



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS  
CARRERA EDUCACIÓN INICIAL**

**TÍTULO:**

**ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL DESARROLLO DE LA PINZA DIGITAL EN NIÑOS  
DE 3 A 4 AÑOS**

**TRABAJO ESPECIAL DE GRADO PRESENTADO COMO REQUISITO PARA OPTAR  
AL TÍTULO DE LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN INICIAL**

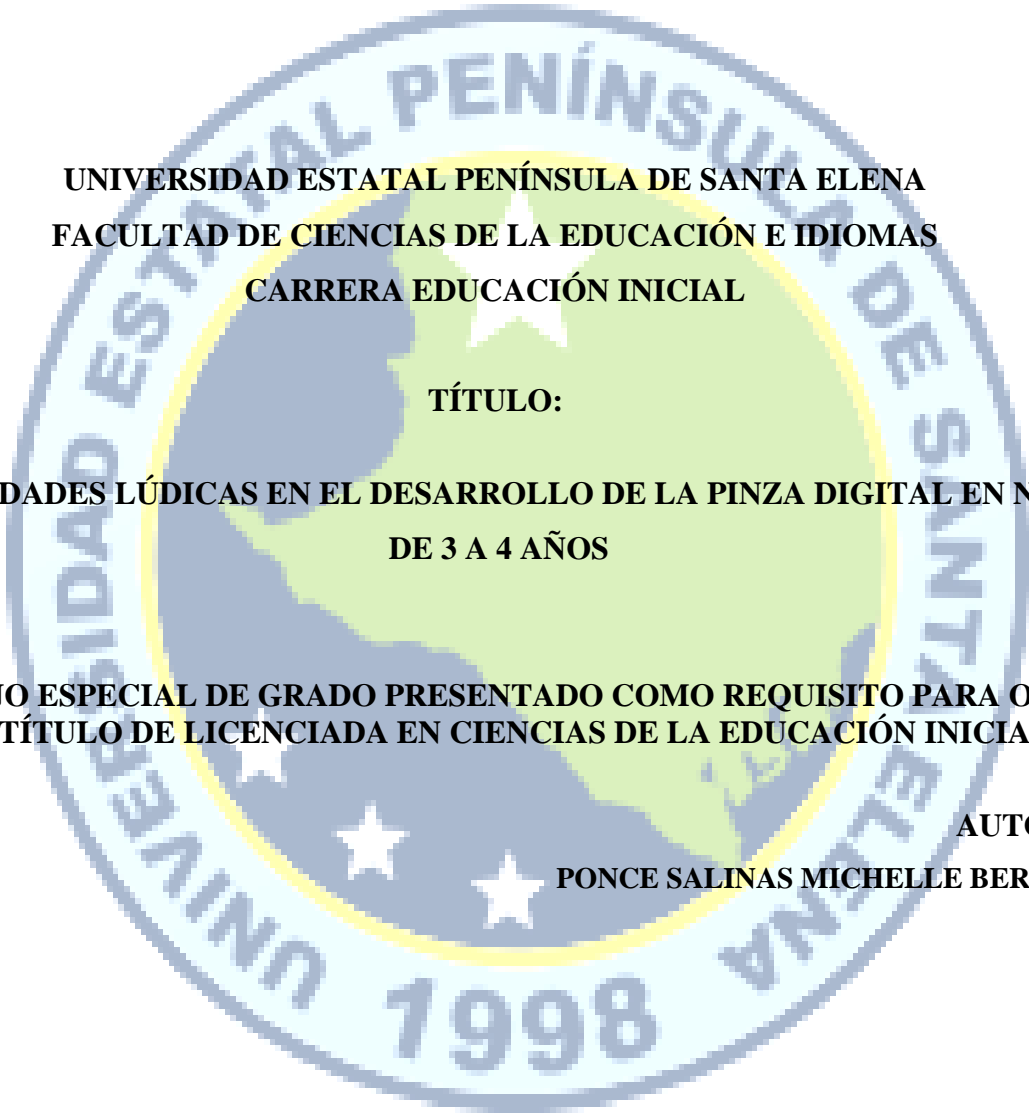
**AUTORAS:**

**PONCE SALINAS MICHELLE BERENIXE**

**TUTORA:**

**MSC. ORTIZ DELGADO DIANA CAROLINA**

**LA LIBERTAD, ENERO 2026**



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS  
CARRERA EDUCACIÓN INICIAL**

**TÍTULO:**

**ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL DESARROLLO DE LA PINZA DIGITAL EN NIÑOS  
DE 3 A 4 AÑOS**

**TRABAJO ESPECIAL DE GRADO PRESENTADO COMO REQUISITO PARA OPTAR  
AL TÍTULO DE LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN INICIAL**

**AUTORAS:**

**PONCE SALINAS MICHELLE BERENIXE**

**TUTORA:**

**MSC. ORTIZ DELGADO DIANA CAROLINA**

**LA LIBERTAD, ENERO 2026**

## **DECLARACIÓN DEL DOCENTE TUTOR**

En mi calidad de Docente Tutor del Trabajo de Integración Curricular, “**ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL DESARROLLO DE LA PINZA DIGITAL EN NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS**”, elaborado por la Srta. **MICHELLE BERENIXE PONCE SALINAS**, estudiantes de la Carrera de Educación Inicial, Facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, previo a la obtención del título de Licenciada en Ciencias de la Educación Inicial, me permito declarar que luego de haber dirigido su desarrollo y estructura final del trabajo, éste cumple y se ajusta a los estándares académicos, razón por la cual, apruebo en todas sus partes, encontrándose apto para la evaluación del docente especialista.

**Atentamente**

---

Msc. Ortiz Delgado Diana Carolina

**DOCENTE TUTOR**

**C.I. 0919454835**

## **DECLARACIÓN DOCENTE ESPECIALISTA**

En mi calidad de Docente Especialista, del Trabajo de Integración Curricular “**ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL DESARROLLO DE LA PINZA DIGITAL EN NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS**”, elaborado por la Srta. **MICHELLE BERENIXE PONCE SALINAS**, estudiante de la Carrera de Educación Inicial, Facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, previo a la obtención del título de Licenciada en Ciencias de la Educación Inicial, me permito declarar que luego de haber evaluado el desarrollo y estructura final del trabajo, éste cumple y se ajusta a los estándares académicos, razón por la cual, declaro que se encuentra apto para su sustentación.

**Atentamente**

---

,MSc. Jinsop Omar Bermello Vidal

**DOCENTE ESPECIALISTA**

**C.I 1309869723**

## TRIBUNAL DE GRADO

---

Ed. Párv. Ana Uribe Veintimilla, MSc.

**DIRECTORA DE CARRERA**

**EDUCACIÓN INICIAL**

---

MSc. Jinsop Omar Bermello Vidal

**DOCENTE ESPECIALISTA**

---

MSc. Ortiz Delgado Diana Carolina

**DOCENTE TUTOR**

---

Lic. Joselin Maritza Vera García, Msc.

**DOCENTE GUÍA UIC**

## DECLARACIÓN AUTORÍA DEL ESTUDIANTE

El presente Trabajo de Integración Curricular, con el título “**ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL DESARROLLO DE LA PINZA DIGITAL EN NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS**”, declaro que la concepción, análisis y resultados son originales y aportan a la actividad educativa en el área de Ciencias de la Educación Inicial.

Atentamente,



---

Srta. Michelle Berenixe Ponce Salinas

C.I:0922865027

## DECLARATORIA DE RESPONSABILIDAD

Quienes suscriben, **MICHELLE BERENIXE PONCE SALINAS** con C.I. 0922865027 estudiantes de la Carrera de Educación Inicial, declaramos que el Trabajo de Titulación, presentado a la Unidad de Integración Curricular, cuyo tema es: “**ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL DESARROLLO DE LA PINZA DIGITAL EN NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS**” corresponde y es de exclusiva responsabilidad de las autoras y pertenece al patrimonio intelectual de la Universidad Estatal Península de Santa Elena.

Atentamente,



---

Michelle Berenixe Ponce Salinas  
C.I. 092286027

## **AGRADECIMIENTO**

El presente trabajo de titulación ha sido posible gracias al apoyo, la guía y el acompañamiento de diversas personas e instituciones que, de una u otra forma, contribuyeron en esta importante etapa de mi vida.

A Dios, por darme la fortaleza y la sabiduría necesarias para avanzar incluso en los momentos más desafiantes. Su luz fue guía constante en este camino para culminar esta etapa.

A mi esposo y a mi hija, quienes fueron mi mayor motivación con su amor, paciencia y compañía incondicional, que con su presencia llena de ternura se convirtió en mi motivación más grande.

A mi abuelita Pilar, por su apoyo invaluable al cuidar de mi hija mientras asistía a la universidad y dedicaba horas a mis deberes; sin su ayuda este logro no habría sido posible.

A mis padres y familia, quienes con su amor, dedicación y sacrificios han sido mi mayor ejemplo de perseverancia por creer siempre en mí, por alentar mis aspiraciones y por sostenerme en cada paso de este proceso.

A mis docentes, como lo es mi tutora Diana Ortiz Delgado, por su orientación académica por su guía y dedicación, por sus observaciones constructivas y por acompañar con profesionalismo y dedicación al desarrollo de este proyecto para alcanzar un resultado de calidad.

A la institución que me abrió sus puertas, gracias por brindarme conocimientos, herramientas y valores que han marcado mi formación profesional y personal.

A mis compañeros y amigos, quienes hicieron de este camino una experiencia más llevadera y enriquecedora. Gracias por compartir aprendizajes, dudas, largas jornadas y momentos de alegría.

Finalmente, agradezco a todas las personas que con cada gesto, consejo o palabra de aliento dejó una huella en mi formación.

**MICHELLE BERENIXE PONCE SALINAS**



## **DEDICATORIA**

Mi trabajo de titulación está dedicado, con cariño y una profunda gratitud, a las personas que con su presencia, amor y apoyo han sido pilares fundamentales a lo largo del camino académico y sobre todo en lo personal.

A mi abuela Elida Alejandro y mi madre Marianela Salinas, por enseñarme el valor del esfuerzo de cada día, la honestidad y perseverancia. Gracias por cada palabra de aliento, por cada sacrificio y por sostenerme incluso en los momentos en los que dudé de mí.

A mi hermosa hija Melody Santo Ponce, con apenas 7 meses de vida y convertida en mi mayor inspiración, aunque no puedas comprender, algún día sabrás el esfuerzo del desvelo y cada paso que di para llegar hasta aquí, todo lo hice pensando en ti, los momentos en la cual te dejaba con los cuidados de tu abuelita sentía que aun así te dejaba indefensa se volvía más difícil el camino, pero tu sonrisa me iluminaba mis días. A mi familia y sobre todo a mi esposo Cristhian Santo por comprender, demostrar cariño, paciencia y su apoyo incondicional, en ausencias que han sido necesarias, esos desafíos y aun en la distancia, siempre me recuerda que no camino sola, este trabajo te lo dedico a usted, porque tu llegada transformó mi vida y me enseñó a ser más fuerte, más valiente y más perseverante aprender y construir un futuro lleno de oportunidades para las tres.

A esa amistad sincera durante toda esta etapa Ana Guale y Hector Beltran, le quedo muy agradecida por siempre escucharme, animarme a cada momento y en todos los momentos de aprendizaje que compartieron conmigo.

Dedico también este trabajo que directa o indirectamente, contribuyeron a mi formación como docente, tutora y especialista, que sembraron en mí motivaciones, herramientas y conocimientos, para seguir creciendo. Sus enseñanzas han dejado una huella invaluable en mi desarrollo profesional y personal. Hoy culmino esta etapa con el corazón lleno de agradecimiento y tristeza. Cada página de este trabajo lleva un pedazo de lo que cada uno de ustedes aportó a mi vida. Este logro es el reflejo de su apoyo, su amor y su fe en mí.

Con todo mi cariño y respeto les dedico este triunfo.

**MICHELLE BERENIXE PONCE SALINAS**

## ÍNDICE GENERAL

<b>PORTADA</b> .....	<b>i</b>
<b>DECLARACIÓN DEL DOCENTE TUTOR</b> .....	<b>iii</b>
<b>DECLARACIÓN DOCENTE ESPECIALISTA</b> .....	<b>iv</b>
<b>TRIBUNAL DE GRADO</b> .....	<b>v</b>
<b>DECLARACIÓN AUTORÍA DEL ESTUDIANTE</b> .....	<b>vi</b>
<b>AGRADECIMIENTO</b> .....	<b>viii</b>
<b>DEDICATORIA</b> .....	<b>ix</b>
<b>ÍNDICE GENERAL</b> .....	<b>x</b>
<b>ÍNDICE DE TABLAS</b> .....	<b>xii</b>
<b>ÍNDICE DE FIGURAS</b> .....	<b>xiii</b>
<b>RESUMEN</b> .....	<b>xiv</b>
<b>INTRODUCCIÓN</b> .....	<b>15</b>
<b>CAPÍTULO I</b> .....	<b>16</b>
<b>PRIMER MOMENTO SITUACIÓN PROBLEMÁTICA</b> .....	<b>16</b>
Situación objeto de investigación.....	16
Contextualización de la situación objeto de investigación.....	19
Inquietudes del investigador.....	22
Propósitos u Objetivos de la investigación .....	22
Objetivo general .....	22
Objetivos específicos .....	22
Motivaciones del origen del estudio.....	23
<b>CAPÍTULO II</b> .....	<b>25</b>
<b>MARCO TEÓRICO-REFERENCIAL / ABORDAJE TEÓRICO / SEGUNDO</b> <b>MOMENTO</b> .....	<b>25</b>
Estudios relacionados con la temática .....	25
Referentes teóricos .....	33
<b>CAPÍTULO III</b> .....	<b>53</b>
<b>ABORDAJE O MOMENTO METODOLÓGICO</b> .....	<b>53</b>
Conceptualización ontológica y epistemológica del método .....	53
Población y muestra .....	54
Muestra.....	55
Naturaleza o paradigma de la investigación.....	56

Método y sus fases.....	56
Técnicas de recolección de información .....	57
Categorización y Triangulación .....	60
Técnicas de interpretación de la información .....	64
<b>CAPÍTULO IV .....</b>	<b>66</b>
<b>Presentación de los hallazgos (análisis y discusión de los resultados).....</b>	<b>66</b>
Resultados obtenidos de la ficha de observación.....	66
Desarrollo de la motricidad fina .....	67
Coordinación Óculo Manual.....	68
Autonomía en Actividades Cotidianas.....	69
Inicio a la Preescritura .....	70
Análisis del instrumento de la entrevista .....	71
Primera subcategoría: Juegos sensoriales .....	72
Segunda subcategoría Juegos motores.....	74
Subcategoría Juegos de construcción.....	75
Subcategoría Juegos sensoriales motrices .....	76
<b>REFLEXIONES FINALES.....</b>	<b>79</b>
<b>APORTES DEL INVESTIGADOR .....</b>	<b>82</b>
<b>REFERENCIAS.....</b>	<b>85</b>
<b>ANEXOS.....</b>	<b>91</b>
ANEXO A : Cronograma de actividades.....	91
ANEXO B. Ficha de observación.....	92
ANEXO C. Cuestionario de entrevista docente.....	94
ANEXO D: Validación de Instrumentos .....	96
ANEXO E: Evidencia de permiso para aplicación de instrumentos.....	99
ANEXO F: Evidencias Fotográficas.....	100
ANEXO G: Certificado de Compilatio.....	102

## ÍNDICE DE TABLAS

<b>Tabla 1.</b> Tipos de Pinza Digital.....	39
<b>Tabla 2.</b> Tabla de muestra .....	55
<b>Tabla 3.</b> Fases de la investigación.....	57
<b>Tabla 4.</b> Construcción de categorías y subcategorías.....	62

## ÍNDICE DE FIGURAS

<b>Figura 1.</b> Triangulación.....	64
<b>Figura 2.</b> Nube de palabras: Análisis de la aplicación de Ficha de observación .....	66
<b>Figura 3.</b> Red semántica: Categoría 1 .....	67
<b>Figura 4.</b> Nube de palabras: entrevista a la docente.....	72
<b>Figura 5.</b> Red semántica: Categoría 2 .....	72
<b>Figura 6.</b> Red semántica de juegos sensoriales .....	74
<b>Figura 7.</b> Red semántica: Juegos motores.....	75
<b>Figura 8.</b> Red semántica: Juegos Construcción .....	76
<b>Figura 9.</b> Red semántica: Juegos motrices sensoriales .....	78

## RESUMEN

El presente trabajo investigativo lleva como título “Actividades Lúdicas en el Desarrollo de la Pinza Digital en Niños de 3 A 4 Años”, la cual tuvo como objetivo Analizar la influencia las actividades lúdicas en el desarrollo de la pinza digital en niños de 3 a 4 años Abraham Lincoln en el periodo 2025. Esta investigación es de carácter descriptivo mediante un enfoque cualitativo y basado en el paradigma constructivista, funcionando bajo el método fenomenológico de acción participativa. Este trabajo utilizo métodos de recolección de información basados en la entrevista mediante la técnica de la encuesta aplicada a una docente referente a la institución, adicional al método investigativo de la observación que fue ejecutada mediante la ficha de observación que fueron aplicadas a veintidós niños del nivel educativo de la inicial 1 pertenecientes a la Escuela de Educación Básica “Abraham Lincoln”, ubicada en el cantón de la Libertad de la provincia de Santa Elena, continuadamente, para el correcto análisis de resultados se utilizó el Software de investigación Atlas. TI, donde proporcionó el detalle de las nubes de palabras y redes semánticas basadas en las categorías de estudio. Por último, después de la recolección de información proporciono determinar que las actividades lúdicas aplicadas como una metodología de aprendizaje aporta al desarrollo de la motricidad fina de la pinza digital.

**Palabras claves:** Actividades Lúdicas – Pinza digital – Motricidad Fina

## INTRODUCCIÓN

Durante el desarrollo del capítulo I se abordó la situación problemática, donde se logró identificar el problema principal que dio paso a esta investigación, y que la misma nos aportó para establecer los objetivos que formaron parte importante del sondeo partiendo desde las inquietudes del investigador, objetivos específicos y las motivaciones de estudio.

Consecutivamente, el capítulo II, aborda el marco teórico, donde se contextualiza las variables de este tema investigativo de manera detallada, contextualizando su definición, importancia, tipos, características, de cada una de las variables, siendo estas las actividades lúdicas y pinza digital.

El capítulo III, aborda la metodología utilizada para esta investigación, donde detallamos que se mantiene de carácter descriptivo mediante un enfoque cualitativo y basado en el paradigma constructivista, funcionando bajo el método fenomenológico de acción participativa. Utilizando la recolección de información basados en la entrevista mediante la técnica de la encuesta aplicada a una docente referente a la institución, adicional al método investigativo de la observación que fue ejecutada mediante la ficha de observación aplicadas a veintidós niños del nivel educativo de la inicial 1 pertenecientes a la Escuela de Educación Básica “Abraham Lincoln”

Por último, el capítulo IV se establecen la presentación de los hallazgos de la investigación tras la ejecución de los instrumentos antes mencionados, donde la información recolectada determina que las actividades lúdicas empleadas con una intención pedagógica, se transforma en un puente poderoso para fortalecer la pinza digital, la motricidad fina y, en general, toda la base del desarrollo motor que necesitan los niños durante su etapa de 3 a 4 años de edad.

## **CAPÍTULO I**

### **PRIMER MOMENTO SITUACIÓN PROBLEMÁTICA**

#### **Situación objeto de investigación**

La Universidad Estatal Península de Santa Elena y Facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas constituye el campo del Dominio de investigación desarrollo económico, productivo, educación, comunicación, cultura y sociedad entendido como las áreas pedagógicas y la capacidad investigadora de los docentes siendo fundamentales para avanzar en el estudio de la pinza digital y su impacto en el desarrollo de la motricidad fina, en este sentido se cita (Guamán et al., 2021) que promueve prácticas transversales que optimicen el correcto desarrollo de las diferentes habilidades y destrezas del niño.

De acuerdo a la línea de Facultad Calidad e Innovación Educativa y la línea de investigación de la Carrera de Educación Inicial aplicar a Metodologías y Proceso de Enseñanza – Aprendizaje con la sublínea Métodos y Técnicas de Enseñanza Aprendizaje, aportando a la investigación sobre la pinza digital para el desarrollo de la motricidad fina al identificar, diseñar y aplicar estrategias pedagógicas específicas que estimulan el control y la coordinación de los dedos índice y pulgar en los niños.

Mediante técnicas como el uso de materiales concretos como la plastilina, juegos de abotonado y manipulación de objetos pequeños, lo cual promueve el fortalecimiento de la pinza digital a través de actividades lúdicas que motivan y facilitan el aprendizaje activo de los niños de la educación inicial mejorando así la precisión y destreza manual que son esenciales para el desempeño académico

#### **Actividades lúdicas en el desarrollo de la pinza digital en niños de 3 a 4 años**

La pinza digital es fundamental para el desarrollo de la motricidad fina en niños de 3 a 4 años, ya que permite el control voluntario y preciso de los dedos índice y pulgar, habilidades esenciales para realizar actividades cotidianas como abotonarse, tomar utensilios, y especialmente para el aprendizaje de la escritura.

El desarrollo de esta habilidad resulta clave porque ayuda a que los niños logren una mejor coordinación entre la vista y las manos, además de ganar precisión en los movimientos más finos. Gracias a ello, su desempeño escolar se vuelve más fluido y alcanzan poco a poco una mayor independencia en las actividades cotidianas, si estas destrezas no se fortalecen a



tiempo, aparecen obstáculos evidentes: cansancio al momento de escribir, una letra poco legible, torpeza para manipular objetos o incluso dificultades para cumplir con tareas.

De acuerdo a lo antes mencionado tenemos una investigación de Abril y Chasi (2022) realizada en la Unidad Educativa Cayetano de Portoviejo – Ecuador que nos manifiestan las investigadoras que solo un 56% de los niños evaluados se encontraban en proceso de desarrollo correcto de la pinza digital, mientras que el resto presentaba dificultades notorias en las diferentes actividades propuesta ya que esta destreza manipulativa es clave para el aprendizaje de la escritura, dibujo y diferentes actividades escolares como cortar con tijeras siguiendo líneas, puntear dibujos con un punzón, abrochar y desabrochar botones, manipular plastilina o arcilla, y realizar juegos de ensartar cuentas o pinchos de colores en tableros agujereados. Actividades adaptadas a su edad u capacidades que comprenden la capacidad de coordinación del dedo índice y pulgar para sujetar objetos pequeños, es por ello la importancia de desarrollar la pinza digital en tempranas edades.

La pinza digital, ese gesto tan preciso y a la vez tan natural de juntar el dedo índice con el pulgar para tomar o mover un objeto es una de las habilidades motrices más significativas en los primeros años de vida, suele afianzarse entre los tres y cuatro años, justo cuando el niño empieza a coordinar con mayor soltura el movimiento de los dedos, acompañándolo con la palma y un control más consciente del codo. Este logro, aunque pueda parecer un detalle menor, representa un salto enorme: es la puerta de entrada a aprendizajes que más adelante resultarán esenciales, como escribir, abotonarse una prenda sin ayuda o sostener un crayón con seguridad, una muestra de cómo la motricidad fina se entrelaza con la independencia y la exploración del entorno.

Sin embargo, no todos los niños alcanzan esta habilidad al mismo ritmo. A veces, la falta de estímulos adecuados —juegos de encaje, actividades de recorte, uso de plastilina, por ejemplo— retrasa su desarrollo. Y es que cuando la pinza digital no se afianza en el momento oportuno, no solo se resiente la destreza manual, también se pueden ver consecuencias en el desempeño escolar y en la confianza que el niño deposita en sus propias capacidades.

Durante la etapa escolar uno de los principales retos observados es la dificultad que presentan algunos niños para realizar actividades que implican el uso de coordinación de sus manos y dedos, estas limitaciones en la pinza digital pueden derivar en retraso en el aprendizaje de la lectoescritura, la participación en dinámicas escolares Por ello se destacan

las diferentes causas provenientes a esta problemática que pueden variar y requerir de un acompañamiento individualizado para su diagnóstico y tratamiento.

La falta de estimulación temprana en el desarrollo de la pinza digital son de gran preocupación ya que afectan a los niños en su preescritura según el artículo publicado por Cedeño (2022) indica que uno de los factores más relevantes es la escasa estimulación en los primeros años de vida de los infantes al no tener una estimulación en su motricidad fina obtendrán dificultades en el manejo del agarre enfrentarán dificultades en la autonomía infantil, es por ello que se debe implementar actividades acordes que fomenten la motricidad fina para llevar a un buen y deficiente desarrollo de la pinza digital. También es fundamental que los docentes y padres implementen estrategias adaptativas para el desarrollo motor en sus primeros años de vida.

Dra. Pedrouzo; et, al (2020) indican que la exposición excesiva a dispositivos digitales se ha convertido en un problema en la sociedad actual, especialmente entre los estudiantes, el uso excesivo de la tecnología en niños menores de 4 años se ha convertido en una preocupación para los pediatras debido a la falta de un equilibrio que fomente la educación sin perjudicar el bienestar emocional y social. La exposición a dispositivos electrónicos sin la supervisión adecuada puede tener un impacto negativo significativo en el desarrollo motriz infantil a que limita oportunidades de los niños a practicar habilidades motoras finas.

Cedeño (2022) indica sobre el desarrollo de coordinación de la motricidad fina son los diversos movimientos que los niños y niñas realizan con las manos, dedos se vuelven más precisos a medida que el niño crece y se estimula o actúa por sí solo. La motricidad fina implica un alto grado de madurez del sistema nervioso, depende de factores como el aprendizaje, la estimulación, la madurez, edad y las capacidades individuales de cada niño. Los niños al no desarrollar una coordinación de la motricidad fina pueden enfrentarse a diferentes desafíos en su aprendizaje a que no desarrollan sus habilidades básicas una de ellas es la escritura, en efecto puede tener un retraso de madurez y desarrollo de su motricidad fina.

Interacción social limitada es un componente esencial del desarrollo infantil en etapas de 3 a 4 años a que en esa etapa los más pequeños comienzan establecer relaciones más complejas con sus pares, por ello al limitar esta interacción tendrían efectos significativos en su desarrollo. Además, en las habilidades motoras finas son fundamentales para el participe interactivo vivencial de los niños es decir al participar el juegos o actividades grupales va

favorecer su sociabilidad con sus pares, al no poseer dichas habilidades limita el desarrollo de capacidades sociales y emocionales.

El contexto educativo y familiar juega un papel decisivo en el desarrollo de la pinza digital en esta etapa muy importante que debe desarrollarse, ya que las actividades lúdicas y manipulativas son herramientas clave para fortalecer la motricidad fina. Juegos como punteado, abotonar y desabotonar, manipulación de plastilina, uso de pinzas de ropa contribuyen a mejorar la fuerza, coordinación y precisión de los dedos índice y pulgar, facilitando así el desarrollo de la pinza digital. La implementación de estas actividades en el aula y en el hogar, siempre planteadas como juegos y motivadores, permite que los niños adquieran un control voluntario de sus movimientos manuales, evitando la formación de hábitos incorrectos de agarre que luego son difíciles de corregir.

### **Contextualización de la situación objeto de investigación**

El desarrollo de la investigación se centra en el área de Educación Inicial como objeto de estudio pinza digital y motricidad fina, se llevara a cabo en la Escuela de Educación Básica “Abraham Lincoln”, localizada en la provincia de Santa Elena, cantón La Libertad, durante el periodos electivo 2025, los sujetos de estudio serán 22 niños y una docente del nivel inicial de la institución para abordar este problema, se implementará estrategias para la correcta recopilación de datos y llevar a cabo el objetivo de nuestra investigación que es determinar la influencia de la pinza digital para el desarrollo de la motricidad fina en niños de 3 a 4 años.

La problemática surgió de la observación efectuada en las practicas preprofesionales donde se evidencio durante la realización de las actividades propuestas por la docente las diferentes dificultades que presentaban en estos pequeños principalmente en el agarre de la pinza digital que es notoria en estas edades de 3 a 4 años y así mismo no poder agarrar el lápiz, crayón, lápices de colores, al rasgar, trozar y diversas técnicas grafoplásticas correctamente.

Llevar a cabo esta investigación sobre la pinza digital en niños de 3 a 4 años resulta realmente valioso para la educación actual, no se trata solo de observar cómo mueven los dedos, sino de comprender cómo, a través de ese gesto tan pequeño, los niños van descubriendo el mundo con sus propias manos. Este estudio busca crear y poner a prueba estrategias didácticas que respeten el ritmo natural del desarrollo motor, promoviendo

actividades grafoplásticas y manipulativas que despierten su curiosidad y dejen fluir la creatividad.

Guanoluisa et al., (2024) al abordar la psicomotricidad, retoman lo señalado por UNICEF en 2022, donde se destaca la importancia del desarrollo psicomotor dentro de la Educación Inicial, considerándolo un pilar para el crecimiento integral de los niños. Y es que, a través de actividades psicomotoras, los pequeños no solo fortalecen su cuerpo, también descubren nuevas formas de pensar, expresarse y relacionarse. La verdad es que estos ejercicios se convierten en una puerta hacia la autonomía, la confianza en sí mismos y, en definitiva, hacia un mayor bienestar.

Además, UNICEF subraya que, al promover experiencias de movimiento y coordinación, los niños refuerzan simultáneamente sus destrezas físicas, cognitivas y socioemocionales. Un simple juego de saltar, correr o trepar, que a ojos de un adulto puede parecer trivial, se transforma en una oportunidad para estimular la mente, el cuerpo y las emociones de manera conjunta.

El desarrollo de la psicomotricidad abre la puerta a que los niños adquieran un control más consciente de su cuerpo, poco a poco logran mayor equilibrio, coordinación y una mejor percepción del espacio que los rodea, lo cual les da la confianza necesaria para explorar su entorno de manera más libre y efectiva. Además, no se trata solo de habilidades físicas: la psicomotricidad también impulsa procesos cognitivos clave como la atención, la concentración y la capacidad para resolver problemas cotidianos.

De manera similar para el desarrollo integral que menciona la Unicef es importante revisar lo establecido por la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, Ciencia y Cultura UNESCO (1996) anima a los países miembros a promover una educación holística enfocada en el conocimiento, el ser, hacer y convivencia donde la psicomotricidad forma parte del hacer por ello en este contexto, Montessori en 1976 indica que la educación en la primera infancia debe estar centrada en el desarrollo de los niños y en los materiales didácticos y así mismo los docentes cuenten con las habilidades necesarias para implementarlos y evaluar su uso garantizando así aprendizajes más relevantes.

Como indica la Unicef (2022) es importante utilizar todos los recursos disponibles que fomenten la estimulación en los estudiantes para que puedan ser partícipes de su aprendizaje vivencial mediante su creatividad, invención, interacción y edificación, ya que

estos se convierten en herramientas que faciliten el aprendizaje cuando son utilizados por los niños.

De acuerdo con el currículo de Educación Inicial Priorizado establecido por el Ministerio de Educación MINEDUC (2025) se identificaron los ámbitos relacionados a la temática de estudio Expresión artística que enfatiza el desarrollo de la creatividad mediante un proceso de sensibilización, apreciación y expresión, a partir de su percepción de la realidad por medio de la manipulación de diferentes materiales, recursos y tiempos para la creación, es decir busca que los niños expresen sus ideas, emociones y vivencias de forma libre y espontánea.

También en el ámbito de Expresión corporal y motricidad busca mejorar las habilidades motoras, expresivas y creativas entendiendo su propio cuerpo, sus funciones y sus capacidades de movimiento es por ello que promueve actividades que fortalezcan la coordinación de trabajar la motricidad fina y también mediante el juego como herramienta pedagógica fundamental para el desarrollo motor.

Al desarrollar la pinza digital abrimos puertas al aprendizaje significativo, la exploración, experiencias activas y sensoriales en la infancia para superar las dificultades se debe innovar en diferentes actividades concretas donde los niños puedan dar paso a sus destrezas, experiencias sensoriales, juegos que fortalezcan motricidad fina, autonomía, aprendizaje y participativo en sus actividades cotidianas.

La motricidad fina es un aspecto clave en el desarrollo psicomotor durante la Educación Inicial, como lo destacan Guanoluisa et al., (2024) en sintonía con las recomendaciones de Unicef (2022). Al involucrar a los niños en actividades que requieren manipular objetos con precisión, no solo se fortalece su destreza física, sino que también se estimulan procesos cognitivos y emocionales básicos para su desarrollo integral. Esta perspectiva se alinea con la visión de la UNESCO (1996), que promueve una educación integral donde la psicomotricidad se convierte en un recurso para renovar los métodos de enseñanza y favorecer un aprendizaje con significado.

En este contexto, la importancia de la motricidad fina se vuelve aún más evidente gracias al currículo de Educación Inicial Priorizado del MINEDUC (2025), que subraya lo esencial que es ofrecer a los niños materiales diversos para estimular tanto sus habilidades motoras como sus formas de expresarse. Y es que, cuando se les da la oportunidad de

manipular objetos distintos desde figuras de madera hasta pinceles o texturas suaves se abre un mundo de posibilidades.

Además, estas prácticas no solo fortalecen su autonomía y esa confianza que van construyendo paso a paso, sino que crean un ambiente donde la creatividad puede fluir con naturalidad. La verdad es que, en medio de estas experiencias, los niños exploran, preguntan, imaginan... y terminan relacionándose con su entorno de manera más segura y plena, algo que repercute directamente en su bienestar general.

## **Inquietudes del investigador**

### **Pregunta principal**

¿Cómo influyen las actividades lúdicas en el desarrollo de la pinza digital en niños de 3 a 4 años en la institución Abraham Lincoln en el periodo 2025?

### **Preguntas secundarias**

¿Cuáles son los fundamentos teóricos relacionados a investigaciones y aportes a las actividades lúdicas para el desarrollo de la pinza digital en niños de 3 a 4 años?

¿Cuáles son las actividades lúdicas que la docente aplica para el desarrollo de la pinza digital en los niños de 3 a 4 años?

¿Cuáles son los resultados obtenidos mediante la ficha de observación y entrevista aplicada sobre las actividades lúdicas que favorecen al desarrollo de la pinza digital en niños de 3 a 4 años?

## **Propósitos u Objetivos de la investigación**

### **Objetivo general**

Analizar la influencia las actividades lúdicas en el desarrollo de la pinza digital en niños de 3 a 4 años Abraham Lincoln en el periodo 2025.

### **Objetivos específicos**

Revisar los fundamentos teóricos relacionados a investigaciones y aportes de las actividades lúdicas en el desarrollo de la pinza digital en niños de 3 a 4 años.

Describir las actividades lúdicas aplicadas por la docente para el desarrollo de la pinza digital en los niños de 3 a 4 años.

Interpretar los resultados obtenidos mediante la ficha de observación y entrevista aplicada a la muestra.

### **Motivaciones del origen del estudio**

En esta sección se presentan las motivaciones y propósitos vinculados con la temática de estudio, así como la limitación e idea a defender orientada a comprender la importancia de las actividades lúdicas en el desarrollo de la pinza digital en los niños de educación inicial.

Esta investigación tiene como propósito comprender de qué manera las actividades lúdicas influyen en el desarrollo de la pinza digital en niños de 3 a 4 años, más allá de un simple movimiento de los dedos, esta habilidad requiere precisión, coordinación y un control fino entre el índice y el pulgar, aunque pueda parecer un detalle mínimo, dominarla marca una gran diferencia en la vida diaria de los pequeños.

Cuando la pinza digital se fortalece, los niños adquieren una destreza manual que les permite desenvolverse mejor en tareas tan comunes como escribir, tomar un lápiz sin esfuerzo, usar los cubiertos o manipular objetos diminutos, este avance no solo impulsa su autonomía, sino que también se refleja en su seguridad y en su rendimiento dentro del aula.

Además, que se definirán los fundamentos teóricos relacionados a investigaciones y aportes sobre las actividades lúdicas para el desarrollo la pinza digital en niños de 3 a 4 años, ya que es fundamental para sustentar científicamente las estrategias pedagógicas aplicadas. La correcta revisión literaria señala que la motricidad fina evoluciona en etapas, donde la pinza digital es una fase clave que debe ser respetada y estimulada mediante actividades lúdicas y didácticas que promuevan el control voluntario y la coordinación óculo manual, sentando las bases para el desarrollo de habilidades más complejas.

De igual manera, en este proyecto se logrará Identificar las diferentes actividades lúdicas que fortalezcan el desarrollo de la pinza digital en los niños de 3 a 4 años, evidenciando que la estimulación temprana mediante juegos y ejercicios específicos mejora la fuerza, precisión y coordinación de los dedos, lo que se traduce en una mejor capacidad para realizar actividades escolares y cotidianas. Además, mediante el desarrollo adecuado de estas habilidades contribuyen a prevenir dificultades futuras como la fatiga al escribir, la mala

grafía y la baja autoestima, favoreciendo un aprendizaje más efectivo y una mayor independencia en los niños.

Por último, se describen los resultados del análisis obtenido sobre las actividades lúdicas que favorecen al desarrollo de la pinza digital en niños de 3 a 4 años, analizando de cerca el impacto de las intervenciones educativas diseñadas para fortalecer esta destreza. La verdad es que una evaluación adecuada de estas dinámicas ya sean juegos manuales, ejercicios de precisión o actividades creativas permite reconocer mejoras notables en el control y la coordinación de los dedos.

La importancia de indagar sobre la influencia de las actividades lúdicas en el desarrollo de la pinza digital en niños de 3 a 4 años es fundamental porque esta habilidad motora fina se consolida en una etapa crucial del crecimiento. La pinza digital no solo permite manipular objetos pequeños, sino que también prepara a los niños para tareas esenciales en su vida escolar, como sujetar el lápiz, colorear con precisión o recortar. Comprender cómo el juego favorece este proceso permite identificar qué dinámicas, materiales y estrategias generan mejores resultados, impulsando un aprendizaje más natural, motivador y efectivo.

Además, esta investigación aporta evidencia para mejorar prácticas pedagógicas y programas educativos orientados al desarrollo motor. Las actividades lúdicas no solo fortalecen la coordinación ojo-mano, la atención y la autonomía, sino que también proporcionan un entorno de exploración que potencia el desarrollo integral del niño. Al analizar su influencia, los docentes y especialistas pueden diseñar intervenciones más adecuadas, prevenir dificultades futuras en la lectoescritura y promover un crecimiento equilibrado en los primeros años de vida.

### **Delimitación**

La investigación se desarrollará en el área de Educación Inicial nivel I teniendo como objetivo de estudio actividades lúdicas y pinza digital, llevándose a cabo en la Escuela de Educación Básica “Abraham Lincoln”, durante el periodo 2025, los sujetos de estudio serán 22 niños y una docente a cargo del nivel inicial, teniendo un enfoque cualitativo.

### **Idea a defender**



Actividades lúdicas en el desarrollo de la pinza digital de niños de 3 a 4 años de edad.

## **CAPÍTULO II**

### **MARCO TEÓRICO-REFERENCIAL / ABORDAJE TEÓRICO / SEGUNDO MOMENTO**

#### **Estudios relacionados con la temática**

En esta sección se presentan los estudios vinculados con la temática de estudio, así como los fundamentos teóricos y teorías abordadas, permitiendo así una comprensión más detallada de acuerdo a la revisión sistemática, se ha identificado en investigaciones previas, que se han utilizado como fuentes confiables relacionados con el tema.

#### **Nivel mundial**

A nivel internacional, Cabrera y Dupeyrón (2019) realizaron un estudio en la guardería Los Hermanitos, ubicada en la provincia de Pinar del Río, Cuba, dentro de su investigación titulada El desarrollo de la motricidad fina en niños Preescolares. El objetivo principal fue crear e implementar un conjunto de actividades destinadas a estimular las habilidades motrices finas en los más pequeños.

Los primeros resultados fueron, la verdad, bastante reveladores, muchos niños tenían dificultades evidentes al intentar manejar herramientas tan cotidianas como lápices o crayones. Algunos apretaban demasiado, otros apenas lograban mantener un trazo estable, y la coordinación entre lo que miraban y lo que intentaban dibujar parecía todavía en proceso de maduración, más allá de lo que se ve en el papel, esta falta de control también se reflejaba en su autonomía: a varios se les hacía complicado iniciar una actividad por sí mismos o completarla sin una guía cercana. Al final, esto no solo ralentizaba su ritmo, sino que también tocaba su seguridad y ese entusiasmo natural que suelen mostrar cuando algo les motiva de verdad.

En otras palabras, el estudio dejó en evidencia que detrás de un simple dibujo o de una hoja llena de garabatos, se esconde un proceso complejo que requiere práctica, acompañamiento y tiempo para florecer. Y es que, detrás de estas dificultades, no solo se esconden vacíos en la parte técnica o motriz, sino también aspectos emocionales más profundos. La falta de confianza o el miedo a equivocarse, por ejemplo, pueden limitar la

forma en que un niño se enfrenta a sus primeras experiencias de aprendizaje. En definitiva, el estudio dejó claro que el desarrollo de la motricidad fina va mucho más allá de mover los dedos con precisión: implica también fortalecer la seguridad y la autoestima en cada pequeño logro.

Para resolver la problemática, se desarrolló un sistema de actividades paso a paso para diagnosticar, implementar y evaluar el desarrollo de la motricidad fina donde los métodos utilizados para este estudio básico incluyeron métodos estadísticos teóricos, empíricos y descriptivos, como históricos – lógico, al analítico–sintético, el inductivo-deductivo, el sistémico-estructural, el modelado, observación, entrevista y el análisis de documentos. Este sistema de actividades se ha evaluado en la práctica educativa y ha arrojado resultados satisfactorios en el área de dibujo.

Los autores señalaron que quedaban aspectos por fortalecer, hicieron hincapié en la importancia de mantener una estimulación constante y de trabajar con mayor intención la orientación espacial, así como el dominio de ciertas técnicas específicas, el estudio dejó una lección profunda: cada niño tiene su propio ritmo, su manera única de descubrir y de aprender.

Por ello, el apoyo en el aula tiene que ser adaptable, con mucha paciencia y ojo para las diferencias de cada chiquitín. Al final del día, cuando planeamos las clases con cariño y las moldeamos a lo que cada uno necesita, estamos poniendo cimientos fuertes para que crezcan sanos y completos en esos primeros años tan clave ya que se nota la diferencia: un niño que se siente visto avanza con más alegría.

Tras la introducción del sistema de actividades, que incluía actividades en áreas como preparación para la escritura, educación artística y matemáticas, se observaron mejoras significativas en la motricidad fina, especialmente en el trazado, el coloreado y el uso adecuado de materiales. Los niños demostraron mayor confianza, independencia y motivación en las actividades educativas. Sin embargo, los autores también reconocieron la necesidad de fortalecer aspectos como la estimulación sistemática, la orientación espacial y el uso correcto de técnicas específicas, y destacaron la importancia de un apoyo educativo diferenciado y continuo. Finalmente, destacan que el trabajo educativo planificado con métodos flexibles y adaptados a las características individuales es esencial para el desarrollo integral en la primera infancia.

De acuerdo con Copo y Llamuca (2020) en su aporte titulado: “Aplicación de técnicas grafoplásticas para el desarrollo de la pinza digital de los niños y niñas de 3 a 4 años de la Unidad Educativa Pedro Fermín Cevallos” indica que en la actualidad, la educación se centra en el desarrollo holístico de los niños en las áreas cognitivas emocionales y psicomotoras por lo que exploran nuevas formas de aprendizaje donde se integran el juego.

Este artículo su objetivo fue implementar técnicas gráficas para fomentar la habilidad de agarre que impulsan al desarrollo de destrezas competencias en los estudiantes mediante actividades de apreciación estética las cuales facilitan el avance en el control motor fino a través de coordinación entre mano, ojo y el objeto, se centró en la precisión del movimiento intencionado de los dedos índice y pulgar, brindando a los niños de 3 a 4 años la oportunidad de manifestar sus emociones e interés que adquieren con el acompañamiento de su docente el cual orienta construir el conocimiento desde un enfoque constructivista cognitivas.

Este estudio es descriptivo y con enfoque cualitativo, describe la aplicación de técnicas grafoplásticas para desarrollar la prensión de pinza digital en niños de 3 a 4 años de dicha institución educativa, usando el método analítico sintético, mediante la revisión bibliográfica, permite seleccionar las estrategias más adecuadas para alcanzar los objetivos deseados; mejorar la motricidad fina de los estudiantes.

### **Nivel nacional**

A nivel nacional el estudio más representativo es de García y Holguín (2022) en su trabajo de investigación titulado: Estrategia didáctica para el uso correcto de la pinza digital en niños de 3 años, realizado en la Universidad Técnica de Manabí, planteo sobre el crecimiento de la destreza manual utilizando métodos como el agarre con los dedos, ha sido sin duda un desafío para los educadores de educación inicial, que va junto con la incorporación de grafomotricidad en la Unidad Educativa Fiscal Miguel Iturralde.

Esta problemática se descubrió tras una primera evaluación donde se visualizó un desarrollo limitado de habilidades motoras finas, lo que genera el objetivo de demostrar lo fundamental que es el desarrollo de la motricidad fina en los niños de 3 años con el propósito de abordar la importancia de su correcto desarrollo mediante implementación de ejercicios. Para llevar a cabo este estudio tuvo un enfoque cuantitativo donde se aplicó una encuesta a 6 docentes y una ficha de observación a los estudiantes permitiendo evidenciar la necesidad de

aplicar una estrategia metodológica. En conclusión, se determinó que los docentes apoyan el estudio que favorecer a los niños y a ellos en capacitarse adecuadamente acerca de las técnicas para el uso correcto de la pinza digital.

De acuerdo al estudio de Ponce y Meza (2024) refleja el objetivo que es desarrollar actividades prácticas de ocio para promover la prensión digital de pinza en niños de educación infantil de la institución educativa Cayetano Cedeño, en el cantón de Portoviejo. La investigación siguió un enfoque de métodos mixtos, utilizando una guía de observación infantil y entrevistas a docentes como herramientas de recolección de datos. Se realizó un estudio estadístico descriptivo y un análisis de contenido.

Los resultados más relevantes mostraron que un 56% de los niños ya evidencian avances en el desarrollo de la pinza digital, además, los docentes encuestados coincidieron en señalar que la mayoría de los pequeños reaccionan de manera positiva cuando participan en juegos diseñados para estimular la motricidad fina. Sin embargo, estos hallazgos confirman algo fundamental: la pinza digital no es solo un gesto motor, sino una destreza que, al trabajarse de forma lúdica, permite a los niños ganar control voluntario y precisión en el uso del índice y el pulgar, facilitando así la correcta manipulación de distintos objetos.

### **Nivel Local**

Tagle y Barberi (2024) realizaron un estudio que se publicó en un artículo titulado: La motricidad fina en el desarrollo de la preescritura en niños de 3 a 4 años, ese estudio tuvo como objetivo investigar la relación entre la motricidad fina temprana de los niños y el desarrollo pre-escritor. El desarrollo infantil holístico abarca procesos en múltiples dominios (sensorial, motor, cognitivo, socioemocional y lingüístico) que representan temas relevantes para el estudio sobre los diferentes procesos que contribuyen atender situaciones en casos y problemas relacionados con los entornos de aprendizaje infantil.

En el nivel inicial estimular la motricidad fina infantil se refiere activar o ejercitar los músculos utilizados para desarrollar actividades y movimiento de motricidad fina que requiere precisión, especialmente los de las manos y dedos, este estudio empleó una combinación de medios cualitativos y cuantitativos para la descripción y el alcance de las características y el impacto de la problemática estudiada, además su diseño fue descriptivo

permitiendo enfocar el problema centrándose a la afectación directa o indirecta al desarrollo de los infantes.

Ramírez (2025) analiza la relevancia de la motricidad fina en estudiantes de primaria y subraya la necesidad de incorporar técnicas de grafoarte dentro de su formación académica, actividades como el dibujo y la pintura no solo despiertan la creatividad, también fortalecen destrezas esenciales para el desarrollo integral de los niños. Para este estudio se recurrió a un enfoque cuantitativo, que incluyó encuestas dirigidas a docentes y observación directa en el aula a través de hojas de trabajo especialmente diseñadas. Gracias a ello fue posible valorar tanto la implementación como el impacto real de estas técnicas en el día a día escolar.

Los hallazgos fueron bastante reveladores, se notó una diferencia marcada entre el nivel de motricidad fina que se esperaba y las habilidades reales que mostraban los niños, es decir este desfase no se limita únicamente al trazo o a la escritura: también toca algo más profundo. Los resultados mostraron que las técnicas de grafoarte se emplean hoy en día de manera limitada y, en muchos casos, sin el efecto esperado.

Sin embargo, también quedó claro que aquellos estudiantes que participan de forma constante en estas actividades presentan un desarrollo motor más sólido en comparación con quienes no lo hacen, la clave está en la organización y la combinación adecuada de estas metodologías, no se trata únicamente de mejorar la destreza manual, sino también de impulsar procesos cognitivos y sociales que fortalecen la formación integral del niño. Y es que un simple ejercicio de dibujo, cuando se orienta correctamente, puede convertirse en un puente hacia una mayor concentración, mejores relaciones con sus pares y un aprendizaje más significativo.

A partir de estos hallazgos, se plantea la necesidad de un programa de formación docente que no solo perfeccione las competencias técnicas de los maestros, sino que también les brinde recursos prácticos para estimular la motricidad fina en el aula. De este modo, se potenciaría no solo el rendimiento académico de los estudiantes, sino también su desarrollo global y su confianza para afrontar nuevos retos.

La investigación realizada por Suárez y Tomalá (2024), titulada “Técnicas gráficas en el desarrollo de la habilidad motora fina en niños de 4 a 5 años”, se enfocó en comprender cómo las actividades artísticas influyen en el fortalecimiento de las destrezas

motoras finas en la primera infancia. Este estudio, llevado a cabo en la Escuela de Educación Básica Particular “Costa Azul” en la provincia de Santa Elena, buscó evaluar el impacto de técnicas como dibujar, pintar, moldear y trabajar con papel en la mejora de la coordinación, precisión y control de los movimientos manuales en los niños. Su objetivo principal fue medir cómo estas prácticas apoyan la motricidad fina, vital para el desarrollo de habilidades que permiten a los pequeños manejar objetos con destreza y avanzar en su autonomía. Además, estas actividades promueven la creatividad y la expresión, aspectos esenciales durante esta etapa formativa.

Los hallazgos mostraron algo muy alentador, con la práctica constante de estas técnicas, los niños comenzaron a mejorar visiblemente su coordinación ojo-mano y a desenvolverse con más soltura en actividades como colorear, rasgar, ensartar cuentas o trazar líneas. Además, se notaba en ellos una mayor precisión y confianza en cada movimiento, como si poco a poco fueran descubriendo el control que tenían sobre sus propias manos. La verdad es que ese avance, aunque parezca sencillo, refleja un progreso profundo en su motricidad fina y en su manera de interactuar con el mundo que los rodea.

No obstante, la investigación también dejó ver que algunos niños aún encontraban dificultades para realizar ciertas tareas de manera autónoma, y esto parecía estar vinculado a una aplicación irregular o poco adecuada de las técnicas dentro del aula, este hallazgo puso sobre la mesa la necesidad de contar con una guía sensorial clara y estructurada, que sirva de apoyo tanto para los docentes como para las familias, facilitando así la correcta ejecución de las actividades.

### **Bases Teóricas**

Las actividades lúdicas pensadas para fortalecer la pinza digital se sustentan en varias teorías del desarrollo infantil y de la educación, estas corrientes no solo ayudan a entender cómo los niños van adquiriendo sus habilidades motoras, sino también por qué el juego tiene un papel tan decisivo en ese proceso. A través del juego, los pequeños exploran, experimentan y, casi sin darse cuenta, aprenden a coordinar sus movimientos. Además, jugar les brinda una libertad que ningún método rígido podría ofrecer: mientras se divierten, afinan su motricidad, fortalecen su creatividad y construyen aprendizajes que perduran mucho más allá del aula.

## **Enfoque de teoría del desarrollo psicogenético de Jean Piaget**

Piaget enfatiza lo importante que es el juego en el desarrollo motor de los niños. Según su teoría al manipular objetos a través de actividades lúdicas ayudaran a los niños en su desarrollo de habilidades motoras finas como la pinza digital.

Jean Piaget formuló la teoría del desarrollo psicogenético, donde describe el desarrollo cognitivo como un proceso activo en el que el niño va construyendo su aprendizaje a medida que interactúa con su entorno. Este proceso se sostiene en cuatro pilares esenciales: la maduración biológica, la influencia social, la actividad propia del niño y el equilibrio que se logra entre asimilar nueva información y acomodar sus esquemas mentales. Gracias a esta dinámica, el niño va ajustando y organizando sus estructuras mentales para entender mejor el mundo que lo rodea, desarrollando poco a poco su inteligencia de forma natural y progresiva (Bálsamo, 2022).

De acuerdo con Piaget explica que el desarrollo cognitivo avanza a través de cuatro etapas bien definidas: la sensoriomotora, la preoperacional, la de operaciones concretas y la de operaciones formales, cada una de ellas refleja una manera distinta de pensar, de razonar y de entender el mundo, Por ello en cada fase, el niño no se limita a aprender cosas nuevas; más bien, va transformando poco a poco su forma de comprender la realidad.

Para Piaget, aprender va mucho más allá de repetir datos de memoria; es algo vivo y dinámico, donde el niño arma su propio saber al chocar con lo nuevo del mundo a su alrededor. Al asimilar esas experiencias frescas y ajustar sus ideas internas hasta hallar un equilibrio, empieza a capear mejor la realidad. Tomemos un peque encajando bloques raros: no es solo rato muerto, sino que ahí está resolviendo líos, probando y afinando su cabeza para prever qué pasa después (Triglia, 2025).

## **Enfoque de teoría del aprendizaje experiencial de David Kolb**

El aprendizaje se da a través de la experiencia directa las actividades lúdicas manuales como manipular objetos pequeños favorecen el desarrollo de la pinza digital al permitir que los niños experimenten y practiquen movimientos precisos.

La teoría del aprendizaje experiencial de David Kolb plantea que aprender es un proceso dinámico y continuo, que se desarrolla a través de un ciclo de cuatro etapas:

experiencia concreta, observación reflexiva, conceptualización abstracta y experimentación activa, este enfoque subraya algo muy importante: el aprendizaje no ocurre por simple recepción de información, sino cuando la persona se involucra de manera activa en la experiencia, reflexiona sobre lo que vivió, extrae ideas o conceptos y luego aplica esos aprendizajes en nuevas situaciones (Cherry, 2025).

Kolb resalta algo esencial: el aprendizaje cobra verdadero sentido cuando la persona se involucra activamente, incorporando no solo lo que ya sabe, sino también lo que siente, cada experiencia, por sencilla que parezca, puede transformarse en una oportunidad para crecer, siempre que exista un espacio para reflexionar y volver a intentarlo desde una nueva perspectiva.

Además, este ciclo de aprendizaje a través de la experiencia abre camino a una enseñanza más cálida y cercana, que respeta los tiempos y formas únicas de cada estudiante. La verdad es que, cuando uno ve que cada quien aprende a su ritmo, todo fluye mejor y cobra un sentido más hondo. Piensa en un niño que garabatea un dibujo, lo mira fijo, nota qué falla y prueba otro truco con el crayón: ahí no solo saca chispas creativas, sino que afina su cabeza para pensar, armar planes y corregir sobre la marcha, ganando autonomía y esa seguridad de "yo puedo con esto" (Díaz, 2017).

### **Teoría de la Acción Dinámica de Esther Thelen**

La Teoría de la Acción Dinámica, propuesta por Esther Thelen, plantea que el movimiento no surge de un único centro de control ni de una programación genética fija, sino de la interacción continua y dinámica entre Múltiples subsistemas dentro de la persona, la tarea y el entorno. Esta teoría explica que el desarrollo motor es un proceso de autoorganización donde el comportamiento emerge de la interacción de componentes corporales, ambientales y motivacionales, y modifica su forma conforme cambian estas condiciones. Thelen ejemplifica esto con el reflejo de marcha en bebés, que desaparece y reaparece cuando el niño está listo para caminar, debido a cambios físicos y contextuales (memjavad, 2025).

En esta teoría, el desarrollo motor es flexible y sujeto a modificaciones según las circunstancias, ya que no existe un controlador único ni una fecha predeterminada para la aparición de habilidades motrices. En lugar de ser un proceso lineal, el comportamiento motriz se organiza a diferentes escalas de tiempo y se adapta a las restricciones y



oportunidades del entorno, haciendo que cada niño tenga un ritmo propio de desarrollo. De este modo, el movimiento es una solución dinámica que el niño construye explorando combinando múltiples acciones hasta encontrar las que mejor cumplen sus objetivos. Esta perspectiva integra la cognición, acción y percepción como procesos corporizados y en constante interacción con el ambiente (Play, 2024).

## **Referentes teóricos**

### **Actividades Lúdicas en el desarrollo de la pinza digital en niños de 3 a 4 años**

Las actividades lúdicas tienen un papel decisivo en el desarrollo de la pinza digital en niños de 3 a 4 años. A través del juego, los pequeños fortalecen poco a poco su motricidad fina, esa habilidad que les permite coordinar con precisión el movimiento del dedo índice y el pulgar mientras se divierten apretando, ensartando o sujetando objetos diminutos, sin darse cuenta están ejercitando los músculos y la coordinación que más adelante necesitarán para escribir, dibujar o abotonarse la ropa.

Además, cuando las actividades están pensadas de forma creativa y manual, el aprendizaje se vuelve mucho más significativo ya que no solo practican el agarre y la manipulación, sino que también desarrollan la concentración, la paciencia y la confianza en lo que hacen; detrás de cada pequeño juego hay un avance enorme: cada pellizco, cada movimiento controlado, prepara el camino para destrezas más complejas, como la escritura o el dibujo, pilares esenciales en su desarrollo integral (Ponce y Meza, 2024).

Para Copo y Llamuca (2020), explican que preparar juegos con técnicas grafoplásticas es un camino práctico para que los niños logren mejor sintonía entre sus manos, la mirada y lo que tocan a diario. No solo se trata de robustecer esas habilidades motrices finas, sino de abrirles espacio para soltar emociones e intereses vía la creatividad, tejiendo en el fondo elementos cognitivos y constructivistas que enriquecen el aprendizaje. Así, mientras van ganando destreza en movimientos precisos, despiertan la fantasía y su imaginación y su capacidad para resolver problemas mediante el juego.

La implementación de estas actividades permite que los niños adquieran la destreza necesaria para un mejor manejo de herramientas educativas, como el lápiz, evitando problemas futuros en la escritura por un agarre incorrecto. Además, la pinza digital contribuye a la formación de una personalidad integral, ya que el juego lúdico favorece no

solo el aspecto motriz sino también el emocional, social y cognitivo, al poner en juego la imaginación y el lenguaje (Copo y Llamuca, 2020).

Así mismo López (2022) menciona que las actividades lúdicas que son dirigidas al desarrollo de la pinza digital en niños entre 3 y 4 años son esenciales para su formación motriz fina y su desarrollo global. Estas actividades deben ser creativas, variadas y motivadoras para los niños, asegurando que adquieran de forma natural y divertida el control adecuado de los dedos índice y pulgar, crucial para su desempeño en tareas educativas y de la vida diaria.

### **¿Cómo contribuyen las actividades lúdicas manuales al fortalecimiento de la pinza digital en niños de 3 a 4 años?**

Las actividades manuales de tipo lúdico tienen un papel esencial en el fortalecimiento de la pinza digital en niños de 3 a 4 años. A través del juego, los pequeños aprenden a controlar con mayor precisión y voluntad los movimientos del pulgar y el índice, dos dedos que trabajan en perfecta sincronía cuando se trata de desarrollar la motricidad fina, es decir mientras manipulan objetos diminutos como cuentas, pinzas o piezas de construcción, no solo se divierten, sino que también afinan la coordinación entre la vista y la mano. (Ponce y Meza, 2024).

Licoa y Delgado (2024) indican que, a través del juego, los niños aprenden a sujetar y manejar objetos utilizando la pinza digital, lo cual mejora la precisión y la fuerza de sus dedos. Asimismo, se observa que estas actividades son disfrutadas por los niños, facilitando de esta forma el aprendizaje y el desarrollo de esta habilidad motora fina tan importante para su crecimiento integral. El empleo de materiales concretos como plastilina, botones, cuerdas para ensartar, así como ejercicios de punteado o rasgado, resulta fundamental para fortalecer la pinza digital y favorecer la coordinación mano y ojo.

El uso de materiales concretos como plastilina, botones o cuerdas para ensartar, junto con actividades como punteado o rasgado de papel, resulta muy efectivo para fortalecer la pinza digital. Estas actividades lúdicas además de mejorar la destreza motriz, fomentan la creatividad, la imaginación y la colaboración, generando un ambiente educativo enriquecedor donde el niño explora y descubre con interés (Ronald Licoa y Janeth de Lourdes Delgado, 2024).

Fortalecer la pinza digital mediante actividades lúdicas y manuales prepara a los niños para asumir retos más complejos, ayudándolos a dominar mejor los movimientos de su cuerpo y evitando futuras dificultades al escribir o al utilizar distintos materiales escolares, este tipo de ejercicios no solo afinan la coordinación, también despiertan la curiosidad y el deseo de aprender haciendo (Roldan Condo J. E., 2022).

### **Importancia de las actividades lúdicas en el desarrollo de la pinza digital en niños de 3 a 4 años**

Saltos et al., (2024), comentan que, para trabajar la pinza digital con juegos, se pueden probar cosas como machacar bolitas de plastilina, meter cositas chicas en botellas, jugar a abrochar y desabrochar botones, agarrar pinzas de ropa, hacer punteados en papel, o ensartar cuentas e hilos. Cuando estos juegos se arman de modo entretenido y pensando en lo que le gusta al niño, ayudan a que su motricidad fina salga adelante de forma natural, y eso después se nota en cómo rinden mejor en la escuela o en las tareas del día a día.

Estas las actividades lúdicas son clave en el desarrollo de la pinza digital en niños pequeños porque estimulan la motricidad fina y la coordinación de los dedos índice y pulgar, además se las puede presentar como juegos que motivan y mantienen el interés de los niños, aplicar estas actividades, promueven un aprendizaje activo, en el que el niño no solo observa, sino que participa, experimenta y descubre, contribuyendo al desarrollo integral del niño, abarcando aspectos que van mucho más allá de lo motor, estimulan su mente, afinan sus sentidos, fortalecen sus emociones y despiertan su imaginación.

La importancia de aplicar estas actividades lúdicas en el desarrollo de la pinza digital en niños de 3 a 4 años de edad, establecen en que estas actividades promueven la motricidad fina, facilitando el control voluntario y preciso de los dedos índice y pulgar.

Además, Pérez Fino (2022) pone en relieve que estas actividades no solo robustecen la motricidad, sino que además encienden la chispa creativa, impulsan la independencia y abren puertas a la interacción entre los peques. Y es que el juego va más allá de un mero entretenimiento: se transforma en una vía natural y súper motivadora para que aprendan en los primeros años. Al curiosear por su mundo, los niños prueban sus dotes psicomotoras y socioemocionales, ganan control preciso en cada gesto desde pellizcar una pinza hasta ensartar cuentas o trazar rayas, y van armando confianza y ambiciones con cada pasito que dan.

Diversos estudios y propuestas metodológicas sugieren implementar estas actividades en el aula y el hogar, con sesiones breves (no más de 15-30 minutos) consideradas como un juego para mantener la motivación. La aplicación constante y lúdica de estas técnicas permite a los niños de 3 a 4 años desarrollar la pinza digital de manera efectiva, sentando las bases para un adecuado manejo del lápiz y otras destrezas manuales fundamentales (Ronald Licoa y Janeth de Lourdes Delgado, 2024).

### **Beneficios de las actividades lúdicas en el desarrollo de la pinza digital en niños de 3 a 4 años**

Según Cocha y De los Angeles (2022) los beneficios de las actividades lúdicas para el desarrollo de la pinza digital son numerosos y realmente significativos para el crecimiento integral de los niños, estas dinámicas no solo son divertidas, sino que también les enseñan a controlar con precisión los movimientos del dedo índice y el pulgar. Al dominar este gesto tan pequeño —pero tan trascendental— los niños comienzan a manipular objetos diminutos con mayor soltura y seguridad: abotonarse la ropa, tomar un lápiz, usar una cuchara o encajar una pieza de un rompecabezas se transforman en pequeños triunfos diarios que fortalecen su coordinación y su confianza en sí mismos.

Este progreso, aunque a veces pase inadvertido, marca el inicio de habilidades más complejas que aparecerán más adelante, el juego, al ser un medio natural y motivador, facilita este aprendizaje motor fino sin que los niños perciban el esfuerzo como una obligación, sino como una diversión que despierta su interés y curiosidad.

Además, Ponce Elizabeth y Hipatia Meza, (2024) destacan que las actividades lúdicas no solo fortalecen los músculos de los dedos, la mano y la muñeca, sino que también preparan a los niños para realizar movimientos más complejos con seguridad, al practicar estas acciones, se potencia la pinza digital, se afina la coordinación entre la vista y la mano, y se desarrolla la destreza manual que será clave para futuras habilidades, como la escritura, con materiales variados como plastilina, juegos de ensartar cuentas o manipulación de objetos pequeños convierte cada sesión en un espacio de descubrimiento, permitiendo que cada niño avance a su propio ritmo, celebrando pequeños logros que refuerzan la confianza y el entusiasmo por seguir explorando y aprendiendo.

Otro beneficio muy valioso de estas actividades es que fomentan la autonomía y ayudan a los niños a desarrollar habilidades básicas para la vida cotidiana, al practicar tareas

como abrochar botones, manipular pinzas o trasladar pequeños objetos, los pequeños no solo ejercitan su motricidad fina, sino que también ganan confianza en lo que pueden hacer por sí mismos. Además, cada logro, por pequeño que parezca, refuerza su autoestima y su seguridad emocional. Aprender a valerse por sí mismos en estas acciones sencillas se convierte en un paso enorme hacia la independencia y la sensación de poder enfrentar nuevos desafíos con entusiasmo (Ponce Nonura, 2023).

De igual manera, Ponce Nonura (2023) señala que, desde el aspecto cognitivo, las actividades lúdicas enfocadas en desarrollar la pinza digital ayudan a los niños a mejorar la concentración, la atención y la paciencia, al enfrentarse a tareas que requieren precisión y cuidado, los pequeños aprenden a mantener el enfoque, a persistir frente a pequeños obstáculos y, lo más importante, a disfrutar del proceso de aprender mientras juegan.

Además, desde una mirada social, el juego que involucra ejercicios para fortalecer la pinza digital se transforma en una oportunidad maravillosa para conectar con otros. Compartir materiales, colaborar en retos sencillos o participar en actividades grupales favorece la comunicación y el trabajo en equipo. Y es que, en medio de risas y descubrimientos, los niños aprenden a respetar turnos, a ayudar al compañero y a valorar el esfuerzo propio y ajeno. En ese espacio de juego, no solo se fortalecen los músculos de las manos, sino también los lazos y los valores que sustentan una convivencia sana (Ponce Nonura, 2023).

La práctica constante y repetida de estas actividades motrices dentro de un ambiente divertido permite que los niños desarrollen estas habilidades de manera natural y positiva, esto disminuye la frustración y aumenta su interés por seguir aprendiendo. La lúdica se convierte así en un vehículo ideal para el desarrollo de destrezas manuales que serán la base para aprendizajes más complejos.

De igual manera García Modesta y Holguín Ruth (2022) destacan que incorporar actividades lúdicas centradas en la motricidad fina y la pinza digital es un recurso valioso tanto para educadores como para familias. Estas prácticas ofrecen una manera creativa y entretenida de apoyar el desarrollo de los niños, ayudándoles a alcanzar un nivel adecuado de destreza manual que facilitará su desempeño escolar y su vida cotidiana. Además, queda claro que el juego es una herramienta fundamental para fortalecer la pinza digital en la

infancia, con beneficios que van más allá de la motricidad fina, impactando también en el desarrollo integral y el bienestar emocional de los niños.

### **Pinza digital**

Según Bastidas (2016) señala que al principio, los niños utilizan toda la mano para agarrar objetos ya que con el tiempo, el pulgar comienza a oponerse a los otros cuatro dedos, y progresivamente su capacidad de presión se vuelve más precisa, permitiéndoles tomar objetos pequeños como una canica o incluso migajas de pan. Por lo general, los niños tienden a utilizar el índice y el pulgar en lo que se conoce como pinza digital.

A través de estas experiencias, cada gesto y movimiento cuenta, ayudando a los pequeños a ganar control y confianza en sus manos. Además, estas estrategias deben adaptarse al ritmo de cada niño, sin presionarlos a escribir antes de estar preparados, al respetar su propio tiempo y fomentar un aprendizaje activo y divertido, se garantiza que desarrollen habilidades sólidas y significativas, sentando una base firme para la etapa previa a la escritura y preparando el camino para aprendizajes futuros (Muñoz y Motochi, 2022).

### **Características de pinza digital**

La pinza digital tiene varias características esenciales para el desarrollo de la motricidad fina tales como. Precisión y control; se refiere a la coordinación del dedo pulgar e índice para sujetar objetos pequeños. Coordinación ojo y mano; se visualiza en las tareas que requieren observación y actuación al mismo tiempo, por ejemplo: abotonar una camisa, usar tijeras, introducir objetos en un recipiente, etc. Habilidades escolares; al ser desarrollada la pinza digital facilitará el agarre correcto del lápiz para mejoramiento de la escritura.




### **Importancia de pinza digital**

Su importancia radica en que facilita a los niños desarrollar sus capacidades motrices finas fundamentales para las actividades cotidianas como abotonarse la camisa, sujetar cubiertos, cepillarse los dientes, etc. todo esto fortalece los músculos de los dedos y muñeca para que puedan realizar movimientos con mayor coordinación.

### **Tipos de pinza digital**

El desarrollo de la pinza digital se evidencia según etapas, las cuales se describen en la siguiente tabla.

**Tabla 1. Tipos de Pinza Digital**

ETAPAS	TIPO	DESCRIPCIÓN	IMAGEN
12 – 18 Meses	Precisión cilíndrica	La mano adquiere en forma de puño cerrado donde el niño realiza movimientos rotulados desde el hombro emplea toda la mano para sujetas herramientas.	
2 a 3 Años	Pinza digital pronada	Esta fase el niño sostiene herramientas como lápiz o crayón con todos los dedos, pero con la palma de la mano y antebrazo orientados. A medida del mejoramiento del control de hombro y brazo se ira adquiriendo esa forma alineándose de forma bastante perpendicular a la palma de la mano.	
3 a 4 Años	Pinza cuadrípode	En esta etapa se utilizan los dedos para sostener el lápiz y se solicita periódicamente movimientos de muñeca para realizar actividades como pintar o dibujar. También se observa que hay niños que cogen el lápiz de forma muy tensa pero esto mejora a medida que los músculos se desarrollan	

---

5 – 6 Años

Pinza trípode

Este tipo en algunos casos aparece más tarde ya que esta pinza debería estar plenamente afianzada desde el principio al comienzo los dedos suelen mostrar cierta tensión al sostener el lápiz haciendo que los movimientos de la muñeca predominen en mayor medida.



Nota: Elaboración propia

### **Desarrollo motricidad fina**

Desarrollar la motricidad fina, sobre todo la pinza digital resulta clave en los primeros años de los niños, ya que supone unir a la perfección el pulgar con el índice para agarrar y manejar cositas pequeñas con control y precisión. Esto les hace falta para cosas del día a día como escribir, abotonarse la ropa, manejar cubiertos o cualquier tarea que pida movimientos suaves y bien coordinados de las manos (Saltos; et al., 2025).

Para potenciar este desarrollo, García y Holguín, (2022) destacan la importancia de estimular, desde los primeros años, los pequeños músculos de las manos a través de actividades lúdicas que exigen movimientos precisos y coordinados. Acciones tan simples como enhebrar cuentas, abotonar una prenda, punzar con un palillo, enrollar lana o manipular objetos diminutos pueden parecer un juego, pero en realidad esconden un gran valor educativo. Y es que, mientras los niños se divierten, fortalecen la fuerza y la coordinación de sus dedos sin darse cuenta.

Además, estas experiencias mejoran la precisión del agarre, preparando a los pequeños para desafíos más complejos como tomar correctamente un lápiz y escribir con soltura. La verdad es que una estimulación constante y bien guiada durante los primeros años de vida no solo impulsa un desarrollo equilibrado de la motricidad fina, sino que también ayuda a que los niños ganen confianza en lo que pueden hacer por sí mismos. Cada botón cerrado, cada hilo pasado por una cuenta o cada dibujo bien trazado se convierte en una pequeña victoria que alimenta su autonomía y su entusiasmo por aprender.



Los educadores y los padres tienen un papel fundamental a la hora de poner en práctica programas que estimulen la pinza digital, utilizando materiales concretos y actividades pensadas especialmente para los más pequeños, cada niño tiene su propio ritmo y estilo de aprendizaje, por lo que estas estrategias deben ajustarse a sus necesidades individuales para que su desarrollo motriz sea realmente efectivo.

La pinza digital se desarrolla progresivamente, Copo et al., (2020) indican que iniciando en la exploración natural del bebé con objetos sencillos y avanzando hacia movimientos más complejos a medida que el niño crece. Sin embargo, un entorno con escasas oportunidades para la manipulación de objetos puede limitar este desarrollo. Por ello, es recomendable ofrecer juguetes y materiales que requieran manipulación fina, como rompecabezas, juegos de ensartar, plastilina o actividades de grafomotricidad, para fomentar la práctica constante y el fortalecimiento muscular.

El desarrollo de la motricidad fina, en especial la habilidad de la pinza digital, es fundamental durante la infancia. Esta destreza implica un control preciso y coordinado entre el pulgar y el dedo índice para sujetar y manipular objetos pequeños con eficacia. Esta capacidad es clave para realizar tareas habituales como escribir, abotonarse, manejar utensilios y otras actividades que requieren movimientos delicados y bien coordinados de las manos. Un buen desarrollo de esta habilidad no solo mejora la motricidad fina, sino que también contribuye al bienestar general del niño y favorece su desempeño académico futuro. Los niños que logran dominar la pinza digital suelen mostrar mejor desempeño en actividades como el dibujo, la escritura y el uso de herramientas manuales, facilitando su autonomía y aprendizaje tanto en la escuela como en su entorno social.

### **Motricidad Fina**

Para Cabrera y Dupeyrón (2019) indica que son movimientos precisos de las manos y los dedos que se utilizan para ejecución de una acción o varias de manera útil, donde la visión y tacto ayudan a la localización de los objetos para realizarlas es por ello que al ser realizadas estas acciones están presentes por el ser humano.

De acuerdo Haro (2022) conceptualiza a la motricidad fina como la coordinación de los distintos movimientos pequeños musculares que producen la parte principal del cuerpo como son los dedos en coordinación con la vista, es decir estos movimientos al ser bien desarrollados ayudan a los niños a realizar el agarre de manera precisa en diferentes

actividades que requieren precisión y alto grado de coordinación para completar su proceso en la preescritura.

Al mismo tiempo Puertas (2017) considera a la motricidad fina como uno de los aspectos elementales en los niños partiendo de un proceso madurativo de sus estructuras nerviosas evidenciadas en la coordinación visomotriz, pinza digital y habilidad digital ya que requieren del conocimiento, dominio, control y precisión de sus movimientos con ello el manejo de las partes específicas del cuerpo como muñeca, manos y dedos en unificación con la visión para generar las diversas acciones con mayor concentración en su ejecución, la motricidad fina se considera como el principio del aprendizaje en sus primeros años, ya que al ser fortalecidas con diversas actividades ayudan a los infantes al tener una mejor precisión y eficacia en su preescritura.

### **Características de Motricidad Fina**

La motricidad fina se refiere a la capacidad de realizar movimientos precisos utilizando los músculos de las manos y dedos, es fundamental en la educación inicial ya que permite a los niños realizar tareas esenciales para el desarrollo de su aprendizaje. La motricidad fina posee diferentes características principales como lo son;

Control y coordinación; donde el niño tiene la capacidad de dirigir y sincronizar con precisión los movimientos con las manos y los dedos. Etapas del desarrollo; fase en el cual, desde el nacimiento el niño mejora sus habilidades de motricidad fina desde el control de los brazos hasta la manipulación de objetos. Coordinación óculo manual; cuya característica describe la capacidad de sincronizar la visión y el movimiento de las manos, permitiendo realizar acciones como agarrar y manipular objetos.

Integración sensorial; es la capacidad de procesar información sensorial captada por la vista y el tacto, ayudando a orientar y controlar la motricidad fina con precisión y eficiencia. Patrones de agarre y fuerza en las manos; la cual hace referencia a las formas específicas en que se sujetan los objetos con las manos, analizando la fuerza aplicada y la evolución de madurez motora. Habilidad y manipulación motriz; son las destrezas para ejecutar la motricidad fina controlados con las manos y los dedos, sean para escribir, cortar o ensamblar objetos que requieran de precisión, destreza y coordinación.

Según García y Holguín (2022) indican que, la pinza digital forma parte del desarrollo psicomotor fino, considerada también como una habilidad motriz conectada al movimiento de las manos y dedos para ejecución de una tarea en específica. Las autoras fundamentan que la pinza digital permite a los niños desarrollar el control sobre sus movimientos de sus dedos, siendo esencial para realizar actividades como: agarrar, rasgar, tomar el lápiz, sostener objetos, ensartar, tapar y destapar entre otras requieren coordinación y equilibrio de sus ojos y dedos.

De acuerdo con el desarrollo infantil es fundamental el aprendizaje de los docentes planifiquen actividades destinadas a fomentar esta habilidad empezando por la enseñanza de unir los dedos pulgar e índice lo que marca el inicio de sus primeros ejercicios con el objetivo de alcanzar una precisión adecuada en el manejo de la mano y dedos contribuyendo así una escritura correcta.

### **Coordinación oculo manual**

Jara y Yambay (2018) La coordinación entre la vista y las manos, conocida como coordinación óculo-manual, resulta esencial para que los niños desarrollen con éxito la pinza digital. Y es que esta habilidad exige que los ojos y los movimientos de los dedos y las manos trabajen en perfecta sintonía, logrando así una precisión que permite realizar tareas delicadas como agarrar objetos diminutos, enhebrar cuentas, recortar con tijeras o escribir.

Además, la verdad es que el progreso equilibrado de esta coordinación, junto con la destreza de la pinza digital, sienta las bases para que los niños manipulen objetos pequeños con control y seguridad. Cada pequeño logro, por simple que parezca, como sujetar una cuenta sin que se caiga o recortar una línea recta, refuerza su confianza y su habilidad manual, preparando el terreno para tareas más complejas en el futuro.

La pinza digital se refiere al agarre que se realiza con los dedos pulgar e índice, y para que este agarre sea eficiente se necesita una buena coordinación óculo-manual que permita dirigir y ajustar la fuerza y posición de los dedos basándose en la información visual. Esta coordinación se entrena desde temprana edad con actividades que promueven la precisión, como introducir objetos en agujeros, apretar botones, ensartar cuentas, entre otras, que además favorecen la independencia y el control de cada dedo (Ponce Aguayo, 2024)

Técnicas grafoplásticas, como pintar, modelar, recortar, trenzar o hacer collages, son actividades altamente recomendadas para fortalecer la coordinación óculo-manual junto con la pinza digital, ya que requieren movimientos finos y controlados de los dedos y la mano. Estas técnicas también mejoran la concentración, la organización espacial y estimulan la creatividad, aspectos que contribuyen globalmente al desarrollo integral del niño.

### **Autonomía en actividades cotidianas**

La autonomía en actividades cotidianas relacionadas con el uso de la pinza digital es vital para el desarrollo psicomotor de los niños. Actividades simples pero constantes permiten fortalecer la motricidad fina y la coordinación óculo-manual, facilitando que los pequeños logren habilidades prácticas esenciales para su independencia y éxito en la vida escolar y diaria.

La autonomía en las actividades cotidianas para el desarrollo de la pinza digital es clave para que los niños puedan manejar objetos pequeños con precisión y control, lo que impacta positivamente en su independencia y en su capacidad para realizar tareas diarias como vestirse, comer o escribir. La pinza digital, que es el agarre con el pulgar e índice, se fortalece mediante actividades que integran la motricidad fina y la coordinación óculo-manual, esenciales para el buen desempeño de estas tareas (Roldan Condo J. E., 2023).

En el día a día, para que los niños se vuelvan más independientes, es necesario practicar actividades como abotonar y desabotonar, abrir y cerrar cremalleras, agarrar pinzas de ropa o pegar y despegar gomitas. Estas labores piden precisión de motricidad fina y saber dosificar la fuerza en los dedos, y al ir haciéndose con ellas, el niño gana mayor capacidad y se siente más seguro para realizar las actividades solo volviéndose independiente.

Otras actividades que fomentan la autonomía incluyen introducir pequeños objetos en recipientes, como garbanzos o cuentas, formar bolitas con plastilina, rasgar papel y participar en tareas sencillas como tender la ropa usando pinzas, mientras los niños realizan estos ejercicios, no solo fortalecen la pinza digital, sino que también mejoran la coordinación y el control que luego necesitarán para usar utensilios, lápices o realizar otras tareas con precisión (Casa Iza, 2013).

Además, trabajar la pinza digital con estas actividades impacta directamente en cómo se siente el niño por dentro. Cada pasito que da bien, como enhebrar una cuenta sin que se

escurra o darle forma exacta a una bolita de plastilina, le llena de orgullo. En esos momentos se da cuenta de lo que logra, y esa fuerza interior le sube la autoestima, dándole alas para lanzarse a nuevos desafíos con entusiasmo, ya sea en clase o en la vida diaria.

Y es que, más allá de la destreza manual, lo que realmente se cultiva es la seguridad interior. Por eso, resulta esencial que padres y educadores promuevan estas experiencias de forma divertida, en un entorno donde el aprendizaje se sienta natural, libre de presión y lleno de apoyo. La verdad es que la repetición regular, ajustada a la edad y al nivel de desarrollo de cada niño, respetando sus tiempos, es clave para consolidar estas habilidades sin generar frustración y asegurando un progreso constante y significativo.

### **Uso de herramientas gráficas para inicio a la Preescritura**

Según lo indican Macías y Nuñez (2025), el uso de herramientas gráficas en la preescritura tiene un papel crucial en el desarrollo de la pinza digital, especialmente durante la educación infantil y también en la rehabilitación de personas con dificultades motoras. Y es que recursos como mapas conceptuales, diagramas de flujo o gráficos de organización no solo ayudan a representar ideas de manera visual, sino que también facilitan que los niños y usuarios planifiquen y estructuren sus escritos de forma más clara y ordenada.

Además, Almeida y Sánchez (2022) destacan que las herramientas gráficas impulsan la creatividad y la exploración de ideas. Estas herramientas permiten a los usuarios experimentar con distintas formas de conectar conceptos, lo cual no solo estimula la imaginación, sino que también favorece un enfoque más activo hacia la escritura. En el caso de los niños, el uso de estas herramientas facilita una mejor comprensión de la relación entre palabras e imágenes, fortaleciendo su capacidad para organizar y expresar sus pensamientos de manera clara y coherente

Para Saltos; Ayala y García (2025), el aplicar herramientas gráficas en la preescritura es fundamental para el desarrollo de la pinza digital en niños, ya que estas actividades estimulan la motricidad fina, la coordinación ojo-mano y el control del agarre preciso del lápiz, además una serie de beneficios los cuales podemos nombrar las siguiente:

El uso de crayones, lápices gruesos, marcadores y pinceles que permiten un mejor agarre y control, facilitando el fortalecimiento del agarre con dedo pulgar e índice Trabajar con actividades grafoplásticas como cortar pedacitos, rasgar, perforar o hacer trenzas con papel ayuda a mejorar la habilidad manual y a fortalecer los dedos.

También, al dejar que los niños dibujen libremente con líneas y formas sencillas, aprenden a controlar la presión correcta al sujetar el lápiz usando la pinza digital. Usar materiales didácticos que van aumentando en dificultad permite ir avanzando poco a poco con ejercicios pensados para mejorar el manejo del lápiz y, de paso, perfeccionar la letra. Aplicar técnicas grafomotrices que combinan la coordinación visual con el movimiento, fortaleciendo el agarre necesario para escribir con precisión.

La verdad es que implementar estas estrategias en el aula tiene un efecto profundo en la pinza digital, una habilidad clave para la escritura manual. Por ejemplo, cuando los niños crean mapas o diagramas usando lápices de colores o marcadores, no solo ejercitan los pequeños músculos de sus manos y dedos, sino que también exploran y expresan sus ideas de manera creativa. Y es que cada trazo que logran controlar aumenta su confianza, no solo en la escritura, sino también en su capacidad de comunicar pensamientos por escrito, consolidando así su desarrollo académico y personal (Saltos; Ayala y García, 2025).

Es fundamental asegurar que el acceso a estas herramientas sea inclusivo y se ajuste a las necesidades particulares de cada persona. Hay una variedad de aplicaciones digitales y materiales impresos que pueden usarse junto con las actividades de preescritura, permitiendo que tanto como niños adultos aprovechen estos recursos. De este modo, se fortalece la pinza digital mientras se promueve un aprendizaje significativo y motivador que supera las barreras tradicionales de la escritura.

### **Actividades lúdicas**

Hablar de las actividades lúdicas en la educación son clave para potenciar el aprendizaje de los niños. Como bien decían Piaget y Vygotsky, el juego no solo va de la mano con su crecimiento intelectual y social, sino que se planta como base sólida para que ellos mismos armen su propio conocimiento.

Piaget sostiene que el juego evoluciona a la par de la inteligencia, permitiendo que el niño manipule libremente elementos de su entorno y desarrolle habilidades cognitivas a través de la experimentación y la creatividad. Por su parte, Vygotsky resalta el valor socializador del juego, considerándolo una necesidad básica para que el niño interactúe, conozca normas sociales y desarrolle su lenguaje, además de ser el contexto ideal para acortar la distancia entre lo que puede aprender solo y lo que puede lograr con la ayuda de otros, es decir, su Zona de Desarrollo Próximo (Alonso Arija, 2021).

Además, la literatura educativa actual enfatiza que las actividades lúdicas impulsan el desarrollo integral del estudiante, abarcando dimensiones cognitivas, psicomotoras, afectivas y sociales, este tipo de actividades no solo fomenta la creatividad, la autoestima y la capacidad para resolver problemas, sino que también logra captar la atención de los alumnos y facilita aprendizajes significativos. Al aplicar conceptos teóricos en situaciones prácticas dentro de un ambiente de disfrute y colaboración, los niños experimentan el aprendizaje de manera más profunda y memorable. (Candela y Benavides, 2020; Benavides, 2020)

Para Caballero (2021) señala que las actividades de juego son esenciales para el desarrollo integral, especialmente durante la infancia. A través del juego, los niños exploran su entorno, viven emociones y aprenden a relacionarse con otros. Estas experiencias fomentan la creatividad, la imaginación y el pensamiento crítico, habilidades clave para la vida diaria. Además, el juego les permite descubrir de forma natural sus intereses y talentos. La diversión que aportan estas actividades también contribuye al bienestar emocional y social, por lo que es fundamental crear espacios y tiempos dedicados al juego dentro de la rutina diaria para promover un crecimiento saludable y equilibrado.

Incorporar actividades lúdicas en la educación resulta clave para que el aprendizaje sea realmente significativo, los docentes pueden utilizar juegos y dinámicas para presentar conceptos de manera más atractiva y efectiva, logrando que los estudiantes se involucren con entusiasmo en su propio proceso educativo. Además, el juego en el aula fomenta valores esenciales como el respeto, la tolerancia y la cooperación (Candela y Benavides, 2020).

Para López: et al., (2024), también señalan que las actividades lúdicas crean un ambiente estimulante, perfecto para experimentar, desarrollar la creatividad y fomentar la interacción social. Gracias al juego, los niños no solo aprenden nuevos conocimientos, sino que también fortalecen habilidades esenciales como la resolución de problemas, el pensamiento crítico y la colaboración, aspectos fundamentales para su desarrollo integral. La verdad es que este enfoque hace que el aprendizaje sea mucho más significativo y duradero, al involucrar a los estudiantes de manera activa en cada paso de su proceso educativo.

Para Candela y Benavides (2020), destacan que la motivación es uno de los beneficios más importantes que las actividades lúdicas aportan al aprendizaje. Al hacer las clases más entretenidas e interactivas, aumenta el interés y la participación de los estudiantes, lo que favorece la memorización y el desarrollo de nuevas habilidades, incorporar elementos de

juego y diversión, los alumnos se sienten parte del proceso educativo, creando un ambiente escolar más positivo y estimulante.

De igual manera, el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF, 2018) en su documento “Aprendizaje a través del juego”, las actividades lúdicas son herramientas educativas que impulsan el desarrollo de habilidades sociales y emocionales. A través del juego, los niños aprenden a compartir, negociar, resolver conflictos y colaborar en equipo, lo que fortalece su autoestima y liderazgo. Estas vivencias también favorecen mejores relaciones entre compañeros y fomentan valores esenciales como la empatía, la tolerancia y el respeto, indispensables para la convivencia en sociedad.

Cabe destacar que las actividades lúdicas dejan ajustar el aprendizaje a lo que cada niño necesita y le gusta de verdad. Al jugar, los peques van descubriendo sus habilidades y talentos por su cuenta, de forma natural, mientras se vuelven más independientes y creativos. Esa variedad de juegos y dinámicas le da al profe chance de armar estrategias frescas y flexibles que se amolden a los diferentes modos de aprender que hay en el salón (López et al., 2024).

De igual manera Putton y Cruz (2021), destacan que incluir el juego en el currículo escolar favorece el crecimiento integral del estudiante, impactando no solo su desarrollo cognitivo y físico, sino también su aspecto social y emocional. Más que un simple entretenimiento, el juego es una herramienta educativa poderosa que prepara a los niños para enfrentar con éxito los desafíos del mundo actual. Por eso, es fundamental que tanto maestros como familias valoren su importancia y lo incorporen en todas las etapas del aprendizaje para apoyar un desarrollo pleno y equilibrado.

### **Juegos motores para el desarrollo de la pinza digital**

Los juegos motores son esenciales para desarrollar habilidades finas, como la pinza digital, que consiste en usar el pulgar junto con otro dedo, generalmente el índice, para agarrar y manipular objetos pequeños. Practicar estas actividades no solo mejora la destreza manual, sino que también fortalece la coordinación entre las manos y la vista, una habilidad clave para realizar numerosas tareas cotidianas que los niños se enfrentarán al crecer, como escribir, abotonarse la ropa o usar utensilios. (Ponce y Meza, 2024).



Roldan (2023) resalta que los juegos motores dan oportunidades para afianzar la pinza digital en los niños. Cosas como manipular piezas chiquitas, bloques de armar o rompecabezas, les dejan practicar la precisión y el mando de sus movimientos, y no solo divierten, sino que avivan la curiosidad y las ganas del peque, juntando tacto y vista de un modo natural y alegre

Para el desarrollo de la pinza digital en niños, es preciso realizar ejercicios del dedo índice y pulgar para agarrar objetos pequeños, y al igual que existen juegos motores y sensoriales específicos que fortalecen esta habilidad motora fina.

Juegos motores para la pinza digital incluyen meter semillas, cuentas u otros objetos pequeñitos en botellas de plástico, uno a uno, para afinar la coordinación ojo-mano y la precisión de la pinza. Practicar abotonar y desabotonar botones o cremalleras fortalece la maña y la fuerza de los dedos. Ensartar cuentas o cordones fomenta gestos precisos y une la vista con el movimiento de las manos. Rasgar papel solo con pulgar e índice, dosificando la presión, pule la habilidad manual. Moldear plastilina en bolitas chicas o aplastarla con los dedos hace la motricidad fina más divertida. Poner pinchos de colores en un tablero agujereado trabaja la coordinación visomotora y la exactitud.

### **Juegos sensoriales para el desarrollo de la pinza digital**

González (2025) resalta que los juegos sensoriales, con sus distintas texturas y materiales, son igual de valiosos. Cosas como amasar plastilina, verter y ordenar objetos de varios tamaños y formas, o jugar con arena cinética dejan que los niños husmeen su entorno y afinen el tacto. No solo robustecen la pinza digital, sino que les ayudan a pillar mejor las cualidades físicas de las cosas, clave para que su cabeza crezca a buen ritmo.

Para Ponce y Meza (2024), resaltan algo muy importante: incluir juegos sensoriales en la rutina de los niños es fundamental para fortalecer la pinza digital. La verdad es que, al tratarse de actividades llamativas y divertidas, los pequeños se involucran por completo, convirtiendo el aprendizaje en un proceso lúdico y altamente efectivo. Además, introducir estas prácticas desde edades tempranas no solo potencia las habilidades motoras, sino que también sienta las bases para destrezas académicas futuras y para la realización de tareas cotidianas con mayor autonomía.

Las actividades sensoriales diseñadas para estimular la pinza digital incluyen despegar y pegar gomets o pegatinas, lo que ayuda a controlar el pulgar y el dedo índice. También, pinchar pinchitos o chinchetas en corchos siguiendo dibujos fomenta la precisión ojo-mano. Usar pinzas de cocina para trasladar objetos pequeños de un lugar a otra potencia la motricidad fina y la sensibilidad táctil.

Explorar cajas con diferentes texturas permite que los niños experimenten con sus dedos, despertando el sentido del tacto y la curiosidad. Estas dinámicas no solo mejoran la destreza manual, sino que combinan la estimulación sensorial con la diversión, ofreciendo un aprendizaje completo de la pinza digital. Así, los niños van adquiriendo habilidades clave para escribir, manipular objetos pequeños y enfrentar nuevas tareas con confianza y seguridad.

### **Juegos de construcción**

Los juegos de construcción son mucho más que simples actividades de diversión: permiten a los niños explorar y desarrollar sus capacidades cognitivas, motoras y sociales mientras manipulan y ensamblan materiales variados. La verdad es que al armar bloques, legos, arena o incluso materiales reciclados, los pequeños no solo dejan volar su imaginación, sino que también aprenden a experimentar, resolver problemas y comprender conceptos de espacio y equilibrio (de la Hoz, 2024).

Este tipo de juegos es clave en el desarrollo temprano porque impulsa el pensamiento lógico y la capacidad de organizar acciones en secuencia. Los niños aprenden a planificar y llevar a cabo una idea paso a paso, viendo cómo sus decisiones influyen en el resultado final. Además, estos juegos fomentan la concentración y la paciencia, cualidades esenciales para completar proyectos o construcciones más elaboradas.

Desde el punto de vista de la Hoz (2024), manipular piezas pequeñas o medianas tiene un efecto muy positivo en la motricidad fina de los niños. Y es que estas actividades no solo fortalecen la coordinación entre la mano y la vista, sino que también ayudan a tonificar los músculos de los dedos, esos que luego serán tan importantes para escribir o dibujar con precisión.

Estos juegos son oro puro en la etapa preescolar y los primeros años de cole, justo cuando esas habilidades están brotando con todo. Por ejemplo, encajar bloques, enhebrar cuentas o montar rompecabezas no solo entretiene un montón, sino que cada vez que lo

clavan, les sube la confianza y les demuestra que ya mandan mejor sus movimientos con soltura. Además, esta práctica día a día arma la base para cositas más complicadas después, como escribir, dibujar o un montón de tareas que piden una motricidad fina bien pulida.

El juego también puede ser una herramienta social importante. Tarrés (2025) indica que cuando los niños juegan juntos a construir, aprenden a compartir materiales, los juegos de construcción permiten que los niños desarrollen sus habilidades cognitivas, motoras y sociales mientras disfrutan del proceso de crear y descubrir. Son experiencias que no solo enriquecen el presente, sino que también siembran competencias y confianza que los acompañarán a lo largo de toda su vida.

### **Juegos sensoriales motrices**

Según lo indica García Martínez (2021) explica que los juegos sensoriales motrices ofrecen a los niños la oportunidad de descubrir y comunicar sus emociones, pensamientos e imaginación a través de diversas formas de arte como el dibujo, la pintura, la música, la danza y el teatro. Estas actividades no solo impulsan la creatividad y la expresión personal, sino que también funcionan como un medio para el autoconocimiento y la regulación emocional.

El arte en la infancia juega un papel importante en el desarrollo cognitivo al estimular la imaginación y la capacidad para encontrar soluciones creativas. Actividades como dibujar, pintar o bailar ayudan a los niños a fortalecer el pensamiento crítico y la flexibilidad mental, permitiéndoles explorar ideas nuevas y diferentes formas de expresar sus emociones y pensamientos. Además, el arte favorece la memoria y la concentración, ya que exige atención y observación cuidadosa.

Cuervo y Bannasar (2023) resaltan que, en el plano emocional, los juegos sensoriales y motrices dan a los niños un rinconcito seguro para indagar y soltar emociones que a veces no saben cómo decir con palabras. Es como regalarles un refugio chiquito donde prueban sus sentimientos y aprenden a domarlos, bajando el estrés y la ansiedad para que su equilibrio emocional salga más fuerte y sano.

Además, meterse en actividades artísticas les da a los niños chance de subir su autoestima. Ven sus creaciones y se sienten re orgullosos, disfrutando esa satisfacción de haberlo hecho todo con sus manitas. Cada garabato, cada figurita de plastilina o manualidad

lista se vuelve un triunfo chiquito que les inyecta confianza y alegría por ver de qué son capaces.

Desde una perspectiva social, el arte fomenta la colaboración y el respeto por las ideas ajenas cuando se trabaja en grupo. Mediante la expresión artística, los niños mejoran su comunicación, desarrollan empatía y adquieren habilidades sociales esenciales para relacionarse con su entorno. Estas vivencias también enriquecen su sensibilidad tanto estética como cultural (Andres; et al., 2024).

Los juegos sensoriales y motrices traen un regalo enorme: el desarrollo motor. Cosas como garabatear, amasar plastilina o soltarse bailando al ritmo de la música ayudan a los niños a afinar su coordinación, la maña de las manos y el equilibrio. Estas destrezas no solo son vitales para que crezcan fuertes físicamente, sino que se ven en cómo aprenden y se las arreglan en el día a día. Practicándolas, los peques van ganando independencia y confianza, mientras curiosean el mundo a su manera.

## CAPÍTULO III

### ABORDAJE O MOMENTO METODOLÓGICO

#### Conceptualización ontológica y epistemológica del método

Este abordaje metodológico utilizado en la investigación de integración curricular tiene como objetivo delinear hacia la investigación de enfoque cualitativo que se rige como un punto de vista privilegiado en el ámbito académico debido a su capacidad intrínseca para explorar contextos y significados de manera profunda y contextualizada. Tal como lo destacan Quecedo & Castaño (2022) este enfoque se diferencia notablemente ya que permite a los investigadores adentrarse en las experiencias individuales de los sujetos de estudio, en este caso, los niños que interactúan con las actividades lúdicas para el desarrollo de la pinza digital. Mediante técnicas como entrevistas y observaciones, los investigadores pueden recolectar datos ricos y detallados que iluminan cómo estos pequeños estudiantes perciben y asimilan el conocimiento.

#### Diseño de investigación

##### Fenomenológico

La investigación se llevará a cabo bajo un diseño fenomenológico esencial para comprender la complejidad de la experiencia educativa desde la perspectiva del aprendizaje del estudiante en su aula de clase. Según Aguirre & Jaramillo (2012) este diseño se centra en la experiencia subjetiva permitiendo que se revele como las realidades a partir de sus vivencias personales, el contexto de las actividades lúdicas emergen como una herramienta clave que facilita la transformación de experiencias en conocimiento significativo en función de las expectativas y necesidades de los estudiantes.

Al profundizar en las vivencias personales se refiere a la exploración que atribuye a sus experiencias promoviendo así un entendimiento más reforzado de la condición humana. La fenomenología enriquece el conocimiento en diversas disciplinas desde la psicología hasta la educación subrayando la relevancia del contexto en el que se desarrollan las experiencias permitiendo así una aproximación más holística y representativa de la realidad humana.

El diseño fenomenológico aporta significativamente en mi investigación sobre actividades lúdicas en el desarrollo de la pinza digital, cuando el centro del estudio es comprender la experiencia vivencial que obtienen los niños entorno a las actividades que se desarrollen durante su aprendizaje experimentándolas mediante la estimulación de su

coordinación óculo manual manipulando objetos concretos para fortalecer su desarrollo, también se resalta la búsqueda de captar el sentido de manipulación, emociones que surgen e interpretan dichas actividades conduciendo a la interacción del niños con su entorno. Es así que las actividades lúdicas son el principal medio de expresión y aprendizaje.

### **Alcance**

El alcance de la investigación se basará en descriptivo y explicativo según se detalla a continuación:

#### **Descriptivo**

Según lo indica Ramos (2020) la investigación descriptiva se rige como una herramienta en el ámbito científico permitiendo a los investigadores reunir y analizar datos de manera más detallada proporcionando una imagen precisa del fenómeno estudiado, este tipo de alcance en mi investigación se centra en la recopilación de información detallada a partir de la aplicación de los instrumentos de la investigación identificando las características de las actividades lúdicas que fortalezcan el desarrollo de la pinza digital en los niños de 3 a 4 años para ello se utilizaran los siguientes instrumentos como la entrevista y observación para permitir recabar información directa del sujeto de estudio.

En cuanto al alcance explicativo podemos conceptualizarlo como el avance que se centra en las causas y efectos de fenómenos específicos a diferentes investigaciones del estudio, de acuerdo con Hurtado (2020) busca entender las relaciones causales subyacentes, proporcionando un contexto más profundo significativo para lograrlo se emplea métodos rigurosos como estudios de casos, experimentos y análisis estadísticos que permiten a los investigadores formular y probar hipótesis. Es así que el alcance explicativo nos describe la causa en que los niños no tienen desarrollado su pinza digital la cual se visualiza en la aplicación de los instrumentos de evaluación en las diferentes actividades lúdicas que se realizan en clases diarias.

#### **Población y muestra**

Una vez que se establecieron el tipo de metodología, diseño y alcances en este estudio es necesario hablar de la población y muestra detallada a continuación:

Como conceptualiza Ventura (2017) a la población como un grupo de elementos que comparten determinadas características para su respectivo análisis. Por ello entre la población

y la muestra existe una relación de tipo inductivo que va de lo particular a lo general, esperando que la muestra como parte seleccionada para su observación sea representativa a la realidad, es decir la población sea el total, esto permite que las conclusiones o resultados del estudio tenga validez y reflejen con precisión las características del conjunto completo.

Esta investigación se llevará a cabo en la escuela de Educación Básica Abraham Lincoln localizada en la provincia de Santa Elena, entre la avenida séptima y octava, del cantón La Libertad, cuenta con jornada matutina, por lo tanto, la población de 400 que corresponderá de 360 estudiantes y 40 docentes de la institución educativa, donde será observada un grupo seleccionado de dicha población.

### **Muestra**

Tal como indica Stewart (2025) la muestra no probabilística es aquella en la que no todos de la población tengan la posibilidad de ser seleccionados, es decir dependen de criterios subjetivos de la investigadora siendo intencional cumpliendo con las características específicas para el estudio. Para la selección específica de la muestra no probabilística intencional a estudiar se dirige a un grupo de 23 personas donde 22 son niños de 3 a 4 años y 1 docente encargada del curso correspondiente al nivel inicial 1 para el estudio investigativo.

**Tabla 2.** *Tabla de muestra*

ÍTEM	DESCRIPCIÓN	POBLACIÓN
1	Docente	1
2	Niños	11
3	Niñas	11
Muestra total		23

Nota: Datos tomados de la Escuela de Educación Básica “Abraham Lincoln”

## **Naturaleza o paradigma de la investigación**

Este estudio se basa en el paradigma constructivista siendo una corriente teórica que sostiene que el conocimiento no se transmite de forma pasiva como estipula Valenciano (2022), se construye activamente por el individuo desarrollándose a partir de las interacciones sociales y las experiencias previas para comprender y validar la esencia del estudio siendo participe activo el estudiante del aprendizaje significativo.

## **Método y sus fases**

En cuanto a sus métodos y sus fases la investigación contara con los métodos teóricos y empíricos como: la revisión bibliográfica, el método inductivo:

En cuanto a la revisión bibliográfica según lo menciona Vilanova (2012) la revisión bibliográfica en investigación permite el análisis de trabajos previos para nuevos estudios involucrando el recopilar fuentes de información relevantes y confiables garantizando una investigación de fundamentos sólidos y actualizados. Al aplicar esta revisión en investigaciones educativas los investigadores diseñan intervenciones más efectivas y fundamentales para mejorar el estudio.

Para ello la revisión bibliográfica permitió seleccionar los referentes teóricos de artículos de revistas, tesis permitiendo analizar dichos trabajos previos que servirán de guía para el estudio, así también fundamentar a la investigación de mis categorías como Actividades lúdicas y Pinza digital.

### **Método inductivo**

Para Palmett (2020) el método inductivo en la investigación se basa en la observación de fenómenos específicos para generar conclusiones generales este método permite a educadores y estudiantes desarrollar teorías a partir de datos concretos y experiencias directas. Por ello la investigación es de método inductivo ya que busca comprender el fenómeno a partir de la observación directa y sistemática del estudio. Este método incluye varias fases: recopilación sistemática de datos, identificación de patrones y formulación de hipótesis, también posee ventajas como capacidad de fomentar un aprendizaje activo y reflexivo y desventajas posibilidad de generalizaciones erróneas si los datos recogidos son suficientes.



**Tabla 3. Fases de la investigación**

<b>Fase 1: Preparación</b>	<b>Fase 2: Trabajo de campo</b>	<b>Fase 3: analítica</b>	<b>Fase 4: informativa</b>
Identificamos la problemática para determinar los objetivos, de la misma forma al investigar los referentes teóricos de cada categoría de acuerdo con la revisión bibliográfica para obtener una vista más profunda de contenidos teóricos que sirvieron para esta temática investigativa.	Se desarrollará la observación participativa para obtención de información necesaria para nuestro estudio el cual el análisis de resultados es favorable y confiable. De la misma forma se utilizó la entrevista semiestructurada para conocer el análisis y vivencia del educador sobre el desarrollo de las actividades lúdicas en la educación para fortalecer la pinza digital dando un preámbulo de experiencias y habilidades que necesitan los niños.	Analizar los instrumentos aplicados mediante la plataforma Atlas ti, permitiendo la interpretación de los resultados obtenidos mediante redes semánticas y nubes de palabras.	Presentación de los resultados obtenidos del estudio permitiendo formular reflexiones y conclusiones más específicas.

**Fuente:** *Elaboración propia*

### **Técnicas de recolección de información**

De acuerdo a las técnicas de recolección de información mediante los instrumentos como ficha de observación y entrevista estructurada definidas y caracterizadas a continuación:

Para Geller (2024) los datos primarios de recolección de información son parte fundamental para la obtención de información precisa y relevante de diversas investigaciones obtenidos directamente de fuentes a través de métodos como encuestas y entrevistas que permitirán a los investigadores adaptar las preguntas y formatos según sus necesidades. Estos datos influyen en una validez de resultados y conclusiones que se extraen de aquellos, los investigadores con estos tipos de datos enfrentan desafíos como el tiempo y los recursos necesarios para llevar a cabo la recolección y también una escasez de respuestas en algunos contextos.

## **Fichas de observación;**

### **Definición**

Según Gallardo & Moreno (1999) La ficha de observación es una herramienta principal en la investigación que contribuye a la mejora de recolección de datos a los investigadores ya que permite sistemáticamente y estructurada recoger datos en su proceso de observación. Su propósito es facilitar el análisis de fenómenos observables dando apertura a los investigadores documentar aspectos esenciales del entorno.

La ficha de observación en las actividades lúdicas radica en la capacidad de facilitar el desarrollo de la pinza digital en los niños, es decir la ficha de observación es definida como una herramienta sistemática que permite a los educadores registrar y analizar el comportamiento y las interacciones de los niños durante las actividades lúdicas proporcionando una base para entender sus desarrollo emocional y social.

### **Elementos**

Los elementos claves que debe incluir una ficha de observación para la recolección de datos claros preciso y confiables son: identificar el sujeto o contexto a investigar, la categoría a evaluar y un registro cronológico de lo observado. Consta de 20 preguntas desglosados en diferentes criterios a evaluar como: desarrollo de la motricidad fina, coordinación óculo manual, autonomía en actividades cotidianas y en el inicio a la preescritura en relación a la categoría que se va observar pinza digital. Este instrumento permitirá observar como los niños vivencian su aprendizaje.

## **Entrevista**

Para Folgueiras Bertomeu (2016) La entrevista en investigación es un método de recopilación de información valiosa y profunda sobre un tema en particular, es decir es una conversación guiada donde el investigador hace preguntas a un participante con el objetivo de entrevistas estructuradas, semiestructuradas y no estructuradas cada una a diferentes contextos y objetivos de investigación. Las ventajas que tiene una entrevista es explorar en profundidad las percepciones y experiencias del entrevistado permitiendo obtener un contexto vivencial.

Además, una entrevista constituye un proceso en el ámbito profesional y educativo diseñado para obtener información relevante mediante un diálogo estructurado entre el entrevistador y entrevistado. Este instrumento se caracteriza por la recopilación de datos que permitan evaluar competencias, habilidades conocimientos facilitando tomar decisiones entre partes involucradas.

### **Entrevista semiestructurada**

En investigación es fundamental comprender distintos tipos de entrevista que se utilizan para recopilar información valiosa Ortega (2024) el tipo de entrevista se describen a continuación, este tipo de entrevista combina elementos estructurados con flexibilidad permitiendo que el entrevistador explore temas relevantes mientras se adhiere un guion básico. Consta de 16 preguntas distribuidas en subcategorías como: juegos sensoriales, juegos motores, constructivos y sensoriales motrices las cuales están referidas a la docente encargada del nivel inicial de niños en edades de 3 a 4 años.

La entrevista en las actividades lúdicas que se define como la actividad de los niños representan situaciones de la vida real mediante actividades y recursos didácticos donde esta práctica es un vehículo para un desarrollo de la pinza digital facilitando el aprendizaje de habilidades para la preescritura. Al realizar entrevista en este contexto se fomenta un ambiente de exploración y expresar emociones al reforzar sus movimientos para una adecuada preescritura del entrevistado.

Este instrumento también nos beneficia el conocer el análisis y vivencia del educador sobre el desarrollo de las actividades lúdicas en la educación para fortalecer la pinza digital dando un preámbulo de experiencias y habilidades que necesitan los niños.

## **Validación de expertos de la ficha de observación y entrevista**

En el marco del estudio de las actividades lúdicas en el desarrollo de la pinza digital, se llevó a cabo un proceso de validación por juicio de expertos con el propósito de garantizar la pertinencia, claridad y coherencia de los instrumentos de recolección de datos. La validación de expertos constituye una etapa esencial en la investigación educativa permitiendo asegurar que dichos instrumentos utilizados sean adecuados para medir las variables planteadas y que los ítems respondan de manera precisa a los objetivos del estudio, en esta temática se contó con la participación de profesionales especializados en educación inicial, psicomotricidad y metodología de investigación, quienes evaluaron los instrumentos de acuerdo con criterios previamente establecidos.

En cuanto a la ficha de observación, los expertos analizaron su redacción y adecuación de los indicadores relacionados con la ejecución de actividades lúdicas del desarrollo de la motricidad fina, coordinación óculo manual, actividades cotidianas, inicio a la preescritura) y su vinculación con los niveles de desarrollo de la pinza digital. Confirmaron que los descriptores permitían detectar comportamientos específicos y adecuados a la edad de niños de 3 a 4 años, garantizando la validez del instrumento para monitorear el progreso motor.

En cuanto a la entrevista semiestructurada dirigida a la docente, los especialistas verificaron que las preguntas fueran claras y efectivas para explorar percepciones, estrategias pedagógicas y experiencias vinculadas al uso de actividades lúdicas en el desarrollo motriz, sugiriendo algunos ajustes mínimos para facilitar la comprensión y fluidez en las respuestas.

En conjunto, las valoraciones positivas de los expertos validaron los instrumentos, reforzando la confiabilidad del proceso de recolección de datos y asegurando que los resultados reflejen fielmente la realidad de los niños. Así, la validación profesional garantizó la calidad metodológica y la relevancia de la información sobre cómo las actividades lúdicas apoyan el desarrollo de la pinza digital en la primera infancia.

## **Categorización y Triangulación**

La categorizar información constituye un proceso esencial dentro de la investigación cualitativa permitiendo organizar, interpretar y dar sentido a los datos recolectados en función de los objetivos del estudio. En el contexto de la temática la categorización implica organizar y clasificar la información reunida durante el proceso investigativo realizando la

codificación de las categorías como: actividades lúdicas y pinza digital, esta etapa facilita identificar patrones, relaciones y significados que emergen de las observaciones, entrevistas y registros obtenidos durante el estudio.

Para este estudio, las informaciones recolectadas se agrupan en categorías que reflejan los principales ejes de análisis una de ellas es la categoría actividades lúdicas, donde se incluyen las distintas actividades y materiales empleados en el aula, cada una de estas actividades se examinan según su intencionalidad pedagógica y potencial para estimular la coordinación visomotora fina.

En cuanto a la otra categoría pinza digital comprende los avances observables en la motricidad fina de los niños como la precisión al tomar objetos pequeños, la fuerza del agarre e independencia de los dedos índice y pulgar en esta categoría permite vincular directamente estrategias confortativas con los logros motores alcanzados evidenciando el papel de actividades lúdicas como herramientas formativas. Por ello en este contexto facilito la interpretación de los resultados, permitiendo un análisis de información clara y comprensible.

**Tabla 4. Construcción de categorías y subcategorías**

Ámbito temático	Problema de investigación	Preguntas de investigación	Objetivo general	Objetivos Específicos	Categorías Apriorísticas	Subcategorías Apriorísticas	Técnica e instrumentos
Actividades Lúdicas en el desarrollo de la pinza digital en niños de 3 a 4 años	Las actividades lúdicas en el desarrollo de la pinza digital	¿Cómo influyen las actividades lúdicas en el desarrollo la pinza digital en niños de 3 a 4 años?	Analizar la influencia de las actividades lúdicas en el desarrollo de la pinza digital en niños de 3 a 4 años	Definir los fundamentos teóricos relacionados a investigaciones y aportes a las actividades lúdicas para el desarrollo de la pinza digital en niños de 3 a 4 años.	Actividades lúdicas. Pinza digital	Concepto Actividades manuales Importancia Beneficios Desarrollo de la motricidad fina Coordinación óculo-manual	Revisión bibliográfica de teóricos que sirvieron de aporte a las categorías de estudio
				Identificar las diferentes actividades lúdicas que fortalezcan el desarrollo de la pinza digital en los niños de 3 a 4 años.	Pinza digital	Autonomía en actividades cotidianas Inicio a la preescritura Juego sensoriales	Ficha de observación fue dirigida a niños de 3 a 4 años de la escuela de Educación Básica Abraham Lincoln
				Describir los resultados del análisis obtenido sobre las actividades lúdicas que favorecen al desarrollo de la pinza digital en niños de 3 a 4 años.	Actividades Lúdicas Pinza digital	Juegos motores Juegos de construcción Juegos sensoriales y motrices	Entrevista semiestructurada ( cuestionarios de preguntas) dirigida a la docente del nivel inicial I
						Análisis de resultados	Atlas. Ti plataforma para interpretación de resultados favorables y confidenciales.

## **Triangulación**

Según Leiva (2016) la triangulación es una técnica utilizada para confirmar veracidad de los datos, asegurando que las conclusiones sean correctas y creando enlaces para lograr claridad, se aplicó la triangulación de fuentes, mediante la comparación de la información recolectada a través de diferentes actores del proceso educativo: docentes, niños y observadores. Esta estrategia posibilitó identificar coincidencias y divergencias en las percepciones sobre las actividades lúdicas, así como en los avances motrices observados en los niños.

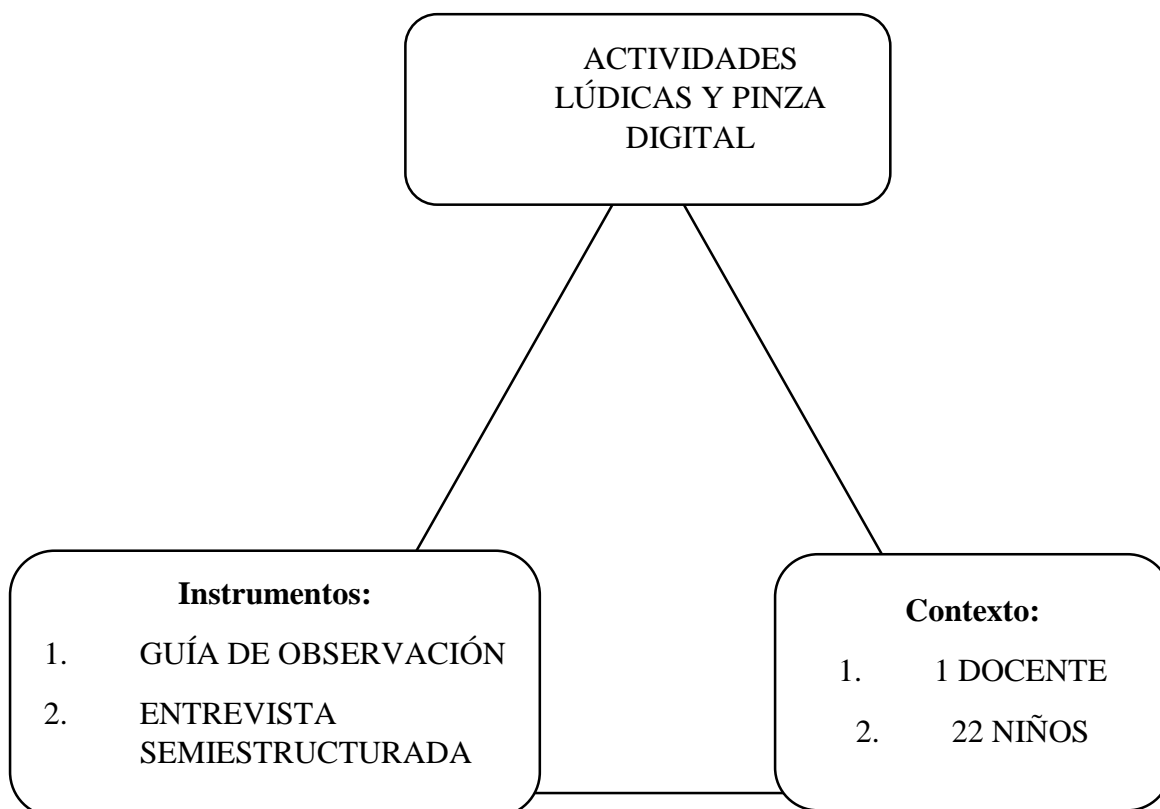
Después, se llevó a cabo la triangulación de instrumentos, un proceso que, la verdad, permitió mirar los datos con más profundidad. Se compararon los resultados de la ficha de observación, las respuestas de la entrevista semiestructurada y también los registros fotográficos que capturaban momentos clave de las actividades. Y es que al poner todo sobre la mesa —lo dicho por los docentes y lo que realmente se veía en el comportamiento de los niños mientras jugaban— se hizo mucho más sencillo comprobar si había coherencia entre ambos lados. Este cruce de información ayudó a obtener una interpretación más clara y fiel de lo que ocurría en las experiencias lúdicas, evitando suposiciones y acercándose mucho más a la realidad cotidiana del aula.

Se creó un gráfico a partir de los datos recogidos durante la observación y la entrevista, que se organizaron para su posterior análisis desde ese momento la investigación utilizada mediante la creatividad de la investigadora en la formulación de teorías representando la realidad en su contexto mediante prácticas preprofesionales dando paso al profundo juicio y desarrollo de las categorías de estudio centrándose en las actividades lúdicas y la pinza digital. De esta manera la investigación adquirió una visión clara constructivista.

En síntesis, la triangulación de la información permitió afianzar los resultados del estudio y darle un respaldo más sólido al proceso investigativo. La verdad es que este cruce de datos ayudó a mirar la situación desde distintos ángulos y a confirmar, con mayor seguridad, lo que ya se intuía en el aula: cuando las actividades lúdicas se planifican con una intención pedagógica clara y se ajustan a la etapa de desarrollo de los niños, realmente impulsan su coordinación fina y esa destreza manual que poco a poco da forma a la pinza digital. Y es que, al final, estos pequeños ejercicios se convierten en un apoyo valioso para

que los niños avancen de manera natural y progresiva.

**Figura 1.** *Triangulación*



*Nota.* *Elaboración propia: Triangulación*

### **Técnicas de interpretación de la información**

En el análisis de datos, se optó por utilizar el programa ATLAS. TI, de acuerdo con Monterroza (2024) se presenta como una herramienta tecnológica de gran valor para el análisis cualitativo de información en investigaciones educativas. Este programa no solo permite una gestión eficiente de los contenidos obtenidos, sino que también posibilita una exploración más profunda de las perspectiva y vivencias de los participantes.

En el estudio sobre las actividades lúdicas y su influencia en el desarrollo de la pinza digital, este software permite organizar, codificar y examinar de manera sistemática los datos obtenidos a través de la observación a los sujetos de estudio y entrevista a la docente del nivel inicial, el empleo de este programa facilita una comprensión más profunda del proceso de aprendizaje motor fino, ya que permite identificar patrones, categorías y relaciones entre las



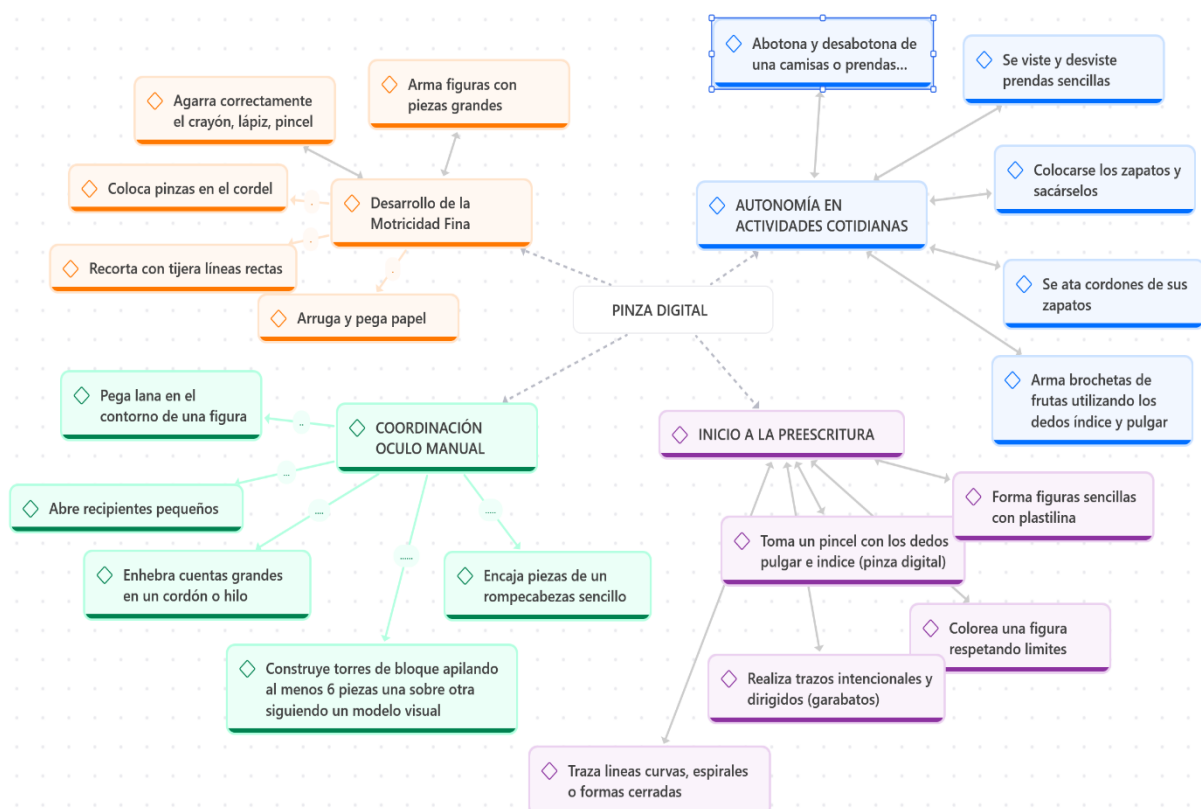
estrategias lúdicas aplicadas por la docente y los avances en la coordinación mano – dedo de los niños como actividades de enhebrar, cuentas, moldear plastilinas o ensartar, el programa ayuda a codificar comportamiento y específicos como la precisión, la fuerza o control de movimientos que reflejan el desarrollo de la pinza digital.

Además, este software posibilita integrar distintas fuentes de información, lo que enriquece el análisis y aporta evidencia sólida sobre efectividad de las actividades lúdicas en el fortalecimiento de la motricidad fina. A través de la generación de redes semánticas, Atlas. Ti facilita la visualización de las conexiones entre los criterios de las diferentes actividades y los progresos observados en los niños.



A continuación, se presentan los resultados obtenidos de la ficha de observación aplicadas desde cada criterio de evaluación, durante el proceso de la aplicación de dichos instrumentos, a los estudiantes permitió identificar el nivel de desarrollo en cuatro áreas fundamentales definidas en la motricidad fina, coordinación óculo manual, autonomía en actividades cotidianas e inicio a la preescritura. A continuación, se presenta un análisis global por criterios, destacando los patrones predominantes y las necesidades observadas. los cuales nos ayudaron a interpretar lo siguiente:

**Figura 3. Red semántica: Categoría 1**



*Nota: Red semántica de la ficha de observación, Extraído de Atlas Ti.*

### Desarrollo de la motricidad fina

De acuerdo con los resultados obtenidos según el indicador Desarrollo de la Motricidad Fina los resultados muestran una amplia variabilidad entre los estudiantes, ya que la mayoría de niños presenta un agarre adecuado del crayón, lápiz o pincel, lo que indica un desarrollo progresivo del control manipulativo en la actividad que se realizó que fue usar la técnica del punzado sobre imágenes de hábitos de higiene, usando punzón. Siendo visibles

especialmente en los niños A, E, G, H, N y O de dicha observación, evidenciando agarres inadecuados, lo que dificulta la precisión en actividades gráficas y manipulativas.

En relación con actividades como armar figuras con piezas grandes, donde realizaron juegos de armar torres con legos donde se visualizó que la mayor parte del grupo de estudiantes demuestra buenas habilidades de coordinación y atención. No obstante, algunos niños requieren apoyo constante para completar la actividad, evidenciando las dificultades que tienen en la construcción autónoma, en esta actividad se evidencia un patrón de acciones repetitivas que contribuyen al fortalecimiento de la coordinación visomotora y la organización espacial de los niños. Este proceso se repite cada que selecciona una pieza permitiendo observar la planificación motriz, la capacidad de ensayo y error, el niño desarrolla sus estrategias de mejoramiento de precisión y comprensión de relación, forma, tamaño y ubicación.

Por otra parte, el realizar actividades como colocar pinzas, recortar líneas rectas y arrugar-pegar papel revelan un patrón repetido: los niños realizaron diferentes actividades como colgar pinzas sobre un cordel donde ellos ejecutaron una serie de movimientos como tomar la pinza, presionarla para abrirla, ubicarla en el cordel, de manera similar recortando líneas rectas repitiendo patrones de abrir y cerrar las tijeras mientras avanzan siguiendo una trayectoria marcada.

Finalmente arrugar papel con los dedos y luego pegarlos también siguiendo una secuencia reiterada donde se evidencio que varios estudiantes necesitan una guía continua para coordinar movimientos y controlar la fuerza de sus manos, destacándose especialmente en los niños A, C, E, G, N y O de dicha observación como los perfiles con más dificultad. Por el contrario de los estudiantes F, L, P, Q y R quienes muestran un nivel de motricidad fina sobresaliente, ejecutando las tareas con precisión y seguridad, estas repeticiones permiten evaluar el progreso, las estrategias utilizadas y las dificultades que surgen en el desarrollo motriz fino.

### **Coordinación Óculo Manual**

En este criterio se evidencian contrastes significativos. La actividad de pegar lana en el contorno de una figura esta acción requirió tomar un segmento de lana, aplicar goma en el borde de la figura, posicionarla cuidadosamente sobre el contorno haciendo presión para fijarla, es una secuencia repetitiva a lo largo de toda la figura, es una de las más desafiantes,

donde varios estudiantes se desvían del borde, presentan dificultad para controlar la dirección o requieren apoyo para utilizar el pegamento. Este patrón es recurrente en los niños A, G, I, N y O observados, permitiendo evaluar la capacidad de seguimiento visual, control de la mano, regulación del movimiento y nivel de concentración de los niños en este proceso de la actividad propuesta.

Las actividades presentadas como enhebrar cuentas, armar torres de bloques y encajar rompecabezas, en esta actividad realizaron las siguientes actividades: la docente le proporciono cuentas y un cordón donde ellos tomaron un cuenta con los dedos pulgar e índice e inserta en el cordón, luego deslizando la cuenta hasta el extremo repitiendo el proceso con las demás cuentas hasta completar la secuencia, con construir torres con bloques se reiteran movimientos de selección de piezas, equilibrarla sobre las anteriores ajustando su posición para evitar que la estructura se desestabilice, son por lo general ejecutadas con mayor seguridad. Muchos estudiantes lograron estas tareas con precisión, indicando un buen nivel de percepción visual y direccional.

Cuyos estudiantes destacados fueron la B, F, P, Q y R, quienes evidenciaron fluidez y control total en la coordinación ojo mano. Estas acciones permiten analizar la evolución del control fino, la coordinación visomotora y las estrategias de resolución de problemas en los niños, identificando el nivel de avance que pueden presentar en el desarrollo de motricidad fina y cognitiva.

### **Autonomía en Actividades Cotidianas**

Dicho criterio refleja diferencias marcadas entre los estudiantes, ya que durante la ejecución de dichas actividades como colocarse y quitarse los zapatos se realizan con independencia por la mayoría del grupo observado; sin embargo, el atado de cordones es la habilidad con menor dominio entre los participantes, ya que casi todos los estudiantes requieren la asistencia total de la docente o de sus padres para atarse los cordones.

En esta actividad se realizó me pongo mis zapatos, donde los niños se sentaron en una silla para luego quitarse los zapatos realizando un proceso de aflojar los cordones, sacar los pies y seguir el proceso inverso de colocárselos como tomar uno de los zapatos desatando los cordones, para introducir sus pies y ajustar los cordones se evidencio que necesitaron ayuda para atarlos. Esta rutina favorece el fortalecimiento de coordinación bilateral, la organización

de pasos consecutivos, la autonomía personal y la comprensión de relación entre esfuerzo, movimiento y logro.

Además, las actividades de abotonar y desabotonar, vestirse o desvestirse representan un reto para varios estudiantes, estas acciones siguen secuencias que requieren coordinación entre la vista y las manos, precisión en los movimientos y capacidad de organizar pasos sucesivos, se realizó me visto a mi gusto, consiste en abotonar la prenda, alinear el botón con el ojal, del mismo modo durante al vestirse o desvestirse, el niño identifico la prenda correspondiente, orientándola correctamente, introduce sus brazos o piernas, ajusta cierres o broches, donde se evidencio que algunos de los infantes observados no logran coordinar los movimientos de ambas manos, mientras que otros necesitan la guía verbal o física de su maestra o sus padres para completar la secuencia de la tarea.

Se observó que los niños O, N, H y G presentan mayor dependencia en este tipo de actividad, mientras que estudiantes F, L, P y Q muestran mejor iniciativa y mayor independencia en este tipo de actividades, por lo tanto, estas actividades representan rutinas de hábitos permitiendo observar el avance en control manual, planeación motriz, independencia y comprensión de secuencias funcionales cotidianas.

### **Inicio a la Preescritura**

En este campo de estudio, se refleja de manera muy clara el nivel de madurez motriz fina que posee cada estudiante observado, siendo así que los resultados fueron los siguientes.

Empezando por la toma de pincel con la pinza digital, para realizarla, el niño sostiene el pincel utilizando los dedos pulgar e índice, manteniendo en posición adecuada para controlar el trazo durante la pintura, esta acción es realizada adecuadamente por varios estudiantes; sin embargo, sigue siendo frecuente el uso de agarres inmaduros e incorrectos del pincel, principalmente en los niños A, E, G, H, N y O de alumnos observados.

Estos estudiantes requieren guía continua para corregir la postura de la mano y realizar correctamente la actividad, aunque con dificultades por su proceso de adaptación ya que implica una serie de ajustes motores continuos, como regular la presión, orientar el pincel en la dirección deseada y desplazarlo suavemente sobre el papel o superficie del trabajo.

Posteriormente, en las actividades realizadas como el formar figuras con plastilina, donde se realizó la actividad de formar figuras como estrella, cuadrado, círculos donde los

niños amasan, presionan, enrollan, estiran y unen fragmentos de plastilina para dar forma a sus figuras concretas, se observa un buen desempeño en la mayoría de los estudiantes observados, aunque algunos presentan rechazo a la textura, al igual que dificultades en la presión y manipulación del material didáctico, esta actividad permite el fortalecimiento de los dedos mejorando su precisión manual y desarrollo de percepción táctil y espacial, favoreciendo la creatividad durante su construcción de sus creaciones.

Consecutivamente se evaluó el respeto de límites al momento de colorear una imagen, siendo así un criterio que evidencia diferencias notorias que durante esta tarea los niños deben sostener correctamente el lápiz de color o crayón dirigiendo el trazo con precisión para mantener el color dentro del contorno de la figura. Esta acción se observó que mientras estudiantes como B, L, P, Q y R lo realizan con excelente precisión, otro grupo de estudiantes especialmente A, G, N y O, se puede dar a notar que se salen del contorno con frecuencia, no respetando delimitación de las figuras presentadas.

Por último, también se evaluaron los trazos intencionales, las líneas curvas o espirales presentadas que permitieron ver la continuidad del movimiento y el control del lápiz o hisopo donde la actividad que se realizó fue de pintar con hisopo puntitos siguiendo las líneas rectas, curvas o espirales siguiendo la trayectoria del trazo para formarlas. La mayoría logra realizar la actividad, aunque varios estudiantes presentan desviaciones, interrupciones o desorganización al momento de realizar los trazos.

### **Análisis del instrumento de la entrevista**

Este apartado muestra que en la escuela de Educación Básica Abraham Lincoln se utilizó la técnica de la entrevista, donde se hicieron 16 preguntas a la maestra del salón, centrándose en las diversas categorías y subcategorías del estudio. En esta escuela, se usaron actividades lúdicas como parte de las actividades diarias con el objetivo de promover el desarrollo de la pinza digital.





La verdad es que, mientras exploran, comparan y manipulan, también empiezan a comprender mejor las características físicas de los materiales: qué es suave, qué es rugoso, qué pesa más o menos. Estos pequeños descubrimientos, que parecen casi juegos, terminan siendo claves para su desarrollo cognitivo y para la manera en que interpretan su entorno.

**¿Cómo define usted los juegos sensoriales y que beneficios aportan al desarrollo de los niños?**

Menciona la docente entrevistada que, los juegos sensoriales son experiencias que estimulan los sentidos del infante en lo que respecta a la vista, el tacto, el gusto, el olfato y el oído, por ende, a través de ello, los estudiantes exploran y comprenden su entorno en forma natural, entre los beneficios que aportan los juegos sensoriales favorecen el desarrollo cognitivo lo que respecta a la concentración y la creativa, así mismo, fortalece el lenguaje y la concentración.

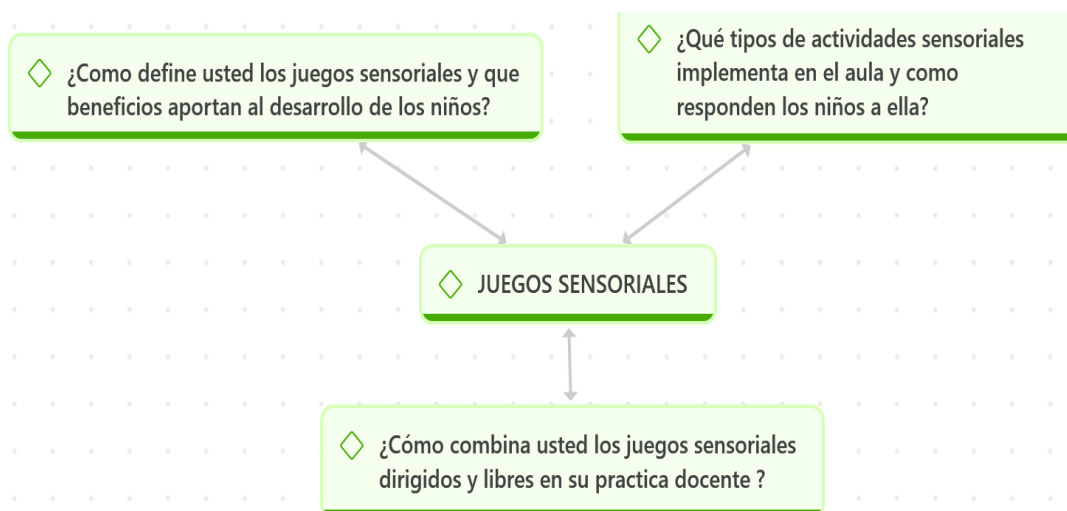
**¿Qué tipos de actividades sensoriales implementa en el aula y como responden los niños a ella?**

Entre las actividades sensoriales que implemento en el aula, entre ella está la bandeja sensorial, con diferentes texturas naturales ya sea arena, agua, harina, masa moldeable, granitos entre ellos el maíz o fréjol, que esto le ayuda despertar la curiosidad de los niños, así mismo, fomenta su participación activa, los niños disfrutan obviamente la exploración e ir descubriendo diferentes materiales nuevos.

**¿Cómo combina usted los juegos sensoriales dirigidos y libres en su práctica docente?**

Generalmente inicio las actividades con una breve orientación, para enseñar el uso de los materiales y su propósito, entre ellas las recomendaciones, lo que deben realizar y lo que no deben realizar, posteriormente permito a los niños que exploren libremente de esta forma combino el aprendizaje guiado con la autonomía y así mismo respetando su ritmo e interés.

**Figura 6.** Red semántica de juegos sensoriales



*Nota:* red semántica de subcategoría juegos sensoriales, Extraído de Atlas Ti.

### **Segunda subcategoría Juegos motores**

Roldan (2023) subraya que los juegos motores ofrecen un sinfín de oportunidades para fortalecer la pinza digital en los niños. Actividades que requieren manipular piezas pequeñas, como bloques de construcción o rompecabezas, permiten a los pequeños practicar la precisión y el control de sus movimientos, estas dinámicas no solo son entretenidas, sino que también despiertan la curiosidad y motivación del niño, combinando el tacto con la vista de manera natural y divertida.

#### **¿Qué importancia tienen el juego para desarrollar la motricidad fina de los niños?**

De acuerdo a la docente se refirió acerca que, el juego es una herramienta esencial muy importante en el aprendizaje de los estudiantes porque ayuda a fortalecer los músculos pequeños de las manos y dedos, a través de juegos manipulativos con diferentes texturas los niños desarrollan la precisión y control necesario para tareas futuras como la preescritura.

#### **¿Cómo integra usted los juegos motores en sus planificaciones diarias en el aula?**

La docente destaco que, con los estudiantes de 3 años se trabaja mucho juegos manipulativos, juegos sensoriales de texturas, asi mismo juegos motores, tanto fino como grueso, yo incorporo actividades como ensartar cuentas, abotonar, recortar o usar pinza en la rutina diaria, asi mismo, técnicas grafoplasticas, como el punzado, puntillismo, arrugar papel, trozar, rasgar, entonces todas esas actividades se adaptan a los objetivos pedagogicas de cada

tema que se ve a la semana y se presenta como juegos divertidos así el juego motor se trabaja constantemente de forma natural con los estudiantes.

### **¿Cómo contribuyen los juegos motores en el desarrollo físico y social de los niños?**

Los juegos motores, fortalecen tanto la fuerza la coordinación y el equilibrio de los estudiantes, y a su vez estos juegos enseñan valores como la cooperación, el respeto en turnos y el trabajo en equipos.

**Figura 7. Red semántica: Juegos motores**



*Nota: Red semántica de subcategoría juego motores, Extraído de Atlas Ti.*

### **Subcategoría Juegos de construcción**

Hoz (2024), manipular piezas pequeñas o medianas tiene un efecto muy positivo en la motricidad fina de los niños. Y es que estas actividades no solo fortalecen la coordinación entre la mano y la vista, sino que también ayudan a tonificar los músculos de los dedos, esos que luego serán tan importantes para escribir o dibujar con precisión.

### **¿Qué importancia tiene el rincón de construcción para el desarrollo lúdico en niños de 3 a 4 años?**

El rincón de construcción es un espacio clave donde los estudiantes experimentan tanto formas, tamaño y equilibrio, le permiten mucho el desarrollo de su pensamiento lógico, la coordinación visomotriz y la creatividad, además que fomentan la cooperación y la perseverancia al trabajar junto a sus compañeros.

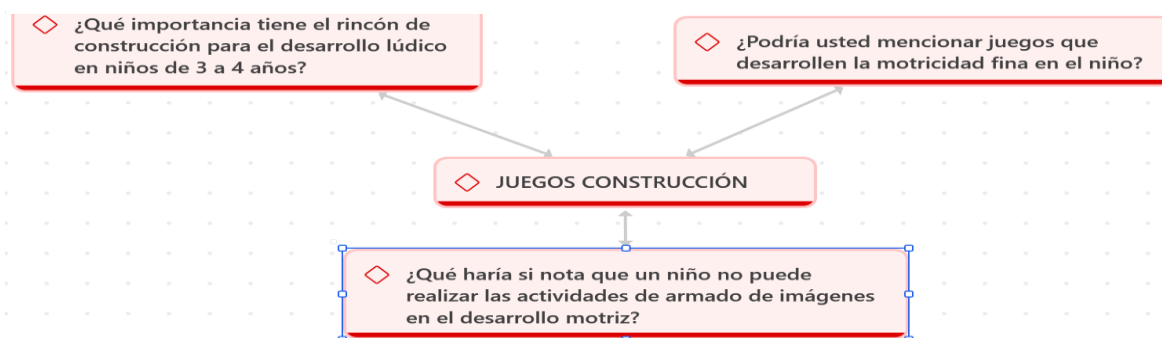
### ¿Podría usted mencionar juegos que desarrollen la motricidad fina en el niño?

Alguno de los juegos que utilizo dentro del grado, es el armar rompecabezas, el construir con bloques pequeños, clasificar objetos tanto forma, tamaño y color, estas actividades le ayudan en la destreza manual y coordinación ojo - mano, también fomenta el desarrollo de la paciencia y la concentración en los estudiantes.

### ¿Qué haría si nota que un niño no puede realizar las actividades de armado de imágenes en el desarrollo motriz?

Primero como docente, observo la dificultad específica que tiene el estudiante, luego adapto la actividad a su nivel, con un nivel más accesible ofreciendo materiales más grandes menos complejos y brindando apoyo constante con refuerzos positivos, lo importante es respetar el ritmo del aprendizaje del estudiante.

**Figura 8.** Red semántica: Juegos Construcción



**Nota:** Red semántica de subcategoría Juegos de construcción, extraído de Atlas Ti.

### Subcategoría Juegos sensoriales motrices

Según lo indica García Martínez (2021) explica que los juegos sensoriales motrices ofrecen a los niños la oportunidad de descubrir y comunicar sus emociones, pensamientos e imaginación a través de diversas formas de arte como el dibujo, la pintura, la música, la danza y el teatro. Estas actividades no solo impulsan la creatividad y la expresión personal, sino que también funcionan como un medio para el autoconocimiento y la regulación emocional.

**¿De qué manera íntegra el ámbito de expresión corporal y motriz para ejecutar movimientos que involucren el desarrollo motriz fino?**

Convino la expresión corporal con canciones, dramatizar y juego de imitación, de esta forma los estudiantes ejercen su motricidad fina y gruesa de una manera divertida, esto fortalece la coordinación, la memoria y la expresión emocional en los infantes.

**¿Qué estrategias utiliza para fomentar la participación activa de todos los niños durante las actividades lúdicas?**

Procuró crear un ambiente de confianza y motivación donde todos los estudiantes se sientan incluidos, vario los materiales, así mismo los roles y niveles de dificultad para mantener el interés y celebro también los logros individuales y grupales fortaleciendo siempre la participación activa de todos.

**¿Cómo adapta las actividades lúdicas para niños con diferentes estilos de aprendizaje o necesidades educativas especiales?**

La respuesta de la docente fue que ella, Utilizo materiales diversos que estimulan distintos sentidos, tanto texturas, sonidos, colores y formas, como se a percatado con dicho estudiante se trabaja muy diferente, que todavía le cuesta las texturas, pero le llama mucho la atención de colores y formas entonces yo busco la manera que tal tema que se está trabajando esa semana colocarla en cartillas, colocarle colores, colocarle formas, para que él también vaya interatuando y vaya adquiriendo ese aprendizaje, adapta las instrucciones, así mismo ofrezco apoyo tanto visual o físico, cuando es necesario mi meta es que todos los estudiantes participen con éxitos y así mismo disfrutar el proceso de cada uno de ellos.

**¿Puede compartir una experiencia donde una actividad lúdica haya tenido un impacto positivo en el grupo de sus estudiantes?**

Entre una de las experiencias vividas en el aula está el caso del estudiante O como es de su conocimiento tiene un aprendizaje muy diferenciado, al principio del año lectivo ingreso con dificultades en la parte social en que no interatuaba con los demás compañeros, él no le gustaba las texturas y el problema del lenguaje, con el si me di la tarea de adaptar todas las actividades que se realiza con los ademas estudiantes, en forma más sensorial, más lúdica.

Recuerdo que hubo una semana en cual estábamos viendo los colores, donde el estudiante O ya había hecho la cirugía, estaba intentando emitir palabras, en la cual era el

color rojo, en donde estaba de realizar una masa sensorial con harina agua y colorante poco a poco se fue involucrando le encanto obvio poco a poco, de la nada nos dijo: “miss color dojo”. fue un logro muy importante para él, para sus compañeros y para mí.

**¿Qué tipos de actividades lúdicas considera más efectivas para el desarrollo motor de los niños?**

Las actividades que implique tanto en movimientos y manipulación, como juego con pelotas circuitos motores, plastilina, esta estimula tanto la motricidad fina como la gruesa, ademas que promueve la coordinación, atención y el trabajo en equipo.

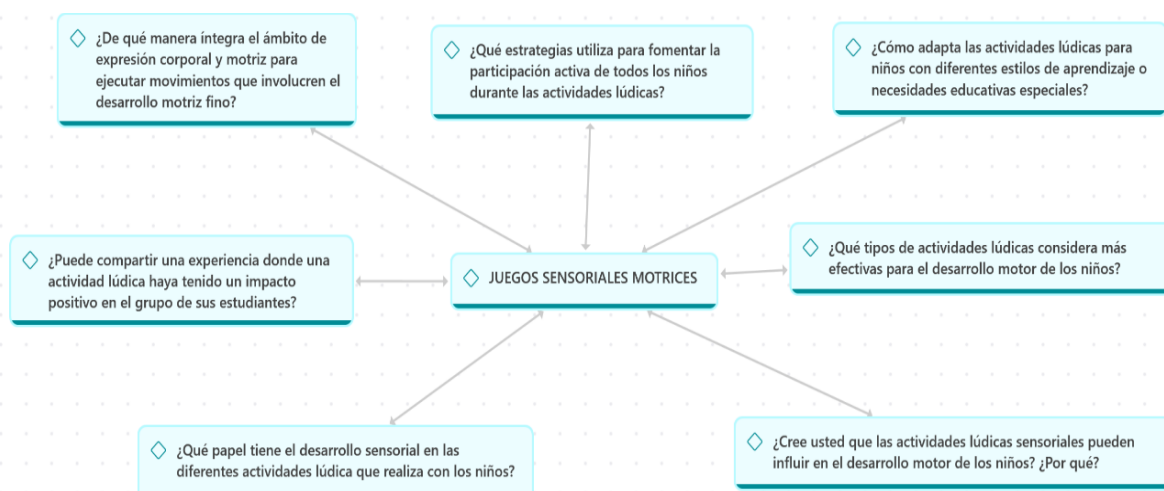
**¿Qué papel tiene el desarrollo sensorial en las diferentes actividades lúdica que realiza con los niños?**

El desarrollo sensorial es la base principal del aprendizaje de la primera infancia porque permite que los estudiantes comprendan el mundo, a través de la exploración directa de su entorno, fortalece su desarrollo cognitivo, emocional y motor.

**¿Cree que las actividades lúdicas de tipo sensorial realmente influyen en el desarrollo motor de los niños? Y, si es así, ¿qué le hace pensar que tienen ese impacto?**

Si porque las experiencias sensoriales fortalecen la conexión entre la mente y cuerpo de los estudiantes cuando los niños manipulan materiales ellos aprenden a controlar y coordinar mejor sus movimientos esto potencia tanto su desarrollo motor como su seguridad al explorar.

*Figura 9. Red semántica: Juegos motrices sensoriales*



*Nota: Red semántica de subcategoría juegos sensoriales, Extraído de Atlas Ti.*

## REFLEXIONES FINALES

La presente investigación permitió cumplir el objetivo general propuesto en esta investigación la cual se centra en analizar la influencia de las actividades lúdicas en el desarrollo de la pinza digital en niños de 3 a 4 años, demostrando que el juego no solo se constituye como un recurso pedagógico, sino también como una herramienta esencial para fortalecer la motricidad fina. A través de la observación directa y las entrevistas realizadas con los estudiantes y docentes de la unidad educativa Abraham Lincoln, se evidenció que las actividades correctamente diseñadas y aplicadas por los maestros tienen un impacto real y significativo en la precisión, coordinación y control de los dedos índice y pulgar, permitiendo desarrollar habilidades indispensables en la primera infancia.

Esta investigación va en la línea con las teorías en respaldo de fundamentos teóricos, donde se evidencia que autores como Piaget, Kolb, coinciden en que el aprendizaje infantil surge de la acción, la exploración y la experiencia directa, esta base conceptual permitió comprender que la pinza digital, no se desarrolla de manera espontánea, sino mediante prácticas lúdicas que propicien la manipulación, el ensayo, el error y la repetición. La conexión entre teoría y los resultados obtenidos en esta investigación, ratifica que la lúdica constituye la conexión entre el desarrollo motor, cognitivo y emocional del niño.

En concordancia con el primer objetivo específico, la revisión teórica permitió sustentar científicamente que las actividades lúdicas favorecen el desarrollo motor desde múltiples dimensiones. Los estudios internacionales, nacionales y locales analizados en esta investigación con referente al tema, revelaron problemas similares como la escasa estimulación, el uso limitado de actividades grafoplásticas y dificultades iniciales en la coordinación óculo manual. Este marco comparativo permitió situar la problemática observada en la Institución Educativa Abraham Lincoln.

El segundo objetivo específico se enfocó en describir las actividades lúdicas que la docente diseña para fortalecer la pinza digital en los niños, revelando así la importancia de un trabajo pedagógico consciente y bien planificado. Se observó que la docente emplea herramientas sensoriales como plastilina, ensartado de cuentas, juegos de construcción, punzado y recorte, todas dirigidas a estimular la motricidad fina. Esta combinación de técnicas demuestra que, al aplicar estrategias variadas, dinámicas e inclusivas, los niños muestran mayor entusiasmo, participación y avances notables en sus habilidades motoras finas.

Así mismo el tercer objetivo específico relacionado con la interpretación de los resultados obtenidos por los instrumentos aplicados como son la ficha de observación y la entrevista, reveló diferencias importantes entre los estudiantes. Siendo así que durante el análisis realizado de los resultados obtenidos se determinó que mientras un grupo demuestra un dominio avanzado de la pinza digital y la coordinación óculo manual, otros presentan dificultades en agarres inmaduros, falta de precisión y dependencia. Esta diversidad confirma lo señalado por Piaget y Kolb respecto a los ritmos diferenciados del aprendizaje, reforzando la necesidad de estrategias pedagógicas adaptadas y progresivas en ayuda del mejoramiento del estudiante.

Gracias a la observación como método clave en la investigación, quedó clarísimo que las actividades lúdicas más potentes fueron las que mezclaban sensaciones táctiles, manejo de cositas y desafíos mentales –piensa en ensartar perlas, agarrar pinzas de ropa, amasar plastilina o apilar bloques–. Y es que, tal como dice el marco teórico, estas movidas activan al mismo tiempo la coordinación ojo-mano, el dominio de la fuerza justa, la concentración y ese razonamiento lógico que tanto necesitan los peques. Al final, el estudio deja en evidencia que el juego no se queda solo en lo motor: enciende procesos cognitivos vitales para esta edad, y se ve cómo los niños se enganchan más cuando todo fluye así de natural.

La entrevista con la docente ofreció una perspectiva muy valiosa desde la práctica profesional, resaltando lo crucial que es el acompañamiento, la motivación constante y la adaptación a las necesidades educativas especiales de cada niño. Su forma de trabajar encaja perfectamente con lo que plantean UNESCO y UNICEF sobre una educación inclusiva, que sea enriquecedora y basada en la experiencia directa. Esto confirma algo muy importante: el éxito de las actividades lúdicas no depende solo del material didáctico o las estrategias usadas, sino también de la forma en que el docente acompaña, guía y observa cuidadosamente el proceso de aprendizaje.

Cave recalcar que durante la reflexión de los aportes del investigador destaca que el desarrollo de la pinza digital tiene repercusiones más allá de la motricidad fina. Los resultados muestran que aquellos niños con mayor dominio de esta habilidad presentan mejor autonomía en actividades cotidianas, mayor seguridad para ejecutar tareas nuevas y mejor predisposición hacia actividades de preescritura. Esto coincide con los planteamientos de Cedeño, Ponce y otros autores que asocian motricidad fina con independencia funcional, autoestima y rendimiento académico.



Este estudio brinda una mirada profunda y contextualizada sobre el desarrollo motor en la Educación Inicial, enriqueciendo la práctica docente con evidencias reales, teorías sólidas y estrategias aplicables. La integración entre el análisis teórico, la observación en aula y la entrevista a la docente, permitió generar un aporte significativo en aporte a esta investigación para confirmar que las actividades lúdicas constituyen un medio eficaz para fortalecer la pinza digital, adaptándose a los ritmos y necesidades de cada niño.

Fortalecer la pinza digital no es simplemente un fin en sí mismo, sino un paso fundamental para que los niños ganen autonomía, entrenen la preescritura y avancen en su desarrollo global. Si esta etapa se deja pasar sin la estimulación adecuada, pueden aparecer dificultades que afecten su desempeño futuro en tareas cotidianas y escolares.

Por el contrario, intervenir a tiempo con actividades lúdicas abre la puerta a aprendizajes significativos, estimulando la coordinación y el control de los dedos para que los pequeños puedan manejar objetos y herramientas con confianza, lo que a la larga impacta positivamente en su independencia y capacidades cognitivas.

Por ello, se concluye que el juego, cuando se planifica con intención pedagógica y como estrategia didáctica de aprendizaje, se convierte en la herramienta más poderosa para acompañar el crecimiento de los niños desde una perspectiva integral, respetuosa y humanizadora que aporta significativamente a su aprendizaje y desarrollo integral.

Además, la triangulación permitió fortalecer la validez de los resultados obtenidos en el estudio sobre las actividades lúdicas en el desarrollo de la pinza digital en niños de 3 a 4 años, al integrar información procedente de diversas fuentes y las técnicas de recolección de datos, al contrastar las observaciones realizadas en el aula, la entrevista a la docente, fue posible identificar la convergencia de los hallazgos respecto al progreso de habilidades como la coordinación visomotora, la precisión en el agarre y la ejecución de movimientos finos durante actividades como enhebrar, recortar, abotonar o moldear plastilina. Esta triangulación permitió disminuir el sesgo propio de una sola técnica de análisis, brindó una comprensión más completa del proceso de desarrollo y respaldó la conclusión de que las actividades lúdicas aplicadas contribuyeron de manera efectiva al fortalecimiento de la pinza digital en los niños participantes.

## APORTES DEL INVESTIGADOR

El objetivo de realizar esta investigación radica en que Analizar la influencia de las actividades lúdicas en el desarrollo de la pinza digital en niños de 3 a 4, donde luego de aplicar las herramientas de investigación enfocadas en fichas de observación a estudiantes y entrevista realizadas a docentes se obtuvieron diferentes resultados a favor de la investigación donde se pueden mencionar los siguientes aportes.

Los resultados de la investigación demostraron que las actividades lúdicas influyen de manera directa y significativa en el desarrollo de la pinza digital en los niños de 3 a 4 años de la institución Abraham Lincoln. A través de la aplicación de fichas de observación y entrevistas, se evidenció que el juego, especialmente cuando involucra manipulación fina, fortalece la coordinación óculo–manual, el control de movimientos, la precisión y la fuerza necesaria para ejecutar la pinza digital. Las actividades como pegar lana, seguir contornos, colorear dentro de límites o manipular objetos pequeños permitieron identificar avances y dificultades, reflejando que la lúdica no solo facilita el desarrollo motor, sino que también previene agarres inadecuados y frustración al enfrentar tareas cotidianas o preescolares. En este sentido, la influencia del juego es determinante porque potencia habilidades básicas que luego se trasladan a la autonomía personal y al desempeño escolar.

Los fundamentos teóricos revisados coinciden en que el desarrollo motor fino, incluida la pinza digital, surge de la interacción del niño con su entorno mediante experiencias directas, sensoriales y significativas. Desde las aportaciones de Piaget y Kolb hasta estudios recientes, se confirma que la manipulación, el ensayo–error, la repetición y la exploración guiada son esenciales para fortalecer esta habilidad.

El análisis de la nube de palabras realizada con Atlas. Ti, donde predominan conceptos como “coordinación”, “control” y “motricidad”, refuerza que la preocupación por la motricidad fina es constante dentro del aula. Asimismo, la literatura evidencia que la pinza digital debe trabajarse de manera planificada y continua, integrada al currículo, superando la visión de que son actividades aisladas o esporádicas. En síntesis, la teoría respalda que la lúdica no solo fortalece la motricidad fina, sino que también estimula procesos cognitivos, perceptivos y emocionales que intervienen en el aprendizaje infantil.

La docente de la institución aplica una variedad de actividades lúdicas orientadas a estimular la pinza digital y la coordinación óculo–manual en los niños. Entre las estrategias más relevantes se encuentran la manipulación de plastilina, el ensartado de cuentas, el uso de pinzas de ropa, juegos de construcción, actividades de punzado, recorte y ejercicios grafoplásticos como seguir líneas o pegar materiales.

Durante la entrevista, la docente resaltó que estas prácticas sensoriales y motoras son esenciales no solo para fortalecer la motricidad fina, sino también para promover la atención, la experimentación activa y el desarrollo cognitivo. Además, su enfoque pedagógico prioriza la exploración libre, el uso de materiales variados y la adaptación a las necesidades individuales, lo que coincide con modelos educativos que promueven un aprendizaje inclusivo, experiencial y significativo.

Los resultados derivados de la ficha de observación y la entrevista reflejan una diversidad notable en el nivel de desarrollo de la pinza digital en los niños. Algunos estudiantes muestran dominio avanzado en la manipulación de objetos finos, mientras que otros presentan agarres inmaduros, dificultad para controlar la fuerza o problemas para seguir contornos y realizar trazos.

También se identificó que actividades como pegar lana, seguir trayectorias o manipular lápices continúan siendo un reto para varios niños, lo cual evidencia la necesidad de fortalecer la coordinación visomotora y la percepción espacial. La investigación mostró, además, que las habilidades motrices están directamente relacionadas con la autonomía en tareas cotidianas como abotonarse o vestirse.

La entrevista con la docente corroboró la importancia de las actividades lúdicas como base para el aprendizaje motor y resaltó que los juegos sensoriales y de construcción favorecen no solo la precisión manual, sino también la lógica, la concentración y la confianza de los niños. La triangulación de resultados permitió confirmar que las actividades lúdicas aplicadas contribuyen efectivamente al fortalecimiento progresivo de la pinza digital.

Estos aportes del investigador ponen en evidencia que los juegos sensoriales y motrices no actúan de manera aislada, sino que entrelazan varias dimensiones del desarrollo infantil: la emocional, la cognitiva, la corporal y la social. La verdad es que los resultados muestran algo muy valioso: cuando los niños participan de forma activa, pueden expresarse con libertad y usan materiales ajustados a sus necesidades, se abre un espacio más inclusivo, incluso para quienes requieren apoyos adicionales. Además, este análisis deja claro que la

lúdica, cuando se emplea con una intención pedagógica real, se transforma en un puente poderoso para fortalecer la pinza digital, la motricidad fina y, en general, toda la base del desarrollo motor que necesitan en esta etapa.

## REFERENCIAS

- Almeida y Sánchez. (2022). *El fortalecimiento de la pinza digital en la preescritura en niños de 4 a 5 años*. Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación, Repositorio Institucional. Guayaquil - Ecuador: Universidad de Guayaquil.
- Alonso Arijá, N. (2021). *El juego como recurso educativo: teorías y autores de renovación pedagógica*. facultad de educación de palencia, Repositorio Institucional. Palencia: Universidad de Valladolid.
- Andres; et al. (2024). *Voces de un viaje por taller 5: experiencias vinculada a las artes visuales y el juego*.
- Bálsamo, M. (2022). *Teoría Psicogenética de Jean Piaget. Aportes para comprender al niño de hoy que será el adulto del mañana*. Facultad "Teresa de Ávila", Repositorio Institucional. Paraná: Centro de Investigación Interdisciplinar en Valores, Integración y Desarrollo Social,.
- Barbarita Cabrera y Marilyn Dupeyrón. (2019). El desarrollo de la Motricidad fina en los niños y niñas del grado preescolar. *Scielo*, 17(2).
- Bastidas, D. (2016). *La grafomotricidad y su influencia en el desarrollo de la Pinza digital en los niños de 4 a 5 años con síndrome de Don del instituto Especial Ambato*. Ambato - Ecuador: Universidad Técnica de Ambato.
- Benavides, Y. C. (2020). Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de básica superior. *scielo*, 5(3).  
[doi:https://doi.org/10.33936/rehuso.v5i3.3194](https://doi.org/10.33936/rehuso.v5i3.3194)
- Caballero, G. (2021). Las actividades lúdicas para el aprendizaje. *Dialnet*, 6(4). doi:DOI: 10.23857/pc.v6i4.2615
- Cabrera y Dupeyrón. (2019). El desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas del grado preescolar. *Scielo*, 17(2).
- Candela y Benavides. (04 de Septiembre de 2020). Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de básica superior. *Scielo*, 5(3).  
<https://doi.org/10.33936/rehuso.v5i3.3194>
- Casa Iza, J. P. (2013). *Técnicas utilizadas en motricidad fina para el desarrollo de la pinza digital en niños de Educación Inicial*. Repositorio Institucional. Latacunga, Ecuador: Universidad Técnica de Cotopaxi.
- Cedeño, V. (2022). Estimulación temprana en el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 12 a 24 meses de edad del centro de desarrollo infantil “Brisas del Mar” del Cantón San Vicente”. *revista educare*, 26(extraordinario ).  
<https://doi.org/10.46498/reduipb.v26iExtraordinario.1712>
- Cocha Manobanda y De los Angeles Yesenia. (2022). *Actividades sensoriales para el desarrollo de la pinza digital en los niños de Educación Inicial*. Repositorio Institucional. Ambato: Universidad Técnica de Ambato.

- Copo Jimena y Llamuca Alicia. (2020). Aplicación de técnicas grafoplasticas para el desarrollo de la pinza digital de los niños y niñas de 3 a 4 años de la Unidad Educativa Pedro Fermín Cevallos. *Dialnet*, 16(1).
- Copo y Llamuca. (2020). Aplicación de técnicas grafoplásticas para el desarrollo de la pinza digital de los niños y niñas de 3 a 4 años de la unidad educativa Pedro Fermín Cevallos. *revista científico - educacional de la provincia Granma. ROCA*, 404-414.
- Cristina Abril y Nidia Chasi. (2022). *Desarrollo de la pinza digital a través de material concreto*. Azogues - Ecuador: Universidad Nacional de Educación.
- Cuervo y Bennasar. (2023). *La experiencia de vida y del juego para fortalecer las capacidades expresivas-comunicativas desde la Educación Física* (Vol. 1). Lúdica Pedagógica. <https://doi.org/10.17227/ludica.num32-12175>
- de la Hoz, C. (2024 de Marzo de 2024). *El Pais*.
- Díaz, K. (2017). Aprendizaje y servicio como estrategia de aprendizaje experiencial en la educación superior. *Revista Para el Aula*, 23. Obtenido de
- Dra. Silvina Pedrouzo; et, al. (2020). *Uso de pantalla en niños pequeños y preocupación parental*. Autónoma de Buenos Aires: Arch. Argent Pediatr.
- Folgueiras Bertomeu, P. (2016). *Técnica de recogida de información: La entrevista*. Repositorio Digital. Universidad de Barcelona.
- García Martínez, A. (2021). *Juegos Críticos: Los Juegos como Medio de Expresión en el Arte*. Repositorio Institucional. Universitat de Barcelona. Obtenido de
- García Modesta y Holguín Ruth. (29 de Agosto de 2022). Estrategia didáctica para el uso correcto de la pinza digital en niños de 3 años. *Revista Cognosis*, 7(3), 163–184. <https://doi.org/10.33936/cognosis.v7i3.5119>
- García y Holguín. (Julio de 2022). Estrategia didáctica para el uso correcto de la pinza digital en niños de 3 años. *Revista Cognosis*, 7(3). doi:<https://doi.org/10.33936/cognosis.v7i3.5119>
- Geller, E. (Noviembre de 2024). *Theacademicpaper*. Obtenido de blog: <https://www.theacademicpapers.co.uk/blog/2024/08/06/10-primary-data-collection-methods-every-researcher-should-know-examples-included/>
- González, N. (2025). *Mi otro yo, estimulación temprana*. Obtenido de Mi otro yo, estimulación temprana:
- Grettel Valenciano. (2022). Los paradigmas de la investigación científica.
- Guamán et al. (2 de Abril de 2021). La investigación y la formación de estudiantes de la carrera de Docencia en Educación Básica, Universidad Técnica de Machala. *Conrado*, 17(79), 55-61. Obtenido de
- Guanoluisa et al. (2024). Desarrollo de la psicomotricidad fina en niños de Educación Inicial. *Repsi*, 7(9). <https://doi.org/10.33996/repsi.v7i19.127>
- Haro, A. (2022). *Importancia de la motricidad fina en niños de 3 a 4 años*. Quito: Universidad Politécnica Salesiana.

- Hurtado Talavera, f. J. (2020). Fundamentos Metodológicos de la Investigación: El Génesis del Nuevo Conocimiento. *Revista Scientific*, 5(16), 99-119. <https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2020.5.16.5.99-119>
- Janzel, V., Charres, H., & Martínez, J. (2018). Triangulación: Una herramienta adecuada para las investigaciones en las ciencias administrativas y contables. *FAECO sapiens*, 1(1), 1-9.
- Jara y Yambay. (2018). La coordinación oculo manual y su desarrollo en la pinza digital en los niños y niñas de 5 a 6 años de primero de educación básica de las escuelas publicas Jose de San Martin, y Flavio Alfaro canton Guano, parroquia San Andres comunidad Uchanchi, y la Sil. Repositorio Institucional. Universidad Nacional de Chimborazo.
- Jessica Tagle y Ormary Barberi. (2024). La motricidad fina en el desarrollo de la preescritura en niños de 3 a 4 años. *Revista LATAM*, 5(4). <https://doi.org/10.56712/latam.v5i4.2278>
- Jimena Copo y Alicia Llamuca. (2020). Aplicación de técnicas grafoplásticas para el desarrollo de la pinza digital de los niños y niñas de 3 a 4 años de la unidad educativa Pedro Fermín Cevallos. *revista científico - educacional de la provincia Granma. ROCA*, 404-414.
- Juan Aguirre & Luis Jaramillo. (2012). Aportes del metodo fenomenológico a la investigación Educativa. *redalyc*, 8(2).
- Leiva, D. (2016). *Nota de campo*. la triangulacion la-triangulacion-algunos-conceptos-en-el-contexto-de-la-investigacion-cualitativa/
- López et al. (17 de Agosto de 2024). Importancia de las actividades lúdicas en el proceso de aprendizaje en los niños de inicial. *Revista Científica de Innovación Educativa y Sociedad Actual "ALCON"*, 4(4), 177–194.
- López Ocaña, V. P. (2022). *ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA EN EDUCACIÓN INICIAL*. Repositorio Institucional. Ambato – Ecuador: PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR.
- López: et al. (17 de Agosto de 2024). Importancia de las actividades lúdicas en el proceso de aprendizaje en los niños de inicial. *Revista Científica de Innovación Educativa y Sociedad Actual "ALCON"*, 4(4), 177–194.
- Macías y Nuñez. (21 de Abril de 2025). Las técnicas grafoplásticas en el desarrollo de la preescritura en niños de 4 a 5 años. *Multidisciplinary Latin American Journal (MLAJ)*(3), 650-662.
- memjavad. (2025). *Bases de datos psicológicas españolas*. Obtenido de Bases de datos psicológicas españolas
- MINEDUC. (2025). Currículo de Educación Inicial. En M. d. Inicial. Obtenido de CURRICULO-DE-EDUCACION-INICIAL.pdf

- Mirian Ponce y Hipatia Meza. (2024). Actividades lúdicas manuales para fortalecer el desarrollo de la pinza digital en niños de Educación Inicial. *Revista Social Fronteriza*, 4(5). [revistasocialfronteriza.com](http://revistasocialfronteriza.com)
- Modesta García y Ruth Holguin. (2022). Estrategia didáctica para el uso correcto de la pinza digital en niños de 3 años. *Cognosis*.
- Modesta García y Ruth Holguín. (2022). Estrategia didáctica para el uso correcto de la pinza digital en niños de 3 años. *Revista utm*, 7(3).
- Monterroza, S. (2024). Atlas.Ti: Herramienta de Análisis para Potenciar el Desarrollo del Pensamiento Espacial con GeoGebra. *Ciencia Latina Tecnología*, 8(2), 8. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/9565985.pdf>
- Muñoz y Motochi. (2022). *Dominio de la pinza digital para el desarrollo de la preescritura en los niños de educación inicial subnivel II*. Repositorio Digital de la UTMACH. Machala: Universidad Técnica de Machala.
- Ortega, C. (2024). *QuestioPro*. QuestioPro
- Palmett, M. (2020). *Método inductivo, deductivo y teoría de la pedagogía crítica*. Venezuela: Universidad Nacional Experimental de los Llanos Ezequiel Zamora (UNELLEZ).
- Parra, M. (05 de Agosto de 2020). Actividades Lúdicas como Estrategias de Transición Educativa. *Revista Cientific*, 5(17), 143–163. Obtenido de
- Pérez Fino, A. E. (2022). *Universidad Espiritu Santo*. Obtenido de Universidad Espiritu Santo
- Play, P. . (2024). *YouTube*.
- Ponce Aguayo, M. E. (23 de septiembre de 2024). Actividades lúdicas manuales para fortalecer el desarrollo de la pinza digital en niños de Educación Inicial. *Revista Social Fronteriza*, 4(5), 449. doi:[https://doi.org/10.59814/resofro.2024.4\(5\)449](https://doi.org/10.59814/resofro.2024.4(5)449)
- Ponce Elizabeth y Hipatia Meza. (25 de Septiembre de 2024). Actividades lúdicas manuales para fortalecer el desarrollo de la pinza digital en niños de Educación Inicial. *Revista Social Fronteriza*, 4(5).
- Ponce Nonura, I. L. (2023). Guía de actividades grafo-plásticas para el desarrollo de la pinza digital en niños de Inicial 2. *Revista Mltidisciplinaria Arbitrada de Investigacion Cientifica MQRInvestigar*, 7(4), 552–570.
- Ponce y Meza. (septiembre de 2024). Actividades lúdicas manuales para fortalecer el desarrollo de la pinza digital en niños de Educación Inicial. *Revista Social Fronteriza*, 4(5). Obtenido de
- Ponce y Meza. (25 de Septiembre de 2024). Actividades lúdicas manuales para fortalecer el desarrollo de la pinza digital en niños de Educación Inicial. *Revista Social Fronteriza*, 4(5).
- Puertas, P. (2017). *La motricidad fina en el aprendizaje de la pre-escritura en los niños y niñas de 5 años de primer año de Educación general básica en la Escuela Fiscal*



- Mixta "Avelina Lasso Plaza"*. Quito: Universidad Central del Ecuador Facultad de Filosofía y Ciencias de la Educación. Obtenido de
- Putton y Cruz. (24 de Mayo de 2021). La importancia del juego en el proceso de aprendizaje de la enseñanza en la educación infantil. *Revista Científica Multidisciplinar NÚCLEO DEL CONOCIMIENTO*, 11, 114-125.
- Ramirez, A. (2025). *Técnicas Grafoplásticas en el desarrollo de la Motricidad Fina en estudiantes de Básica Elemental*. Santa Elena, Ecuador: Universidad Estatal Península de Santa Elena. Obtenido de
- Ramos, C. (2020). Los alcances de una investigación. *Dialnet*, 8(3). Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7746475>
- Roldan Condo, J. (2023). *Actividades lúdicas para desarrollar la pinza digital en niños y niñas de 4 a 5 años en la escuela de educación básica Reinaldo Chico García, Año 2022*. Repositorio Institucional. Cuenca - Ecuador: Universidad Politécnica Salesiana.
- Roldan Condo, J. E. (2022). *Actividades Lúdicas para desarrollar la pinza digital en niños y niñas de 4 a 5 años de la escuela de Educación Básica*. Repositorio. Cuenca-Ecuador: Universidad Politécnica Salesiana.
- Roldan Condo, J. E. (2023). *Actividades para desarrollar la pinza digital en niños y niñas de 4 a 5 años en la escuela de educación básica Reinaldo Chico García, Año 2022*. Cuenca, Ecuador: Universidad Politécnica Salesiana.
- Ronald Licoa y Janeth de Lourdes Delgado. (2024). Guía metodológica utilizando material concreto para desarrollar la pinza digital en el subnivel inicial II. *MAESTRO y SOCIEDAD*, 21(2), 479-489.
- Rosario Quecedo & Carlos Castaño. (2022). Introducción a la metodología de investigación cualitativa. *Redalyc*(14).
- Salto et al. (10 de enero de 2024). Técnicas grafoplásticas para el desarrollo de la pinza digital en niños de educación inicial. *Revista Científica Arbitrada de Investigación en Comunicación, Marketing y Empresa. REICOMUNICAR*, 8(15). doi:<https://reicomunicar.org/index.php/reicomunicar/article/view/389>
- Salto; Ayala y García. (2025). Técnicas grafoplásticas para el desarrollo de la pinza digital en niños de educación inicial. *Revista Científica Arbitrada de Investigación en Comunicación, Marketing y Empresa REICOMUNICAR.*, 8(15). Obtenido de <https://reicomunicar.org/index.php/reicomunicar/article/view/389>
- Salto; et al. (10 de enero de 2024). Técnicas grafoplásticas para el desarrollo de la pinza digital en niños de educación inicial. *Revista Científica Arbitrada de Investigación en Comunicación, Marketing y Empresa. REICOMUNICAR*, 8(15). doi:<https://reicomunicar.org/index.php/reicomunicar/article/view/389>
- Salto; et al. (Enero de 2025). Técnicas grafoplásticas para el desarrollo de la pinza digital en niños de educación inicial. *Revista Científica Arbitrada de Investigación en Comunicación, Marketing y Empresa REICOMUNICAR*, 8(15), 195-212. doi:<https://reicomunicar.org/index.php/reicomunicar/article/view/389>

- Stewart, L. (2025). El muestreo intencional en la investigación cualitativa. *Atlasti*.
- Tarrés, S. (20 de Mayo de 2025). Beneficios de los juegos de construcción para los niños. *Gia infantil*. Obtenido de
- Tomalá, S. y. (2024). *Técnicas Grafoplasticas en el desarrollo de la motricidad fina en niños de 4 a 5 años*. Santa Elena: UPSE.
- Triglia, A. (25 de Abril de 2025). *Psicología y Mente*. Psicología y Mente: desarrollo etapas-desarrollo-cognitivo-jean-piaget
- UNESCO. (1996). *La Educación encierra un tesoro: Informe a la UNESCO de la comisión Internacional sobre educación para el siglo XXI*. Unes.
- UNICEF. (2018). *Aprendizaje a través del juego*. UNICEF - Lego foundation a¿Aprendizaje a traves del juego.
- UNICEF. (2022). *Guía Didáctica sicomotricidad cognición*. Gobierno Autónomo Municipal De La Paz.
- Ventura, J. (2017). ¿Población o muestra?: Una diferencia necesaria. *Scielo*, 43(4).
- Vilanova, J. (2012). Revisión bibliográfica del tema de estudio de un proyecto de investigación. *ScienceDirect*, 54(2). <https://doi.org/10.1016/j.rx.2011.05.015>
- Yolanda Gallardo & Adonay Moreno. (1999). *Recolección de la información*. Bogota: Facultad de Ingeniería.

## ANEXOS

### ANEXO A : Cronograma de actividades



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL – MATRIZ LA LIBERTAD**  
 PERIODO 2025-II

**TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR: PROYECTO DE INVESTIGACIÓN ENFOQUE CUALITATIVO**  
**CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES**

ACTIVIDADES	AGOSTO 2025		SEPTIEMBRE 2025				OCTUBRE 2025				NOVIEMBRE 2025				DICIEMBRE 2025				ENERO 2026				
	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1.Recepción de aceptación del docente tutor	X	X																					
2. Situación objeto de investigación			X	X																			
3. Abordaje o momento teórico					X	X																	
4. Abordaje o momento metodológico						X	X	X															
5.Revisión de los avances de la investigación por parte de los especialistas									X														
6. Presentación de los Hallazgos/ Aportes del investigador (causalística)									X	X													
7. Reflexiones finales										X	X												
8.Convocatoria de entrega del trabajo de integración curricular											X												
9. Revisión final del Proyecto de investigación por parte de los especialistas-Proceso de Predefensa												X											
10. Recepción de los trabajos de titulación con las correcciones finales													X										
11.Sustentación del Proyecto de Investigación														X	X								
12. Proceso de Recuperación																X							
13. Ceremonia de incorporación tentativa																							X



Edu. Parv. Ana Uribe Veintimilla, MSc.  
 Directora de Carrera

**JOSELIN MARITZA VERA GARCIA**  
 Firmado digitalmente por JOSELIN MARITZA VERA GARCIA  
 Fecha: 2025.11.12 12:51:11 -05'00'  
 Lic. Joselin Vera García, MSc.  
 Docente UIC


## ANEXO B. Ficha de observación

NIÑO / A

FICHA DE REGISTRO DE OBSERVACIÓN						
CRITERIOS		VALORACIÓN				OBSERVACIÓN
N °	ACTIVIDAD	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	A VECES	NUNCA	
<b>DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA</b>						
1	Agarra correctamente el crayón, lápiz, pincel					
2	Arma figuras con piezas grandes					
3	Coloca pinzas en el cordel					
4	Recorta con tijera líneas rectas					
5	Arruga y pega papel					
<b>COORDINACIÓN OCULO MANUAL</b>						
6	Pega lana en el contorno de una figura					
7	Abre recipientes pequeños					
8	Enhebra cuentas grandes en un cordón o hilo					
9	Construye torres de bloque apilando al menos 6 piezas una sobre otra siguiendo un modelo visual					
10	Encaja piezas de un rompecabezas sencillo					
<b>AUTONOMÍA EN ACTIVIDADES COTIDIANAS</b>						
11	Abotona y desabotona de una					

	camisas o prendas sencillas					
12	Se viste y desviste prendas sencillas					
13	Colocarse los zapatos y sacárselos					
14	Se ata cordones de sus zapatos					
15	Arma brochetas de frutas utilizando los dedos índice y pulgar					
<b>INICIO A LA PREESCRITURA</b>						
16	Toma un pincel con los dedos pulgar e índice (pinza digital)					
17	Forma figuras sencillas con plastilina					
18	Colorea una figura respetando límites					
19	Realiza trazos intencionales y dirigidos (garabatos)					
20	Traza líneas curvas, espirales o formas cerradas					

**ANEXO C. Cuestionario de entrevista docente**

 <p style="text-align: center;"><b>UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA</b>  <b>FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS</b>  <b>CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL</b></p>		
<b>AUTORA:</b> Michelle Berenixe Ponce Salinas	<b>Área de estudio:</b> Inicial I	<b>Niños observados:</b> 22
<b>Institución educativa:</b> Escuela de Educación Básica “ Abraham Lincoln”		
<b>Título de la investigación:</b> Actividades Lúdicas en el desarrollo de la pinza digital en niños de 3 a 4 años.		
<b>ENTREVISTA DIRIGIDA A DOCENTE</b>		
<b>PREGUNTAS</b>		<b>RESPUESTA</b>
<b>JUEGOS SENSORIALES</b>		
1. ¿Como define usted los juegos sensoriales y que beneficios aportan al desarrollo de los niños?		
2. ¿Qué tipos de actividades sensoriales implementa en el aula y como responden los niños a ella?		
3. ¿Cómo combina usted los juegos sensoriales dirigidos y libres en su practica docente ?		
<b>JUEGOS MOTORES</b>		
4. ¿Qué importancia tienen el juego para desarrollar la motricidad fina de los niños?		
5. ¿ Cómo integra usted los juegos motores en sus planificaciones diarias en el aula?		
6. ¿Cómo contribuyen los juegos motores en el desarrollo físico y social de los niños?		
<b>JUEGOS CONSTRUCCIÓN</b>		
7. ¿Qué importancia tiene el rincón de construcción para el desarrollo lúdico en niños de 3 a 4 años?		
8. ¿Podría usted mencionar juegos que desarrollen la motricidad fina en el niño?		
9. ¿Qué haría si nota que un niño no puede realizar las actividades de armado de imágenes en el desarrollo motriz?		
<b>JUEGOS SENSORIALES MOTRICES</b>		

10. ¿De qué manera íntegra el ámbito de expresión corporal y motriz para ejecutar movimientos que involucren el desarrollo motriz fino?	
11. ¿Qué estrategias utiliza para fomentar la participación activa de todos los niños durante las actividades lúdicas?	
12. ¿Cómo adapta las actividades lúdicas para niños con diferentes estilos de aprendizaje o necesidades educativas especiales?	
13. ¿Puede compartir una experiencia donde una actividad lúdica haya tenido un impacto positivo en el grupo de sus estudiantes?	
14. ¿Qué tipos de actividades lúdicas considera más efectivas para el desarrollo motor de los niños?	
15. ¿Qué papel tiene el desarrollo sensorial en las diferentes actividades lúdica que realiza con los niños?	
16. ¿Cree usted que las actividades lúdicas sensoriales pueden influir en el desarrollo motor de los niños? ¿Por qué?	

## ANEXO D: Validación de Instrumentos

### HOJA DE REGISTRO PARA VALIDACIÓN DE EXPERTOS

#### DATOS DEL EXPERTO

Nombre y Apellidos	Nubia Victoria Jaramillo Bazurto
Formación profesional	Magister en Educación Especializada
Institución de adscripción	Universidad Estatal Península de Santa Elena
Cargo	Docente
Teléfono celular	0999086554
Dirección de correo	njaramillo@upse.edu.ec

#### DATOS GENERALES DEL ESTUDIANTE

Nombre y Apellidos	Michelle Berenise Ponce Salinas
Formación en curso	Pregrado
Título a obtener	Licenciada en Educación Inicial

#### DATOS SOBRE LA INVESTIGACIÓN

Tema de investigación	Actividades lúdicas en el desarrollo de la pinza digital en niños de 3 a 4 años
Categoría	Actividades lúdicas – Pinza digital
Instrumento de recogida de información.	Ficha de Observación - Entrevista a Docente

Se presenta para su validación el formato de ficha de observación, cuyo objetivo es “Analizar la influencia de las actividades lúdicas en el desarrollo de la pinza digital en niños de 3 a 4 años”

#### Instrucciones


- Leer minuciosamente el instrumento
- Para evaluar el instrumento, asigne una X en los casilleros conforme a los criterios señalados a continuación 1 Pertinencia, 2 claridad y 3 coherencia.
- De considerarlo necesario, coloque observaciones en el último casillero.

1	Pertinencia	2	Claridad	3	Coherencia
---	-------------	---	----------	---	------------


Además de su valoración, si lo considera pertinente por favor agregue las observaciones que contribuyan a mejorar la pregunta.



INSTRUMENTO DE FICHA DE OBSERVACIÓN - PINZA DIGITAL													
<b>CRITERIO: DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA</b> De manera general se puede indicar que el niño en su desarrollo motor fino puede;				Pertinencia			Claridad			Coherencia			OBSERVACIÓN
Nº	ACTIVIDAD			1	2	3	1	2	3	1	2	3	
1	Agarra correctamente el crayón, lápiz, pincel					x			x			x	
2	Arma figuras con piezas grandes					x			x			x	
3	Coloca pinzas en el cordel					x			x			x	
4	Recorta con tijera líneas rectas					x			x			x	
5	Arruga y pega papel					x			x			x	
<b>CRITERIO: COORDINACIÓN ÓCULO MANUAL</b> De manera general se puede indicar que el niño en su coordinación óculo manual puede;				Pertinencia			Claridad			Coherencia			OBSERVACIÓN
Nº	ACTIVIDAD			1	2	3	1	2	3	1	2	3	
1	Pega lana en el contorno de una figura					x			x			x	
2	Abre recipientes pequeños					x			x			x	
3	Enhebra cuentas grandes en un cordón o hilo					x			x			x	
4	Construye torres de bloque apilando al menos 6 piezas una sobre otra siguiendo un modelo visual					x			x			x	
5	Encaja piezas de un rompecabezas sencillo					x			x			x	
<b>CRITERIO: AUTONOMÍA EN ACTIVIDADES COTIDIANAS</b> De manera general se puede indicar que el niño en su Autonomía en actividades cotidianas puede;				Pertinencia			Claridad			Coherencia			OBSERVACIÓN
Nº	ACTIVIDAD			1	2	3	1	2	3	1	2	3	

1	Abotona y desabotona de una camisas o prendas sencillas					x			x			x	
2	Se viste y desviste prendas sencillas					x			x			x	
3	Colocarse los zapatos y sacárselos					x			x			x	
4	Se ata cordones de sus zapatos					x			x			x	
5	Arma brochetas de frutas utilizando los dedos índice y pulgar					x			x			x	
<b>CRITERIO: INICIO A LA PREESCRITURA</b> De manera general se puede indicar que el niño en el uso de Herramientas gráficas preescritura puede;				Pertinencia			Claridad			Coherencia			OBSERVACIÓN
Nº	ACTIVIDAD			1	2	3	1	2	3	1	2	3	
1	Toma un pincel con los dedos pulgar e índice (pinza digital)					x			x			x	
2	Forma figuras sencillas con plastilina					x			x			x	
3	Colorea una figura respetando límites					x			x			x	
4	Realiza trazos intencionales y dirigidos (garabatos)					x			x			x	
5	Traza líneas curvas, espirales o formas cerradas					x			x			x	
<b>Total:</b>													<b>Firma</b>
Evaluado por:				Msc, Nubia Jaramillo Bazurto									

INSTRUMENTO DE ENTREVISTA A DOCENTE												
CRITERIOS: JUEGOS SENSORIALES												
Nº	PREGUNTAS	Pertinencia			Claridad			Coherencia			OBSERVACIÓN	
		1	2	3	1	2	3	1	2	3		
1	¿Cómo define usted los juegos sensoriales y que beneficios aportan al desarrollo de los niños?			x			x			x		
2	¿Qué tipos de actividades sensoriales implementa en el aula y como responden los niños a ella?			x			x			x		
3	¿Cómo combina usted los juegos sensoriales dirigidos y libres en su práctica docente?			x			x			x		
CRITERIOS: JUEGOS MOTORES												
Nº	PREGUNTAS	Pertinencia			Claridad			Coherencia			OBSERVACIÓN	
		1	2	3	1	2	3	1	2	3		
1	¿Qué importancia tienen el juego para desarrollar la motricidad fina de los niños?			x			x			x		
2	¿Cómo integra usted los juegos motores en sus planificaciones diarias en el aula?			x			x			x		
3	¿Cómo contribuyen los juegos motores en el desarrollo físico y social de los niños?			x			x			x		
CRITERIOS: JUEGOS DE CONSTRUCCIÓN												
Nº	PREGUNTAS	Pertinencia			Claridad			Coherencia			Pertinencia	
		1	2	3	1	2	3	1	2	3		
1	¿Qué importancia tiene el rincón de construcción para el desarrollo lúdico en niños de 3 a 4 años?			x			x			x		
2	¿Podría usted mencionar juegos que desarrollen la motricidad fina en el niño?			x			x			x		
3	¿Qué haría si nota que un niño no puede realizar las actividades de armado de imágenes en su desarrollo motriz?			x			x			x		
CRITERIOS: JUEGOS												
Nº	PREGUNTAS	Pertinencia			Claridad			Coherencia			Pertinencia	
		1	2	3	1	2	3	1	2	3		

SENSORIALES MOTRICES												
Nº	PREGUNTAS	Pertinencia			Claridad			Coherencia			OBSERVACIÓN	
		1	2	3	1	2	3	1	2	3		
1	¿De qué manera integra el ámbito de expresión corporal y motriz para ejecutar movimientos que involucren el desarrollo motriz fino?											
2	¿Qué estrategias utiliza para fomentar la participación activa de todos los niños durante las actividades lúdicas?											
3	¿Cómo adapta las actividades lúdicas para niños con diferentes estilos de aprendizaje o necesidades educativas especiales?											
4	¿Puede compartir una experiencia donde una actividad lúdica haya tenido un impacto positivo en el grupo de sus estudiantes?											
5	¿Qué tipos de actividades lúdicas considera más efectivas para el desarrollo motor de los niños?											
6	¿Qué papel tiene el desarrollo sensorial en las diferentes actividades lúdicas que realiza con los niños?											
7	¿Cree usted que las actividades lúdicas sensoriales pueden influir en el desarrollo motor de los niños? ¿Por qué?											
<b>Total:</b>											<b>Firma</b>	
<b>Evaluated por:</b>		Msc. Nubia Jaramillo Bazaruto										

**ANEXO E: Evidencia de permiso para aplicación de instrumentos**



**FACULTAD DE CIENCIAS  
DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS**  
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

OFICIO No. CEI-2025-585- AUV  
La Libertad, 05 de noviembre del 2025

Licenciado  
Jorge Merizalde Señan, MSc.  
Director  
Escuela de Educación Básica Abraham Lincoln  
En su despacho. -

Reciba un cordial saludo, augurando éxitos en su gestión administrativa.

Me dirijo a usted en nombre de la Carrera de Educación Inicial de la Facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas, con el fin de solicitar su autorización para la aplicación de los instrumentos de recolección de información (entrevista y ficha de observación) correspondiente al trabajo de titulación de la estudiante Ponce Salinas Michelle Berénixe.

Dicho instrumento estará dirigido al docente y los estudiantes de inicial 1, en el marco del proyecto titulado: "Actividades lúdicas en el desarrollo de la pinza digital en niños de 3 a 4 años".

El valioso aporte del área que usted dirige constituirá un pilar fundamental en la formación académica y profesional de nuestras futuras Licenciadas en Ciencias de la Educación Inicial.

Agradeciendo de antemano su colaboración y en la confianza de una respuesta favorable, me despido con la más alta consideración y estima.

Atentamente,



ANA MARIA URIBE VEINTINELLA

Ed. Párv. Ana María Uribe Veintineña, MSc.  
DIRECTORA DE CARRERA



Recibido  
5-101-2025  
10/22

UPSE

## ANEXO F: Evidencias Fotográficas



*Ilustración 1 Interacción con los niños*



*Ilustración 2 Pegar figuras*



*Ilustración 3 Reconocer imágenes*



*Ilustración 4 Pintar con hisopo*



*Ilustración 5 Acompañamiento en clase demostrativa*

## ANEXO G: Certificado de Compilatio

### CERTIFICADO ANTIPLAGIO

En calidad de tutora del trabajo de Integración Curricular denominado “**Actividades lúdicas en el desarrollo de la pinza digital en niños de 3 a 4 años**” elaborados por la estudiante Michelle Berenixe Ponce Salinas, de la Carrera de Educación Inicial, de la Facultad de Ciencias de la Educación, de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, me permito declarar que una vez analizado en el sistema antiplagio compilatio y luego de haber cumplido los requerimientos exigidos de valoración, el presente trabajo de investigación, se encuentra con **8%** de la valoración permitida, por consiguiente se procede a emitir el informe.

Atentamente,



**MSC. ORTIZ DELGADO DIANA CAROLINA**  
DOCENTE TUTOR  
C. I. 0919454835

Adjunto reporte de similitud.

The screenshot shows the Compilatio antiplagiarism report interface. At the top left, there is a logo and the text "INFORME DE SIMILITUD" and "Reporte". The main title of the report is "CAPÍTULO I, 2, 3 Y 4 COMPLETOS 1". To the right of the title, there is a circular progress indicator showing "8% Similitud esperada" (8% expected similarity). Below the title, there are three columns of information: "Nombre del documento: CAPÍTULO I, 2, 3 Y 4 COMPLETOS 1.pdf", "Origen del documento: Informe de Similitud de Integración Curricular", and "Formato del documento original: pdf, pdf"; "Origen del documento: DIANA CAROLINA ORTIZ DELGADO", "Fecha de depósito: 26/11/2021", "Tipo de carga: manual", and "Fecha de fin de análisis: 28/11/2021"; and "Número de palabras: 16.485" and "Número de caracteres: 121.136". At the bottom, there is a section titled "Muestra de las similitudes en el documento" with a horizontal bar chart showing similarity percentages across the document. Below that, there is a section titled "Fuentes de similitudes" with the text "Resumen sobre fuentes de similitudes".