



Universidad  
Nacional  
de Loja

# Universidad Nacional de Loja

## Facultad de la Educación, el Arte y la Comunicación

### Carrera de Educación Inicial

**Actividades lúdicas y preescritura en los niños de 4 a 5 años, Escuela de  
Educación Básica Dr. Edison Calle Loaiza, ciudad de Loja, periodo  
2023-2024**

**Trabajo de Integración  
Curricular previo a la obtención  
del título de Licenciada en  
Ciencias de la Educación Inicial.**

#### **AUTORA:**

Grace Lilibeth Morocho Pacheco

#### **DIRECTORA:**

Lic. Elcy Viviana Collaguazo Vega Mg. Sc.

Loja – Ecuador

2024

## Certificación



UNL

Universidad  
Nacional  
de Loja

Sistema de Información Académico  
Administrativo y Financiero - SIAAF

### CERTIFICADO DE CULMINACIÓN Y APROBACIÓN DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

Yo, **Collaguazo Vega Elcy Viviana**, director del Trabajo de Integración Curricular denominado **Actividades lúdicas y preescritura en los niños de 4 a 5 años**, Escuela de Educación Básica Dr. Edison Calle Loaiza, ciudad de Loja, periodo 2023-2024, perteneciente al estudiante **GRACE LILIBETH MOROCHO PACHECO**, con cédula de identidad N° **0705558021**.

#### Certifico:

Que luego de haber dirigido el **Trabajo de Integración Curricular**, habiendo realizado una revisión exhaustiva para prevenir y eliminar cualquier forma de plagio, garantizando la debida honestidad académica, se encuentra concluido, aprobado y está en condiciones para ser presentado ante las instancias correspondientes.

Es lo que puedo certificar en honor a la verdad, a fin de que, de así considerarlo pertinente, el/la señor/a docente de la asignatura de **Integración Curricular**, proceda al registro del mismo en el Sistema de Gestión Académico como parte de los requisitos de acreditación de la Unidad de Integración Curricular del mencionado estudiante.

Loja, 26 de Febrero de 2024



Firmado electrónicamente por:  
ELCY VIVIANA  
COLLAGUAZO VEGA

F)

DIRECTOR DE TRABAJO DE INTEGRACIÓN  
CURRICULAR



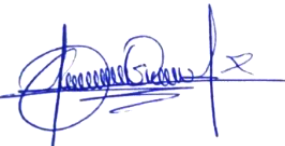
Certificado TIC/TT.: UNL-2024-000246

1/1

Educamos para Transformar

## **Autoría**

Yo, **Grace Lilibeth Morocho Pacheco**, declaro ser autora del presente Trabajo de Integración Curricular y eximo expresamente a la Universidad Nacional de Loja y a sus representantes jurídicos de posibles reclamos y acciones legales, por el contenido del mismo. Adicionalmente acepto y autorizo a la Universidad Nacional de Loja, la publicación de mi Trabajo de Integración Curricular en el Repositorio Digital Institucional - Biblioteca Virtual.

**Firma:** 

**Cédula de identidad:** 0705558021

**Fecha:** 16 de abril del 2024

**Correo electrónico:** grace.morocho@unl.edu.ec

**Teléfono:** 0961377860

**Carta de autorización por parte de la autora para la consulta de producción parcial o total, y/o publicación electrónica del texto completo del Trabajo de Integración Curricular.**

Yo, **Grace Lilibeth Morocho Pacheco**, declaro ser autora del Trabajo de Integración Curricular denominado: **Actividades lúdicas y preescritura en los niños de 4 a 5 años, Escuela de Educación Básica Dr. Edison Calle Loaiza, ciudad de Loja, período 2023-2024**, como requisito para optar el título de **Licenciada en Ciencias de la Educación Inicial**, autorizo al Sistema Bibliotecario de la Universidad Nacional de Loja para que, con fines académicos, muestre la producción intelectual de la Universidad, a través de la visibilidad de su contenido en el Repositorio Institucional.

Los usuarios pueden consultar el contenido de este trabajo en el Repositorio Institucional, en las redes de información del país y del exterior, con las cuales tenga convenio la Universidad.

La Universidad Nacional de Loja, no se responsabiliza por el plagio o copia del Trabajo de Integración Curricular que realice un tercero.

Para constancia de esta autorización, suscribo, en la ciudad de Loja, a los dieciséis días del mes de abril del dos mil veinticuatro.

**Firma:**



**Autora:** Grace Lilibeth Morocho Pacheco

**Cédula de identidad:** 0705558021

**Dirección:** Ciudadela Los Ciprés

**Correo electrónico:** grace.morocho@unl.edu.ec

**Teléfono:** 0961377860

**DATOS COMPLEMENTARIOS:**

**Directora del Trabajo de Integración Curricular:** Lic. Elcy Viviana Collaguazo Vega Mg. Sc

## **Dedicatoria**

A Dios por haberme brindando sabiduría e inteligencia permitiendo poder cumplir esta etapa importante de mi formación profesional, por brindarme la valentía y fortaleza para no rendirme ante cualquier adversidad y seguir adelante.

A mis queridos padres Luz y Segundo, mi más sincera gratitud porque han sido un pilar fundamente durante todo el proceso de mi carrera universitaria, por su apoyo incondicional y sabios consejos que han sido mi guía, por enseñarme que con esfuerzo y dedicación se logra todo lo que se proponga y que, a pesar de mis errores, han sido mi refugio en el que siempre he podido confiar.

A mis abuelos y hermanos que con sus palabras de aliento han estado ahí apoyándome para no decaer y culminar mis metas, por su cariño y confianza depositada en mí, siendo un motivo más para alcanzar todos mis objetivos.

Expreso mi más sincera gratitud a cada uno de ustedes por ser parte de esto y mi mayor apoyo en este camino de formación profesional, han sido mi motivación constante para lograr terminar esta meta, a todos ustedes dedico el presente trabajo de investigación porque han fomentado en mí el deseo de superación y perseverancia.

***Grace Lilibeth Morocho Pacheco***

## **Agradecimiento**

A la Universidad Nacional de Loja por brindarme la oportunidad de realizar mis estudios superiores, a la Facultad de la Educación, el Arte y la Comunicación por permitirme haber iniciado y culminado mi formación en la Carrera de Educación Inicial y a los docentes por todos las experiencias y conocimientos impartidos que contribuyeron en la adquisición de nuevos aprendizajes mismos que ayudaron a mi preparación profesional.

Por otra parte, agradezco inmensamente a mi directora del trabajo de titulación, Mg.Sc. Elcy Viviana Collaguazo Vega, por su tiempo, esfuerzo y dedicación, por sus conocimientos, recomendaciones y orientaciones durante toda la investigación permitiendo así desarrollarla con éxito. De igual forma, a la docente Mag. Carmen Rocío Muñoz Torres, por su arduo trabajo y profesionalismo para guiar y compartir sus experiencias y consejos, por sus saberes impartidos que fueron fundamentales en el desarrollo del trabajo investigativo.

Finalmente, agradezco a la Escuela de Educación Básica Dr. Edison Calle Loaiza, de la ciudad de Loja, y su personal educativo por la apertura y colaboración, a la docente Lic. Amparito Enríquez, así mismo, mis más sinceros agradecimientos a los niños de 4 a 5 años, quienes con sus muestras de afecto y colaboración hicieron posible realizar el trabajo de investigación.

***Grace Lilibeth Morocho Pacheco***

## Índice de contenidos

<b>Portada</b> .....	i
<b>Certificación</b> .....	ii
<b>Autoría</b> .....	iii
<b>Carta de autorización</b> .....	iv
<b>Dedicatoria</b> .....	v
<b>Agradecimiento</b> .....	vi
<b>Índice de contenidos</b> .....	vii
Índice de tablas.....	x
Índice de figuras .....	x
Índice de anexos .....	x
<b>1. Título</b> .....	1
<b>2. Resumen</b> .....	2
Abstract .....	3
<b>3. Introducción</b> .....	4
<b>4. Marco teórico</b> .....	7
4.1 Preescritura.....	7
4.1.1 <i>Definición</i> .....	7
4.1.2 <i>Importancia de la preescritura</i> .....	8
4.1.3 <i>Factores que intervienen en el proceso de la preescritura</i> .....	9
4.1.3.1 Factor madurativo. ....	9
4.1.3.2 Factor físico.....	9
4.1.3.3 Factor lingüístico.....	9
4.1.3.4 Factor social. ....	9
4.1.3.5 Factores biológicos.....	10
4.1.3.6 Factores intelectuales. ....	10
4.1.3.7 Factores psicológicos y emocionales. ....	10

4.1.3.8	Factores pedagógicos. ....	11
4.1.4	<i>Etapas gráficas de la preescritura</i> .....	12
4.1.4.1	Etapa presilábica. ....	12
4.1.4.2	Etapa silábica.....	12
4.1.4.3	Etapa silábica-alfabética.....	12
4.1.4.4	Etapa alfabética. ....	12
4.1.4.5	Etapa del garabateo. ....	13
4.1.4.5.1	<i>Fase del garabateo desordenado</i> .....	13
4.1.4.5.2	<i>Fase del garabateo controlado</i> .....	13
4.1.4.5.3	<i>Fase del garabateo con nombre</i> .....	13
4.1.4.6	Etapa preesquemática. ....	13
4.1.4.7	Etapa esquemática. ....	13
4.1.5	<i>Desarrollo de la pinza digital</i> .....	14
4.1.5.1	Agarre cilíndrico. ....	14
4.1.5.2	Pinza digital pronada. ....	15
4.1.5.3	Pinza cuadrípode. ....	15
4.1.5.4	Pinza trípode.....	15
4.1.6	<i>Desarrollo de la coordinación óculo-manual</i> .....	16
4.2	Actividades lúdicas .....	17
4.2.1	<i>Definición</i> .....	17
4.2.2	<i>Importancia de las actividades lúdicas</i> .....	18
4.2.3	<i>Características de las actividades lúdicas</i> .....	19
4.2.4	<i>Clasificación de las actividades lúdicas</i> .....	20
4.2.4.1	Juegos de ejercitación.....	20
4.2.4.2	Juegos de construcción.....	20
4.2.4.3	Juegos motores o de movimiento.....	20
4.2.4.4	Juegos de habilidades y destrezas. ....	21



4.2.5	<i>Capacidades que desarrollan las actividades lúdicas</i> .....	21
4.2.5.1	Capacidades físicas o sensoriales.....	21
4.2.5.2	Desarrollo cognitivo.....	21
4.2.5.3	Capacidades socioafectivas.....	22
4.2.5.4	Capacidades de imaginación y creatividad. ....	22
4.2.5.5	Formación de hábitos de cooperación.....	22
4.2.5.6	Conocimiento del propio cuerpo.....	22
4.2.6	<i>Actividades lúdicas en el desarrollo de la preescritura</i> .....	23
4.2.6.1	Juego con plastilina o masilla. ....	24
4.2.6.2	Juego de arena o arroz.....	24
4.2.6.3	Formación de letras con objetos.....	24
4.2.6.4	Juegos de seguimiento en laberintos.....	24
4.2.6.5	Utilizar pinturas con diferentes texturas.....	24
4.2.6.6	Enhebrar cuentas.....	24
4.2.6.7	Dibujar en una pizarra o papel grande. ....	24
4.2.6.8	Juego de puntería.....	24
4.2.6.9	Juego de pesca de letras. ....	24
4.3	Actividades lúdicas y preescritura.....	25
<b>5.</b>	<b>Metodología</b> .....	26
<b>6.</b>	<b>Resultados</b> .....	29
6.1.	Resultados obtenidos de la aplicación del Test ABC de Lorenzo Filho y la escala valorativa a los niños de 4 a 5 años.....	29
6.2	Resultados de la guía de actividades lúdicas para el desarrollo de la preescritura. Jugando me divierto y aprendo a escribir .....	32
6.3	Resultados de la guía de actividades y postest .....	34
<b>7.</b>	<b>Discusión</b> .....	38
<b>8.</b>	<b>Conclusiones</b> .....	41
<b>9.</b>	<b>Recomendaciones</b> .....	42

<b>10. Bibliografía.....</b>	<b>43</b>
<b>11. Anexos.....</b>	<b>49</b>

**Índice de tablas :**

<b>Tabla 1.</b> Nivel de maduración de la preescritura en niños de 4 a 5 años .....	<b>29</b>
<b>Tabla 2.</b> Nivel de desarrollo de la preescritura en niños de 4 a 5 años .....	<b>30</b>
<b>Tabla 3.</b> Indicadores aplicados en la guía de actividades a los niños de 4 a 5 años .....	<b>32</b>
<b>Tabla 4.</b> Tipologías de las actividades lúdicas con los indicadores de la guía de actividades	<b>34</b>
<b>Tabla 5.</b> Cuadro comparativo de la prueba inicial y final del Test ABC de Lorenzo Filho ...	<b>35</b>
<b>Tabla 6.</b> Cuadro comparativo de la prueba inicial y final de la escala valorativa sobre la preescritura.....	<b>36</b>

**Índice de figuras:**

<b>Figura 1.</b> Croquis de la Escuela de Educación Básica Dr. Edison Calle Loaiza .....	<b>26</b>
<b>Figura 2.</b> Nivel de maduración de la preescritura en niños de 4 a 5 años.....	<b>29</b>
<b>Figura 3.</b> Nivel de desarrollo de la preescritura en niños de 4 a 5 años .....	<b>31</b>

**Índice de anexos:**

<b>Anexo 1.</b> Oficio de aprobación y designación del trabajo de integración curricular o de trabajo de titulación.....	<b>49</b>
<b>Anexo 2.</b> Guía de actividades .....	<b>50</b>
<b>Anexo 3.</b> Instrumentos para diagnóstico .....	<b>91</b>
<b>Anexo 4.</b> Instrumentos cualitativos .....	<b>99</b>
<b>Anexo 5.</b> Imágenes fotográficas de la intervención.....	<b>103</b>
<b>Anexo 6.</b> Certificación de traducción del Abstract.....	<b>105</b>
<b>Anexo 7.</b> Resultado de antiplagio .....	<b>106</b>

## **1. Título**

**Actividades lúdicas y prescritura en los niños de 4 a 5 años, Escuela de Educación  
Básica Dr. Edison Calle Loaiza, ciudad de Loja, periodo 2023-2024**

## 2. Resumen

La preescritura es un proceso donde los niños adquieren habilidades antes de comenzar a escribir, en esta etapa es primordial realizar actividades que permitan el desarrollo de la motricidad fina, la coordinación mano-ojo, y otras destrezas necesarias para ejecutar trazos de forma correcta, mediante las actividades lúdicas comienzan a explorar y experimentar de manera divertida el inicio de la escritura. Por consiguiente, la investigación tuvo la finalidad de determinar cómo las actividades lúdicas contribuyen al desarrollo de la preescritura en los niños de 4 a 5 años de la Escuela de Educación Básica Dr. Edison Calle Loaiza de la ciudad de Loja, así mismo, se trabajó con un enfoque mixto que ayudo a obtener datos cualitativos y cuantitativos, diseño cuasiexperimental, empleando los métodos analítico-sintético que permitieron seleccionar y sintetizar la información pertinente para la elaboración del marco teórico; y, el inductivo-deductivo contribuyeron a cumplir los objetivos propuestos y establecer conclusiones y recomendaciones. De igual forma, los instrumentos utilizados fueron el Test ABC de Lorenzo Filho evidenciando en la evaluación inicial que el 80% de niños se ubicaban en el nivel inferior y bajo, y en la escala valorativa adaptada con aspectos de la preescritura el 67% se encontraban en iniciado, los cuales presentaron dificultades en el agarre de lápiz, recortado y trazos débiles, al aplicar la guía con actividades lúdicas se denota que el 83% de niños lograron obtener un nivel superior y medio en el test, mientras que en la escala valorativa el 80% subió al nivel adquirido. Concluyendo que las actividades lúdicas ayudan a mejorar la preescritura, a más de ser una estrategia primordial en el ámbito educativo, permite a los niños tener un correcto agarre del lápiz, coordinar los movimientos de manos, dedos y muñeca preparándolos para la adquisición de la escritura.

**Palabras claves:** Coordinación ojo-mano, juegos lúdicos, motricidad fina, pinza digital, trazos.

## **Abstract**

Pre-writing is a process where children acquire skills before beginning to write. At this stage it is essential to carry out activities that allow the development of fine motor skills, hand-eye coordination, and other skills necessary to execute strokes correctly, through playful activities they begin to explore and experience the beginning of writing in a fun way. Therefore, the purpose of the research was to determine how recreational activities contribute to the development of pre-writing in children from 4 to 5 years old at the Escuela de Educación Básica Dr. Edison Calle Loaiza in the city of Loja. Likewise, researchers worked with a mixed approach that helped to obtain qualitative and quantitative data, quasi-experimental design, using the analytical-synthetic methods that allowed to select and synthesize the relevant information for the development of the theoretical framework; and the inductive-deductive contributed to meet the proposed objectives and establish conclusions and recommendations. Similarly, the instruments used were Lorenzo Filho's ABC Test, showing in the initial evaluation that 80% of the children were at the lower and low level, and in the adapted assessment scale with aspects of pre-writing, 67% were at the initiated level, which presented difficulties in pencil grip, cutting and weak strokes. When applying the guide with recreational activities, 83% of the children achieved a higher and medium level in the test, while in the assessment scale, 80% rose to the acquired level. Concluding that recreational activities help to improve pre-writing, besides being a fundamental strategy in the educational environment, it allows children to have a correct grip of the pencil, to coordinate hand, finger and wrist movements, preparing them for the acquisition of writing.

**Key words:** Eye-hand coordination, playful games, fine motor skills, digital tweezers, tracing.

### 3. Introducción

La preescritura es la etapa previa a la escritura donde el niño adquiere madurez en aspectos como tono muscular, habilidades grafomotoras, pinza digital, entre otras, así mismo, desarrollan las habilidades necesarias, tanto a nivel cognitivo como motor, permitiéndoles efectuar trazos o símbolos de manera correcta. Las actividades lúdicas son idóneas en el aprendizaje de nuevos conocimientos, porque a través de juegos dinámicos y divertidos se logra captar la atención del niño, y adquieren experiencias que permite aprender y explorar su entorno. Por ello, es fundamental utilizar estas actividades como herramienta metodológica porque contribuyen a coordinar los movimientos de manos y dedos, preparándole en la adquisición de destrezas primordiales para adentrarse en el proceso de escritura.

Según el estudio de Huamán y Nuñez (2017), pudieron observar que los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N.º 431, Manuel de Sema, tuvieron problemas al trazar letras, figuras y realizar dibujos, puesto que, presentaron dificultades para controlar los movimientos de la mano, es decir, al momento de agarrar el lápiz realizaban trazos muy débiles e imprecisos para su edad. De igual forma, ocurre al manipular las tijeras, objetos pequeños y el pucón, debido a que no tuvieron la estimulación necesaria para fortalecer la motricidad gruesa y finalizar en la motricidad fina que interviene en el proceso de la preescritura.

Así mismo, Baldeón (2023), observó que los niños de educación inicial de la institución educativa de Chancay, presentaban dificultades al sostener el lápiz de manera correcta, lo cual provocaba que los trazos sean débiles con poco control de la escritura, por otro lado, los docentes no le daban la debida importancia a la estimulación de la motricidad fina, únicamente realizaban trazos sencillos y escribían, induciendo a desarrollar problemas para coordinar los movimientos de hombros, brazos, muñecas y dedos, causando frustración, cansancio, mala postura al sostener el lápiz y sentarse. Además, los progenitores exigían a los niños escribir desde edades tempranas sin haber realizado actividades previas a la preescritura.

En la Escuela de Educación Básica Dr. Edison Calle Loaiza, de la ciudad de Loja. Lugar donde se realizó la investigación, se aplicó una lista de cotejo a los niños, en donde se observó que la mayoría presentaban dificultades en la área de la preescritura, debido a que, no podían coger el lápiz de manera correcta al momento de efectuar trazos de líneas horizontales, círculos, zig-zag y espirales, realizaban trazos débiles y pocos precisos para su edad, y no podían manipular la tijera y cuando tenían que pintar lo hacían en diferentes direcciones, en si no

utilizaban la coordinación de ojo-mano. Las causas que indujeron a estos problemas fue la falta de estimulación en las áreas motrices finas provocando que a los niños les resulta complicado iniciar con el proceso de la preescritura, en relación a ello se implementaron actividades lúdicas que permitió desarrollar y adquirir las bases necesarias para realizar trazos precisos antes de escribir. Por lo antes mencionado se planteó la siguiente pregunta a investigar: ¿Cómo ayuda las actividades lúdicas al desarrollo de la preescritura en los niños de 4 a 5 años de la Escuela de Educación Básica Dr. Edison Calle Loaiza, ciudad de Loja, periodo 2023-2024?

La presente investigación contribuyó a resolver la problemática encontrada en el desarrollo de la preescritura, mediante la implementación de actividades lúdicas los niños de 4 a 5 años lograron obtener nuevos conocimientos de una forma dinámica y divertida, con el uso de esta estrategia metodológica se puede realizar diversas actividades orientadas al ámbito educativo para alcanzar aprendizajes significativos. Es así que los beneficiarios directos fueron los niños del nivel inicial, siendo los principales partícipes de su aprendizaje, favoreciendo en la adquisición de habilidades motoras finas esenciales en la preescritura, además, sirvieron de gran apoyo para los docentes porque contenían gran variedad de juegos creativos que despertaron el interés y curiosidad del niño.

Se puede corroborar con la investigación realizada por Franco (2020), titulada programa de actividades lúdicas en las habilidades motrices finas en los niños de inicial 1 y 2 de una institución educativa de la Troncal, donde la muestra experimental fueron 26 niños de nivel inicial y 24 niños del grupo de control, logrando evidenciar que presentaban déficit en la motricidad fina y alteraciones en su desarrollo motriz. Por tal razón, aplicó un programa de actividades lúdicas, que le ayudó a obtener resultados significativos en la coordinación visomanual, comprobando que la estrategia propuesta permite desarrollar y fortalecer el área motora fina y que al realizar ejercicios de pintar, trozar y ensartar contribuyen a tener una escritura legible.

Igualmente, se comprueba con el estudio de López (2022), denominado actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad fina en educación inicial, tomó una muestra de 24 niños en el grupo de control y 25 niños en el grupo experimental, donde evidenció que la mayoría presentaban problemas en la motricidad fina, pinza digital, rigidez muscular, dificultad en los trazos y en su coordinación visomanual. Por lo que, aplicó una intervención basada en actividades lúdicas con material didáctico novedoso, que constaba de ejercicios de pintura, ensartar sorbetes, enroscar tapas, amarrar cordones, punzar, recortar e insertar pompones,

obteniendo resultados positivos que le permitieron concluir que la ejecución de actividades lúdicas contribuyó en el desarrollo de movimientos finos con mayor precisión, siendo esenciales para el aprendizaje de la preescritura.

Por consiguiente, para llevar a cabo la investigación se plantearon tres objetivos: diagnosticar el nivel de desarrollo de la preescritura; diseñar y aplicar una guía de actividades lúdicas para fortalecer la preescritura; y, comparar la efectividad de las actividades lúdicas en el desarrollo de la preescritura en los niños de 4 a 5 años.

En la investigación se obtuvieron alcances significativos mediante la ejecución de las actividades lúdicas porque resultó eficaz para el desarrollo de la preescritura, evidenciando que la mayoría de niños mejoraron sus habilidades al momento de trazar líneas rectas, zig-zag, espirales, vocales, pinza digital, agarre y coordinación óculo-manual, las cuales son primordiales para adentrarse a la escritura, además, al ser un recurso creativo y llamativo hizo posible la adquisición de nuevos aprendizajes. Sin embargo, se presentaron algunas limitaciones como inasistencia por enfermedad, cambios climáticos, feriados y fiestas programadas por la institución educativa que influyó a que algunos niños se encuentren aun en niveles bajos, pero a pesar de ello se logró alcanzar los objetivos propuestos en la investigación.



## 4. Marco teórico

### 4.1 Preescritura

#### 4.1.1 *Definición*

La preescritura es la etapa de preparación que el niño vive para adentrarse al proceso de la escritura, la cual abarca diversas actividades de trazos y dibujos que permiten adquirir mayor dominio a nivel intelectual, perceptivo y motriz, ayudando a que la escritura sea clara y legible. El proceso de la preescritura conlleva ejercicios de manipulación como rasgar, moldear plastilina, recortar, agarrar objetos, entre otros, que ayudan al niño a desarrollar habilidades motrices finas y coordinación viso-manual, indispensables para iniciar a escribir.

Rivera y Samada (2022), definen a la preescritura como la habilidad que posee el niño para realizar actividades de trazos simples y afianzar su desarrollo antes de iniciar el proceso de la escritura, es decir, se trata de alcanzar la madurez necesaria y obtener el dominio de sus áreas motrices finas, que contribuyen a sostener y asir el lápiz de forma adecuada para realizar ejercicios grafomotores que permiten tener un letra clara y legible. Por otra parte, es necesario estimular al niño desde edades tempranas porque ayuda a desarrollar y mejorar el movimiento de muñeca, manos y dedos, controlar la coordinación, precisión y formación al momento de realizar las diferentes actividades que conlleva la preescritura.

Según Arias et al. (2020), la preescritura consiste en realizar diversas actividades que ayuden a los niños a estimular el desarrollo de los movimientos finos para adentrarse a la escritura, deben ejecutar ejercicios de forma progresiva, que contribuyan al dominio de la coordinación viso-manual, evitando así que presenten dificultades en el agarrar de crayones u otro material que se utiliza para trazar o escribir letras y palabras, por ello, al poseer una buena coordinación y presión resultara beneficioso para que el niño pueda efectuar el garabateo de manera correcta.

Así mismo, Ríos y Chávez (2020), indican que la preescritura es la capacidad que posee el niño para realizar movimientos motores finos previos, antes de ponerse en contacto con la escritura, estos deben ser realizados de manera progresiva desde los primeros años y consolidarlos en el Inicial II, es aquí donde tienen que ejecutar trazos mecánicos, con movimientos direccionados de arriba hacia abajo y de izquierda a derecha, facilitando la adquisición de diversas habilidades y experiencias que favorezcan al desarrollo de la preescritura.

#### **4.1.2 Importancia de la preescritura**

La preescritura desempeña un papel crucial en el desarrollo integral del niño porque le proporciona las destrezas necesarias para sostener y manipular el lápiz de manera correcta, permitiéndole realizar una variedad de trazos y líneas que contribuyen a una escritura legible y comprensible, además, la práctica de la preescritura ayuda a fortalecer las habilidades motoras finas que son fundamentales para el manejo preciso de la pinza digital, favorece al desarrollo la coordinación viso-manual, y ayuda a comprender que las líneas se trazan de arriba hacia abajo y que las palabras se escriben de izquierda a derecha.

De acuerdo con Coello et al. (2022), la preescritura representa una etapa importante en el proceso de enseñanza y aprendizaje, porque permite que los niños tengan ideas claras al momento de escribir, reconozcan vocales y letras, y realicen trazos de forma correcta, con la finalidad de que logren obtener conocimientos que integran el inicio de la escritura. Por ello, es fundamental que el docente prepare a los niños en el desarrollo de habilidades motrices finas para que coordinen los movimientos de manos y adquieran un correcto manejo de la pinza digital, ayudándoles a sostener el lápiz correctamente y a posterior alcanzar mayor precisión al escribir.

De igual forma, Aznárez et al. (2020), mencionan que el proceso de la preescritura comienza a partir de los 3 y 4 años de edad y es de suma importancia, porque es aquí donde el niño ya tiene desarrollado gran parte de su motricidad gruesa y se encuentra preparado para realizar movimientos finos por medio de actividades divertidas que le permita agarrar el lápiz de manera correcta, colorear, dibujar, recortar y trazar, siendo cruciales para adentrarse a la escritura. Además, el dominio de una preescritura a mano proporciona experiencias positivas que contribuyen significativamente a la autoestima y que el proceso de aprendizaje sea más óptimo.

Para Merino y Calderón (2018), la preescritura es fundamental en los primeros años de vida, porque durante esta etapa los niños realizan trazos o dibujos, que les ayuda a desarrollar la pinza digital, lo que implica presionar firmemente con los dedos índice, pulgar y medio al sostener el lápiz o crayón. Por otra parte, el proceso de la preescritura promueve el desarrollo de la coordinación viso-manual y lateralidad al direccionar el lápiz, por tal motivo, es esencial fomentar la práctica de diversas acciones como el garabateo desordenado y ordenado, con el fin de prevenir posibles disgrafías en la etapa escolar.

Dentro de la preescritura es primordial que los niños desarrollen un correcto manejo de la pinza digital, porque esto les permite realizar trazos, recortar y dibujar, por ello, es fundamental proporcionar una estimulación y ejercitación adecuadas a través de actividades que aborden diferentes tipos de trazos, garantizando que a posterior no presenten dificultades en el inicio de la escritura. Además, la preescritura desempeña un papel significativo en el proceso de aprendizaje y debe ser fomentada y practicada desde una edad temprana, resultado beneficioso en el ámbito académico y personal del niño.

#### **4.1.3 Factores que intervienen en el proceso de la preescritura**

Los factores relacionados con la preescritura son esenciales para el desarrollo integral del niño, porque que facilitan a que posean u mayor dominio en su escritura, promueven la conexión con su entorno y lo prepara para escribir letras y palabras.

Carrillo (como se citó en Delgado et al. 2022), menciona que en el proceso de la preescritura se tiene que considerar varios factores que son determinantes para su adecuado desarrollo, entre los cuales están los siguientes:

**4.1.3.1 Factor madurativo.** Contribuye al desarrollo de las habilidades motoras, visuales y táctiles para realizar trazos y grafías. Si la discriminación cerebral de las diferentes figuras no está adecuadamente desarrollada, la capacidad de preescritura del niño se verá limitada.

**4.1.3.2 Factor físico.** El desarrollo visual, auditivo y motor se consideran como elementos fundamentales que deben estar presentes para que se inicie de manera correcta el proceso de la preescritura.

**4.1.3.3 Factor lingüístico.** La escritura se origina a partir del uso de la palabra hablada, porque la escritura representa lo que se pronuncia. Es por ello, que la raíz fundamental del desarrollo de la escritura o grafía reside en la fonética, siendo el sonido el que genera las representaciones mentales que posteriormente se convierten en escritura anticipada.

**4.1.3.4 Factor social.** El aprendizaje en las diferentes áreas en las que el niño se desarrolla se ve influido por el entorno en el que vive, lo que significa que tiene un impacto directo en el proceso de la preescritura.

Así mismo, existen otros factores que influyen en el proceso de la preescritura y son esenciales para comprender el desarrollo por el cual debe pasar el niño antes de iniciar con la

escritura, estos factores incluyen el entorno social en el que se desenvuelve el niño y el contexto escolar, los cuales proporcionan oportunidades para verificar si está realizando un correcto proceso de la preescritura.

**4.1.3.5 Factores biológicos.** Estos factores están relacionados con el estilo y ritmo de aprendizaje, mismos que determinan la adquisición de habilidades necesarias para llevar a cabo la preescritura, y hace referencia a la edad cronológica donde los niños alcanzan la madurez y desarrollan movimientos motores finas, coordinación ojo-mano y capacidades cognitivas que influyen en su manera de aprender a escribir. De igual forma, el género tiene un impacto significativo en el crecimiento, la maduración y el proceso de aprendizaje de la escritura, además, las facultades sensoriales permiten reconocer y representar formas, líneas y letras de manera adecuada, estos estímulos sensoriales proporcionan información importante que contribuye al desarrollo de la preescritura (Chávez, 2019).

Por tal motivo, es fundamental conocer y tener en cuenta estos factores biológicos, debido a que, ayudan a diseñar estrategias educativas que se ajusten a las necesidades individuales de los niños y que sean favorables durante el proceso de enseñanza y aprendizaje de la preescritura.

**4.1.3.6 Factores intelectuales.** Están vinculados con la preparación hacia la lectoescritura que influye en el desarrollo de capacidades cognitivas como la memoria, atención y concentración que son un requisito esencial para aprender a leer y escribir, donde la inteligencia desempeña un papel significativo en el aprendizaje de nuevos conocimientos. Además, es idóneo realizar actividades recreativas que estimulen el pensamiento y percepción en el niño, y contribuyan a que la adquisición de la preescritura sea un proceso fácil de alcanzar (Vintimilla et al., 2020).

Los factores intelectuales influyen de manera positiva en el aprendizaje y en la manera que se desenvuelven los niños para adquirir habilidades de preescritura, por ello, un adecuado desarrollo cognitivo, memoria, atención e imaginación, permitirá que el infante logre tener un mejor desempeño en la realización de actividades relacionados con la preescritura.

**4.1.3.7 Factores psicológicos y emocionales.** Son un pilar fundamental en la adquisición de todos los procesos pedagógicos, es aquí donde el niño tiene que lograr una autonomía, porque ayuda al crecimiento y es un referente para desarrollar diferentes actividades, y sobre todo si esta direccionadas a la adquisición del proceso de la preescritura,

es decir, que si el infante no logra una adecuada madurez emocional presentaran dificultades para conseguir una independencia que es esencial al momento de realizar los diversos tipos de trazos, además, contribuye al aprendizajes en las distintas etapas evolutivas del infante (Castro, 2022).

En base a ello, los factores psicológicos y emocionales son aspectos esenciales en el proceso de la preescritura porque al considerar los estados psicológicos y emocionales de los niños se logrará que adquieran aprendizajes significativos, que disfruten al momento de realizar actividades de trazos y desarrollen habilidades necesarias para iniciar con la escritura.

**4.1.3.8 Factores pedagógicos.** Son esenciales en el ámbito educativo, porque a través de la implementación de estrategias metodológicas innovadoras y la guía del docente, los niños desarrollan habilidades y destrezas en cualquier área, sin presentar dificultades y logrando adquirir conocimientos de manera óptima, por ello, es primordial que este factor este presente en la adquisición de la preescritura, donde se tome en cuenta actividades que sea del agrado de los niños y que sean elaboradas según sus necesidades (Chacha y Rosero, 2020).

Los factores pedagógicos desempeñan un pilar fundamental en la preescritura, puesto que, permite a los docentes utilizar nuevas estrategias y trabajar con actividades divertidas donde los niños puedan sentirse motivados y estén interesados en aprender. En ese sentido es importante trabajar la motricidad fina por medio de juegos lúdicos que ayuden a estimular el movimiento de las manos y mejorar la coordinación y precisión para realizar trazos que están relacionados con la preescritura. Es así que, al utilizar un enfoque pedagógico centrado en los intereses de los niños y que incentiven a su participación activa favorecerá positivamente al proceso de la preescritura.

Es trascendental mencionar que los factores que inciden en el proceso de la preescritura son primordiales para el adecuado desarrollo integral de los niños, porque a través de ellos adquieren habilidades y establecen buenas relaciones con el entorno que los rodea, y los prepara para que realicen trazos, escriban letras o palabras, por esta razón, es primordial que dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje se utilice nuevas estrategias metodológicas que contribuyan a obtener conocimientos duraderos y conseguir las bases necesarias para desenvolverse en el ámbito académico.

#### **4.1.4 Etapas gráficas de la preescritura**

Los niños pasan por diversas etapas para llegar a desarrollar la preescritura y cada una de ellas ayuda a comprender las habilidades que deben poseer, según Moreira y Vega (2023), estas etapas se engloban en cuatro estados de desarrollo, dentro de los cuales están los siguientes:

**4.1.4.1 Etapa presilábica.** En esta etapa el niño descubre la diferencia entre el dibujo y la escritura, identificando que el dibujo es la representación de un objeto, mientras que la escritura es un proceso diferente. Inicialmente los niños escriben utilizando garabatos y varias letras que conocen de manera gráfica y las colocan de manera inmediata formando palabras a su criterio.

**4.1.4.2 Etapa silábica.** El niño fortalece su conciencia fonológica y comienza a explorar la relación entre sonidos y grafías, establece correspondencia entre sonidos silábicos y sus representaciones gráficas, utilizando una grafía para representar cada sílaba. Además, busca activamente diferencias visuales en los escritos, mostrando interés en comprender la estructura gráfica de las palabras.

**4.1.4.3 Etapa silábica-alfabética.** Reconocen unidades cada vez más específicas en la estructura alfabética de las palabras. Al mismo tiempo, descubren que las sílabas pueden ser representadas tanto por vocales como por consonantes, lo que los lleva a empezar a incorporar ambas letras en su escritura, aunque en esta etapa es muy común que el niño escriba solamente las vocales de las palabras y omita las consonantes.

**4.1.4.4 Etapa alfabética.** Los niños pueden escribir palabras completas basándose en el sonido y demuestran un sólido dominio de la escritura, aunque pueden cometer errores ortográficos o la separación de palabras, estos errores se corregirán a medida que continúen avanzando e interactuando con el lenguaje escrito.

Así mismo, Gariboldi y Salsa; y, Zapata (2019), manifiestan que para que el niño logre obtener un adecuado desarrollo en el proceso de la preescritura debe ir mejorando los trazos y adquirir las habilidades necesarias a través de actividades que impliquen utilizar la pizarra digital, que le permitan tener una escritura bien definida, y para completar este desarrollo se debe tener en cuenta las siguientes etapas:

**4.1.4.5 Etapa del garabateo.** Esta etapa abarca desde los dos hasta los cuatro años de edad, es aquí donde el niño realiza la graficación espontánea de trazos o rasgos caligráficos, los cuales tienen que ser direccionados y mantener una buena coordinación y precisión, además, el garabateo le permite al niño estar preparado para adentrarse a la siguiente etapa de la escritura. Dentro de esta etapa existen tres fases que se detallan a continuación:

**4.1.4.5.1 Fase del garabateo desordenado.** Se refiere a los primeros trazos que realizan los niños, sin ningún orden ni sentido, son el resultado de movimientos aleatorios e incluso pueden mirar hacia otro lado cuando están realizando el garabateo, es decir, todavía no tienen una buena coordinación de ojo-mano y no poseen control de sus movimientos motores, tampoco manifiestan una preferencia al momento de utilizar crayones o lápices, esta fase inicia a partir de los 18 meses.

**4.1.4.5.2 Fase del garabateo controlado.** A medida que los niños van realizando los trazos, el dibujo se va mejorando y las rayas desordenadas empiezan a tomar forma, toman conciencia y se dan cuenta de que hay cierta relación entre los movimientos que ejecuta y los trazos que quedan plasmados en el papel, tienen mayor coordinación viso-manual, por lo cual, realizan el garabateo con mayor entusiasmo y se esmeran por llenar toda la hoja, esta fase se da aproximadamente a los dos años.

**4.1.4.5.3 Fase del garabateo con nombre.** Los niños poseen mayor dominio motor, son capaces de representar por medio de dibujos lo que ven, aquí se marca el cambio del pensamiento kinestésico por el pensamiento imaginativo. En esta fase los trazos y la grafía comienzan a tener sentido por lo que empiezan a asignarles un nombre a sus creaciones, este tipo de garabateo puede iniciar alrededor de los tres años y medio.

**4.1.4.6 Etapa preesquemática.** Se desarrolla a partir de los cuatro hasta los siete años de edad, en esta etapa el adulto puede diferenciar con total facilidad las representaciones que realiza el niño, es decir, las figuras se asemejan con la realidad y son más concretas, además, el infante es consciente de lo que desea dibujar o trazar y se siente motivado para representar la figura humana como un monigote, sin embargo, al momento de pintar existe poca relación entre el color de los objetos con la realidad (Burgos y Samada, 2023).

**4.1.4.7 Etapa esquemática.** Esta etapa aparece desde los siete hasta los nueve años de edad, y es el proceso final para el desarrollo de la preescritura, porque es aquí donde los niños realizan trazos y rasgos ya perfeccionados en su totalidad, donde buscan satisfacer sus gustos

y placeres por medio del movimiento corporal para luego convertirlo en un placer visual, desarrollando su creatividad e imaginación. Además, los niños poseen mayor conocimiento sobre el mundo que los rodea y tienen la capacidad de combinar letras con la finalidad de construir palabras (Burgos y Samada, 2023).

El proceso de la preescritura atraviesa por diferentes etapas y fases que son esenciales para adentrarse a la escritura, y porque le permite al niño realizar garabatos, dibujos y trazos de manera ordenada y con significado, además, conforme los docentes elaboren actividades que ayuden a estimular y desarrollar estas etapas resultará más fácil el aprendizaje de la preescritura y los niños podrán desenvolverse en su entorno sin ningún problema.

#### ***4.1.5 Desarrollo de la pinza digital***

La pinza digital es la habilidad que los niños desarrollan a medida que van creciendo, y la cual implica utilizar de manera precisa y coordinada los músculos de los dedos, índice, pulgar y medio, estos movimientos coordinados de las manos permiten sostener y manipular objetos pequeños. Además, adquirir esta destreza es de suma importancia porque a través del desarrollo de la pinza digital se puede realizar actividades como trazar, recortar, dibujar, y asir el lápiz o crayón para escribir, por ello, al estimular los músculos de las manos y dedos los niños van a poseer mayor control y fuerza sus movimientos finos.

De acuerdo con García y Holguín (2022), la pinza digital es una actividad motora fina que permite a los niños realizar movimientos de las manos y dedos de forma precisa, el desarrollo de esta habilidad es fundamental en la realización de tareas específicas o para manipular algún objeto, por lo que requiere de un trabajo en conjunto con la coordinación óculo-manual. El dominio correcto de la pinza digital contribuye a que los niños tengan un mayor control de sus dedos, para sostener y asir correctamente el lápiz, facilitando el inicio del proceso de la preescritura. Sin embargo, para lograr la adquisición de la pinza digital el niño debe atravesar y alcanzar cuatro tipos de agarre, los cuales se mencionan a continuación.

**4.1.5.1 Agarre cilíndrico.** Se presenta entre el año y año y medio, en este tipo de agarre el niño emplea toda la mano para sujetar el crayón o lápiz, es decir, lo hace con el puño cerrado y es un agarre extático, donde interviene el hombro y el brazo para realizar el movimiento de la mano.



**4.1.5.2 Pinza digital pronada.** Aparece entre los dos a tres años, y su agarre sigue siendo extático, sin embargo, el codo y el antebrazo son quienes se encargan de dirigir el movimiento de la mano al momento de sujetar el lápiz.

**4.1.5.3 Pinza cuadrípode.** Se desarrolla a partir de los tres años y medio a cuatro años, aquí el agarre del lápiz se lo realiza con los cuatro dedos y el movimiento procede de la muñeca y la mano, debido a que, el niño logra tener mayor estabilidad en el hombro y codo, aunque al inicio es un agarre estático, este evoluciona y se convierte en dinámico.

**4.1.5.4 Pinza trípode.** Ocurre a partir de los cuatro años y medio, y se perfecciona a los siete años, en este tipo de pinza el agarre del lápiz se lo realiza con el dedo pulgar, índice y el dedo medio que sirve de apoyo, al inicio los tres dedos trabajan de forma individual, pero en el transcurso madura y se convierte en una pinza trípode dinámica.

En base a lo anterior se puede mencionar que los diferentes tipos de agarres del lápiz son primordiales en la adquisición de la preescritura porque a través de ellos los niños adquieren mayor control y precisión manual para manipular el lápiz al momento de escribir, por tal razón, es conveniente que los docentes implementen actividades básicas como rasgar, ensartar cuentas, abotonar, recortar, entre otras, favoreciendo al desarrollo de la pinza digital que es una habilidad necesaria para trazas letras o palabras y posteriormente iniciar con la escritura formal.

De acuerdo con Copo y Llamuca (2020), el propósito de la pinza digital es obtener habilidades con relación a los movimientos de manos y dedos, su desarrollo es primordial en los niños, porque requiere de diversas etapas que son necesarias trabajarlas para lograr un correcto agarre del lápiz y conseguir una escritura comprensible, además, la pinza digital ayuda a que los infantes tengan mayor precisión y control voluntario de los dedos índice y pulgar, permitiendo de esta forma manipular diferentes objetos que necesitan de fuerza y coordinación de los dedos al realizar actividades cotidianas.

Así mismo, Macias et al. (2020), mencionan que las manos son un recurso primordial en el desarrollo de la pinza digital, porque tienen la finalidad de coordinar el movimiento de los dedos para realizar rasgos caligráficos, por ello, los docentes deben implementar ejercicios y actividades que le permitan a los niños practicar el agarre de la pinza y fortalezcan el movimiento de sus manos, y les resulte favorable en la ejecución de trazos para así iniciar con el proceso de la preescritura.

Por tal motivo, el desarrollo de la pinza digital tiene una estrecha relación con el proceso de la preescritura, esto debido a que los niños al utilizar y coordinar el movimiento de sus dedos adquieren habilidades motrices finas, esenciales para realizar trazos precisos. Sin embargo, la pinza digital se desarrolla gradualmente por lo que es idóneo proporcionar a los niños juegos de manipulación y actividades que requieran de precisión y control fino como dibujar, pintar, escribir, ensartar, entre otras, las cuales ayudan a mejorar la coordinación ojo-mano y fortalecen las habilidades necesarias para la preescritura.

#### ***4.1.6 Desarrollo de la coordinación óculo-manual***

La coordinación óculo-manual es la capacidad para coordinar los movimientos de ojos con las manos y es esencial que los niños la desarrollen desde edades tempranas, porque esta habilidad les permite realizar tareas específicas como leer, escribir, practicar deportes, entre otras, la coordinación viso-manual se desarrolla a medida que los niños crecen y ganan nuevas experiencias de las actividades que involucran la intervención de la vista y la acción de las manos.

Para Granada y Castro (2023), la coordinación óculo-manual es una habilidad para ejecutar acciones y realizar actividades que requieran de movimientos coordinados entre la vista y las manos, a través de esta destreza los niños pueden manipular diferentes objetos, realizar lanzamientos a corta y larga distancia, y recibir objetos. La coordinación viso-manual es crucial para adquirir habilidades motoras finas que son base al momento de escribir, y prepara al infante para que puede manipular objetos que están presentes en su entorno, y que el proceso de aprendizaje de la preescritura sea más óptimo.

Por lo tanto, el desarrollo de la coordinación óculo-manual es un pilar fundamental en la adquisición de la preescritura, porque por medio de esta habilidad los niños logran coordinar los movimientos de la vista y la acción manual, permitiéndoles alcanzar mayor dominio para asir el lápiz al momento de trazar líneas, escribir letras y números. Siendo fundamental que los docentes incorporen actividades que llamen la atención de los niños, e impliquen utilizar la coordinación viso-manual y auditiva, que son beneficiosos en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

## **4.2 Actividades lúdicas**

### **4.2.1 Definición**

Las actividades lúdicas son una herramienta idónea para fomentar experiencias y conocimientos de manera divertida y dinámica, logrando que por medio de los juegos lúdicos los niños disfruten y adquieran aprendizajes significativos que son beneficiosos para estimular su crecimiento, y no solamente contribuyen en el desarrollo de las áreas físicas, cognitivas, sociales y emocionales, sino que también ofrecen una forma más efectiva para que los infantes aprendan y exploren su entorno inmediato.

Parra (2020), afirma que la lúdica es un instrumento eficaz en la enseñanza y aprendizaje de los niños, porque contribuye al desarrollo de habilidades motoras gruesas y finas, mejorar la coordinación, aprenden a resolver problemas y permite ejercitar la memoria, además ayuda a estimular la curiosidad hacia el entorno que lo rodea. Estas actividades no solo implican juegos, sino que también abarcan la recreación y motivación que potencian de manera positiva nuevas oportunidades para aprender y adquirir conocimientos.

Según Candela y Benavides (2020), las actividades lúdicas son estrategias que facilitan la adquisición de aprendizajes, y proporcionan en el niño disfrute y gozo al momento de realizarlas, favorece en el desarrollo de las áreas físicas, cognitivas, sociales y emocionales, que le permiten desenvolver tanto en el ámbito personal como escolar. Este tipo de actividades provocan diversión y a su vez estimula la creatividad e imaginación porque implican una participación activa por parte de los niños.

De igual forma, Guzmán (2018), define a las actividades lúdicas como un instrumento que favorece a la adquisición de capacidades, habilidades y nuevos conocimientos en los niños, pero esto se da según la etapa de desarrollo en el que se encuentren dentro de las áreas físicas, sociales y psicológicos, a través del crecimiento de estos aspectos, los niños logran conseguir una mejor calidad de vida. La lúdica ayuda a experimentar con objetos concretos antes de que los infantes tengan la capacidad de formarse ideas abstractas, y brindan aprendizajes que contribuyen al desarrollo cognoscitivo y la coordinación motriz.

En ese sentido, las actividades lúdicas permiten a los niños obtener aprendizajes de manera más dinámica y entretenida, lo que favorece a su atención y concentración, mejora su motricidad gruesa y fina, ayuda a la coordinación y equilibrio, que son elementos esenciales para realizar tareas o actividades en el ámbito académico y personal.

#### **4.2.2 Importancia de las actividades lúdicas**

Las actividades lúdicas son de gran importancia dentro del proceso de aprendizaje de los niños, porque les ayuda a generar nuevos conocimientos que permite potenciar los sentidos y emociones, y contribuyen al desarrollo de las áreas cognitivas, lingüísticas, psicomotrices y socioafectivas. Además, favorecen al mejoramiento del pensamiento y constituyen un recurso beneficioso, debido a que generan diversos beneficios en el aprendizaje y el desarrollo global del niño, es decir, lo motivan a fortalecer sus habilidades, aprende a relacionarse con su medio y puede desenvolverse de manera eficiente en su entorno.

Según Parraga y Zambrano (2023), las actividades lúdicas desempeñan un papel esencial en el crecimiento de los niños, por medio de ellas exploran y aprenden de manera más natural y sin presiones, esto debido a que el juego no solamente facilita la adquisición de nuevos aprendizajes, sino que también contribuyen a estimular los sentidos, sensaciones y emociones, además, impactan positivamente en las áreas de físicas, cognitivas y socioemocionales, y enriquecen la capacidad de comunicación, expresión y comprensión e interpretación de las situaciones que se le presente en su entorno, por tal razón, el juego de estar presente y formar parte de la vida de los niños.

Para Miranda et al. (2013), la lúdica comprende el reconocimiento de si mismo y la relación que existe con el entorno a partir de experiencias placenteras, en base a ello, la importancia de las actividades lúdicas reside en que permite a los niños potenciar su pensamiento imaginativo, ayudándoles a desarrollar habilidades cooperativas y comunicativas, así como la capacidad para resolver problemas y tomar decisiones ante cualquier situación.

Así mismo, Tuárez y Tarazona (2022), indican que las actividades lúdicas son un pilar fundamental porque los niños en base a estas van desarrollando nuevas habilidades y destrezas lo que ayuda significativamente a mejorar la efectividad del proceso de enseñanza y aprendizaje. Además, contribuyen positivamente en la motivación y disfrute debido a que por medio de su experimentación los infantes aprenden a colaborar y buscan soluciones a los problemas, permitiéndoles relacionarse con los demás y desenvolverse eficazmente en los aspectos sociales, psicológicos y motrices, a través de juegos lúdicos, los niños pueden expresar sus sentimientos y emociones.

Por lo tanto, el usar las actividades lúdicas para la adquisición de aprendizajes ayuda a un desarrollo integral adecuado, y permite que los niños adquieran y perfeccionan habilidades

motoras finas como la coordinación viso-manual y pinza digital, que son primordiales para realizar trazos y adentrar al proceso de la preescritura, además, les ayuda a resolver por si solos sus problemas. Por medio de los juegos aprenden a desenvolverse dentro de un grupo social, establecen vínculos con los demás, y logran comunicarse fácilmente, contribuyendo a la formación de su propia identidad, por ello, los docentes deben utilizar actividades que produzcan alegría, gozo y placer para alcanzar un aprendizaje real y significativo.

#### **4.2.3 Características de las actividades lúdicas**

Las actividades lúdicas son una herramienta valiosa en el ámbito educativo porque combina la diversión con el aprendizaje, donde a través de la interacción social, la creatividad y la participación activa los niños logran alcanzar un adecuado desarrollo integral.

Según García y Lazo (2022), las actividades lúdicas tienen varias características, dentro de las cuales se encuentran las siguientes:

- El juego tiene que ser libre, espontáneo y voluntario, que el niño lo realiza por indicativa propia y no sea impuesto por el adulto.
- El juego debe producir placer, satisfacción y alegría en los niños.
- El juego es una actividad innata que forma parte de la infancia, donde el niño lo realiza de manera automática, por ejemplo, los bebés desde su nacimiento juegan con su propio cuerpo y a medida que avanza su desarrollo motor y cognitivo comienzan a jugar con objetos para posteriormente inventar sus propios juegos.
- El juego es intrínseco, es decir, no tiene un fin externo más que el disfrute del niño, donde lo más importante es la participación y placer que siente al momento de realizar la actividad lúdica. Los infantes ejecutan la acción de jugar porque ofrece satisfacción y al ser lúdico brinda emoción, tensión y diversión haciéndole llamativo e interesante.
- El juego es un elemento motivador que tiene que ser utilizado como un recurso metodológico porque hace que las actividades sean atractivas y divertidas contribuyendo al desarrollo de habilidades y capacidades que ayudan a la adquisición de nuevos aprendizajes.
- En los primeros años de vida el juego tiene un papel importante en el crecimiento de los niños porque permite conocer su cuerpo y el mundo que los rodea.

#### **4.2.4 Clasificación de las actividades lúdicas**

Existen gran variedad de actividades lúdicas que se pueden utilizar para trabajar con los niños y es fundamental conocer a cada uno de ellas, puesto que, a través de los diferentes juegos que se aplique en el proceso de enseñanza y aprendizaje los infantes desarrollarán habilidades que contribuirán en su crecimiento.

**4.2.4.1 Juegos de ejercitación.** Estos juegos ocurren desde el nacimiento de los niños, y están enfocados en la observación de los objetos, manipulación y movimiento, es decir, consiste en repetir acciones ya adquiridas por el niño, desarrollando autonomía de desplazamiento y a posterior integrar ejercicios más complejos y avanzados de acuerdo a su edad y nivel de desarrollo evolutivo (Caballero, 2021).

Los juegos de ejercitación son esenciales en el desarrollo integral de los niños porque se puede abordar aspectos cognitivos, motores, sociales y emocionales, ayudan a reforzar el aprendizaje y a mejorar las habilidades motoras gruesas y finas de manera divertida.

**4.2.4.2 Juegos de construcción.** Los niños a través de este tipo de juegos pueden manipular materiales concretos y variados de acuerdo a su edad, en estos juegos intervienen las habilidades motrices finas, y principalmente el uso de las manos que al trabajar de manera coordinada con la vista podrán realizar movimientos específicos, y al utilizar la coordinación visomotriz favorecerá significativamente al desarrollo motor, cognitivo, imaginación y creatividad. Además, por medio de los juegos de construcción se puede diseñar y transformar los elementos a su disposición, empleando un conjunto de materiales de manera voluntaria para llevar a cabo la proyección de sus pensamientos con la finalidad de elaborar un instrumento de juego (García, 2019).

Este tipo de juegos ofrecen una amplia gama de beneficios porque permite a los niños manipular materiales concretos contribuyendo positivamente en el desarrollo de habilidades motoras finas, estos juegos proporcionan diversión y estimulan el pensamiento creativo, e imaginación.

**4.2.4.3 Juegos motores o de movimiento.** Este tipo de juegos contribuyen en el desarrollo motor y cognitivo de los niños, les permite explorar y perfeccionar habilidades motrices básicas y avanzadas, es decir, son actividades que ayudan a fomentar relaciones sociales, desarrolla la personalidad, aspectos cognitivos, favorece al esquema corporal, equilibrio y coordinación que son esenciales para realizar diferentes tareas cotidianas (Andrey, 2021).

Los juegos de movimientos facilitan la adquisición de habilidades psicomotoras, ayuda a fomentar las relaciones sociales y desarrollar el área cognitiva, brindando a los niños una base sólida para participar y ejecutar diversas actividades con éxito.

**4.2.4.4 Juegos de habilidades y destrezas.** Estos juegos favorecen al desarrollo integral de las habilidades cognitivas, motoras y sociales de los niños, proporcionan una forma efectiva y lúdica de aprender y mejorar diversas destrezas, además, permite desarrollar la motricidad fina, coordinación óculo-manual y prensión digital al sentir y manipular diferentes materiales, y la destreza manual mejora en gran cantidad posibilitando al niño desenvolverse en un ambiente social. Dentro de estos juegos está el ensartado, rasgado, punzado, entre otras, es decir, juegos que necesiten de acciones manuales y precisión (Fernández, 2023).

Las actividades lúdicas deben estar presentes en el desarrollo del niño, porque a medida que el niño crece el juego va evolucionando y adquiriendo mayor complejidad, es por ello que existen diferentes tipos de juegos lúdicos, donde cada uno cumple funciones importantes que contribuyen en la adquisición de aprendizajes significativas, además, su clasificación permite trabajar contenidos de manera diferente; su aplicación y ejecución posibilita el trabajo colaborativo, liderazgo y desarrollo de habilidades motrices. Los diferentes tipos de juegos lúdicos ayudan a los niños alcanzar una adecuada maduración de la motricidad gruesa que es fundamental para ejecutar movimientos finos.

#### **4.2.5 Capacidades que desarrollan las actividades lúdicas**

Las actividades lúdicas desempeñan un papel fundamental en el desarrollo integral y aprendizaje de los niños, puesto que les proporcionan una forma divertida y atractiva de adquirir conocimientos. Según Megías y Lozano (2019), estas actividades no solo entretienen a los niños, sino que también contribuyen al desarrollo de diversas capacidades dentro de las cuales destacan las siguientes:

**4.2.5.1 Capacidades físicas o sensoriales.** Las actividades lúdicas ayudan al desarrollo físico porque son dinámicas y los niños están en constante movimiento, contribuye al desarrollo de la motricidad fina, gruesa y la coordinación psicomotriz, se ejercitan todos los músculos del cuerpo que son primordiales realizarlos para un buen crecimiento.

**4.2.5.2 Desarrollo cognitivo.** Es crucial en el crecimiento de los niños y para alcanzarlo de manera efectiva, es necesario involucrarlos en actividades desde edades tempranas que estimulen la capacidad intelectual y concentración, esto se puede lograr mediante juegos que

promuevan la discriminación de formas, tamaños, colores y texturas. Además, tales actividades ayudan a los niños a desarrollar habilidades para analizar problemas, evaluar opciones y tomar decisiones de manera más efectiva.

**4.2.5.3 Capacidades socioafectivas.** Las actividades lúdicas permiten al niño poder conocer y experimentar diferentes emociones como alegría, asombro e interés, las cuales serán reconocidas, nombradas y reguladas, contribuyendo así al crecimiento personal. Además, al utilizar juegos como “guiar al ciego” es beneficioso debido a que ayuda interactuar con los demás y crear relaciones sociales.

**4.2.5.4 Capacidades de imaginación y creatividad.** Estas se desarrollan en el niño de forma natural, fomentando su imaginación por medio de la imitación a otras personas y utilizan su creatividad mediante los juegos simbólicos. Por ello, es primordial proporcionar oportunidades para la exploración, el juego, la expresión artística y el pensamiento crítico, debido a que brinda las herramientas necesarias para abordar desafíos de manera innovadora y desarrollar habilidades esenciales para su crecimiento.

**4.2.5.5 Formación de hábitos de cooperación.** Esta capacidad se puede desarrollar por medio de actividades que propicien el trabajo en equipo entre todos los niños, además es una parte esencial de su desarrollo social y emocional, enseñarles a trabajar juntos, compartir y colaborar desde una edad temprana les proporcionará habilidades y valores fundamentales para su vida futura.

**4.2.5.6 Conocimiento del propio cuerpo.** Este aspecto se desarrolla mediante actividades que faciliten el conocimiento y la ejecución de acciones de coordinación corporal, los juegos de “Simón dice” son útiles, así como aquellos que ayudan a comprender la función y utilidad de cada parte del cuerpo.

Es por ello que las actividades lúdicas deben ser incorporadas en el aprendizaje de los niños, porque mientras experimentan vivencias significativas mediante acciones que realiza de forma espontánea, les producen bienestar, desarrollando habilidades y estimulando todas las áreas para poder desenvolverse adecuadamente y enfrentarse a los retos que se le presenten en la vida, aprenden normas de convivencia, resuelven problemas y desarrollan su personalidad, de igual forma, permiten que los niños aprendan mientras se divierten y experimentan interacciones positivas con los demás.



#### **4.2.6 Actividades lúdicas en el desarrollo de la preescritura**

Las actividades lúdicas durante el proceso de preescritura permiten a los niños desarrollar conciencia espacial, habilidades motoras finas y coordinación óculo-manual que son necesarias para posteriormente adquieran habilidades de escritura. Es importante recordar que en esta etapa el enfoque principal debe ser el disfrute y la exploración, sin presionar demasiado a los niños, debido a que cada uno tiene su propio ritmo de desarrollo y aprendizaje. A través del juego, los infantes aprender a controlar y coordinar sus movimientos para dibujar formas y líneas, lo que sienta las bases para la escritura.

España y Samada (2023), mencionan que el desarrollo de la preescritura es el resultado de los avances que los niños logran en el dominio de los movimientos de la muñeca, manos y dedos, así como en la coordinación óculo-manual, por ello es esencial realizar actividades lúdicas que faciliten el aprendizaje a través de la práctica activa. Dentro de las actividades deben estar presente acciones que requieran usar las destrezas de las manos y los dedos, estas acciones pueden abarcar una variedad de actividades, tales como:

- Cerrar cremalleras.
- Recortar formas con tijeras.
- Dibujar líneas o círculo.
- Abrochar botones pequeños.

Según Ochoa et al. (2018), las actividades lúdicas son un recurso esencial para el desarrollo de las habilidades motoras finas, porque contribuyen al proceso de la preescritura y promueven un control preciso y el perfeccionamiento de los movimientos de manos y dedos. Además, estas actividades deben ofrecer una variedad de materiales y juegos atractivos, diseñados según los intereses y la edad del niño, lo que aumenta las oportunidades de ejercitar los músculos finos y estimular la imaginación.

Así mismo, Cedeño y Samada (2021), indican que el juego despierta la curiosidad y entusiasmo, lo que hace que estén más dispuestos a participar en las actividades y aprendan de manera más activa y práctica experimentando con letras, formas y trazos. Estas implican manipulación de objetos y movimientos precisos de los dedos y las manos, lo que fortalece las habilidades motoras finas necesarias para sostener el lápiz y escribir de manera legible. Por tal razón, existen diferentes actividades y juegos que ayudan al adecuado desarrollo del proceso de la preescritura, entre las cuales están las siguientes:

**4.2.6.1 Juego con plastilina o masilla.** La manipulación de plastilina o masilla ayuda a fortalecer los músculos de las manos. Pedir a los niños que hagan rollos, bolas o realicen formas con la plastilina.

**4.2.6.2 Juego de arena o arroz.** Llenar una bandeja con arena o arroz y pedir a los niños que tracen letras, números o formas en el material con el dedo o un palito. Esto les permite practicar movimientos de trazo y mejora la conciencia táctil.

**4.2.6.3 Formación de letras con objetos.** Utilizar objetos pequeños como palitos, cuentas o bloques para que los niños formen letras en una superficie. Esto les permite explorar y familiarizarse con la forma y la dirección de las letras.

**4.2.6.4 Juegos de seguimiento en laberintos.** Crear laberintos simples en papel y pedir a los niños que sigan el camino con un lápiz o un dedo. Los laberintos ayudan a desarrollar la coordinación ojo-mano y la planificación del movimiento.

**4.2.6.5 Utilizar pinturas con diferentes texturas.** Puede ser divertido trabajar con pinturas con diferentes texturas como pintura con relieve, pintura de dedos o pintura con burbujas, estos tipos de pinturas ayudan a desarrollar la sensibilidad táctil.

**4.2.6.6 Enhebrar cuentas.** Esta actividad ayuda a mejorar la coordinación óculo-manual, se entrega un cordón y cuentas de madera para que las enhebre siguiendo un patrón determinado.

**4.2.6.7 Dibujar en una pizarra o papel grande.** Invitar al niño a hacer grandes trazos circulares, líneas verticales y horizontales, se puede entregar objetos como pelotas o carros para que siga el camino y haga diferentes trazos.

**4.2.6.8 Juego de puntería.** Crear un objetivo en una pizarra o papel grande y proporciona pelotas de papel o pompones. Pedir a los niños que intenten lanzar las pelotas y acertar en el objetivo, lo que ayudará a mejorar su precisión y control del movimiento.

**4.2.6.9 Juego de pesca de letras.** Crear letras en cartulina y colócalas en un estanque, es decir, en una caja con papel arrugado para que los niños pueden pescar letras con imanes en una cuerda.

### 4.3 Actividades lúdicas y preescritura

Las actividades lúdicas son esenciales en la etapa de la preescritura por su capacidad de involucrar e incentivar al niño a aprender de manera divertida, contribuyendo a desarrollar habilidades necesarias para la escritura. A través del juego los niños adquieren destrezas motoras finas, coordinación visomotora, percepción espacial y temporal. Por otra parte, ayuda que los niños exploren su entorno, manipulen objetos, experimenten con diferentes materiales y vivan situaciones que les permiten tener aprendizajes significativos.

Cuasapud y Manguashca (2023), manifiestan que las actividades lúdicas ofrecen a los niños oportunidades valiosas para desarrollar habilidades motoras finas, coordinación óculo-manual, creatividad, memoria, concentración y les permite experimentar nuevos aprendizajes por medio de juegos dinámicos donde se emplean materiales didácticos con el fin de captar la atención de los niños y prepararlos en el inicio del proceso de la preescritura. Las habilidades que proporcionan estas actividades son una base sólida para el posterior aprendizaje de la escritura formal.

De acuerdo con Venegas et al. (2021), el empleo de las actividades lúdicas es beneficioso para promover un desarrollo apropiado de la destreza motora fina que es la base en el dominio de la escritura. El juego en los niños es innato y evoluciona según su edad, les permite interactuar con su entorno y buscar soluciones, se adapta a cada situación que se le presenta y generan nuevos aprendizajes preparándolos en el proceso de la preescritura.

Según Parra (2020), las actividades lúdicas son idóneas porque estimula la destreza motriz fina, ayudando al niño a desenvolverse en actividades de la vida cotidiana como atarse cordones, cortar, rasgar, asir el lápiz correctamente, realizar trazos y líneas. entre otros. Un adecuado desarrollo motriz permite independencia y seguridad para empezar de lo simple a lo complejo, al lograr que los movimientos sean precisos y coordinados no presentaran problemas en el proceso de la escritura.

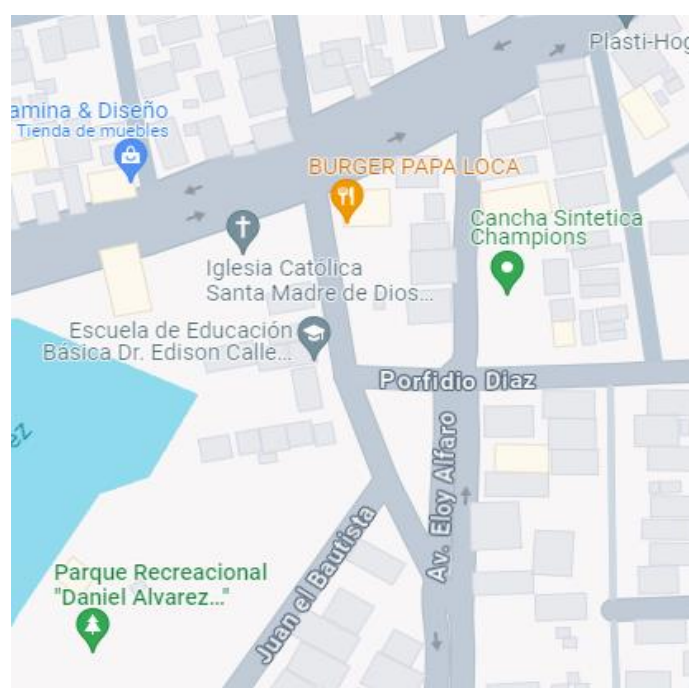
Dentro de la preescritura las actividades lúdicas buscan desarrollar habilidades necesarias para que los niños adquieran destrezas motoras finas y coordinación mano-ojo, preparándolos así en el proceso de escritura. Estas actividades se centran en estimular y fortalecer los músculos de las manos y los dedos, desarrollar la coordinación y el control necesarios para mejorar el proceso de la preescritura. Al ser lúdicas, se presentan de manera divertida y motivadora, lo que ayuda a fomentar el interés y la participación de los niños.

## 5. Metodología

La investigación se desarrolló en la Escuela de Educación Básica Dr. Edison Calle Loaiza, ubicada geográficamente en la ciudad de Loja, parroquia de San Sebastián, calles Av. Benjamín Carrión y Av. Porfidio Díaz, la institución educativa ofrece servicios de Educación Inicial y Educación Básica a toda la comunidad, con modalidad presencial y en jornada matutina.

### Figura 1

*Croquis de la Escuela de Educación Básica Dr. Edison Calle Loaiza*



*Nota.* La imagen muestra la ubicación de la Escuela de Educación Básica Dr. Edison Calle Loaiza. Fuente: Google Maps (2023). <https://n9.cl/y7kgh>

Para llevar a cabo el estudio se emplearon diversos materiales, entre las cuales se incluyeron herramientas tecnológicas como laptop e internet, además, se recurrió a fuentes bibliográficas como revistas, libros digitales, artículos científicos, tesis, los cuales fueron primordiales en la búsqueda de la información y así sustentar y fundamentar las variables a investigar. Así mismo, se utilizaron materiales didácticos tales como cartulinas, pinturas, tapas de botella, pinceles, cajas de madera, cartón, hisopos, palillos, entre otros.

Se trabajó con un enfoque mixto, donde el cuantitativo permitió recolectar y tabular los datos obtenidos a partir de la aplicación del instrumento seleccionado, el cual se realizó en dos momentos tanto en el pretest como el posttest; y, el cualitativo ayudó a analizar e interpretar

los resultados que se logró obtener a través de la observación y la guía de actividades y así evidenciar el progreso de los niños en base a la problemática observada.

Del mismo modo, el diseño de la investigación estuvo enmarcado en el cuasiexperimental porque se manipuló la variable independiente (actividades lúdicas) la cual permitió verificar si contribuyó a obtener resultados positivos en la variable dependiente (preescritura). El alcance de la investigación fue de tipo descriptivo porque ayudó a describir las características y cualidades de los niños, y como las actividades lúdicas contribuyeron a fortalecer la preescritura en los niños de 4 a 5 años.

Los métodos que se utilizaron fueron: el inductivo que ayudó a realizar un análisis preciso y concreto de la información para elaborar las conclusiones generales, y así validar los resultados obtenidos; el deductivo permitió construir los resultados y establecer las conclusiones partiendo de lo general a lo específico con el fin de llegar a crear deducciones oportunas y certeras; el método analítico contribuyó a realizar un análisis individual acerca de las actividades lúdicas y la preescritura, posibilitando desglosar cada una de las partes, de igual forma, el método sintético ayudó a seleccionar la información pertinente para la elaboración del marco teórico proporcionando relevancia al tema de investigación.

Durante la investigación la investigación se empleó la observación directa porque permitió prestar atención al grupo de estudio, además, ayudó a registrar y analizar la información obtenida con el fin de dar solución a la problemática encontrada, por medio de una guía de 25 actividades creativas, que fueron evaluadas con una lista de cotejo de Logrado y No logrado. El instrumento que se utilizó fue el Test ABC de Lorenzo Filho (1928) modificado a la necesidad de los niños, el cual evalúa la madurez para el aprendizaje de la lectura y escritura a través de parámetros numéricos donde concede un nivel de maduración superior, medio, inferior y bajo. Además, se complementó con una escala valorativa para evaluar el desarrollo de la preescritura, los parámetros de evaluación fueron I (Iniciado), EP (En proceso) y A (Adquirido), estos instrumentos fueron aplicados al inicio y final de la investigación.

Para la tabulación de los resultados obtenidos se utilizó el programa de Microsoft Excel, y por medio de tablas y figuras se logró obtener datos numéricos concretos y en base ello se realizó la interpretación de la información de una manera fácil y sencilla.

La población de estudio estuvo conformada por 54 niños del nivel inicial de la Escuela de Educación Básica Dr. Edison Calle Loaiza, de la cual se tomó como muestra 30 niños de 4 a 5 años que fueron escogidos a través del muestreo no probabilístico, debido a que el grupo de niños con los que se trabajó estaba previamente establecido y cumplía con las características que se necesitaban para realizar la investigación.

## 6. Resultados

### 6.1. Resultados obtenidos de la aplicación del Test ABC de Lorenzo Filho y la escala valorativa a los niños de 4 a 5 años

Con el propósito de diagnosticar el nivel de desarrollo de la preescritura en los niños de 4 a 5 años, se realizó la aplicación del test ABC de Lorenzo Filho y una escala valorativa a 30 niños de la Escuela de Educación Básica Dr. Edison Calle Loaiza, durante una semana, en el horario de nueve a diez de la mañana, en el cual se obtuvieron los siguientes resultados, detallados a continuación.

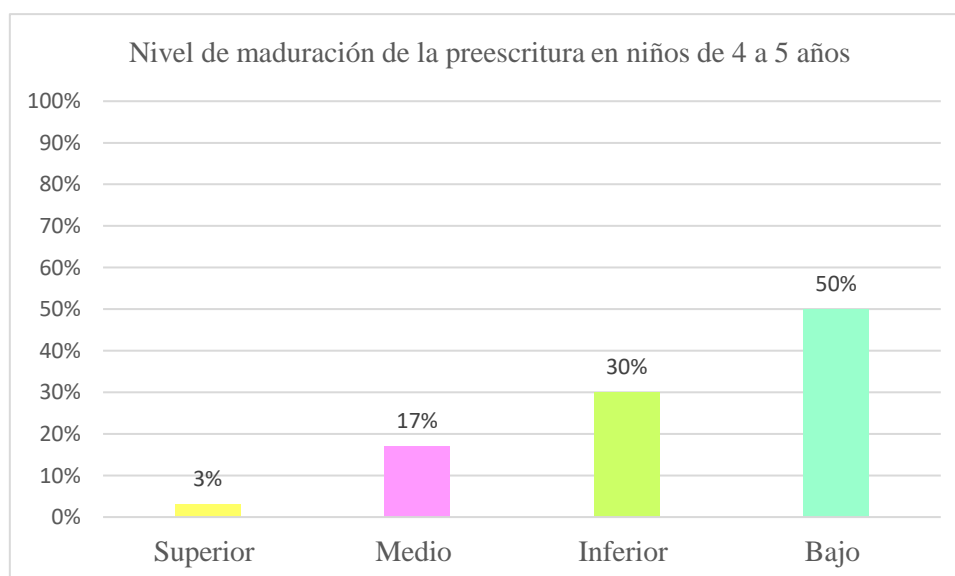
**Tabla 1**

*Nivel de maduración de la preescritura en niños de 4 a 5 años*

Subtest	Superior		Medio		Inferior		Bajo	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Coordinación visomotora (reproducción de figuras geométricas)	0	0	0	0	8	27	22	73
Coordinación visomotriz (reproducción de figuras en el aire)	1	3	4	13	11	37	14	47
Coordinación visomotora (recortar una línea curva y quebrada)	1	3	1	3	11	37	17	57
Coordinación visomotriz (dibujar puntos en un cuadrículado)	1	3	15	50	6	20	8	27
<b>Media</b>	1	3	5	17	9	30	15	50

*Nota.* Datos obtenidos de la aplicación del Test ABC de Lorenzo Filho a los niños de 4 a 5 años de la Escuela de Educación Básica Dr. Edison Calle Loaiza.

**Figura 2**



De acuerdo a los resultados obtenidos de la tabla 1 y figura 2, en la coordinación visomotora (reproducción de figuras geométricas), se puede evidenciar que no existen niños en el nivel superior y medio, el 27% se encuentran en el nivel inferior y 73% están ubicados en el nivel bajo; en la coordinación visomotriz (reproducción de figuras en el aire), existe el 3% de niños en el nivel superior, el 13 % se encuentran el nivel medio, el 37% en el nivel inferior y el 47% están ubicados en el nivel bajo; referente a la coordinación visomotora (recortar una línea curva y quebrada) se evidencia que existe un 3% de niños en nivel superior y medio, el 37 % se encuentran en el nivel inferior y el 57% están ubicados en el nivel superior: y por último, en la coordinación visomotriz (dibujar puntos en un cuadriculado), se observa que el 3% de los niños se encuentran en el nivel superior, el 50% en el nivel medio, el 20% están ubicados en el nivel inferior y el 27% se encuentran en el nivel bajo. Por otra parte, en los resultados obtenidos de la media de todos los Subtest se puede evidenciar que el 3% se encuentran en el nivel superior, el 17% en el nivel medio y el 80% de los niños se encuentran en nivel inferior y bajo. En base a ello se demuestra que presentan dificultades en habilidades como copiar y dibujar figuras, de igual forma en recortar trazos, por tal razón es necesario que se estimule a los niños a través de actividades lúdicas que incluyan ejercicios de cortar, pintar, rasgar entre otros que permitan desarrollar estas habilidades desde edades tempranas y así generar un impacto positivo en el rendimiento académico debido a que no solo influye en la destreza manual, sino también en la capacidad de expresar ideas de manera efectiva a través de la escritura.

Para Aznárez et al. (2020), mencionan que el proceso previo de la preescritura es de suma importancia debido a que el niño a través de ella desarrolla diferentes capacidades como agarrar el lápiz de manera correcta, colorear, recortar, dibujar, trazar y escribir, permitiendo que a futuro genere una escritura clara y legible, de igual forma, al fomentar una preescritura a mano contribuirá a que tengan experiencias positivas, incrementando la autoestima y que el aprendizaje sea más óptimo.

**Tabla 2**

*Nivel de desarrollo de la preescritura en los niños de 4 a 5 años*

Indicadores	I		EP		A	
	f	%	f	%	f	%
Dibuja una línea recta manteniendo la posición correcta de los dedos.	5	17	6	20	19	63
Realiza trazos ondulados coordinando los movimientos de las manos y visión.	23	77	6	20	1	3
Realiza trazos en espiral siguiendo puntos establecidos.	28	93	2	7	0	0
Realiza trazos en zig-zag sin levantar la mano.	26	87	4	13	0	0
Dibuja línea curva sin levantar la mano.	21	70	9	30	0	0
Agarre objetos utilizando la pinza digital.	16	53	12	40	2	7

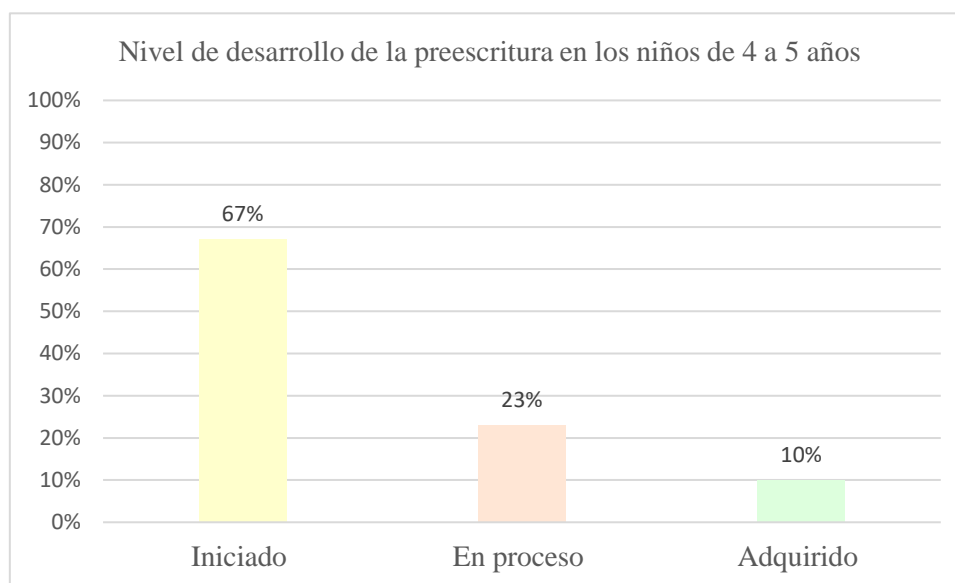


Indicadores	I		EP		A	
	f	%	f	%	f	%
Enrosca y desenrosca coordinando movimientos óculo-manuales.	19	63	8	27	3	10
Punza sobre diferentes trazos.	21	70	7	23	2	7
Repasa el nombre siguiendo la direccionalidad de una matriz.	20	67	6	20	4	1
Recorre el camino del laberinto sin levantar la mano.	16	53	11	37	3	10
<b>Media</b>	20	67	7	23	3	10

*Nota.* Datos obtenidos de la aplicación de la escala valorativa de la preescritura a los niños de 4 a 5 años de la Escuela de Educación Básica Dr. Edison Calle Loaiza.

I= Iniciado, EP= En proceso, A= Adquirido.

**Figura 3**



En los resultados de la tabla 2 y figura 3, se evidencia que en la media obtenido referente al desarrollo de la preescritura, el 67% de los niños se encuentran en iniciado, el 23% en proceso y el 10% en adquirido. Por lo tanto, se logra evidenciar que en el grupo de estudio la mayoría de niños presentan dificultades en el desarrollo de la preescritura debido a que tienen problemas al realizar trazos de líneas curvas, onduladas, espirales y zig-zag, agarrar diferentes objetos, enrosca y desenrosca, punzar sobre trazos, repasar el nombre siguiendo una matriz y recorrer caminos de laberintos sin levantar la mano, constatando la falta de estimulación en los movimientos de manos y dedos que son primordiales porque ayudan a una buena coordinación y precisión al momento de escribir. Por ello, es idóneo que los docentes implementen nuevas estrategias que contribuya al adecuado manejo de la pinza digital y coordinación óculo-manual, haciendo uso de actividades lúdicas con el propósito de captar el interés y lograr el progreso en el área motriz fina que es la base para el inicio de la preescritura.

Burgos y Samada (2023), manifiestan que la preescritura es una habilidad que se obtiene al coordinar los movimientos de las manos y dedos, por lo que conlleva actividades donde el niño pueda ejecutar y mecanizar antes de la escritura, es decir, se trata de un proceso de maduración motriz y perceptiva que se debe desarrollar para llevar a cabo acciones que requieren precisión, como escribir, dibujar, recortar, abotonar, agarrar, manipular objetos entre otras, contribuyendo a la obtención de aprendizajes significativos.

## 6.2 Resultados de la guía de actividades lúdicas para el desarrollo de la preescritura. Jugando me divierto y aprendo a escribir

Para dar cumplimiento al objetivo de diseñar y aplicar una guía de actividades para fortalecer la preescritura en los niños de 4 a 5 años, se elaboró 25 actividades, donde se realizaron juegos de ejercitación, juegos de habilidades y destrezas, juegos de construcción los mismos que se trabajaron con material lúdico y hojas preelaboradas. La guía se ejecutó en un periodo de tiempo de dos meses, aplicando tres actividades por semana las cuales se efectuaron en los horarios de 11 a 12 de la mañana, evidenciando los resultados en la tabla 3.

**Tabla 3**

*Indicadores aplicados en la guía de actividades a los niños de 4 a 5 años*

N.º	Indicadores	Logrado	No logrado
		f	f
<b>Juegos de ejercitación</b>			
1	Utiliza los dedos índice y pulgar afianzando la pinza digital al manipular diferentes objetos.	25	5
2	Mejora la pinza digital realizando trazos en diferentes direcciones.	26	4
3	Desarrolla la coordinación óculo-manual y la pinza digital realizando ensartado.	28	2
4	Fortalece los dedos pulgar e índice mediante el agarre de pompones.	27	3
5	Desarrolla la pinza digital mediante el trazo líneas onduladas.	26	4
6	Ejercita los músculos finos de las manos agarrando paletas.	28	2
7	Mejora la pinza trípode realizando diferentes trazos.	27	3
8	Fortalece la coordinación óculo-manual y la muñeca con la manipulación de palillos.	25	5
9	Fortalece la pinza digital agarrando hisopos de manera adecuada.	27	3
10	Desarrolla habilidades motoras finas siguiendo líneas curvas.	26	4

N.º	Indicadores	Logrado	No logrado
		f	f
11	Fortalece la coordinación óculo-manual y pinza digital realizando trazos en espiral.	26	4
12	Fortalece el desarrollo de la pinza digital mediante el trazo de las vocales.	25	5
<b>Juegos de habilidades y destrezas</b>			
13	Mejora la coordinación óculo – manual realizando movimientos en distintas direcciones.	28	2
14	Mejora la coordinación óculo-manual y pinza trípode realizando recortes de trazos.	27	3
15	Desarrolla la coordinación óculo-manual a través del punzado.	28	2
16	Fortalece la coordinación óculo-manual pescando y colocando los pescados en un recipiente.	28	2
17	Ejercita los músculos de la muñeca y dedos abriendo y cerrando cremallera, abotonando y amarrando cordones.	26	4
18	Realiza movimientos precisos para estimular la coordinación óculo-manual.	26	4
19	Fortalece el desarrollo de la pinza digital trazando caminos en líneas curvas con pintura.	27	3
20	Ejercita los músculos de los dedos índice, pulgar y la muñeca uniendo ligas de colores.	26	4
21	Realiza movimientos finos enroscando y desenroscando tapas de botellas.	25	5
22	Fortalece la adquisición de la pinza trípode realizando líneas onduladas.	26	4
23	Fortalece los músculos finos recorriendo líneas en zig-zag.	26	4
<b>Juegos de construcción</b>			
24	Fortalece las habilidades motoras finas mediante la construcción de torres.	25	5
25	Fortalece la pinza digital colocando piedras siguiendo los trazos dados.	26	4

*Nota.* Datos obtenidos de la guía de actividades aplicada a los niños de 4 a 5 años de la Escuela de Educación Básica Dr. Edison Calle Loaiza.

En la tabla 3 se evidencia la organización de los indicadores aplicados empezando del ítem del 1 al 12 (color amarillo), donde se trabajó actividades de juegos de ejercitación, en la cual se realizaron ejercicios como: trazar líneas onduladas, curvas y espiral, ensartado, manipular y agarrar diferentes objetos, trazo de vocales, entre otros. Del mismo modo, en los indicadores del 13 al 23 (color verde), se trabajó con los juegos de habilidades y destrezas por medio de actividades recorte de diferentes trazos, punzado, abrir y cerrar cremallera, abotonar y amarrar cordones, pintar, enrocar y desenroscar, líneas en zig-zag, entre otros. Por último, en

los indicadores del 24 al 25 (color morado), se consideró los juegos de construcción a través de actividades como construyendo torres y colocando piedras siguiendo los trazos dados.

Las actividades fueron elaboradas con materiales didácticos llamativos para captar la atención de los niños, de igual forma, fueron planteadas acorde a su edad, y se trabajó conjuntamente con ellos partiendo de un nivel sencillo y poco a poco aumentando la dificultad. Estas actividades contribuyeron al fortalecimiento de las habilidades y destrezas de las áreas motrices finas, coordinación mano-ojo, percepción visual que son base de la preescritura, además, al trabajar en conjunto las áreas cognitivas, motoras y sociales, se logró un adecuado desarrollo integral y a su vez los niños se desarrollaron eficazmente en el ámbito educativo obteniendo aprendizajes significativos.

### 6.3 Resultados de la guía de actividades y postest

Con la finalidad de comparar la efectividad de las actividades lúdicas en el desarrollo de la preescritura en los niños de 4 a 5 años, se analizaron los resultados obtenidos de las tipologías después de la ejecución de la guía de actividades, la misma que se llevó a cabo mediante una lista de cotejo con los parámetros de Logrado y No logrado, los cuales se detallan en la tabla 4.

**Tabla 4**

*Tipologías de las actividades lúdicas con los indicadores de la guía de actividades*

Tipologías	Número de indicadores	Logrado	No logrado
		f	f
Juegos de ejercitación	1 al 12	26	4
Juegos de habilidades y destrezas	13 al 23	27	3
Juegos de construcción	24 al 25	26	4

*Nota.* Datos obtenidos de las tipologías de la guía de actividades aplicada a los niños de 4 a 5 años de la Escuela de Educación Básica Dr. Edison Calle Loaiza.

De acuerdo a la tabla 4, se puede evidenciar que en la tipología de ejercitación la mayoría de niños lograron alcanzar las bases necesarias en desarrollo de la preescritura, mientras una pequeña parte no ha logrado adquirir estas destrezas. Por otro lado, referente a la tipología de juegos de habilidades y destrezas, casi la totalidad de investigados lograron adquirir las destrezas planteadas en la guía, sin embargo, una minoría se mantuvieron en no logrado porque se les dificultó realizar las actividades. Por último, en la tipología de juegos de construcción se observa que la mayor parte de los niños lograron realizar con eficacia las actividades, aunque una mínima parte no logró presentando mayor dificultad al ejecutar los juegos. Respecto a ello, se pudo denotar que las actividades planificadas fueron de interés del

grupo de estudio demostrando así la efectividad de las actividades lúdicas en el desarrollo de la preescritura.

Así mismo, para comprobar los logros alcanzados al finalizar la guía de actividades se realizó una comparación de los resultados obtenidos aplicados antes y después de la ejecución de la guía propuesta, los cuales se detallan en la tabla 5 y 6.

**Tabla 5**

*Cuadro comparativo de la prueba inicial y final del Test ABC de Lorenzo Filho*

Subtest	Pretest								Postest							
	Superior		Medio		Inferior		Bajo		Superior		Medio		Inferior		Bajo	
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
Coordinación visomotora (reproducción de figuras geométricas)	0	0	0	0	8	27	22	73	14	47	7	23	6	20	3	10
Coordinación visomotriz (reproducción de figuras en el aire)	1	3	4	13	11	37	14	47	20	66	5	17	3	10	2	7
Coordinación visomotora (recortar una línea curva y quebrada)	1	3	1	3	11	37	17	57	15	50	8	27	4	13	3	10
Coordinación visomotriz (dibujar puntos en un cuadrículado)	1	3	15	50	6	20	8	27	25	83	3	10	2	7	0	0
<b>Media</b>	1	3	5	17	9	30	15	50	19	63	6	20	3	10	2	7

INTERVENCIÓN

*Nota.* Datos obtenidos de la aplicación del Test ABC de Lorenzo Filho al inicio y al final de la investigación a los niños de 4 a 5 años de la Escuela de Educación Básica Dr. Edison Calle Loaiza.

En la tabla 5, se evidencian los resultados obtenidos de la aplicación del Test ABC de Lorenzo Filho a los niños de 4 a 5 años, donde; el 3% de los niños se encontraban en un nivel de superior y luego de ejecutar las actividades lúdicas subió a 63%, denotándose una mejoría del 60%; el 17% se ubicaban en un nivel medio y después del postest aumento al 20%, mejorando un 3%; el 30% se situaban en el nivel inferior el cual bajo a 10%, manifestando una mejoría de 20%; el 50% se hallaban en un nivel bajo y se redujo a 7% con una mejora significativa de 43%. Por otra parte, al realizar la sumatoria en el pretest el 20% se situaban en los niveles de superior y medio, y al aplicar el postest se observa un aumento de 83%, demostrando una mejoría del 63%, así mismo, el 80% de los niños en el pretest estaban en nivel inferior y bajo, y con la ejecución de la guía de actividades este porcentaje disminuyó a 17%, obteniendo una mejora del 63%.

Parra (2020), menciona que las actividades lúdicas son fundamentales, debido a que, estimula la destreza motriz fina misma que ayuda al niño a desenvolverse en diferentes actividades de la vida cotidiana como atarse los cordones, cortar, rasgar, coger el lápiz de manera correcta, realizar diferentes trazos y líneas. entre otros. Un adecuado desarrollo motriz permite independencia y seguridad para avanzar de lo más simple a lo más complejo, al lograr que los movimientos finos sean precisos y coordinados a futuro no presentaran problemas en el proceso de adquisición de la escritura.

Por tal razón, es primordial que se implemente actividades lúdicas en la enseñanza y aprendizaje de los niños porque a través de la lúdica ellos adquieren nuevos conocimientos y logran ejecutar acciones de copiar figuras, agarra diferentes objetos, dibujar, recortar, asir el lápiz, de una forma más dinámica y entretenida, de igual forma, por medio de la ejecución de las actividades lúdicas se ha demostrado que la mayoría de niños han logrado adquirir habilidades y destrezas motoras finas esenciales para el desarrollo de la preescritura.

**Tabla 6**

*Cuadro comparativo de la prueba inicial y final de la escala valorativa sobre la preescritura*

Indicadores	Pretest						Posttest						
	I		EP		A		I		EP		A		
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	
Dibuja una línea recta manteniendo la posición correcta de los dedos.	5	17	6	20	19	63	0	0	5	17	25	83	
Realiza trazos ondulados coordinando los movimientos de las manos y visión.	23	77	6	20	1	3	1	3	7	23	22	73	
Realiza trazos en espiral siguiendo puntos establecidos.	28	93	2	7	0	0	INTERVENCIÓN	1	3	6	20	23	77
Realiza trazos en zig-zag sin levantar la mano.	26	87	4	13	0	0		2	7	7	23	21	70
Dibuja línea curva sin levantar la mano.	21	70	9	30	0	0		2	7	4	13	24	80
Agarre objetos utilizando la pinza digital.	16	53	12	40	2	7		1	3	3	10	26	87
Enrosca y desenrosca coordinando movimientos óculo-manuales	19	63	8	27	3	10		0	0	2	7	28	93
Punza sobre diferentes trazos	21	70	7	23	2	7		0	0	5	17	25	83
Repasa el nombre siguiendo la direccionalidad de una matriz.	20	67	6	20	4	13		0	0	4	13	26	87
Recorre el camino del laberinto sin levantar la mano.	16	53	11	37	3	10		0	0	6	20	24	80
<b>Media</b>	20	67	7	23	3	10		1	3	5	17	24	80

*Nota.* Datos obtenidos de la aplicación de la escala valorativa sobre la preescritura al inicio y al final de la investigación a los niños de 4 a 5 años de la Escuela de Educación Básica Dr. Edison Calle Loaiza.

I= Iniciado, EP= En proceso, A= Adquirido.

De acuerdo a los resultados obtenidos en la tabla 6, se puede evidenciar que, en los datos obtenidos de la escala valorativa sobre el desarrollo de la preescritura, el 67% de los niños en la aplicación del pretest se encontraron en iniciado, porcentaje que redujo al 3% luego de haber aplicado las actividades lúdicas, demostrando una mejoría del 64%; el 23% se situaban en el nivel de en proceso el cual disminuyó a 17% denotándose una mejora del 6%, mientras que en adquirido el porcentaje en el pretest fue del 10% y ascendió a 80% con una mejoría significativa del 70%.

Cuasapud y Maignashca (2023), manifiestan que las actividades lúdicas ofrecen a los niños oportunidades valiosas para desarrollar habilidades motoras finas, coordinación óculo-manual, creatividad, memoria, concentración y les permite experimentar nuevos aprendizajes por medio de juegos dinámicos donde se emplean materiales didácticos con el fin de captar la atención de los niños y prepararlos en el inicio del proceso de la preescritura. Las habilidades que proporcionan estas actividades son una base sólida para el posterior aprendizaje de la escritura formal.

En base a ello, se puede constatar que las actividades lúdicas tienen un efecto positivo en la preescritura debido a que la mayoría de niños lograron ejecutar movimientos finos, desarrollar la coordinación óculo-manual, realizando actividades de punzado, ensartado, abrir y cerrar cremalleras, abotonar, trazar líneas rectas, onduladas, curvas y zig-zag, trazado de vocales entre otras, permitiendo que por medio de ellas los infantes consiguieran un adecuado agarre del lápiz contribuyendo en la adquisición de la preescritura.

## 7. Discusión

La investigación se llevó a cabo con el objetivo de determinar cómo las actividades lúdicas contribuyen al desarrollo de la preescritura en los niños de 4 a 5 años de la Escuela de Educación Básica Dr. Edison Calle Loaiza, ciudad de Loja, se trabajó con un enfoque mixto, diseño cuasiexperimental y alcance descriptivo, donde se emplearon los métodos; inductivo, deductivo, analítico y sintético, que permitieron recolectar la información necesaria y relevante para el desarrollo del estudio, al igual que se utilizó técnicas e instrumentos como el Test ABC de Lorenzo Filho adaptado que evalúa el nivel de maduración de la lectoescritura y una escala valorativa sobre la preescritura, aplicados en dos momentos; pretest y postest identificando las dificultades que presentaban los niños en esta área, por consiguiente, se diseñó y ejecutó una guía basada en actividades lúdicas denominada “Jugando me divierto y aprendo a escribir”, donde se trabajó tipologías de juegos de ejercitación, juegos de habilidades y destrezas y juegos de construcción.

En base a los resultados obtenidos se pudo evidenciar que en la evaluación inicial al aplicar el Test ABC de Lorenzo Filho, el 20% de niños se situaban en los niveles de superior y medio y el 80% se encontraban en el nivel inferior y bajo; al finalizar la guía de actividades lúdicas, se verificó que se elevó al nivel superior y medio en un 83%, disminuyendo al 17% el nivel inferior y bajo. Por otro lado, en la escala valorativa el 90% de los investigados se hallaban en el nivel iniciado y en proceso en el pretest, porcentaje que se redujo al aplicar la propuesta a un 20% en estos niveles; y el 10% que se encontraban en el nivel superior al inicio de la investigación, aumento a un 80% en el postest, comprobando así la efectividad de la guía de actividades lúdicas para el desarrollo de la preescritura debido a que la mayoría de niños fortalecieron habilidades de trazar, pintar, ensartar, punzar, recortar y agarrar el lápiz.

Esto se puede corroborar con la investigación realizada por Franco (2020), titulada programa de actividades lúdicas en las habilidades motrices finas en niños de inicial 1 y 2 de una institución educativa de La Troncal, donde tomo como muestra experimental a 26 niños de nivel inicial y a 24 niños de grupo control, evidenciando que presentaban déficit en la motricidad fina y alteraciones en su desarrollo motriz. Por tal razón aplicó un programa de actividades lúdicas, obteniendo resultados significativos en la coordinación viso-manual, comprobando que la estrategia propuesta permitió desarrollar y fortalecer el área motora fina a través de ejercicios de pintar, rasgar, trozar y ensartar contribuyendo que a futuro tengan una escritura legible.



Igualmente se comprueba con el estudio de López (2022), denominado actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad fina en educación inicial, tomó una muestra de 24 niños en el grupo de control y 25 niños en el grupo experimental, donde evidenció que la mayoría presentaban dificultades en su motricidad fina, pinza digital, rigidez muscular, dificultad en los trazos y en su coordinación viso-manual. Por lo que aplicó una intervención basada en actividades lúdicas con material didáctico novedoso el cual constó de ejercicios de pintura, ensartar sorbetes, enroscar tapas, amarrar cordones, punzar, recortar e insertar pompones, donde obtuvo resultados positivos concluyendo que la ejecución de actividades lúdicas contribuyó a que los niños desarrollaron sus movimientos finos con mayor precisión siendo esenciales para el aprendizaje de la preescritura.

Así mismo, se ratifica con Sigcha (2019), en su investigación juegos para el desarrollo de funciones básicas en el proceso de pre-escritura en el primer año de educación general básica de la Escuela Mushuk Kawsay, tuvo una población total a 39 niños, donde observó que presentaban problemas dentro de las funciones básicas en el proceso de preescritura como la falta de coordinación motriz, lateralidad, falta de precisión y direccionalidad en el trazo, en base al resultado obtenido desarrolló y aplicó una guía de actividades basadas en diferentes juegos didácticos que fueron planificados y estructurados acorde a la edad mental y física de los niños, por medio de la ejecución de esta guía puedo verificar que la aplicación de los juegos permitió mejorar la adquisición de la preescritura.

De igual forma, se ratifica con Ladines (2022), quien en su investigación titulada incidencia de las estrategias en la estimulación de la pinza digital en niños de 3 años del Centro de Desarrollo Infantil Nuevo Naranjal, pudo evidenciar que en una muestra de 40 niños presentaban dificultades en la pinza digital, provocando lentitud al momento de realizar movimientos finos de los dedos, no agarraban de buena forma el lápiz o crayón, además que tenían problemas en la coordinación óculo-manual. En base a ello, diseñó y ejecutó una guía de estrategias lúdicas para estimular la pinza digital, realizando actividades como rasgar, punzar, trozar, pintar entorchar y moldear, logrando obtener buenos resultados, comprobando así que es primordial aplicar esta estrategia basada en la lúdica porque ayuda al uso correcto de la pinza digital, que es de suma utilidad para el desarrollo de la pre escritura.

Por lo tanto, el presente estudio demuestra la importancia de implementar las actividades lúdicas para el aprendizaje del proceso de la preescritura, debido a que, por medio de juegos que llamen la atención de los niños y haciendo uso de material creativo se conseguirá

desarrollar habilidades motrices finas necesarias en la ejecución de trazos. Sin embargo, existieron ciertas limitaciones como periodos de tiempo cortos para la intervención, los feriados, inasistencia de los niños por enfermedad, cambios climáticos o porque se acercaban las vacaciones, así mismo, festividades programadas dentro de la institución educativa y esto impidió que se lleve a cabo las actividades planificadas, pese a las dificultades presentadas se logró alcanzar los objetivos propuestos y se obtuvo resultados positivos, dejando en constancia que se debe continuar con este tipo de investigaciones puesto que son beneficiosas para el crecimiento de los niños.

## 8. Conclusiones

- Para diagnosticar el nivel de desarrollo de la preescritura en los niños de 4 a 5 años se aplicó el Test ABC de Lorenzo Filho modificado que evalúa la maduración de la lectoescritura, y una escala valorativa sobre preescritura, los mismos que permitieron identificar que la mayoría de niños presentaban dificultades al realizar actividades de trazar, recortar, ensartar, amarrar cordones, impidiendo adquirir las habilidades necesaria en el proceso de la preescritura.
- Se diseño y aplicó una guía de actividades lúdicas denominada jugando me divierto y aprendo a escribir, con el propósito de fortalecer el desarrollo de la preescritura en los niños investigados, estas actividades estaban basadas en juegos de ejercitación, juegos de habilidades y destrezas y juegos de construcción, donde se trabajó de forma individual y grupal con material lúdico creativo logrando captar el interés y curiosidad de los niños, mismo que realizaron las actividades planificadas con mucho entusiasmo y de manera divertida.
- Al finalizar la aplicación de la guía de actividades, se comparó los resultados obtenidos en el postest, donde se demostró la efectividad de las actividades lúdicas en el desarrollo de la preescritura evidenciando así que esta propuesta tuvo un impacto positivo en los niños de inicial II debido a que lograron adquirir habilidades de recortar, punzar, ensartar, enroscar, abotonar, entre otras contribuyendo significativamente en el proceso de la preescritura.

## 9. Recomendaciones

- Es importante que las instituciones educativas realicen evaluaciones al inicio y durante el proceso de aprendizaje, con el propósito de evaluar el nivel de desarrollo de la preescritura y así determinar las dificultades que presenten los niños de 4 a 5 años en esta área y a posterior intervenir oportunamente evitando problemas futuros en la adquisición de habilidades motoras finas que son primordiales para realizar actividades cotidianas, y principalmente en la adquisición de la preescritura.
- Los docentes de la institución educativa deben implementar actividades lúdicas para fortalecer la preescritura en los niños de inicial II, debido a que es una propuesta innovadora y creativa, que contribuye a mejorar la coordinación óculo-manual, obtener mayor precisión en el movimiento de manos y dedos, como a un correcto desarrollo de la pinza digital, permitiendo que a futuro posean una escritura clara y el proceso de enseñanza y aprendizaje sea más óptimo.
- De acuerdo a la efectividad que tuvo la aplicación de la guía de actividades lúdicas basada en juegos de ejercitación, juegos de habilidades y destrezas, juegos de construcción, se considera pertinente que los docentes y la institución educativa continúen incluyendo esta estrategia en sus planificaciones educativas haciendo uso de materiales creativos que incentiven a la curiosidad, combinando el juego con la enseñanza y así promover no solo al desarrollo de la preescritura en los niños sino también al trabajo en equipo y a la solución de problemas.

## 10. Bibliografía

- Andrey Bernate, J. (2021). Revisión Documental de la Influencia del juego en el desarrollo de la Psicomotricidad. *Sportis. Revista Técnica Científica del Deporte Escolar, Educación Física y Psicomotricidad*, 7(1), 171-198. <https://doi.org/10.17979/sportis.2021.7.1.6758>
- Arias Huánuco, J., Mendivel Gerónimo, R., y Uriol Alva, A. (2020). La psicomotricidad en la preescritura de los niños de 5 años de las instituciones educativas de inicial del cercado de Huancavelica. *Conrado. Revista pedagógica de la Universidad de Cienfuegos*, 16(76), 43-50. <https://n9.cl/uvf3e>
- Aznárez Mauleón, M., López Flamarique, M., y García del Real, I. (2020). La actividad metalingüística en una tarea de escritura colaborativa en Educación Primaria. *OCNOS. Revista de Estudios sobre Lectura*, 19(3), 42-54. [https://doi.org/10.18239/ocnos\\_2020.19.3.2265](https://doi.org/10.18239/ocnos_2020.19.3.2265)
- Baldeon Rojas, C. A. (2023). *Programa de motricidad fina en la preescritura en estudiantes de educación inicial de una institución educativa de Chancay* [Tesis de maestría, Universidad Cesar Vallejo]. <https://n9.cl/fy1az>
- Burgos Posligua, M., y Samada Grasst, Y. (2023). Sistema de actividades didácticas para el desarrollo de la preescritura en niños de 5 años. *MQRInvestigar. Revista Multidisciplinaria de Investigación Científica*, 7(3), 766-793. <https://doi.org/10.56048/MQR20225.7.3.2023.766-793>
- Caballero Calderón, G. (2021). Las actividades lúdicas para el aprendizaje. *Polo del Conocimiento: Revista científico - profesional*, 6(4), 861-878. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7926973>
- Candela Borja, Y., y Benavides Bailón, J. (2020). Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de básica superior. *ReHuSo. Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales*, 5(3), 78-86. <https://www.redalyc.org/pdf/6731/673171026008.pdf>

- Castro Gutiérrez, V. C. (2022). Factores familiares y psicológicos que influyen en el rendimiento de la lectoescritura. *Revista Docencia Universitaria*, 3(2), 89-100. <https://doi.org/10.46954/revistadusac.v3i2.55>
- Cedeño Zambrano, M., y Samada Grasst, Y. (2021). El método lúdico en el desarrollo de la grafomotricidad en niños de 3-5 años. *Cognosis. Revista de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación*, 6(4), 143-158. <https://doi.org/10.33936/cognosis.v6i4.3630>
- Chacha-Supe, M. M., y Rosero-Morales, E. D. R. (2020). Procesos iniciales de enseñanza – aprendizaje de la lectoescritura en los estudiantes del nivel de preparatoria. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONÍA*, 5(9), 311–336. <https://doi.org/10.35381/r.k.v5i9.650>
- Chávez Vaca, V. (2019). Mecanismos biológicos del aprendizaje y el control neural en los periodos sensibles de desarrollo infantil. *Sophia. Colección de Filosofía de la Educación*(26), 171-195. <https://doi.org/10.17163/soph.n26.2019.05>
- Coello Merchán, B., Luna Vega, L., Pincay Jimenez, J., Aguavil Campuez, J., y Jácome Bazarro, M. (2022). La enseñanza multisensorial y su incidencia en la preescritura en niños de 6 años. *G-Nerando. Revista Científica Multidisciplinar* , 3(2), 35-46. <https://revista.gnerando.org/revista/index.php/RCMG/article/view/35/34>
- Copo Castro, J. G., y Llamuca Paguay, A. J. (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. (Revisión). *ROCA. Revista científico - Educativa de la Provincia Granma*, 16(1), 404-414. <https://revistas.udg.co.cu/index.php/roca/article/view/1494>
- Cuasapud Morocho, J., y Maiguashca Quintana, M. (2023). Estrategias lúdicas para la mejora de la lectoescritura en alumnos de Educación General Básica. *UISRAEL. Revista Científica*, 10(1), 151–165. <https://doi.org/10.35290/rcui.v10n1.2023.694>
- Delgado Zambrano, C., Samada Grasst, Y., y Zambrano Acosta, J. (2022). La motricidad fina y su influencia en el desarrollo de la escritura. *Revista Científica. Dominio de las Ciencias*, 8(3), 1748-1767. <https://doi.org/10.23857/dc.v8i3.2902>

- España García, L., y Samada Grasst, Y. (2023). Sistema de actividades para el desarrollo de la motricidad fina en niños de 4 años. *Dominio de las Ciencias. Revista Científica*, 9(3), 1832-1861. <https://n9.cl/1x3hm>
- Fernández Patiño, A. (2023). Aprendizaje basado en el juego en los alumnos de nivel preescolar. *Revista Didascalía: didáctica y educación*, 14(2), 270–288. <https://revistas.ult.edu.cu/index.php/didascalía/article/view/1722>
- Franco Carranza, D. (2020). *Programa de Actividades Lúdicas en las Habilidades Motrices Finas en niños de inicial 1 y 2 de una institución educativa de La Troncal*, 2019 [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. [https://lc.cx/lppV\\_b](https://lc.cx/lppV_b)
- García García, G., y Lazo Moreira, M. (2022). Guía de actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad fina en estudiantes de 5 años de la Unidad Educativa Otto Arosemena Gómez. *Revista Educare*, 26, 644-665. <https://doi.org/10.46498/reduipb.v26iExtraordinario.1680>
- García Manjón Cabeza, A. (2019). El juego de construcción para el desarrollo del pensamiento matemático en un aula de 2-3 años. *Revista Edma 0-6. Educación Matemática en la Infancia*, 8(1), 58-88. <https://doi.org/10.24197/edmain.1.2019.58-88>
- García Manzaba, M., y Holguín Loor, R. (2022). Estrategia didáctica para el uso correcto de la pinza digital en niños de 3 años. *Cognosis. Revista de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación*, 7(3), 163-184. <https://doi.org/10.33936/cognosis.v7i3.5119>
- Gariboldi, M., y Salsa, A. (2019). Conocimientos sobre dibujo, escritura y numerales en la producción gráfica materno-infantil, Argentina. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 17(2), 1-22. <https://www.redalyc.org/journal/773/77361136005/77361136005.pdf>
- Guaranda Soledispa, R., y Castro Bermúdez, I. (2023). Actividades de estimulación temprana para desarrollar la coordinación óculo – manual en niños de Inicial 2. *MQR Investigar. Revista Multidisciplinaria de Investigación Científica*, 7(3), 236–269. <https://doi.org/10.56048/MQR20225.7.4.2023.236-269>
- Guzmán, M. (2018). Desarrollo de habilidades sociales a través de actividades lúdicas en los niños de 3 años en el centro infantil Cumbaya Valley. *Conrado. Revista pedagógica de*

la Universidad de Cienfuegos, 14(64), 153-156.  
<https://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado/article/view/800/833>

Huamán Prado, I., & Núñez Cuadros, A. P. (2017). *La motricidad fina como estrategia para fortalecer la preescritura en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 431 "Manuel La Serna". Ayacucho, 2016* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga]. <https://n9.cl/br6fm>

Ladines Bolaños, C. (2022). *Incidencia de las estrategias en la estimulación de la pinza digital en niños de 3 años del centro de Desarrollo Infantil Nuevo Naranjal* [Tesis de maestría, Universidad Estatal de Milagro]. <https://lc.cx/r-EYKn>

López Ocaña, V. P. (2022). *Actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad fina en educación inicial* [Tesis de maestría, Pontificia Universidad Católica del Ecuador]. <https://lc.cx/EPx4k9>

Macías Merizalde, A., García Álvarez, I., Bernal Cerza, R., & Zapata Jaramillo, H. (2020). La estimulación y el desarrollo motor fino en niños de 5 años. *Conrado. Revista pedagógica de la Universidad de Cienfuegos*, 16(74), 306-311  
<https://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado/article/view/1366/1356>

Megías Tortosa, A., y Lozano Serrano, L. (2019). *Planificación y diseño de actividades lúdicas (El juego infantil y su metodología)*. Editex. <https://n9.cl/itfbp>

Merino Soto, C., y Calderón De la Cruz, G. (2018). Validez de Constructo de una Prueba Breve de Pre-escritura en Preescolares. *Estudios pedagógicos (Valdivia)*, 44(3), 337-349.  
<http://dx.doi.org/10.4067/S0718-07052018000300337>

Miranda Paredes, M., Chachipanta Cholo Patín, B., Castillo Pindo, B., Jimbicti Warusha, A., y Cambo Quinche, U. (2023). Importancia de la lúdica en educación inicial para un desarrollo integral. *Ciencia Latina. Revista Científica Multidisciplinar*, 7(2), 10747-10760. [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v7i2.6159](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i2.6159)

Moreira Chávez, D., y Vega Intriago, J. (2023). Sistema de actividades para el desarrollo de la preescritura en niños de 5 años de la Escuela Daniel Villacreses Aguilar. *Reicomunicar. Revista Científica Arbitrada de Investigación en Comunicación, Marketing y Empresa*, 6(11), 149-167. <https://doi.org/10.46296/rc.v6i11edespmayo.0129>



- Ochoa Rodríguez, M., Ochoa Yupanqui, W., y Rodríguez Lizana, M. (2021). Desarrollo de la motricidad fina con actividades lúdicas en niños preescolares. *MENDIVE. Revista de Educación*, 19(2), 600-608. <https://n9.cl/c5ffot>
- Parra Peña, M. (2020). Actividades Lúdicas como Estrategias de Transición Educativa. *Revista Scientific*, 5(17), 143-163. <https://n9.cl/alz8q>
- Parraga Quijije, A., y Zambrano Acosta, J. (2023). Actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 3 años. *MQRInvestigar. Revista Multidisciplinaria de Investigación Científica*, 7(1), 2431-2451. <https://doi.org/10.56048/MQR20225.7.1.2023.2431-2451>
- Rios Saldaña, A., y Chávez Epiquén, A. (2020). La Grafomotricidad y su efecto en la Preescritura en niños de cinco años de Educación Inicial. *SENDAS DE LA CIENCIA. Revista científica*, 1(1), 1-14. <https://doi.org/10.47192/rcs.v1i1.20>
- Rivera Carvajal, L., y Samada Grasst, Y. (2022). El software PowToon como recurso didáctico para el desarrollo de la preescritura en niños de 4 años. *YACHASUN. Revista Científica Multidisciplinaria Arbitrada*, 6(11), 292–315. <https://doi.org/10.46296/yc.v6i11edespag.0216>
- Sigcha, J. (2019). *Juegos para el desarrollo de funciones básicas en el proceso de pre-escritura en el primer año de educación general básica de la escuela Mushuk Kawsay* [Tesis de maestría, Universidad Tecnológica Indoamérica]. <https://lc.cx/onLm0B>
- Tuárez Párraga, J., y Tarazona Meza, A. (2022). Metodología lúdica en la construcción de la identidad y autonomía de los niños de Educación Inicial. *Revista Educare*, 26, 459–475. <https://doi.org/10.46498/reduipb.v26iExtraordinario.1682>
- Venegas Álvarez, G., Proaño Rodríguez, C., Castro Bungacho, S., & Tello Córdor, G. (2021). Actividades lúdicas para el mejoramiento de la lectura comprensiva en estudiantes de educación básica. *HORIZONTES. Revista de investigación en Ciencias de la Educación*, 5(18), 502–514 <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v5i18.191>
- Vintimilla Ormaza, M. A., Garcia Herrera, D. G., Álvarez Lozano, M. I., y Erazo Álvarez, J. C. (2020). Estrategias pedagógicas para el desarrollo de la grafomotricidad. *Revista*

*Arbitrada Interdisciplinaria KOINONÍA*, 1(1), 509-527.  
<http://dx.doi.org/10.35381/r.k.v5i1.795>

Zapata Gutiérrez, M. (2019). Tras las huellas del arte infantil. *Revista de la Escuela de ciencias de la educación*, 2(14), 71-80. <https://doi.org/10.35305/rece.v2i14.439>

## 11. Anexos

### Anexo 1. Oficio de aprobación y designación del trabajo de integración curricular o de trabajo de titulación



FACULTAD DE LA EDUCACION, EL ARTE Y LA COMUNICACION  
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

Memorando N°: UNL-CEI-2023-049  
Loja, 16 de octubre de 2023

De: Lic. Rita Elizabeth Torres Valdivieso, Mg. Sc.  
Para: Lic. Eley Viviana Collaguazo Vega. Mg. Sc.

Estimada

DOCENTE DE LA FACULTAD DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN.  
Ciudad. -

De mi consideración:

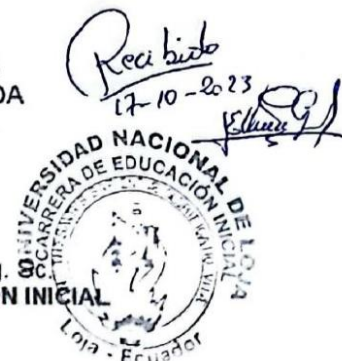
De conformidad con el artículo 228, del Reglamento de Régimen Académico de la Universidad Nacional de Loja, vigente y por el informe favorable emitido por la docente designada en el orden de analizar la estructura y coherencia del Proyecto de Investigación del Trabajo de Integración Curricular o de Titulación de Licenciatura **titulado: Actividades lúdicas y preescritura en los niños de 4 a 5 años, Escuela de Educación Básica Dr. Edison Calle Loaiza, ciudad de Loja, periodo 2023-2024**, de la autoría de la alumna Srta. Grace Lilibeth Morocho Pacheco, de la Carrera de Educación Inicial, Modalidad de Estudios Presencial, de acuerdo al Art. citado del cuerpo legal antes referido, me cumple designarla **DIRECTORA** del trabajo antes mencionado debiendo cumplir con lo que establece el Art. antes referido del instrumento legal que dice: "El Director del Trabajo de Integración Curricular o de Titulación será el responsable de asesorar y monitorear con pertinencia y rigurosidad científico-técnica la ejecución del proyecto y de revisar oportunamente los informes de avances, los cuales serán devueltos al aspirante con las observaciones, sugerencias, y recomendaciones necesarias para asegurar la calidad de la investigación. Cuando sea necesario, visitará y monitoreará el escenario donde se desarrolle el trabajo de integración curricular o de titulación".

A partir de la fecha, la aspirante laborará en las tareas investigativas para desarrollar este trabajo, bajo su asesoría y responsabilidad.

Particular que pongo a su consideración para los fines pertinentes, no sin antes reiterarle la consideración y estima más distinguida.

Atentamente  
EN LOS TESOROS DE SABIDURIA  
ESTA LA GLORIFICACION DE LA VIDA

Lic. Rita Elizabeth Torres Valdivieso. Mg. Sc.  
DIRECTORA DE LA CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL



Anexo 2. Guía de actividades



UNL

Universidad  
Nacional  
de Loja

Universidad Nacional de Loja

Facultad de la Educación, el Arte y la Comunicación

Carrera de Educación Inicial

GUÍA DE ACTIVIDADES:

“JUGANDO ME DIVIERTO Y APRENDO A ESCRIBIR”



AUTORA:

Grace Lilibeth Morocho Pacheco

LOJA – ECUADOR

2023 - 2024

## **1. Presentación**

Las actividades lúdicas son parte importante para el desarrollo de la preescritura por tal razón al implementar juegos los niños adquieren habilidades motoras finas y la coordinación ojo-mano que son la base para una correcta escritura.

La guía de actividades está dirigida a los niños de 4 a 5 años, en la cual se plantean actividades creativas e innovadoras que contribuirán al mejoramiento del proceso de la preescritura, al adecuado manejo de la pinza digital y al desarrollo de la coordinación óculo-manual para que los niños puedan tener una letra clara y comprensible.

Por consiguiente, su propósito radica en que las actividades están enfocadas en realizar diversos tipos de trazos con la finalidad de trabajar varios aspectos que conlleva el proceso de la preescritura como son líneas rectas, onduladas, curvas y en zigzag, círculos, semicírculos, trazado de vocales y letras, entre otros, de igual forma proporcionar a los docentes una nueva estrategia que permita que el proceso de enseñanza-aprendizaje sea más óptimo.

La guía de actividades denominada “Jugando me divierto y aprendo a escribir”, se ejecutará de manera organizada y progresiva para ayudar al niño en el desarrollo de las habilidades motoras finas, y lograr que realicen un apropiado agarre del lápiz, recortes y trazado, por otra parte, estos ejercicios estarán planificados en base a la clasificación de las actividades lúdicas entre los cuales se encuentran los juegos de ejercitación, simbolización, motores, construcción y juegos de habilidades y destrezas.

Se empleará una metodología activa, creativa y participativa, porque a través de estas actividades se propone ejecutar juegos y dinámicas que serán beneficiosos para que los niños inicien el proceso de la preescritura y sean participes de su propio aprendizaje. Esta guía constará de 25 actividades en la cual se utilizará materiales innovadores y propicios a la edad del niño, además, la intervención se lo realizará en un tiempo de dos meses.

## **2. Evaluación**

En base a los resultados obtenidos del pretest y haber determinado los problemas de preescritura que presentan los niños de 4 a 5 años, se ha elaborado la guía de actividades, donde la evaluación será constante a través de la observación, registrada por medio de una lista de cotejo, la cual consta de parámetros como son: Logrado y no logrado, misma que se realizara al finalizar cada actividad y estas tienen una duración de una hora. Por otra parte, se hará uso de un registro anecdótico para anotar información específica y los logros alcanzados durante la intervención, además, el postest permitirá verificar la efectividad de las actividades lúdicas en el desarrollo de la preescritura.

### **Aspectos a evaluar**

- Desarrolla la pinza digital manipulando diferentes objetos.
- Desarrolla y fortalece la coordinación óculo-manual.
- Fortalece los dedos pulgar e índice mediante el agarre.
- Mejora la coordinación óculo-manual y pinza trípode.
- Desarrolla la motricidad fina y fortalece el agarre.
- Realiza líneas curvas, onduladas, zigzag para desarrollar habilidades motoras finas.
- Ejercita los músculos de la muñeca y dedos para mejorar la coordinación óculo-manual.
- Fortalece los músculos finos para la adquisición de la preescritura realizando diferentes trazos.
- Realiza trazo de vocales para fortalecer el desarrollo de la pinza digital.

### 3. Desarrollo de actividades

#### Actividad 1

#### Jugando con hisopos de colores



*Nota.* La imagen muestra a niños colocando hisopos de colores en la figura del mismo color.

**Objetivo:** Utilizar los dedos índice y pulgar afianzando la pinza digital al manipular diferentes objetos.

**Tipología:** Juegos de ejercitación.

**Materiales:** Caja con figuras, hisopos de colores y botellas.

**Procedimiento:** Se empezará con la canción “el huayno de la arañita” (Anexo 1), todos los niños se irán moviendo según indique la música, para el desarrollo de la actividad se le explicará que tiene que ir colocando los hisopos de acuerdo a los colores que están en las figuras utilizando el dedo índice y pulgar, se hará una demostración de cómo realizarlo, posteriormente se entregará el material y proceda hacer la actividad, para finalizar se pedirá a los niños clasificar los hisopos en base a los colores trabajados y colocarlos en botellas del color correspondiente.

LISTA DE COTEJO		
<b>Indicador de evaluación</b>	Utiliza los dedos índice y pulgar afianzando la pinza digital al manipular diferentes objetos.	
	<b>Valoración</b>	
<b>Nombres y Apellidos</b>	Logrado	No logrado



## Actividad 2

### Jugando con arroz



*Nota.* La imagen muestra a un niño realizando trazos en una bandeja con arroz.

**Objetivo:** Mejorar la pinza digital realizando trazos en diferentes direcciones.

**Tipología:** Juegos de ejercitación.

**Materiales:** Dado, caja, arroz y tizas de colores.

**Procedimiento:** Los niños interpretaran la canción “mis manitos” activando el movimiento de las manos (Anexo 2), para el desarrollo de la actividad se explicará que deben lanzar el dado y realizar el trazo que le salga en la bandeja de arroz, utilizando sus dedos, luego se entregará al niño la bandeja sensorial para que manipule el material libremente con sus manos y proceda a ejecutar la actividad, para finalizar los niños realizaran una espiral con tizas de colores en el patio.

LISTA DE COTEJO		
Indicador de evaluación	Mejora la pinza digital realizando trazos en diferentes direcciones.	
Nombres y Apellidos	Valoración	
	Logrado	No logrado



### Actividad 3

#### Jugando, jugando elabora un collar



*Nota.* La imagen muestra a un niño insertando fideos en un hilo de lana. Fuente.

**Objetivo:** Desarrolla la coordinación óculo-manual y la pinza digital realizando ensartado.

**Tipología:** Juegos de ejercitación.

**Materiales:** Fideos de colores, lana, cds y sogas.

**Procedimiento:** Se interpretará la canción “hago un guiño” (Anexo 3), todos los niños se irán moviendo según el ritmo de la música, para el desarrollo de la actividad se les preguntará acerca de los accesorios que utiliza su mamá como collares, aretes, anillos, etc. Se explica la actividad a realizar que es un collar, entregándoles el material correspondiente a cada niño que son fideos de colores y para que ensarten en la lana, al culminar la actividad se reforzará con un juego de competencia donde se utilizaran cds y sogas para que ensarten y el grupo que lo haga primero será el ganador.

LISTA DE COTEJO		
<b>Indicador de evaluación</b>	Desarrolla la coordinación óculo-manual y la pinza digital realizando ensartado.	
	<b>Valoración</b>	
<b>Nombres y Apellidos</b>	Logrado	No logrado

## Actividad 4

### Jugando con pinzas y pompones



*Nota.* La imagen muestra a niños agarrando pompones de colores con una pinza.

**Objetivo:** Fortalecer los dedos pulgar e índice favoreciendo la preescritura con el agarre de diferentes objetos.

**Tipología:** Juegos de ejercitación.

**Materiales:** Pompones de colores, botellas, fomix, imágenes de vestir y pinzas.

**Procedimiento:** Se entonará la canción “mis manos son” (Anexo 4), todos los niños se moverán al ritmo de la música, para el desarrollo de la actividad se explicará que deben agarrar los pompones con la pinza utilizando los dedos pulgar e índice y colocarlo en la botella que tenga el mismo color, luego se procederá a entregar a los niños una pinza, pompones de colores diferentes y dos botellas, al finalizar la actividad se agrupará a los niños y se dará pinzas para que le coloquen en la cuerda prendas de vestir de cuerdo a su género.

LISTA DE COTEJO		
<b>Indicador de evaluación</b>	Fortalece los dedos pulgar e índice mediante el agarre de pompones.	
	<b>Valoración</b>	
<b>Nombres y Apellidos</b>	Logrado	No logrado

## Actividad 5

### Jugando con la pizarra de colores



*Nota.* La imagen muestra un niño realizando trazos con un hisopo en la bolsa sensorial.

**Objetivo:** Desarrollar la pinza digital mediante el trazo de líneas onduladas.

**Tipología:** Juegos de ejercitación.

**Materiales:** Bolsas, gel, pintura vegetal, hisopos, tarjetas y plastilina.

**Procedimiento:** Se relatará el cuento “el señor lápiz” (Anexo 5), se realizará las siguientes preguntas: ¿Quién era el personaje principal?, ¿Qué líneas apareció en el cuento?, para el desarrollo de la actividad se explicará a través de ejemplos sobre las líneas onduladas y se hará una demostración de cómo realizarla correctamente, posteriormente se entregará al niño la pizarra de colores, una tarjeta con imagen de los trazos y un hisopo para que lo trace haciendo uso de la pinza digital; al finalizar la actividad se pedirá al niño hacer una línea ondulada con plastilina.

LISTA DE COTEJO		
<b>Indicador de evaluación</b>	Desarrolla la pinza digital mediante el trazo líneas onduladas.	
	<b>Valoración</b>	
<b>Nombres y Apellidos</b>	Logrado	No logrado

## Actividad 6

### El payasito comelón



*Nota.* La imagen muestra a un niño moviendo una caja para sacar la pelota por la boca del payaso.

**Objetivo:** Mejorar la coordinación óculo – manual realizando movimientos en distintas direcciones.

**Tipología:** Juegos de habilidades y destrezas.

**Materiales:** Cajas y pelotas.

**Procedimiento:** Se realizará un juego de manos en la cual se utilizará la canción “chocolate” (Anexo 6), todos los niños irán moviendo sus manos en base a las indicaciones que indique la música, para el desarrollo de la actividad se explicará que deben realizar movimientos con sus manos hasta que logren sacar la pelota por la boca del payaso, luego se procederá a entregar a los niños la caja con una pelota pequeña dentro de ella, al culminar la actividad se pedirá a los niños colocarse en parejas y así procedan a lanzar la pelota y el otro niño lo atrape.

LISTA DE COTEJO		
<b>Indicador de evaluación</b>	Mejora la coordinación óculo – manual realizando movimientos en distintas direcciones.	
	<b>Valoración</b>	
<b>Nombres y Apellidos</b>	Logrado	No logrado

## Actividad 7

### La cajita de colores



*Nota.* La imagen muestra a un niño insertando paletas de colores en una caja.

**Objetivo:** Ejercitar los músculos finos de las manos agarrando paletas.

**Tipología:** Juegos de ejercitación.

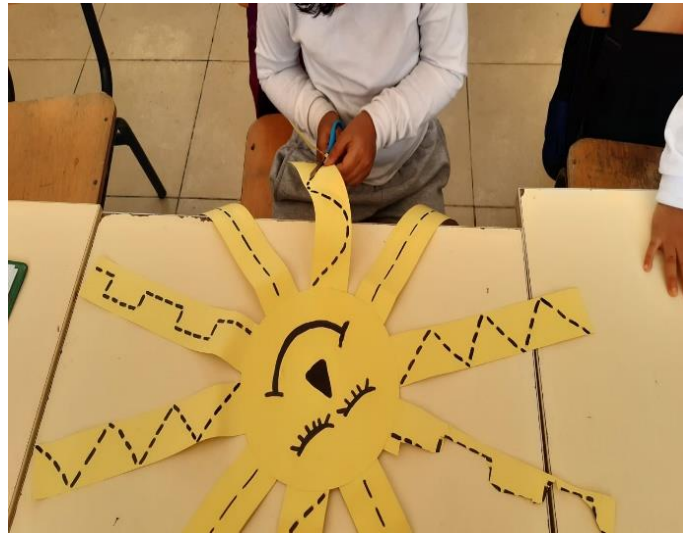
**Materiales:** Cajas, paletas de colores y goma.

**Procedimiento:** Se recitará el poema “los dedos de las manos” (Anexo 7), donde los niños realizarán movimientos con sus manos, para el desarrollo de la actividad se explicará que deben ir colocando las paletas en las líneas que están del mismo color haciendo uso de la pinza digital, posteriormente se entregará al niño la caja y paletas de colores, al finalizar la actividad se jugará a los “manos pegajosos” el cual consiste en poner pegamento en toda la mano, los niños deberán abrir y cerrar manos y dedos hasta que se acabe el pegamento.

LISTA DE COTEJO		
<b>Indicador de evaluación</b>	Ejercita los músculos finos de las manos agarrando paletas.	
	<b>Valoración</b>	
<b>Nombres y Apellidos</b>	Logrado	No logrado

## Actividad 8

### Jugando con el señor sol



*Nota.* La imagen muestra a un niño cortando diferentes trazos en cartulina.

**Objetivo:** Mejorar la coordinación óculo-manual y pinza trípode realizando recortes de trazos.

**Tipología:** Juegos de habilidades y destrezas.

**Materiales:** Cartulinas, rollos de papel, marcadores y tijeras.

**Procedimiento:** Se interpretará la canción “a recortar, recortar” (Anexo 8), los niños realizaran movimientos según indique la música, para el desarrollo de la actividad se indicará como deben coger la tijera para recortar, se explicará que tienen que recortar siguiendo las líneas posteriormente se entregará al niño una figura del sol en la cual estará dibujado diversos trazos, al culminar la actividad se jugará a la peluquería para ello se entregará un rollo de papel con tiras largas simulando al cabello para que el niño lo recorte.

LISTA DE COTEJO		
<b>Indicador de evaluación</b>	Mejora la coordinación óculo-manual y pinza trípode realizando recortes de trazos.	
	<b>Valoración</b>	
<b>Nombres y Apellidos</b>	Logrado	No logrado

## Actividad 9

### Jugando en el tablero



*Nota.* La imagen muestra a niños dibujando trazos dentro del tablero.

**Objetivo:** Mejorar la pinza trípode realizando diferentes trazos.

**Tipología:** Juegos de ejercitación.

**Materiales:** Tableros, marcadores, hojas de papel boom, esponjas, papelotes y pinturas.

**Procedimiento:** Los niños entonarán la canción “los trazos” (Anexo 9), para el desarrollo de la actividad se indicará como debe coger el marcador, posteriormente se explicará que deben colocar el tablero encima de la hoja de papel boom e ir dibujando los trazos con el marcador haciendo uso de los dedos índice, pulgar y medio, luego se procederá a entregar al niño un tablero con diversos trazos, para reforzar la actividad se dará una esponja pequeña con pintura a los niños para que dibujen diferentes trazos en un papelote.

ESCALA VALORATIVA		
<b>Indicador de evaluación</b>	Mejora la pinza trípode realizando diferentes trazos.	
	<b>Valoración</b>	
<b>Nombres y Apellidos</b>	Logrado	No logrado



## Actividad 10

### El remolino de bolitas



*Nota.* La imagen muestra a un niño moviendo los palillos que contiene una bolita.

**Objetivo:** Fortalecer la coordinación óculo-manual y la muñeca con la manipulación de palillos.

**Tipología:** Juegos de ejercitación.

**Materiales:** Cajas, palillos chinos, bolitas, tapas de colores, recipiente y pelotas medianas.

**Procedimiento:** Se empezará con un juego de dedos y manos, se utilizará la canción “la tortuga” (Anexo 10), para el desarrollo de la actividad se explicará que tiene que colocar una bolita en la tapa que esta al inicio de la caja para que vaya moviendo cada palillo hasta llegar a la tapa que tiene el mismo color de la bolita, luego se procederá a entregar al niño la caja ya elaborada y bolitas de tres colores, al culminar la actividad se pedirá a los niños que cojan una pelota mediana y la lancen a un recipiente.

LISTA DE COTEJO		
<b>Indicador de evaluación</b>	Fortalece la coordinación óculo-manual y la muñeca con la manipulación de palillos.	
	<b>Valoración</b>	
<b>Nombres y Apellidos</b>	Logrado	No logrado



## Actividad 11

### Punzando, punzando creo figuras



*Nota.* La imagen muestra a un niño punzando con un punzón sobre el trazo.

**Objetivo:** Desarrollar la coordinación óculo-manual a través del punzado.

**Tipología:** Juegos de habilidades y destrezas.

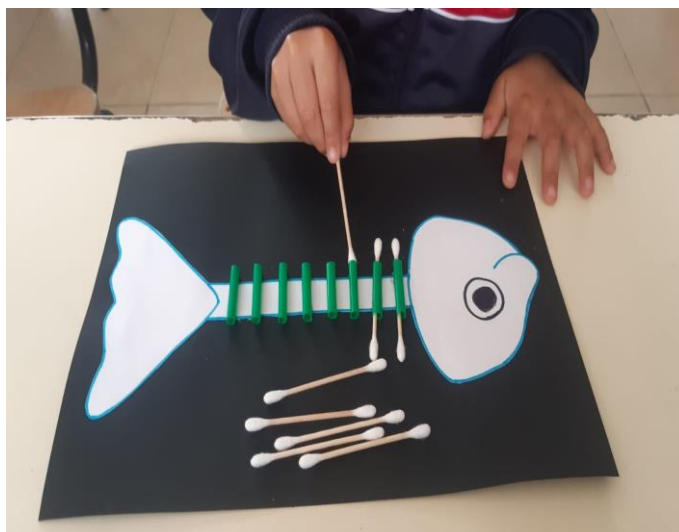
**Materiales:** Platos, punzón y hojas preelaboradas.

**Procedimiento:** Se realizara el juego de coordinación utilizando la canción “Juan, Paco, Pedro de la mar” (Anexo 11), para el desarrollo de la actividad se explicará que tiene que ir punzando sobre el trazo que se encuentra en el plato desechable, haciendo uso de la pinza digital, posteriormente se entregará el material para que realicen la actividad, al finalizar se reforzará en una hoja preelaborada con la imagen de una manzana en la cual tendrá que punzar dentro de la misma sin salirse de los bordes.

LISTA DE COTEJO		
<b>Indicador de evaluación</b>	Desarrolla la coordinación óculo-manual a través del punzado.	
	<b>Valoración</b>	
<b>Nombres y Apellidos</b>	Logrado	No logrado

## Actividad 12

### Poniendo espinas al pecado



*Nota.* La imagen muestra a un niño colocando hisopos en la figura del pescado.

**Objetivo:** Fortalecer la pinza digital agarrando hisopos de manera adecuada.

**Tipología:** Juegos de ejercitación.

**Materiales:** Cartulinas, sorbetes, hisopos, hojas preelaboradas y pinturas.

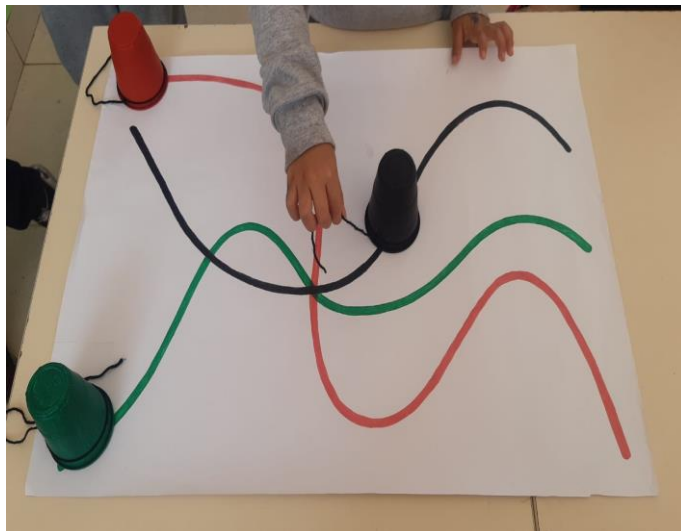
**Procedimiento:** Se relatará el cuento “el dinosaurio y el pez” (Anexo 12), donde se plantearán las siguientes preguntas: ¿Para qué acudió el dinosaurio al estanque?, ¿De quién era hijo el pequeño pez?, ¿Quién ganó la carrera?

Para el desarrollo de la actividad se explicará que tiene que ir colocando los hisopos dentro de los sorbetes pequeños que se encuentre en la figura del pez hasta lograr colocar todas y se realizará una demostración, luego se entregará al niño el material, al finalizar la actividad se dará una hoja preelaborada al niño con la imagen de un arcoíris para que pinte con los hisopos.

LISTA DE COTEJO		
<b>Indicador de evaluación</b>	Fortalece la pinza digital agarrando hisopos de manera adecuada.	
	<b>Valoración</b>	
<b>Nombres y Apellidos</b>	Logrado	No logrado

### Actividad 13

#### Siguiendo las líneas



*Nota.* La imagen muestra a un niño halando del vaso con un hilo de lana sobre la línea.

**Objetivo:** Desarrollar habilidades motoras finas siguiendo líneas curvas.

**Tipología:** Juegos de ejercitación.

**Materiales:** Cartulina, pintura, lana, vasos de colores y rollo de cinta.

**Procedimiento:** Se interpretará la canción “saco una manito” (Anexo 13), los niños se irán moviendo al ritmo de la música, para el desarrollo de la actividad se explicará que debe ir halando el vaso, sobre las líneas de colores que estarán dibujadas en la cartulina, hasta llegar al otro extremo, luego se procederá a entregar al niño el material para que realice la actividad, al finalizar la actividad se dará al niño un rollo de cinta ya extendida, donde tendrá que ir enroscando hasta alcanzar el juguete que se encuentra sobre la misma.

<b>LISTA DE COTEJO</b>		
<b>Indicador de evaluación</b>	Desarrolla habilidades motoras finas siguiendo líneas curvas.	
<b>Nombres y Apellidos</b>	<b>Valoración</b>	
	Logrado	No logrado

## Actividad 14

### Jugando con los pececitos



*Nota.* La imagen muestra a niños pescando peces para colocarlos en la cesta.

**Objetivo:** Fortalecer la coordinación óculo-manual pescando y colocando los pescados en un recipiente.

**Tipología:** Juegos de habilidades y destrezas.

**Materiales:** Plástico azul, recipientes, peces, caña de pescar, agua, y esponjas.

**Procedimiento:** Se narrará una adivinanza (Anexo 14), para el desarrollo de la actividad se explicará que en el piso se encontrará extendido un plástico azul que simulará ser el mar, y sobre ello varios peces, el niño tendrá que ir enganchando los peces con la caña de pescar realizando movimientos lentos y colocarlos en la canasta, luego se procederá a entregar el material, al culminar se reforzará la actividad mediante un juego donde se agrupará a los niños en pequeños grupos, se les dará una esponja para que lo empapen de agua y lo pasen a un recipiente vacío.

LISTA DE COTEJO		
<b>Indicador de evaluación</b>	Fortalece la coordinación óculo-manual pescando y colocando los pescados en un recipiente.	
	<b>Valoración</b>	
<b>Nombres y Apellidos</b>	Logrado	No logrado

## Actividad 15

### Jugando a hacer torres



*Nota.* La imagen muestra a una niña haciendo una torre con vasos y cartón.

**Objetivo:** Fortalecer las habilidades motoras finas mediante la construcción de torres.

**Tipología:** Juegos de construcción.

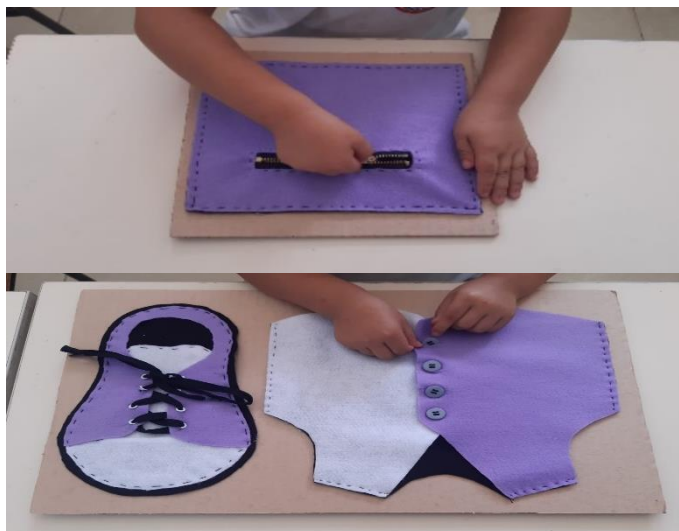
**Materiales:** Vasos, cartón y un globo.

**Procedimiento:** Se empezará con una canción "dos manitos" (Anexo 15), todos los niños se irán moviendo según indique la música, para el desarrollo de la actividad se explicará que debe ir colocando primero un vaso y luego la cartulina hasta lograr hacer una torre, se realizará una demostración de cómo hacerlo de manera correcta, posteriormente se entregará al niño vasos y cartón, al finalizar se reforzará la actividad mediante un juego donde los niños deberán formar una fila, se dará un globo para que lo vayan pasando de forma rápida hasta llegar al final.

LISTA DE COTEJO		
<b>Indicador de evaluación</b>	Fortalece las habilidades motoras finas mediante la construcción de torres.	
	<b>Valoración</b>	
<b>Nombres y Apellidos</b>	Logrado	No logrado

## Actividad 16

### Jugando en el tablero sensorial



*Nota.* La imagen a niños cerrando cremalleras, abotonando y amarrando cordones.

**Objetivo:** Ejercitar los músculos de la muñeca y dedos abriendo y cerrando cremallera, abotonando y amarrando cordones.

**Tipología:** Juegos de habilidades y destrezas.

**Materiales:** Tablero, cierres, botones, cordones, cartulinas.

**Procedimiento:** Se narrará un cuento “Mateo se viste solo” (Anexo 16), se realizará preguntas como: ¿Qué prendas de vestir se puso Mateo? ¿Por qué felicitaron a Mateo?, para el desarrollo de la actividad se explicará al niño que tiene que ir abriendo y cerrando cierres, colocar el botón dentro del ojal y amarrar los cordones, luego se entregará el tablero sensorial para que lo realice, al finalizar se reforzará la actividad con un juego donde se agruparan en dos filas y los niños deberán realizar un circuito de manos sencillos se dará la cartulina la cual contendrán figuras de manos abiertas y cerradas.

LISTA DE COTEJO		
<b>Indicador de evaluación</b>	Ejercita los músculos de la muñeca y dedos abriendo y cerrando cremallera, abotonando y amarrando cordones.	
	<b>Valoración</b>	
<b>Nombres y Apellidos</b>	Logrado	No logrado

## Actividad 17

### Jugando voy atrapando vasitos



*Nota.* La imagen muestra a niños jugando a atrapar vasos con una liga.

**Objetivo:** Realizar movimientos precisos para estimular la coordinación óculo-manual.

**Tipología:** Juegos de habilidades y destrezas.

**Materiales:** Vasos de colores, ligas, lana, jeringas, agua y pintura.

**Procedimiento:** Se empezará con un canción “todos aplaudimos con las Manos” (Anexo 17), los niños realizaran movimiento siguiendo la canción, para el desarrollo de la actividad se explicará a los niños que deben formar grupos de 4 integrantes donde tienen que ir estirando la liga que contiene lana a los alrededor y los niños estiraran y halaran la lana hasta atrapar el vaso e ir colocando en otro del mismo color, posteriormente se entregará el material a utilizar, se hará una demostración para que lo puedan ver y lo repliquen, al culminar se reforzará la actividad con un juego donde se dará al niño un vaso de agua con colorante para que utilizando la jeringa lo pase a otro recipiente.

LISTA DE COTEJO	
<b>Indicador de evaluación</b>	Realiza movimientos precisos para estimular la coordinación óculo-manual.
	<b>Valoración</b>
<b>Nombres y Apellidos</b>	Logrado
	No logrado



## Actividad 18

### El mundo mágico de la pintura



*Nota.* La imagen muestra a un niño pintando con algodón el camino de curvas.

**Objetivo:** Fortalecer el desarrollo de la pinza digital trazando caminos en líneas curvas con pintura.

**Tipología:** Juegos de habilidades y destrezas.

**Materiales:** Algodón, pinturas, cartulina blanca, rollos de papel y sorbetes de colores.

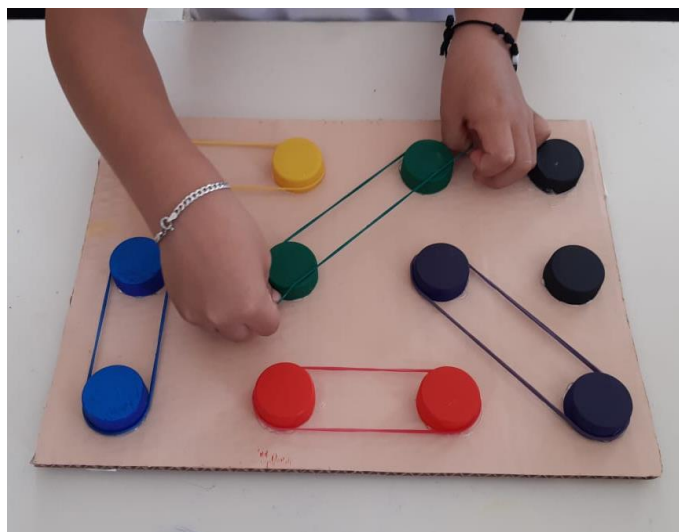
**Procedimiento:** Se relatará una fábula “la gallina de los huevos de oro” (Anexo 18), se realizará las siguientes preguntas: ¿Qué personajes había en la fábula?, ¿Quién le regalo la gallina al labrador?, para el desarrollo de la actividad se explicará a los niños que tienen que untar el algodón de pintura y seguir pintando todo el camino de curvas hasta que llegue el labrador a la gallina, posteriormente se entregará el material ya elaborado para que proceda a realizarlo, al finalizar la actividad se dará al niño un rollo de papel con huecos alrededor en donde tendrá que introducir los sorbetes de colores.

LISTA DE COTEJO		
<b>Indicador de evaluación</b>	Fortalece el desarrollo de la pinza digital trazando caminos en líneas curvas con pintura.	
	<b>Valoración</b>	
<b>Nombres y Apellidos</b>	Logrado	No logrado



## Actividad 19

### Jugando, jugando pongo mis deditos en acción



*Nota.* La imagen muestra a un niño colocando ligas en las tapas del mismo color.

**Objetivo:** Ejercitar los músculos de los dedos índice, pulgar y la muñeca uniendo ligas de colores.

**Tipología:** Juegos de habilidades y destrezas.

**Materiales:** Cartón, pintura, tapas de colores, ligas, plastilina y palillos.

**Procedimiento:** Se empezará con una canción “los colores” (Anexo 19), los niños realizarán movimientos siguiendo la canción, para el desarrollo de la actividad se explicará que tienen que ir colocando las ligas en las tapas que tengan el mismo color haciendo uso de los dedos índice y pulgar, posteriormente se entregará el material ya elaborado para que proceda a realizarlo, al culminar la actividad se dará plastilina y palillos para que los introduzca y simule ser un puerco espín.

LISTA DE COTEJO		
<b>Indicador de evaluación</b>	Ejercita los músculos de los dedos índice, pulgar y la muñeca uniendo ligas de colores.	
	<b>Valoración</b>	
<b>Nombres y Apellidos</b>	Logrado	No logrado

## Actividad 20

### Jugando a enroscar y desenroscar



*Nota.* La imagen muestra a un niño enroscando tapas de botellas.

**Objetivo:** Realizar movimientos finos enroscando y desenroscando tapas de botellas.

**Tipología:** Juegos de habilidades y destrezas.

**Materiales:** Cartón, pintura, tapas de colores, pico de botellas, cartulina blanca y lápiz.

**Procedimiento:** Se contará una adivinanza (Anexo 20), para el desarrollo de la actividad se explicará a los niños que tienen que ir enroscando y desenroscando las tapas que tengan el mismo color de los globos y las rosas haciendo uso de los dedos índice, pulgar y medio, se realizará una demostración de cómo hacerlo de manera correcta, posteriormente se entregará el material ya elaborado para que proceda a realizarlo, al finalizar la actividad se dará a los niños cartulina con puntitos de colores para que vaya uniendo según el color.

LISTA DE COTEJO		
<b>Indicador de evaluación</b>	Realiza movimientos finos enroscando y desenroscando tapas de botellas.	
	<b>Valoración</b>	
<b>Nombres y Apellidos</b>	Logrado	No logrado

## Actividad 21

### Jugando con las olas del mar



*Nota.* La imagen muestra a un niño realizando líneas onduladas sobre las olas del mar.

**Objetivo:** Fortalecer la adquisición de la pinza trípode realizando líneas onduladas.

**Tipología:** Juegos de habilidades y destrezas.

**Materiales:** Cartón, pintura, plástico, marcadores y lápiz y hojas preelaboradas.

**Procedimiento:** Se interpretará la canción “las olas del mar” (Anexo 21), todos los niños se irán moviendo siguiendo las indicaciones de la música, para el desarrollo de la actividad se explicará a los niños que tienen que ir dibujando líneas onduladas en medio de las olas, se hará una demostración de cómo hacerlo de manera correcta, posteriormente se entregará el material ya elaborado para que proceda a realizarlo, al culminar la actividad se dará al niño una hoja preelaborada donde se encontrará dibujada líneas onduladas y tendrán que ir remarcando el trazo.

LISTA DE COTEJO		
<b>Indicador de evaluación</b>	Fortalece la adquisición de la pinza trípode realizando líneas onduladas.	
	<b>Valoración</b>	
<b>Nombres y Apellidos</b>	Logrado	No logrado

## Actividad 22

### Me divierto jugando con mi caracol



*Nota.* La imagen muestra a un niño colocando plastilina en el caparazón del caracol.

**Objetivo:** Fortalecer la coordinación óculo-manual y pinza digital realizando trazos en espiral.

**Tipología:** Juegos ejercitación.

**Materiales:** Cartulinas, marcadores, plastilina, colores y lamina de trazos.

**Procedimiento:** Se relatará el cuento “el caracol y la flor” (Anexo 22), se realizará las siguientes preguntas: ¿De qué color es el caparazón del caracol?, ¿Por qué estaba triste el caracol?, para el desarrollo de la actividad se explicará a los niños que tienen que ir colocando la plastilina en el trazo que está dibujado en el caracol, luego se procederá a entregar el material ya elaborado para que lo realice, al finalizar se reforzará la actividad dando una lámina de trazos en espiral en la cual tendrán que ir remarcando los puntos con colores.

LISTA DE COTEJO		
<b>Indicador de evaluación</b>	Fortalece la coordinación óculo-manual y pinza digital realizando trazos en espiral.	
	<b>Valoración</b>	
<b>Nombres y Apellidos</b>	Logrado	No logrado

## Actividad 23

### Jugando voy creando caminos



*Nota.* La imagen muestra a un niño recorriendo con un carrito sobre los líneas en zig-zag.

**Objetivo:** Fortalecer los músculos finos recorriendo líneas en zig-zag.

**Tipología:** Juegos ejercitación.

**Materiales:** Cinta masking, coche de juguete, marcadores y lamina de trazos.

**Procedimiento:** Se empezará con una adivinanza (Anexo 23), para el desarrollo de la actividad se explicará a los niños que en el piso va estar dibujado líneas en zig-zag con cinta masking, donde tienen que ir recorriendo con un carrito de juguete hasta llegar al final, posteriormente se entregará el material a utilizar, al culminar la actividad se dará una hoja preelaborada la cual consta de patrones en zigzag y tienen que ir remarcando con marcadores haciendo uso de su color preferido.

LISTA DE COTEJO		
<b>Indicador de evaluación</b>	Fortalece los músculos finos recorriendo líneas en zig-zag.	
	<b>Valoración</b>	
<b>Nombres y Apellidos</b>	Logrado	No logrado

## Actividad 24

### Jugando a formar trazos



*Nota.* La imagen muestra a niños colocando piedras de colores en los diferentes trazos.

**Objetivo:** Fortalecer la pinza digital colocando piedras siguiendo los trazos dados.

**Tipología:** Juegos ejercitación.

**Materiales:** Cartulinas, piedras pequeñas de diferentes colores, marcadores, pinturas, pinceles, hojas de papel boom y un dado de trazos.

**Procedimiento:** Se entonará la canción “manitos” (Anexo 24), todos los niños irán moviendo sus manos al ritmo de la música, para el desarrollo de la actividad se explicará que tendrá que colocar las piedras pequeñas en los diferentes trazos que estarán dibujados en la cartulina, posteriormente se entregará el material ya elaborado para que lo realice, al culminar la actividad se dará a los niños una hoja de papel boom y pintura para que vaya dibujando con el pincel los trazos que salgo al momento de tirar el dado.

LISTA DE COTEJO		
<b>Indicador de evaluación</b>	Fortalece la pinza digital colocando piedras siguiendo los trazos dados.	
	<b>Valoración</b>	
<b>Nombres y Apellidos</b>	Logrado	No logrado

## Actividad 25

### El maravilloso mundo de las vocales



*Nota.* La imagen muestra a un niño repasando los trazos de las vocales.

**Objetivo:** Fortalecer el desarrollo de la pinza digital mediante el trazo de las vocales.

**Tipología:** Juegos ejercitación.

**Materiales:** Cartón, tapas, botellas, imágenes de las vocales, marcador, pinturas.

**Procedimiento:** Se empezará con la canción “ronda de las vocales” (Anexo 25), en la que cada niño se moverá al ritmo de la música, para el desarrollo de la actividad se explicará que las botellas estarán pintadas de diferentes colores y deberán ir enroscando las botellas en las tapas relacionando la botella con el mismo color de la vocal y trazar las líneas que se encuentran dentro de las vocales, posteriormente se entregará el material ya elaborado para que lo realice, al finalizar la actividad se pedirá repasar sus nombres con pintura utilizando su dedo índice en un cartón.

LISTA DE COTEJO		
<b>Indicador de evaluación</b>	Fortalece el desarrollo de la pinza digital mediante el trazo de las vocales.	
	<b>Valoración</b>	
<b>Nombres y Apellidos</b>	Logrado	No logrado



#### 4. Anexos

##### Anexo 1:

##### Huayno de la arañita

Sube, sube la arañita  
va tejiendo su tela  
Baja, baja la arañita  
con cuidado, sin prisa  
Por el cielo va volando  
un picaflor, picaflor  
va buscando flores  
de dulce color, dulce color  
Sube, sube la arañita  
va tejiendo su tela  
Baja, baja la arañita  
con cuidado, sin prisa.

##### Anexo 2:

##### Mis manitos

Mis manitos son traviesas  
les gusta jugar  
Una sube la otra baja  
Una baja la otra sube  
Y vuelven a comenzar  
Mis manitos son traviesas  
les gusta jugar  
Una se abre la otra cierra  
Una cierra y la otra se abre  
Y vuelven a comenzar  
Que si suben uh, que si bajan uh  
Que si vuelven a subir uh uh  
Que si se abren uh, que si cierran uh  
Que si se vuelven abrir.

##### Anexo 3:

##### Hago un guiño

Hago un guiño, un ruidito  
Un besito y un aplausito  
Doy un salto, una vueltita  
Pataleo y hago caritas.

Abro y cierro mis dos piernas  
Y me estiro dando una vuelta  
Me agacho, me levanto  
Me sacudo y tomo helado.

Toco el piano, la pandereta  
El violín y la trompeta  
Toco el timbre, aleteo  
Inflo un globo y me mareo.

Hago palmas, doy un grito (¡ay!)  
Estornudo (¡achú!) y me da hipo (hip, hip)  
Y este canto (lara, lalala) terminó (ah)  
Sentadito (uh) me quedo yo Chim-pum



#### **Anexo 4:**

##### **Mis manos son**

Mis manos son, como dos olas en el mar,  
mis manos son, como abanicos son,  
mis manos son como dos ojos de verdad.  
y bailan y bailan siempre haciendo algo.  
y bailan y bailarán.

Manos que acarician, manos que saludan,  
manos para dar amor, manos que abrazan,  
manos que motivan, manos para dar amor,  
amor.

Mis manos son, como los peces al nadar.  
mis manos son, como la lluvia son.

#### **Anexo 5:**

##### **Cuento el señor lápiz**

Hoy el señor lápiz andaba de cabeza pegando saltitos por toda la mesa, pronto de besitos las hojas llenaron y a estos besos “puntos” los llamó, cuando de dar saltos al fin se cansó, lento y suavecito entonces caminó, un poco mareado daba muchas vueltas, de líneas curvas él llenó la mesa.

Ahora don lápiz, lleno de vigor, camina derecho; es todo un señor, marcha cual soldado en una dirección y una línea recta en la hoja dejó, luego más sereno, pero aún mareado de una línea recta él caminó al lado “pobre señor lápiz” no sirvió de nada, no hubo línea recta tan sólo ondulada. Muy entusiasmado, marcha sin cesar, para, se da vuelta y vuelve a marchar, cuál fue su sorpresa al mirar atrás, la línea quebrada supo dibujar.

### Anexo 6:

#### Chocolate

Choco, choco, la, la  
choco, choco, te, te  
chocola, chocote,  
chocolate.

### Anexo 7:

#### Los dedos de las manos

Una familia de hermanos  
viven juntos en mis manos,  
Con un peso que encontraron  
un festín organizaron.  
El meñique compró un huevo,  
el anular lo frío,  
el corazón le hecho sal,

### Anexo 8:

#### A recortar, recortar

Con cuidado toma las tijeras  
que vamos a recortar  
pulgar arriba y abajo los deditos  
se tienen que acomodar  
abre y cierra con mucho cuidado  
ya estás listo para empezar  
sigue la línea sigue la derechita  
y empieza a recortar  
a recortar, a recortar  
con un pececito que se van nadar  
a recortar a recordar  
como un jardinero que arregla el floral.

**Anexo 9:**  
**Los trazos**

Sentadito en la mesa  
ya comienzo a trabajar  
tomo, tomo bien el lápiz  
con el índice y pulgar  
voy trazando sin parar, ni levantar  
de un lado hacia el otro  
voy trazando sin cesar  
voy trazando tranquilito avanzó yo  
sin salirme de la línea

**Anexo 10:**  
**La tortuga**

La pequeña tortuga en su caja vivía  
por el agua nadaba,  
por las rocas subía  
intento morder a un pez  
y morder una lombriz,  
y morder a un gran mosquito,  
intento morderme a mí,  
consiguió cazar un pez  
y cazar una lombriz,

**Anexo 11:**  
**Juan Paco Pedro de la mar**

Juan Paco Pedro de la mar  
Es mi nombre así  
Y cuando yo me voy  
Me dicen al pasar  
¡Juan Paco Pedro de la mar!  
Lalalalalalalala

## **Anexo 12:**

### **Cuento el dinosaurio y el pez**

Un día, un gran dinosaurio que vivía en el bosque, llegó hasta el estanque. Tenía tanta sed que comenzó a beber el agua y acabó con la mitad. Los peces, preocupados por que el dinosaurio pudiera volver al día siguiente y terminar de beberse el agua del estanque, fueron a ver al pez rey en busca de ayuda.

Sin embargo, el pez rey no encontraba la solución. Entonces, el pequeño pez, hijo del rey, dijo tener una idea. Al día siguiente, el dinosaurio volvió al estanque dispuesto a beber de su fresca y rica agua y a terminar con esto para siempre.

El dinosaurio le propuso un trato al pequeño animal: hacer una carrera desde una orilla a otra del estanque. Si ganaba el dinosaurio, se bebería toda el agua que quisiera; si ganaba el pez, dinosaurio se marcharía para siempre. ¡Qué nervios!

El pez aceptó el desafío y comenzó la carrera. El dinosaurio no tenía dudas de ganar porque era muy grande y con solo unas zancadas llegaría al otro extremo. Pero al comenzar la carrera, el pez nadó tan rápido como pudo.

El dinosaurio era tan pesado y lento dentro del agua que iba más despacio que el pez, que finalmente ganó la carrera. Así el dinosaurio tuvo que darse la vuelta derrotado ante su pequeño contrincante y buscar otro estanque.

## **Anexo 13:**

### **Saco una manito**

Saco una manito, la hago bailar,  
la cierro, la abro y la vuelvo a guardar,  
Saco otra manito, la hago bailar,  
la cierro, la abro y la vuelvo a guardar,  
Saco las dos manitos, las hago bailar,  
Las cierro, las abro y las vuelvo a guardar,

**Anexo 14:**  
**Adivinanza**

Cinco hijitos  
Tiene cada una,  
Y dan tortazos  
Como ninguna.



**Anexo 15:**  
**Dos manitos**

Tengo dos manitas chiquitas, bonitas  
Que cuando las muevo son maripositas,  
Con ellas me baño, me visto y me peino  
Y mis zapatitos yo puedo lustrar.  
Cuando sea grande, muy grande, muy grande  
Muchas cosas buenas hare yo con ellas  
Pero nunca debo olvidar  
Que mis dos manitas limpias anden estar.

## Anexo 16:

### Cuento Mateo se viste solo

Cuando era bebito, mateo era muy pequeñito y había muchas cosas que no podía hacer solito. Pero mateo creció y a cepillarse los dientes y a lavarse las manos aprendió. Pero hay otras cosas que quiere aprender: solito la ropa se quiere poner. Sus papás lo ayudan a elegir su ropa: sacan polos, pantalones, medias y zapatillas rojas, azules y amarillas.

Mateo quiere ir a pasear. ¿Qué ropa quiere llevar? ¡ropa cómoda y ligera para correr por donde quieran! Mateo se pone el polo, ¡y quiere hacerlo solo! uno mete los grafitos, dos mete la cabecita, tres se baja el polo para cubrirse el pecho y la barriguita.

“Me siento para ponerme mi pantalón, meto una pierna y luego la otra despacio y con atención”. Mateo mira el pantalón, dice: este tiene un botón lo meteré por la ventanita, se llamó ojal, le dice su mamita. Los cierres de las casacas aprendo a subir a bajar: y así toda mi ropa me puedo poner y sacar.

Mateo buscan sus zapatillas, ¿dónde las dejó el otro día? mete un pie, mete otro pie, ahora no le pueden hacer cosquillas. Mateo ya está listo para salir: ¡el solo se pudo vestir! Su mamá y su papá le felicitaron y mucho le abrazaron. Mateo se siente orgulloso, también le puso la ropa su oso, ambos salen a pasear y juntos se ponen a jugar.

## **Anexo 17:**

### **Todos aplaudimos con las manos**

Todos aplaudimos con las manos  
todos aplaudimos con los pies  
todos aplaudimos en el aire  
todos aplaudimos al revés  
todos tocamos la guitarra  
todos tocamos el violín  
todos tocamos las maracas  
todos decimos fuerte achis

Todos aplaudimos con las manos  
todos aplaudimos con los pies  
todos aplaudimos en el aire  
todos aplaudimos al revés  
todos aplaudimos otra vez  
todos aplaudimos otra vez.

## Anexo 18:

### Fábula la gallina de los huevos de oro

Érase un labrador tan pobre, tan pobre, que ni siquiera poseía una vaca.

Era el más pobre de la aldea. Y resulta que un día, trabajando en el campo y lamentándose de su suerte, apareció un enanito que le dijo:

- Buen hombre, he oído tus lamentaciones y voy a hacer que tu fortuna cambie. Toma esta gallina; es tan maravillosa que todos los días pone un huevo de oro.

El enanito desapareció sin más ni más y el labrador llevó la gallina a su corral.

Al día siguiente, ¡oh sorpresa!, encontró un huevo de oro. Lo puso en una cestita y se fue con ella a la ciudad, donde vendió el huevo por un alto precio. Al día siguiente, loco de alegría, encontró otro huevo de oro.

¡Por fin la **fortuna** había entrado a su casa! Todos los días tenía un nuevo huevo.

Fue así que poco a poco, con el producto de la venta de los huevos, fue convirtiéndose en el hombre más rico de la comarca.

Sin embargo, una insensata avaricia hizo presa su corazón y pensó: ¿Por qué esperar a que cada día la gallina ponga un huevo? Mejor la mato y descubriré la mina de oro que lleva dentro.

Y así lo hizo, pero en el interior de la gallina no encontró ninguna mina.



### **Anexo 19:**

#### **Los colores**

El blanco es como la nieve,  
el blanco es el color de las nubes.

El rojo es como mi corazón,  
el rojo es el color del amor.

El azul es el color del cielo,  
el azul es el color del mar.

Amarillo como los pollitos,  
amarillo como un rayo de sol

El rosa es como las flores,  
color rosa como un algodón.

El verde como los arbolitos,  
color verde sus ojitos son.

### **Anexo 20:**

#### **Adivinanza**

Tienen miedo a mi abrazo,  
Y se escapan por grandioso,  
Pero ruboroso y peloso,  
Sigo siendo el más hermoso.

¿Quién soy?



## **Anexo 21:**

### **Las olas del mar**

Suben y bajan suben y bajan  
suben y bajan las olas  
Suben y bajan suben y bajan  
son las olas del mar.

Se van hacia arriba se van hacia abajo  
se van hacia arriba se van hacia abajo  
Arriba abajo arriba abajo arriba abajo arriba  
y todos a jugar.

Suben y bajan suben y bajan  
suben y bajan las olas  
Suben y bajan suben y bajan  
son las olas del mar.

Se van para un lado se van para el otro  
Se van para un lado se van para el otro  
A un lado al otro a un lado al otro a un lado  
Y todos a jugar.

### **Anexo 22:**

#### **Cuento el caracol y la flor**

Cierto día, un caracol cuyo caparazón era blanco como una nube, acostumbraba a pasear por los jardines. Se sentía triste porque su caparazón no era colorido; no le gustaba mirarse en los espejos, le pesaba ver a las mariposas con alas multicolor y las flores con sus hermosos tonos, como si fueran acuarelas.

Una tarde mientras caminaba en el jardín, el caracol se cruzó con unos pinceles que le preguntaron: ¿Por qué lloras, por qué estas tan apenado? - El caracol respondió: Es por mi caparazón, es pálido a nadie le llamó la atención, nadie se enamoraría de mí.

Al escuchar esto, los pinceles lo consolaron con un abrazo y le dijeron al caracol: Pintaremos tu caparazón con los más bellos colores, te gustará verte en los espejos y cualquiera se enamorará de ti.

Los pinceles le dieron vida al caparazón del caracol

Al día siguiente, el caracol salió a pasear al atardecer por el jardín. Una flor lo miró con asombro, le dijo: ¡Que hermoso que eres! Y el caracol contempló sus pétalos radiantes. Ambos se enamoraron a primera vista. En la noche el caracol y la flor bailaron juntos hasta el amanecer y fueron felices para siempre.

### **Anexo 23:**

#### **Adivinanza**

Caminito en zigzag  
deja mi paso elegante,  
si cruzas ese camino  
quedarás agonizante.



### Anexo 24:

#### Manitos

Hay viene volando una mariposa,  
Que mueve sus alas cerca de una rosa.  
Veo un pollito moviendo el piquito,  
Pica, pica, pica el pollito.  
Camina la araña y mueve sus patas,  
Trepas, trepa, trepa hasta la cabeza.  
Ve que la lluvia empieza a gotear  
Y luego el sol empieza a brillar.

### Anexo 25:

#### Ronda de las vocales

Salió la A, salió la A  
No sé a dónde va  
Salió la A, salió la A  
No sé a dónde va  
A comprarle un regalo a mi mamá  
A comprarle un regalo a su mamá  
Salió la E, salió la E  
No sé a dónde se fue  
Salió la E, salió la E  
No sé a dónde se fue  
Fui con mi tía Marta a tomar té  
Fue con su tía Marta a tomar  
Salió la I, salió la I  
Y yo no la sentí Salió la I,  
salió la I Y yo no la sentí  
Fui a comprar un punto para ti  
Fue a comprar un puntico para mí  
Salió la O, salió la O  
Y casi no volvió  
Salió la O, salió la O  
Y casi no volvió  
Fui a comer tamales y engordó  
Fue a comer tamales y engordó  
Salió la U, salió la U  
¿Y qué me dices tú?

**Anexo 3. Instrumentos para diagnóstico**

**Pretest**

**T E S T A.B.C**

(Dr. Lorenzo Filho)

**Nombres Y Apellidos:** Angel Romero

**Fecha Nacimiento:** 7 de agosto de 2019 **Edad Cronológica:** 4 años

**Examinador:** Grace Marocho

**Fecha De Examen:** 18 de octubre de 2023

**Pronóstico:** .....

**Observaciones:**

No agarraba de manera correcta el lápiz para dibujar las figuras y no podía manipular la tijera para recortar los trazos.

**RESUMEN Y PERFIL**

Test		1	3	7	8
Calificación	3				
	2				
	1				X
	0	X	X	X	

### Escala valorativa para evaluar el desarrollo de la preescritura

Nombres y apellidos: Angel Romero

Edad: 4 años

Nombre del evaluador: Grace Morocho

Fecha de evaluación: 18 de octubre de 2023

La presente escala valorativa tiene el propósito recoger la información acerca del nivel de preescritura en el que se encuentra el niño.

Iniciado (1) es cuando no logra.

En proceso (2) es cuando presenta dificultad.

Adquirido (3) es cuando logra realizar la actividad.

Escala valorativa de la preescritura			
Indicadores	Iniciado	En proceso	Adquirido
Dibuja una línea recta manteniendo la posición correcta de los dedos.		✓	
Realiza trazos ondulados coordinando los movimientos de las manos y visión.	✓		
Realiza trazos en espiral siguiendo puntos establecidos.	✓		
Realiza trazos en zig-zag sin levantar la mano.	✓		
Dibuja línea curva sin levantar la mano.	✓		
Agarre objetos utilizando la pinza digital.		✓	
Enrosca y desenrosca coordinando movimientos óculo-manuales.	✓		
Punza sobre diferentes trazos.	✓		
Repasa el nombre siguiendo la direccionalidad de una matriz.	✓		
Recorre el camino del laberinto sin levantar la mano.	✓		

**TEST A.B.C**

(Dr. Lorenzo Filho)

**Nombres Y Apellidos:** Jhonainys Milano

**Fecha Nacimiento:** 31 de diciembre de 2018 **Edad Cronológica:** 4 años

**Examinador:** Grace Moracho

**Fecha De Examen:** 10 de octubre de 2023

**Pronóstico:**

**Observaciones:**

No podía manipular la tijera correctamente impidiendo recortar los trazos y solamente pudo copiar una sola figura.

**RESUMEN Y PERFIL**

Test	1	3	7	8	
Calificación	3				
	2				
	1	X		X	X
	0		X		

**Escala valorativa para evaluar el desarrollo de la preescritura**

**Nombres y apellidos:** Jhonairys Milano

**Edad:** 4 años

**Nombre del evaluador:** Grace Moracho

**Fecha de evaluación:** 18 de octubre de 2023

La presente escala valorativa tiene el propósito recoger la información acerca del nivel de preescritura en el que se encuentra el niño.

Iniciado (1) es cuando no logra.

En proceso (2) es cuando presenta dificultad.

Adquirido (3) es cuando logra realizar la actividad.

Escala valorativa de la preescritura			
Indicadores	Iniciado	En proceso	Adquirido
Dibuja una línea recta manteniendo la posición correcta de los dedos.		✓	
Realiza trazos ondulados coordinando los movimientos de las manos y visión.	✓		
Realiza trazos en espiral siguiendo puntos establecidos.	✓		
Realiza trazos en zig-zag sin levantar la mano.		✓	
Dibuja línea curva sin levantar la mano.	✓		
Agarre objetos utilizando la pinza digital.	✓		
Enrosca y desenrosca coordinando movimientos óculo-manuales.	✓		
Punza sobre diferentes trazos.	✓		
Repasa el nombre siguiendo la direccionalidad de una matriz.	✓		
Recorre el camino del laberinto sin levantar la mano.	✓		



# Postest

## T E S T A . B . C

(Dr. Lorenzo Filho)

Nombres Y Apellidos: Angel Romero

Fecha Nacimiento: 7 de agosto de 2019 Edad Cronológica: 4 años

Examinador: Grace Moracho

Fecha De Examen: 03 de enero de 2024

Pronóstico: .....

### Observaciones:

Tiene buena coordinación viso-manual y agarra de manera correcta el lápiz.

### RESUMEN Y PERFIL

Test	1	3	7	8
Calificación	3		X	X
	2	X		X
	1			
	0			

**Escala valorativa para evaluar el desarrollo de la preescritura**

**Nombres y apellidos:** Angel Romero

**Edad:** 4 años

**Nombre del evaluador:** Grace Morochó

**Fecha de evaluación:** 03 de enero de 2024

La presente escala valorativa tiene el propósito recoger la información acerca del nivel de preescritura en el que se encuentra el niño.

Iniciado (1) es cuando no logra.

En proceso (2) es cuando presenta dificultad.

Adquirido (3) es cuando logra realizar la actividad.

Escala valorativa de la preescritura			
Indicadores	Iniciado	En proceso	Adquirido
Dibuja una línea recta manteniendo la posición correcta de los dedos.			✓
Realiza trazos ondulados coordinando los movimientos de las manos y visión.			✓
Realiza trazos en espiral siguiendo puntos establecidos.			✓
Realiza trazos en zig-zag sin levantar la mano.			✓
Dibuja línea curva sin levantar la mano.			✓
Agarre objetos utilizando la pinza digital.			✓
Enrosca y desenrosca coordinando movimientos óculo-manuales.			✓
Punza sobre diferentes trazos.			✓
Repasa el nombre siguiendo la direccionalidad de una matriz.		✓	
Recorre el camino del laberinto sin levantar la mano.		✓	

**T E S T A.B.C**

(Dr. Lorenzo Filho)

Nombres Y Apellidos: Jhonairys Milano

Fecha Nacimiento: 31 de diciembre de 2018 Edad Cronológica: 5 años

Examinador: Grace Morochó

Fecha De Examen: 03 de enero de 2024

Pronóstico: .....

**Observaciones:**

Agarraba correctamente el lápiz para copiar las figuras y utilizaba de manera adecuada las tejas

**RESUMEN Y PERFIL**

Test	1	3	7	8	
Calificación	3	×		×	×
	2		×		
	1				
	0				

**Escala valorativa para evaluar el desarrollo de la preescritura**

**Nombres y apellidos:** Jhonairys Milano

**Edad:** 5 años

**Nombre del evaluador:** Grace Morocho

**Fecha de evaluación:** 03 de enero de 2024

La presente escala valorativa tiene el propósito recoger la información acerca del nivel de preescritura en el que se encuentra el niño.

Iniciado (1) es cuando no logra.

En proceso (2) es cuando presenta dificultad.

Adquirido (3) es cuando logra realizar la actividad.

Escala valorativa de la preescritura			
Indicadores	Iniciado	En proceso	Adquirido
Dibuja una línea recta manteniendo la posición correcta de los dedos.			✓
Realiza trazos ondulados coordinando los movimientos de las manos y visión.			✓
Realiza trazos en espiral siguiendo puntos establecidos.			✓
Realiza trazos en zig-zag sin levantar la mano.			✓
Dibuja línea curva sin levantar la mano.			✓
Agarre objetos utilizando la pinza digital.			✓
Enrosca y desenrosca coordinando movimientos óculo-manuales.			✓
Punza sobre diferentes trazos.			✓
Repasa el nombre siguiendo la direccionalidad de una matriz.		✓	
Recorre el camino del laberinto sin levantar la mano.			✓

## Anexo 4. Instrumentos cualitativos

### Lista de cotejo

Evaluación de la primera semana										
APELLIDOS Y NOMBRES	Utiliza los dedos índice y pulgar afianzando la pinza digital al manipular diferentes objetos.		Mejora la pinza digital realizando trazos en diferentes direcciones.		Desarrolla la coordinación óculo-manual y la pinza digital realizando ensartado.		Fortalece los dedos pulgar e índice mediante el agarre de pompones.		Desarrolla la pinza digital mediante el trazo líneas onduladas.	
	Logrado	No logrado	Logrado	No logrado	Logrado	No logrado	Logrado	No logrado	Logrado	No logrado
Alvarez Guaman Mateo Alejandro	x		x			x		x		x
Angamarca Armijos Abdiel Fernando	x		x		x		x		x	
Aucapiña Torres Ada Amahia	x		x		x		x			x
Burneo Carrion Santiago Nicolas		x	x		x		x			x
Cabrera Cuenca Jonathan Julian	x		x		x		x		x	
Castillo Puga Francisco Javier	x		x		x		x		x	
Celi Torres Pablo Leonel	x		x		x		x			x
Chacha Balcazar Carlos Josue	x		x		x			x	x	
Vargas Jimenez Deacon Mathias		x		x	x		x		x	
Castillo Cueva Carolina Del Cisne	x		x			x	x		x	
Cumbicus Rojas Charlotte Paulette	x		x		x		x		x	
Espinoza Cano Pablo Andres	x		x		x		x		x	
Fajardo Quizhpe Maria Jose	x			x	x		x		x	
Gomez Japon Dylan Josue	x		x		x		x		x	
Gonzalez Chamba Jose Sebastian	x		x		x		x			x
Íñiguez Maita Maria Paula		x	x		x		x		x	
Jimenez Granda Samantha Mariel	x		x		x		x		x	
Jumbo Roldan Anahi Valentina		x	x		x		x		x	
Milano Garcia Jhonairys Isabella	x		x		x		x		x	
Montalvan Nole Dayel Sebastian	x			x	x		x		x	
Nole Guaman Valentina Salome	x		x		x		x		x	
Ojeda Jimenez Daniel Address	x		x		x		x		x	
Pesantez Vivanco Jose Francisco	x		x		x		x		x	
Quizhpe Jadan Said Ezequiel		x	x		x			x	x	
Rojas Romero Vayolet Natasha	x		x		x		x		x	
Romero Camacho Angel Eduardo	x		x		x		x		x	
Romero Garcia Lia Victoria	x		x		x			x	x	
Ruiz Sanchez Emilio Jose	x			x	x		x		x	
Sanchez Cueva Snaider Saul	x		x		x		x		x	
Sarmiento Sarmiento Manuel Agustin	x		x		x		x		x	

Evaluación de la segunda semana										
APELLIDOS Y NOMBRES	Mejora la coordinación óculo – manual realizando movimientos en distintas direcciones.		Ejercita los músculos finos de las manos agarrando paletas.		Mejora la coordinación óculo-manual y pinza trípode realizando recortes de trazos.		Mejora la pinza trípode realizando diferentes trazos.		Fortalece la coordinación óculo-manual y la muñeca con la manipulación de palillos.	
	Logrado	No logrado	Logrado	No logrado	Logrado	No logrado	Logrado	No logrado	Logrado	No logrado
Alvarez Guaman Mateo Alejandro	x		x		x		x			x
Angamarca Armijos Abdiel Fernando	x		x		x		x		x	
Aucapiña Torres Ada Amahia	x		x		x		x		x	
Burneo Carrion Santiago Nicolas	x			x	x		x		x	
Cabrera Cuenca Jonathan Julian	x		x		x		x		x	
Castillo Puga Francisco Javier	x		x		x		x		x	
Celi Torres Pablo Leonel	x		x		x		x		x	
Chacha Balcazar Carlos Josue	x		x		x		x		x	
Vargas Jimenez Deacon Mathias		x	x		x		x			x
Castillo Cueva Carolina Del Cisne	x		x		x		x			x
Cumbicus Rojas Charlotte Paulette	x		x		x		x		x	
Espinoza Cano Pablo Andres	x		x		x			x	x	
Fajardo Quizhpe Maria Jose	x		x		x		x		x	
Gomez Japon Dylan Josue	x		x			x	x		x	
Gonzalez Chamba Jose Sebastian	x		x		x		x		x	
Íñiguez Maita Maria Paula	x		x		x		x		x	
Jimenez Granda Samantha Mariel	x		x		x		x		x	
Jumbo Roldan Anahi Valentina	x		x		x		x			x
Milano Garcia Jhonairys Isabella	x		x		x		x		x	
Montalvan Nole Dayel Sebastian		x	x		x		x		x	
Nole Guaman Valentina Salome	x		x			x	x			x
Ojeda Jimenez Daniel Address	x		x		x		x		x	
Pesantez Vivanco Jose Francisco	x		x		x		x		x	
Quizhpe Jadan Said Ezequiel	x			x	x			x	x	
Rojas Romero Vayolet Natasha	x		x		x		x		x	
Romero Camacho Angel Eduardo	x		x		x		x		x	
Romero Garcia Lia Victoria	x		x		x		x		x	
Ruiz Sanchez Emilio Jose	x		x		x			x	x	
Sanchez Cueva Snaider Saul	x		x			x	x		x	
Sarmiento Sarmiento Manuel Agustin	x		x		x		x		x	



Evaluación de la tercera semana										
APELLIDOS Y NOMBRES	Desarrolla la coordinación óculo-manual a través del punzado.		Fortalece la pinza digital agarrando hisopos de manera adecuada.		Desarrolla habilidades motoras finas siguiendo líneas curvas.		Fortalece la coordinación óculo-manual pescando y colocando los pescados en un recipiente.		Fortalece las habilidades motoras finas mediante la construcción de torres.	
	Logrado	No logrado	Logrado	No logrado	Logrado	No logrado	Logrado	No logrado	Logrado	No logrado
Alvarez Guaman Mateo Alejandro	X		X		X		X			X
Angamarca Armijos Abdiel Fernando	X		X		X		X		X	
Aucapiña Torres Ada Amahia	X		X			X	X		X	
Burneo Carrion Santiago Nicolas	X		X			X	X		X	
Cabrera Cuenca Jonathan Julian	X		X		X		X		X	
Castillo Puga Francisco Javier		X	X		X		X		X	
Celi Torres Pablo Leonel	X		X		X		X		X	
Chacha Balcazar Carlos Josue	X		X		X		X		X	
Vargas Jimenez Deacon Mathias	X			X	X		X		X	
Castillo Cueva Carolina Del Cisne	X		X		X		X		X	
Cumbicus Rojas Charlotte Paulette	X		X		X		X			X
Espinoza Cano Pablo Andres	X		X		X		X		X	
Fajardo Quizhpe Maria Jose	X		X		X		X		X	
Gomez Japon Dylan Josue	X		X		X		X		X	
Gonzalez Chamba Jose Sebastian	X		X		X		X		X	
Iñiguez Maita Maria Paula	X		X			X	X		X	
Jimenez Granda Samantha Mariel	X		X		X		X		X	
Jumbo Roldan Anahi Valentina		X	X		X		X			X
Milano Garcia Jhonairys Isabella	X		X		X		X		X	
Montalvan Nole Dayel Sebastian	X		X		X		X		X	
Nole Guaman Valentina Salome	X		X			X	X		X	
Ojeda Jimenez Daniel Andress	X		X		X		X		X	
Pesantez Vivanco Jose Francisco	X		X		X		X		X	
Quizhpe Jadan Said Ezequiel	X			X	X			X	X	
Rojas Romero Vayolet Natasha	X		X		X		X		X	
Romero Camacho Angel Eduardo	X		X		X		X		X	
Romero Garcia Lia Victoria	X			X	X		X		X	
Ruiz Sanchez Emilio Jose	X			X	X		X			X
Sanchez Cueva Snaider Saul	X		X		X		X			X
Sarmiento Sarmiento Manuel Agustin	X		X		X		X		X	

Evaluación de la cuarta semana										
APELLIDOS Y NOMBRES	Ejercita los músculos de la muñeca y dedos abriendo y cerrando cremallera, abotonando y amarrando cordones.		Realiza movimientos precisos para estimular la coordinación óculo-manual.		Fortalece el desarrollo de la pinza digital trazando caminos en líneas curvas con pintura.		Ejercita los músculos de los dedos índice, pulgar y la muñeca uniendo ligas de colores.		Realiza movimientos finos enroscando y desenroscando tapas de botellas.	
	Logrado	No logrado	Logrado	No logrado	Logrado	No logrado	Logrado	No logrado	Logrado	No logrado
Alvarez Guaman Mateo Alejandro	X			X	X		X			X
Angamarca Armijos Abdiel Fernando		X	X		X		X		X	
Aucapiña Torres Ada Amahia	X		X			X	X			X
Burneo Carrion Santiago Nicolas	X			X	X			X	X	
Cabrera Cuenca Jonathan Julian	X		X		X		X		X	
Castillo Puga Francisco Javier	X		X		X		X		X	
Celi Torres Pablo Leonel		X	X		X		X		X	
Chacha Balcazar Carlos Josue	X		X		X		X		X	
Vargas Jimenez Deacon Mathias	X		X			X	X		X	
Castillo Cueva Carolina Del Cisne	X			X	X		X		X	
Cumbicus Rojas Charlotte Paulette	X		X		X		X		X	
Espinoza Cano Pablo Andres	X		X		X		X			X
Fajardo Quizhpe Maria Jose	X		X		X		X		X	
Gomez Japon Dylan Josue		X	X		X		X		X	
Gonzalez Chamba Jose Sebastian	X		X			X	X		X	
Iñiguez Maita Maria Paula	X		X		X		X		X	
Jimenez Granda Samantha Mariel	X		X		X		X		X	
Jumbo Roldan Anahi Valentina	X		X		X			X	X	
Milano Garcia Jhonairys Isabella	X		X		X		X		X	
Montalvan Nole Dayel Sebastian	X		X		X			X	X	
Nole Guaman Valentina Salome	X			X	X		X		X	
Ojeda Jimenez Daniel Andress	X		X		X		X			X
Pesantez Vivanco Jose Francisco	X		X		X		X		X	
Quizhpe Jadan Said Ezequiel		X	X		X		X		X	
Rojas Romero Vayolet Natasha	X		X		X		X			X
Romero Camacho Angel Eduardo	X		X		X		X		X	
Romero Garcia Lia Victoria	X			X	X		X		X	
Ruiz Sanchez Emilio Jose	X		X		X		X		X	
Sanchez Cueva Snaider Saul	X		X		X			X	X	
Sarmiento Sarmiento Manuel Agustin	X		X		X		X		X	

Evaluación de la quinta semana										
APELLIDOS Y NOMBRES	Fortalece la adquisición de la pinza tripode realizando líneas onduladas.		Fortalece la coordinación óculo-manual y pinza digital realizando trazos en espiral.		Fortalece los músculos finos recorriendo líneas en zig-zag.		Fortalece la pinza digital colocando piedras siguiendo los trazos dados.		Fortalece el desarrollo de la pinza digital mediante el trazo de las vocales.	
	Logrado	No logrado	Logrado	No logrado	Logrado	No logrado	Logrado	No logrado	Logrado	No logrado
Alvarez Guaman Mateo Alejandro		X	X		X		X		X	
Angamarca Armijos Abdiel Fernando	X		X		X		X		X	
Aucapiña Torres Ada Amahia		X	X		X		X		X	
Burneo Carrion Santiago Nicolas	X		X		X		X		X	
Cabrera Cuenca Jonathan Julian	X		X		X		X		X	
Castillo Puga Francisco Javier	X			X	X		X		X	
Celi Torres Pablo Leonel	X		X		X		X		X	
Chacha Balcazar Carlos Josue	X		X		X		X		X	
Vargas Jimenez Deacon Mathias		X	X		X	X	X			X
Castillo Cueva Carolina Del Cisne	X		X		X		X		X	X
Cumbicus Rojas Charlotte Paulette	X		X		X	X	X		X	
Espinoza Cano Pablo Andres	X		X		X		X		X	
Fajardo Quizhpe Maria Jose	X		X		X		X		X	
Gomez Japon Dylan Josue	X		X		X		X		X	
Gonzalez Chamba Jose Sebastian	X			X	X		X		X	
Iñiguez Maita Maria Paula	X		X		X		X		X	
Jimenez Granda Samantha Mariel	X		X		X		X		X	
Jumbo Roldan Anahi Valentina	X		X		X		X		X	
Milano Garcia Jhonairys Isabella	X		X		X		X		X	
Montalvan Nole Dayel Sebastian	X		X		X		X	X	X	
Nole Guaman Valentina Salome	X		X		X		X		X	
Ojeda Jimenez Daniel Andress	X		X		X		X		X	
Pesantez Vivanco Jose Francisco	X		X		X		X		X	
Quizhpe Jadan Said Ezequiel		X	X		X	X	X		X	
Rojas Romero Vayolet Natasha	X		X		X		X		X	X
Romero Camacho Angel Eduardo	X		X		X		X		X	
Romero Garcia Lia Victoria	X			X	X		X		X	X
Ruiz Sanchez Emilio Jose	X		X		X		X		X	
Sanchez Cueva Snaider Saul	X			X	X		X		X	
Sarmiento Sarmiento Manuel Agustin	X		X		X	X	X		X	

### Registro anecdótico

REGISTRO ANECDÓTICO	
Aula: Inicial 11	
Fecha: 31 de octubre de 2023	
Nombre de la actividad: Jugando, jugando elaboro un collar.	
Indicador de evaluación: Desarrolla la coordinación óculo-manual y la pinza digital realizando ensartado.	
Descripción de la situación	Observaciones
<p>Para llevar a cabo la actividad se empezó con una canción de inicio, posteriormente se realizó una demostración de como tenían que ensartar los fideos en el hilo de lana hasta elaborar el collar, se entrego el material y se les pidio que realicen la actividad según lo indicado.</p>	<p>La actividad se la realizo de manera favorable, sin embargo, dos niños presentaron dificultades para realizarla.</p> <p>M.A. Se distraía con facilidad y no podía colocar los fideos en el hilo de lana.</p> <p>C.C. No prestaba atención y se levantaba a cada rato, no logro ensartar los fideos en la lana porque se ponía a jugar con los fideos tirándoles al piso.</p>



# REGISTRO ANECDÓTICO

Aula: Inicial 11

Fecha: 1 de diciembre de 2023

Nombre de la actividad: Ponzando, ponzando creo figuras.

Indicador de evaluación: Desarrolla la coordinación oculo-manual a través del punzado.

Descripción de la situación

Para realizar a cabo la actividad se inició con una canción, posteriormente se realizó una demostración de como tenían que punzar sobre las líneas de la figura dibujada en el plato, se entregó el material y se les pidió que la realicen según lo indicado.

Observaciones

La actividad se la realizó de manera beneficiosa, sin embargo, dos niños tuvieron problemas para realizarla.

F.C. No podía agarrar correctamente el punzón.

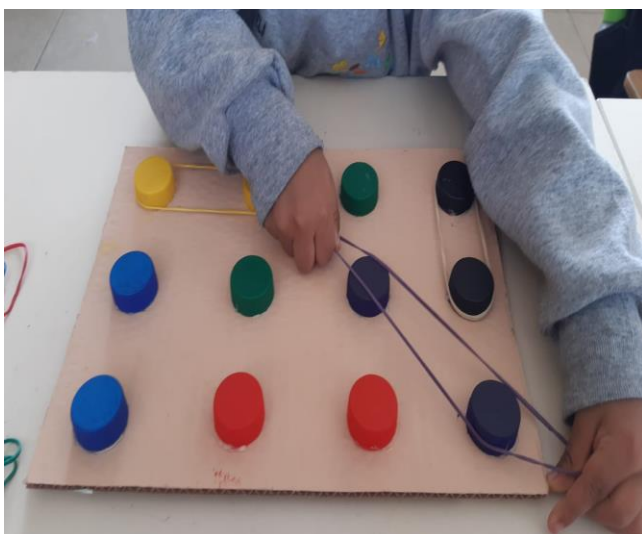
A.J. No prestaba atención y realizaba el punzado dentro de la figura.



Anexo 5. Imágenes fotográficas de la intervención







## Anexo 6. Certificación de traducción del Abstract

Lic. Jordy Christian Granda F., Mgs.  
0967352473

[Chris-gra1993@hotmail.com](mailto:Chris-gra1993@hotmail.com)

Loja – Ecuador

Loja, 04 de marzo de 2024

El suscrito, Lic. Jordy Christian Granda Feijoo, Mgs., **DOCENTE EDUCACIÓN SUPERIOR DEL ÁREA DE INGLÉS - CIS DEL INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO SUDAMERICANO LOJA**, a petición de la parte interesada y en forma legal,

### CERTIFICA:

Que, la traducción del documento adjunto solicitado por la Srta. **Grace Lilibeth Morocho Pacheco**, con cedula de ciudadanía No. **0705558021**, cuyo tema de investigación se titula: **Actividades lúdicas y preescritura en los niños de 4 a 5 años, Escuela de Educación Básica Dr. Edison Calle Loaiza, ciudad de Loja, periodo 2023-2024**, ha sido realizado y aprobado por mi persona, docente de Educación Superior en la enseñanza del inglés como lengua extranjera. El apartado del Abstract es una traducción textual del Resumen aprobado en español.

Particular que comunico en honor a la verdad para los fines académicos, facultando al portador del presente documento, hacer el uso legal pertinente.

*English is a piece of cake!*



Lic. Jordy Christian Granda Feijoo, Mgs.  
**ENGLISH PROFESSOR**



## Anexo 7. Resultado de antiplagio



### INFORME FINAL - GRACE MOROCHO.d...

#### Scan details

Scan time: February 27th, 2024 at 20:27 UTC      Total Pages: 50      Total Words: 12362

#### Plagiarism Detection



#### AI Content Detection



#### Plagiarism Results: (67)

**MariaEmilia\_GordilloCevallos.pdf** 5.5%

[https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/26628/1/mariaemilia\\_gordillocevallos.pdf](https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/26628/1/mariaemilia_gordillocevallos.pdf)

Dra. Alexandra Guerrero Analuisa

portada Universidad Nacional de Loja Facultad de la Educación, el Arte y la Comunicación Carrera de Educación Inicial Grafomotricidad y...

**SheccidAriana\_TorresJaramillo.pdf** 3%

[https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/25385/1/sheccidariana\\_torresjaramillo.pdf](https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/25385/1/sheccidariana_torresjaramillo.pdf)

Dra. Alexandra Guerrero Analuisa

Portada Universidad Nacional de Loja Facultad de la Educación, el Arte y la Comunicación Carrera de Educación Inicial Actividades lúdic...

**SILVIA CANGO.pdf** 2.4%

<https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/21774/1/silvia%20cango.pdf>

Manuel Cartuche Andrade

po UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA FACULTAD DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARI...

**1803945037 Lilian Anabel Ronquillo Gómez.pdf** 2%

<https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/40226/1/1803945037%20lilian%20anabel%20ronquillo%...>

Luffi

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN PROGRAMA DE MAESTRÍA EN EDUCACIÓN INICIAL COHORTE 2022 Tem...



About this report  
[help.copleaks.com](http://help.copleaks.com)

