



UNIVERSIDAD DE PANAMÁ
VECERRECTORÍA DE INVESTIGACIÓN Y POSTGRADO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

MAESTRÍA EN DIDÁCTICA

TESIS

**PERCEPCIÓN DE LOS DOCENTES SOBRE EL USO DE LA DIDÁCTICA
LÚDICA Y EL FOMENTO DE LA PREESCRITURA EN ESTUDIANTES DE
PREESCOLAR DE LA ESCUELA JARDÍN DE NIÑOS-2026**

Trabajo presentado como requisito
para optar al grado de
Maestría en Didáctica por:

Asesora:

Dra. Yamale Tejeira

POR

MARIBEL GONZÁLEZ

Julio, 2026

Dedicatoria

Dedico este trabajo, en primer lugar, a Dios, quien suplió todos los recursos necesarios para hacer posible este sueño.

A mis padres, que son mi motor y quienes siempre han estado conmigo, apoyándome en todas las etapas de mi vida,

y a mis hermanos, por su cariño, apoyo y motivación constante a lo largo de este camino.

Maribel González

Agradecimiento

Agradezco a Dios por permitirme alcanzar una nueva meta en mi vida profesional; sin Él, nada de esto habría sido posible, pues fue quien abrió las puertas necesarias para que pudiera obtener una beca.

Expreso mi más sincero agradecimiento a cada una de las personas que me animaron a ingresar a esta maestría y que, con sus palabras de aliento, contribuyeron a que este logro se hiciera realidad.

A mi madre, por cada una de sus oraciones, que me han dado fortaleza y me han mantenido firme en este camino.

A mi padre, por ser un pilar de fortaleza y motivación constante para seguir avanzando.

Gracias por sostenerme y animarme a seguir adelante; este logro es el resultado de todo su esfuerzo, dedicación y apoyo incondicional.

“La educación no cambia el mundo,
cambia a las personas
que van a cambiar el mundo”

Paulo Freire

Índice general

Dedicatoria	i
Agradecimiento.....	i
Introducción	ix
Resumen	xi
Abstract	xii
CAPÍTULO I ASPECTOS GENERALES DE LA INVESTIGACIÓN	1
1.1 Antecedentes	2
1.2 Situación actual del problema	4
1.3 Planteamiento del problema.....	5
1.4 Justificación.....	8
1.5 Objetivos de la investigación	9
1.5.1 Objetivo general	9
1.5.2 Objetivos específicos	9
1.6 Delimitación.....	10
1.7 Limitaciones	10
CAPÍTULO II MARCO REFERENCIAL	11
2.1 La didáctica lúdica como estrategia pedagógica en la educación preescolar .	12
2.1.1 Concepto de didáctica lúdica	13
2.1.2 El juego como medio de aprendizaje en la primera infancia	14
2.1.3 Enfoques pedagógicos que sustentan el aprendizaje lúdico.....	15
2.1.4 Beneficios del juego en el desarrollo cognitivo, emocional y social	19
2.1.5 Importancia de la planificación didáctica de actividades lúdicas	21

2.2	La preescritura como base del proceso formal de la escritura	22
2.2.1	Concepto y finalidad de la preescritura	23
2.2.2	Etapas del desarrollo de la preescritura en el nivel preescolar	24
2.2.3	Habilidades motoras y perceptivas implicadas en la preescritura	26
2.2.4	Relación entre preescritura y lectoescritura	27
2.2.5	Prevención de dificultades de escritura mediante la estimulación temprana ..	28
2.3	Influencia de las actividades lúdicas en el desarrollo de las habilidades grafomotoras	29
2.3.1	Juego y fortalecimiento de la motricidad fina	29
2.3.2	Coordinación visomotora y control del trazo mediante el juego	30
2.3.3	Estrategias lúdicas para el desarrollo grafomotor	30
2.4	La percepción docente frente al uso de la didáctica lúdica	31
2.4.1	Concepto de percepción en el ámbito educativo.....	32
2.4.2	Factores que influyen en la percepción del docente	33
2.4.3	Actitudes docentes hacia metodologías lúdicas	34
2.5	Influencia del contexto educativo y familiar en el desarrollo de la preescritura	35
2.5.1	Clima emocional del aula y desarrollo socioeducativo	36
2.5.2	Atención a la diversidad en el nivel preescolar	37
2.5.3	Vinculación escuela–familia en el proceso de aprendizaje inicial.....	39
CAPÍTULO III METODOLOGÍA		41
3.1	Diseño de investigación	42
3.2	Hipótesis	43
3.3	Definición operacional de variables.....	43

3.4	Fuentes	43
3.4.1	Fuentes primarias.....	43
3.4.2	Fuentes secundarias	44
3.5	Población y muestra.....	44
3.6	Instrumentos	44
3.7	Procedimiento	44
3.8	Diseño estadístico	45
CAPÍTULO IV RESULTADOS.....		47
4.1	Descripción de los resultados	48
4.2	Análisis de los resultados.....	49
CAPÍTULO V DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS.....		79
5.1	Conclusión	80
5.2	Recomendaciones.....	81
CAPÍTULO VI PROPUESTA		82
6.1	Título de la propuesta.....	83
6.2	Introducción.....	83
6.3	Objetivos	84
6.3.1	Objetivo general	84
6.3.2	Objetivos específicos	84
6.4	Antecedentes y justificación	84
6.5	Actividades, tareas y responsables.....	86
6.6	Cronograma de ejecución	87
6.7	Indicadores de proceso y de resultados de la propuesta	90

6.7.1	Indicadores de proceso	90
6.7.2	Indicadores de resultados	91
6.8	FOLLETO PEDAGÓGICO CON LAS ACTIVIDADES DIDÁCTICAS.....	92
	Referencias bibliográficas.....	110
	Anexos	114
8.1	ANEXO N.º 1: ENCUESTA ESCALA DE LINKERT	115
8.2	Glosario	119

Índice de cuadros

Cuadro N.º 1. Precursores que apoyan la didáctica lúdica.....	3
Cuadro N.º 2. Definiciones sobre la didáctica lúdica según diversos autores	13
Cuadro N.º 3. Características del aprendizaje mediante el juego.....	16
Cuadro N.º 4. Beneficios del juego en el desarrollo infantil	20
Cuadro N.º 5. Comparativo sobre la preescritura y la lectoescritura	27
Cuadro N.º 6. Definiciones de clima emocional y desarrollo socioeducativo.....	37

Índice de tablas

Tabla N.º 1. Juegos y dinámicas planificadas al nivel de desarrollo de los estudiantes	49
Tabla N.º 2. Integración de objetivos pedagógicos en las actividades lúdicas	51
Tabla N.º 3. Adapto las actividades lúdicas según las necesidades individuales de los estudiantes	53
Tabla N.º 4. Utilización de materiales didácticos lúdicos que favorecen el desarrollo de habilidades preescriturales	55
Tabla N.º 5. Implementación de actividades de juego dirigidas al desarrollo de habilidades previas a la escritura	57
Tabla N.º 6. Registro del progreso de mis estudiantes durante las actividades lúdicas	59
Tabla N.º 7. Retroalimentación basada en el desempeño de los estudiantes durante las actividades lúdicas.....	61
Tabla N.º 8. Estrategias didácticas según los resultados obtenidos en las actividades lúdicas	63
Tabla N.º 9. Ejercicios de trazos y patrones gráficos de los estudiantes	65
Tabla N.º 10. Trabajo de la coordinación ojo-mano mediante actividades lúdicas y prácticas	67
Tabla N.º 11. Utilización de materiales manipulativos, para fortalecer las habilidades motrices finas	69
Tabla N.º 12. Identificación y reproducción de líneas, figuras y formas básicas.....	71
Tabla N.º 13. Comprensión de la función simbólica de la escritura en las actividades diarias.....	73
Tabla N.º 14. Motivación a los estudiantes al crear dibujos y símbolos propios durante las clases.....	75
Tabla N.º 15. Motivación de la expresión verbal y gráfica espontánea en el aula	77

Índice de gráficas

Gráfica N.º 1. Juegos y dinámicas planificadas al nivel de desarrollo de los estudiantes	50
Gráfica N.º 2. Integración de objetivos pedagógicos en las actividades lúdicas	52
Gráfica N.º 3. Adapto las actividades lúdicas según las necesidades individuales de los estudiantes.....	54
Gráfica N.º 4. Utilización de materiales didácticos lúdicos que favorecen el desarrollo de habilidades preescriturales	56
Gráfica N.º 5. Implementación actividades de juego dirigidas al desarrollo de habilidades previas a la escritura	58
Gráfica N.º 6. Registro del progreso de mis estudiantes durante las actividades lúdicas	60
Gráfica N.º 7. Retroalimentación basada en el desempeño de los estudiantes durante las actividades lúdicas.....	62
Gráfica N.º 8. Estrategias didácticas según los resultados obtenidos en las actividades lúdicas	64
Gráfica N.º 9. Ejercicios de trazos y patrones gráficos de los estudiantes	66
Gráfica N.º 10. Trabajo de la coordinación ojo-mano mediante actividades lúdicas y prácticas	68
Gráfica N.º 11. Utilización de materiales manipulativos, para fortalecer las habilidades motrices finas	70
Gráfica N.º 12. Identificación y reproducción de líneas, figuras y formas básicas.....	72
Gráfica N.º 13. Comprensión de la función simbólica de la escritura en las actividades diarias	74
Gráfica N.º 14. Motivación a los estudiantes al crear dibujos y símbolos propios durante las clases.....	76
Gráfica N.º 15. Motivación de la expresión verbal y gráfica espontánea en el aula	78

Introducción

La didáctica lúdica se ha convertido en una herramienta fundamental para la obtención de los aprendizajes en los niños, ya que constituye el arte de enseñar y responde al cómo se lleva a cabo el proceso de enseñanza. Surge como una respuesta para apoyar al estudiante en el desarrollo de sus habilidades. La presente investigación, titulada Percepción de los docentes sobre el uso de la didáctica lúdica y el fomento de la preescritura en estudiantes de preescolar en la Escuela Jardín de Niños 2026, se enfoca en analizar la percepción de los docentes en cuanto a la utilización de esta para estimular la escritura en niños de preescolar.

La escuela Jardín de Niños cuenta con profesionales de excelencia que atienden a la población de preescolar con eficiencia y compromiso. No obstante, la escritura representa un desafío pedagógico que requiere ser abordado mediante estrategias didácticas lúdicas efectivas.

En el capítulo I, se presenta aspectos generales como: situación actual del problema, planteamiento del problema, justificación, objetivos generales y específicos, delimitación y limitaciones.

El capítulo II, se centra en diversos autores que respaldan la importancia de la utilización de la didáctica lúdica en la estimulación de la preescritura en el nivel preescolar.

El capítulo III, aborda el diseño de la investigación, hipótesis, definición operacional de las variables, fuentes primarias y secundarias, población, muestra, instrumentos, procedimiento y diseño estadístico.

El capítulo IV, muestra descripción de los resultados y análisis de los resultados.

El capítulo V, presenta las conclusiones y recomendaciones

Con base en esta estructura, la investigación busca dar respuesta a las dificultades de la escritura que suelen presentar los niños en la transición de preescolar a primer grado, brindando una propuesta de actividades para estimular la preescritura.

Resumen

El presente trabajo de investigación tiene como objetivo principal describir la percepción que tienen los docentes sobre el uso de la didáctica lúdica en el proceso de aprestamiento a la escritura en el nivel preescolar. El estudio se sitúa en la Escuela Jardín de Niños, en la ciudad de Panamá.

Por ello, se llevó a cabo una revisión bibliográfica sobre la didáctica lúdica y la eficiencia en la estimulación de la preescritura en preescolar.

Por otra parte, se busca indagar en los conocimientos pedagógicos de los docentes, el tipo de actividades lúdicas que implementan y los factores institucionales que influyen en su práctica.

Palabras clave: didáctica lúdica, preescritura, percepción docente, preescolar, educación inicial.

Abstract

The present research study has as its main objective to describe the perception that teachers have regarding the use of playful didactics in the process of preparation for writing at the preschool level. The study is conducted at the Kindergarten School in Panama City.

For this reason, a bibliographic review was carried out on playful didactics and the effectiveness of stimulating pre-writing skills in preschool education.

On the other hand, the study seeks to inquire into teachers' pedagogical knowledge, the type of playful activities they implement, and the institutional factors that influence their practice.

Keywords: playful didactics, pre-writing, teacher perception, preschool, early childhood education.

CAPÍTULO I

ASPECTOS GENERALES DE LA INVESTIGACIÓN

A continuación, se presentan diversos autores que aportan sus planteamientos sobre la didáctica lúdica. Asimismo, se expone la situación actual del problema, el planteamiento del problema, la justificación, los objetivos generales y específicos, así como la delimitación y las limitaciones del estudio.

1.1 Antecedentes

La educación preescolar constituye una etapa fundamental en la que se potencian las habilidades necesarias para avanzar a niveles educativos posteriores. En este sentido, el Ministerio de Educación enfatiza la importancia de emplear estrategias innovadoras, que favorezcan el desarrollo pleno e integral de los niños. Por ello, diversas investigaciones destacan la didáctica lúdica como una estrategia pedagógica innovadora que permite al niño desarrollar su máximo potencial.

La didáctica lúdica tiene sus orígenes en la antigüedad. Uno de sus principales precursores fue Comenio, quien en su Didáctica Magna planteó que la didáctica constituye un medio para que las personas adquieran conocimiento de manera eficaz, eficiente y rápida. Este enfoque se centra en el juego como elemento fundamental, práctica que puede observarse desde tiempos antiguos, como en la Grecia clásica con la realización de los Juegos Olímpicos.

A continuación, se presentan algunos precursores de la didáctica lúdica y sus principales aportes.

Cuadro N.º 1. Precursores que apoyan la didáctica lúdica

Precursor	Año	Aporte
Friedrich Froebel	1782-1852	El juego es el medio natural mediante el cual el niño explora, descubre y desarrolla sus habilidades cognitivas y motoras.
María Montessori	1870-1952	Sus propuestas promueven el aprendizaje activo y el uso de materiales lúdicos que favorecen la autonomía y el desarrollo integral del niño.
Jean Piaget	1896-1980	Consideró el juego como un proceso que permite al niño asimilar la realidad y desarrollar estructuras cognitivas a través de la experimentación.
Lev Vygotsky	1896-1934	Señaló que el juego favorece el desarrollo del pensamiento, el lenguaje y la imaginación, además de contribuir al aprendizaje dentro de la zona de desarrollo próximo.

Jerome Bruner	1915-2016	Destacó que el juego permite al niño explorar, resolver problemas y construir conocimientos de manera significativa.
----------------------	-----------	--

Fuente. Elaboración propia

1.2 Situación actual del problema

En la actualidad, se identifican dificultades significativas en los procesos de escritura en los primeros años de escolaridad, las cuales pueden estar asociadas a la escasa estimulación en las etapas iniciales del desarrollo infantil. La educación preescolar constituye una etapa fundamental para el fortalecimiento de habilidades previas a la escritura, ya que la ausencia de una base adecuada puede generar consecuencias negativas, tales como desinterés por la escritura, errores ortográficos frecuentes, dificultades en la redacción y, en algunos casos, problemas de autoestima en los niños y niñas. Las transformaciones curriculares y las estrategias pedagógicas inciden en el aprendizaje de la lectoescritura, ya que la ausencia de recursos y estrategias adecuadas puede limitar el progreso significativo del niño.

Así como señala Medina Morales (2025), las transformaciones continuas en los planes y programas educativos han incidido en las estrategias empleadas para la enseñanza de la lectoescritura. Si bien estos cambios pretenden responder a nuevas exigencias pedagógicas y sociales, en algunos casos han implicado la sustitución de métodos que anteriormente favorecían el desarrollo de la alfabetización inicial. De igual forma, la pandemia interrumpió los procesos educativos y amplió las brechas de aprendizaje, lo que llevó a los docentes a ajustar

sus estrategias y recursos didácticos para asegurar la continuidad del aprendizaje de la lectura y la escritura desde edades tempranas (p. 612).

En otras palabras, los planes y programas educativos, junto con las estrategias empleadas, inciden en el desarrollo de las habilidades de preescritura. A pesar del tiempo transcurrido desde la COVID-19, esta dejó consecuencias significativas en el aprendizaje de los niños que iniciaban su vida escolar en ese periodo, evidenciándose dificultades en la lectura y la escritura. Asimismo, una parte considerable presenta problemas de lenguaje que también limitan el desarrollo de estas habilidades.

En la Escuela Jardín de Niños, se realizaron diversas intervenciones de septiembre a diciembre, en las cuales se pudo observar que algunos niños presentan dificultades en el agarre y en la realización de trazos necesarios para la escritura.

Por ello, se busca conocer la percepción de los docentes de preescolar sobre la utilización de la didáctica lúdica como una estrategia para estimular la preescritura en preescolar.

Por otra parte, proponer una propuesta con diversas actividades lúdicas que puedan ayudar en la estimulación de las habilidades de preescritura.

1.3 Planteamiento del problema

El estudio tiene como enfoque abordar la percepción de los docentes sobre el uso de la didáctica lúdica en el fomento de la preescritura en estudiantes de educación preescolar.

La escritura y la lectura se han convertido en una de las problemáticas más evidenciadas en los últimos años. Después de la COVID-19, esta situación se agravó aún más.

Cuando los niños no son estimulados en el nivel preescolar, al llegar a primer grado presentan dificultades en estas habilidades, las cuales pueden persistir en grados posteriores; es decir, un niño puede pasar a tercer grado con falencias en la lectura y la escritura.

Tal como lo expresa el artículo Alfabetización en crisis: mejorando la comprensión lectora de los niños en Panamá Centro de Investigación Educativa AIP (2022) indica que:

En Panamá la mitad de los niños de 8 años no alcanza el nivel mínimo de comprensión lectora. Esta alarmante situación se evidencia en los resultados de evaluaciones internacionales como PISA y ERCE que muestran puntajes por debajo del promedio regional y de la OCDE. El panorama se complejiza tras la pandemia de COVID-19, pues el país fue uno de los más afectados por el cierre de las escuelas. Además, aumentaron las diferencias y brechas entre estudiantes de escuelas públicas y particulares, especialmente por factores socioeconómicos.

Es crucial implementar programas de alfabetización temprana basados en evidencia con apoyos necesarios para el cierre de brechas. Dichos programas deben incluir el desarrollo de habilidades esenciales como la conciencia fonológica, mejorar las condiciones del ambiente educativo, capacitar a los docentes en estrategias pedagógicas efectivas y fomentar el desarrollo del lenguaje en entornos familiares.

Leer y escribir son dos habilidades esenciales para desarrollar nuestra identidad, relacionarnos con el mundo y construir significado. Aprender a leer y a escribir es uno de los procesos más complejos en la vida de una persona y un requisito fundamental para el ejercicio de la ciudadanía y para acceder y apropiarse del conocimiento. Sin embargo, en Panamá los resultados de las evaluaciones estandarizadas internacionales indican una situación crítica: las y los niños están matriculados, pero no están desarrollando las habilidades de lectura y escritura necesarias para tener trayectorias educativas exitosas.

En PISA 2022, Panamá obtuvo puntajes por debajo del promedio de la OCDE y del promedio regional. En el ERCE 2019, los estudiantes panameños también tuvieron puntuaciones bajas en comprensión lectora, especialmente en escuelas públicas, donde los estudiantes obtuvieron 24 puntos menos en promedio que los de escuelas privadas (TERCE de 2013). La pandemia de COVID-19 exacerbó esta situación, 81 semanas de escolarización irregular, afectando negativamente el aprendizaje y la adquisición de habilidades lectoras. El alto nivel de lectores ineficaces en el país es un factor clave que explica el bajo rendimiento escolar de la niñez panameña.

En paralelo a lo antes mencionado, algunos docentes aún emplean metodologías tradicionales basadas en la repetición mecánica, dejando de lado propuestas lúdicas que estimulan la motivación, la creatividad y la participación de los niños. Esta situación podría estar vinculada a la percepción que tienen los docentes sobre la didáctica lúdica, su valor pedagógico y su relación directa con el desarrollo de habilidades emergentes de la escritura.

La percepción docente influye significativamente en la selección, diseño y aplicación de estrategias didácticas. Por ello, resulta fundamental indagar cómo los docentes valoran y comprenden el uso del juego como herramienta para la enseñanza.

En función de este panorama, se hace necesario investigar la percepción de los docentes de preescolar sobre la didáctica lúdica y su incidencia en el desarrollo de la preescritura, con el propósito de identificar fortalezas, debilidades y áreas de mejora en su práctica pedagógica.

Esta investigación busca generar aportes significativos que contribuyan al diseño de propuestas formativas y estrategias de enseñanza más efectivas en el nivel inicial, en favor del desarrollo lingüístico integral de los estudiantes desde edades tempranas.

No obstante, para generar una propuesta educativa innovadora resulta necesario conocer las percepciones del docente respecto a la metodología y las estrategias empleadas en el aula. En este sentido, la pregunta central del problema es:

¿Cuál es percepción de los docentes sobre el uso de la didáctica lúdica en el fomento de la preescritura en estudiante de preescolar de la Escuela Jardín de Niños-2026?

A partir del problema central, surgen otras preguntas relevantes, como:

- **¿Qué concepción tienen los docentes de preescolar sobre la didáctica lúdica y su valor pedagógico en el desarrollo de la preescritura?**
- **¿Qué estrategias lúdicas utilizan los docentes para promover habilidades de preescritura en el aula?**
- **¿Qué factores influyen en la implementación de la didáctica lúdica por parte de los docentes en el contexto preescolar?**
- **¿Qué nivel de formación y recursos poseen los docentes para aplicar adecuadamente estrategias lúdicas orientadas a la preescritura?**

1.4 Justificación

Conocer la percepción del docente sobre el uso de la didáctica lúdica es relevante para que los niños puedan adquirir la escritura de una forma dinámica y divertida. La actualización en nuevas estrategias de enseñanza conduce a los docentes hacia la excelencia educativa, comprendiendo que un docente brillante es aquel que indaga y mantiene una actitud investigativa para implementar las mejores estrategias con sus estudiantes.

Adquirir la habilidad de escribir permite a los niños convertirse en personas reflexivas, críticas y analíticas. La escritura es un elemento fundamental para formar mejores ciudadanos, capaces de pensar y resolver problemas. Este estudio es relevante para los padres de familia, docentes, practicantes y la comunidad. La

información generada sobre la percepción de los docentes sobre uso de la didáctica lúdica como estrategia para estimular la preescritura en niños del nivel preescolar tiene el potencial de fortalecer la práctica pedagógica, ofreciendo a los docentes y practicantes herramientas metodológicas eficaces que promuevan el aprestamiento hacia la escritura de manera significativa y respetuosa del desarrollo infantil.

La familia y la comunidad experimentarán un impacto tanto a corto como a largo plazo. Al aplicar las estrategias lúdicas, se ayudará a los alumnos a adquirir la escritura de forma natural, evitando la apatía y el desinterés, y despertando en ellos el deseo de redactar cuentos, novelas y artículos.

De esta manera, se fomentará el desarrollo de personas capaces de reflexionar, crear y resolver problemas por sí mismas.

Además, se evitarán problemas secundarios como: faltas ortográficas, analfabetismo, deserción escolar, falta de comprensión, bajo rendimiento escolar y baja autoestima.

Ayudando así a la sociedad a crear ciudadanos con valores y capaces de crecer tanto profesionalmente, como personalmente.

1.5 Objetivos de la investigación

1.5.1 Objetivo general

- ❖ Describir la percepción que tienen los docentes sobre la efectividad de la didáctica lúdica en el proceso de aprestamiento a la escritura.

1.5.2 Objetivos específicos

- ❖ Identificar el conocimiento que tienen los docentes sobre la didáctica lúdica como estrategia pedagógica para el proceso de aprestamiento a la escritura.
- ❖ Determinar los tipos de actividades lúdicas que utilizan los docentes para fomentar el desarrollo de la preescritura en estudiantes de preescolar.

- ❖ Analizar la percepción de los docentes sobre la efectividad de la didáctica lúdica en el desarrollo de las habilidades de preescritura.

1.6 Delimitación

La presente investigación se desarrollará en la Escuela Jardín de Niños ubicado en la Calle 73, corregimiento de San Francisco, distrito de Panamá, provincia de Panamá, República de Panamá. Esta institución educativa, dedicada a la atención y formación en el nivel preescolar, brinda servicios educativos a niños y niñas de primera infancia de la comunidad.

El estudio se delimitará al análisis de la percepción del personal docente sobre el uso de la didáctica lúdica como estrategia pedagógica para el desarrollo de la preescritura en el nivel preescolar. La investigación se centrará específicamente en las experiencias, opiniones y prácticas de las docentes relacionadas con la implementación de actividades lúdicas orientadas al fortalecimiento de las habilidades de preescritura en los estudiantes.

Asimismo, la investigación se circunscribirá al contexto particular de esta institución educativa durante el período establecido para el desarrollo del estudio, sin abarcar otros niveles educativos, otras instituciones ni otras áreas del desarrollo infantil.

1.7 Limitaciones

Las posibles limitaciones que podamos encontrar son:

- Falta de recursos económicos para la elaboración de la investigación
- Acceso limitado a para aplicar las encuestas en la escuela
- Limitación para realizar el proyecto por motivo de vacaciones
- Falta de asistencia por parte de los niños para la implementación de la propuesta
- Disponibilidad de tiempo para estructurar la tesis

CAPÍTULO II

MARCO REFERENCIAL

A través de este apartado se establecen las bases conceptuales que orientan la comprensión del problema de investigación, así como los antecedentes, teorías y definiciones que sustentan el análisis del fenómeno estudiado. En el ámbito de la educación preescolar, el desarrollo de habilidades precursoras de la escritura constituye un aspecto fundamental para favorecer el aprendizaje integral de los niños. En este contexto, la implementación de estrategias pedagógicas innovadoras, como la didáctica lúdica, adquiere especial importancia al propiciar experiencias de aprendizaje significativas que estimulan el desarrollo cognitivo, motriz y socioemocional de los estudiantes.

2.1 La didáctica lúdica como estrategia pedagógica en la educación preescolar

La educación preescolar constituye una de las etapas más significativas, en la que los niños deben recibir una amplia y constante cantidad de estímulos, dado que en este periodo se considera que actúan como verdaderas esponjas, capaces de absorber de manera natural y profunda la mayor cantidad de información posible. En este sentido, resulta fundamental la utilización de estrategias pedagógicas dinámicas, creativas y atractivas, que logren captar y mantener la atención del niño de forma sostenida y significativa.

La didáctica lúdica se concibe como el arte de enseñar, como un puente pedagógico sensible y motivador que permite conectar el aprendizaje con el alumnado, fortaleciendo el vínculo entre el docente y el proceso educativo. Enseñar en la actualidad se ha convertido en un desafío constante, ya que la tecnología ha llegado para permanecer; el brillo intenso de las pantallas y la multiplicidad de estímulos que estas generan han provocado que los niños pierdan la motivación con mayor rapidez.

Esta realidad ha dado lugar a la relevancia de la didáctica lúdica, donde cada actividad, cada juego y cada estrategia pedagógica propuesta a los niños debe ser cuidadosamente elaborada y planificada de manera creativa, innovadora y

sorprendente, con el propósito de mantener vivo el interés y favorecer un aprendizaje más significativo y enriquecedor.

2.1.1 Concepto de didáctica lúdica

La didáctica lúdica se concibe como el arte de enseñar desde una perspectiva dinámica, eficaz y divertida, en la que el proceso de enseñanza se reviste de vitalidad, fluidez y atractivo pedagógico. Esta se orienta a buscar de manera intencionada y creativa la forma en que el alumnado adquiera el conocimiento, apoyándose en diferentes estrategias y recursos, los cuales actúan como vehículos expresivos y motivadores que fortalecen un aprendizaje activo, significativo y enriquecedor, en consonancia con una práctica educativa reflexiva y formativa.

A continuación, se presentan diversas definiciones sobre la didáctica lúdica según diversos autores:

Cuadro N.º 2. Definiciones sobre la didáctica lúdica según diversos autores

Autores	Definiciones
Comenio (citado en Mallart) 1657 / 2001	La didáctica constituye un recurso universal destinado a enseñar todos los contenidos a todas las personas, de manera rápida, placentera y efectiva (p. 6).
Medina Rivilla & Salvador Mata (2009)	La didáctica expande el conocimiento pedagógico y psicopedagógico al incorporar modelos sociocomunicativos y teorías explicativas y comprensivas de las interacciones docentes-discentes, proporcionando interpretaciones y compromisos coherentes orientados a la mejora

	continua del proceso de enseñanza-aprendizaje (p. 7).
Casasola Rivera, W. (2020)	La didáctica incluye estrategias de enseñanza y aprendizaje en conjunto. En este sentido, las estrategias de aprendizaje se refieren al diseño, programación, preparación y formulación de contenidos de aprendizaje en forma verbal o escrita. Las estrategias de aprendizaje se refieren al desarrollo de estrategias que el docente implementa al organizar la lección para que los estudiantes aprendan a aprender. De esta manera, el diseño didáctico incentiva a los estudiantes a observar, analizar, opinar, formular hipótesis, ofrecer soluciones y descubrir conocimientos (p. 44).

Fuente. Elaboración propia

Todos los conceptos antes mencionados permiten que se defina didáctica lúdica como el conjunto de estrategias, recursos y actividades que actúan como puente hacia el aprendizaje, donde el docente asume el rol de facilitador y guía para que el alumnado construya su propio aprendizaje mediante experiencias significativas.

2.1.2 El juego como medio de aprendizaje en la primera infancia

El juego se concibe como una estrategia que utiliza la didáctica lúdica como propuesta de solución para mejorar el aprendizaje, transformándolo en una experiencia dinámica, significativa y estimulante. A través de este, se activan las neuronas, generando sinapsis que permiten que el contenido se relacione con una

experiencia gratificante, favoreciendo que dicho contenido se guarde de manera sólida y perdurable en la memoria a largo plazo. En este sentido, un niño que juega es un niño feliz, con mayores oportunidades para desarrollar las áreas del desarrollo cognitivo, socioafectivo y motor.

Tal como sostiene Mardell et al. (2024):

La felicidad en las escuelas en los primeros años mejora el rendimiento académico en la escuela secundaria. Un estudio del Reino Unido entre 10.000 jóvenes encontró que los estudiantes que disfrutaron de la escuela a una edad temprana obtuvieron mejores resultados en las pruebas académicas de la escuela secundaria, independientemente de su origen étnico, clase social o género. ¿Qué determina que a los niños pequeños les vaya bien en la escuela? No sorprende que las entrevistas revelen que los niños en edad preescolar disfrutaban de la escuela porque pueden jugar (y realizar actividades relacionadas con el juego, como hacer, crear, tomar decisiones, estar con amigos y maestros, y aprender) (p. 14).

Con base a lo antes citado, se destaca la relevancia del juego en la primera infancia; asimismo, los estudios sobre el cerebro han demostrado que, mientras los niños juegan, se generan hormonas que favorecen la memoria y la atención.

2.1.3 Enfoques pedagógicos que sustentan el aprendizaje lúdico

Algunos enfoques pedagógicos que sustentan el aprendizaje lúdico son: el aprendizaje basado en juegos, neuroeducación y enfoque socio constructivista

2.1.3.1 Aprendizaje basado en juegos

El aprendizaje a través del juego se desarrolla de manera intencional, permitiendo que el alumnado disfrute, interactúe y construya conocimiento. Tal como lo expresa Ortiz Cueva (2021) El Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) se fundamenta en la concepción de “educar jugando”, donde, además de alcanzar objetivos educativos, los individuos desarrollan habilidades interpersonales y sociales para la

consecución de metas, mediante el uso intencionado de juegos, favoreciendo así el aprendizaje significativo. Asimismo, se reflexiona que el ABJ, a través de la representación simbólica de problemas y situaciones de la vida cotidiana, genera escenarios simulados que promueven un aprendizaje activo e interactivo, constituyéndose en una alternativa innovadora de educación de naturaleza relacional y facilitando la toma de decisiones y la resolución de problemas (p.104).

Dicho en otras palabras, El ABJ es un enfoque que utiliza el juego como el medio para lograr el aprendizaje.

2.1.3.2 Enfoque holístico: neurociencia

El mundo evoluciona de manera constante y dinámica, y con ello van surgiendo múltiples investigaciones que aportan valiosa información para conocer cómo funciona y aprende el cerebro, ampliando la comprensión de estos procesos desde una perspectiva profunda, reflexiva y esclarecedora.

A continuación, se presentan las características del aprendizaje a través del juego que facilitan el aprendizaje de acuerdo con reporte técnico:

Cuadro N.º 3. Características del aprendizaje mediante el juego

<i>Autor</i>	Características	
<i>Liu et al. (2017)</i>	Alegre	Las emociones forman parte esencial de las redes neurológicas vinculadas al aprendizaje. La alegría se asocia con elevados niveles de dopamina en el sistema de recompensas cerebral, los cuales se relacionan con el fortalecimiento de la memoria,

	la atención, los cambios cognitivos, la creatividad y la motivación (p. 6).
Significativo	Establecer vínculos entre estímulos conocidos y nuevos orienta al cerebro para que el aprendizaje con esfuerzo sea más accesible. Las experiencias significativas incorporan estímulos novedosos vinculados con esquemas mentales previos; su procesamiento activa redes cerebrales relacionadas con el pensamiento analógico, la memoria, la transferencia, la metacognición, la reflexión, la motivación y la recompensa (p. 10).
Involucramiento activo	El involucramiento activo incrementa la activación cerebral vinculada con la agencia, la toma de decisiones y el estado de flujo, además de fortalecer la codificación de la memoria y los procesos de recuperación que sustentan el aprendizaje. Asimismo, la participación plena en una actividad permite

	al cerebro ejercitar las redes asociadas al control ejecutivo, como la capacidad de evitar distracciones, lo que favorece tanto el aprendizaje a corto plazo como el aprendizaje a lo largo de la vida (p. 14).
Iterativo	La perseverancia vinculada al pensamiento iterativo se asocia con los sistemas de recompensa y con las redes de memoria que sustentan el aprendizaje. Con la práctica, la iteración activa progresivamente las redes relacionadas con la adopción de perspectivas alternativas, el pensamiento flexible y la creatividad (p. 16).
Socialmente interactivo	Las interacciones positivas de los cuidadores contribuyen a establecer las bases neuronales para el desarrollo de la regulación socioemocional y a proteger frente a barreras que dificultan el aprendizaje, como el estrés. La interacción social temprana favorece la plasticidad cerebral para afrontar futuros

	desafíos, y activas redes cerebrales vinculadas con la comprensión de los estados mentales de otras personas, lo cual resulta fundamental para los procesos de enseñanza y aprendizaje (p. 18).
--	---

Fuente. Elaboración propia

Con base en las características mencionadas, el docente puede comprender con mayor claridad cómo funciona el cerebro cuando se emplean juegos para favorecer el aprendizaje. La presencia de factores sorpresa en la jornada educativa activa el cerebro del niño. Diversos estudios señalan que, en los primeros años de vida, los niños presentan mayor plasticidad cerebral, lo que les permite aprender de manera más efectiva, incluso recomendándose el aprendizaje de un idioma en estas etapas. Al aplicar estos conocimientos en la práctica docente, el alumnado resulta beneficiado. La neurociencia permite entender que el juego no es una actividad simple, ya que activa las emociones, las cuales facilitan la adquisición de aprendizajes duraderos a lo largo de la vida.

2.1.3.3 Enfoque constructivista

El enfoque constructivista se orienta a que el estudiante construya su propio conocimiento mediante experiencias significativas. En este sentido, el juego se emplea como una estrategia para promover una participación más activa del alumno en su proceso educativo.

2.1.4 Beneficios del juego en el desarrollo cognitivo, emocional y social

El juego activa el cerebro, lo que genera beneficios significativos en diferentes áreas, como la cognitiva, emocional y social, fortaleciendo de manera integral y

armónica el desarrollo del niño. Cuando los niños juegan, socializan y crean lazos afectivos que les permiten interactuar y relacionarse con sus pares, consolidando vínculos emocionales y sociales de carácter positivo y enriquecedor. Además, el juego favorece la adquisición del aprendizaje, al convertirlo en un proceso significativo, motivador y gratificante.

A continuación, se presentan los beneficios del juego en el desarrollo cognitivo, emocional, social según diversos autores.

Cuadro N.º 4. Beneficios del juego en el desarrollo infantil

Autores		Beneficios cognitivos
Jean Piaget (1962)		El juego es una forma de asimilación de la realidad, mediante la cual el niño construye activamente su conocimiento y desarrolla estructuras cognitivas progresivas.
Lev Vygotsky (1979)		El juego crea una zona de desarrollo próximo, donde el niño puede actuar por encima de su nivel real, fortaleciendo funciones psicológicas superiores como el lenguaje y el pensamiento.
Bruner (1986)		El juego permite el descubrimiento guiado, promoviendo el aprendizaje significativo y la construcción activa del conocimiento.
Beneficios sociales		
Vygotsky (1979)		El juego es un espacio social donde los niños aprenden reglas, roles y comportamientos sociales compartidos.
Bandura (1986)		A través del juego los niños aprenden conductas sociales por observación e imitación, desarrollando habilidades sociales y conductuales.
		Beneficios emocionales
Erikson (1982)		El juego permite al niño explorar su identidad, iniciativa y autonomía, fortaleciendo la autoestima.

Winnicott (1971)	El juego es una actividad esencial para el desarrollo emocional saludable, pues permite al niño expresar conflictos internos y emociones.
Goleman (1995)	El juego contribuye al desarrollo de la inteligencia emocional, favoreciendo la empatía, la autorregulación y las habilidades emocionales.

Fuente. Elaboración propia

En otras palabras, el juego aporta múltiples beneficios en los ámbitos emocional, cognitivo y social. Un niño que juega favorece su desarrollo integral, ya que el juego contribuye a la gestión de sus emociones, al fortalecimiento de sus estructuras cognitivas y a la interacción social con sus pares.

2.1.5 Importancia de la planificación didáctica de actividades lúdicas

La planificación constituye un componente esencial de una labor docente eficaz y comprometida. Un docente sobresaliente dedica tiempo a seleccionar cuidadosamente los contenidos que va a utilizar, así como los recursos y las estrategias, en función de las necesidades y del ritmo de aprendizaje de cada alumno. De la misma manera que se organiza un evento, un viaje o una excursión considerando el presupuesto, la cantidad de personas, los gustos y los lugares a visitar, también se debe planificar cada actividad para que sea creativa, motivadora y orientada al objetivo para el cual está siendo elaborada.

Se deben considerar los siguientes criterios:

- **Objetivos de aprendizaje:** constituyen la meta que se pretende alcanzar con el desarrollo de un determinado tema; es decir, aquello que se espera lograr.
- **Área de desarrollo y subáreas:** en este apartado se detallan las áreas de desarrollo que se pretenden estimular, entre ellas la socioafectiva, psicomotora y cognitivo-lingüística, de las cuales se derivan subáreas que

corresponden a contenidos más específicos orientados a fortalecer en el alumnado.

- Recursos y estrategias didácticas: la selección de recursos y estrategias resulta fundamental para el logro de los objetivos de aprendizaje, ya que ambos elementos favorecen y facilitan el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Duración de las actividades: cada actividad debe contar con una duración determinada, lo que permite organizar adecuadamente el tiempo y evitar la improvisación.
- Evaluación: la evaluación es fundamental para comprobar los conocimientos adquiridos por el estudiante. En la práctica docente se reconocen tres tipos de evaluación: diagnóstica, formativa y sumativa.

Una planificación didáctica debe ser intencional y reflexiva, evitando la improvisación docente y el uso de planificaciones de grados anteriores con un grupo nuevo, ya que cada estudiante es diferente. Asimismo, se requiere innovar con actividades acordes a la generación que va ingresando, con propuestas dinámicas y pertinentes.

2.2 La preescritura como base del proceso formal de la escritura

La preescritura se considera la etapa antes de la iniciación de la escritura. Las actividades de motricidad gruesa y fina deben de ser constantes e intencionales para que los niños desarrollen los músculos grandes, y con ellos puedan lograr el dominio de los músculos pequeños.

Tal como señaló Velásquez (2025), la preescritura se refiere al conjunto de habilidades y conocimientos que los niños desarrollan antes de aprender la escritura convencional, los cuales resultan fundamentales para su adecuada adquisición (p. 28-29).

Con base a lo antes mencionado, se reitera que en esta etapa se realizan actividades para estimular las habilidades necesarias para adquirir la escritura formal.

Tal como lo expresa Cabell et al. (2013) citado en Berrú Velásquez (2025), el desarrollo de la preescritura en niños de cinco años comprende la exploración de trazos, garabatos y dibujos que favorecen la coordinación motriz y el conocimiento del sistema de escritura, elementos fundamentales para la transición hacia la escritura formal.

2.2.1 Concepto y finalidad de la preescritura

La preescritura se conceptualiza como la etapa en la que se estimulan habilidades precursoras de la escritura, tales como la motricidad fina y gruesa, la lateralidad, la coordinación óculo-manual y la exposición a letras con diversas texturas. Su propósito es que el alumno logre el control de las extremidades grandes y pequeñas, favoreciendo la precisión en los trazos. Asimismo, se busca que realice trazos libres, reconozca las letras de su nombre y tenga contacto con el alfabeto. En esta fase, el niño no aprende a escribir formalmente, sino que se familiariza con las letras y desarrolla los músculos pequeños mediante actividades que fortalecen el agarre.

De hecho, Bedón Herrera et al. (2025) plantean que:

La preescritura se define como el conjunto de acciones orientadas a preparar a los niños en la etapa preescolar para el aprendizaje de la escritura. Su finalidad consiste en considerar los procesos intelectuales, perceptivos, motrices y afectivos que posibilitan dicho aprendizaje, así como en identificar la metodología adecuada para favorecer la maduración y el desarrollo óptimo del niño (p. 2-4).

De acuerdo, con lo antes mencionado este proceso implica la realización de actividades psicomotrices basadas en la manipulación y el movimiento del propio cuerpo, respetando las leyes generales de la maduración, con el propósito de

garantizar un desarrollo motriz adecuado que asegure la ejecución de los rasgos propios de la escritura.

2.2.2 Etapas del desarrollo de la preescritura en el nivel preescolar

La preescritura se inicia con el desarrollo de la motricidad gruesa y fina, junto con el desarrollo de nociones espaciales y habilidades grafotécnicas, las cuales conforman una base esencial, progresiva y estructurada para el proceso de escritura.

Tal como lo sostiene Bedón Herrera et al. (2025), cuando los niños han desarrollado adecuadamente la motricidad gruesa, pueden progresar con mayor facilidad hacia la motricidad fina; sin embargo, si no se consolidan los movimientos gruesos, se presentarán dificultades en la ejecución de movimientos finos o pequeños, lo que constituye un obstáculo para el inicio de la preescritura. Una vez adquiridas estas habilidades psicomotrices, los niños no presentan dificultades en el agarre en pinza digital, lo que favorece el comienzo de la preescritura, que comprende el garabateo controlado, los trazos simples, los rasgos con direccionalidad y la escritura del nombre.

Con base en lo expuesto, resulta de vital importancia estimular el área psicomotora antes de iniciar el proceso de preescritura, comenzando desde actividades tempranas como el gateo.

Etapas Garabateo (1-2 años)

Esta etapa se presenta aproximadamente entre los 1 y 2 años, en la cual el infante no representa letras ni dibujos, sino que realiza garabatos y trazos sin dirección definida.

A continuación, se describen algunas características de esta etapa:

- Evidencia un mayor control y coordinación motora al sostener crayones, generalmente mediante un agarre palmar.

- Explora el garabateo y muestra interés por realizar marcas repetitivas
- Hacia los dos años, imita líneas verticales u horizontales tras observar una demostración.
- Asimismo, empieza a comprender la relación entre las marcas en el papel y los movimientos de las manos y los brazos.

Etapa presilábica (3-4 años)

Se presenta aproximadamente entre los 3 y 4 años, cuando el niño es capaz de identificar letras y dibujos, así como copiar letras, especialmente las que conforman su nombre.

Características de la etapa presilábica

- Copia círculos, líneas y cruces
- Evidencia una transición del agarre empuñado hacia formas más precisas, como el agarre digital, utilizando dedos y palma.
- Comienza a reconocer letras y a nombrar formas o símbolos específicos que representa en sus dibujos.
- Asimismo, realiza imágenes simples y representativas, como figuras de palitos y rostros.
- Muestra mayor control del movimiento, intentando colorear dentro de las líneas hacia los cuatro años.

Etapa silábica

Esta etapa está comprendida de los 4 a 5 años el niño donde el niño tiene la facultad de realizar actividades propias de la preescritura, como el garabateo controlado, la ejecución de trazos básicos, la direccionalidad gráfica y la escritura de su nombre. Asimismo, demuestra mayor precisión en la copia de formas geométricas simples, como círculos, cuadrados y triángulos, y comienza a escribir letras con mayor

legibilidad, manteniendo la direccionalidad de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo.

Etapa silábica alfabética

Evidencia una escritura más coherente y legible de las letras del alfabeto. Inicia la comprensión del espaciado, la alineación y el tamaño de las letras. Manifiesta una mejor coordinación óculo-manual. Es capaz de crear patrones con formas, copiar palabras cortas y, en algunos casos, redactar oraciones o frases simples de manera independiente. Asimismo, demuestra una orientación y direccionalidad adecuadas en la escritura de letras y números.

Etapa alfabética

Escribe letras y palabras con mayor rapidez y eficiencia. Presenta patrones y formatos consistentes en cuanto al espaciado, tamaño y alineación de la escritura. Inicia el aprendizaje de la puntuación básica y el control del espacio entre palabras. Adquiere mayor confianza para redactar oraciones, historias o textos de manera independiente. Asimismo, en algunos sistemas educativos, comienza la introducción gradual de la letra cursiva, desarrollando trazos cursivos básicos y uniones entre letras.

2.2.3 Habilidades motoras y perceptivas implicadas en la preescritura

En la etapa de preescritura es fundamental estimular la motricidad gruesa y fina. La motricidad gruesa comprende el desarrollo de los grandes grupos musculares del cuerpo como: piernas, tronco, brazos y espalda, proceso mediante el cual los niños fortalecen el equilibrio, la coordinación ojo-mano y el control postural.

Por su parte, la motricidad fina se orienta al fortalecimiento de los músculos pequeños de la mano y los dedos. Para ello, se sugieren actividades como el rasgado, el recorte con tijeras, la elaboración de bolitas, el traspaso de líquidos y el

llenado de botellas con bolitas. Estas prácticas favorecen un adecuado agarre, mayor fuerza digital y una mejor coordinación ojo-mano.

Entre las habilidades perceptivas relevantes se encuentran la discriminación visual, la memoria visual, las relaciones espaciales y la percepción figura-fondo.

2.2.4 Relación entre preescritura y lectoescritura

La preescritura y la lectoescritura mantienen una relación estrecha, dado que la primera precede al desarrollo de la segunda. Ambas se orientan a que el niño alcance una escritura exitosa. Asimismo, la lectura y la escritura se encuentran interrelacionadas y son interdependientes, ya que el estudiante requiere de ambas para su proceso de alfabetización. En este sentido, tanto la preescritura como la prelectura buscan estimular a los niños con el propósito de favorecer el gusto por la lectoescritura. A continuación, se presenta un cuadro comparativo sobre la preescritura y la lectoescritura.

Cuadro N.º 5. Comparativo sobre la preescritura y la lectoescritura

Preescritura	Lectoescritura
Proceso de estimulación de las habilidades requeridas para la escritura de manera formal. Este conlleva el desarrollo de la motricidad fina y gruesa. Donde el niño aprende a hacer trazos, garabatos y formas.	Proceso donde el niño adquiere la capacidad de leer y escribir. El niño avanza del sentido a las letras.
Se realiza en la etapa preescolar	Se da desde primer grado
Rol del docente: estimular a los niños mediante juegos y actividades manipulativas.	Rol del docente: guiar el proceso de lectura y escritura mediante estrategias didácticas.

Fuente. Elaboración propia

La comparación permite comprender con claridad que la preescritura constituye una etapa preparatoria que favorece la adquisición de la escritura al ingresar al primer grado.

2.2.5 Prevención de dificultades de escritura mediante la estimulación temprana

Las dificultades en la escritura pueden prevenirse mediante la exposición del niño a actividades previas al proceso escritural. Cuando se favorece el desarrollo de la motricidad fina y gruesa a través de diversas experiencias, se propicia una adecuada incorporación de la escritura. Asimismo, se ha comprobado que los niños que reciben estimulación desde los primeros años de vida alcanzan un mejor rendimiento académico al iniciar la escolaridad formal.

Para prevenir las dificultades de la escritura se deben realizar las siguientes intervenciones:

- Desarrollo de habilidades motrices fina y de coordinación visomotora: es de suma importancia incentivar a los niños a realizar actividades con sus manos y dedos como rasgar papel, usar tijeras, moldear plastilina, crear plastilina, hacer actividades de la vida diaria.
- Conciencia fonológica: conocer los sonidos de las vocales y consonantes mientras están en contacto con letras en lija, harina y diversos materiales.
- Practicas lúdicas y sensoriales: aprender mediante los sentidos es fundamental para adquirir esta habilidad.
- Formación docente y acompañamiento familiar: un docente que está en continua actualización de las nuevas técnicas y estrategias, es primordial para evitar problemas a futuro. Además de ser ese enlace permanente con la familia para que le sigan estimulando al niño en casa.

Según Barru Velásquez (2025), el desarrollo de la preescritura en niños de cinco años constituye un proceso complejo que integra habilidades motoras,

lingüísticas y cognitivas. La estimulación adecuada, a través de actividades significativas y experiencias enriquecedoras, resulta fundamental para prepararlos para la escritura formal en estas etapas (p. 21).

La estimulación ayudará a prepararlos y a prevenir futuras dificultades que podrían presentar.

2.3 Influencia de las actividades lúdicas en el desarrollo de las habilidades grafomotoras

Las habilidades grafomotoras se refieren a las destrezas motoras finas que permiten al niño controlar y coordinar los movimientos de la mano y los dedos para realizar trazos y formas necesarias en el proceso de la escritura. Estas habilidades implican la capacidad para sostener adecuadamente el lápiz, controlar la presión ejercida sobre el papel, dirigir movimientos precisos y coordinados para formar letras, números y otros signos gráficos.

2.3.1 Juego y fortalecimiento de la motricidad fina

El juego constituye una estrategia eficaz para el desarrollo de la motricidad fina, ya que permite a los niños realizar actividades como cortar plastilina, formar bolitas, decorar una pizza, rasgar papel para elaborar figuras o trasvasar agua de un recipiente a otro. Estas actividades favorecen la adquisición de fuerza y destreza en los músculos pequeños, contribuyendo al fortalecimiento de las habilidades motoras necesarias para la preescritura.

Bedon et al. (2025), señala que, para alcanzar el proceso de la preescritura, es necesario un período previo de preparación psicomotriz, en el cual destaca el desarrollo de la motricidad fina. Esta debe estimularse mediante actividades motoras, como juegos y tareas que impliquen el uso de los dedos, así como a través de ejercicios de dibujo, grafismo y actividades manuales, entre otros. Se recomienda

fortalecer la motricidad fina para que el infante pueda copiar y escribir con mayor facilidad (p. 8).

Por lo tanto, en esta etapa se deben implementar numerosos juegos orientados a la estimulación de la motricidad fina, con el fin de favorecer un adecuado agarre del lápiz y fortalecer los músculos pequeños, lo que permitirá al niño alcanzar con mayor facilidad el proceso de escritura.

2.3.2 Coordinación visomotora y control del trazo mediante el juego

La coordinación visomotora y el control del trazo constituyen aspectos esenciales para el desarrollo de la escritura. La coordinación visomotora se refiere a la capacidad de integrar la información visual con los movimientos corporales, habilidad que posibilita la ejecución de la escritura. Por su parte, el control del trazo se manifiesta cuando el niño es capaz de seguir y reproducir diferentes tipos de trazos a partir de una guía.

Urquiza Ramos (2023) señala que la incorporación del desarrollo de la preescritura en este proceso tiene como finalidad promover la coordinación entre manos, muñeca, dedos y visión, mediante actividades que implican la manipulación precisa de objetos pequeños. Esta habilidad no solo mejora la calidad de la escritura, sino que también permite al niño desenvolverse de manera eficaz en distintas actividades de la vida cotidiana (p. 14).

En otras palabras, estas habilidades resultan fundamentales para el proceso de escritura, y su desarrollo depende de la estimulación y de las experiencias lúdicas a las que sea expuesto el niño.

2.3.3 Estrategias lúdicas para el desarrollo grafomotor

Algunas estrategias lúdicas que se pueden utilizar para el desarrollo grafomotor son:

- Juegos de pinzas

- Juegos para insertar
- Juegos rellenar un dibujo con papelitos
- Juegos para rasgar
- Juegos con plastilina
- Juegos para cortar
- Manualidades
- Elaboración de máscaras
- Cuentos para aprender a hacer letras y números
- Actividades sensoriales
- Letras en relieves
- Juegos de construcción

2.4 La percepción docente frente al uso de la didáctica lúdica

El docente desempeña un rol fundamental en la transformación del ámbito educativo al actuar como guía y generador de experiencias de aprendizaje para los niños. En este sentido, Sagarra Téllez et al. (2025) sostienen que el educador, al situarse como mediador primordial, debe proponer actividades diversas y técnicas lúdicas que permitan un acercamiento creativo con el alumno para facilitar aprendizajes significativos.

No obstante, si el profesor carece de conocimiento sobre las estrategias adecuadas para el desarrollo de sus estudiantes, difícilmente implementará dichas estrategias en el proceso educativo.

Al respecto, Manjarrez-Flores et al. (2025) advierten que la falta de preparación sobre los fundamentos metodológicos provoca improvisación en la enseñanza, lo cual puede generar dificultades futuras en el desarrollo de habilidades motrices y en la adquisición de la escritura. Un manejo inadecuado de estos enfoques por parte del personal docente conlleva al uso de métodos ortodoxos o tradicionales que

suelen causar desinterés y apatía en los alumnos (Quiñonez, como se citó en Manjarrez-Flores et al., 2025).

Por ello, como indica Baldeon Rojas (2023), resulta imperativo que los maestros inserten en su práctica actividades motrices divertidas y creativas, ya que su labor es clave para que los niños inicien la preescritura de manera exitosa y sin frustraciones.

2.4.1 Concepto de percepción en el ámbito educativo

La percepción docente se entiende como el proceso cognitivo mediante el cual una persona interpreta si un concepto, actividad o estrategia resulta pertinente y funcional para su práctica pedagógica. La percepción docente en el ámbito educativo se define como un proceso cognitivo complejo a través del cual el educador interpreta, organiza y otorga sentido a los elementos que integran su entorno pedagógico. Según Sagarra Téllez et al. (2025), esta puede entenderse como la representación mental de un objeto, traduciéndose en una opinión o juicio donde se manifiestan ideas y conocimientos sobre la funcionalidad de una estrategia. No se trata simplemente de observar una actividad, sino de poseer la capacidad de representarse mentalmente cómo concebir y ejecutar procesos específicos —como la formación lúdica— dentro de la dinámica de enseñanza.

Este proceso interpretativo es fundamental, ya que actúa como el eje que guía la toma de decisiones pedagógicas. Al respecto, Velasco (2023) sostiene que la percepción es un reflejo subjetivo de la visión didáctica del maestro, el cual le permite valorar si una innovación o recurso resulta apto para ser incorporado en su realidad áulica.

Cuando un docente percibe que una estrategia es pertinente, tiende a aplicarla con mayor seguridad, convirtiéndose en un mediador capaz de ajustar los contenidos a las necesidades e intereses de los niños (Meza-Uribe & Cerchiaro-Ceballos, 2023; Velasco, 2023).

Asimismo, autores como Burgos-Posligua y Samada-Grasst (2023) enfatizan que una percepción adecuada permite al docente trascender los métodos tradicionales, identificando que la efectividad de un sistema de actividades depende de su capacidad para motivar el aprendizaje significativo.

En este sentido, la percepción no es solo una interpretación teórica, sino un mecanismo de adaptación profesional que faculta al educador para transformar su práctica docente en respuesta a los cambios sociales y culturales del entorno educativo

2.4.2 Factores que influyen en la percepción del docente

Un docente con vocación debe mantenerse en constante actualización para estar a la vanguardia en términos y metodologías que contribuyan a una educación de calidad. La actitud y la manera de actuar también dependen de la formación académica y de la estructura educativa. Asimismo, diversos factores pueden influir en la percepción del docente frente a determinadas estrategias. Entre ellos se destacan:

- Capacitación continua: un docente actualizado tiende a asumir de manera más asertiva los cambios educativos.
- Orientación de los directivos: corresponde a los directivos supervisar y brindar orientación a los docentes.
- Características del alumnado: los estudiantes presentan diferencias individuales, por lo que las estrategias que funcionan con unos pueden no ser efectivas con otros.
- Factores socioculturales: es importante considerar la cultura y las creencias del contexto.

2.4.3 Actitudes docentes hacia metodologías lúdicas

Los docentes reflejan diferentes actitudes hacia las metodologías lúdicas pueden ser asertiva demostrando interés y motivación en la aplicación de estas.

Según Sagarra Téllez et al. (2025), esta actitud implica placer, bienestar y satisfacción durante la actividad lúdica, aspectos que favorecen el desarrollo y que deben considerarse para actuar adecuadamente. Su formación requiere que el proceso educativo, con enfoque pedagógico profesional, genere condiciones de apoyo emocional que permitan al educando ponerse en el lugar del niño, recrear y transferir formas de actuar, sentir y hacer, desarrollando así una disposición hacia la lúdica.

La actitud del docente frente a las metodologías debe caracterizarse por el entusiasmo y el disfrute. Cuando un docente muestra compromiso y gusto por su labor, esto se evidencia en su práctica y se percibe en los resultados con el paso del tiempo. Por ello, la implementación de estas metodologías debe realizarse con plena satisfacción profesional.

La formación docente inicia con los estudiantes que se preparan en universidades públicas y privadas, etapa en la que deben consolidarse los conocimientos fundamentales. Asimismo, es necesario realizar prácticas docentes que los acerquen a los problemas reales del contexto educativo. Una base formativa sólida favorece que cada docente se desempeñe con excelencia en su área y mantenga una actualización constante en las estrategias pedagógicas actuales.

Tal como lo expresa Vivanco y Sarango (2019), el desarrollo de las habilidades profesionales es fundamental, ya que la práctica en contextos reales permite a los futuros egresados enfrentar y abordar los principales desafíos de su ejercicio profesional, constituyéndose en el espacio donde se consolidan sus competencias (p. 344).

La capacitación continua en didáctica lúdica permitirá que los docentes incorporen nuevas dinámicas y juegos para su aplicación en el aula. Por ello, es fundamental que los docentes de preescolar mantengan una actitud proactiva y busquen constantemente nuevas actividades.

Los docentes deben procurar el desarrollo de una mentalidad lúdica profesional, garantizando su manifestación en diversos ambientes de aprendizaje que favorezcan el desempeño de los educandos y orienten de manera adecuada su práctica pedagógica. Asimismo, es necesario fomentar, desde el proceso educativo con enfoque pedagógico profesional, el uso de herramientas y procedimientos que faciliten la atención a la lúdica en las distintas modalidades de atención del educador de la primera infancia. De igual forma, se deben promover, con fines formativos, juegos profesionales que preparen al educando en el diseño, planificación y conducción de estrategias y acciones lúdicas, fortaleciendo así su cultura pedagógica desde una perspectiva profesional.

2.5 Influencia del contexto educativo y familiar en el desarrollo de la preescritura

El contexto educativo y familiar influye en el desarrollo de la preescritura, ya que cuando el estudiante observa que sus padres leen, escriben y promueven una cultura alfabetizadora, se favorece la adquisición de la escritura de manera más eficaz. Asimismo, la presencia activa de los padres contribuye a que el desarrollo del niño sea óptimo.

Las actividades de lectura compartida, la disponibilidad de libros en el hogar y el acompañamiento de los padres en las tareas escolares, constituyen factores que favorecen el desarrollo temprano de las habilidades de lectura y escritura (Rendón-Romero, Navarro-Pablo & García-Jiménez, 2023).

El ambiente alfabetizador que se fomente en el hogar favorece que el niño adquiera la escritura de manera más rápida y natural, ya que la percibe como una actividad

cotidiana y significativa. Al observar estas prácticas en sus padres, tiende a imitarlas; por ello, tanto el docente como la familia constituyen modelos de referencia para su aprendizaje.

El entorno familiar y social incide significativamente en el proceso educativo de los estudiantes, debido a que factores como el apoyo de los padres, la estabilidad familiar y las condiciones socioeconómicas pueden favorecer o dificultar el aprendizaje” (Díaz Zambrano et al., 2025).

Con base en lo anterior, puede señalarse que no solo el entorno influye en el aprendizaje, sino también en las condiciones familiares. Cuando existen dificultades económicas o conflictos en el hogar, el proceso educativo del infante puede verse afectado. En algunos casos, las familias con limitaciones económicas restan importancia a los estudios, situación que incluso conduce a que los niños trabajen o, en el caso de familias migrantes, permanezcan gran parte del día en la calle, lo que limita su acceso a la educación.

2.5.1 Clima emocional del aula y desarrollo socioeducativo

El clima emocional del aula influye directamente en los resultados académicos del estudiante; cuando la relación entre docente y alumno es positiva, el desempeño escolar tiende a mejorar. Además, un ambiente armonioso favorece que los estudiantes asistan al aula con entusiasmo y motivación por aprender. El interés del docente por sus alumnos, acompañado de incentivos o reconocimientos, contribuye a fortalecer este clima. Asimismo, es fundamental establecer reglas claras y normas de convivencia que orienten el comportamiento de los estudiantes.

A continuación, se presenta un cuadro de diferentes autores sobre el clima emocional del aula y desarrollo socioeducativo.

Cuadro N.º 6. Definiciones de clima emocional y desarrollo socioeducativo

Autor	Definición
Casassus (2008)	El clima del aula está estrechamente vinculado con las emociones que se generan en las interacciones educativas, influyendo directamente en la calidad del aprendizaje y en la profundidad de los conocimientos que construyen los estudiantes (p. 84).
Mardones Soto (2023)	El clima escolar constituye un factor determinante en el aprendizaje, ya que influye en el sentido de pertenencia del estudiante, en su motivación y en la forma en que se relaciona con el entorno educativo (p. 4).
Gordillo, Ruiz, Sánchez y Calzado (2016)	El docente puede convertirse en una base segura para los estudiantes dentro del contexto escolar, promoviendo un clima afectivo que favorece el desarrollo emocional y social (p. 198).
Quiroz, Mesías, Mendoza, Cano, Chinga y Zambrano (2025)	El desarrollo de actividades de educación emocional dentro del aula contribuye al fortalecimiento de habilidades socioemocionales como la empatía, la comunicación y la autorregulación, lo cual mejora el clima de convivencia escolar (p. 952).
Altamirano Loayza (2024)	El clima emocional del aula es el resultado de las interacciones entre docentes y estudiantes, las cuales influyen en el bienestar emocional, la convivencia y el logro de aprendizajes significativos (p. 15).

2.5.2 Atención a la diversidad en el nivel preescolar

En los últimos años, la atención a la diversidad se ha hecho más evidente, ya que muchos niños presentan necesidades educativas especiales, ya sean transitorias o permanentes. Por ello, los educadores deben mantenerse en constante

actualización y formación, incorporando conocimientos como la neurociencia para orientar adecuadamente a los estudiantes en el aula y favorecer su inclusión.

El desarrollo de competencias docentes constituye un elemento fundamental para la implementación efectiva de la neuroeducación y la atención a la diversidad en los contextos educativos. Dichas competencias integran un conjunto articulado de conocimientos, habilidades y actitudes que permiten al profesorado diseñar ambientes de aprendizaje inclusivos, emocionalmente enriquecedores y sustentados en evidencia científica (Tobón, 2013, citado en Ruiz Cuesta et al., 2026).

Por lo tanto, los docentes del nivel inicial deben desarrollar competencias que les permitan promover un ambiente inclusivo, brindando orientación tanto a los estudiantes como a los padres de familia. Actualmente, existen programas educativos como Bluey, que enseñan a los niños a respetar las diferencias individuales desde edades tempranas, por lo que contar con este conocimiento puede contribuir a brindar apoyo a las madres.

En este sentido, la formación docente contemporánea demanda la incorporación de conocimientos relacionados con la neuroeducación, con el propósito de fortalecer la capacidad de los futuros maestros para comprender los procesos cognitivos, gestionar la diversidad del aula y responder de manera adecuada a las necesidades educativas del alumnado (Díaz-Cabriaes, 2021, citado en Ruiz Cuesta et al., 2026).

Por ello, la incorporación del juego como una estrategia pedagógica para ayudar al estudiante a adquirir los conocimientos necesarios.

En el nivel de educación preescolar, esta integración adquiere una relevancia particular, debido a que representa una etapa decisiva para el desarrollo cognitivo, socioemocional y motor de los niños. La aplicación de enfoques neuroeducativos en este nivel promueve aprendizajes basados en el juego, las emociones y la

exploración activa, aprovechando la elevada plasticidad cerebral característica de la primera infancia (CAST, 2024; SEP, 2024, citados en Ruiz Cuesta et al., 2026).

2.5.3 Vinculación escuela–familia en el proceso de aprendizaje inicial

La vinculación entre la escuela y la familia es un componente fundamental en el proceso de aprendizaje inicial, puesto que permite una colaboración activa y sostenida entre los agentes educativos principales: docentes y padres de familia. Esta colaboración favorece no solo el desarrollo académico de los niños y niñas, sino también su bienestar emocional y social. Según investigaciones recientes, la participación familiar en torno a la educación de los hijos incide positivamente en la apropiación de conocimientos y en la adaptación al contexto escolar, fortaleciendo habilidades cognitivas y socioemocionales desde los primeros años de vida (Cuervo, 2022).

Un estudio realizado sobre la participación de la familia en el proceso de enseñanza-aprendizaje en educación inicial señala que “la familia es la célula fundamental de la sociedad y tiene un rol esencial en el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que constituye el primer ambiente de interacción que propicia crecimiento personal y formación significativa del niño” (Cuervo, 2022, p. 23).

Además, investigaciones describen que cuando existe una articulación activa entre escuela y familia, los niños experimentan mejores resultados en múltiples dimensiones del aprendizaje inicial. Por ejemplo, la coordinación entre los espacios familiares y escolares permite que se refuercen las estrategias de enseñanza más allá del aula, generando coherencia en las experiencias educativas y promoviendo un entorno estable para el desarrollo de habilidades básicas.

La literatura sobre educación inicial confirma que la colaboración bidireccional — donde tanto familias como docentes comparten información, expectativas y estrategias de apoyo al aprendizaje— se asocia con mejores resultados cognitivos

y motivacionales en los niños. Dicha vinculación reduce la delegación exclusiva de responsabilidad educativa al docente y aumenta la corresponsabilidad en el aprendizaje de los estudiantes (Ferrer, 2019, p. 115).

Asimismo, los estudios enfatizan que una vinculación efectiva requiere comunicación constante, eventos colaborativos y formación conjunta, elementos que permiten a las familias comprender los objetivos pedagógicos y a los docentes reconocer las prácticas de aprendizaje que se realizan en casa (Barragán Álvarez et al., 2025, p. 5).

En síntesis, la vinculación escuela-familia en el proceso de aprendizaje inicial se configura como una práctica pedagógica estratégica que potencia el desarrollo integral del niño, integrando los entornos formales y no formales de enseñanza y promoviendo una educación inclusiva y significativa desde los primeros años.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

En este capítulo se describe el enfoque y los procedimientos utilizados para llevar a cabo la investigación, con el fin de garantizar la validez y confiabilidad de los resultados. Se detallan el tipo de investigación, el diseño, la población y muestra, así como las técnicas e instrumentos de recolección de datos. Además, se explican los criterios y procedimientos para el análisis de la información, asegurando que se aborde de manera sistemática el problema de estudio y se respondan los objetivos planteados.

3.1 Diseño de investigación

El diseño de la presente investigación es de enfoque cuantitativo, puesto que se sustenta en la recopilación y el análisis de datos numéricos con el propósito de describir de forma objetiva y sistemática las percepciones de los docentes. Este enfoque permite identificar tendencias, frecuencias y niveles de acuerdo respecto al uso de la didáctica lúdica como estrategia para promover la preescritura, sin manipular las variables de estudio.

El estudio se enmarca en un diseño no experimental, debido a que no se realiza intervención ni manipulación intencional de las variables, sino que se observa y analiza la realidad en su contexto natural. No se conforman grupos de control ni se aplican tratamientos, dado que el objetivo no es establecer relaciones causales, sino describir y analizar un fenómeno educativo existente.

Asimismo, se clasifica como una investigación descriptiva, ya que pretende precisar las características esenciales del fenómeno estudiado, específicamente la percepción de los docentes de educación inicial sobre el uso de estrategias lúdicas en el desarrollo de habilidades de preescritura. Mediante esta descripción, se busca obtener una visión general del nivel de apropiación, utilización y valoración que los docentes asignan a dichas prácticas pedagógicas.

3.2 Hipótesis

Hipótesis general

La percepción positiva de los docentes sobre el uso de la didáctica lúdica influye significativamente en el fomento de las habilidades de preescritura en los estudiantes de preescolar.

Hipótesis nula

La percepción de los docentes sobre el uso de la didáctica no influye significativamente en el fomento de las habilidades preescritura en los docentes.

3.3 Definición operacional de variables

En la presente investigación se manejan las dos variables fundamentales; a saber, la independiente que corresponde la didáctica lúdica; y la dependiente que corresponde a la preescritura.

Para efecto de esta investigación, entiéndase como didáctica lúdica a las estrategias pedagógicas basadas en el juego y el disfrute, utilizadas por los maestros para facilitar el aprendizaje, motivar e involucrar de manera activa a los niños en el aula de preescolar; y por preescritura, al proceso gradual de preparación que atraviesa el niño antes de adquirir la habilidad de escribir, el cual comprende el fortalecimiento de destrezas motrices finas, el manejo del lápiz, el interés hacia el acto de escribir y el inicio del trazo de letras.

3.4 Fuentes

3.4.1 Fuentes primarias

Se obtuvieron directamente de los docentes de la Escuela Jardín de Niños en 2026 mediante entrevistas y observaciones, con el fin de conocer su percepción sobre el

uso de la didáctica lúdica y el fomento de la preescritura en los estudiantes de preescolar.

3.4.2 Fuentes secundarias

Se consultaron libros, artículos científicos, investigaciones y documentos oficiales relacionados con educación inicial, didáctica lúdica y desarrollo de la preescritura, con el objetivo de respaldar y contextualizar los hallazgos obtenidos de las fuentes primarias.

3.5 Población y muestra

La población y muestra está conformada por 9 docentes de educación inicial, equivalente al 100 % de la población, ya que se trabajó con todos los docentes.

3.6 Instrumentos

Para efecto de esta investigación se utilizará la escala Likert. En el artículo de Matas (2018), se analiza el diseño y la aplicación de las escalas tipo Likert, destacando su utilidad en la medición de actitudes y percepciones. Matas señala que estas escalas son ampliamente utilizadas en las ciencias sociales y en estudios de mercado debido a su capacidad para transformar opiniones cualitativas en datos cuantitativos, facilitando su análisis estadístico. Además, enfatiza la importancia de seguir ciertas pautas en el diseño de la escala, como asegurarse de que cada ítem represente una única dimensión y que la escala incluya un punto medio neutral para evitar sesgos en las respuestas.

3.7 Procedimiento

El procedimiento de la investigación se desarrolló de acuerdo con el diseño cuantitativo, no experimental, descriptivo y transversal. Primero se seleccionó la población de docentes de la Escuela Jardín de Niños, aplicándose instrumentos estructurados para recolectar datos sobre sus percepciones respecto al uso de la

didáctica lúdica en la preescritura. La información se recopiló en un solo momento, codificó y analizó estadísticamente para identificar tendencias, frecuencias y niveles de acuerdo, describiendo de manera objetiva y sistemática la realidad educativa sin manipular variables.

3.8 Diseño estadístico

El diseño de la presente investigación es de tipo cuantitativo, ya que se fundamenta en la recolección y análisis de datos numéricos con el fin de describir de manera objetiva y sistemática las percepciones de los docentes. Este enfoque permite identificar tendencias, frecuencias y niveles de acuerdo sobre el uso de la didáctica lúdica como estrategia para fomentar la preescritura, sin manipular las variables de estudio.

El estudio se enmarca en un diseño no experimental, debido a que no se realiza intervención o manipulación deliberada de las variables. En lugar de ello, se observa y analiza la realidad tal como ocurre en su contexto natural. No se establecen grupos de control ni se aplican tratamientos, ya que el propósito no es comprobar hipótesis causales, sino describir y analizar un fenómeno educativo presente.

A su vez, se clasifica como una investigación descriptiva, dado que busca especificar las características fundamentales del fenómeno en estudio, en este caso, la percepción que tienen los docentes de educación inicial sobre el uso de estrategias lúdicas en el desarrollo de habilidades de preescritura. A través de esta descripción, se pretende obtener una visión general del grado de apropiación, uso y valoración que los docentes otorgan a dichas prácticas pedagógicas.

El diseño es también de corte transversal, ya que los datos serán recolectados en un solo momento o punto en el tiempo. Esto permite obtener una instantánea de las percepciones actuales de los docentes, sin que se contemplen seguimientos o mediciones longitudinales. Esta elección metodológica es coherente con la

naturaleza del estudio, orientado a captar una realidad educativa específica dentro de un período determinado.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS

En este apartado se presentan los resultados obtenidos mediante la aplicación de la escala de Likert a las docentes participantes, con la finalidad de analizar su percepción sobre la didáctica lúdica como estrategia para el desarrollo de la preescritura en el nivel preescolar. Para facilitar su análisis e interpretación, los resultados se organizaron en diferentes dimensiones previamente establecidas.

4.1 Descripción de los resultados

Los resultados de la presente investigación se estructuraron con base en la escala de Likert aplicada a las docentes participantes, lo que permitió analizar su percepción a través de diferentes dimensiones previamente establecidas, relacionadas con el uso de la didáctica lúdica para estimular la preescritura en el nivel preescolar.

Para ello, se consideraron los siguientes aspectos:

- ✓ Planificación de actividades lúdicas: se refiere a la organización, diseño y adecuación de actividades recreativas con intención pedagógica, tomando en cuenta el nivel de desarrollo, los objetivos de aprendizaje y las necesidades de los estudiantes.
- ✓ Aplicación de juegos y materiales: comprende el uso de juegos, recursos didácticos y materiales manipulativos que favorecen el desarrollo de habilidades previas a la escritura dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje.
- ✓ Motivación y ambiente lúdico: hace referencia a la creación de un entorno dinámico, participativo y estimulante, donde el juego favorezca el interés, la interacción y la participación de los niños.
- ✓ Evaluación lúdica: se relaciona con la observación, el seguimiento y la retroalimentación del progreso de los estudiantes durante el desarrollo de actividades lúdicas, permitiendo ajustar las estrategias didácticas según los resultados obtenidos.

- ✓ Desarrollo de las habilidades motrices: incluye las acciones orientadas al fortalecimiento de la motricidad fina, la coordinación ojo-mano, los trazos y otras destrezas fundamentales para el proceso de preescritura.
- ✓ Motivación a la escritura: se vincula con las estrategias que estimulan en los niños el interés por expresarse mediante dibujos, símbolos y manifestaciones gráficas iniciales, favoreciendo su acercamiento progresivo al lenguaje escrito.

4.2 Análisis de los resultados

Tabla N.º 1. Juegos y dinámicas planificadas al nivel de desarrollo de los estudiantes

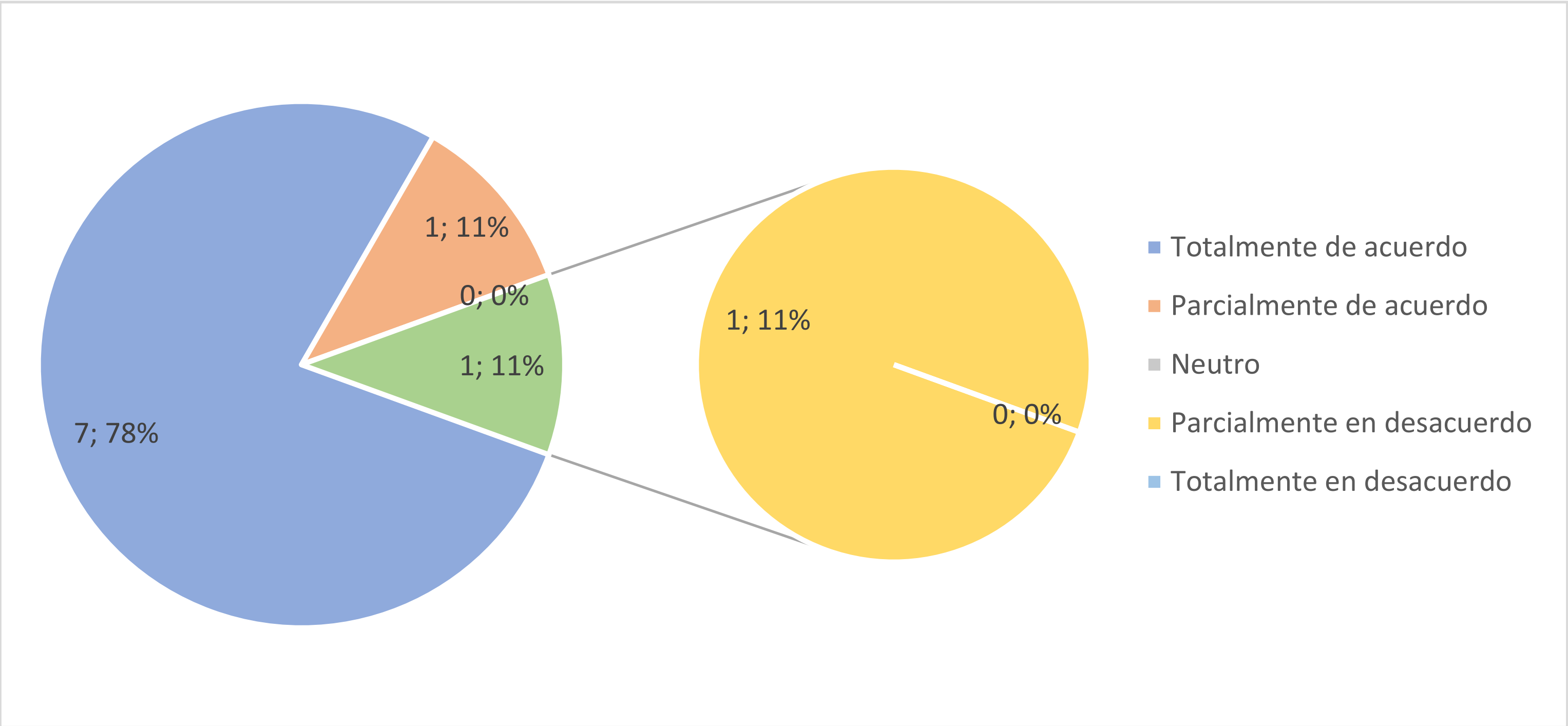
Indicadores	Valor	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	7	77.8 %
Parcialmente de acuerdo	1	11.1 %
Neutro	0	0.0 %
Parcialmente en desacuerdo	1	11.1 %
Totalmente en desacuerdo	0	0.0 %
Total	9	100.0 %

Fuente. Elaboración propia, a partir de la encuesta aplicada a las docentes de preescolar de la Escuela Jardín de Niños durante el primer período escolar de 2026 (González, 2026)

Estos resultados evidencian que la mayoría de las docentes (77.8 %) considera que los juegos y dinámicas que planifica se adecuan al nivel de desarrollo de sus estudiantes, lo cual refleja una percepción favorable sobre la pertinencia de las actividades lúdicas empleadas en el aula. Sin embargo, un 11.1 % manifestó estar parcialmente de acuerdo y otro 11.1 % parcialmente en desacuerdo, lo que indica que no todas las docentes perciben el mismo nivel de adecuación en sus estrategias. Esta diferencia resulta relevante para la investigación, ya que la

planificación de actividades ajustadas a las características del niño favorece el desarrollo de la preescritura.

Gráfica N.º 1. Juegos y dinámicas planificadas al nivel de desarrollo de los estudiantes



Fuente. Elaboración propia, a partir de la encuesta aplicada a las docentes de preescolar de la Escuela Jardín de Niños durante el primer período escolar de 2026 (González, 2026)

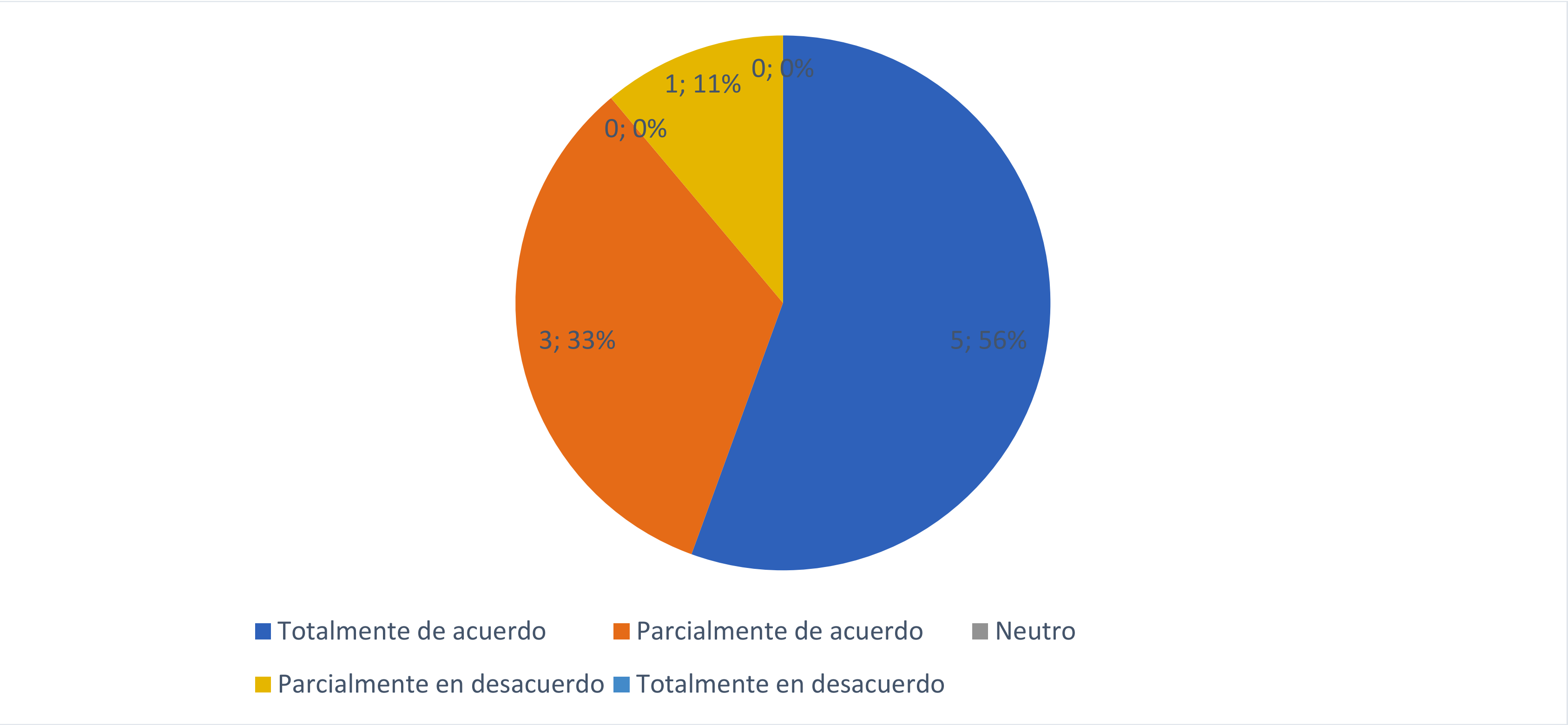
Tabla N.º 2. Integración de objetivos pedagógicos en las actividades lúdicas

Indicadores	Valor	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	5	55.6 %
Parcialmente de acuerdo	3	33.3 %
Neutro	0	0.0 %
Parcialmente en desacuerdo	1	11.1 %
Totalmente en desacuerdo	0	0.0 %
Total	9	100.0 %

Fuente. Elaboración propia, a partir de la encuesta aplicada a las docentes de preescolar de la Escuela Jardín de Niños durante el primer período escolar de 2026 (González, 2026)

Se aprecia una valoración mayoritariamente favorable respecto a la incorporación de objetivos pedagógicos en las actividades lúdicas, ya que el 55.6 % de las docentes manifestó estar totalmente de acuerdo y el 33.3 % parcialmente de acuerdo. No obstante, un 11.1 % expresó estar parcialmente en desacuerdo, lo que sugiere que aún existen dificultades para integrar de forma clara los propósitos de aprendizaje dentro del juego. Este hallazgo es importante para la tesis, ya que la didáctica lúdica solo contribuye efectivamente a la preescritura cuando responde a objetivos pedagógicos definidos.

Gráfica N.º 2. Integración de objetivos pedagógicos en las actividades lúdicas



Fuente. Elaboración propia, a partir de la encuesta aplicada a las docentes de preescolar de la Escuela Jardín de Niños durante el primer período escolar de 2026 (González, 2026)

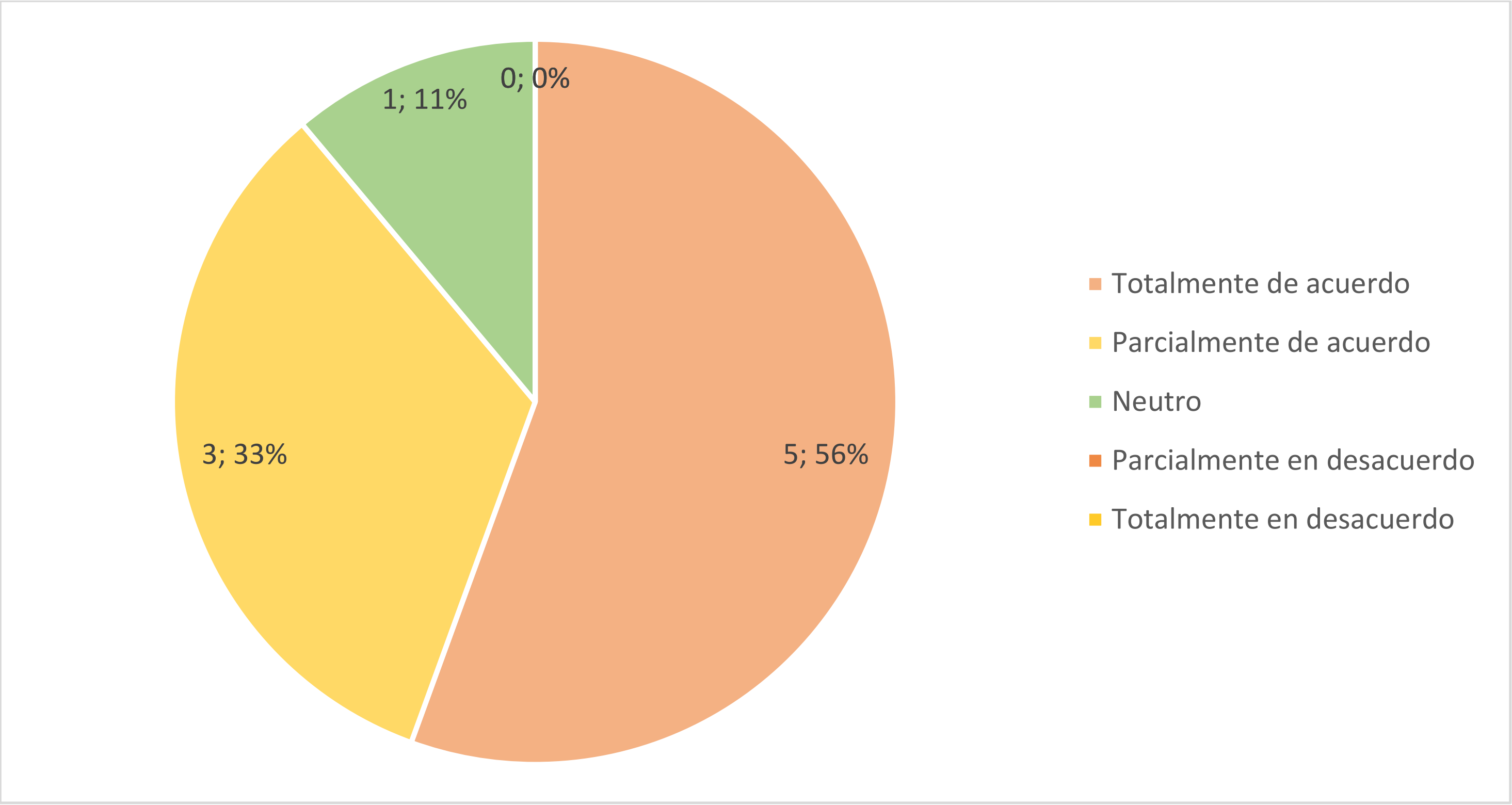
Tabla N.° 3. Adapto las actividades lúdicas según las necesidades individuales de los estudiantes

Indicadores	Valor	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	5	55.6 %
Parcialmente de acuerdo	3	33.3 %
Neutro	1	11.1 %
Parcialmente en desacuerdo	0	0.0 %
Totalmente en desacuerdo	0	0.0 %
Total	9	100.0 %

Fuente. Elaboración propia, a partir de la encuesta aplicada a las docentes de preescolar de la Escuela Jardín de Niños durante el primer período escolar de 2026 (González, 2026)

Los resultados muestran que la mayoría de las docentes (55.6 %) considera que adapta las actividades lúdicas según las necesidades individuales de sus estudiantes, mientras que un 33.3 % se ubicó en parcialmente de acuerdo. Asimismo, un 11.1 % seleccionó la opción neutra, lo que evidencia cierta indecisión respecto a esta práctica. Aunque la percepción general es favorable, la presencia de respuestas menos definidas sugiere que no todas las docentes ajustan las actividades a las características particulares de los niños, aspecto fundamental para favorecer la preescritura.

Gráfica N.º 3. Adapto las actividades lúdicas según las necesidades individuales de los estudiantes



Fuente. Elaboración propia, a partir de la encuesta aplicada a las docentes de preescolar de la Escuela Jardín de Niños durante el primer período escolar de 2026 (González, 2026)

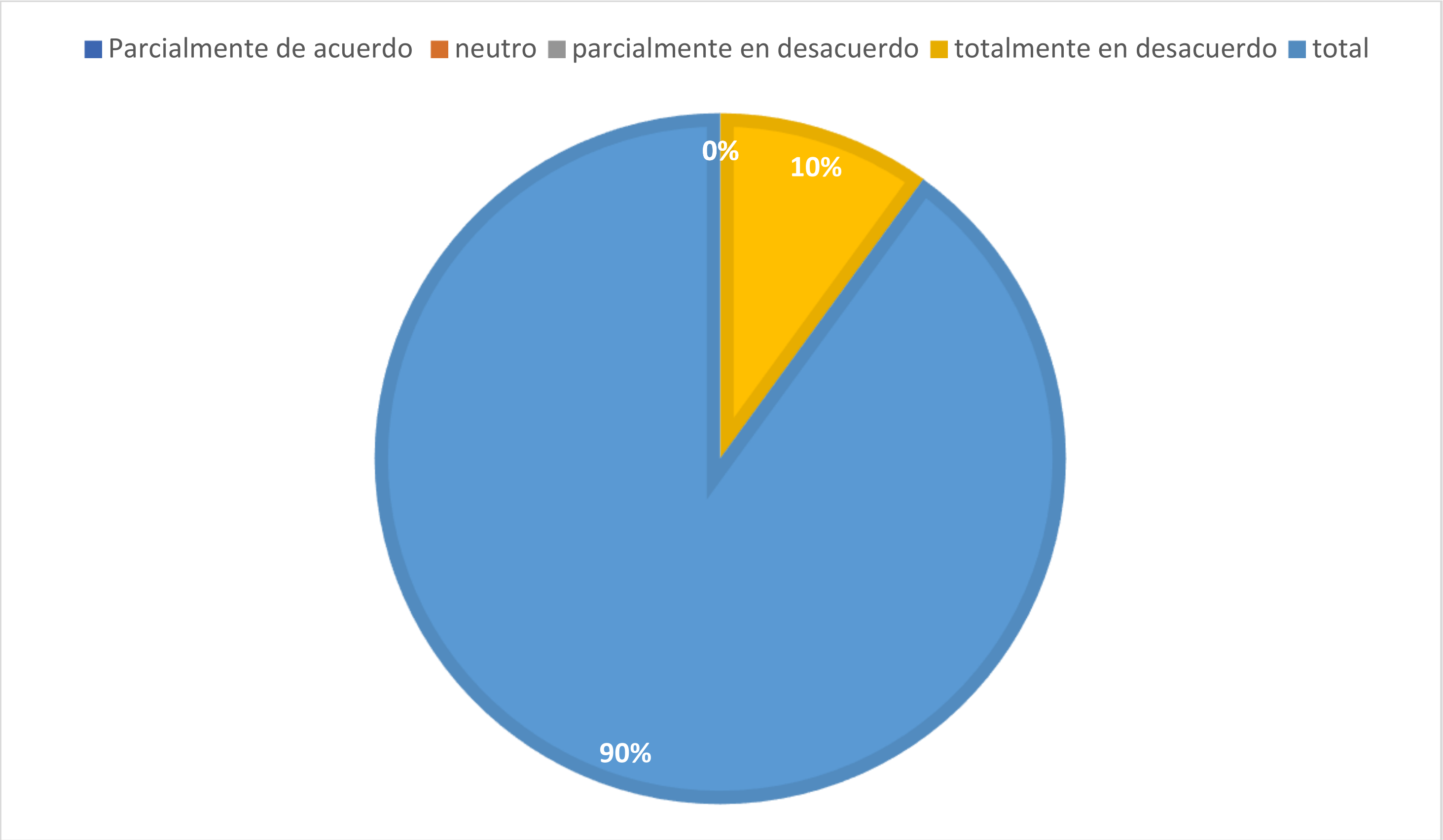
Tabla N.° 4. Utilización de materiales didácticos lúdicos que favorecen el desarrollo de habilidades preescriturales

Indicadores	Valor	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	8	88.9 %
Parcialmente de acuerdo	0	0.0 %
Neutro	0	0.0 %
Parcialmente en desacuerdo	0	0.0 %
Totalmente en desacuerdo	1	11.1 %
Total	9	100.0 %

Fuente. Elaboración propia, a partir de la encuesta aplicada a las docentes de preescolar de la Escuela Jardín de Niños durante el primer período escolar de 2026 (González, 2026)

Se observa una percepción ampliamente positiva, ya que el 88.9 % de las docentes considera que utiliza materiales didácticos lúdicos que favorecen el desarrollo de habilidades de preescritura. Sin embargo, un 11.1 % manifestó estar totalmente en desacuerdo, lo que evidencia que todavía existe una mínima proporción que no incorpora este tipo de recursos en su práctica docente. Estos resultados son significativos para la investigación, debido a que los materiales lúdicos estimulan habilidades motrices, cognitivas y expresivas vinculadas con la preescritura.

Gráfica N.º 4. Utilización de materiales didácticos lúdicos que favorecen el desarrollo de habilidades preescriturales



Fuente. Elaboración propia, a partir de la encuesta aplicada a las docentes de preescolar de la Escuela Jardín de Niños durante el primer período escolar de 2026 (González, 2026)

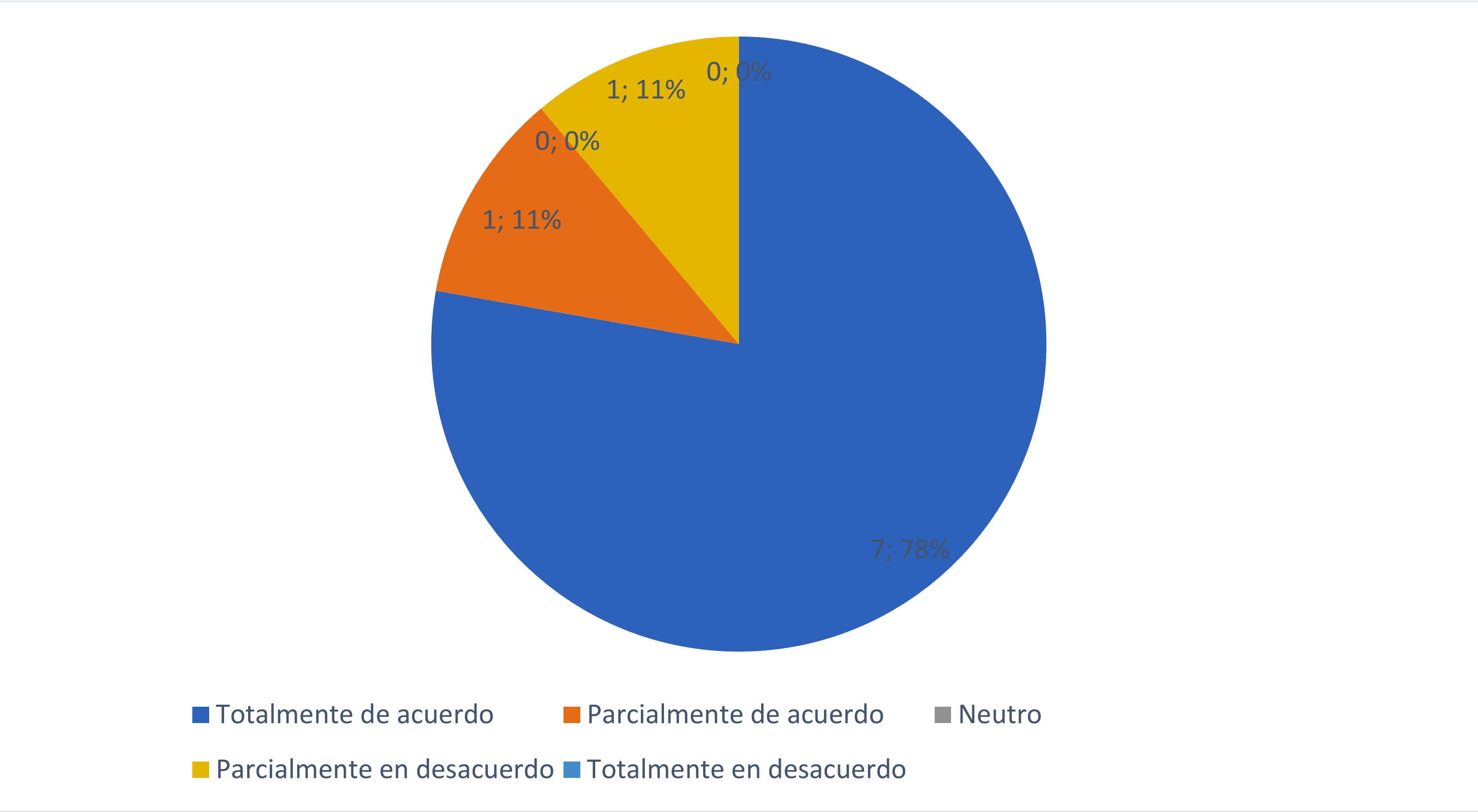
Tabla N.° 5. Implementación de actividades de juego dirigidas al desarrollo de habilidades previas a la escritura

Indicadores	Valor	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	7	77.8 %
Parcialmente de acuerdo	1	11.1 %
Neutro	0	0.0 %
Parcialmente en desacuerdo	1	11.1 %
Totalmente en desacuerdo	0	0.0 %
Total	9	100.0 %

Fuente. Elaboración propia, a partir de la encuesta aplicada a las docentes de preescolar de la Escuela Jardín de Niños durante el primer período escolar de 2026 (González, 2026)

Los resultados reflejan que la mayoría de las docentes (77.8 %) implementa actividades de juego dirigidas al desarrollo de habilidades previas a la escritura. Sin embargo, un 11.1 % manifestó estar parcialmente de acuerdo y otro 11.1 % parcialmente en desacuerdo, lo que indica que no todas las docentes desarrollan estas actividades con la misma frecuencia o intencionalidad. Aun así, predomina una percepción favorable, coherente con el objetivo de la investigación, ya que las actividades lúdicas constituyen una estrategia importante para estimular la preescritura.

Gráfica N.º 5. Implementación actividades de juego dirigidas al desarrollo de habilidades previas a la escritura



Fuente. Elaboración propia, a partir de la encuesta aplicada a las docentes de preescolar de la Escuela Jardín de Niños durante el primer período escolar de 2026 (González, 2026)

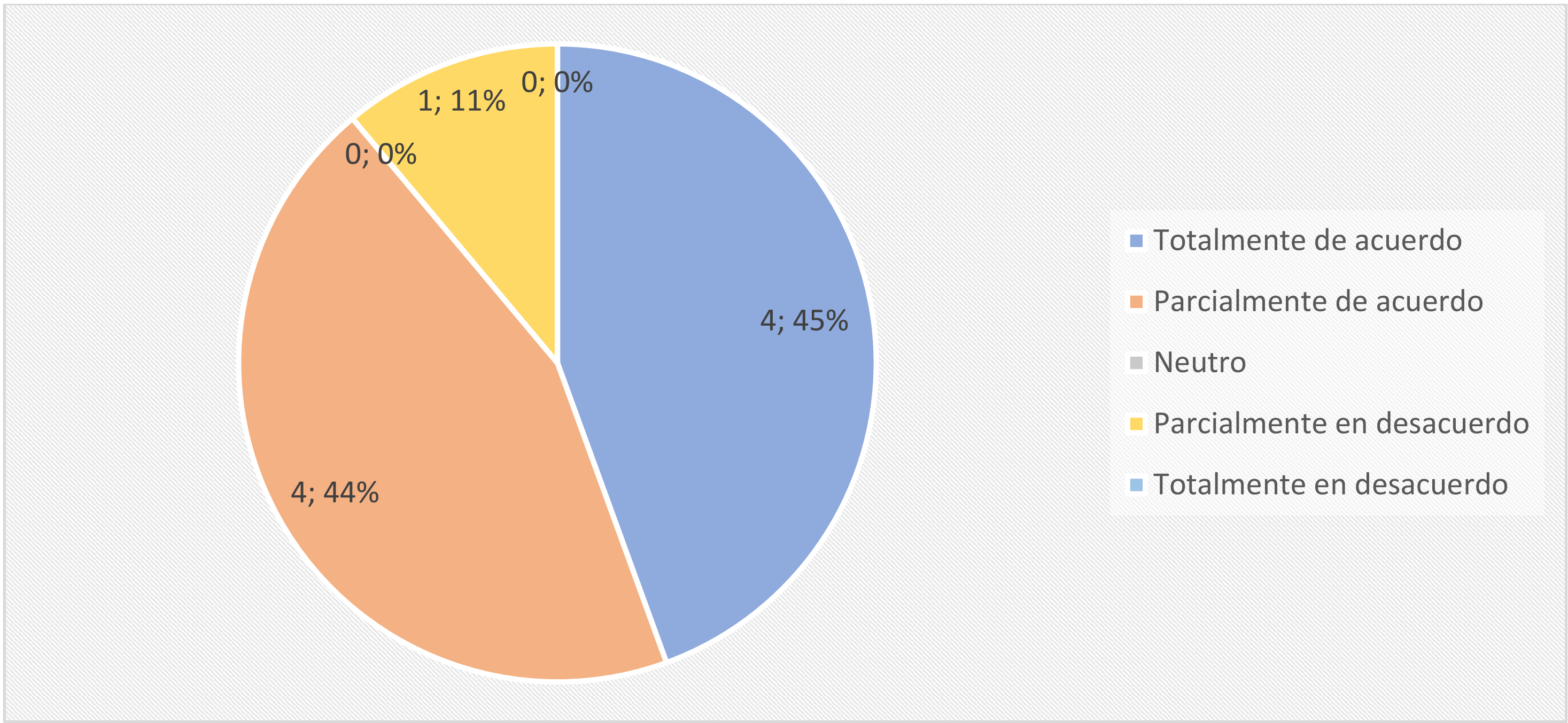
Tabla N.º 6. Registro del progreso de mis estudiantes durante las actividades lúdicas

Indicadores	Valor	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	4	44.4 %
Parcialmente de acuerdo	4	44.4 %
Neutro	0	0.0 %
Parcialmente en desacuerdo	1	11.1 %
Totalmente en desacuerdo	0	0.0 %
Total	9	100.0 %

Fuente. Elaboración propia, a partir de la encuesta aplicada a las docentes de preescolar de la Escuela Jardín de Niños durante el primer período escolar de 2026 (González, 2026)

Se evidencia una distribución equilibrada entre las docentes que están totalmente de acuerdo (44.4 %) y parcialmente de acuerdo (44. 4%) en que observan y registran el progreso de sus estudiantes durante las actividades lúdicas. Sin embargo, un 11.1 % manifestó estar parcialmente en desacuerdo, lo que indica que no todas realizan este seguimiento de manera sistemática. Aunque la tendencia general es positiva, los resultados sugieren la necesidad de fortalecer los procesos de observación y registro, ya que estos permiten identificar avances y dificultades relacionados con la preescritura.

Gráfica N.º 6. Registro del progreso de mis estudiantes durante las actividades lúdicas



Fuente. Elaboración propia, a partir de la encuesta aplicada a las docentes de preescolar de la Escuela Jardín de Niños durante el primer período escolar de 2026 (González, 2026)

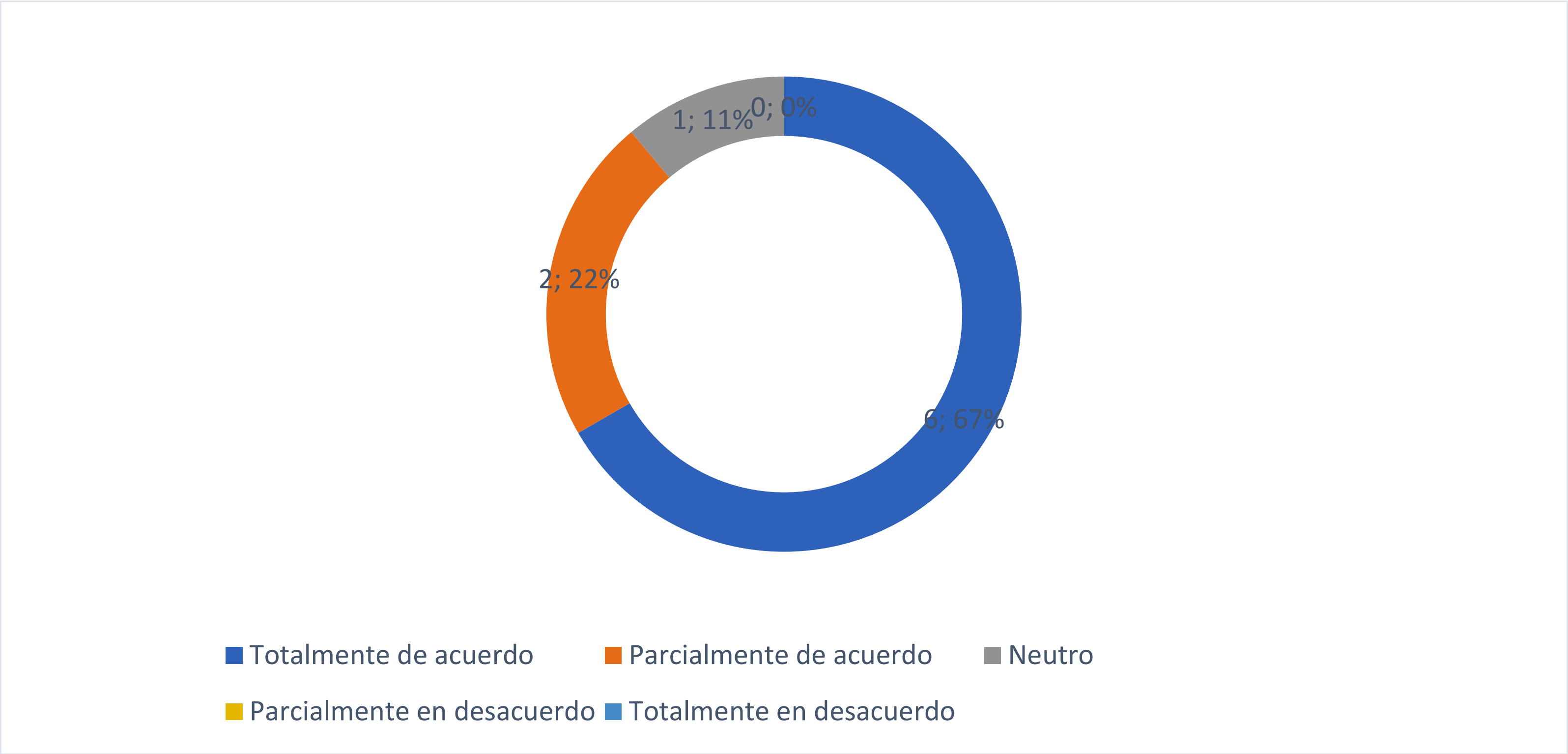
Tabla N.º 7. Retroalimentación basada en el desempeño de los estudiantes durante las actividades lúdicas

Indicadores	Valor	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	6	66.7 %
Parcialmente de acuerdo	2	22.2 %
Neutro	1	11.1 %
Parcialmente en desacuerdo	0	0.0 %
Totalmente en desacuerdo	0	0.0 %
Total	9	100.0 %

Fuente. Elaboración propia, a partir de la encuesta aplicada a las docentes de preescolar de la Escuela Jardín de Niños durante el primer período escolar de 2026 (González, 2026)

Los resultados muestran que el 66.7 % de las docentes considera que ofrece retroalimentación basada en el desempeño de los estudiantes durante las actividades lúdicas, mientras que un 22.2 % indicó estar parcialmente de acuerdo. Asimismo, un 11.1 % se mantuvo en una posición neutral, lo que refleja cierta incertidumbre respecto a esta práctica. A pesar de ello, predomina una percepción favorable, lo cual resulta relevante para la tesis, debido a que la retroalimentación permite orientar y reforzar las habilidades necesarias para la preescritura.

Gráfica N.º 7. Retroalimentación basada en el desempeño de los estudiantes durante las actividades lúdicas



Fuente. Elaboración propia, a partir de la encuesta aplicada a las docentes de preescolar de la Escuela Jardín de Niños durante el primer período escolar de 2026 (González, 2026)

Tabla N.º 8. Estrategias didácticas según los resultados obtenidos en las actividades lúdicas

Indicadores	Valor	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	5	55.6 %
Parcialmente de acuerdo	3	33.3 %
Neutro	0	0.0 %
Parcialmente en desacuerdo	1	11.1 %
Totalmente en desacuerdo	0	0.0 %
Total	9	100.0 %

Fuente. Elaboración propia, a partir de la encuesta aplicada a las docentes de preescolar de la Escuela Jardín de Niños durante el primer período escolar de 2026 (González, 2026)

Se evidencia que la mayoría de las docentes (55.6 %) ajusta sus estrategias didácticas según los resultados obtenidos en las actividades lúdicas, mientras que un 33.3 % se mostró parcialmente de acuerdo. No obstante, un 11.1 % manifestó estar parcialmente en desacuerdo, lo que indica que no todas las docentes modifican sus estrategias a partir de los resultados observados. Este hallazgo es importante para la tesis, ya que la adecuación de las estrategias permite responder de manera más efectiva a las necesidades vinculadas con la preescritura.

Gráfica N.º 8. Estrategias didácticas según los resultados obtenidos en las actividades lúdicas

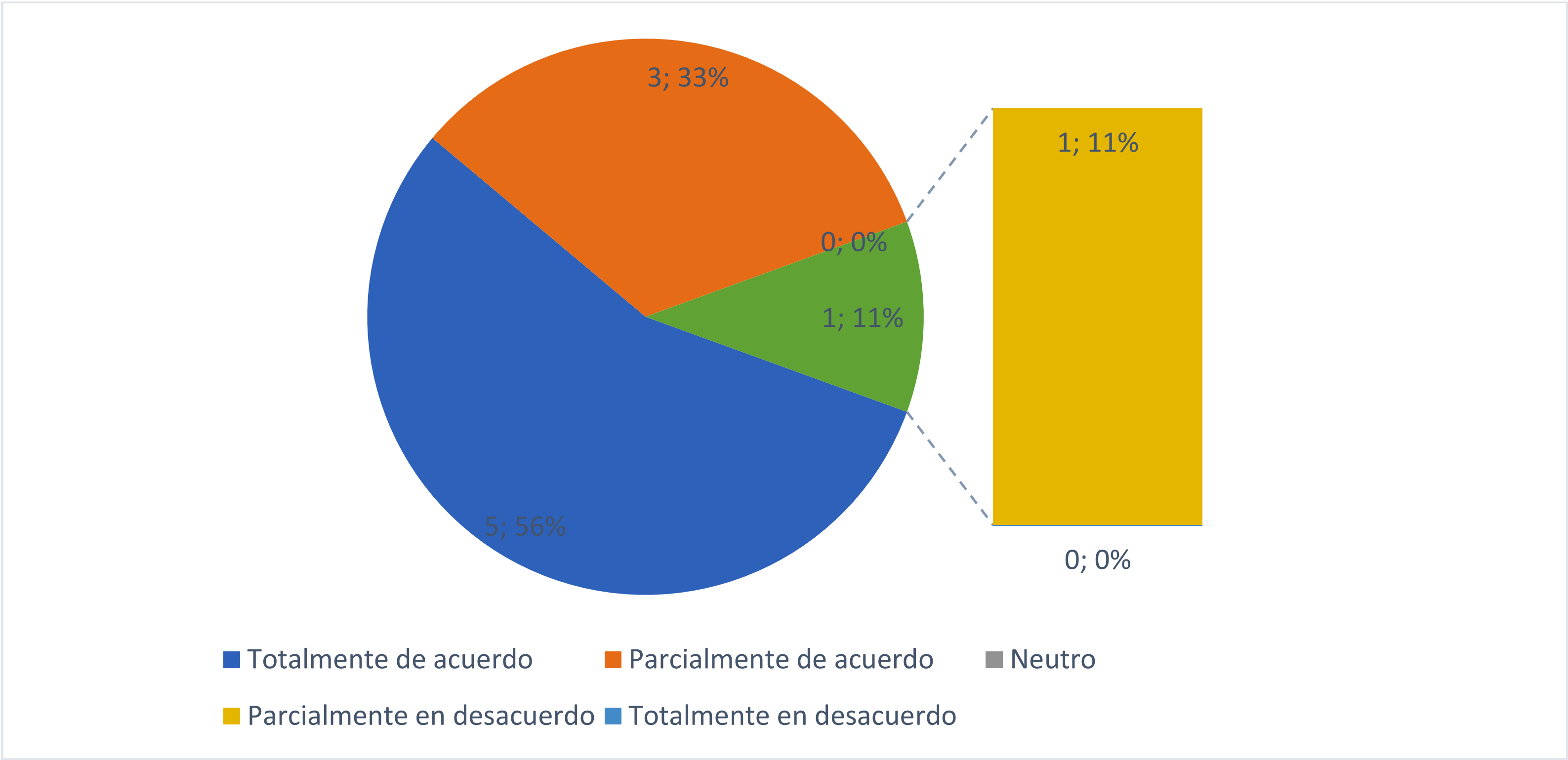


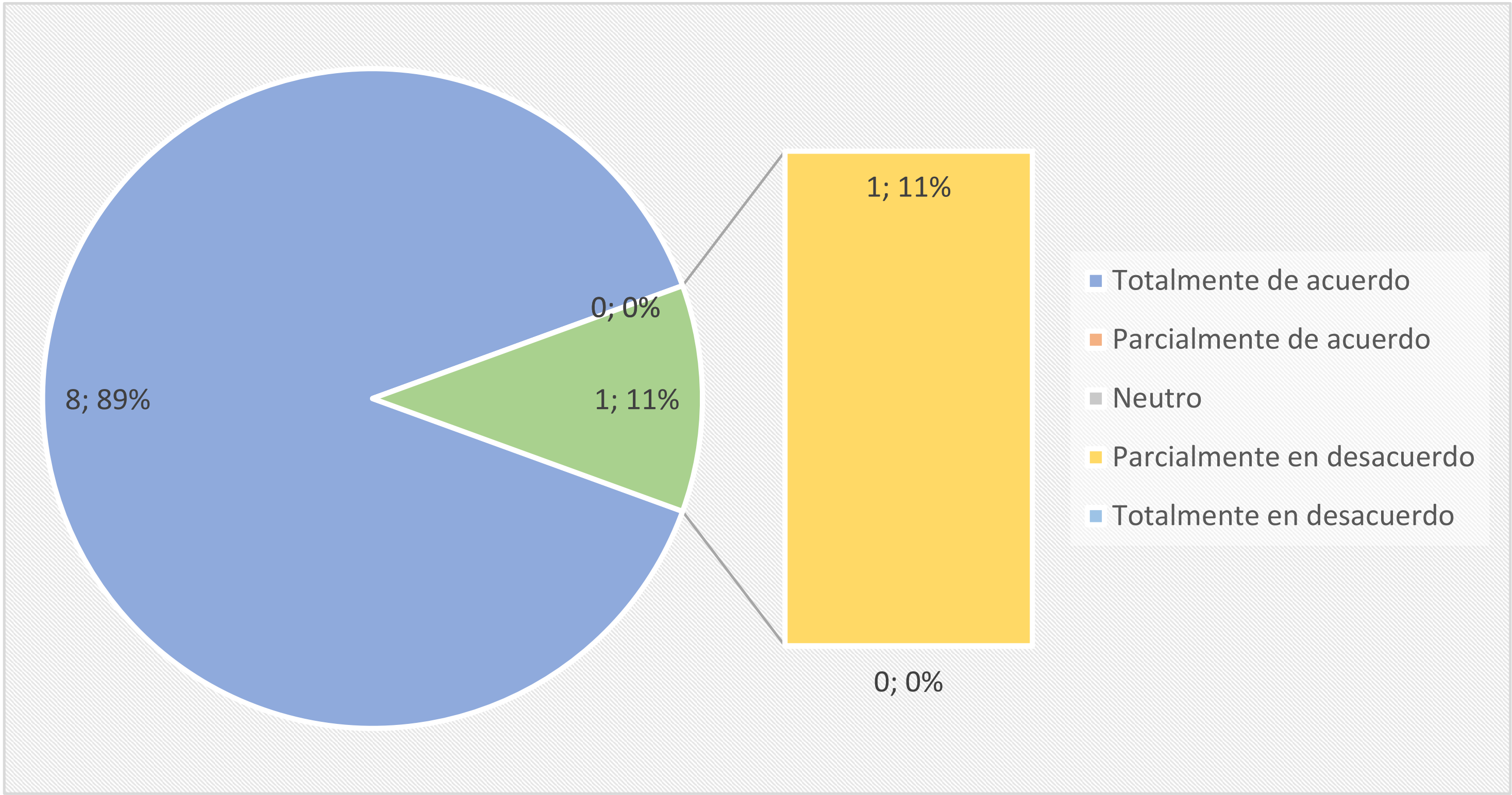
Tabla N.º 9. Ejercicios de trazos y patrones gráficos de los estudiantes

Indicadores	Valor	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	8	88.9 %
Parcialmente de acuerdo	0	0.0 %
Neutro	0	0.0 %
Parcialmente en desacuerdo	1	11.1 %
Totalmente en desacuerdo	0	0.0 %
Total	9	100.0 %

Fuente. Elaboración propia, a partir de la encuesta aplicada a las docentes de preescolar de la Escuela Jardín de Niños durante el primer período escolar de 2026 (González, 2026)

Los resultados reflejan que el 88.9 % de las docentes realiza ejercicios de trazos y patrones gráficos con sus estudiantes, mientras que un 11.1 % manifestó estar parcialmente en desacuerdo. La marcada predominancia de respuestas favorables evidencia que esta práctica es ampliamente utilizada en el aula. Esto resulta coherente con la investigación, ya que los trazos y patrones constituyen una de las bases principales para el desarrollo de la preescritura.

Gráfica N.º 9. Ejercicios de trazos y patrones gráficos de los estudiantes



Fuente. Elaboración propia, a partir de la encuesta aplicada a las docentes de preescolar de la Escuela Jardín de Niños durante el primer período escolar de 2026 (González, 2026)

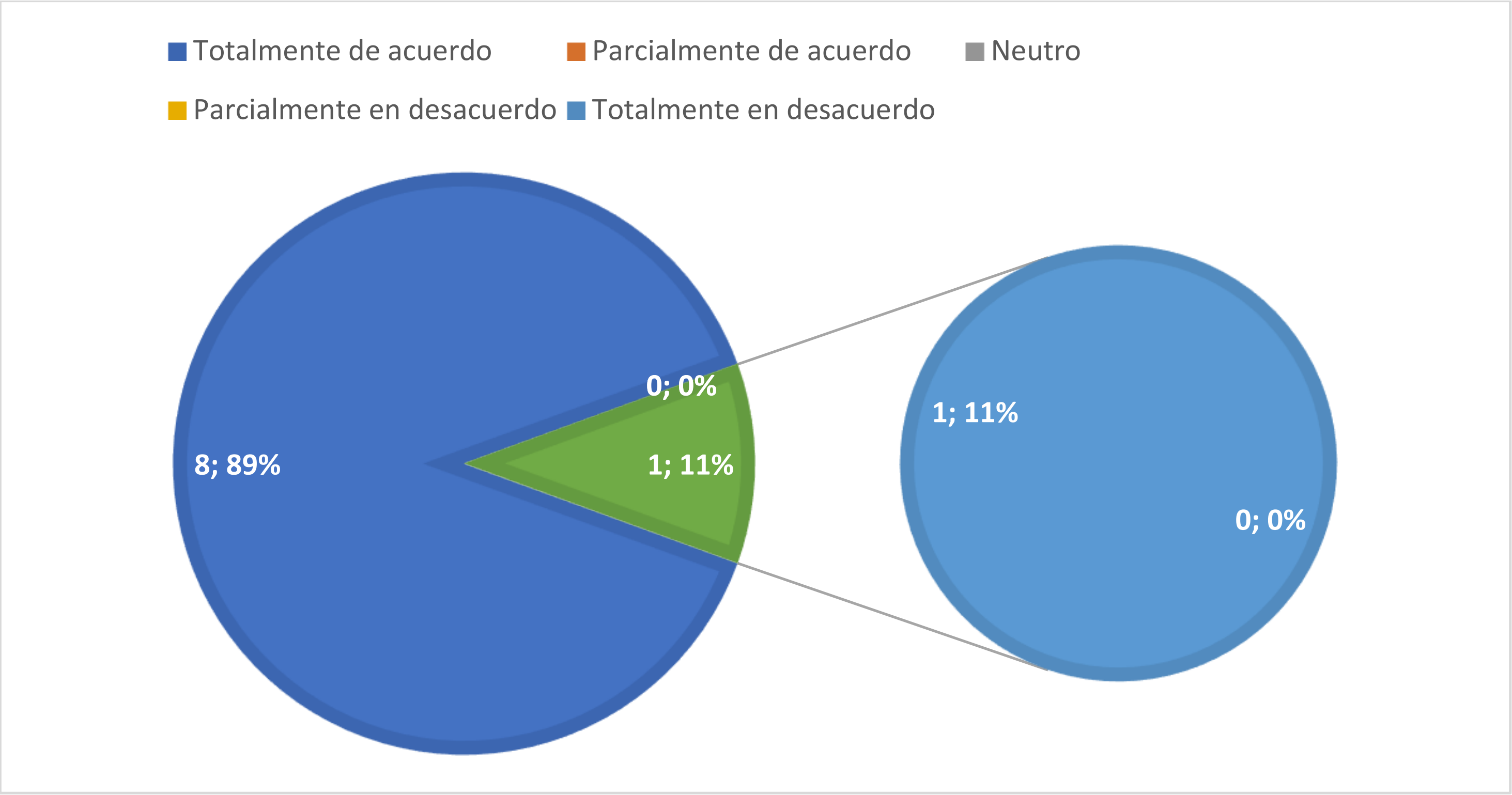
Tabla N.° 10. Trabajo de la coordinación ojo-mano mediante actividades lúdicas y prácticas

Indicadores	Valor	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	8	88.9 %
Parcialmente de acuerdo	0	0.0 %
Neutro	0	0.0 %
Parcialmente en desacuerdo	0	0.0 %
Totalmente en desacuerdo	1	11.1 %
Total	9	100.0 %

Fuente. Elaboración propia, a partir de la encuesta aplicada a las docentes de preescolar de la Escuela Jardín de Niños durante el primer período escolar de 2026 (González, 2026)

Se observa que el 88.9 % de las docentes trabaja la coordinación ojo-mano mediante actividades lúdicas y prácticas. Sin embargo, un 11.1 % manifestó estar totalmente en desacuerdo, lo que sugiere que una mínima proporción no desarrolla este tipo de actividades de manera sistemática. Aun así, la percepción predominante es positiva y confirma la importancia de esta habilidad, fundamental para el dominio de la preescritura.

Gráfica N.º 10. Trabajo de la coordinación ojo-mano mediante actividades lúdicas y prácticas



Fuente. Elaboración propia, a partir de la encuesta aplicada a las docentes de preescolar de la Escuela Jardín de Niños durante el primer período escolar de 2026 (González, 2026)

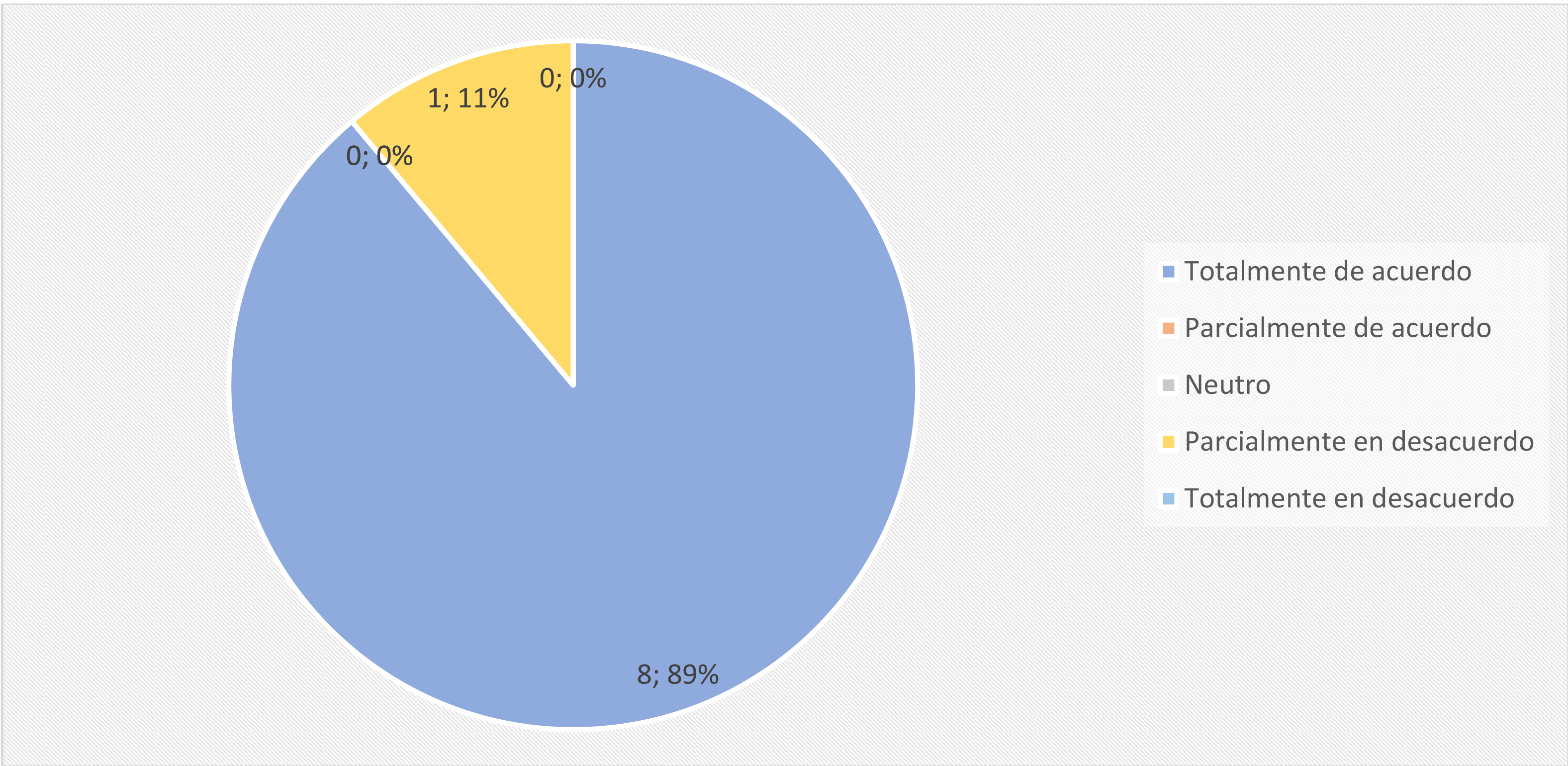
Tabla N.° 11. Utilización de materiales manipulativos, para fortalecer las habilidades motrices finas

Indicadores	Valor	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	8	88.9 %
Parcialmente de acuerdo	0	0.0 %
Neutro	0	0.0 %
Parcialmente en desacuerdo	1	11.1 %
Totalmente en desacuerdo	0	0.0 %
Total	9	100.0 %

Fuente. Elaboración propia, a partir de la encuesta aplicada a las docentes de preescolar de la Escuela Jardín de Niños durante el primer período escolar de 2026 (González, 2026)

Los resultados evidencian que el 88.9 % de las docentes utiliza materiales manipulativos, como plastilina o pinceles, para fortalecer las habilidades motrices finas, mientras que un 11.1 % manifestó estar parcialmente en desacuerdo. Esto demuestra que la mayoría reconoce la importancia de estos recursos dentro del proceso de enseñanza. La utilización de materiales manipulativos resulta especialmente significativa para la tesis, ya que favorece el desarrollo de la motricidad fina requerida en la preescritura.

Gráfica N.º 11. Utilización de materiales manipulativos, para fortalecer las habilidades motrices finas



Fuente. Elaboración propia, a partir de la encuesta aplicada a las docentes de preescolar de la Escuela Jardín de Niños durante el primer período escolar de 2026 (González, 2026)

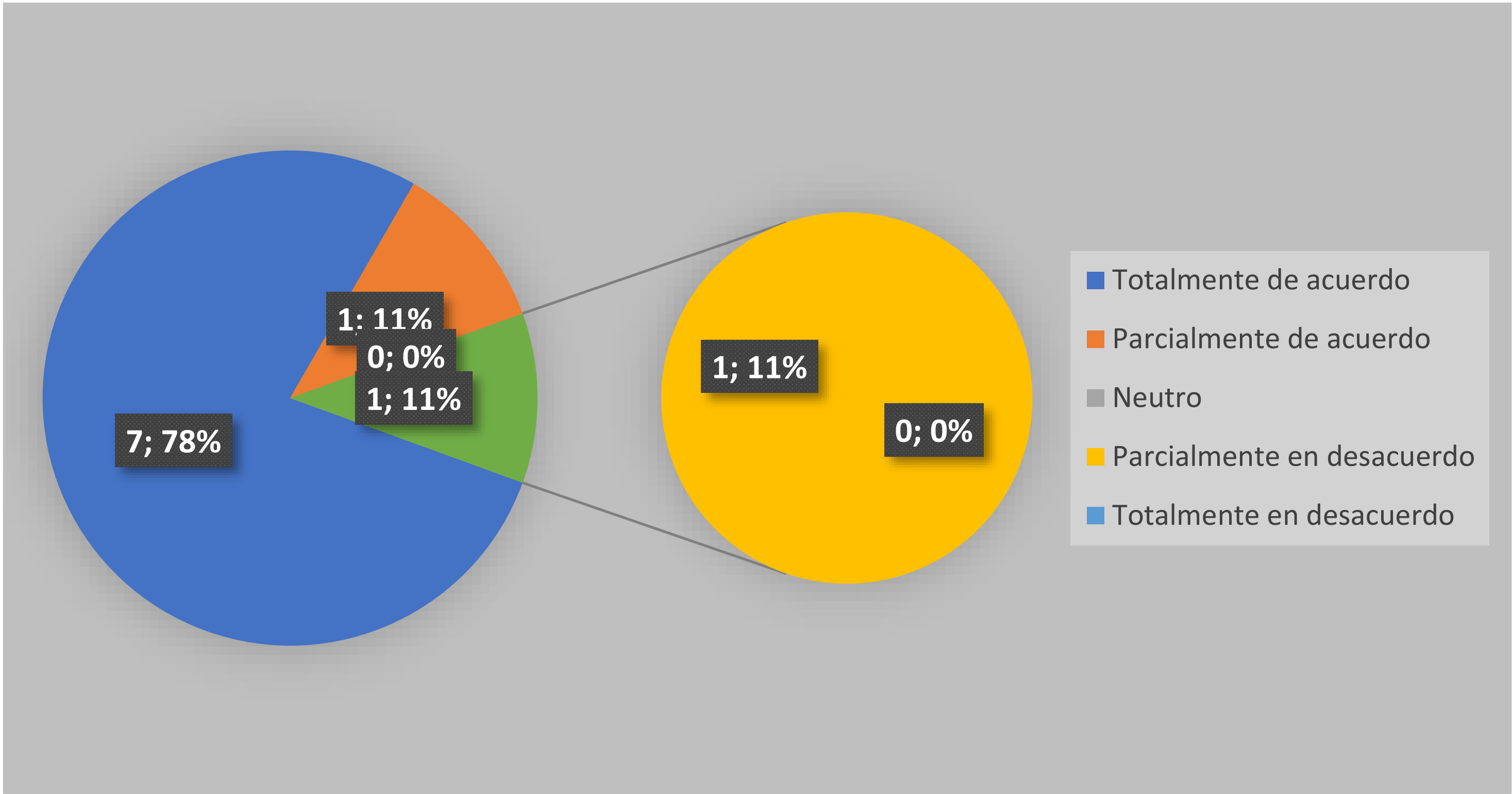
Tabla N.° 12. Identificación y reproducción de líneas, figuras y formas básicas

Indicadores	Valor	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	7	77.8 %
Parcialmente de acuerdo	1	11.1 %
Neutro	0	0.0 %
Parcialmente en desacuerdo	1	11.1 %
Totalmente en desacuerdo	0	0.0 %
Total	9	100.0 %

Fuente. Elaboración propia, a partir de la encuesta aplicada a las docentes de preescolar de la Escuela Jardín de Niños durante el primer período escolar de 2026 (González, 2026)

Se evidencia que la mayoría de las docentes (77.8 %) ayuda a los estudiantes a identificar y reproducir líneas, figuras y formas básicas, mientras que un 11.1 % manifestó estar parcialmente de acuerdo y otro 11.1 % parcialmente en desacuerdo. Aunque la tendencia general es favorable, estas respuestas minoritarias indican que no todas las docentes trabajan con la misma intensidad este tipo de actividades. Este aspecto es relevante para la investigación, debido a que el reconocimiento y reproducción de formas constituye una habilidad básica en el proceso de preescritura.

Gráfica N.º 12. Identificación y reproducción de líneas, figuras y formas básicas



Fuente. Elaboración propia, a partir de la encuesta aplicada a las docentes de preescolar de la Escuela Jardín de Niños durante el primer período escolar de 2026 (González, 2026)

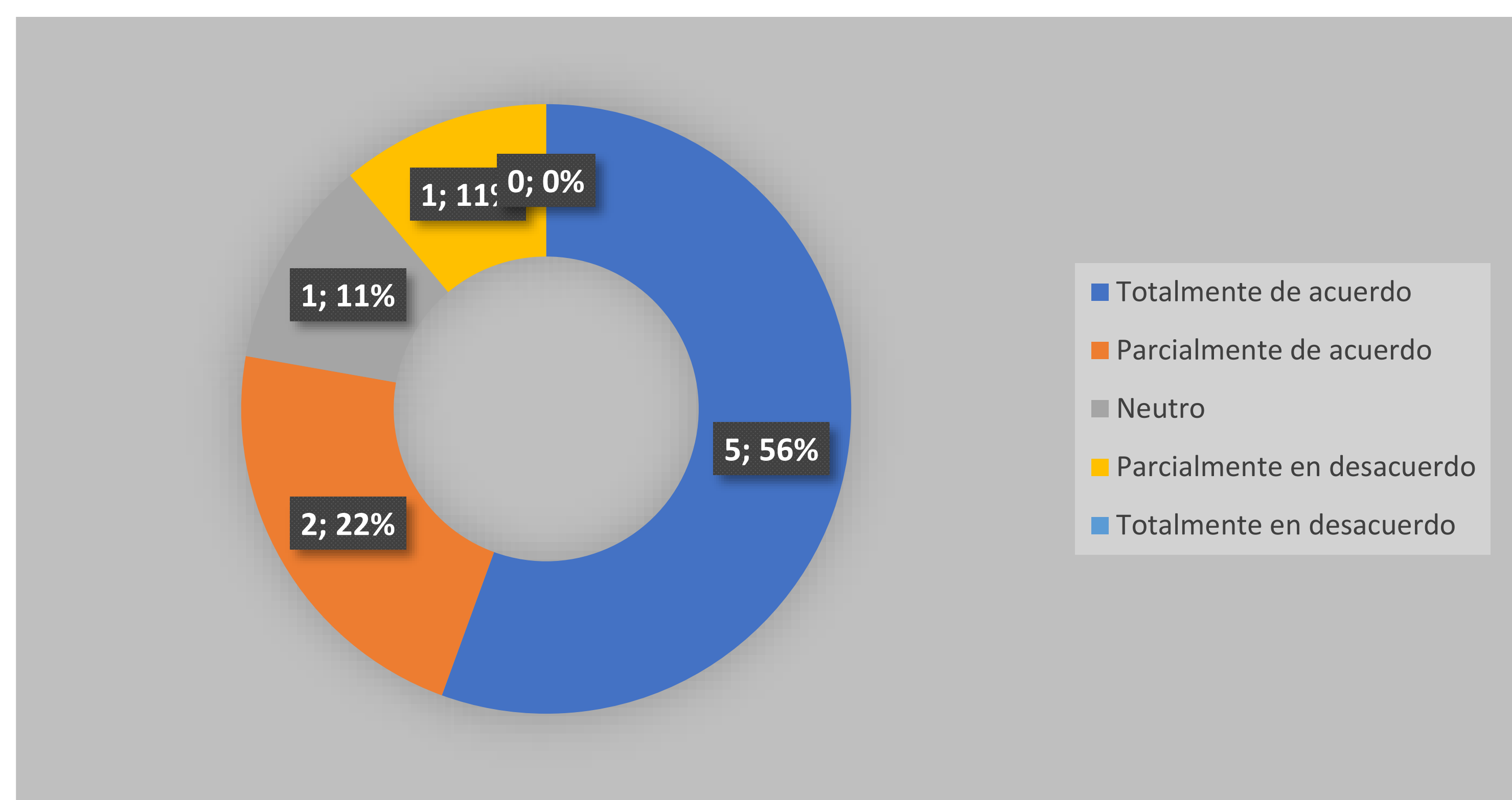
Tabla N.° 13. Comprensión de la función simbólica de la escritura en las actividades diarias

Indicadores	Valor	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	5	55.6 %
Parcialmente de acuerdo	2	22.2 %
Neutro	1	11.1 %
Parcialmente en desacuerdo	1	11.1 %
Totalmente en desacuerdo	0	0.0 %
Total	9	100.0 %

Fuente. Elaboración propia, a partir de la encuesta aplicada a las docentes de preescolar de la Escuela Jardín de Niños durante el primer período escolar de 2026 (González, 2026)

Los resultados muestran que el 55.6 % de las docentes favorece la comprensión de la función simbólica de la escritura en las actividades diarias, mientras que un 22.2 % se mostró parcialmente de acuerdo. Asimismo, un 11.1 % permaneció en una posición neutral y otro 11.1 % manifestó estar parcialmente en desacuerdo. Esto evidencia que, aunque predomina una percepción positiva, todavía existen diferencias en la manera en que las docentes incorporan la función simbólica de la escritura en sus prácticas. Este hallazgo resulta importante para la tesis, ya que comprender que los signos y dibujos representan significados constituye un paso esencial en la preescritura.

Gráfica N.º 13. Comprensión de la función simbólica de la escritura en las actividades diarias



Fuente. Elaboración propia, a partir de la encuesta aplicada a las docentes de preescolar de la Escuela Jardín de Niños durante el primer período escolar de 2026 (González, 2026)

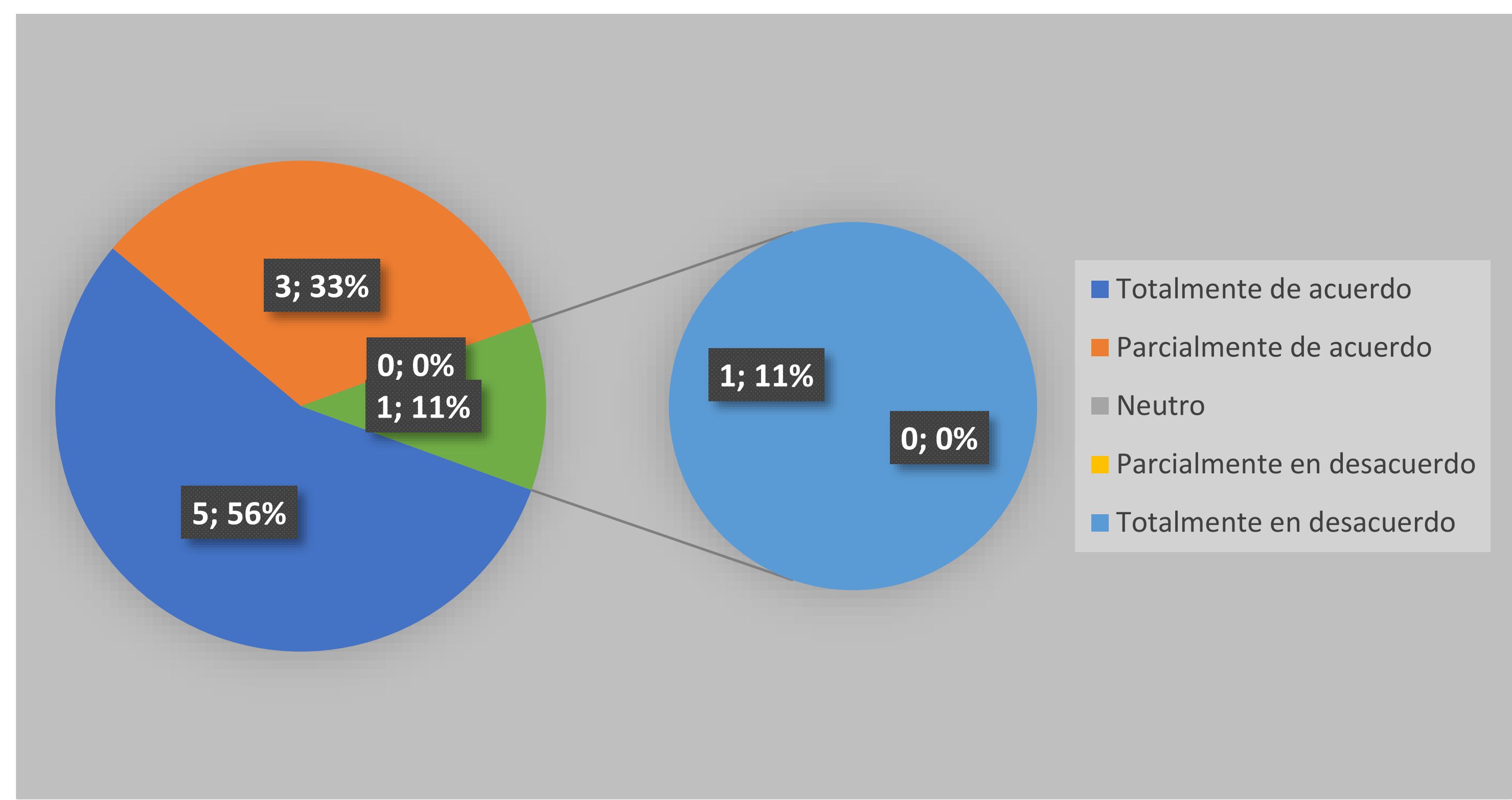
Tabla N.° 14. Motivación a los estudiantes al crear dibujos y símbolos propios durante las clases

Indicadores	Valor	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	5	55.6 %
Parcialmente de acuerdo	3	33.3 %
Neutro	0	0.0 %
Parcialmente en desacuerdo	0	0.0 %
Totalmente en desacuerdo	1	11.1 %
Total	9	100.0 %

Fuente. Elaboración propia, a partir de la encuesta aplicada a las docentes de preescolar de la Escuela Jardín de Niños durante el primer período escolar de 2026 (González, 2026)

Se aprecia que la mayoría de las docentes (55.6 %) motiva a los estudiantes a crear dibujos y símbolos propios durante las clases, mientras que un 33.3 % manifestó estar parcialmente de acuerdo. Sin embargo, un 11.1 % expresó estar totalmente en desacuerdo, lo que indica que no todas las docentes promueven de igual manera la expresión gráfica libre. A pesar de ello, la tendencia general es favorable y respalda el propósito de la investigación, ya que la producción de dibujos y símbolos constituye una manifestación inicial del proceso de preescritura.

Gráfica N.º 14. Motivación a los estudiantes al crear dibujos y símbolos propios durante las clases



Fuente. Elaboración propia, a partir de la encuesta aplicada a las docentes de preescolar de la Escuela Jardín de Niños durante el primer período escolar de 2026 (González, 2026)

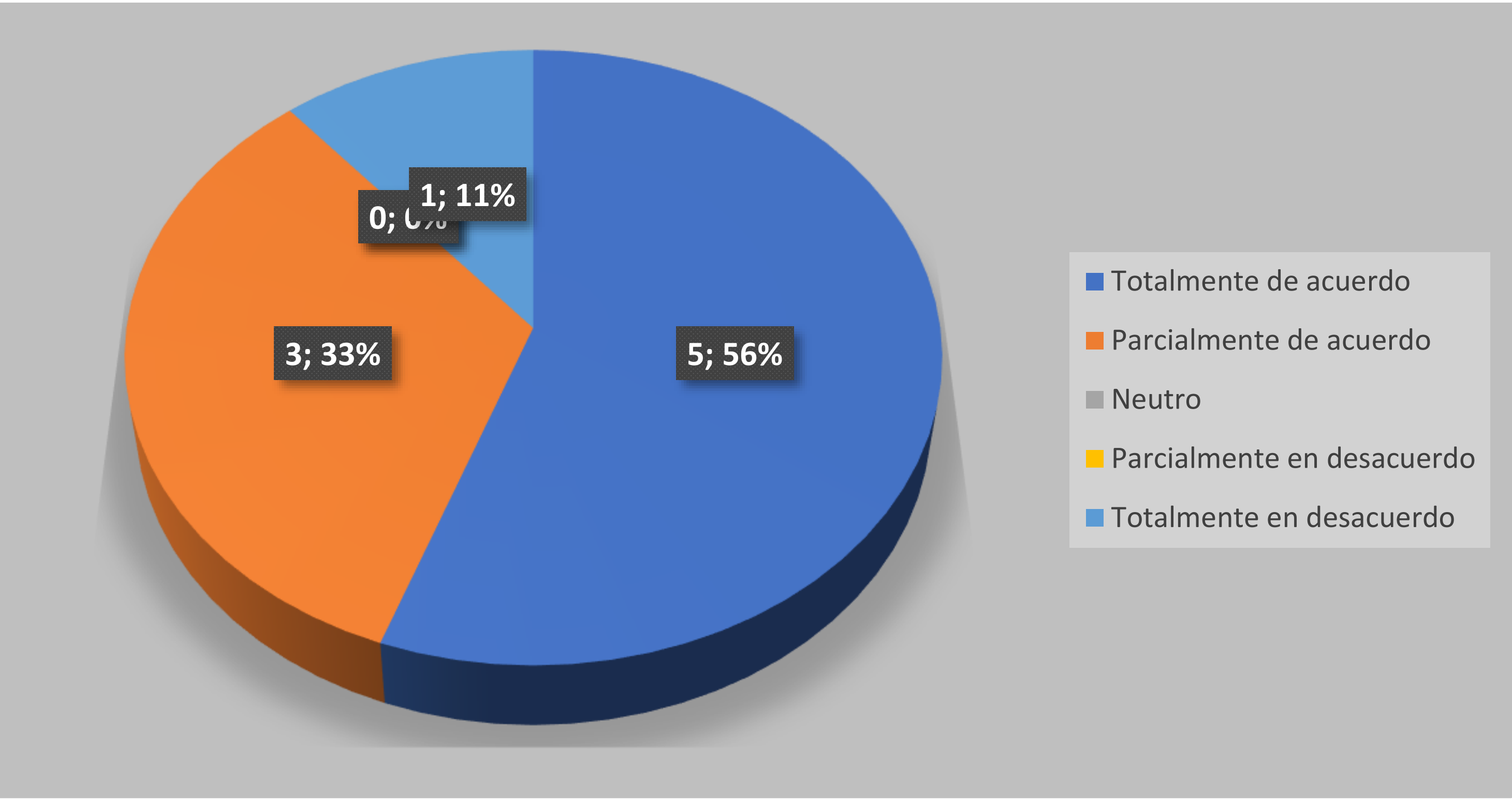
Tabla N.° 15. Motivación de la expresión verbal y gráfica espontánea en el aula

Indicadores	Valor	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	5	55.6 %
Parcialmente de acuerdo	3	33.3 %
Neutro	0	0.0 %
Parcialmente en desacuerdo	0	0.0 %
Totalmente en desacuerdo	1	11.1 %
Total	9	100.0 %

Fuente. Elaboración propia, a partir de la encuesta aplicada a las docentes de preescolar de la Escuela Jardín de Niños durante el primer período escolar de 2026 (González, 2026)

Los resultados evidencian que el 55.6 % de las docentes promueve la expresión verbal y gráfica espontánea en el aula, mientras que un 33.3 % manifestó estar parcialmente de acuerdo. No obstante, un 11.1 % expresó estar totalmente en desacuerdo, lo que indica que aún existen diferencias en la forma de estimular este tipo de expresión. Este aspecto es relevante para la tesis, debido a que la expresión espontánea favorece la creatividad, la comunicación y el desarrollo de habilidades vinculadas con la preescritura.

Gráfica N.º 15. Motivación de la expresión verbal y gráfica espontánea en el aula



Fuente. Elaboración propia, a partir de la encuesta aplicada a las docentes de preescolar de la Escuela Jardín de Niños durante el primer período escolar de 2026 (González, 2026)

CAPÍTULO V

DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS

En este capítulo se presentan las conclusiones y recomendaciones que surgen del análisis de los resultados, en correspondencia con los objetivos planteados en la presente investigación.

5.1 **Conclusión**

- La percepción de las docentes de preescolar respecto al uso de la didáctica lúdica como estrategia para estimular la preescritura fue mayormente favorable, evidenciada por el predominio de respuestas correspondientes a las categorías "totalmente de acuerdo" y "parcialmente de acuerdo".
- La valoración positiva de las docentes se manifestó especialmente en los aspectos relacionados con la planificación de actividades lúdicas, el uso de materiales didácticos, la realización de ejercicios de trazos, la coordinación ojo-mano y el empleo de materiales manipulativos para el desarrollo de la preescritura.
- Los resultados obtenidos evidenciaron la existencia de diferencias en la frecuencia, sistematicidad y profundidad con que algunas docentes implementan estrategias lúdicas en el aula, reflejadas en la presencia de respuestas neutras y en desacuerdo.
- El estudio permitió determinar que las docentes reconocen la importancia y efectividad de la didáctica lúdica en el proceso de aprestamiento a la escritura en el nivel preescolar, dando cumplimiento al objetivo general de la investigación.
- Los hallazgos obtenidos evidenciaron que las actividades lúdicas favorecen el desarrollo de habilidades fundamentales para la preescritura, tales como la motricidad fina, la coordinación visomotora, el reconocimiento de formas y símbolos, así como la motivación hacia la expresión gráfica y escrita.
- Los resultados del estudio confirmaron la pertinencia de fortalecer la práctica pedagógica mediante propuestas orientadas a la implementación de estrategias lúdicas intencionadas y adaptadas a las necesidades de los estudiantes.

5.2 Recomendaciones

- Aplicación sistemática de la didáctica lúdica en aquellas áreas donde se evidenciaron respuestas parciales, neutras o en desacuerdo, particularmente en el seguimiento del progreso de los estudiantes, la retroalimentación durante las actividades, el ajuste de estrategias según los resultados observados y la promoción de la función simbólica de la escritura.
- Continuidad en la planificación de actividades con objetivos pedagógicos claramente definidos, incorporando recursos variados y manteniendo procesos de observación y evaluación que permitan atender de manera más precisa las necesidades de los niños en el desarrollo de la preescritura.
- Implementación y socialización de la propuesta pedagógica "Manitas activas: capacitar a docentes en el uso de la didáctica lúdica para estimular la preescritura", con el propósito de brindar a las docentes un recurso práctico, innovador y contextualizado que fortalezca sus competencias pedagógicas en el nivel preescolar.
- Promoción de espacios de capacitación y acompañamiento docente orientados al uso de estrategias lúdicas que contribuyan al desarrollo integral de las habilidades de preescritura, favoreciendo una mejor preparación de los estudiantes para su ingreso formal a la escritura.

CAPÍTULO VI

PROPUESTA

En este apartado, se presenta la propuesta para capacitar a docentes en la implementación de la didáctica lúdica para estimular la preescritura en el nivel preescolar.

Por consiguiente, la propuesta tiene como objetivo presentar diversas actividades innovadoras para preparar a los alumnos del nivel preescolar para el ingreso formal a la escritura.

6.1 Título de la propuesta

Manitas activas. Capacitar a docentes en el uso de la didáctica lúdica para estimular la preescritura

6.2 Introducción

La presente propuesta se enmarca en la necesidad que los docentes apliquen la didáctica lúdica para estimular la preescritura en los niños de preescolar. A partir de la investigación la Percepción de los docentes sobre el uso de la didáctica lúdica y el fomento de la preescritura en estudiantes de preescolar de la Escuela Jardín de niños realizada por Maribel González (2026), se evidencian las dificultades que presentan los niños en la transición de kínder a primer grado para adquirir la escritura de manera formal. Por lo cual, se recalca la importancia de la aplicación de juegos y la capacitación continua de los docentes de nivel inicial.

Esta tesis muestra que los niños que no son estimulados en niveles iniciales están propensos a presentar dificultades en la escritura. Además, el rol del docente en el desarrollo de estas habilidades. Por ello, la propuesta busca mostrar diversas actividades que aporten nuevas herramientas a los docentes de nivel inicial presentando recursos y estrategias pedagógicas en las siguientes áreas: motricidad fina y gruesa, coordinación óculo-manual, grafomotricidad y percepción visual.

6.3 **Objetivos**

En este apartado se muestran los objetivos de la propuesta

6.3.1 **Objetivo general**

- Facilitar a los docentes de preescolar un recurso pedagógico con actividades lúdicas para estimular la preescritura.

6.3.2 **Objetivos específicos**

- Diseñar actividades orientadas al fortalecimiento de la motricidad fina, la coordinación óculo-manual, orientación espacial, la grafomotricidad y la percepción visual.
- Organizar las actividades seleccionadas en un folleto pedagógico como recurso didáctico de apoyo para los docentes de preescolar.
- Promover la aplicación de actividades lúdicas en el aula para estimular las habilidades precursoras de la escritura.

6.4 **Antecedentes y justificación**

La educación preescolar constituye una etapa esencial en el desarrollo infantil, ya que en ella se fortalecen habilidades cognitivas, motrices, lingüísticas y socioemocionales que sirven de base para aprendizajes posteriores. Dentro de este proceso, la preescritura ocupa un lugar relevante, debido a que prepara al niño para la adquisición formal de la escritura mediante el desarrollo de destrezas necesarias para el control del trazo, la coordinación de movimientos, la orientación espacial y la percepción visual.

Los hallazgos de la investigación realizada por Maribel González (2026) evidencian que existen dificultades en la transición de los estudiantes de preescolar hacia primer grado, particularmente en la adquisición de la escritura formal. Se identificó que algunos niños no logran desarrollar adecuadamente habilidades previas

indispensables, lo cual repercute en su desempeño escolar y en la forma en que enfrentan el proceso de aprendizaje de la escritura. Asimismo, se destaca que la estimulación temprana y sistemática en el nivel inicial es determinante para prevenir estas dificultades.

De igual manera, la investigación pone de manifiesto la importancia de la didáctica lúdica como una herramienta valiosa en el trabajo docente, ya que permite que los niños aprendan de manera natural, activa y motivadora. Sin embargo, también se reconoce la necesidad de ofrecer a los docentes recursos innovadores y accesibles, que faciliten la incorporación de actividades lúdicas enfocadas específicamente en el desarrollo de la preescritura.

En este contexto, la propuesta **“Manitas activas. Capacitar a docentes en el uso de la didáctica lúdica para estimular la preescritura”**, se justifica por la necesidad de fortalecer las competencias pedagógicas de los docentes de preescolar mediante la entrega de un folleto con actividades innovadoras y prácticas. Este recurso permitirá orientar la labor docente hacia la estimulación de áreas fundamentales como la motricidad fina y gruesa, la coordinación óculo-manual, la grafomotricidad y la percepción visual, contribuyendo así a una mejor preparación de los niños para el aprendizaje formal de la escritura.

Los beneficiarios directos de esta propuesta serán los docentes de preescolar, quienes contarán con un material de apoyo pedagógico útil para enriquecer su práctica educativa. De manera indirecta, los principales beneficiarios serán los niños y niñas, quienes podrán participar en experiencias de aprendizaje más significativas, dinámicas y adecuadas a su etapa de desarrollo, favoreciendo su desempeño futuro en el proceso escritor.

6.5 Actividades, tareas y responsables

Fase N.º 1. Planificación y diseño del folleto pedagógico

Actividades	Tareas	Responsables
Diagnóstico de necesidades.	Revisión de los hallazgos obtenidos en la investigación sobre la percepción docente y las dificultades en preescritura.	Especialista Maribel González.
Selección de actividades.	Identificación de juegos y estrategias lúdicas pertinentes para estimular la preescritura.	
Diseño del folleto.	Organización de las actividades por áreas de desarrollo y redacción del contenido.	
Validación del contenido.	Revisión del folleto por parte de docentes o especialistas del nivel inicial.	

Fase N.º 2. Socialización de la propuesta

Actividades	Tareas	Responsables
Presentación del folleto.	Dar a conocer a los docentes el propósito, contenido y estructura del folleto pedagógico.	Especialista Maribel González.
Orientación de uso.	Explicar cómo integrar las actividades lúdicas en la planificación diaria del aula.	
Entrega del recurso.	Distribución física o digital del folleto a los docentes de preescolar.	Especialista Maribel González / Dirección.

Fase N.º 3. Aplicación y seguimiento

Actividades	Tareas	Responsables
Implementación en el aula	Aplicación de las actividades lúdicas según las necesidades del grupo.	Docentes de preescolar.
Observación de resultados	Registro de avances en el desempeño de los niños en actividades de preescritura.	Docentes
Retroalimentación	Recopilación de opiniones sobre la utilidad, claridad y pertinencia del folleto.	Especialista Maribel González y docentes.

6.6 Cronograma de ejecución

Fase N.º 1. Planificación y diseño del folleto pedagógico

Semana N.º 1	Semana N.º 2	Semana N.º 3	Semana N.º 4
✓	✓	✓	✓

Fase N.º 2. Socialización de la propuesta

Semana N.º 5	Semana N.º 6	Semana N.º 7	Semana N.º 8	Semana N.º 9	Semana N.º 10	Semana N.º 11	Semana N.º 12
✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

Fase N.º 3. Aplicación y seguimiento

Semana N.º 13	Semana N.º 14	Semana N.º 15	Semana N.º 16	Semana N.º 17	Semana N.º 18	Semana N.º 19	Semana N.º 20
✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

Tareas	Enero				Febrero				Marzo			
	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10	S11	S12
Diagnóstico de necesidades institucionales.												
Planificación de la propuesta.												
Elaboración de la guía didáctica.												
Revisión y validación de la guía.												
Coordinación con la dirección del centro educativo.												
Organización de materiales y recursos.												
Preparación de la capacitación docente.												

La duración de las actividades constituye una estimación y puede ajustarse según el tiempo previsto y el alcance particular del programa

Presupuesto

Concepto	Descripción	Valor estimado (B/.)
Recursos humanos	Honorarios profesionales de la especialista Maribel González, responsable de la orientación, capacitación y acompañamiento durante la ejecución de la propuesta.	2,500.00
Honorarios del personal de apoyo logístico.	Pago al personal de apoyo para la organización, coordinación y asistencia técnica en el desarrollo de las actividades.	800.00
Materiales didácticos y papelería.	Impresión de guías, folletos pedagógicos, hojas, tinta y materiales de apoyo para talleres dirigidos a las docentes participantes.	650.00
Logística y espacios	Alquiler o adecuación de espacio para jornadas de capacitación, incluyendo requerimientos básicos de organización y refrigerio.	900.00
Internet	Servicio de internet utilizado para el desarrollo, seguimiento y socialización de contenidos de la propuesta. Se estima con base en planes residenciales vigentes del mercado panameño.	50.00
Plataforma digital	Suscripción o uso de herramienta digital para reuniones virtuales, diseño o gestión de materiales pedagógicos.	180.00
Evaluación y seguimiento	Diseño de instrumentos, reproducción de formatos y procesamiento básico de la información obtenida durante la ejecución.	350.00
Imprevistos (10 %)	Fondo destinado para cubrir gastos no contemplados durante la implementación.	543.00
	Total estimado	5,973.00

6.7 Indicadores de proceso y de resultados de la propuesta

Los indicadores de proceso y de resultados permiten valorar el desarrollo y la efectividad de la propuesta orientada al fortalecimiento de la percepción docente, sobre la importancia de la estimulación de la preescritura mediante estrategias lúdicas en el nivel preescolar. En este sentido, los indicadores de proceso se enfocan en el seguimiento de las actividades planificadas durante la implementación, mientras que los indicadores de resultados permiten identificar los cambios alcanzados en las docentes participantes una vez ejecutada la propuesta.

6.7.1 Indicadores de proceso

Los indicadores de proceso están dirigidos a verificar el cumplimiento de las actividades programadas y el nivel de participación de las docentes durante la ejecución de la propuesta. Entre los principales indicadores se consideran los siguientes:

- **Asistencia y permanencia de las docentes:** se refiere al porcentaje de docentes que participan de manera continua en las jornadas de capacitación y culminan satisfactoriamente el proceso formativo.
- **Valoración de la experiencia formativa:** permite identificar el nivel de satisfacción de las docentes con respecto a los contenidos desarrollados, las estrategias metodológicas utilizadas y la orientación brindada durante la propuesta.
- **Seguimiento pedagógico realizado:** corresponde al número de acciones de acompañamiento, orientación y retroalimentación efectuadas durante la implementación de la propuesta.
- **Aplicación de estrategias lúdicas en la formación:** hace referencia al desarrollo de dinámicas, juegos y actividades prácticas orientadas a fortalecer la comprensión docente sobre la estimulación de la preescritura.

- **Elaboración de recursos o adecuaciones didácticas:** permite valorar la producción de materiales, actividades o adaptaciones elaboradas por las docentes para responder a las necesidades de sus grupos.
- **Cumplimiento del cronograma de trabajo:** se orienta a verificar que las actividades planificadas se ejecuten en el tiempo previsto y conforme a la organización establecida en la propuesta.

6.7.2 Indicadores de resultados

Los indicadores de resultados permiten valorar los efectos alcanzados con la implementación de la propuesta, particularmente en relación con el fortalecimiento de la percepción docente, la apropiación de estrategias lúdicas y su incorporación en la práctica pedagógica.

- **Fortalecimiento de la percepción docente sobre la preescritura:** permite identificar los cambios favorables en la percepción de las docentes, respecto a la importancia de estimular la preescritura desde el nivel preescolar.
- **Incremento del conocimiento pedagógico:** se refiere al nivel de comprensión alcanzado por las docentes sobre el uso de estrategias lúdicas para favorecer habilidades previas a la escritura.
- **Incorporación de estrategias lúdicas en la práctica docente:** valora el grado en que las docentes integran actividades lúdicas vinculadas a la estimulación de la preescritura dentro de su planificación y ejecución pedagógica.
- **Uso de materiales y recursos pedagógicos:** permite verificar la utilización efectiva de guías, recursos didácticos y materiales elaborados durante la propuesta.
- **Percepción de utilidad de la propuesta:** mide el nivel de valoración de las docentes sobre la pertinencia, claridad y aplicabilidad de la propuesta en su contexto educativo.

- **Avances observados en la preparación para la escritura:** permite identificar, desde la apreciación docente, mejoras en las habilidades previas a la escritura de los niños a partir de las actividades implementadas.

6.8 FOLLETO PEDAGÓGICO CON LAS ACTIVIDADES DIDÁCTICAS

Introducción

La etapa preescolar representa un período fundamental para el desarrollo de habilidades previas al aprendizaje formal de la escritura. En este nivel, es indispensable promover experiencias pedagógicas que estimulen capacidades como la motricidad fina y gruesa, la coordinación óculo-manual, la grafomotricidad y la percepción visual, por ser elementos esenciales en el proceso de preescritura.

Por ello, el presente folleto pedagógico se plantea como una herramienta didáctica dirigida a los docentes de educación inicial, con la finalidad de proporcionar actividades lúdicas que favorezcan la estimulación de las habilidades de preescritura en los niños. Su diseño responde a la necesidad de ofrecer estrategias prácticas, dinámicas y contextualizadas que fortalezcan la intervención pedagógica del docente y contribuyan al desarrollo integral del niño dentro del aula preescolar.

Presentación

Manitas activas

Folleto pedagógico para estimular las habilidades de preescritura en niños de preescolar



Estimadas docentes de preescolar

Este folleto pedagógico ha sido diseñado como una herramienta de apoyo para docentes de educación inicial, con el propósito de ofrecer actividades lúdicas orientadas al fortalecimiento de las habilidades de preescritura en niños de preescolar. Su contenido busca facilitar estrategias prácticas que favorezcan el desarrollo motriz, la coordinación óculo-manual y el aprestamiento para la escritura.

Objetivo general

- Brindar a los docentes de preescolares actividades lúdicas que favorezcan el desarrollo de las habilidades de preescritura en los niños.

Objetivos específicos

- Fortalecer la motricidad fina mediante actividades prácticas
- Estimular la coordinación óculo-manual a través de juegos dirigidos
- Favorecer el control del trazo con ejercicios de preescritura
- Proporcionar estrategias didácticas aplicables en el aula

Elementos o palabras claves para comprender el folleto

- Preescritura: conjunto de habilidades previas que preparan al niño para el aprendizaje formal de la escritura.

- Didáctica lúdica: estrategia pedagógica que utiliza el juego como medio para favorecer aprendizajes significativos.
- Motricidad fina: capacidad para realizar movimientos pequeños y precisos, especialmente con manos y dedos.
- Motricidad gruesa: habilidad para ejecutar movimientos amplios del cuerpo que favorecen el control postural y la coordinación general.
- Coordinación óculo-manual: integración entre la vista y el movimiento de las manos para realizar acciones con mayor precisión.
- Grafomotricidad: desarrollo de movimientos y destrezas necesarias para el control del trazo y la escritura inicial.
- Percepción visual: capacidad para identificar, diferenciar y organizar estímulos visuales del entorno.
- Aprestamiento: proceso de preparación integral del niño para adquirir nuevos aprendizajes escolares.
- Trazo: movimiento gráfico realizado por el niño como parte del desarrollo inicial de la escritura.

ACTIVIDAD DE MOTRICIDAD FINA

Nombre de la actividad	Habilidad para desarrollar	Estrategia didáctica	Actividad	Procedimiento de aplicación de la estrategia	Materiales	Evaluación
Cactus sin espinas.	Coordinación óculo-manual.	Juego	Retira objetos pequeños utilizando una horquilla con coordinación, precisión y control manual.	Se le presentará al niño la actividad cactus sin espinas, donde deberá retirar cuidadosamente con una horquilla los palitos que representan las espinas del cactus.	Figura de cactus elaborada en cartón, fomi o cartulina gruesa, palitos de madera, horquilla plástica.	Instrumento de evaluación: rúbrica.
La serpiente	Coordinación óculo- manual.	Juego	Inserta bolitas de color verde en la lana.	Se le presentará al niño una imagen plastificada de una serpiente con una lana, donde deberá insertar bolitas o cuerditas de color verde. Al finalizar, podrá jugar libremente con la serpiente.	Imagen impresa y plastificada de una serpiente, lana bolitas o cuerditas de color verde.	Instrumento de evaluación: rúbrica.

El pulpo de los cordones.	Coordinación óculo-manual.	Juego	Inserta los cordones en el pulpo.	Se le presentará al niño la imagen de un pulpo, donde deberá pasar cordones de colores por los orificios de sus tentáculos.	Imagen impresa y plastificada de un pulpo con perforaciones en los tentáculos, cordones de colores.	Instrumento de evaluación: rúbrica.
El tesoro escondido.	Orientación espacial.	Búsqueda guiada.	Encontrar un objeto siguiendo indicaciones espaciales.	Se le indicará al niño que busque un tesoro siguiendo instrucciones como arriba, abajo, dentro, fuera, delante o detrás.	Caja pequeña, objetos o juguetes, tarjetas con indicaciones.	Instrumento de evaluación: rúbrica.
El camino de las flechas.	Orientación espacial.	Recorrido guiado.	Seguir un camino marcado con flechas.	Se le presentará al niño un recorrido con flechas que deberá seguir caminando hacia adelante, atrás, izquierda o derecha.	Flechas de cartulina o impresas.	Instrumento de evaluación: rúbrica.
Siguiendo al robot.	Orientación espacial.	Juego de movimiento y desplazamiento.	Realizar movimientos siguiendo.	Se le indicará al niño que siga las instrucciones del robot: avanzar,	Imagen o disfraz de robot.	Instrumento de evaluación: rúbrica.

			órdenes espaciales.	retroceder, girar a la izquierda o a la derecha.		
La carrera de obstáculos.	Orientación espacial.	Circuito motor	Recorrer obstáculos siguiendo direcciones.	Se le presentará al niño un circuito, donde deberá pasar por encima, por debajo, alrededor o entre los obstáculos.	Conos, aros, cajas o cuerdas.	Instrumento de evaluación: rúbrica.
Ubico la figura	Orientación espacial.	Juego de asociación visual.	Colocar figuras en lugares determinados .	Se le entregará una lámina con espacios definidos, donde deberá ubicar figuras siguiendo instrucciones espaciales.	Láminas, figuras geométricas o imágenes recortables.	Instrumento de evaluación: rúbrica.
Caminos divertidos.	Grafomotricidad	Trazado guiado	Seguir líneas de diferentes formas.	Se le presentará al niño una lámina con caminos rectos, curvos y en zigzag, donde deberá recorrer las líneas con un lápiz sin salirse del trayecto.	Láminas de trazos, lápices de colores.	Instrumento de evaluación: rúbrica.

Sigue las líneas punteadas.	Grafomotricidad	Repaso de líneas.	Unir líneas punteadas.	Se le entregará al niño una ficha con líneas punteadas, que deberá repasar siguiendo la dirección indicada.	Fichas impresas, lápices de grafito o colores.	Instrumento de evaluación: rúbrica.
El arcoíris de colores.	Grafomotricidad	Trazado creativo.	Repasar arcos de colores.	Se le presentará al niño un dibujo de un arcoíris, donde deberá repasar cada arco siguiendo el contorno con diferentes colores.	Lámina de arcoíris, crayones o lápices de colores.	Instrumento de evaluación: rúbrica.
Dibujo en bandeja de arena.	Grafomotricidad	Exploración sensorial.	Realizar trazos en arena.	Se le presentará al niño una bandeja con arena, donde deberá realizar líneas rectas, curvas y figuras sencillas utilizando su dedo índice.	Bandeja, arena fina.	Instrumento de evaluación: rúbrica.
Completa el dibujo.	Grafomotricidad	Observación y reproducción gráfica.	Completar imágenes siguiendo líneas.	Se le presentará al niño una imagen incompleta, que	Láminas impresas, lápices de colores.	Instrumento de evaluación: rúbrica.

				deberá terminar repasando o continuando los trazos faltantes.		
Encuentra la figura igual.	Discriminación visual y atención.	Asociación visual.	Identificar figuras iguales.	Se le presentará al niño una lámina con varias figuras, donde deberá encontrar y señalar las que son iguales al modelo presentado.	Láminas con figuras geométricas o dibujos, lápices de colores.	Instrumento de evaluación: rúbrica.
Busca las diferencias.	Observación y comparación visual.	Juego de observación.	Identificar diferencias entre imágenes.	Se le presentarán dos imágenes similares, donde deberá observar y encontrar las diferencias existentes entre ellas.	Láminas impresas con imágenes similares.	Instrumento de evaluación: rúbrica.
Completa el rompecabezas	Organización visual y percepción de formas.	Ensamblaje de imágenes.	Armar una imagen dividida en piezas.	Se le entregará al niño un rompecabezas sencillo que deberá completar observando la imagen modelo.	Rompecabezas de pocas piezas o imágenes recortadas.	Instrumento de evaluación: rúbrica.

Une la sombra correcta.	Asociación visual y reconocimiento de formas.	Relación imagen-sombra.	Relacionar imágenes con sus sombras.	Se le presentará al niño una lámina con imágenes y sus sombras, donde deberá unir cada objeto con la sombra correspondiente.	Láminas impresas, lápiz.	Instrumento de evaluación: rúbrica.
Memorama de imágenes.	Memoria visual y atención.	Juego de memoria.	Encontrar pares de imágenes iguales.	Se colocarán tarjetas boca abajo y el niño deberá levantar dos a la vez hasta encontrar las parejas correspondientes .	Tarjetas con imágenes repetidas.	Instrumento de evaluación: rúbrica.

RÚBRICA DE EVALUACIÓN – ACTIVIDAD: CACTUS SIN ESPINAS

Criterios	Logrado (3)	En proceso (2)	Requiere apoyo (1)
Manipulación de la horquilla.	Utiliza la horquilla de forma adecuada y autónoma.	Utiliza la horquilla con algunas dificultades.	Requiere ayuda constante para usar la horquilla.
Coordinación óculo-manual.	Coordina con precisión la vista y la mano al retirar las espinas.	Presenta coordinación parcial al realizar la actividad.	Muestra dificultad para coordinar la vista y la mano.
Precisión en el retiro de las espinas.	Retira los palitos con cuidado y sin dificultad.	Retira algunos palitos, pero con poca precisión.	Presenta dificultad para retirar los palitos.
Seguimiento de instrucciones.	Sigue las indicaciones correctamente durante toda la actividad.	Sigue algunas indicaciones con apoyo.	Requiere guía constante para seguir instrucciones.

RÚBRICA DE EVALUACIÓN – ACTIVIDAD: LA SERPIENTE

Criterios	Logrado (3)	En proceso (2)	Requiere apoyo (1)
Manipulación del material.	Manipula adecuadamente la lana y las bolitas o cuerditas de forma autónoma.	Manipula el material con algunas dificultades.	Requiere ayuda constante para manipular el material.
Inserción de bolitas o cuerditas.	Inserta las bolitas o cuerditas en la lana con precisión.	Inserta algunas bolitas o cuerditas con poca precisión.	Presenta dificultad para insertar las bolitas o cuerditas.
Coordinación óculo-manual.	Coordina con precisión la vista y la mano durante la actividad.	Presenta coordinación parcial al realizar la actividad.	Muestra dificultad para coordinar la vista y la mano.
Seguimiento de instrucciones.	Sigue las indicaciones correctamente durante toda la actividad.	Sigue algunas indicaciones con apoyo.	Requiere guía constante para seguir instrucciones.

RÚBRICA DE EVALUACIÓN – ACTIVIDAD: EL PULPO DE LOS CORDONES

Criterios	Logrado (3)	En proceso (2)	Requiere apoyo (1)
Manipulación de los cordones.	Manipula los cordones de forma adecuada y autónoma.	Manipula los cordones con algunas dificultades.	Requiere ayuda constante para manipular los cordones.
Inserción de los cordones.	Pasa los cordones correctamente por los orificios.	Pasa algunos cordones con poca precisión.	Presenta dificultad para pasar los cordones.
Coordinación óculo-manual.	Coordina con precisión la vista y la mano durante la actividad.	Presenta coordinación parcial al realizar la actividad.	Muestra dificultad para coordinar la vista y la mano.
Seguimiento de instrucciones.	Sigue las indicaciones correctamente durante toda la actividad.	Sigue algunas indicaciones con apoyo.	Requiere guía constante para seguir instrucciones.

RÚBRICA DE EVALUACIÓN – ACTIVIDAD: EL TESORO ESCONDIDO

Criterios	Logrado (3)	En proceso (2)	Requiere apoyo (1)
Ubicación de objetos	Localiza correctamente el tesoro siguiendo las indicaciones espaciales.	Localiza el tesoro con algunas dificultades.	Requiere ayuda constante para localizar el tesoro.
Comprensión de conceptos espaciales.	Identifica correctamente conceptos como arriba, abajo, dentro y fuera.	Identifica algunos conceptos espaciales.	Presenta dificultad para comprender los conceptos espaciales.
Seguimiento de instrucciones.	Sigue correctamente las indicaciones durante toda la actividad.	Sigue algunas indicaciones con apoyo.	Requiere guía constante para seguir instrucciones.

RÚBRICA DE EVALUACIÓN – ACTIVIDAD: EL CAMINO DE LAS FLECHAS

Criterios	Logrado (3)	En proceso (2)	Requiere apoyo (1)
Seguimiento de direcciones.	Sigue correctamente las direcciones indicadas por las flechas.	Sigue algunas direcciones con dificultad.	Requiere ayuda constante para seguir las direcciones.
Orientación espacial.	Identifica adecuadamente los movimientos hacia adelante, atrás, izquierda y derecha.	Reconoce algunos movimientos espaciales.	Presenta dificultad para identificar los movimientos espaciales.
Coordinación motora.	Realiza el recorrido de forma organizada y segura.	Realiza parte del recorrido con dificultad.	Requiere apoyo para completar el recorrido.

RÚBRICA DE EVALUACIÓN – ACTIVIDAD: SIGUIENDO AL ROBOT

Criterios	Logrado (3)	En proceso (2)	Requiere apoyo (1)
Ejecución de movimientos.	Realiza correctamente los movimientos solicitados.	Realiza algunos movimientos con dificultad.	Requiere ayuda constante para ejecutar los movimientos.
Orientación espacial corporal.	Identifica y aplica adecuadamente las direcciones indicadas.	Identifica algunas direcciones espaciales.	Presenta dificultad para reconocer las direcciones espaciales.
Seguimiento de instrucciones.	Sigue correctamente todas las indicaciones del docente.	Sigue algunas indicaciones con apoyo.	Requiere guía constante para seguir instrucciones.

RÚBRICA DE EVALUACIÓN – ACTIVIDAD: CAMINOS DIVERTIDOS

Criterios	Logrado (3)	En proceso (2)	Requiere apoyo (1)
Control del trazo	Sigue las líneas con precisión y sin salirse del recorrido.	Sigue parte del recorrido con algunas dificultades.	Presenta dificultad para seguir las líneas.
Coordinación óculo-manual.	Coordina adecuadamente la vista y la mano durante la actividad.	Presenta coordinación parcial al realizar la actividad.	Muestra dificultad para coordinar la vista y la mano.
Direccionalidad	Respetar la dirección indicada durante todo el recorrido.	Respetar algunas direcciones con apoyo.	Requiere ayuda constante para seguir la dirección indicada.

RÚBRICA DE EVALUACIÓN – ACTIVIDAD: SIGUE LAS LÍNEAS PUNTEADAS

Criterios	Logrado (3)	En proceso (2)	Requiere apoyo (1)
Repaso de líneas	Repasa correctamente todas las líneas punteadas.	Repasa algunas líneas con poca precisión.	Presenta dificultad para repasar las líneas.
Control del lápiz	Utiliza adecuadamente el lápiz durante toda la actividad.	Utiliza el lápiz con algunas dificultades.	Requiere ayuda constante para manipular el lápiz.
Coordinación óculo-manual.	Coordina con precisión la vista y la mano al repasar los trazos.	Presenta coordinación parcial al realizar la actividad.	Muestra dificultad para coordinar la vista y la mano.

RÚBRICA DE EVALUACIÓN – ACTIVIDAD: EL ARCOÍRIS DE COLORES

Criterios	Logrado (3)	En proceso (2)	Requiere apoyo (1)
Repaso de contornos.	Repasa los contornos correctamente y con precisión.	Repasa algunos contornos con dificultad.	Presenta dificultad para seguir los contornos.
Control del trazo	Mantiene un trazo continuo y controlado.	Mantiene el trazo con algunas interrupciones.	Requiere ayuda constante para controlar el trazo.
Coordinación óculo-manual.	Coordina adecuadamente la vista y la mano durante la actividad.	Presenta coordinación parcial al realizar la actividad.	Muestra dificultad para coordinar la vista y la mano.

RÚBRICA DE EVALUACIÓN – ACTIVIDAD: DIBUJO EN BANDEJA DE ARENA

Criterios	Logrado (3)	En proceso (2)	Requiere apoyo (1)
Realización de trazos.	Realiza correctamente los trazos solicitados en la arena.	Realiza algunos trazos con dificultad.	Presenta dificultad para realizar los trazos.
Control del movimiento.	Controla adecuadamente los movimientos de la mano y los dedos.	Controla parcialmente los movimientos.	Requiere ayuda constante para controlar los movimientos.
Coordinación óculo-manual.	Coordina adecuadamente la vista y la mano durante la actividad.	Presenta coordinación parcial al realizar la actividad.	Muestra dificultad para coordinar la vista y la mano.

RÚBRICA DE EVALUACIÓN – ACTIVIDAD: COMPLETA EL DIBUJO

Criterios	Logrado (3)	En proceso (2)	Requiere apoyo (1)
Continuidad del trazo.	Completa correctamente los trazos faltantes de la imagen.	Completa algunos trazos con dificultad.	Presenta dificultad para completar los trazos.
Percepción visual	Identifica adecuadamente las partes faltantes del dibujo.	Identifica algunas partes con apoyo.	Requiere ayuda constante para identificar las partes faltantes.
Coordinación óculo-manual.	Coordina adecuadamente la vista y la mano durante la actividad.	Presenta coordinación parcial al realizar la actividad.	Muestra dificultad para coordinar la vista y la mano.

RÚBRICA DE EVALUACIÓN – ACTIVIDAD: LA CARRERA DE OBSTÁCULOS

Criterios	Logrado (3)	En proceso (2)	Requiere apoyo (1)
Desplazamiento en el espacio.	Se desplaza correctamente siguiendo el recorrido establecido.	Realiza parte del recorrido con dificultad.	Requiere ayuda constante para desplazarse en el recorrido.
Comprensión de posiciones espaciales.	Identifica correctamente conceptos como encima, debajo y alrededor.	Reconoce algunos conceptos espaciales.	Presenta dificultad para comprender las posiciones espaciales.
Coordinación motora	Supera los obstáculos de forma organizada y segura.	Supera algunos obstáculos con dificultad.	Requiere apoyo para superar los obstáculos.

RÚBRICA DE EVALUACIÓN – ACTIVIDAD: UBICO LA FIGURA

Criterios	Logrado (3)	En proceso (2)	Requiere apoyo (1)
Ubicación de figuras	Coloca correctamente las figuras según las indicaciones espaciales.	Ubica algunas figuras con dificultad.	Requiere ayuda constante para ubicar las figuras.
Orientación espacial en el plano.	Identifica correctamente las posiciones indicadas en la lámina.	Reconoce algunas posiciones espaciales.	Presenta dificultad para identificar las posiciones espaciales.
Seguimiento de instrucciones.	Sigue correctamente todas las indicaciones durante la actividad.	Sigue algunas indicaciones con apoyo.	Requiere guía constante para seguir instrucciones.

RÚBRICA DE EVALUACIÓN – ACTIVIDAD: ENCUESTRA LA FIGURA IGUAL

Criterios	Logrado (3)	En proceso (2)	Requiere apoyo (1)
Identificación de figuras.	Identifica correctamente todas las figuras iguales.	Identifica algunas figuras con dificultad.	Requiere ayuda constante para identificar las figuras.
Discriminación visual.	Diferencia con precisión las características de las figuras.	Diferencia algunas características visuales.	Presenta dificultad para diferenciar las figuras.
Atención durante la actividad.	Mantiene la atención durante toda la actividad.	Mantiene la atención por momentos.	Requiere apoyo constante para mantener la atención.

RÚBRICA DE EVALUACIÓN – ACTIVIDAD: BUSCA LAS DIFERENCIAS

Criterios	Logrado (3)	En proceso (2)	Requiere apoyo (1)
Observación de detalles.	Identifica correctamente las diferencias entre las imágenes.	Identifica algunas diferencias con dificultad.	Presenta dificultad para encontrar las diferencias.
Comparación visual	Compara las imágenes con precisión.	Compara parcialmente las imágenes.	Requiere ayuda constante para comparar las imágenes.
Atención durante la actividad.	Mantiene la atención durante toda la actividad.	Mantiene la atención por momentos.	Requiere apoyo constante para mantener la atención.

RÚBRICA DE EVALUACIÓN – ACTIVIDAD: COMPLETA EL ROMPECABEZAS

Criterios	Logrado (3)	En proceso (2)	Requiere apoyo (1)
Organización visual	Ubica correctamente todas las piezas del rompecabezas.	Ubica algunas piezas con dificultad.	Requiere ayuda constante para ubicar las piezas.
Reconocimiento de formas.	Identifica adecuadamente las formas y su ubicación.	Reconoce algunas formas con apoyo.	Presenta dificultad para reconocer las formas.
Perseverancia en la actividad.	Completa la actividad de forma autónoma.	Completa parte de la actividad con apoyo.	Requiere ayuda constante para finalizar la actividad.

RÚBRICA DE EVALUACIÓN – ACTIVIDAD: UNE LA SOMBRA CORRECTA

Criterios	Logrado (3)	En proceso (2)	Requiere apoyo (1)
Asociación visual	Relaciona correctamente cada imagen con su sombra.	Relaciona algunas imágenes con dificultad.	Requiere ayuda constante para relacionar las imágenes.
Reconocimiento de formas.	Identifica adecuadamente las características de cada figura.	Reconoce algunas características visuales.	Presenta dificultad para reconocer las formas.
Atención durante la actividad.	Mantiene la atención durante toda la actividad.	Mantiene la atención por momentos.	Requiere apoyo constante para mantener la atención.

RÚBRICA DE EVALUACIÓN – ACTIVIDAD: MEMORAMA DE IMÁGENES

Criterios	Logrado (3)	En proceso (2)	Requiere apoyo (1)
Memoria visual	Recuerda y encuentra correctamente las parejas de imágenes.	Encuentra algunas parejas con dificultad.	Requiere ayuda constante para recordar las imágenes.
Reconocimiento visual	Identifica adecuadamente las imágenes presentadas.	Identifica algunas imágenes con apoyo.	Presenta dificultad para reconocer las imágenes.
Atención durante la actividad.	Mantiene la atención durante toda la actividad.	Mantiene la atención por momentos.	Requiere apoyo constante para mantener la atención.

Referencias bibliográficas

REVISTAS

Barragán Álvarez, A. L., Gaibor Villegas, M. J., Camacho Abril, P. E., & Sáenz de Viteri Cerezo, N. B. (2025). Participación de la familia en el proceso de aprendizaje de los niños de educación inicial. *Journal of Science and Research*, 9(CININGEC-). <https://revistas.utb.edu.ec/index.php/sr/article/view/3603>

Bedón Herrera, J. D. R., Bedón Herrera, D. G., Chicaiza Toapanta, J. B., Zambrano Ruiz, M. L., & Guanotasig Oña, I. A. (2025). Preescritura en la etapa preescolar. *Ciencias Latina Revista Multidisciplinar*, 9(1). https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v9i1.16550

Bierman, K. L., & Sheridan, S. M. (Eds.). (2022). Alianzas familia-escuela durante los primeros años escolares: Avances científicos para influir en la práctica. Springer. <https://link.springer.com/book/10.1007/978-3-030-74617-912>

Casasola Rivera, W. (2020). El papel de la didáctica en los procesos de enseñanza y aprendizaje universitarios. *Comunicación*, 29(1), 38–51. <https://doi.org/10.18845/rc.v29i1-2020.5258>

Cuervo, Y. (2022). La participación de la familia y su vinculación en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la educación inicial. *Revista Científica CIENCIAEDUC*, 9(1), 1–15. <https://portal.amelica.org/ameli/journal/480/4803363026/movil/>

Curtis, M. E., Fan, X., Hornby, G., Lafaele, R., & Ma, X. (2025). Participación familiar en la educación infantil: Revisión sistemática de su medición. *Early Childhood Education Journal*. <https://link.springer.com/article/10.1007/s10643-025-02024-4>

Espinoza Freire, E. E. (2021). Involucramiento de la familia con la escuela. *Revista Ciencia & Sociedad*, 2(1), 62–73. <https://www.cienciaysociedaduatf.com/index.php/ciesocieuatf/article/view/20>

Ferrer, I. (2019). Integración familia y escuela en educación inicial a favor del proceso de aprendizaje de los niños. *Franz Tamayo - Revista de Educación*, 1(2), 111–132. <https://revistafranztamayo.org/article/view/179>

Lewis, H. R., Lipscomb, S. T., Hatfield, B. E., Weber, R., & Patterson, L. (2023). Relaciones familia-docente y compromiso infantil en la educación inicial. *Societies*, 13(3), 67. <https://www.mdpi.com/2075-4698/13/3/67>

Medina Morales, S. S. (2025). La alfabetización inicial de las escuelas primarias en la actualidad. *Revista Neuronum*, 11(1), 159–180.

Ortiz Cueva, F. (2021). Aprendizaje basado en juegos (ABJ) como herramienta de innovación educativa. *Educ@rnos*, 11(43), 109–116. <https://revistaeducarnos.com/wp-content/uploads/2021/10/fernando.pdf>

Rendón-Romero, S. I., Navarro-Pablo, M., & García-Jiménez, E. (2023). Contexto escolar y familiar y su relación con el desarrollo de la alfabetización en una segunda lengua. *Revista Andina de Educación*, 6(1). <https://doi.org/10.32719/26312816.2022.6.1.12>

Ruiz Cuesta, L. L., Moreno Pérez, E. S., Almeida Hernández, I. A., & Oros Macías, R. N. (2026). La neuroeducación y su relación con las estrategias de atención a la diversidad en la Licenciatura en Educación Preescolar de la IBYCENECH en el ciclo escolar 2025-2026. *Qvadrata: Estudios sobre Educación, Artes y Humanidades*, 8(15), 109–119. <https://doi.org/10.54167/qvadrata.v8i15.2212>

Vivanco, G., & Sarango, J. (2019). Las habilidades pedagógicas profesionales en los educandos de la educación superior. *Revista Conrado*, 15(67), 341–348. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442019000200342

TESIS

Berru Velásquez, J. S. (2025). Conocimiento alfabético y preescritura en niños de cinco años de instituciones educativas del distrito 26 de Octubre, Piura, 2025 [Tesis de licenciatura, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote].

Osorio Idrogo, E. A. (2020). El juego en la educación primaria: Una revisión teórica [Trabajo de investigación para optar el grado de bachiller en Ciencias de la Educación, Universidad Peruana Unión]. Repositorio Institucional UPeU.

Urquiza Ramos, D. A. (2023). La grafomotricidad para el desarrollo de la coordinación visomotora en los niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa Cristiana Nazareno, ciudad de Riobamba [Trabajo de titulación, Universidad Nacional de Chimborazo].

PUBLICACIONES

Liu, C., Solis, S. L., Jensen, H., Hopkins, E., Neale, D., Zosh, J. M., Hirsh-Pasek, K., & Whitebread, D. (2017). La neurociencia y el aprendizaje a través del juego: Un resumen de la evidencia (reporte técnico). The LEGO Foundation. <https://cms.learningthroughplay.com/media/txlh31cm/la-neurociencia-y-el-aprendizaje-a-trave-%C3%BCs-del-juego-web.pdf>

Mardell, B., Ryan, J., Krechevsky, M., Baker, M., Schulz, T. S., & Liu-Constant, Y. (2023). Una pedagogía del juego: Apoyar el aprendizaje lúdico en las aulas y los colegios (E. Escallón, J. Sánchez, & C. Maldonado, Trads.). Proyecto Zero, Escuela de Posgrados en Educación de la Universidad de Harvard. https://pz.harvard.edu/sites/default/files/202411/Pedagogy%20of%20Play%20Spanish%20Translation%20Final_Jan%202024.pdf

VISITAS VIRTUALES

CIEDU AIP. (2022). Agenda nacional de investigación educativa. CIEDU AIP.
<https://ciedupanama.org/agenda/>

BIBLIOGRAFÍA CLÁSICA

Mallart, J. (2001). Didáctica: Concepto, objeto y finalidades. En F. Sepúlveda & N. Rajadell (Coords.), *Didáctica general para psicopedagogos* (pp. 23–57). UNED.

Bandura, A. (1987). *Teoría del aprendizaje social*. Espasa-Calpe.

Bruner, J. (1995). *La educación, puerta de la cultura*. Visor.

Erikson, E. H. (2000). *Infancia y sociedad* (12.^a ed.). Paidós.

Goleman, D. (1996). *Inteligencia emocional*. Kairós.

Medina Rivilla, A., & Salvador Mata, F. (Coords.). (2009). *Didáctica general* (2.^a ed.). Pearson Educación.

Piaget, J. (1978). *La formación del símbolo en el niño: Imitación, juego y sueño, imagen y representación*. Fondo de Cultura Económica.

Vygotsky, L. S. (2000). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Crítica.

Winnicott, D. W. (1993). *Realidad y juego*. Gedisa.

Anexos

8.1 **ANEXO N.º 1: ENCUESTA ESCALA DE LINKERT**

1.	Encabezado
2.	Generalidades
3.	Indicaciones
4.	Aspectos General
5.	Aspectos Especificos

UNIVERSIDAD DE PANAMÁ

Faculta de Ciencias de la Educación (Encuesta de opinión)

Generalidades: como estudiantes de la Universidad de Panamá, estamos interesados en conocer la percepción de los docentes sobre el uso de la didáctica lúdica en el fomento de la preescritura en estudiante de preescolar de la Escuela de Jardín de niños-2026. La información que usted nos suministre será gran importancia para este proyecto y se usará solo para fines académicos, por lo tanto, usted no está obligado a colocar su firma en ninguna parte de este documento.

Indicaciones: lee cada uno de los enunciados a continuación y coloca una X en la casilla según su opinión, donde:

1 = Totalmente de acuerdo

2= Parcialmente de acuerdo

3=Neutro

4=Parcialmente en desacuerdo,

5=Totalmente en desacuerdo.

¿Sexo del encuestado?

☐ **Femenino**

☐ **Masculino**

¿Su edad está comprendida entre los?

☐ 20-30 C. ☐ 41-50

☐ **31-40** D. ☐ **51 o más**

Aspectos específicos:

	Dimensión: planificación de actividades lúdicas	1	2	3	4	5
1	Puedo asegurar que los juegos y dinámicas que planifico están adecuadas al nivel de desarrollo de mis estudiantes.					
2	Puedo asegurar que integro claramente los objetivos pedagógicos en las actividades lúdicas que realizó.					
3	Adapto las actividades lúdicas según las necesidades individuales de los niños.					
	Aplicación de juegos y materiales					
1	Utilizo materiales didácticos lúdicos (cuentos, títeres, juegos gráficos) durante mis clases.					
2	Implemento actividades de juego dirigidas que fomentan el aprendizaje en el aula.					
3	Promuevo la participación de todos los niños durante las actividades lúdicas.					

	Motivación y ambiente lúdico					
1	Creo un ambiente de aprendizaje divertido y seguro mediante el uso del juego					
2	El juego que propongo estimula el interés y la curiosidad de mis estudiantes					
3	Fomento la interacción social entre los niños a través de actividades lúdicas					
	Evaluación lúdica					
1	Observo y registro el progreso de los estudiantes a través de sus actividades lúdicas.					
2	Ofrezco retroalimentación basada en el desempeño durante los juegos					
3	Ajusto mis estrategias didácticas según los resultados obtenidos en las actividades lúdicas.					
	Desarrollo de habilidades motrices finas					
1	Realizo ejercicios de trazos y patrones gráficos con mis estudiantes					
2	Trabajo la coordinación ojo-mano a través de actividades prácticas					
3	Utilizo materiales manipulativos como plastilina o pinceles para fortalecer las habilidades motrices.					
	Reconocimiento de formas y símbolos					
1	Ayudo a los niños a identificar y reproducir figuras geométricas					
2	Relaciono sonidos con letras para facilitar la comprensión de la escritura					
3	Enseño la función simbólica de la escritura en las actividades diarias					
	Producción de grafismos y signos					
1	Motivo a los niños a crear dibujos y símbolos propios durante las clases					
2	Fomento la imitación de letras y números como parte del aprendizaje					
3	Facilito la construcción inicial de palabras sencillas con los estudiantes					
	Motivación hacia la escritura					
1	Mis estudiantes muestran interés por las actividades relacionadas con la escritura.					

2	Incluyo la narración y creación de cuentos como parte del aprendizaje preescritural.					
3	Promuevo la expresión verbal y gráfica espontánea en el aula					

8.2 Glosario

1. Didáctica lúdica

Estrategia pedagógica que utiliza el juego, las dinámicas recreativas y actividades motivadoras como medio para favorecer el aprendizaje significativo en los niños.

2. Preescritura

Conjunto de habilidades previas necesarias para el proceso de escritura, relacionadas con la coordinación motriz, percepción visual y control de movimientos manuales.

3. Percepción docente

Opinión, valoración o interpretación que realiza el docente sobre un tema educativo, una estrategia pedagógica o el desempeño de los estudiantes.

4. Preescolar

Nivel educativo dirigido a niños antes del ingreso a la educación primaria, enfocado en el desarrollo integral mediante actividades formativas y recreativas.

5. Educación inicial

Etapas educativas destinadas a la atención y formación de niños en sus primeros años de vida, promoviendo el desarrollo físico, emocional, cognitivo y social.

6. Grafomotricidad

Habilidad que permite realizar movimientos gráficos de manera coordinada y controlada, fundamentales para el aprendizaje de la escritura.

7. Trazos

Movimientos lineales o gráficos que el niño realiza como preparación para la formación de letras y números.

8. Aprestamiento

Proceso de preparación del niño para adquirir aprendizajes futuros, especialmente relacionados con la lectura, escritura y matemáticas.

9. Coordinación visomotora

Capacidad de coordinar la visión con los movimientos de las manos y el cuerpo para ejecutar tareas de precisión.

10. Motricidad fina

Conjunto de movimientos precisos realizados principalmente con las manos y dedos, necesarios para actividades como recortar, colorear y escribir.

11. Motricidad gruesa

Habilidad relacionada con los movimientos amplios del cuerpo, como correr, saltar o mantener el equilibrio.

12. Estimulación temprana

Conjunto de actividades orientadas a favorecer el desarrollo integral del niño durante sus primeros años de vida.

13. Desarrollo cognitivo

Proceso mediante el cual el niño adquiere habilidades de pensamiento, razonamiento, memoria y resolución de problemas.

14. Aprendizaje significativo

Tipo de aprendizaje en el que el estudiante relaciona los nuevos conocimientos con experiencias y saberes previos.

15. Material didáctico

Recursos y herramientas utilizados por el docente para facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

16. Creatividad

Capacidad de generar ideas, soluciones o producciones originales mediante la imaginación y el pensamiento innovador.

17. Juego pedagógico

Actividad recreativa planificada con intención educativa para fortalecer habilidades y conocimientos.

18.Desarrollo integral

Formación equilibrada de las dimensiones física, emocional, social, cognitiva y motriz del niño.

19.Lateralidad

Predominio funcional de un lado del cuerpo sobre el otro, como el uso preferente de la mano derecha o izquierda.

20.Pinza digital

Movimiento coordinado entre el dedo índice y el pulgar que permite sujetar objetos pequeños y manipular instrumentos de escritura.

21.Discriminación visual

Capacidad para identificar diferencias y semejanzas entre formas, letras, colores o figuras.

22.Atención

Proceso mental que permite concentrarse en estímulos o actividades específicas durante un periodo determinado.

23.Psicomotricidad

Relación entre las funciones mentales y los movimientos corporales que favorecen el desarrollo del niño.

24.Expresión gráfica

Forma de comunicación mediante dibujos, símbolos y representaciones visuales realizadas por el niño.

25.Competencias educativas

Conjunto de conocimientos, habilidades y actitudes que permiten al estudiante desenvolverse de manera efectiva en diferentes contextos.