



**UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA**  
**SEDE CUENCA**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL**

**ACTIVIDADES LÚDICAS PARA DESARROLLAR LA PINZA DIGITAL EN NIÑOS Y  
NIÑAS DE 4 A 5 AÑOS EN LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA REINALDO CHICO  
GARCÍA, AÑO 2022**

Trabajo de titulación previo a la obtención del  
título de Licenciada en Ciencias de la Educación Inicial

**AUTORA: JENNIFER ESTEFANÍA ROLDAN CONDO**

**TUTORA: LCDA. NIDIA ELIZABETH ALMEIDA SOLIZ, MSC.**

Cuenca - Ecuador

2023

**CERTIFICADO DE RESPONSABILIDAD Y AUTORÍA DEL TRABAJO DE  
TITULACIÓN**

Yo, Jennifer Estefanía Roldan Condo con documento de identificación N° 0151006798, manifiesto que:

Soy la autora y responsable del presente trabajo; y, autorizo a que sin fines de lucro la Universidad Politécnica Salesiana pueda usar, difundir, reproducir o publicar de manera total o parcial el presente trabajo de titulación.

Cuenca, 23 de marzo del 2023

Atentamente,



Jennifer Estefanía Roldan Condo

0151006798

**CERTIFICADO DE CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR DEL TRABAJO DE  
TITULACIÓN A LA UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA**

Yo, Jennifer Estefanía Roldan Condo con documento de identificación N° 0151006798, expreso mi voluntad y por medio del presente documento cedo a la Universidad Politécnica Salesiana la titularidad sobre los derechos patrimoniales en virtud de que soy autora de la Propuesta metodológica: “Actividades lúdicas para desarrollar la pinza digital en niños y niñas de 4 a 5 años en la escuela de Educación Básica Reinaldo Chico García, año 2022”, la cual ha sido desarrollada para optar por el título de: Licenciada en Ciencias de la Educación Inicial, en la Universidad Politécnica Salesiana, quedando la Universidad facultada para ejercer plenamente los derechos cedidos anteriormente.

En concordancia con lo manifestado, suscribo este documento en el momento que hago la entrega del trabajo final en formato digital a la Biblioteca de la Universidad Politécnica Salesiana.

Cuenca, 23 de marzo del 2023

Atentamente,



Jennifer Estefanía Roldan Condo

0151006798

**CERTIFICADO DE DIRECCIÓN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN**

Yo, Nidia Elizabeth Almeida Soliz con documento de identificación N°0103721536, docente de la Universidad Politécnica Salesiana, declaro que bajo mi tutoría fue desarrollado el trabajo de titulación: ACTIVIDADES LÚDICAS PARA DESARROLLAR LA PINZA DIGITAL EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 A 5 AÑOS EN LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA REINALDO CHICO GARCÍA, AÑO 2022, realizado por Jennifer Estefanía Roldan Condo con documento de identificación N° 0151006798, obteniendo como resultado final el trabajo de titulación bajo la opción Propuesta metodológica que cumple con todos los requisitos determinados por la Universidad Politécnica Salesiana.

Cuenca, 23 de marzo del 2023

Atentamente,



Lcda. Nidia Elizabeth Almeida Soliz, MSc.

0103721536

## **DEDICATORIA**

Dedico el presente trabajo realizado con mucho esfuerzo, en primer lugar, agradezco a Dios por guiarme y amor incondicional, a mi amada familia, a mi madre por hacer de mí una gran persona y seguirlo así, a mi esposo Víctor por confiar en mí desde que comencé esta travesía, a mis hijos Dannita y al que está en camino por ser mi mayor motivación y mi fuerza en los momentos más difíciles, a mis hermanas Sandra y Fernanda por siempre darme ánimos para seguir adelante.

*Jennifer Estefania Roldan Condo*

## **AGRADECIMIENTO**

Expreso mis sentimientos de gratitud a todo el cuerpo docente y directivo de la carrera de Educación Inicial, así como a mi tutora de tesis Mgt. Elizabeth Almeida Soliz quien forjó en mis los conocimientos que hoy se ven reflejados en este proyecto, a la Escuela de Educación Básica Reinaldo Chico García por siempre abrirme las puertas y ser muy amables durante todas mis prácticas.

*Jennifer Estefania Roldan Condo*

## **Resumen**

El presente trabajo investigativo, desarrollado en la Escuela de Educación Básica “Reinaldo Chico García” del cantón Cuenca, aborda una propuesta metodológica para optimizar el desarrollo de la pinza digital a través de actividades lúdicas con los niños y niñas de Educación Inicial II. Para este proyecto se utilizó la metodología cualitativa a través de la observación que ayudó con la recopilación de información. Seguidamente implementadas las actividades se evidencio una mejoría a la hora de realizar los trabajos. Finalmente se presentan las conclusiones y recomendaciones para aquellos que están implicados en el acto educativo, puedan tomar esta investigación como referencia en sus prácticas pre profesionales en el ámbito escolar para que de esta manera obtengan una guía de forma oportuna a los estudiantes.

**Palabras claves:** Pinza digital, actividades lúdicas, Educación Inicial.

## Índice General

CERTIFICADO DE RESPONSABILIDAD Y AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN .....	II
CERTIFICADO DE CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN A LA UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA .....	III
CERTIFICADO DE DIRECCIÓN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN.....	IV
DEDICATORIA .....	V
AGRADECIMIENTO .....	VI
Resumen.....	VII
Índice General.....	VIII
<b>1. Problema</b> .....	<b>1</b>
1.1. Descripción del problema.....	1
1.2. Antecedentes .....	1
1.3. Importancia y alcances .....	2
1.4. Delimitación.....	2
1.5. Explicación del problema.....	3
<b>2. Objetivos</b> .....	<b>4</b>
2.1. Objetivo general .....	4
2.2. Objetivos específicos.....	4
<b>3. Fundamentación teórica</b> .....	<b>5</b>
3.1. Desarrollo evolutivo del niño.....	5
3.2. Definición de psicomotricidad .....	8
3.2.1. Motricidad gruesa.....	9
3.2.2. Motricidad fina.....	10
3.3. Definición de pinza digital .....	11
3.3.1. Importancia de la pinza digital .....	13



3.3.2. Evolución de la pinza digital .....	13
3.4. Técnicas grafoplásticas que favorecen la pinza digital .....	16
<b>tabla 3.</b> técnicas grafoplásticas.....	16
3.5 Que es la lúdica y el juego .....	17
<b>4. Metodología</b> .....	18
<b>5. Propuesta Metodológica</b> .....	18
5.1 Tipo de propuesta.....	18
5.2 Partes de la propuesta.....	19
5.3 Destinatarios.....	19
5.4 Técnicas utilizadas para construir la propuesta.....	19
5.4.1 Resultados .....	20
<b>6. Propuesta metodológica</b> .....	26
<b>7. Conclusiones</b> .....	36
<b>8. Recomendaciones</b> .....	36
<b>9. Bibliografía</b> .....	37

## **1. Problema**

### **1.1. Descripción del problema**

Los niños en el transcurso de su vida van poco a poco desarrollando la manipulación como un aprendizaje previo para luego alcanzar la perfección en los movimientos finos. La motricidad fina es importante para la coordinación de los músculos pequeños permitiendo a los niños y niñas desenvolverse de una manera correcta en su entorno, pues juega un rol fundamental en el perfeccionamiento de varias habilidades.

La presente investigación fue realizada en el aula de Educación Inicial II de la escuela de Educación Básica Reinaldo Chico García, durante varios meses de observación se evidencio que el área motriz especialmente la pinza digital no está interiorizada, tampoco desarrollada ya que los alumnos presentan dificultad al momento de realizar diferentes actividades relacionadas con los movimientos finos tales como rasgar, cortar, pintar, apilar objetos, colorear y enhebrar.

Cabe recalcar que en el aula contaban con algunos recursos didácticos para trabajar las destrezas del currículo, sin embargo, no trabajaban de una manera lúdica y llamativa.

### **1.2. Antecedentes**

En educación inicial es importante que los niño/as puedan desarrollar sus habilidades pues aportan a su aprendizaje. Pues cuando hablamos de ella no referimos a la motricidad fina que hace referencia a la coordinación de los músculos pequeños, los cuales ayudan a lograr la precisión de manos y dedos que facilitan la realización de actividades cotidianas, por lo que es necesario implementar actividades lúdicas que aporten a un mejor desarrollo de la pinza digital, fundamentales para una correcta escritura.

Teniendo en cuenta que en la Escuela de Educación Básica “Reinaldo Chico García” se refleja la falta de estimulación en esta área, hay niños que tienen dificultad para manejar distintos materiales.

### **1.3. Importancia y alcances**

La presente propuesta metodológica tiene como meta interiorizar sobre la importancia de trabajar con actividades lúdicas la cual beneficia la estimulación de la pinza digital, por ello es importante generar propuestas creativas donde el niño tenga interés para descubrir y explorar con materiales de su entorno que creen curiosidad a la vez que estimula y se prepara para futuros procesos de escritura.

La motricidad fina en la primera infancia, es de gran importancia debido a que favorece al dominio corporal, en el nivel inicial se trabaja la coordinación que se basa en los movimientos de la mano, muñeca, antebrazo y brazo, estas se van desarrollando al momento de realizar diferentes actividades como recortar, moldear, pintar, encajar entre otros.

Es necesario trabajar en una adecuada coordinación y preparación motriz de las manos, pues si no tiene un correcto desarrollo se verá afectado a futuro en sus procesos de escritura.

### **1.4. Delimitación**

La presente investigación se la realiza en la Escuela de Educación Básica Reinaldo Chico García, ubicada en la provincia del Azuay, cantón Cuenca, en la parroquia San Sebastián, barrio San José de Balzay, calle Cesar Andrade y Cordero. Pertenece a una zona urbana. Es una Institución Educativa pública, tiene dos jornadas matutina y vespertina, los niveles que ofertan son: Educación Inicial y General Básica.

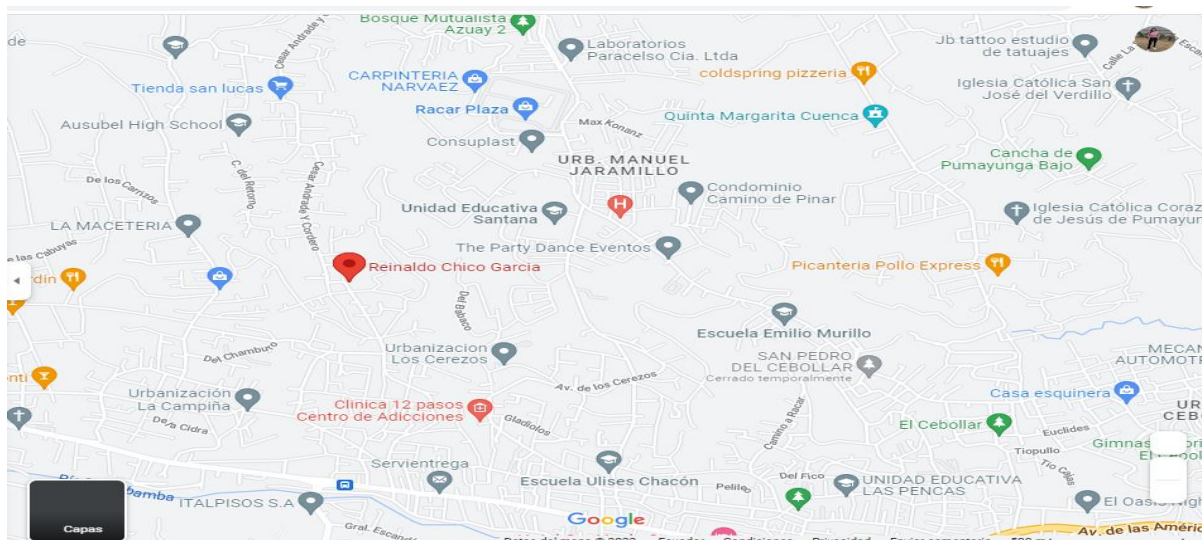


Ilustración 1 mapa de ubicación de la Escuela de Educación básica Reinaldo chico

García

### 1.5. Explicación del problema

Durante las practicas pre profesionales realizadas en la Escuela de Educación Básica Reinaldo Chico García en el nivel de Educación Inicial II se observó que los niño/as presentan problema a la hora de cumplir actividades que involucran la pinza digital causando esto la perdida de interés y frustraciones.

Por eso es importante la estimulación en los primeros años de vida, pues es esencial para la coordinación de los músculos pequeños, puesto que en un futuro beneficiará un correcto proceso de escritura. Para fortalecer su desarrollo se puede trabajar tanto en el aula como en casa a través de diferentes actividades como cortar, punzar y amarrar los zapatos.

La siguiente propuesta metodológica está guiada a proponer actividades que mejoren la pinza digital, por ende, es necesario cuestionarse ¿por qué es importante? ¿cuáles son las actividades que ayudan a estimular?

## **2. Objetivos**

### **2.1. Objetivo general**

Plantear actividades lúdicas para desarrollar la pinza digital en niños de 4 a 5 años en la Escuela de Educación Básica Reinaldo Chico García en el año 2022.

### **2.2. Objetivos específicos**

- ✓ Identificar la problemática en el desarrollo de la pinza digital que presentan los niños y niñas en inicial II, en la Escuela de Educación Básica Reinaldo Chico García.
- ✓ Fundamentar teóricamente la importancia del desarrollo de la pinza digital en niños de 4 a 5 años.
- ✓ Crear actividades lúdicas que aporten al desarrollo de la pinza digital.

### 3. Fundamentación teórica

#### 3.1. Desarrollo evolutivo del niño

Los procesos cognitivos están estrechamente ligados al desarrollo evolutivo del individuo, por lo que este último resulta fundamental tenerlo en cuenta en el momento que se propone una práctica pedagógica, pues cada niño aprende de una forma y a un ritmo distinto.

En efecto Manrique y Tafur (1999), exponen que: el sujeto es quien construye su propio conocimiento. Sin una actitud mental constructivista propia e individual que obedece a necesidades internas vinculadas al desarrollo evolutivo, el conocimiento no se produce (p. 222).

En consecuencia, a medida que el ser humano va creciendo y madurando biológicamente, cambia también su estructura cognitiva la cual se construye y transforma continuamente.

Cuando se habla de desarrollo evolutivo se entiende entonces que existen parámetros y conductas que el individuo puede o no tener según su edad, lo que implica que no solo se toma en cuenta el crecimiento biológico del ser humano, sino la maduración de éste a nivel de estructura mental. Al respecto, Herrera, Munar y Molina (2019) manifiestan: El desarrollo infantil es comprendido como un proceso permanente de reconstrucción y reorganización o de avances y retrocesos a nivel socio-afectivo, cognitivo y motor (p. 145).

En este sentido, la siguiente tabla muestra el desarrollo del individuo desde los 0 a los 6 años.

**Tabla 1.***Desarrollo cognitivo del niño de 0 a 6 años*

<b>Edad</b>	<b>Desarrollo</b>
0-3 meses	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Las manos son en una posición de puño</li> <li>➤ Los movimientos de brazos son aleatorios y no controlados</li> <li>➤ Observa el movimiento de sus manos y se llevará las manos a la boca</li> <li>➤ Perseguirá los movimientos de una persona con sus ojos</li> </ul>
3-6 meses	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Alcanza juguetes usando ambos brazos</li> <li>➤ Comienza a transferir objetos de una mano a otra</li> <li>➤ Tendrá sus manos juntas</li> </ul>
6-9 meses	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Comienza a agarrar y aferrarse a los objetos</li> <li>➤ Utiliza un agarre rastrillo para mover objetos con los dedos</li> <li>➤ Busca un objeto mientras sostiene otro</li> <li>➤ Empuja objetos usando su dedo índice</li> <li>➤ Lleva objetos a su boca</li> <li>➤ Explora texturas y aportes sensoriales con la boca</li> <li>➤ Comienza a sostener su botella</li> </ul>
9-12 meses	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Comienza a alimentarse con los dedos</li> <li>➤ Pasará páginas en un libro unas pocas páginas a la vez</li> <li>➤ Comienza a poner objetos pequeños en una taza o recipiente</li> <li>➤ Se desarrolla el agarre de pinza (usando el dedo índice y el pulgar para agarrar objetos)</li> <li>➤ Transfiere objetos entre las manos (comienza a cruzar las habilidades de la línea media) Agarra lápices de colores con una mano de puño</li> <li>➤ Puede sostener dos objetos pequeños en una mano</li> <li>➤ Comienza a mostrar una preferencia por una mano sobre la otra (comienza el desarrollo de mano derecha vs. mano izquierda)</li> </ul>
12-18 meses	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Puede construir una torre con bloques</li> <li>➤ Puede recoger objetos con una cuchara</li> <li>➤ Golpea objetos juntos usando ambas manos</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Coloca objetos pequeños en un contenedor</li> <li>➤ Garabatos con lápices de colores sobre papel</li> </ul>
18 meses - 2 años	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Poniendo anillos en clavijas</li> <li>➤ Comienza a sostener un crayón con las yemas de los dedos y el pulgar</li> <li>➤ Puede construir una torre de 3-4 bloques de altura</li> <li>➤ Puede abrir paquetes o envases envueltos sin apretar</li> <li>➤ Empieza a cortar papel con tijeras (más cerca de los 2 años)</li> <li>➤ Puede pasar páginas en un libro una página a la vez</li> <li>➤ Puede quitarse prendas de vestir</li> </ul>
2 años	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Manipula arcilla o plastilina</li> <li>➤ Puede apilar una torre de bloques de 9 bloques de altura</li> <li>➤ Puede recoger objetos pequeños con agarre de pinza (dedo índice y pulgar)</li> <li>➤ Puede completar rompecabezas de 3 piezas</li> <li>➤ Garabatos</li> <li>➤ Se lavará las manos de forma independiente</li> <li>➤ Puede usar una cuchara correctamente</li> </ul>
3 años	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Corta un trozo de papel por la mitad</li> <li>➤ Cordones de una tarjeta</li> <li>➤ Puede desabrochar botones grandes</li> <li>➤ Ensarta cordones en una tarjeta</li> </ul>
4 años	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Puede tocar la punta de cada dedo con su pulgar</li> <li>➤ Puede cortar círculos grandes con tijeras</li> <li>➤ Puede mover el papel mientras corta a lo largo de una línea</li> <li>➤ Completo rompecabezas de pocas piezas</li> <li>➤ Puede usar los cubiertos correctamente</li> <li>➤ Puede vestirse y desvestirse sin ayuda</li> <li>➤ Utiliza la mano dominante</li> </ul>
5 años	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Agarra un lápiz correctamente</li> <li>➤ Comienza a copiar su nombre</li> <li>➤ Copia una forma de triángulo</li> <li>➤ Corta un círculo</li> </ul>



	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Dibuja a una persona con al menos 6 partes diferentes del cuerpo</li> <li>➤ Puede atar sus zapatos</li> <li>➤ Puede realizar movimientos coordinados de brazos y piernas.</li> </ul>
6 años	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Puede copiar el primer nombre</li> <li>➤ Construye una pequeña estructura con bloques</li> <li>➤ Puede armar un rompecabezas de 16-20 piezas</li> <li>➤ Usa un cuchillo para cortar comida</li> <li>➤ Corta bien con tijeras, sin desviaciones de la línea de corte</li> </ul>

Nota. Adaptado de SchunK (2012). Teorías del aprendizaje. (pp. 236-240)

Tal como se ha venido mencionando, el desarrollo evolutivo del niño es un proceso de transformaciones que se evidencia no solo en el crecimiento, sino en los cambios cognoscitivos. En efecto, la tabla anterior, muestra algunas características que, si bien no se circunscriben únicamente a ellas, considerando que cada educando es un ser único con capacidades y necesidades distintas, sirven para distinguir cada una de las etapas evolutivas.

Desde esta perspectiva, es preciso determinar cómo influye el buen uso de la pinza digital en las habilidades relacionados con la motricidad fina, pues es evidente que la no adquisición de destrezas en la pinza digital repercute negativamente en el recortado, la escritura, la toma de objetos con los dedos, el ensarte, entre otras.

### **3.2. Definición de psicomotricidad**

Proaño, citado en Copo y Llamuca (2020) define la motricidad como:

“El núcleo primordial de una acción educativa que comienza a distinguirse en actividades de expresión, ordenación de las relaciones lógicas y los precisos aprendizajes de escritura-lectura-dictado” (p. 411).

Al hablar de psicomotricidad, se hace referencia a las estructuras simbólicas, cognitivas, emocionales y sensoriales del individuo, es decir, aquellos estímulos que le permiten interactuar

con su medio y apropiarse del mismo. Es una acción que permite coordinar las acciones del sistema nervioso central, en efecto, regulariza las instrucciones cuerpo-mente para la ejecución de las actividades.

La psicomotricidad se divide en dos ámbitos de desarrollo, a saber: motricidad gruesa y motricidad fina

### **3.2.1. Motricidad gruesa**

Comprende el desarrollo de las habilidades relacionadas con las extremidades de mayor tamaño, como saltar, bailar, caminar, gatear, correr, otras.

Mendoza (2017) define esta como:

“Aquella que hace referencia a todas las acciones que implican grandes grupos musculares, en general, se trata de movimientos grandes del cuerpo del niño o de todo el cuerpo” (p. 2).

Puede decirse, que la motricidad gruesa es el dominio que el individuo tiene sobre su cuerpo, en otras palabras, la coordinación, equilibrio y dirección de la cabeza, tronco y extremidades.

A este respecto, Orbe (2017) ,expone que:

“En los primeros años de vida, la motricidad gruesa juega un papel importante, porque influye valiosamente en el desarrollo intelectual, afectivo y social de la niña y niño favoreciendo la relación con su entorno y tomando en cuenta las diferencias individuales, necesidades e intereses de las niñas y niños” (p. 15).

Es importante mencionar que la capacidad cognitiva y socio afectiva del individuo se nutre de la interacción de este con su medio, adquiriendo destrezas en los procesos cognitivos básicos (atención, percepción, memoria). Esta interacción se da en la medida en que el niño está

en la capacidad de moverse de un sitio a otro. Es importante estimular la motricidad gruesa en niños desde los primeros años de vida ya que trae beneficios:

- Propicia la salud: ayuda a una respiración correcta y también a fortalecer los huesos y músculos.
- Fomenta una salud mental: aporta a que el niño libere emociones fuertes.
- Independencia: para realizar sus propias actividades.

### 3.2.2. **Motricidad fina**

El desarrollo de la motricidad fina inicia en la educación infantil, es en esta etapa donde el niño a través de la interacción con el medio que lo rodea comienza a estimular la maduración motriz mediante actividades y/o ejercicios que promuevan la lateralidad, coordinación óculo-manual, control corporal, otros. Al respecto, García, citado en Erazo (2018) tiene que ver “con las actividades que necesitan precisión y un mayor nivel de coordinación. Se refiere a movimientos realizados por una o varias partes del cuerpo. El niño inicia la psicomotricidad fina alrededor del año y medio, ya que implica un nivel de maduración y un aprendizaje previo” (p. 9).

En este sentido, se entiende que la motricidad fina se vincula al desarrollo de los órganos sensorceptivos que necesitan una mayor agudización de control tales como, el ojo, la mano, los dedos, pues esta implica un nivel elevado de maduración y aprendizaje para la adquisición plena de cada uno de sus aspectos, ya que hay diferentes niveles de dificultad y precisión. Son los movimientos más pequeños que son producidos por las manos muñecas, dedos, pies, dedos de los pies, los labios y la lengua. Esto generalmente son pequeñas acciones tales como sujetar objetos como el pulgar y el dedo índice, usando un lápiz para escribir, sujetando un tenedor y usarlo para poder comer.

De acuerdo con De La Torre (2021), nos comenta que: La manifestación motriz como resultante de las necesidades lúdicas de los niños a edades tempranas se ponen de manifiesto en las habilidades: rasgar, cortar, pintar, colorear, enhebrar, escribir, etc. (...) las acciones de pinza son una tarea motriz fina de importancia y un prerequisite para agrupar o amontonar bloques pequeños, armar rompecabezas, cortar con tijeras y usar el lápiz de una manera adecuada. (p. 27)

Por consiguiente, es importante abordar estrategias que promuevan el buen manejo de la pinza digital en el niño o niña, es una responsabilidad del docente en la etapa de educación inicial pues es en esta donde adquiere destrezas motoras significativas, que le serán útiles e indispensable en los años posteriores. Esta habilidad, tan común en el ser humano, forma parte del desarrollo global y es el buen funcionamiento de un conjunto, estructuras, destrezas y factores.

### **3.3. Definición de pinza digital**

Para García y Holguín (2022) ,indica que: La pinza digital es una actividad motora que forma parte de la educación psicomotriz del infante, cuya finalidad es estimular destrezas y habilidades para que los movimientos de los dedos y las manos se ejecuten con precisión, por tanto, requieren un trabajo óculo manual articulado. (p. 168)

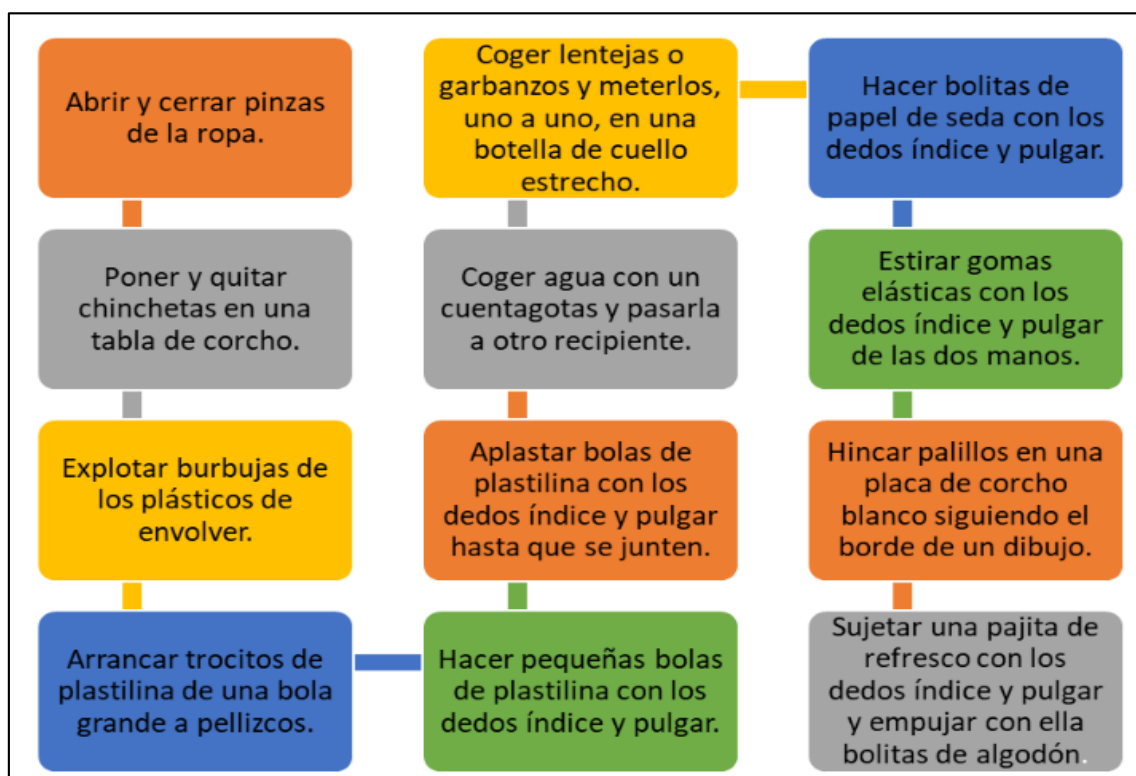
Según las autoras mediante la pinza digital el niño aprende a controlar los movimientos de los dedos para agarrar, rasgar, tomar el lápiz, sostener algunos objetos, ensartar, tapar y destapar, entre otras actividades que requiere de coordinación y equilibrio entre los ojos y los dedos.

Dada su relevancia se precisa que los maestros planifiquen actividades que permita desarrollar una buena pinza digital, comenzando por enseñarles como unir los dedos índice y pulgar y, partiendo de allí, los primeros ejercicios que se puede realizar deben tener como objetivo lograr la correcta posición de la mano y de los dedos para la escritura, es decir, lograr la

presión pinza (pulgares e índice) una adecuada posición de las herramientas de escritura y el uso adecuado de materiales se puede aplicar otras actividades como las que se presenta en la ilustración 2.

### Ilustración 2.

#### *Estrategias para desarrollar la Pinza Digital*



Nota. Tomado de Enríquez y Silvestre (2021).

La pinza digital es un elemento fundamental para la escritura, por ello, actualmente se le ha dado importancia a la formación tanto de los docentes como de pares de familia en este tema. Al respecto, García y Holguín (2022) explica que “la adquisición de la pinza digital junto a una buena coordinación viso-manual constituye uno de los objetivos principales a tener en cuenta al inicio de la escritura” (p. 35). Esta habilidad se desarrolla mediante la ejecución de las acciones mostradas en la lustración anterior.

### 3.3.1. Importancia de la pinza digital

Su importancia radica en que permite al niño el desarrollo de las capacidades motoras finas, lo que es fundamental para su desenvolvimiento diario, como abotonarse la camisa, amarrarse las trenzas, tomar un cubierto, cepillarse los dientes, escribir, entre otras. La pinza digital no solo ayuda a fortalecer los músculos de los dedos, sino también de la mano y la muñeca, de allí, que el pequeño pueda ir realizando movimientos de mayor complejidad a medida que va consolidando esta habilidad.

Tal como lo plantea Copo y Llamuca (2020) la teoría piagetiana propone que “la educación debe tener, antes de nada, espontaneidad estética y la capacidad de creación que el infante manifiesta mediante la manipulación de objetos” (p. 407). Y es evidente que a través de la pinza digital el niño toma el control de los objetos que pueda manipular con sus manos. Uno de los grandes problemas que presentan al llegar a la etapa de primaria es que se cansan al escribir, o les cuesta mucho mejorar su grafía por lo que la siguen teniendo de aspecto discursivo, esto se debe al poco fortalecimiento de la pinza digital en la etapa de inicial, debilitando el movimiento de sus manos y dedos.




### 3.3.2. Evolución de la pinza digital


El desarrollo de la pinza digital tiene algunas etapas, las cuales se describen en la tabla 2.

**Tabla 2.**

*Evolución de la Pinza Digital*

ETAPAS	TIPO	DESCRIPCIÓN	IMAGEN
--------	------	-------------	--------

<p>Etapa 1</p> <p>12 18 meses</p>	<p><b>Precisión cilíndrica</b></p>	<p>La mano adquiere forma de puño cerrado y el niño origina el movimiento del rotulador desde el hombro.</p>	
<p>Etapa 2</p> <p>2 a 3 años</p>	<p><b>Pinza Digital Pronada:</b></p>	<p>A medida que se mejora el control en hombro y brazo, presión ira adquiriendo está forma, se alinea de forma bastante perpendicular a la palma de la mano a la vez que el codo se abre ligeramente hacia afuera.</p>	
<p>Etapa 3</p> <p>4 años</p>	<p><b>Pinza cuadrípode:</b></p>	<p>Se utiliza los 5 dedos para sostener el lápiz y se solicitan periódicamente movimientos de muñeca para dibujar o pintar. Inicialmente se puede observar que el lápiz se coge de forma muy tensa, pero a medida que estos músculos</p>	

		se desarrollan, aparece mayor destreza en los dedos.	
Etapa 4 5 y 6 años	<b>Pinza trípode:</b>	<p>Puede presentarse incluso algo más tarde en ocasiones, esta pinza debería estar totalmente asentada.</p> <p>Inicialmente los dedos presentan cierta tensión a la hora de sostener el lápiz, por lo que aún predominan movimientos de muñeca, a medida que los músculos de los dedos adquieren destreza, estos adquieren mayor protagonismo único a la hora de pintar y dibujar.</p>	

Nota. Adaptado de Erazo (2018) (pp. 12-14)

Además, como se menciona en la tabla anterior, nos ayuda a comprender que la pinza digital permite el desarrollo paulatino de las habilidades manuales, lo que se traduce en que el docente debe respetar este proceso y evitar obligar a los educandos de cuatro años, por ejemplo, a realizar ejercicios largos de apresto de escritura, por el contrario, el uso de las técnicas grafoplásticas resultan útiles en esta etapa.



### 3.4. Técnicas grafoplásticas que favorecen la pinza digital

Como se ha venido explicando, existen estrategias o técnicas que favorecen el buen manejo de la pinza digital, entre ellas se encuentran las técnicas grafoplásticas. Estas según Díaz, Bumbila y Bravo (2017) “se manejan en los primeros años de instrucción básica en razón de desplegar la psicomotricidad fina con el propósito de preparar al niño para el transcurso de aprendizaje y en especial de la pre-escritura y la lectura” (p. 36).

Es importante recalcar que las técnicas grafoplásticas son de mucha ayuda para el desarrollo de la motricidad fina, además de promover en los niños, la creatividad, la imaginación, su lenguaje y pensamiento.

Algunas de estas técnicas que se pueden trabajar están planteadas en este proyecto las cuales se presentan en la tabla 3.

**tabla 3.**  
TÉCNICAS GRAFOPLÁSTICAS

TÉCNICA	DESCRIPCIÓN
Modelado	Es una técnica que consiste en hacer figuras con material moldeable como plastilina.
Rasgado	Es una técnica posterior al trozado con ella se cortan papeles largos y cortos haciendo uso de la mano dominante.
Trozado	Trozar consiste en cortar papeles pequeños utilizando los dedos índice y pulgar. Su propósito es lograr la precisión digital, la inhibición de control digital, y el dominio del espacio gráfico.

Arrugado	Se le otorga al niño diferentes texturas y papeles los cuales deben arrugar con los dedos índice y pulgar, a esta técnica también se le conoce como hacer bolitas de papel.
Plegado	El niño dobla un papel en diferentes direcciones, generalmente para realizar una figura, como un avión.
Ensarte	Son juguetes educativos, que sirven para clasificar, ordenar, enseñar tipos de figuras entre otras.
Punzado	Se dibuja una figura con creyones y luego el niño debe seguir su bastear su silueta con hilo, estambre y aguja punta roma.

Nota. Adaptado de Toapanta (2018) (pp. 32-33)

### **3.5 Que es la lúdica y el juego**

Tal como indica Mendoza (2018):

“La didáctica es la rama de la pedagogía que se ocupa de orientar la acción educadora y los recursos que ha de aplicar el educador para estimular positivamente el aprendizaje y la formación integral y armónica de los estudiantes” (p.15).

Si bien aquí la autora nos dice que la lúdica es una estrategia pedagógica del aula, como parte de herramientas del saber puede generar actividades de aprendizaje llevando los aprendizajes a niveles muy altos, una muestra más de elementos con las que cuenta el docente para desarrollar los aprendizajes de una manera más significativa.

Es por eso que el juego va de la mano con el aprendizaje ya que ayuda a que el niño le aporta a desarrollar el pensamiento y la creatividad logrando que desarrolle la capacidad de resolver problemas y dar posible solución.

Para Carrión (2020) considera que:

“El juego ha sido considerado un componente esencial del aprendizaje, ya que sea como causa, como fenómeno que lo facilita como parte del acto creativo. Todas las teorías modernas del aprendizaje y la enseñanza sin excepción, le asignan a las variables motivacionales internas y a las características atractivas de las tareas una relevancia esencial” (p.134).

Tal como manifiesta la autora es importante ya que ayuda a los docentes siendo una estrategia importante para poder impartir sus clases de una manera más dinámica. Por otro lado, permite a los niños tener la posibilidad de crear, expresar, sentir, observar, explorar, construir e interactuar y todo a través de los juegos didácticos.

#### **4. Metodología**

La presente propuesta se basa en la aplicación del método cualitativo que busca comprender la razón de ser de la problemática presentada, a través de la recopilación de información descriptiva, utilizando como técnicas observación directa, misma que al aplicar la ficha de observación, permitió determinar la necesidad de ejecución de actividades que mejoren la pinza digital; por medio de la investigación documental se fundamentó teóricamente la importancia de la pinza digital para iniciar los procesos de escritura, así como, los recursos y actividades que se pueden aplicar para la mejora de la problemática.

#### **5. Propuesta Metodológica**

##### **5.1 Tipo de propuesta**

El trabajo de titulación se encamina a una propuesta metodológica, la misma que contiene actividades que pretenden mejorar el problema encontrado.

## 5.2 Partes de la propuesta

Para ampliar la propuesta se la dividió en dos partes, la primera se fundamenta en indagar la teoría relevando la importancia según varios autores con el único fin de conocer sobre la importancia en el desarrollo evolutivo del niño. La segunda consiste en proponer actividades lúdicas que aporten en progreso de la pinza digital.

## 5.3 Destinatarios

La propuesta metodológica va dirigida a la docente y a los niños y niñas de Educación Inicial II de la Escuela de Educación Básica Reinaldo Chico García.

## 5.4 Técnicas utilizadas para construir la propuesta

A lo largo de este trabajo se ha utilizado los siguientes instrumentos para determinar la variable del problema presente.

Las actividades que se plantearon son de gran importancia ya que aportan a un correcto desarrollo de la pinza digital.

Las técnicas de investigación científica es un procedimiento típico, validado por la práctica, orientado generalmente a obtener información útil para la solución de problemas de conocimiento de la disciplina científica.

**Entrevista:** se entiende como entrevista a un intercambio verbal que apoyo a reunir información, responde a preguntas relacionadas con el problema encontrado.

**Docente:** Aporto con información para establecer los puntos débiles y formular posibles soluciones.

**Fichas de observación:** proporciona información empírica necesaria para plantear nuevos problemas, formular hipótesis y su posterior comprobación.

### 5.4.1 Resultados

A continuación, se indican los resultados obtenidos a través de la aplicación de fichas de observación en los niños y niñas de Educación inicial II, pues fueron muy útiles para obtener datos importantes acerca del trabajo realizado.

En base a ello, se analizan los resultados más importantes logrados mediante las técnicas empleadas. Estos datos se presentan a partir de la aplicación de las actividades propuestas para mejorar dicho problema.

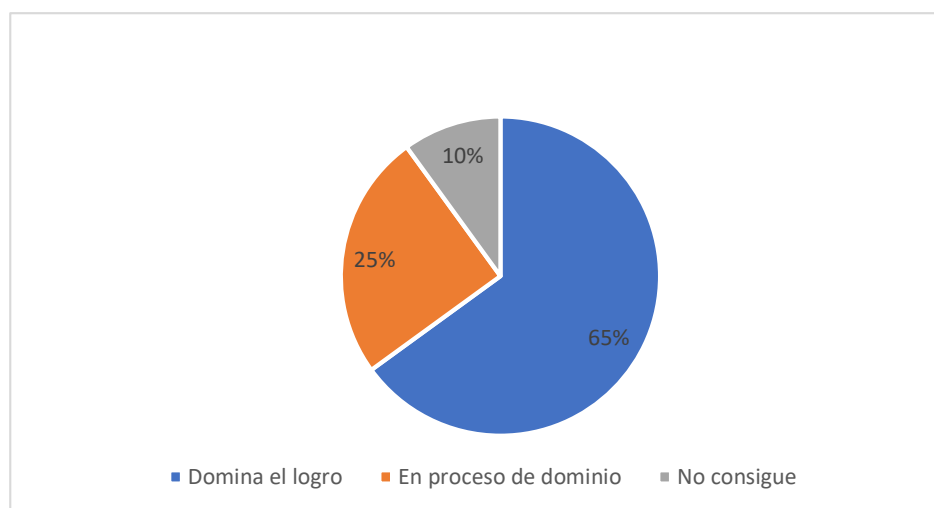
**Tabla 2**

*El niño/a puede sostener una cuchara*

Domina el logro	13	65%
En proceso de dominio	5	25%
No consigue	2	10%

**Figura 2**

*El niño/a puede sostener una cuchara*



**Interpretación:** De los veinte niños a los que se les aplicó las fichas de observación con el enunciado “El niño/a puede sostener una cuchara” dos estudiantes no lo consiguen, esto se

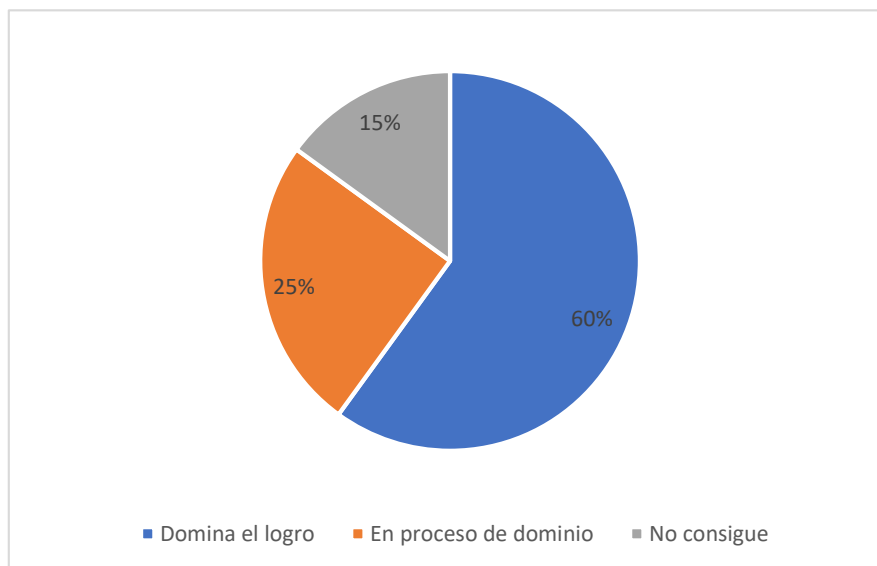
debe a que al momento de agarrar lo hacen en forma de puño y, sin embargo, cinco de ellos están en proceso ya que toman la cuchara de una forma correcta pero no coordinan el movimiento.

Finalmente, los últimos trece lo consiguen debido a que su estimulación motora fina es impecable y realizan adecuadamente las actividades.

**Tabla 3**

*El niño/a puede pelar los alimentos*

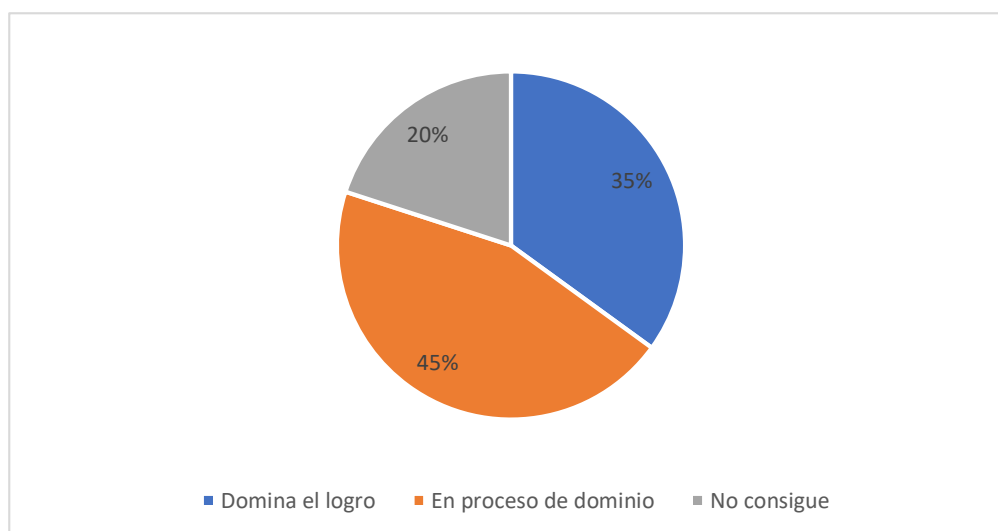
Domina el logro	12	60%
En proceso de dominio	5	25%
No consigue	3	15%

**Figura 3***El niño/a puede pelar los alimentos*

**Interpretación:** De los veinte niños a los que se les aplicó la ficha de observación con el enunciado "El niño/a puede pelar alimentos" tres de ellos no lo consiguen, esto se debe a que no tiene dominio aún de sus dedos índice y pulgar, sin embargo, cinco de ellos están en proceso. Finalmente, los últimos doce lo consiguen debido a que tuvieron una buena estimulación.

**Tabla 4***El niño/a tiene habilidad para pintar*

Domina el logro	7	35%
En proceso de dominio	9	45%
No consigue	4	20%

**Figura 4***El niño/a tiene habilidad para pintar*

**Interpretación:** De los veinte niños que se les aplicó con el enunciado “El niño/a tiene habilidad para pintar” se observó que 4 de ellos no lo consiguen pues al momento de agarrar lo hacen en forma cuádrípote, seguidamente hay 9 niños que están en proceso de dominio ya que aun no dominan del todo sus movimientos, por último 7 niños lo consiguen pues su estimulación de motricidad fina es muy buena.

**Tabla 5***¿Cómo responde ante los juegos que requieren de mayores habilidades de motricidad fina?*

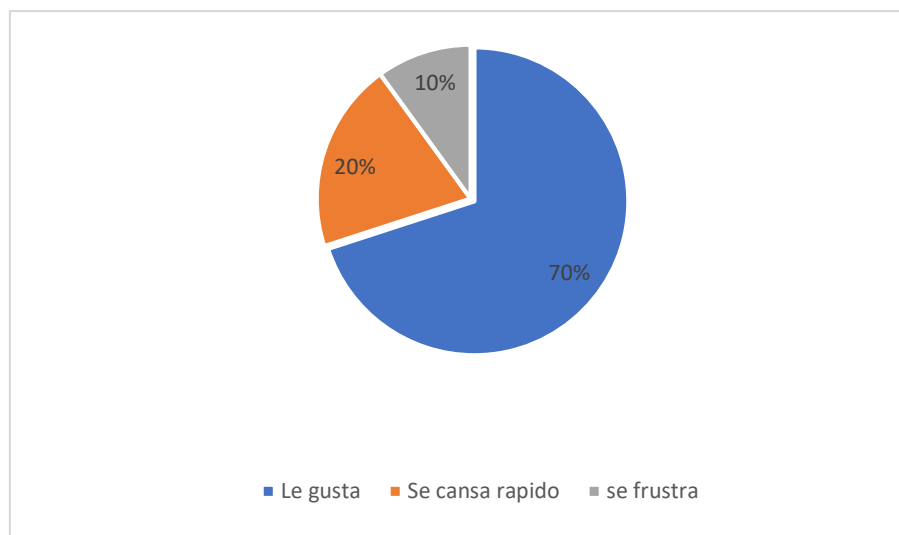
Le gusta	14	70%
Se cansa rápido	4	20%
se frustra	2	10%



**Figura 5**

*¿Cómo responde ante los juegos que requieren de mayores habilidades de motricidad*

*fina?*



*Ilustración 4 Autoría Estefanía Roldan 2023*

**Interpretación:** De los veinte niños a los que se les realizó la observación con el enunciado “¿Cómo responde ante los juegos que requieren de mayores habilidades de pinza digital?” se observó que catorce les gusta trabajar con diferente material pues les crea curiosidad, posteriormente cuatro niños se cansan rápido, finalmente dos se frustran porque no les gusta ensuciarse.

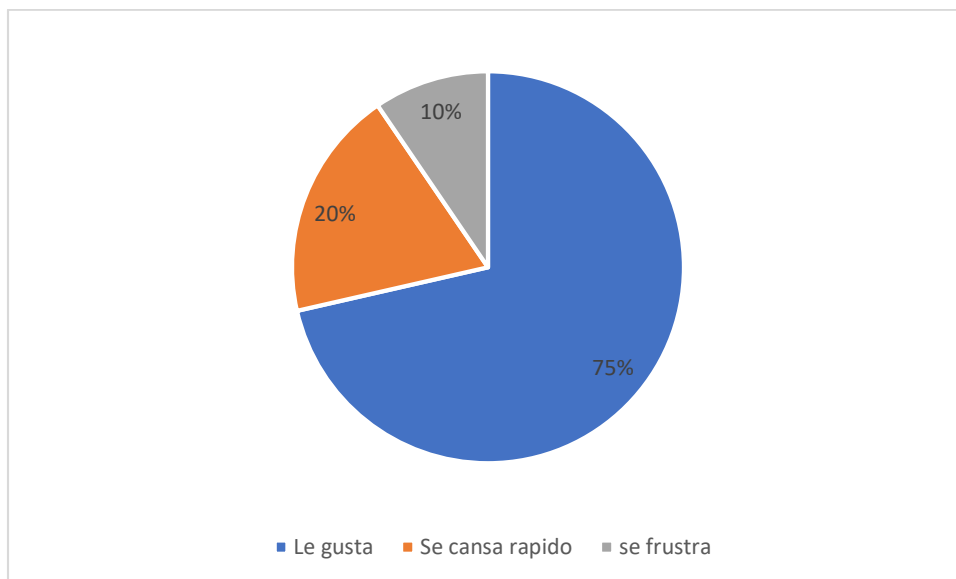
**Tabla 6**

*¿Le gusta realizar actividades que le pueden ensuciar (barro, plastilina, pintura de dedos)?*

Le gusta	15	75%
Se cansa rápido	4	20%
Se frustra	2	10%

**Figura 6**

*¿Le gusta realizar actividades que le pueden ensuciar (barro, plastilina, pintura de dedos)?*



*Ilustración 5 Autoría Estefanía Roldan 2023*

**Interpretación:** De los veinte niños que se les realizó la ficha de observación con el enunciado "¿Le gusta realizar actividades que le pueden ensuciar (barro, plastilina, pintura de dedos)?" se observó que quince les gusta manipular y ensuciarse, mientras que el cuatro se cansa rápido y finalmente a dos no les gusta ensuciarse.

## 6. Propuesta metodológica



**PROPUESTA METODOLÓGICA**

**ACTIVIDADES LÚDICAS PARA DESARROLLAR LA  
PINZA DIGITAL EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 A 5 AÑOS EN LA  
ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA REINALDO CHICO  
GARCÍA, AÑO 2022**

**AUTORA:**

**JENNIFER ESTEFANIA ROLDAN CONDO**

**TUTORA:**

**LDA. NIDIA ELIZABETH ALMEIDA SOLIZ MST.**

**CUENCA- ECUADOR**

**2022**





## **6.1 Introducción**


La presente propuesta de mejora tiene como objetivo ayudar al desarrollo de la pinza digital a través de actividades lúdicas que sean de interés del niño trabajando el área de motricidad fina.

Las actividades estarán a disposición de la persona que desee trabajar, en este caso en los niveles de educación inicial II el cual está conformando por niños y niñas de 4 a 5 años.

Estas estrategias están presentadas de forma clara para su adecuado uso, por otra parte, incluye material que puede conseguirse fácilmente dentro de la escuela.

## 6.2 Actividades

<p><b>La zanahoria mágica</b></p>	
<p><b>Tiempo estimado de ejecución</b> 40 minutos</p>	
<p><b>DESTREZA</b></p>	<p>Realizar actividades creativas utilizando las técnicas grafoplásticas con variedad de materiales.</p>
<p><b>DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD</b></p>	<p>El niño tendrá que ir insertando de un lado a otro el hilo usando el dedo índice y pulgar.</p>
<p><b>RECURSOS</b></p>	<p>Cartón Hilo de color verde y tomate</p>
<p><b>Mi ensalada saludable</b></p>	
<p><b>Tiempo estimado de ejecución</b> 30 minutos</p>	
<p><b>DESTREZA</b></p>	<p>Diferenciar entre alimentos nutritivos y no nutritivos identificando los beneficios de una alimentación sana y saludable.</p>
<p><b>DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD</b></p>	<p>El estudiante va a ir rasgando la lechuga utilizando el dedo índice y pulgar.</p>
<p><b>RECURSOS</b></p>	<p>Lechuga Limón Sal Aceite</p>

<p><b>Amasando mi plastilina voy creando</b></p>		
<p><b>Tiempo estimado de ejecución</b></p>		<p>1 hora</p>
<p><b>DESTREZA</b></p>	<p>Realizar actividades creativas utilizando las técnicas grafoplásticas con variedad de materiales.</p>	
<p><b>DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD</b></p>	<p>Esta actividad consiste en que se mezclará agua, harina y sal, el niño utilizando su mano tendrá que ir amasando hasta conseguir una textura moldeable.</p>	
<p><b>RECURSOS</b></p>	<p>Harina Agua Sal Colorante vegetal</p>	



## Decorando mi espumilla



Tiempo estimado de ejecución

30 minutos

**DESTREZA**

Realizar actividades creativas utilizando las técnicas grafoplásticas con variedad de materiales.

**DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD**

El educando observara todos los pasos que realiza la docente para hacer la espumilla luego se pedirá que decore la espumilla colocando gragea y galleta manipulando el dedo índice y pulgar.

**RECURSOS**

Huevos  
Mermelada de mora  
Azúcar  
Vasos  
Gragea  
Galletas

## Mi obra de arte



Tiempo estimado de ejecución

30 minutos

**DESTREZA**

Realizar actividades creativas utilizando las técnicas grafoplásticas con variedad de materiales.


**DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD**


El párvulo tiene que ir rasgando papel brillo y tratando de hacer figuras para luego formar un paisaje.


**RECURSOS**


Cartulina  
Papel brillo de diferentes colores  
Goma





<b>Brocheta de frutas</b>		
<b>Tiempo estimado de ejecución</b>		1 hora
<b>DESTREZA</b>	Realizar actividades creativas utilizando las técnicas grafoplásticas con variedad de materiales.	
<b>DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD</b>	Esta actividad consiste en que el niño utilizando un cubierto de plástico tendrá que ir cortando en rodajas las diferentes frutas que se le entregue para luego crear un brocheta.	
<b>RECURSOS</b>	Frutas Cubiertos de plástico Palos de chuzo	

<b>Mi obra de arte</b>		
<b>Tiempo estimado de ejecución</b>		30 minutos
<b>DESTREZA</b>	Realizar actividades creativas utilizando las técnicas grafoplásticas con variedad de materiales.	
<b>DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD</b>	Esta actividad se desarrollara entregándole al educando una cartulina y acuarelas de diferentes colores, utilizando el dedo índice y realizando puntos debe ir creando su obra de arte.	
<b>RECURSOS</b>	Cartulinas Pintura dactilar de diferentes colores.	

<b>Insertando mi collar voy creando</b>		
<b>Tiempo estimado de ejecución</b>		30 minutos
<b>DESTREZA</b>	Diferenciar entre alimentos nutritivos y no nutritivos identificando los beneficios de una alimentación sana y saludable.	
<b>DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD</b>	Se coloca en una canasta diferentes figuras hechas de cartulina se explica al niño que tiene que ir insertando en el hilo hasta formar un collar.	
<b>RECURSOS</b>	Hilo figuras de cartulina	

<b>Colorín colorado</b>		
<b>Tiempo estimado de ejecución</b>		1 hora
<b>DESTREZA</b>	Realizar actividades creativas utilizando las técnicas grafoplásticas con variedad de materiales.	
<b>DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD</b>	Esta actividad se desarrollara entregándole al niño una cartulina grande en la cual esta dibujados diferentes frutas, con ayuda de un pincel tiene que pintar identificando el color de la fruta.	
<b>RECURSOS</b>	Cartulinas Pintura dactilar de diferentes colores.	

<p><b>Mis flores favoritas</b></p>		
<p><b>Tiempo estimado de ejecución</b></p>		<p>30 minutos</p>
<p><b>DESTREZA</b></p>	<p>Realizar actividades creativas utilizando las técnicas grafoplásticas con variedad de materiales.</p>	
<p><b>DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD</b></p>	<p>En esta actividad se le entrega al niño cuadrados de diferentes tamaños y con las indicaciones que se le va dando el tendrá que ir realizando los doblados.</p>	
<p><b>RECURSOS</b></p>	<p>Cartulinas blancas Marcador de pizarra Papel brillo</p>	

<p><b>Mis deditos juguetones</b></p>		
<p><b>Tiempo estimado de ejecución</b></p>		<p>30 minutos</p>
<p><b>DESTREZA</b></p>	<p>Realizar actividades creativas utilizando las técnicas grafoplásticas con variedad de materiales.</p>	
<p><b>DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD</b></p>	<p>El párvulo desarrollando su imaginación y creatividad debe realizar diferentes figuras con las paletas.</p>	
<p><b>RECURSOS</b></p>	<p>Paletas de helado de diferentes colores</p>	

**Arrugando mi dibujo voy decorando**



<b>Tiempo estimado de ejecución</b>		1 hora
<b>DESTREZA</b>	Realizar actividades creativas utilizando las técnicas grafoplásticas con variedad de materiales.	
<b>DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD</b>	La docente le entrega pedazos de papel crepé de diferentes colores y tendrá que ir realizando bolitas utilizando los dedos índice y pulgar, seguidamente ira decorando la hoja.	
<b>RECURSOS</b>	Papel crepé diferentes colores Goma Dibujo	

## **7. Conclusiones**

- La estimulación de la pinza digital es esencial en los niños y niñas ya que fortalecen una serie de habilidades para alcanzar la precisión de los músculos.
- Las actividades lúdicas son de suma importancia pues permiten al niño involucrarse activamente en su proceso de aprendizaje.
- La aplicación de estas actividades lúdicas permite a la docente de Educación Inicial II desarrollar la clase de una manera más dinámica creando interés por parte del niño esto favoreciendo a su aprendizaje.

## **8. Recomendaciones**

- Crear actividades más llamativas e innovadoras a través de la aplicación de técnicas grafoplásticas, pues así los niños disfrutan de su aprendizaje.
- Conocer más sobre la importancia de implementar actividades lúdicas que favorezcan al desarrollo de la pinza digital.
- Ejecutar las actividades propuestas como una alternativa al método tradicional.

## 9. Bibliografía

- Almeida, D. , & Sánchez, L. . (2022). *El fortalecimiento de la pinza digital en la preescritura en niños de 4 a 5 años. Guía de actividades para docente*. Guayaquil: Universidad de Guayaquil.
- Carreño, M. E. (2020). Aspectos fundamentales de los programas de estimulación temprana y sus efectos en el desarrollo de los niños de 0 a 6 años . *Revista Científica Mundo de la Investigación y Conocimiento*, 5005.
- Carrión, A. L. A. (2020). El juego y su importancia cultural en el aprendizaje de los niños en educación inicial. *Journal of Science and Research: Revista Ciencia e Investigación*, 5(2), 132-149.
- Copo, J., & Llamuca, A. (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. *ROCA, Revista Científica Educativa de la provincia GRANMA*, 16(1), 404-414.
- De La Torre, M. (2021). *Actividades lúdicas que permiten el desarrollo de la psicomotricidad fina en el lenguaje escrito en estudiantes de primer grado con edades de 5 a 6 años*. Tesis de Pregrado, Universidad Estatal Península Santa Elena, La Libertad.
- Díaz, T., Bumbila, B., & Bravo, G. (2017). Las técnicas grafoplásticas y la preescritura. *Atlante*, 30-45.
- Enriquez, B., & Silvestre, N. (2021). *El desarrollo de la pinza digital en los niños (as) de la IEI N° 618 del CP Huarirumi-Anchonga-Angaraes-Huancavelica*. Tesis. Obtenido de <http://repositorio.unh.edu.pe/handle/UNH/3953>

- Erazo, J. (2018). *Técnicas para el desarrollo de la pinza digital en la preescritura de los niños y niñas de inicial II de la Unidad Educativa “Diez de Agosto” de la ciudad de Otavalo en el año lectivo 2017-2018*. Ibarra: Universidad Técnica del Norte. Obtenido de [https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwiHv-Ho0YD7AhUNTjABHc4\\_BH0QFnoECAsQAQ&url=http%3A%2F%2Frepositorio.utn.edu.ec%2Fhandle%2F123456789%2F8505&usg=AOvVaw0j9LyKAW1plcpAK1nWMEMo](https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwiHv-Ho0YD7AhUNTjABHc4_BH0QFnoECAsQAQ&url=http%3A%2F%2Frepositorio.utn.edu.ec%2Fhandle%2F123456789%2F8505&usg=AOvVaw0j9LyKAW1plcpAK1nWMEMo)
- García, L. (agosto de 2018). EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA EN LOS NIÑOS Y LAS NIÑAS DE LA PRIMERA INFANCIA. Obtenido de EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA EN LOS NIÑOS Y LAS NIÑAS DE LA PRIMERA INFANCIA: <https://www.eumed.net/rev/atlante/2018/08/motricidad-primera-infancia.html>
- García, M., & Holguin, R. (2022). Estrategia didáctica para el uso correcto de la pinza digital en niños de 3 años. *Cognosis*, 7(3), 163-184. Obtenido de <https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Cognosis/article/view/5119/5179>
- Guerrero, M. A., & Díaz, R. T. (2022). Actividades lúdicas para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños de educación inicial II. *REFCalE: Revista Electrónica Formación y Calidad Educativa*. ISSN 1390-9010, 10(1), 107-122.
- Herguedas, M., Rubia, M., & Irurtia, M. (junio de 2018). *Bases teóricas para la elaboración de un programa educativo de intervención psicomotriz en niños con TDAH*. Obtenido de Bases teóricas para la elaboración de un programa educativo de intervención psicomotriz en niños con TDAH: [file:///C:/Users/LENOVO/Downloads/Dialnet-BasesTeoricasParaLaElaboracionDeUnProgramaEducativ-6542208%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/LENOVO/Downloads/Dialnet-BasesTeoricasParaLaElaboracionDeUnProgramaEducativ-6542208%20(1).pdf)

- Herrera, D. , Munar, Y. , & Molina, N. (2019). Desarrollo infantil y condición socioeconómica. *Revista Facultad de Medicina*, 67(1), 45-152.  
doi:<http://dx.doi.org/10.15446/revfacmed.v67n1.66645>
- Jimenez , G., & Romero , C. (2019). Fortalecimiento de la motricidad gruesa en espacios cerrados. *REVISTA TECNOLOGICA Ciencia y Educación*, 1-14.
- Jiménez, J. (2021). *Estrategias lúdicas para un adecuado desarrollo de la motricidad fina en los niños de 4-5 años de la Unidad Educativa Corazón de María*. Cuenca: Universidad Politécnica Salesiana Sede Cuenca.
- Manobanda, Y. (2022). *Actividades sensoriales para el desarrollo de la pinza digital en los niños de Educación*. Tesis de Pregrado. Obtenido de <https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwi42aWwyv76AhW8QjABHdSbArcQFnoECBYQAQ&url=https%3A%2F%2Frepositorio.uta.edu.ec%2Fhandle%2F123456789%2F34844&usg=AOvVaw3t5sNfSmRbIwF4QxyMINfM>
- Manrique, C., & Tafur, R. (1999). El constructivismo y sus implicancias en educación. *Educación*, VIII(16), 217-244.
- Mendoza, A. (2017). Desarrollo de la motricidad fina y gruesa. *Revista Sinergias Educativas*, 1-7. Obtenido de Desarrollo de la motricdad fina y gruesa:  
file:///C:/Users/LENOVO/Downloads/25-Texto%20del%20art%20C3%ADculo-82-4-10-20200620.pdf
- Orbe.F. (2017). *Motricidad gruesa y el desarrollo cognitivo en la Educación Inicial I*. Tesis de Preegrado, Universidad Técnica de Cotopaxi, Latacunga.



- Perez , M. (Enero de 2017). *Habilidades del área motriz fina y las actividades de estimulación temprana*. Obtenido de Habilidades del área motriz fina y las actividades de estimulación temprana: [https://revistapublicando.org/revista/index.php/crv/article/view/581/pdf\\_401](https://revistapublicando.org/revista/index.php/crv/article/view/581/pdf_401)
- Rodriguez , J. (2017). Imaginacion, creatividad y aprendizaje por descubrimiento a través del arte en la educación. *Revista de Estudios en Sociedad Artes y Gestión en educación*, 97-120.
- SchunK, D. (2012). *Teorías del aprendizaje: Una perspectiva educativa* (Sexta ed.). México D.C.: Pearson.
- Toapanta, E. (2018). *Las técnicas groploásticas en el desarrollo de la pinza digital en los niños y niñas de 24 a 36 meses*. Tesis de Pregrado, Universidad Técnica de Ambato.
- Unuzungo, M., Atoche, C., Bravo, B., Gordon, C., Quito, L., & Fernandez, G. (2022). Habilidades sociales:desarrollo desde lo ludico en niños de etapa pre escolar. *Ciencia Latina*, 544-557.

10. Anexos



*Ilustración 3 Estefania Roldan*



*Ilustración 4: Estefania Roldan*



*Ilustración 5: Estefania Roldan*



*Ilustración 6: Estefania Roldan*





*Ilustración 7: Estefania Roldan*



*Ilustración 8: Estefania Roldan*



*Ilustración 9: Estefania Roldan*



*Ilustración 10: Estefania Roldan*

## Entrevista a la docente

## UNIVERSIDAD POLITECNICA SALESIANA

## ENCUESTA A DOCENTE

La presente encuesta tiene como finalidad recolectar información sobre la importancia de la pinza digital en niños y niñas del nivel inicial II como parte del proyecto de la tesis para lo cual solicito su colaboración y participación.

**Fecha:** .....

**Cargo:**

.....

**Instrucciones:** Seleccione la respuesta marcando con una (X) dentro del cuadro.

1. **¿Conoce usted qué es la Pinza Digital?**

Si

No

2. **¿Usted considera que es importante desarrollar la pinza digital en Educación Inicial? ¿por qué?**

Si

No

.....  
 .....  
 .....  
 .....

3. **Cómo cree usted que se debe mejorar el desarrollo de la pinza digital en los niños de Inicial a través de:**

a) Juego-trabajo

b) Hojas de trabajo

c) Actividades Lúdicas

d) Otros: especifique

.....  
.....

**4. ¿Cree usted que las actividades lúdicas ayudan a mejorar el desarrollo de la pinza digital?**

Si

No

**5. ¿Con qué frecuencia usted planifica actividades para mejorar la pinza digital?**

a) 1 vez por semana

b) 2 veces por semana

c) Todos los días de la semana

d) Nunca

**6. ¿Cree usted que la incorrecta aplicación de la pinza digital afecta en la preescritura de los niños?**

Si

No

**7. ¿Es importante el desarrollo de la pinza digital para el aprendizaje de la escritura?**

Si

No

Gracias por su colaboración

### Ficha de observación

Niño :1 M CH	Si	no
Realiza actividades comunes como sostener una cuchara, pelar algún alimento.		
El niño puede vestirse o desvestirse solo.		
El niño puede utilizar los diferentes materiales escolares. (Tijeras, pegamento)		
¿Cómo responde ante los juegos que requieren de mayores habilidades de motricidad fina (le gustan, los solicita, los rechaza, se cansa rápido, se frustra, etc.)?		
¿Le gusta jugar con juegos que le pueden ensuciar (barro, plastilina, pintura de dedos)?		