



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y
TECNOLOGÍAS
CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y
DEPORTES

TEMA:

“Las actividades lúdicas y su incidencia en la disgrafía en niños escolares de la Unidad Educativa “Fernando Daquilema”, Riobamba, periodo 2022-2023”

Trabajo de Titulación para optar al título de licenciado en Pedagogía de la actividad física y deportes

Autor:

Aucatoma Quishpe Anderson David

Tutor:

Mg. Daniel Eduardo Murillo Noriega

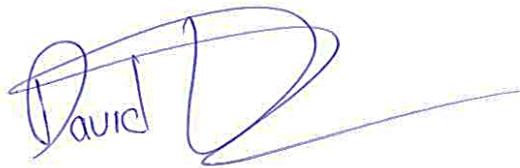
Riobamba, Ecuador. 2024

DECLARATORIA DE AUTORÍA

Yo, **Aucatoma Quishpe Anderson David**, con cédula de ciudadanía **1752830750**, autor del trabajo de investigación titulado: **Las actividades lúdicas y su incidencia en la disgrafía en niños escolares de la Unidad Educativa “Fernando Daquilema”, Riobamba, periodo 2022-2023**”, certifico que la producción, ideas, opiniones, criterios, contenidos y conclusiones expuestas son de mí exclusiva responsabilidad.

Asimismo, cedo a la Universidad Nacional de Chimborazo, en forma no exclusiva, los derechos para su uso, comunicación pública, distribución, divulgación y/o reproducción total o parcial, por medio físico o digital; en esta cesión se entiende que el cesionario no podrá obtener beneficios económicos. La posible reclamación de terceros respecto de los derechos de autor (a) de la obra referida, será de mi entera responsabilidad; librando a la Universidad Nacional de Chimborazo de posibles obligaciones.

En Riobamba, 31 de mayo del 2024.



Aucatoma Quishpe Anderson David

C.I: 1752830750



DICTAMEN FAVORABLE DEL PROFESOR TUTOR

Quien suscribe, Mgs. Daniel Murillo, catedrático adscrito a la Facultad de Ciencias de la Educación Humanas Y tecnologías por medio del presente documento certifico haber asesorado y revisado el desarrollo del trabajo de investigación titulado: **“LAS ACTIVIDADES LÚDICAS Y SU INCIDENCIA EN LA DISGRAFIA EN NIÑOS ESCOLARES”**, bajo la autoría de **AUCATOMA QUISPE ANDERSON DAVID** con CC: **1752830750**; por lo que se autoriza ejecutar los trámites legales para su sustentación.

Es todo cuanto informar en honor a la verdad; en Riobamba, 10 de abril del 2024



Mgs. Daniel Murillo
C.I: 0603036211



CERTIFICADO DE LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL

Quienes suscribimos, catedráticos designados Miembros del Tribunal de Titulación para la evaluación del trabajo de investigación titulado “**LAS ACTIVIDADES LÚDICAS Y SU INCIDENCIA EN LA DISGRAFIA EN NIÑOS ESCOLARES**”, presentado por **AUCATOMA QUISHPE ANDERSON DAVID** con CC: **1752830750**, bajo la tutoría de Mgs. Daniel Eduardo Murillo Noriega; certificamos que recomendamos la **APROBACIÓN** de este con fines de titulación. Previamente se ha evaluado el trabajo de investigación y escuchada la sustentación por parte de su autor; no teniendo más nada que observar.

De conformidad a la normativa aplicable firmamos, en Riobamba 31 de mayo del 2024.

Mgs. Susana Paz V.
PRESIDENTE DEL TRIBUNAL

FIRMA

Mgs. Henry Gutiérrez C.
MIEMBROS DEL TRIBUNAL

FIRMA

Mgs. Vinicio Sandoval
MIEMBROS DEL TRIBUNAL

FIRMA

Mgs. Daniel Murillo
TUTOR

FIRMA



Dirección
Académica
VICERRECTORADO ACADÉMICO



UNACH-RGF-01-04-08.15
VERSIÓN 01: 06-09-2021

CERTIFICACIÓN

Que, **AUCATOMA QUISHPE ANDERSON DAVID** con CC: **1752830750** estudiante de la Carrera **Pedagogía de la Actividad Física y Deporte**, Facultad de Facultad de Ciencias de Educación, Humanas y Tecnologías; ha trabajado bajo mi tutoría el trabajo de investigación titulado " **LAS ACTIVIDADES LÚDICAS Y SU INCIDENCIA EN LA DISGRAFÍA EN NIÑOS ESCOLARES**", cumple con el 7%, de acuerdo al reporte del sistema Anti plagio Turnitin porcentaje aceptado de acuerdo a la reglamentación institucional, por consiguiente, autorizo continuar con el proceso.

Riobamba, 15 de abril del 2024.



Mgs. Daniel Murillo
TUTOR(A)

DEDICATORIA

Dedico este proyecto;

A Dios, por guiarme mis pasos día tras día, por darme salud y la bendición para cumplirlas, por brindar inteligencia e iluminar mi mente y corazón para alcanzar esta meta.

A mi adorada madre, Carmen Quishpe, por ser padre y madre a la vez, por el sacrificio y la abnegación en post de mi crecimiento, por su amor incondicional sin importar la distancia, por ser un gran ejemplo de mujer luchadora, lo cual me ayudado a esforzarme a salir adelante a pesar de las adversidades que se opongan y juntos lo hemos logrado.

A mis familiares por el apoyo y consejos que siempre me han dado para no flaquear en momentos difíciles que recorrí durante mi formación académica y por ser ejemplo de superación.

Anderson David Aucatoma Quishpe

AGRADECIMIENTO

Quiero expresar mi gratitud a Dios, por la vida y por darme la sabiduría con la que logre cumplir mis sueños, a mí Madre que es el pilar fundamental en mi vida, a ella que es la motivación para seguir adelante y seguir alcanzando las metas en mi vida profesional.

Mi profundo agradecimiento a todas las autoridades que hace la Unidad Educativa “Fernando Daquilema” quienes prestaron la predisposición para la ejecución de la investigación.

De igual manera mis agradecimientos a la Universidad Nacional de Chimborazo, a mis profesores, en especial A la MgS. Susana Paz quien con su enseñanza su apoyo hizo que pueda crecer día a día como profesional.

Finalmente quiero agradecer al MgS. Daniel Murillo, principal colaborador durante todo este proceso, quien, con su dirección, conocimiento, enseñanza permitió el desarrollo de este trabajo.

Anderson David Aucatoma Quishpe

ÍNDICE GENERAL

DECLARATORIA DE AUTORÍA	
DICTAMEN FAVORABLE DEL PROFESOR TUTOR	
CERTIFICADO DE LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL	
CERTIFICADO ANTIPLAGIO	
DEDICATORIA	
AGRADECIMIENTO	
ÍNDICE GENERAL	
ÍNDICE DE TABLAS	
ÍNDICE DE FIGURA	
RESUMEN	
ABSTRACT	
CAPÍTULO I. INTRODUCCIÓN.....	15
1.1 Planteamiento del Problema	17
1.2 Formulación del Problema.....	18
1.3 Justificación	18
1.4 Objetivos.....	19
1.4.1 Objetivo General:	19
1.4.2 Objetivos Específicos:.....	19
CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO.	20
2.1 Antecedentes de la investigación	20
2.2 Marco conceptual.....	22
2.3 Fundamentación Teórica.....	24
2.1.1 Disgrafía.....	24
2.1.2 Tipos	25
2.1.3 Características de la disgrafía	26
2.1.4 Causas	27
2.4 Estrategias Didácticas.	27
2.4.1 Estrategias de aprendizaje.....	28
2.4.2 Estrategias de enseñanza.....	28
2.5 Actividades Lúdicas.....	28
2.5.1 Definición.....	28

2.5.2	Importancia	29
2.5.3	Características	30
2.5.4	Actividades lúdicas simples para minimizar la disgrafía.....	30
CAPÍTULO III. METODOLOGÍA		32
3.1	Enfoque de la investigación	32
3.2	Tipo de la investigación.	32
3.3	Diseño de investigación	32
3.4	Métodos de Investigación	32
3.4.1	Método Deductivo.....	32
3.4.2	Método Inductivo.	32
3.4.3	Método Analítico.....	33
3.5	Población, muestra.	33
3.6	Técnicas de la investigación.	33
3.7	Instrumentos de recolección de datos.	33
3.8	Técnicas de análisis de datos.	33
CAPÍTULO IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN		34
4.1	Análisis e interpretación de resultados.	34
4.2	Discusión de los resultados del estudio.	40
CAPÍTULO V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES		41
5.1	Conclusiones	41
5.2	Recomendaciones	42
CAPÍTULO VI. PROPUESTA		43
6.1	Título.....	43
6.2	Justificación	43
6.3	Objetivos de la propuesta.....	43
6.3.1	Objetivo general.....	43
6.3.2	Objetivos específicos	43
6.4	Aspecto teórico	43
6.4.1	Actividades lúdicas	43
6.5	Importancia	45
6.6	Factibilidad	45
6.7	Técnica.....	45
6.8	Recursos humanos	45

6.9	Descripción de la propuesta	45
6.9.1	Área.....	45
6.9.2	Propuesta:.....	45
6.9.3	Especialización	46
6.9.4	Tipo de propuesta.....	46
6.10	Recomendaciones	73
BILIOGRAFIA.....		73
ANEXOS		79

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Correlaciones con respecto a la mano derecha.	34
Tabla 2. Ejecución con la mano derecha de los estudiantes de 3ro de básica.	34
Tabla 3. Correlación con respecto a la mano izquierda.	35
Tabla 4. Ejecución con la mano izquierda de los estudiantes de 3ro de básica.	36
Tabla 5. Correlación con respecto a la ejecución de las dos manos.	37
Tabla 6. Ejecución con las dos manos de los estudiantes de 3ro de básica.	37
Tabla 7. Correlación con respecto a las manos alternadas.	38
Tabla 8. Ejecución con las manos alternadas de los estudiantes de 3ro de básica.	39

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Doble Garabateo	30
Figura 2 Trazos y Grafías	31
Figura 3 Ejercicio de Grafo-motricidad	31
Figura 4. Ejecución Mano Derecha.	35
Figura 5.Ejecución Mano Izquierda.	36
Figura 6.Ejecución con las dos manos.	38
Figura 7.Ejecución Manos Alternadas.	39

RESUMEN

En la presente investigación se abordó el tema sobre las actividades lúdicas y su incidencia en la prevención del desarrollo de la disgrafía en los niños escolares, siendo la disgrafía un trastorno de aprendizaje, el cual delimita una escritura correcta, se caracteriza por una escasa legibilidad, torpeza al momento de usar el lápiz que nota escaso control del gesto gráfico, lo cual influye en no poder escribir un texto de manera adecuada, además repercute en la desmotivación del niño, provocando una baja autoestima.

El objetivo principal de la investigación es Analizar la incidencia de las actividades lúdicas como estrategia didáctica para reducir la disgrafía en los niños y niñas de la Unidad Educativa “Fernando Daquilema”, de Riobamba. Se planteó una metodología con enfoque cuantitativo de diseño pre-experimental con método deductivo el mismo que permitió extraer una conclusión general de la investigación. Se utilizó el método inductivo con el cual se logró estudiar la población establecida como también se usó el método analítico en donde se obtuvo el desglosamiento de la información. Para la recolección de datos se aplicó el “Test Purdue pegboard” mismo que ayudo a identificar el déficit de motricidad fina.

Dentro de los logros alcanzados con esta investigación se puede decir que la aplicación de las actividades lúdicas enfocadas a la motricidad fina contribuye a mejorar su motricidad fina, su movilidad y la escritura de los niños con problemas de disgrafía. De igual forma el “Test Purdue pegboard” fue de gran aporte a este estudio, con la finalidad de identificar las deficiencias de motricidad fina como también fue aplicado después de la intervención de dichas actividades demostrando que la problemática tuvo solución para la prevención de la disgrafía.

Palabras claves: disgrafía, actividades lúdicas, motricidad fina, trastorno psíquico.

ABSTRACT

In the present research the topic of play activities and their impact on the prevention of dysgraphia development in school children was addressed, being dysgraphia a learning disorder, which delimits a correct writing, it is characterized by poor legibility, clumsiness when using the pencil that shows poor control of the graphic gesture, which influences in not being able to write a text properly, also affects the child's demotivation, causing low self-esteem. The main objective of the research is to analyze the incidence of play activities as a didactic strategy to reduce dysgraphia in children of the “Fernando Daquilema” Educational Unit in Riobamba. A methodology with a quantitative approach of pre-experimental design with a deductive method was proposed, which allowed drawing a general conclusion of the research. The inductive method was used to study the established population and the analytical method was also used to obtain a breakdown of the information. For data collection, the Purdue pegboard test was applied, which helped to identify the fine motor deficit. Among the achievements of this research, it can be said that the application of play activities focused on fine motor skills contributes to improve fine motor skills, mobility and writing of children with dysgraphic problems. Similarly, the “Purdue pegboard test” was of great contribution to this study, with the purpose of identifying the fine motor deficiencies and was also applied after the intervention of these activities, demonstrating that the problem had a solution for the prevention of dysgraphia.

Key words: dysgraphia, play activities, fine motor skills, psychic disorder.



Reviewed by:

Lcda. Sandra Abarca Mgs.

ENGLISH PROFESSOR

C.C. 0601921505

CAPÍTULO I. INTRODUCCIÓN.

La presente investigación denominada, “Las actividades lúdicas y su incidencia en la disgrafía en niños escolares”. Se pretende realizar debido a que los niños/as de Educación Básica Elemental de la Unidad Educativa “Fernando Daquilema”, de Riobamba, periodo académico “2022-2023, presentan problemas de escritura, o más conocida como “Digrafía”, que es un problema con la escritura y a su vez un problema para aprender a leer y escribir, originado igualmente por una disfunción cerebral mínima, que presentan niños cuya capacidad intelectual es normal y no presentan otros problemas físicos o psicológicos.

Es así como las actividades lúdicas propician el desarrollo de las aptitudes, las relaciones y el sentido del humor en las personas y predispone la atención del niño en motivación para su aprendizaje, siendo esto una herramienta estratégica para el aprendizaje generando niños felices, esto da como resultado habilidades fortalecidas, niños afectuosos, con disposición a trabajar en el aula, curiosos, creativos en ambientes que propician, amplían su vocabulario y la convivencia (Rodríguez, 2015).

En ese sentido el aprendizaje debe ser una experiencia significativa para los estudiantes. Es por ello, que las estrategias que mejores resultados obtienen van asociadas al uso creativo de recursos o materiales educativos, adaptadas además al contexto donde se desenvuelve la práctica pedagógica. Asimismo, existen muchos docentes que usan los juegos como estrategias para lograr un aprendizaje significativo. Esta opción tiene un gran potencial porque capta el interés de los estudiantes, impactando directamente en su motivación por aprender (Caballero & Esther, 2021).

Es esto lo que me motiva la realización de esta investigación, ya que debido a las circunstancias o docentes que no estuvieron capacitados, no lograron desarrollar sus habilidades motrices, y no dándole una debida importancia, sin saber que es un problema que influye en la mayoría de los estudiantes.

En la presente investigación realizada consta de los siguientes capítulos.

Capítulo I: Marco Referencial: se empleó una investigación bibliográfica relacionada a la investigación, basándose en artículos, sitios web y tesis, de manera micro, macro y meso relacionado al trabajo de investigación.

Capítulo II: Marco Teórico: se indago la teoría que fundamenta la investigación en donde se habla de la problematización en este caso la disgrafía, tomando en cuenta los conceptos de varios autores sus características que con lleva causas y efectos.

Capítulo III: Metodología de la Investigación: se realiza el método didáctico de enseñanza-aprendizaje el cual se utilizará en la investigación.

Capítulo IV: Diseño de la estrategia didáctica: la elaboración de este método didáctico, será de gran aporte para los estudiantes con disgrafía, dando el cumplimiento del objetivo.

Capítulo V: Análisis e interpretación de datos: se adjuntará figuras y tablas adquiridos al momento de aplicar el programa de actividades lúdicas, los cuales están elaboradas por el investigador y tendrán su respectivo análisis.

Capítulo VI: Conclusiones y recomendaciones: se da conocer las conclusiones obtenidas tras la aplicación del programa de actividades lúdicas y se procede a realizar las recomendaciones en base a los resultados obtenidos.

1.1 Planteamiento del Problema

Cuando se pretende trabajar disgrafía, estas actividades deben ir dirigidas a disminuir los errores que se cometan con mayor frecuencia, como es el caso de las dificultades motrices, trastornos del esquema corporal, déficit en la función perceptivo-motora, entre otras.

Muchos estudiantes a nivel mundial presentan este tipo de problemas, pero existen varias actividades lúdicas que nos permite trabajar con la motricidad fina y que llamen la atención en los niños, estas pueden ser; pintar con los dedos el cual ayudara a desarrollar las funciones cognitivas, jugar con plastilina mejorara la concentración y su motricidad fina, también juegos que tenga que encajar el cual ayuda al sentido de espacialidad y las dimensiones (Doncel, 2020).

En cada uno de ellos, la aplicación de las actividades les servirá de gran ayuda para mejorar esta condición, si un alumno sufre las consecuencias de la disgrafía, una de las mejores cosas que pueden hacer es elegir el material adecuado para que estos puedan agarrar el lápiz de una manera más cómoda y ciertas actividades ayudaran a mejorar esta situación.

En Latinoamérica este contexto social se encuentra fuertemente afectado, en sectores de la cordillera central y oriental específicamente en el sector Rural, en donde la economía la migración y emigración presente diversas necesidades educativas (Muñoz Mantilla, 2020). Mientras que, en países como Argentina, han buscado una solución, en donde la malla académica se ajuste a los estudiantes mediante la Ley 27.306(DEA). Así brindar una adecuada educación a los estudiantes que padecen este problema de aprendizaje (Orlando, 2018).

En el Ecuador, en el Campus de Poliestudios, realizaron una investigación a nivel nacional para poder tener una base y así determinar el porcentaje de estudiantes que están afectados con el problema de aprendizaje, en este estudio se encontró que los estudiantes tienen un 45% de problemas de aprendizaje, un 6% padecen de Discalculia, 25% padecen de Dislexia y un 14% de Disgrafía (Poliestudios, 2018).

Según (Puma, 2013). Se realizó un estudio en donde las estadísticas demuestran que la disgrafía afecta en mayor o menor grado a un 10% o un 15% en el nivel primario en la provincia de Chimborazo, y no ha existido una intervención durante este tiempo de proceso académico. Ya sea por falta de conocimiento del docente, el cual llega a ser desapercibida.

Los docentes no toman en cuenta que los niños deben tener varias habilidades en su etapa temprana de educación específicamente en su iniciación parvularia, los estudiantes necesariamente deben tener una coordinación de motricidad fina; sensorio-motora, en la coordinación de sus sentidos; visión-táctil (Morales, 2013). Noción témpora-espacial, esquema corporal y ritmo, entre otras funciones del aprestamiento escolar. Como

consecuencia tenemos problemas en la adquisición de la lectoescritura y consecuentemente la disgrafía (Huertas Daniel, 2019).

Es así que en el tercer año de educación general básica de la Unidad Educativa “Fernando Daquilema”, el docente debe vivir con este problema diariamente. Los estudiantes prefieren recibir instrucciones verbales antes que escritas esto es porque lo asocian la lectoescritura como una actividad obligatoria generando el aburrimiento. Lo cual afecta al desempeño escolar de los estudiantes. Debido a estos casos el docente deberá escoger técnicas metodológicas adecuadas para enseñar al estudiante, y a la vez ayudar al desarrollo motriz para la prevención de la disgrafía.

Teniendo en cuenta varios aspectos que afectan a la disgrafía en el Ecuador como lo es la economía en donde trabajan padre y madre quedando así sin ningún control los niños, por lo cual no muestran ningún interés en realizar sus tareas peor aún coger un libro y practicar la escritura el cual no desarrollan su motricidad fina, trayendo como consecuencia problemas en la adquisición de la lectoescritura y consecuentemente una disgrafía. De igual forma en el Ecuador no existen estudios que aborden esta problemática, los docentes no saben cómo actuar para solucionar esta dificultad, por lo cual, se propone una serie de actividades lúdicas, donde estén centrados al desarrollo de la motricidad fina, con el objetivo de disminuir la presencia de la disgrafía y sus causas, en los estudiantes de educación general básica “Fernando Daquilema”.

1.2 Formulación del Problema

¿Cómo incide las actividades lúdicas en la reducción de la disgrafía en estudiantes de 3ro de básica de la Unidad Educativa “Fernando Daquilema”?

1.3 Justificación

Ante el desconocimiento de la disgrafía, y la falta de información que poseen los docentes y familiares acerca de los trastornos de aprendizaje, en las unidades educativas y sus hogares, se pretende conocer sus causas y cómo influye en el aprendizaje del niño, comprendido esta situación se crea una serie de actividades lúdicas que permitan prevenir y minimizar la disgrafía.

La presente investigación surge de la necesidad de conocer más sobre la disgrafía en la Unidad Educativa “Fernando Daquilema”, con el propósito de identificar la cantidad de casos de niños con disgrafía de 3ro año de Educación Básica General Elemental. Y desarrollar dichas actividades que permitan ayudar a los niños. Se propone una serie de actividades lúdicas que aporten al desarrollo de la motricidad fina y a la vez ayuden a minimizar la disgrafía.

El presente trabajo con la finalidad de encontrar y dar a conocer diferentes actividades, que ayuden a la motricidad fina mediante las actividades lúdicas. A partir de los resultados obtenidos se procederá a realizar la intervención con enfoque a ayudar esta dificultad en los estudiantes.

La investigación busca proporcionar información que será útil a toda la comunidad educativa para mejorar el conocimiento en los maestros y tener en cuenta este problema en las instituciones y los diferentes métodos para prevenir.

Debido a que no se cuenta con suficientes investigaciones de estudio a nivel nacional sobre la disgrafía y sus métodos de prevención y como minimizarlos. El presente trabajo es conveniente para afianzar un mayor conocimiento sobre actividades lúdicas, sus características y como se podría realizar una intervención ante niños con este trastorno de aprendizaje.

Por otra parte, la investigación contribuye a ampliar el conocimiento sobre la disgrafía, para contrastarlos con otros estudios similares, y analizar las posibles actividades dependiendo el estado del estudiante con disgrafía.

El trabajo tiene una utilidad metodológica, ya que podrían realizarse futuras investigaciones que se utilizaran metodologías compatibles, de manera que se posibilitaran analizar conjuntos, comparaciones entre periodos temporales concretos y evaluaciones de las intervenciones que se estuvieran llevando a cabo para la prevención de la disgrafía, la investigación es viable pues se dispone de los recursos necesarios para llevarlo a cabo.

1.4 Objetivos

1.4.1 Objetivo General:

Analizar las actividades lúdicas como estrategia didáctica de enseñanza para reducir la disgrafía en niños de 3ro de básica de la Unidad Educativa “Fernando Daquilema”, Riobamba, periodo 2022-2023.

1.4.2 Objetivos Específicos:

- Determinar el nivel de motricidad fina en los niños de 3ro de básica de la Unidad Educativa “Fernando Daquilema” mediante la implementación de un test Purdue pegboard.
- Proponer una guía didáctica de actividades lúdicas para reducir la disgrafía en niños escolares.
- Comparar los resultados pre-post con la finalidad de establecer si el programa logro cumplir su objetivo.

CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO.

2.1 Antecedentes de la investigación

En el ámbito Internacional, (Peña, 2020). De la Universidad Autónoma De Bucaramanga, presenta su trabajo “Actividades de apoyo lúdico pedagógico para estudiantes con dislexia, disgrafía y Discalculia de grado tercero, de la sede C, del Colegio Isidro Caballero Delgado” El objetivo general se enfoca en apoyar a los estudiantes de primaria con dislexia, disgrafía y Discalculia, a través de una propuesta lúdico-pedagógica. En una muestra de 4 estudiantes los cuales presentaban estas dificultades. Señalan como las actividades lúdicas pueden ser un instrumento pedagógico para poder superar esta dificultad de aprendizaje. Se realizó un pre y pos test en donde obtendrán sus resultados de la propuesta pedagógica. La metodología del estudio fue con enfoque cualitativo de tipo descriptivo. En sus resultados nos señala que previa la implementación de la propuesta pedagógica los estudiantes presentaron un aprendizaje diferente, se denota una reducción de la sintomatología y un fortalecimiento de las habilidades cognitivas.

También (Chunga, 2022). En su investigación “Actividades lúdicas y la disgrafía en niños de 5 años en una institución educativa de Trujillo, 2022”, nos comenta la relación de las actividades lúdicas con la disgrafía y como se podría llegar a prevenir este problema de aprendizaje a futuro ya que ciertamente los niños de 5 años se encuentran próximos a empezar un nivel primario, en donde sus principales actividades serán la lectoescritura. La muestra fue constituida por 21 estudiantes. Su metodología fue no experimental, descriptivo correlacional. En sus resultados nos demuestra que la disgrafía se debe trabajar desde los dos años donde los padres de familia serán sus educadores y deberán promover ejercicios acordes al niño, los docentes tienen que trabajar con dinámicas de interés del estudiante” (p.51).

Así mismo, (Eliany & Luz, 2022). En su investigación “La Disgrafía Como Dificultad en el proceso de la Escritura En Estudiantes Del Curso 302 De La I.E.D, Ciudad Bolívar” este trabajo investigativo tuvo como objetivo investigar e identificar las dificultades de aprendizaje y a la vez proponer actividades pedagógicas centradas al fortalecimiento de las habilidades y permitan minimizar la disgrafía. En esta propuesta participaron 35 estudiantes, se usó una metodología descriptiva. Los resultados de esta investigación demostraron cual fue el efecto en los estudiantes con Disgrafía que no lograron tener su proceso de aprendizaje teniendo como causante la pandemia” COVID19”.

Teniendo en cuenta a, (Castillo, 2022). Con su tema de investigación, “Manitos jugando” en la disgrafía de estudiantes del III ciclo de la I.E. Perú Kawachi, Lima 2022”, propone clases divertidas relacionadas con su entorno ya sean la interacción con sus compañeros y el uso de su motricidad fina, la copia de dibujos, figuras o trazos lo cual brinden un aprendizaje significativo el cual desarrollen las habilidades de escritura. En esta intervención participaron 90 estudiantes, se aplicó el método cuantitativo de tipo aplicativo, diseño pre experimental. Esta intervención tuvo un efecto positivo en la mejora de la disgrafía en el grupo establecido.

También, (Ortiz, 2015). Con su trabajo “Disgrafía y su incidencia en el desarrollo del aprendizaje de los estudiantes de sexto año de educación básica de la Unidad Educativa Árbol de Vida provincia de Santa Elena, cantón Salinas, parroquia José Luis Tamayo, 2015”, propone dictar talleres de capacitación para docentes, Ya que considera que el principal objetivo del profesor es formar y educar integralmente a sus estudiantes y a los padres de Familia incentivar a ser participativo en este cambio que debe tener el estudiante, De igual forma realizo una metodología de enseñanza que permitirán la mejora de la Disgrafía en los niños, En esta intervención participaron un total de 28 personas, se aplicó el método cualitativo de tipo descriptivo. De esta forma (Ortiz, 2015, p. 62). Considera que la “Falta de conocimiento del tema por parte de los docentes y sumado al desinterés de los padres de familia no permite que los estudiantes logren hacer conciencia del problema grave, no tienen en cuenta que mientras pasa el tiempo llegara a ser una excusa para dejar los estudios”.

Según (Aviles, 2015). En su trabajo de investigación “Incidencia de la disgrafía en la calidad del desempeño escolar en los estudiantes de básica elemental”, tiene como propuesta la creación de una guía didáctica para trabajar la Disgrafía con estudiantes y docentes. En esta investigación participaron un total de 104 personas, entre docentes estudiantes y padres de familia, su metodología es cualitativa y cuantitativa con métodos deductivo, inductivo y analítico. Sus resultados demostraron el “poco interés del docente al momento de usar una metodología, no existe el uso de una adaptación de aprendizaje” (p.81).

Vargas en su trabajo “Detección temprana de la disgrafía desde el ejercicio profesional docente”, busca que los docentes consideren la detección de síntomas a temprana edad; con esto propone que los docentes deben auto educarse, analizar la situación de sus estudiantes y buscar una adaptación metodológica e impulse a la integración de los niños con disgrafía (Vargas, 2022, p. 5). Se realizo una investigación cualitativa, con una participación de 102 profesores que se encuentran cursando la carrera de Educación Básica. Esta investigación fue de gran influencia y motivación para su población ya que considera que “cada uno de los estudiantes llegaran a ejercer como profesionales en instituciones del País y seran de gran aporte para sus estudiantes”.

De la misma manera, (Colcha, 2018). Con su trabajo “La disgrafía en el desarrollo de la escritura en niños de segundo año de Educación Básica paralelo “B” de la Unidad Educativa Liceo Policial Chimborazo” 2017-2018”, la autora través de esta investigación logro determinar el grado de disgrafía que tienen los estudiantes, propone el fortalecimiento de la escritura. Su investigación tiene un enfoque integrador, de método cualitativo con un diseño no experimental, con una muestra de 38 estudiantes. Sus resultados mostraron un impacto significativo, donde los docentes y padres de familia trabajen en la estimulación de la lateralidad y motricidad fina.

Como señalan, Alvear et al. (2020). En su investigación “Causas de Disgrafía en estudiantes de tercer año de Educación General Básica”, identificaron las características en los estudiantes siendo esto su aparición a inicios de su escolaridad “rigidez motora o laxitud excesiva” (p. 2). Se realizó una investigación descriptiva con enfoque mixto, con

una participación de 90 estudiantes. Entre los principales resultados nos dan a conocer que el (61.11%) pre denomina en educandos masculinos, con (74.44%) son del sector urbano.

De esta forma, Alvear concluye que este trastorno dificulta el aprendizaje de los niños lo cual los docentes deben encontrarse preparados para la identificación y el accionar, de igual forma se debe intervenir con los padres de familia, el dar a conocer la importancia que tiene el acompañamiento a los estudiantes durante su educación.

2.2 Marco conceptual

- **Trastorno de aprendizaje.**

El concepto de trastorno de aprendizaje (dificultad de aprendizaje) aparece en los años 1962 por los autores Kirk y Bateman, con relación al déficit de escritura, lectura y el proceso del habla. La asociación de (National Joint Committee on Learning Disabilities , 1988). Define a las dificultades de aprendizaje como un “término genérico que se refiere a un grupo que manifiesta dificultades significativas en la adquisición para poder hablar, leer, escribir, razonar. Estos factores se deben a una defunción del sistema nervioso, pueden presentar problemas para la interacción social, déficit sensorial, retraso mental, trastornos emocionales”.

El ministerio de educación (REDIE, 2012). Público un estudio realizado en el sistema educativo a estudiantes con dislexia. Donde denominan a las dificultades de aprendizaje como “un grupo heterogéneo de alteraciones en uno o más procesos cognitivos implicados en la comprensión y producción del lenguaje, lectura, escritura con implicaciones relevantes en el aprendizaje escolar”.

- **Disgrafía.**

Para (Portellano, 2014, p. 47). Describe la “disgrafía es un trastorno de la escritura que afecta a la forma o al significado, se hace presente en niños con normalidad no tienen que tener trastornos neurológicos o motrices”.

De igual forma (Salgado, 2008). Son “trastornos específicos que se presentan como alteraciones de un proceso psicológico básicos implicados en la comprensión y el uso del lenguaje oral o escrito”.

También, (Hernández,1999). Define como una dificultad en la escritura por consecuencia de una motricidad deficiente por consecuente en efecto la motricidad fina.

- **Motricidad fina.**

Para (Bécquer, 1999). La motricidad fina es una destreza manual adquirida con la práctica, el movimiento fino, las destrezas desarrolladas óculo-manual, formándose un conjunto de acciones y motivaciones que ayudan a fortalecer al niño.

(González, 1992). Define como “un proceso que surge de la necesidad del cuerpo en crecimiento, en el cual los movimientos se van haciendo más precisos y coordinados”.

También (Simon, 2015). Comenta que la habilidad motriz fina generalmente se refiere a los movimientos con propósito donde se enfocan al trabajo de músculos grandes las cuales consiguen una estabilidad.

- **Actividades lúdicas.**

Según (Guzman & Zambrano, 2016). Las actividades lúdicas son estrategias de aprendizaje muy importantes ya que han demostrado beneficios en los estudiantes, sabiendo que el juego beneficia al desarrollo de habilidades y destrezas de cada educando.

Para los autores Gómez et al. (2015). Las actividades lúdicas ayudan a los estudiantes a mejorar la autonomía, la sociabilidad. Estas actividades se acoplan a la naturalidad del tiempo en donde se encuentran.

(Báez & Moyolema, 2015). Las actividades logran obtener un aprendizaje significativo, se conecta con nuevas ideas, estas se encuentran adecuadamente claras y disponibles en la estructura cognitiva.

También en este contexto (Reyes T. , 2016). Manifiesta que el juego es una actividad que contribuye al desarrollo de la decisión, la socialización y de igual forma contribuye al proceso educativo. Por esto, en el proceso de enseñanza y aprendizaje aporta al desarrollo de la capacidad de aprendizaje efectivo.

2.3 Fundamentación Teórica

2.1.1 Disgrafía

Para, (Pérez, 2013, p. 13). Define la disgrafía como un trastorno de la escritura que afecta a la motricidad y a la simbolización, es de tipo funcional. Se presenta en niños con normal capacidad intelectual y sin trastornos neurológicos, sensoriales, motrices o festivos intensos. Con esto podemos entender que la disgrafía limita a la correcta escritura la cual dificulta un correcto aprendizaje, causando que la escritura del niño no sea legible.

De manera similar, (Llanos, 2006). Define la disgrafía como un trastorno de tipo funcional que afecta a la calidad de la escritura del sujeto en la cual el niño presenta un nivel de escritura significativamente inferior al esperado por su edad y curso escolar lo cual afecta en el rendimiento escolar. Dicho brevemente para la detección del niño disgráfico presentará ciertas particularidades como; dificultad al momento de escribir, omisión de letras su caligrafía será defectuosa, el manejo de lápiz será incorrecto y postura inadecuada al escribir.

En cambio, (Rivas, 2004, p. 16). En su libro denominado “Dislexia, disortografía e disgrafía” define que la disgrafía es un trastorno el cual afecta a la calidad de la escritura del sujeto en lo que se refiere al trazado o a la grafía.

Por otra parte, (Hernández, 2013, p. 4). Define la disgrafía como una dificultad en la escritura, consecuencia de una motricidad deficiente, ligada a la inmadurez en el desarrollo de la psicomotricidad fina: lentitud, movimientos gráficos disociados.

Según, (Rigal, 2006, p. 272). Afirma que la disgrafía es un trastorno del aprendizaje la cual se presenta de manera compleja con una frecuencia de uno de tres para los niños y de uno de diez para las niñas.

Por consiguiente, la disgrafía se debe a un déficit desarrollo de la motricidad fina en donde el niño no logra identificar con facilidad las palabras y su significado, lo cual hace que esta dificultad de aprendizaje e interfiera en lo que el estudiante desea plasmar.

2.1.2 Tipos

En este contexto podemos clasificar varios tipos de disgrafía, en donde cada una de ellas tiene su particularidad estas son;

- **Disgrafía superficial.**

Esta sucede cuando la ruta visual, ortográfica o directa del individuo son afectadas, en donde el niño debe recurrir a la vía fonológica, entonces será complicado usar las palabras que tiene en su léxico ortográfico, prosiguiendo a usar pseudopalabras, esto se encuentra más en las palabras homófonas, las cuales suenan de igual manera, pero se escriben diferente. Esto se debe a una lesión cerebral que afecta la ruta visual (Gento y Hernández, 2012, p. 80).

- **Disgrafía profunda.**

Según (Navas y Castejon, 2013, p. 187). Este tipo de trastornos es consecuencia de que las dos rutas necesarias para una buena escritura están afectadas (fonológica y léxica), provocando cometer errores semánticos en la escritura. Existe una mayor dificultad para escribir palabras irregulares, regulares y pseudopalabras. Su principal característica es al momento de escribir dictados.

- **Disgrafía primaria o evolutiva.**

Este tipo de trastorno se caracteriza por la escritura deficiente, su déficit para aprender a escribir sus rasgos distintos son la dificultad léxica y ortográfica lo cual presenta problemas al momento de construir un mensaje (Gento y Hernández, 2012, p. 79). La particularidad de este caso es que no existe una razón conocida, se puede desarrollar sin existir ningún tipo de daño cerebral.

- **Disgrafía secundaria.**

Es aquella dificultad que no tiene problemas funcionales, sino que se encuentra condicionada por factores neurológicos, deficiencia intelectual, sensoriales, visomotores e impulsivos, nos señala la Universidad de (Oviedo, 2014).

- **Disgrafía adquirida**

Según (Gento y Hernández, 2012, p. 79). Es un trastorno neurológico que sucede luego de haber adquirido la habilidad de escribir, no tiene que ver ningún factor externo, convirtiéndose en un déficit para el aprendizaje de la escritura a

causa de un daño cerebral. Este trastorno es heterogéneo debido al alcance de la lesión cerebral.

- **Disgrafía fonológica.**

Esta dificultad se hace presente al momento de usar la escritura por la ruta fonológica y para escribir el sujeto únicamente utilizada la ruta léxica. Por esta razón no se pueden escribir pseudo-palabras ya que está dañado el mecanismo de conversión fonemagrafema (Navas y Castejon, 2013, p. 186).

- **Disgrafía semántica.**

En este caso los niños acceden al almacén ortográfico sin saber el significado de las palabras utilizadas, esta desconexión de la semántica del sistema ortográfico hace que pierdan las habilidades de escribir de forma correcta (Gento & Hernández, 2012, p. 80).

- **Disgrafía periférica.**

La posible causa de este trastorno se da cuando la lesión afecta a los estadios posteriores al nivel del grafema, (Navas y Castejon, 2013, p. 188). Comentan que las alteraciones en la percepción o en la motricidad se manifiesta al no seguir un correcto trazo y también no poder controlar el tamaño de la letra y no usar un espacio adecuado entre palabras. En estos casos el problema suele ser por la deficiencia de instrucciones y falta de práctica.

- **Disgrafía motriz.**

Es un trastorno psicomotor que interfiere en la escritura, esto se debe al mal desarrollo de la psicomotricidad fina, presentan características como la lentitud en movimientos, mal manejo del lápiz, postura inadecuada al escribir, el niño disgráfico comprende la relación entre sonidos escuchados, pero presenta la escritura deficiente (Fernández et al., 2009, p. 67).

- **Disgrafía específica.**

Este tipo de disgrafía, (Fernández et al., 2009, p. 67). Sostiene que es cuando el estudiante no puede observar de manera correcta las formas de las letras, se caracteriza por la desorientación espacial y temporal, afectando a la motricidad fina.

2.1.3 Características de la disgrafía

Para, (Fiuza y Fernández, 2006, p. 6). La disgrafía se caracteriza por una escritura muy defectuosa que es muy difícil de reconocer lo que intenta expresar, se trata de una escritura semejante a la de los niños pequeños cuando están iniciándose en el trazo de letras. Otras de las características que definen este trastorno son:

- Dificultad en el dictado de palabras o textos.

- Uso de palabras, uniones y separaciones indebidas.
- Trazos poco uniformes, sino que varían constantemente.
- Tamaño de palabras y letras distintas en el mismo párrafo.
- Movimientos lentos al escribir, tensos y rígidos.
- Errores gramaticales en las oraciones escritas y mala organización de los párrafos.
- Posturas incorrectas del tronco (muy cerca de la mesa o se inclina en exceso).
- Dificultad para escribir textos con coherencia semántica o sintáctica.
- Coge de manera torpe el lápiz contrayendo exageradamente los dedos.

2.1.4 Causas

Por consiguiente, varios autores señalan 6 principales causas que provocan la disgrafía, las cuales son el inicio del trastorno de aprendizaje entre estas tenemos;

- **Tipo madurativo:** Esta se debe cuando el niño no ha adquirido los requisitos como son: el esquema corporal la coordinación motora, óculo-manual, percepción del espacio-tiempo. La lateralidad mal definida y los trastornos en la psicomotricidad.
- **Tipo psicológico:** Este sucede cuando el niño sufre de tensiones psicológicas las cuales son provocadas por los conflictos emocionales intensos, desencadenan trastornos de conducta como la timidez, aislamientos y comportamientos desafiantes.
- **Tipo pedagógicas:** Sucede cuando existe una inadecuada enseñanza, la cual es demasiada rígida que no considera las diferencias individuales, tampoco adapta métodos de enseñanza esto afecta más en los niños zurdos influyendo en las destrezas motoras, se puede sostener que la escuela puede llegar a ser el inicio de la disgrafía, ya que el educando debe escribir de manera semántica. Haciendo que los movimientos y posturas al momento de escribir impidan al niño adaptar su escritura acorde a su edad madurez y preparación.
- **Tipo mixtas:** Esta es la unión de varios síntomas; como la coordinación de movimientos, sudoración a nivel de las palmas, variación en la forma de sujetar el lápiz y evadir la escritura. Todas estas características se juntan e impiden los movimientos coordinados al momento de realizar la caligrafía.
- **Tipo neurológicas:** Se caracteriza por tener un déficit neuronal que le dificulta al niño ordenar la información, impidiéndole que la información que tiene guardada puede plasmar escribiéndola de forma correcta.
- **Tipo psicomotrices:** Los niños desarrollan las habilidades psicomotrices con complejidad, pueden presentarse con alteraciones coordinativas de los movimientos en la mano el brazo. Creando una frustración que hace escriban más lento.

2.4 Estrategias Didácticas.

Para (Díaz, 1998). Es un método que el docente aplica a su clase “Procedimientos y recursos que utiliza el docente para promover el aprendizaje a partir del objetivo y de las estrategias de aprendizaje independiente”. De esta forma existen dos tipos de estrategias que sobresalen en la enseñanza las cuales son:

2.4.1 Estrategias de aprendizaje

Son un conjunto de operaciones cognoscitivas y procedimentales que el estudiante desarrolla para procesar y aprender significativamente la información (Ferreiro, 2012). Estas son:

- **Creación de nexos:** Trata de interactuar con el estudiante y establecer conexiones donde ya tiene conocimiento y con lo que es nuevo. Con esto se junta el conocimiento y se relaciona con lo ya conocido. Al estudiante le facilita la información y logra realizar resúmenes y responder preguntas.
- **Estructuración:** Facilita en la organización de estrategia de aprendizaje del análisis y comprensión, dando como resultado una fácil adquisición de conocimientos se realizan resúmenes, esquemas o mapas mentales.
- **Repetición consciente de contenidos:** Este método consiste en que el estudiante repita el contenido de forma verbal o escrita, con esto ayuda a que la materia se integre a nuestro cerebro, puede ser repetir en voz alta, copiar conceptos más de una vez.
- **Revisión de lo adquirido:** Esta estrategia el estudiante debe analizar el contexto estudiado y explique lo estudiado con sus palabras y logre transmitir el conocimiento.

2.4.2 Estrategias de enseñanza

Para, (Anijovich & Mora, 2021). Las estrategias de enseñanza son modos de ejecutar la clase en donde el docente toma la decisión de cómo implementar la clase y enseñar a los alumnos donde favorecen al conocimiento. Incluyen operaciones físicas y mentales para facilitar que el sujeto que aprende se confronte con el objeto de conocimiento y facilite su aprendizaje, (Ferreiro, 2012). Existen varios tipos de aprendizaje como son:

- **Elaboración de resúmenes:** Es una herramienta eficaz retener datos concretos ya que da prioridad a los aspectos importantes de una información.
- **Infografías, ilustraciones y mapas:** El uso de implementación visual facilita al estudiante la retención de información estudios demuestran que facilita el aprendizaje de información compleja.
- **Orientación y guías:** Brinda a los estudiantes una guía resumida de los contenidos de dicha asignatura.
- **Debate:** Esta estrategia permite al estudiante interactuar y dar una opinión acorde a los temas establecidos.
- **Aula invertida:** Permite que el estudiante prepare información y él tome el rol de docente al momento de explicar el contenido asignado.

2.5 Actividades Lúdicas.

2.5.1 Definición

La actividad lúdica es con preñida como la forma más sencilla de incorporar a los escolares en el medio social y se debe partir de los principios que rigen la educación como son el aprender y la integridad, esto se encuentra enfocado en el desarrollo de las dimensiones cognitivas, corporales. La cual busca una mejor participación por parte de

los alumnos en el aula, por otro lado, la actividad lúdica es considerada un tiempo de ocio que nos permite salir de lo rutinario y nos ayuda a desconectarnos del mundo a liberar las tensiones acumuladas durante nuestro diario vivir.

Por lo anterior mencionado, autores como (Gomez et al., 2015). Sostienen que las actividades lúdicas promueven el desarrollo de las habilidades de las personas, tales como el sentido del humor, la autoconfianza personal y crean seguridad en sí mismo, con esto atraen la atención del niño hacia la motivación del aprendizaje. Incluso usada como herramienta educativa imprescindible, los docentes utilizan el espacio y el tiempo ideal para estimular la educación.

Para, (Casterllar et al., 2015). Definen a las actividades lúdicas como un aporte al desarrollo de las habilidades de las personas con un valor pedagógico, favorecen al desarrollo de las capacidades intelectuales. Esto permite que el desarrollo del niño o niña a través de las actividades lúdicas fortalezcan el aprendizaje, estimulen la creatividad el desarrollo psíquico y la integración social.

Según, (Gadamer, 1996). Es la acción que el niño ejecuta desde un ejercicio de imaginación actoral, haciendo que le permita explorar diferentes aspectos de aprendizaje, como el disfrute al momento de adquirir un nuevo conocimiento la participación y la fácil solución en situaciones difíciles. Esto nos quiere decir que las actividades lúdicas en cualquier edad serán un gran aporte, ya que enfatiza en la motivación de un aprendizaje de una manera divertida.

Ahora bien (Tonucci & Novo, 2006). Señalan la importancia que tiene la exploración del juego en el desarrollo de la primera infancia, el fortalecimiento de la autonomía, la formación del carácter, donde a través de los medios espontáneos motiva a la experimentación, convirtiéndose en actividades educativas para el niño. Es por ello que se debe tomar en cuenta la relevancia que tiene el juego como una actividad lúdica ya sea como autoaprendizaje o un aprendizaje para los demás.

Asimismo, (Marin & Mejia, 2015). Comentan que la actividad lúdica no solo facilita el aprendizaje de los conceptos, sino que mejora la socialización de los educandos en el medio escolar, favoreciendo el trabajo en equipo, el compañerismo y a conocer sus propias virtudes y cualidades. Esto dejó a un lado los métodos tradicionales de enseñanza-aprendizaje haciendo que las clases sean más activas y de interés para los estudiantes.

2.5.2 Importancia

En este contexto, (Guzman & Zambrano, 2017). Nos comentan que las actividades lúdicas son estrategias importantes las cuales se deben aplicar en el aprendizaje ya que el juego es un método de mucha importancia que nos ayuda al desarrollo de habilidades y destrezas en el estudiante.

Así mismo, (Reyes T. d., 2015). En su tesis doctoral nos comenta la importancia que contribuye las actividades lúdicas, tales como el desarrollo de la acción, decisión, la

interpretación y socialización del educando. Esto con una correcta metodología será de gran aporte al aprendizaje, mientras más divertida sea una clase el interés y la participación por parte del estudiante será en forma positiva.

Sin duda las actividades lúdicas aportan de una manera significativa al desarrollo del aprendizaje, aportando con la formación de la persona, la autonomía hasta la confianza siendo así una estrategia metodológica recreativa con gran influencia.

2.5.3 Características

Se indica que las actividades lúdicas es una expresión corporal ante la sociedad proporciona el entretenimiento, permite el desarrollo de habilidades, donde la existencia humana tiene su participación en el medio ambiente y se compagina con el medio externo (Friedrich, 1913). Estas actividades se adecuan dependiendo el ambiente.

- Estimula la concentración.
- Debe liberar el estrés.
- Enfatiza la creatividad.
- Fortalece el estado de ánimo.
- Desarrolla las habilidades comunicativas.
- Ayuda a facilitar el aprendizaje.
- Incentiva el desarrollo de aptitudes físicas y sociales.

2.5.4 Actividades lúdicas simples para minimizar la disgrafía.

Figura 1

Doble Garabateo



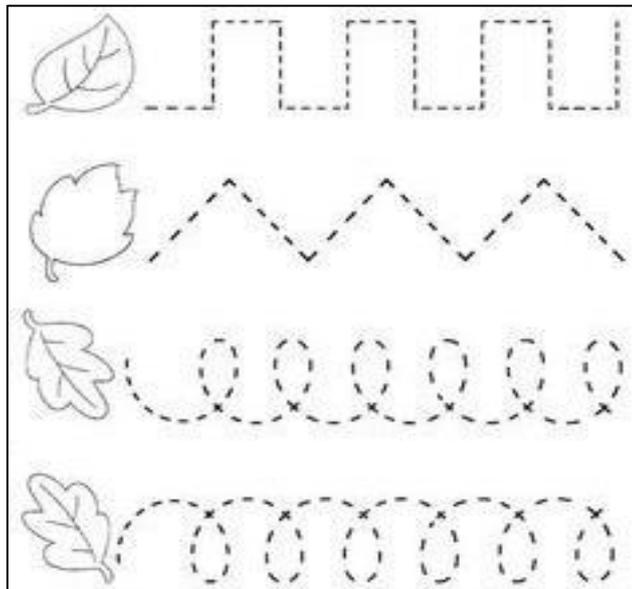
Objetivo: Dibujar con las manos al mismo tiempo hacia dentro, afuera, arriba, abajo.

Material: Un papel, dos lápices de colores.

Beneficios: Estimula la escritura y la motricidad fina. Experimenta con la musculatura gruesa de los brazos y los hombros.

Figura 2

Trazos y Grafías



Objetivo: Fortalecer la motricidad fina mediante trazos con las dos manos.

Material: Hoja y lápices de colores.

Beneficios: Fortalece la coordinación óculo-manual.

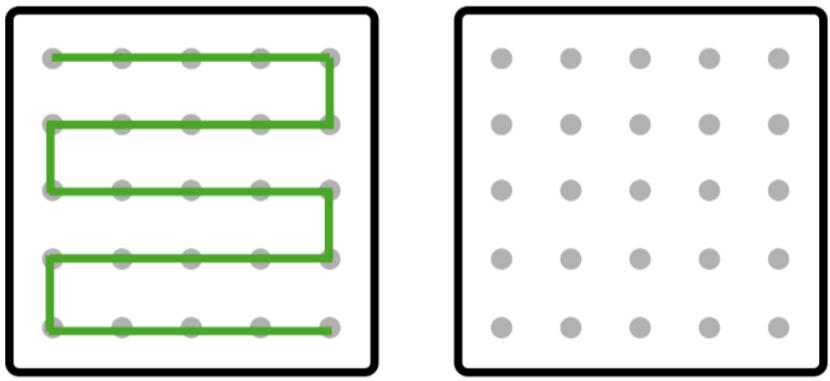
Figura 3

Ejercicio de Grafo-motricidad

Nombre: _____ **Fecha:** _____



Copia la forma en el recuadro de la derecha:

The exercise consists of two rectangular boxes side-by-side. The left box contains a green pattern of three horizontal lines connected by vertical lines at the ends, forming a continuous zigzag shape. The right box contains a 5x5 grid of small grey dots for copying the pattern.

Objetivo: Fortalecer las destrezas motoras.

Material: Hoja y lápices de colores.

Beneficios: Fortalece el dominio de manos, dedos, antebrazos y muñecas.

CAPÍTULO III. METODOLOGÍA

3.1 Enfoque de la investigación

Este proyecto de investigación tiene un enfoque cuantitativo, ya que se sustrajo datos cuantificables y en base a esto se realizó un análisis estadístico del antes y después de la intervención. Este enfoque recoge datos científicos para probar hipótesis ya establecidas, siendo un conjunto de procesos sistemáticos, críticos y empíricos (Hernández et al., 2010, p. 40).

3.2 Tipo de la investigación.

- La presente investigación es de campo ya que se intervino con un proceso en los estudiantes de la Unidad Educativa “Fernando Daquilema” donde se encontró la problemática.
- También, es bibliográfica la cual permite la construcción de búsqueda de información para esta investigación mediante; libros, revistas, ensayos, tesis, videos y ponencias que ayudaron a sustentar este estudio.
- Descriptiva la cual permite las caracterizar los aspectos naturales del grupo de estudiantes con la finalidad de contextualizar la problemática de este estudio.

3.3 Diseño de investigación

El presente estudio tendrá un diseño pre-experimental ya que se ejecutó la intervención en todo el grupo establecido. El mismo que consta de tres procesos; pre-test, prueba de inicio para identificar la problemática, intervención, fue la propuesta para dar solución y el post-test, actuando como análisis del proceso de evolución del estudiante.

3.4 Métodos de Investigación

Se utilizó los siguientes métodos de investigación:

3.4.1 Método Deductivo.

Fue de utilidad ya que nos permitió extraer información lógica donde fue de lo general a lo particular. Es decir, permitió la redacción del planteamiento del problema, la comprobación de la hipótesis de trabajo, así como las conclusiones.

3.4.2 Método Inductivo.

Consistió en la generalización de hechos, practicas observadas a partir de casos particulares. Por lo tanto, sirvió para analizar el fenómeno expuesto, la redacción en los objetivos e hipótesis del trabajo, así como elección, elaboración y aplicación de las actividades lúdicas.

3.4.3 Método Analítico

Fue importante en el análisis del tema, redacción del planteamiento del problema preguntas de investigación objetivos, justificación, estado de arte, marco teórico, en donde cada uno de estos apartados tuvieron su estructura subjetiva.

3.5 Población, muestra.

La población de esta investigación estuvo conformada por 93 estudiantes los cuales fueron de la Unidad Educativa “Fernando Daquilema”, ubicada en la Provincia de Chimborazo, Riobamba. Los niños y niñas se encuentran en edades de 6 y 7 años, correspondientes al 3ro de básica, de los paralelos A, B, C.

Se utilizó el método de muestreo no probabilístico ya que se tomó en cuenta a los estudiantes del paralelo “A” que estuvo integrado por 31 estudiantes, los cuales fueron 18 niños y 13 niñas.

3.6 Técnicas de la investigación.

La técnica es de Observación Directa ya que se acudió a la Unidad Educativa “Fernando Daquilema”.

También se utilizó una ficha de observación la cual permitió recolecta los datos del nivel de motricidad fina de cada estudiante. Para el análisis de datos se utilizó la tabulación e interpretación de datos.

3.7 Instrumentos de recolección de datos.

Test Purdue pegboard; Se usó para la obtención de datos, de inicio y fin de esta investigación, el cual ayuda a medir la velocidad, la destreza manual fina y la coordinación mano-ojo. Aplicado en los estudiantes de 3ro de educación básica.

3.8 Técnicas de análisis de datos.

Para llevar a cabo la tabulación de los datos que se obtuvo por test que se aplicó a los estudiantes de la Unidad Educativa “Fernando Daquilema”, Se utilizó el programa Microsoft Office Excel y el software estadístico (SPSS).

CAPÍTULO IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1 Análisis e interpretación de resultados.

Tabla 1

Correlaciones con respecto a la mano derecha.

		Correlaciones	
		pre_mano_der	pos_mano_der
pre_mano_der	Correlación de Pearson	1	,609**
	Sig. (bilateral)		,000
	N	31	31
pos_mano_der	Correlación de Pearson	,609**	1
	Sig. (bilateral)	,000	
	N	31	31

** . La correlación es significativa al nivel 0,01 (bilateral).

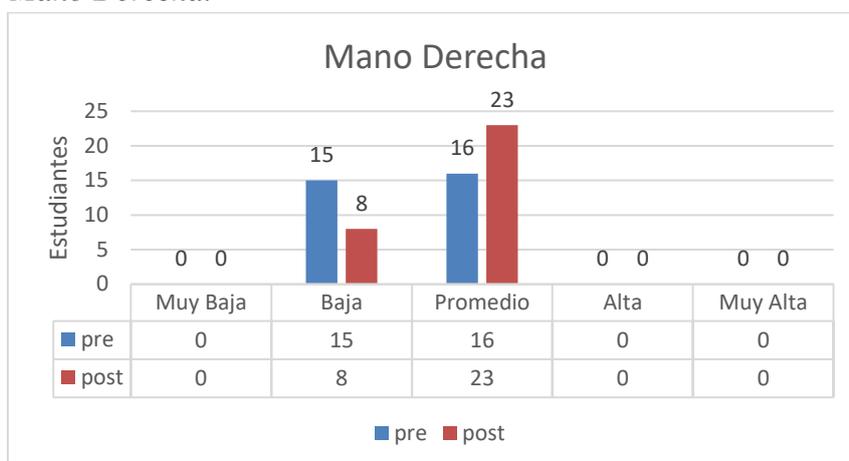
Interpretación: Los resultados indican que la correlación de Pearson entre las mediciones pre y post test de la destreza manual fina derecha es de 0.609. Lo cual significa al nivel de $p < 0.01$ (bilateral). Existe una correlación positiva y significativa entre las mediciones pre y post-test. Donde los participantes que mostraron un nivel más alto de destreza manual derecha en el pre-test tienden a mostrar también en el post-test la cual se encuentran relacionadas de manera significativa.

Tabla 2.

Ejecución con la mano derecha de los estudiantes de 3ro de básica.

Mano Derecha				
	Pre	%	Post	%
Muy Baja	0	0%	0	0%
Baja	15	48%	8	26%
Promedio	16	52%	23	74%
Alta	0	0	0	0%
Muy Alta	0	0	0	0%
Total	31	100%	31	100%

Figura 4.
Ejecución Mano Derecha.



Análisis: Los resultados obtenidos de los estudiantes del Pre-test, muestra que 52% que son 16 estudiantes obtuvieron, la valoración “Promedio”, mientras que 15 estudiantes el cual corresponde al 48% obtuvieron la valoración “Baja”. Comparándolo con los resultados obtenidos de los estudiantes del Post-test, muestra que 74% de estudiantes se encuentran en la valoración de “Promedio”, lo que representa a 23 estudiantes. Ocho estudiantes que representa el 26% obtuvieron la valoración de “Baja”.

Interpretación: En la tabla 1 se puede observar los resultados obtenidos de la ejecución de la actividad con la mano derecha, en donde se puede analizar que un avanzado porcentaje de estudiantes después de la ejecución de actividades han logrado desarrollar su motricidad fina con respecto a la mano derecha lo cual han permitido disminuir el problema de aprendizaje.

Tabla 3.
Correlación con respecto a la mano izquierda.

Correlaciones		
	pre_mano_izq	pos_mano_izq
Correlación de Pearson	1	,630**
pre_mano_izq Sig. (bilateral)		,000
N	31	31
Correlación de Pearson	,630**	1
pos_mano_izq Sig. (bilateral)	,000	
N	31	31

** . La correlación es significativa al nivel 0,01 (bilateral).

Interpretación: Los resultados indican que la correlación de Pearson entre las mediciones pre y post – test de la destreza manual izquierda es de 0.630. Lo cual significa al nivel de $p < 0.01$ (bilateral). En donde existe una correlación positiva y significativa entre las mediciones pre y post-test, los estudiantes han mostrado un nivel más alto de destreza manual izquierda en el pre-test tienden a mostrar también en el pos- test lo cual se encuentran relacionados de manera significativa.

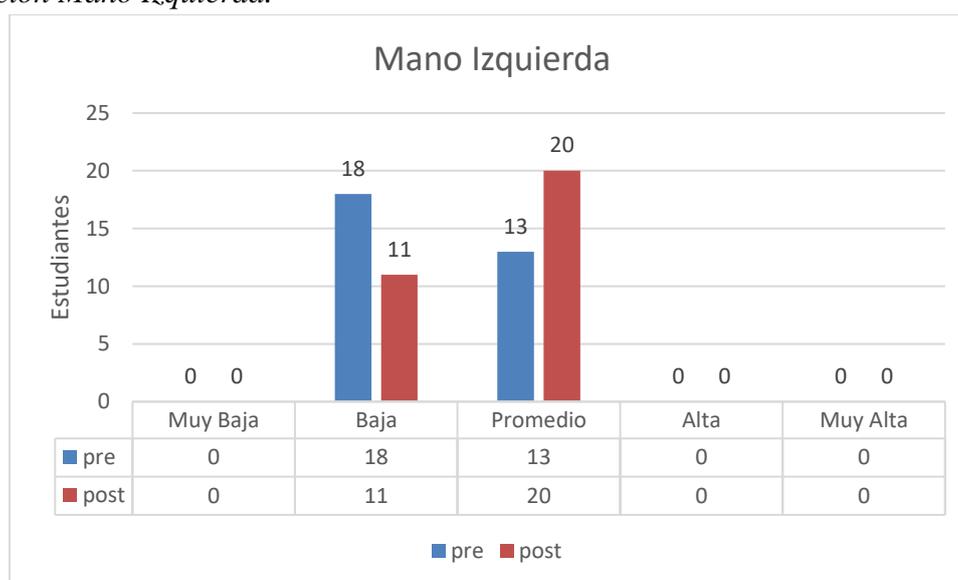
Tabla 4.

Ejecución con la mano izquierda de los estudiantes de 3ro de básica.

Mano Izquierda				
	Pre	%	Post	%
Muy Baja	0	0%	0	0%
Baja	18	58%	11	35%
Promedio	13	42%	20	65%
Alta	0	0%	0	0%
Muy Alta	0	0%	0	0%
Total	31	100%	31	100%

Figura 5.

Ejecución Mano Izquierda.



Análisis: Los resultados obtenidos de los estudiantes del Pre-test, muestra que 58% que son 18 estudiantes obtuvieron, la valoración “Baja”, mientras que 13 estudiantes el cual corresponde al 42% obtuvieron la valoración “Promedio”. Comparándolo Post-test, muestra que 65% de estudiantes se encuentran en la valoración de “Promedio”, lo que representa a 20 estudiantes. Y 11 estudiantes que representa el 35% obtuvieron la valoración de “Baja”.

Interpretación: En la tabla 2 se puede observar que un porcentaje muestra déficit con la mano izquierda, pero es comprensible ya que la mayoría de estudiantes trabajan con su lateralidad derecha. No obstante, la ejecución de los ejercicios propuestos tuvo gran

influencia, se observó un cambio positivo en los estudiantes con mano dominante izquierda.

Tabla 5.

Correlación con respecto a la ejecución de las dos manos.

Correlaciones			
		pre_dos_manos	pos_dos_manos
	Correlación de Pearson	1	,336
pre_dos_manos	Sig. (bilateral)		,065
	N	31	31
	Correlación de Pearson	,336	1
pos_dos_manos	Sig. (bilateral)	,065	
	N	31	31

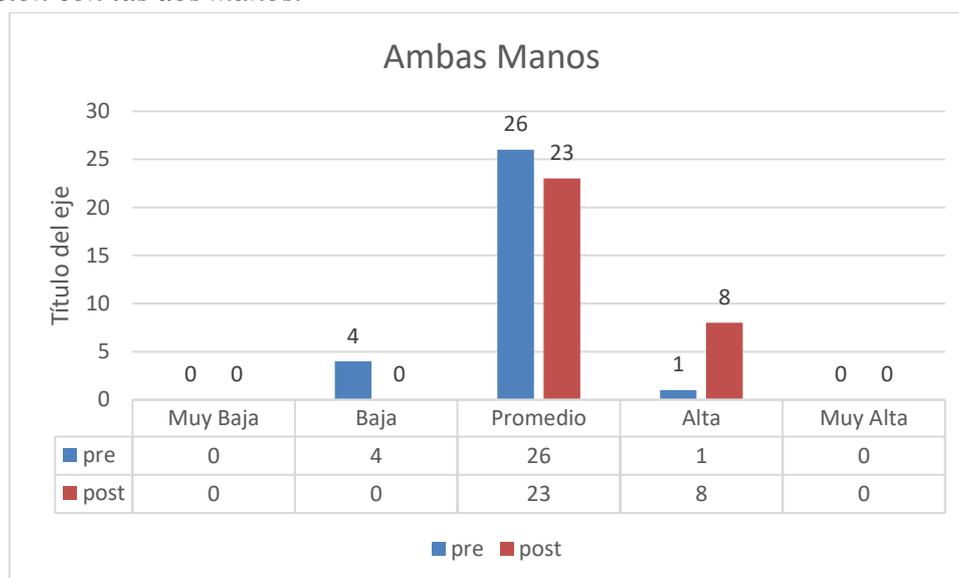
Interpretación: Los resultados indican que la correlación de Pearson entre las mediciones pre y post-test de la destreza con ambas manos es de 0.336. Sin embargo, esta correlación no alcanza significancia estadística al nivel de $p < 0.05$ ya que el valor es p es de 0.065 para las correlaciones. Por lo tanto, no hay una relación estadísticamente significativa entre estas mediciones, esto puede tener varios factores como el entorno o también la efectividad de la intervención.

Tabla 6.

Ejecución con las dos manos de los estudiantes de 3ro de básica.

	Dos		Manos	
	pre	%	post	%
Muy Baja	0	0%	0	0%
Baja	4	13%	0	0%
Promedio	26	84%	23	74%
Alta	1	3%	8	26%
Muy Alta	0	0%	0	0%
Total	31	100%	31	100%

Figura 6.
Ejecución con las dos manos.



Análisis: Los resultados obtenidos de los estudiantes del Pre-test, muestra que 84% que son 26 estudiantes obtuvieron, la valoración “Promedio”, mientras que 4 estudiantes el cual corresponde al 13% obtuvieron la valoración “Baja”. Y un 3% de estudiantes que representa a 1 estudiantes se encuentran en una valoración de “Alta”. Comparándolo Post-test, muestra que 74% de estudiantes se encuentran en la valoración de “Promedio”, lo que representa a 23 estudiantes. Ocho estudiantes que representa el 26% obtuvieron la valoración de “Alta”.

Interpretación: En la tabla 3 esto con respecto al manejo de motricidad fina con las dos manos, se puede analizar que los estudiantes en su mayoría logran ejecutar el ejercicio no obstante existen estudiantes que ejecutan con su mano dominante todas las piezas y sirviendo de apoyo la mano no dominante.

Tabla 7.
Correlación con respecto a las manos alternadas.

Correlaciones		
	pre_manos_alter	pos_manos_alter
Correlación de Pearson	1	,597**
pre_manos_alter Sig. (bilateral)		,000
N	31	31
Correlación de Pearson	,597**	1
pos_dos_alter Sig. (bilateral)	,000	
N	31	31

** . La correlación es significativa al nivel 0,01 (bilateral).

Interpretación: Los resultados indican que la correlación de Pearson entre las mediciones pre y post –test de la destreza manual en la actividad alternada es de 0.597 para ambos resultados. Los valores de p son menores que 0.001. Tomando en cuenta esto los valores de p son menores que el nivel de significancia usualmente utilizando ($p < 0.01$), el cual se consideran estadísticamente significativos. Existe una relación fuerte y significativa entre las mediciones pre y post test.

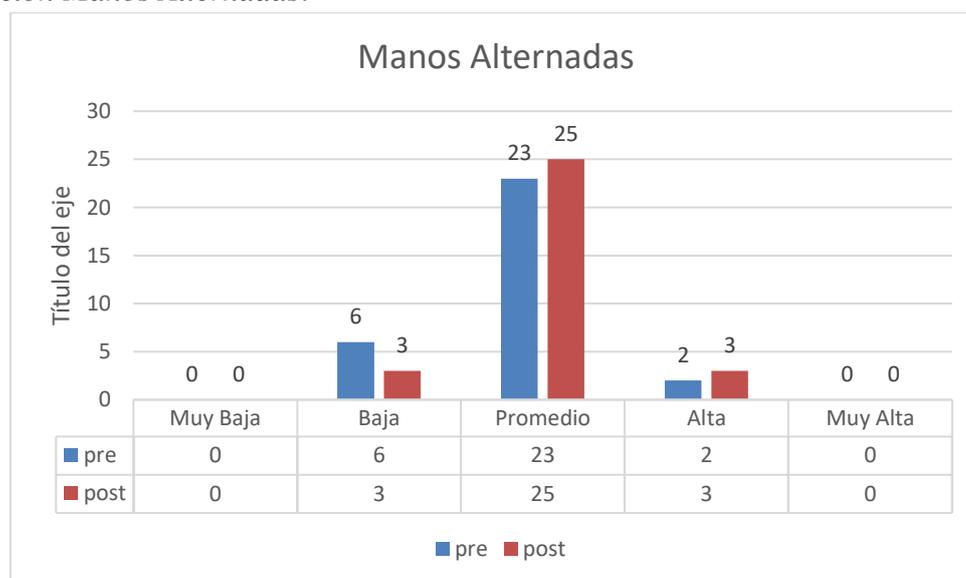
Tabla 8.

Ejecución con las manos alternadas de los estudiantes de 3ro de básica.

Manos Alternadas				
	Pre	%	Post	%
Muy Baja	0	0%	0	0%
Baja	6	19%	3	10%
Promedio	23	74%	25	81%
Alta	2	6%	3	10%
Muy Alta	0	0%	0	0%
Total	31	100%	31	100%

Figura 7.

Ejecución Manos Alternadas.



Análisis: Los resultados obtenidos de los estudiantes del Post-test, muestra que 74% de estudiantes se encuentran en la valoración de “Promedio”, lo que representa a 23 estudiantes. Seis estudiantes que representa el 19% obtuvieron la valoración de “Baja”. Y con un 6% de estudiantes que representa a 2 estudiantes obtuvieron una valoración de “Alta”. Comparándolo Pre-test, muestra que 81% que son 25 estudiantes obtuvieron, la valoración “Promedio”, mientras que 3 estudiantes el cual corresponde al 10% obtuvieron la valoración “Baja”. Y un 10% de estudiantes que representa a 3 estudiantes se encuentran en una valoración de “Alta”, No hubo cambios significativos en el puntaje de esta dimensión después de la intervención.

Interpretación: En la tabla 4 se puede observar que casi en su totalidad de estudiantes logran realizar la actividad, pero se puede observar la falta de coordinación y desbalances al momento de ejecutar la actividad lo cual muestra las falencias de su motricidad fina.

4.2 Discusión de los resultados del estudio.

En el presente trabajo se puede apreciar que las actividades lúdicas como herramienta de enseñanza aprendizaje, son de gran aporte para minizar la disgrafía las actividades que requieran el uso de la motricidad fina ayudan a mejorar la destreza donde los niños fortalecen su coordinación ojo-mano obtiene mayor control y precisión, estos resultados coincide con la investigación de (Merchán & Picay, 2017). Quienes encontraron las actividades adecuadas para poder llegar ante su muestra de estudio y conseguir resultados favorables, donde obtuvieron mejoras la ortografía, manejo motriz y beneficiaron la interacción social.

Las actividades lúdicas han demostrado la eficacia al momento de desarrollar destrezas motoras siendo de gran aporte para el desempeño escolar, que concuerdan con los trabajos de (Peña, 2020). y (Figueroa, 2017). Aunque en esta ha demostrado el gran aporte que realiza a la evolución cognitiva y el crecimiento físico mental.

Los resultados encontrados en la presente investigación se observaron que el niño después de haber realizado la intervención obtuvo un 71% con habilidad motriz con respecto a su mano dominante (derecha) lo cual se encuentra en la valoración “Promedio” y el 29% aun se encuentra en la valoración “Baja”. Con lo que tenemos de similitud con el estudio de (Deán, Perez, & Sayas, 2015). En la cual el 75% de los estudiantes luego de realizar la intervención logran manipular el lápiz de manera adecuada y el 25% no sostiene el lápiz.

La investigación demuestra que las actividades lúdicas tienen un gran aporte pedagógico e influencia, algo que no coincide con el trabajo de (Chunga, 2022). En la cual nos indica que no existe relación entre actividades lúdicas y la disgrafía, pero existe relación entre actividades lúdicas y habilidades motoras básicas. Por lo tanto, se afirma que la creación de actividades innovadoras y creativas acorde al interés del estudiante favorecerán a la psicomotricidad fina.

Los antecedentes y sus coincidencias con la presente investigación, evidencian que las actividades lúdicas son un método efectivo para intervenir la disgrafía infantil, tienen un valor influyente en el proceso de aprendizaje, no obstante, estas actividades deben ser detalladas y ejecutadas acorde a la necesidad educativa y en la edad adecuada, con el fin de reducir la disgrafía.

CAPÍTULO V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 Conclusiones

- Se analizó la implementación de las actividades lúdicas como método didáctico de enseñanza para reducir la disgrafía donde ha favorecido a las deficiencias motoras de cada estudiante, esto ayudado a fomentar la integración social y del desarrollo de sus habilidades. Estas actividades lúdicas han demostrado su factibilidad al momento de minimizar la disgrafía y en el fortalecimiento de la motricidad fina, ya que mediante el juego podemos desarrollar diferentes ámbitos de aprendizaje y habilidades.
- Se determinó que la implementación del test Purdue pegboard sirvió para obtener una información precisa de los estudiantes con disgrafía. Con esto se pudo identificar que el 60% de estudiantes se encuentra con un nivel de motricidad fina medio y el 50% se encuentra en un promedio bajo. Es por lo cual este instrumento nos facilita información adecuada donde podemos generar una metodología específica para cada estudiante. De esta manera podemos dar uso del instrumento para saber el estado del estudiante.
- Se propuso una guía didáctica de actividades lúdicas que pueden desarrollar la motricidad fina con esto reducir la disgrafía, beneficiando a las destrezas motoras e intelectuales de manera natural y divertida, mediante la ejecución de estos ejercicios los estudiantes con estas falencias se pudo observar una mejoría en su coordinación óculo-manual.
- Se comparó los resultados pre y post-test, dando resultados importantes de la efectividad de la intervención. Existe una correlación significativa en los estudiantes que inicialmente obtuvieron puntajes bajos y posteriormente en el post-test tuvieron puntajes altos. Por lo tanto, la intervención tuvo un impacto en todo el grupo de muestra.

5.2 Recomendaciones

- Se recomienda el uso de estas actividades lúdicas como metodología de enseñanza aprendizaje para el desarrollo motriz fino ya que se puede adaptar acorde a las necesidades de cada estudiante, en este caso el trabajo de la motricidad fina tiene gran efectividad las cuales permiten el desarrollo de las habilidades motoras. Por ende, el juego ayuda a salir de la rutina diaria y el trabajo enfocado al desarrollo motor beneficiara al estudiante para un mejor desempeño escolar se debe tener en cuenta las características del estudiante y lo más fundamental cuál es su necesidad.
- Teniendo en cuenta que el niño se encuentra en su etapa de desarrollo de habilidades se recomienda el uso adecuado del instrumento el cual será el que ayude a identificar las áreas específicas en el estudiante, con lo cual podemos realizar una intervención temprana donde servirá para desarrollar la metodología para posteriormente realizar la intervención, siendo esto de mucha importancia para el estudiante donde lograremos evitar este trastorno de aprendizaje.
- Al momento de realizar la identificación de los ejercicios estos deberán encontrarse enfocados a actividades que involucren el tacto, la vista, el oído, con los cuales ayudaremos a reforzar la memoria muscular y mejoraremos la coordinación ojo-mano y el desarrollo de la motricidad fina. Cada una de estas actividades deberán fortalecer los músculos de las manos.
- Se debe analizar críticamente y detalladamente los datos obtenidos de la correlación para conocer si se logró la actividad propuesta y si esta tuvo efecto al momento de la intervención dentro del tiempo establecido.

CAPÍTULO VI. PROPUESTA

6.1 Título

Actividades lúdicas y la disgrafía.

6.2 Justificación

Los estudiantes deben obtener un aprendizaje significativo, en donde logren desarrollar sus habilidades motrices, mediante la diversión y la interacción social con sus compañeros, se observó la necesidad de la elaboración de una propuesta de actividades lúdicas el cual ayude a disminuir la disgrafía y mejore la escritura de los estudiantes de la “Unidad Educativa Fernando Daquilema”.

Esta propuesta de actividades lúdicas va dirigida para los estudiantes, ayudara a desarrollar la motricidad fina, las cuales deben ser realizadas al inicio de cada clase. El docente encargado deberá facilitar el material didáctico y sus respectivas indicaciones, con esto ayudaremos a cada estudiante a mejorar sus falencias al momento de escribir.

La guía didáctica tiene divertidas actividades lúdicas, que pretenden fortalecer su motricidad y el uso adecuado de sus dedos al momento de ejecutar la caligrafía, esto se convierte en un instrumento de enseñanza-aprendizaje significativo para ayudar al niño a evitar este trastorno de aprendizaje.

6.3 Objetivos de la propuesta

6.3.1 Objetivo general

Fortalecer su motricidad fina mediante una estrategia didáctica y pedagógica, el cual ayude a minimizar la disgrafía en los estudiantes de la Unidad Educativa “Fernando Daquilema”

6.3.2 Objetivos específicos

- Diseñar actividades lúdicas que fomenten la acción de movilidad en los dedos y se puedan trabajar en el aula.
- Crear el material didáctico acordes a las necesidades que ayuden a mejorar sus habilidades.
- Ejecutar las actividades que motiven a la diversión y al desarrollo de sus capacidades.

6.4 Aspecto teórico

6.4.1 Actividades lúdicas

Mediante la revisión bibliográfica se encontró varias publicaciones como la de, (Ballesteros, 2011). “La lúdica como estrategia didáctica para el desarrollo de competencias científicas”, el mismo que tiene como objetivo realizar una metodología basada en la lúdica, dándonos a conocer que el aprendizaje no solo es un proceso cognitivo lo cual se puede generar pensamiento abstracto.

De esta forma, la autora propone un nuevo sistema de aprendizaje para el desarrollo del niño durante su etapa de educación, ya que se puede observar que el estudiante muestra un mejor interés de aprender, participar y tiene afinidad con esta estrategia de aprendizaje.

También, (Tezic, 2012). En su trabajo “Actividades Lúdicas y su Incidencia en el Logro de Competencias”. Da a conocer, que cuando el docente cambia su metodología de enseñanza e incluye las actividades lúdicas, el estudiante muestra su interés de aprender. El estudiante en este entorno actúa como una persona participativa se logra potenciar las habilidades y destrezas de cada estudiante. Teniendo en cuenta que su intervención fue con niños del sector Rural, logro demostrarnos como los niños pueden aprender divirtiéndose, y en lazar la vida cotidiana con el aprendizaje.

Así también, (Montoya, 2012). En su trabajo “La Lúdica como Estrategia para el Desarrollo de las Competencias Ciudadanas”. Con el objetivo de fortalecer las competencias ciudadanas en los niños de preescolar y propicia estrategias didácticas para el docente. Se trabaja con la incentivación a reflexión y la búsqueda de nuevas estrategias para la educación ya sea en estudiantes y los niños.

De igual forma, (Castellar et al., 2015). Con su trabajo “Las Actividades Lúdicas en el Proceso de Enseñanza Aprendizaje de los Niños de Preescolar del Instituto Madre Teresa de Calcuta”. Con su objetivo la importancia que tiene la lúdica como estrategia pedagógica, en donde nos comenta que las actividades lúdicas también desarrollan cualidades como físicas e intelectuales el cual benefician al niño en el transcurso de su aprendizaje. Las autoras de esta investigación fomentan a que los docentes encargados deben realizar capacitaciones sobre la lúdica siendo una herramienta pedagógica muy necesaria.

De esta manera, (Muñoz, 2016). Con su trabajo “Propuesta Metodológica basada en Actividades Lúdicas para Mejorar el Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad en niños de 8 a 9 años”, en el cual realizo una encuesta a los docentes y madre de familia donde: puedo demostrar que los juegos como actividades lúdicas son de gran ayuda para una estrategia metodológica, ya que se logra transmitir información significativa. Se concluyó que existen varias actividades en donde el estudiante está involucrado al esfuerzo, la concentración y el autocontrol.

También, (Camargo et al., 2017). En la investigación titulada “La Lúdica como Estrategia Pedagógica para Mejorar los Procesos de Motivación de Adolescentes del Grado 9º en la Institución Educativa San Felipe Neri de la Ciudad de Cartagena”. Tiene como objetivo la creación de un proyecto el cual beneficie a los estudiantes y padres de familia, siendo la lúdica el cual facilite una metodología que genere aprendizaje significativo a los niños.

Además, esta investigación demuestra que la metodología lúdica se puede usar a diario con los estudiantes beneficiando a un aprendizaje diferente y divertido, de igual forma el docente maneja una nueva estrategia para impartir las clases.

6.5 Importancia

La propuesta de actividades lúdicas está orientada a mejorar la motricidad fina, esto permitirá beneficiar a los niños en su caligrafía, coordinación y en la mejora del desempeño escolar. Su importancia con cada ejecución de los ejercicios mejorará la concentración, su postura y lo más deseado la mejora en su escritura, así se cumplirá el objetivo planteado el cual es minimizar la disgrafía en los estudiantes.

- Funciones de las actividades lúdicas,
- Trabajar la tensión al momento de realizar la escritura.
- Dominar las habilidades motoras para evitar los errores del grafismo.
- Emplear métodos didácticos para desarrollar la motricidad fina.
- Utilizar material adecuado para trabajar la correcta escritura.

6.6 Factibilidad

Las actividades lúdicas dirigidas al estudiante de básica elemental de la Unidad Educativa “Fernando Daquilema” es factible ya que demostró su eficacia al momento de su intervención. En los últimos tiempos la educación se ha visto afectada drásticamente siendo la pandemia uno de los principales causantes, por tal razón es de importancia que se desarrolle la presente propuesta de actividades lúdicas que beneficiara a los estudiantes. Para la ejecución de la propuesta de actividades se han considerado varios aspectos a cumplir:

6.7 Técnica

La propuesta tiene factibilidad técnica ya que gracias a los medios bibliográficos y por medio de la tecnología han facilitado el desarrollo e investigación, llegando a ser una herramienta de enseñanza-aprendizaje para los docentes y estudiantes. De esta forma su aprendizaje será significativo basado en la diversión y la socialización.

6.8 Recursos humanos

Para la ejecución se contó con el apoyo de directivos, docentes y estudiantes de la Unidad Educativa “Fernando Daquilema”, la misma que brindo la facilidad de ejecutar las actividades realizadas en la institución.

6.9 Descripción de la propuesta

Datos Informativos.

6.9.1 Área

Educación Física

6.9.2 Propuesta:

La propuesta, se encuentra dirigida a docentes y estudiantes de la Unidad Educativa “Fernando Daquilema”, para la mejora de su motricidad fina, con esto facilitar la escritura, su movilidad y su desempeño escolar.

6.9.3 Especialización

Educación Básica

6.9.4 Tipo de propuesta

Esta propuesta es de tipo experimental, de modalidad descriptiva, practica y de fácil ejecución; las actividades lúdicas propuestas abordan en la disminución de la disgrafía y el fortalecimiento de la motricidad fina, permitiendo ejecutar su escritura de forma adecuada y al estudiante mejorar en su desempeño escolar.

La propuesta de la investigación en torno a la disgrafía dirigida a los estudiantes de básica elemental de la Unidad Educativa “Fernando Daquilema”, esta principalmente relacionada con los niños que presenten este trastorno de aprendizaje, la ejecución de esta propuesta pretende dar una solución a las diferentes problemáticas que afecta este trastorno. Estas actividades están conformadas por actividades pedagógicas, las cuales permitirán desarrollar sus habilidades motrices. De tal manera que el estudiante mejorará su escritura y minimizará la disgrafía a la vez el docente tendrá una metodología nueva para impartir sus clases. La actividad propuesta tiene como nombre: Rasgando el papel, Bombilla de tiempo, garabateo doble, bolas y vasos, completando las líneas, las frutas de colores, direccionales con colores, Cuchabolas, bolitas y cuerdas, tapi-movimiento, secuencias circulares, Origami.



UNIDAD EDUCATIVA “FERNANDO DAQUILEMA”

PLANIFICACIÓN

2022 – 2023

PLAN DE INTERVENCIÓN



Ministerio
de Educación

SEMANA 1

Experiencia de aprendizaje: “Rasgado de Papel “

GRUPO DE EDAD: 5 a 7 Preescolar

NO. DE NIÑOS: 31

RESPONSABLE: David Aucatoma

TIEMPO ESTIMADO: Planificación Semanal

FECHA DE INICIO: 11 /10/2022

DESCRIPCIÓN GENERAL DE LA EXPERIENCIA: Diseñar y aplicar actividades didácticas que empleen el rasgado de papel como método educativo para fomentar habilidades motoras finas, coordinación mano-ojo y creatividad en niños de educación preescolar.

ELEMENTO INTEGRADOR
Un ejemplo de experiencia:
1. Trabajo de socialización.

ÁMBITO DE DESARROLLO DE APRENDIZAJE.	DESTREZAS	ACTIVIDADES	RECURSOS Y MATERIALES	INDICADORES PARA EVALUAR
Exploración del cuerpo y motricidad.	Utiliza cada una de sus manos correctamente para el trabajo de motricidad fina.	EXPERIENCIA - Realizar el Calentamiento con Gimnasia Cerebral. REFLEXIÓN - Experiencia vivida. - ¿Cómo se siente ahora que realizamos los ejercicios?	-Hojas. -Espacio amplio.	Logra reanalizar la destreza manual solicitada.

		<ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué sintió al trabajar dos actividades al mismo tiempo? <p>CONCEPTUALIZACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sistematización del contenido - El trabajo del rasgado de papel. <p>APLICACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se entregará una hoja en blanco. - Una mano deberá colocar en la parte de su espalda, con la otra mano deberá realizar pequeñas tiras delgadas. - Con una mano deberá realizar bolitas pequeñas. - Realizar con la palma, luego con las yemas de los dedos. - Con las bolitas deberán formar figuras geométricas presentadas por el aplicador. 		
Adaptaciones Curriculares				
Especificaciones de la necesidad educativa.	Se utilizará materiales fáciles de adquirir.			
Adaptaciones curriculares Indi.	Dependiendo la edad y el déficit a intervenir se realizara con cada uno de los estudiantes que lo necesiten.			
ELABORADO POR:	DAVID AUCATOMA			
REVISADO POR:	Mgs: Daniel Murillo			



UNIDAD EDUCATIVA “FERNANDO DAQUILEMA”
PLANIFICACIÓN
2022 – 2023
PLAN DE INTERVENCIÓN



SEMANA 2

Experiencia de aprendizaje: “Bombillas de tiempo “

GRUPO DE EDAD: 5 a 7 Preescolar

NO. DE NIÑOS: 31

RESPONSABLE: David Aucatoma

TIEMPO ESTIMADO: Planificación Semanal

FECHA DE INICIO: 18 /10/2022

DESCRIPCIÓN GENERAL: Diseñar actividades educativas que empleen la manipulación de bolitas como método didáctico para facilitar el aprendizaje , promoviendo el desarrollo de habilidades cognitivas y manipulativas.

ELEMENTO INTEGRADOR **Un ejemplo de experiencia:** Trabajo de socialización.

ÁMBITO DE APRENDIZAJE.	DESTREZAS	ACTIVIDADES	RECURSOS Y MATERIALES	INDICADORES PARA EVALUAR
Exploración del cuerpo y motricidad.	Ejecución, coordinación y orientación del espacio realizando desplazamientos en función de consignas dadas con las nociones: alzar, mover, arriba-abajo.	<p>EXPERIENCIA</p> <p>- Realizar el calentamiento con juegos de agrupación.</p> <p>REFLEXIÓN</p>	<p>-Globos</p> <p>-Niños</p> <p>-Hojas</p> <p>-Vasos</p>	Observación de la correcta coordinación de óculo – manual.

		<ul style="list-style-type: none"> - ¿Cómo se siente ahora que realizamos los ejercicios? - ¿Qué le pareció la actividad de juego de integración? <p>CONCEPTUALIZACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comprensión del tema. - Bolillas de tiempo. <p>APLICACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> - Con los vasos intentaremos crear una torre. - Mientras el globo lo lanzamos a la parte superior. - Se realizará grupos, en donde el más rápido será el ganador. - De igual forma tendrán una guía de cómo deben armadas las torres. - Los vasos estarán marcados con números. 		
--	--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--

		<ul style="list-style-type: none"> - Ejercicio dos: Se formará 4 grupos de estudiantes donde el globo deberá ir como señala el aplicador. - Deberá ir el globo por la parte de arriba, abajo, derecha e izquierda. 		
Adaptaciones Curriculares				
Especificaciones de la necesidad educativa.	Se utilizará materiales fáciles de adquirir.			
Adaptaciones curriculares individuales	Dependiendo la edad y el déficit a intervenir se realizara con cada uno de los estudiantes que lo necesiten.			
ELABORADO POR:			DAVID AUCATOMA	
REVISADO POR:			Mgs: Daniel Murillo	



UNIDAD EDUCATIVA “FERNANDO DAQUILEMA”

PLANIFICACIÓN

2022 – 2023

PLAN DE INTERVENCIÓN



Ministerio
de Educación

SEMANA 3

Experiencia de aprendizaje: “Garabateo doble “

GRUPO DE EDAD: 5 a 7 Preescolar

NO. DE NIÑOS: 31

RESPONSABLE: David Aucatoma

TIEMPO ESTIMADO: Planificación Semanal

FECHA DE INICIO: 25 /11/2022

DESCRIPCIÓN GENERAL DE LA EXPERIENCIA: Implementar estrategias didácticas que incorporen el garabateo doble como método educativo para estimular la creatividad, la coordinación mano-ojo y la expresión artística en niños en etapas tempranas del desarrollo, fomentando un ambiente de aprendizaje inclusivo y participativo en el aula.

ELEMENTO INTEGRADOR **Un ejemplo de experiencia:** Trabajo de socialización.

ÁMBITO DE APRENDIZAJE.	DESTREZAS	ACTIVIDADES	RECURSOS Y MATERIALES	INDICADORES PARA EVALUAR
Exploración del cuerpo y motricidad.	Desarrollar la capacidad motriz a través de procesos sensorceptivos que permitan una adecuada Estructuración de	<p>EXPERIENCIA</p> <ul style="list-style-type: none"> - Calentamiento con Gimnasia Cerebral. - Realizar “El clima con ejercicios de dedos”. <p>REFLEXIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Le pareció divertida la clase de calentamiento? 	Hoja de papel bond Lápiz, colores o crayones.	Coordinada de forma adecuada sus movimientos.

	<p>su esquema corporal y coordinación en la ejecución de movimientos y desplazamientos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Cómo se siente luego del ejercicio de calentamiento? <p>CONCEPTUALIZACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comprensión del tema. - Sistematización del contenido - Garabateo Doble. <p>APLICACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> - Entrega de hoja en blanco - El niño deberá realizar el dibujo presentado en el pizarrón. - Deberá tomar con las dos manos un lápiz de color. - Posteriormente debe realizar el dibujo con las dos manos. - De igual deberá copiar las figuras señaladas. 		
Adaptaciones Curriculares				
Especificaciones de la necesidad educativa.	Se utilizará materiales fáciles de adquirir.			
Adaptaciones curriculares indi.	Dependiendo la edad y el déficit a intervenir se realizara con cada uno de los estudiantes que lo necesiten.			
ELABORADO POR:	DAVID AUCATOMA			
REVISADO POR:	Mgs: Daniel Murillo			



UNIDAD EDUCATIVA “FERNANDO DAQUILEMA”

PLANIFICACIÓN

2022 – 2023

PLAN DE INTERVENCIÓN



Ministerio
de Educación

SEMANA 4

Experiencia de aprendizaje: “Bolas y vasos “

GRUPO DE EDAD: 5 a 7 Preescolar

NO. DE NIÑOS: 31

RESPONSABLE: David Aucatoma

TIEMPO ESTIMADO: Planificación Semanal

FECHA DE INICIO: 01/11/2022

DESCRIPCIÓN GENERAL: Diseñar actividades didácticas que utilicen vasos y pelotas como herramientas para mejorar la habilidad de apuntado en niños, promoviendo el desarrollo de la coordinación motora fina, la precisión y la concentración, mientras se fomenta el trabajo en equipo y la competencia amistosa en un ambiente de aprendizaje lúdico y participativo.

ELEMENTO INTEGRADOR **Un ejemplo de experiencia:** Trabajo de socialización.

ÁMBITO DE DESARROLLO.	DESTREZAS	ACTIVIDADES	RECURSOS Y MATERIALES	INDICADORES PARA EVALUAR
Exploración del cuerpo y motricidad.	Analiza precisión y la fuerza de los dedos al lanzar el objeto intentando llegar al objetivo.	EXPERIENCIA - Realizar el calentamiento con el juego de Marioneta de espejo. REFLEXIÓN - ¿Cómo se siente luego de realizar los ejercicios? - ¿Le pareció divertido el juego? CONCEPTUALIZACIÓN - Comprensión del tema.	-Pelotas. -Vasos. -Cubetas.	Coordina la fuerza y precisión al lanzar el objeto.

		<ul style="list-style-type: none"> - Sistematización del contenido bolas y vasos. <p>APLICACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ejercicio uno en el piso se colocará un vaso, posteriormente. - El niño deberá lanzar una pelotita hacia el piso y deberá intentar hacer caer al vaso. - Se conformará grupo de parejas en donde un estudiante sostendrá el vaso y el otro deberá apuntar y hacer caer la bolita en el vaso. - Su dificultad ira aumentando acorde a la distancia establecida del aplicador. Variante: de un punto “A” El niño deberá lanzar la pelotita a la cubeta. 		
Adaptaciones Curriculares				
Especificaciones de la necesidad educativa.	Se utilizará materiales fáciles de adquirir.			
Adaptaciones curriculares Indi.	Dependiendo la edad y el déficit a intervenir se realizara con cada uno de los estudiantes que lo necesiten.			
ELABORADO POR:	DAVID AUCATOMA			
REVISADO POR:	Mgs: Daniel Murillo			



UNIDAD EDUCATIVA “FERNANDO DAQUILEMA”
PLANIFICACIÓN
2022 – 2023
PLAN DE INTERVENCIÓN



SEMANA 5

Experiencia de aprendizaje: “Completando las líneas “

GRUPO DE EDAD: 5 a 7 Prescolar

NO. DE NIÑOS: 31

RESPONSABLE: David Aucatoma

TIEMPO ESTIMADO: Planificación Semanal

FECHA DE INICIO: 15 /11/2022

DESCRIPCIÓN GENERAL DE LA EXPERIENCIA: Diseñar actividades didácticas centradas en la práctica de trazos que fomenten el desarrollo de habilidades motoras finas, la creatividad y la expresión artística en niños en etapas tempranas de educación, promoviendo así un aprendizaje significativo y lúdico en el aula.

ELEMENTO INTEGRADOR **Un ejemplo de experiencia:** Trabajo de socialización.

ÁMBITO DE APRENDIZAJE.	DESTREZAS	ACTIVIDADES	RECURSOS Y MATERIALES	INDICADORES PARA EVALUAR
Exploración del cuerpo y motricidad.	Orientarse en el espacio realizando desplazamientos en función de consignas dadas con las nociones: Izquierda derecha, arriba-	<p>EXPERIENCIA</p> <ul style="list-style-type: none"> - Realizar el Calentamiento con Gimnasia Cerebral. <p>REFLEXIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué le parece el calentamiento de gimnasia cerebral? - ¿Le parecen fáciles los ejercicios de calentamiento? <p>CONCEPTUALIZACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comprensión del tema. 	<ul style="list-style-type: none"> -Lápiz de colores. -Hojas. 	Realizan representaciones dentro de espacios indicados.

	abajo, dentro-fuera.	<ul style="list-style-type: none"> - Sistematización del contenido actividad completando líneas. <p>APLICACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> - Realizar un ejemplo en el pizarrón. - El niño deberá completar las series indicadas en la hoja. - Se realiza; palos verticales, horizontales, inclinados, en forma de sig-sag, ondas y bucles. - Este trabajo se realizará alternando las manos. - Luego con un color repasaremos las líneas sin tratar de salir del borde de las líneas ya realizadas. 		
Adaptaciones Curriculares				
Especificaciones de la necesidad educativa.	Se utilizará materiales fáciles de adquirir.			
Adaptaciones curriculares Indi.	Dependiendo la edad y el déficit a intervenir se realizara con cada uno de los estudiantes que lo necesiten.			
ELABORADO POR:	DAVID AUCATOMA			
REVISADO POR:	Mgs: Daniel Murillo			



UNIDAD EDUCATIVA “FERNANDO DAQUILEMA”

PLANIFICACIÓN

2022 – 2023

PLAN DE INTERVENCIÓN



Ministerio
de Educación

SEMANA 6

Experiencia de aprendizaje: “Las frutas de colores “

GRUPO DE EDAD: 5 a 7 Preescolar

NO. DE NIÑOS: 31

RESPONSABLE: David Aucatoma

TIEMPO ESTIMADO: Planificación Semanal

FECHA DE INICIO: 22 /11/2022

DESCRIPCIÓN GENERAL: Diseñar actividades didácticas que utilicen la pintura como herramienta educativa para fomentar la expresión artística, el desarrollo de habilidades motoras finas y la exploración sensorial, promoviendo un ambiente de aprendizaje creativo y participativo que estimule su desarrollo integral.

ELEMENTO INTEGRADOR **Un ejemplo de experiencia:** Trabajo de socialización.

ÁMBITO DE DESARROLLO DE APRENDIZAJE.	DESTREZAS	ACTIVIDADES	RECURSOS Y MATERIALES	INDICADORES PARA EVALUAR
Exploración del cuerpo y motricidad.	Orientarse en el espacio realizando desplazamientos en función de consignas dadas con las nociones: círculos, rayas.	<p>EXPERIENCIA</p> <ul style="list-style-type: none"> - Realizar el Calentamiento con Gimnasia Cerebral. <p>REFLEXIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Cómo se sintió al realizar los ejercicios? - ¿Son difíciles los ejercicios? <p>CONCEPTUALIZACIÓN</p>	<p>-Colores</p> <p>-Hojas</p>	Ejecuta la coordinación con facilidad a diferentes direcciones.

		<ul style="list-style-type: none"> - Comprensión del tema. - Sistematización del contenido “Las frutas de colores “ <p>APLICACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se entrega el material didáctico con el que se trabajara. - Con los lápices de colores se coloreará cada una de las figuras el cual tienen forma de frutas. - Se trabajará intercambiando las manos. - El niño deberá seguir los trazos solicitados. - El trabajo con la mano derecha, izquierda. Pintar con trazos. 		
Adaptaciones Curriculares				
Especificaciones de la necesidad educativa.	Se utilizará materiales fáciles de adquirir.			
Adaptaciones curriculares individuales	Dependiendo la edad y el déficit a intervenir se realizara con cada uno de los estudiantes que lo necesiten.			
ELABORADO POR:	DAVID AUCATOMA			
REVISADO POR:	Mgs: Daniel Murillo			



UNIDAD EDUCATIVA “FERNANDO DAQUILEMA”
PLANIFICACIÓN
2022 – 2023
PLAN DE INTERVENCIÓN



SEMANA 7

Experiencia de aprendizaje: “Direccionales con colores “

GRUPO DE EDAD: 5 a 7 Prescolar

NO. DE NIÑOS: 31

RESPONSABLE: David Aucatoma

TIEMPO ESTIMADO: Planificación Semanal

FECHA DE INICIO: 29 /11/2022

DESCRIPCIÓN GENERAL DE LA EXPERIENCIA: Desarrollar actividades didácticas que integren el uso de lápices de colores con la comprensión de direcciones en el espacio (como arriba, abajo, izquierda, derecha) para mejorar la percepción espacial y la coordinación mano-ojo, fomentando así el desarrollo de habilidades cognitivas y motrices de manera interactiva y lúdica.

ELEMENTO INTEGRADOR **Un ejemplo de experiencia:** Trabajo de socialización.

ÁMBITO DE DESARROLLO DE APRENDIZAJE.	DESTREZAS	ACTIVIDADES	RECURSOS Y MATERIALES	INDICADORES PARA EVALUAR
Exploración del cuerpo y motricidad.	Comprende las orientaciones solicitadas, trabaja el pensamiento lógico.	<p>EXPERIENCIA</p> <ul style="list-style-type: none"> - Calentamiento con Gimnasia Cerebral. <p>REFLEXIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué sintió luego de realizar los ejercicios de calentamiento? <p>CONCEPTUALIZACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comprensión del tema. 	<ul style="list-style-type: none"> -Lápiz de color. -Hojas. -Espacio amplio. 	Conoce las orientaciones espaciales; derecha, izquierda, este y oeste.

		<ul style="list-style-type: none"> - Sistematización del contenido “Direccionales con colores “. <p>APLICACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se solicitará al niño 4 lápices de colores. - Los lápices de colores serán las flechas. - El aplicador deberá indicar como deberán estar direccionadas las flechas. - Segunda Actividad; en grupos, el niño deberá correr al centro de la mesa y colocar el lápiz de color acorde a las indicaciones. 		
Adaptaciones Curriculares				
Especificaciones de la necesidad educativa.	Se utilizará materiales fáciles de adquirir.			
Adaptaciones curriculares individuales	Dependiendo la edad y el déficit a intervenir se realizara con cada uno de los estudiantes que lo necesiten.			
ELABORADO POR:	DAVID AUCATOMA			
REVISADO POR:	Mgs: Daniel Murillo			



UNIDAD EDUCATIVA “FERNANDO DAQUILEMA”

PLANIFICACIÓN

2022 – 2023

PLAN DE INTERVENCIÓN



SEMANA 8

Experiencia de aprendizaje: “Bolitas y cuerdas “

GRUPO DE EDAD: 5 a 7 Prescolar

NO. DE NIÑOS: 31

RESPONSABLE: David Aucatoma

TIEMPO ESTIMADO: Planificación Semanal

FECHA DE INICIO: 13/12/2022

DESCRIPCIÓN GENERAL: Diseñar actividades didácticas que empleen cucharas y bolas como herramientas para mejorar el desarrollo de la destreza motora fina en niños, mediante ejercicios de manipulación y coordinación para transferir las bolas de un recipiente a otro, promoviendo así el control preciso de los movimientos y la coordinación mano-ojo en un entorno educativo interactivo y participativo.

ELEMENTO INTEGRADOR Un ejemplo de experiencia: Trabajo de socialización.

ÁMBITO DE APRENDIZAJE.	DESTREZAS	ACTIVIDADES	RECURSOS Y MATERIALES	INDICADORES PARA EVALUAR
Exploración del cuerpo y motricidad.	Ejecuta de manera factible la actividad realizada con cuerdas acordes a las indicaciones.	<p>EXPERIENCIA</p> <ul style="list-style-type: none"> - Calentamiento denominado (Quien le teme a la araña) <p>REFLEXIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Le pareció divertido el calentamiento? - ¿Es difícil de ejecutar la actividad? <p>CONCEPTUALIZACIÓN</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Bolitas pequeñas. -Cuerda pequeña. -Conos. 	Coordinar los movimientos motrices, finos y gruesos.

		<ul style="list-style-type: none"> - Comprensión del tema. - Sistematización del contenido “Bolitas y cuerdas”. <p>APLICACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se crea 4 grupos. Se indica la actividad a realizar. - Posteriormente se entrega el material didáctico. Se establece el punto de inicio y de llegada del niño. - En el punto de llegada se encontrarán con la actividad. - La cual consiste ingresar la cuerda por el agujero de las bolitas. - Termina el niño deberá regresar y dar la posta al siguiente estudiante. - El cual deberá salir corriendo del punto de inicio. - Gana el equipo que logre completar la colocación de las bolas en la cuerda. 		
Adaptaciones Curriculares				

Especificaciones de la necesidad educativa.	Se utilizará materiales fáciles de adquirir.	
Adaptaciones curriculares indi.	Dependiendo la edad y el déficit a intervenir se realizara con cada uno de los estudiantes que lo necesiten.	
ELABORADO POR:	DAVID AUCATOMA	
REVISADO POR:	Mgs: Daniel Murillo	



UNIDAD EDUCATIVA “FERNANDO DAQUILEMA”
PLANIFICACIÓN
2022 – 2023
PLAN DE INTERVENCIÓN



SEMANA 9

Experiencia de aprendizaje: “Bolitas y cuerdas “

GRUPO DE EDAD: 5 a 7 Preescolar

NO. DE NIÑOS: 31

RESPONSABLE: David Aucatoma

TIEMPO ESTIMADO: Planificación Semanal

FECHA DE INICIO: 13/12/2022

DESCRIPCIÓN GENERAL: Elaborar actividades didácticas que utilicen bolas insertables con cuerdas como herramienta educativa para desarrollar la coordinación motora fina, la percepción visual-espacial y la resolución de problemas, promoviendo un aprendizaje práctico y manipulativo que estimule su desarrollo integral.

ELEMENTO INTEGRADOR **Un ejemplo de experiencia:** Trabajo de socialización.

ÁMBITO DE DESARROLLO DE APRENDIZAJE.	DESTREZAS	ACTIVIDADES	RECURSOS Y MATERIALES	INDICADORES PARA EVALUAR
Exploración del cuerpo y motricidad.	Ejecuta de manera factible la actividad realizada con cuerdas acordes a las indicaciones.	<p>EXPERIENCIA</p> <ul style="list-style-type: none"> - Realizar el Calentamiento con Gimnasia Cerebral. <p>REFLEXIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Son interesantes los ejercicios de calentamiento de gimnasia? - ¿Cómo se siente después de realizar los ejercicios? 	<ul style="list-style-type: none"> -Bolitas pequeñas. -Cuerda pequeña. -Conos. 	Logra reanalizar la destreza manual solicitada.

		<p>CONCEPTUALIZACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comprensión del tema. - Sistematización del contenido “Bolitas y cuerdas “. <p>APLICACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se crea 4 grupos. Se indica la actividad a realizar. - Posteriormente se entrega el material didáctico. Se establece el punto de inicio y de llegada del niño. - En el punto de llegada se encontrarán con la actividad. - La cual consiste ingresar la cuerda por el agujero de las bolitas. - Termina el niño deberá regresar y dar la posta al siguiente estudiante. - El cual deberá salir corriendo del punto de inicio. <p>Gana el equipo que logre completar la colocación de las bolas en la cuerda.</p>		
Adaptaciones Curriculares				
Especificaciones de la necesidad educativa.	Se utilizará materiales fáciles de adquirir.			
Adaptaciones curriculares Indi.	Dependiendo la edad y el déficit a intervenir se realizara con cada uno de los estudiantes que lo necesiten.			
ELABORADO POR:	DAVID AUCATOMA			
REVISADO POR:	Mgs: Daniel Murillo			



UNIDAD EDUCATIVA “FERNANDO DAQUILEMA”
PLANIFICACIÓN
2022 – 2023
PLAN DE INTERVENCIÓN



SEMANA 10

Experiencia de aprendizaje: “Tapimovimientos “

GRUPO DE EDAD: 5 a 7 Preescolar

NO. DE NIÑOS: 31

RESPONSABLE: David Aucatoma

TIEMPO ESTIMADO: Planificación Semanal

FECHA DE INICIO: 20/12/2022

DESCRIPCIÓN GENERAL DE LA EXPERIENCIA: Desarrollar actividades didácticas que utilicen tapas de botellas de Coca-Cola como herramienta para mejorar la destreza motora fina en niños, mediante ejercicios de manipulación, pinzado y coordinación mano-ojo, fomentando así el desarrollo integral de habilidades motoras y cognitivas en un entorno educativo lúdico y participativo.

ELEMENTO INTEGRADOR **Un ejemplo de experiencia:** Trabajo de socialización.

ÁMBITO DE APRENDIZAJE.	DESTREZAS	ACTIVIDADES	RECURSOS Y MATERIALES	INDICADORES PARA EVALUAR
Exploración del cuerpo y motricidad.	Utilizar las tapas de refresco para trabajar su movilidad espacio tiempo, motricidad fina y gruesa.	<p>EXPERIENCIA</p> <ul style="list-style-type: none"> - Calentamiento de integración de nominado la roca. <p>REFLEXIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Cómo se siente luego de realizar la actividad? <p>CONCEPTUALIZACIÓN</p>	Tapas de refrescos.	Coordina los movimientos oculares de forma adecuada.

		<ul style="list-style-type: none"> - Comprensión del tema. - Sistematización del contenido “Tapimovimientos “. <p>APLICACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> - Con el material didáctico en este caso la tapa de refrescos. - La tapa deberá colocarse en la frente, posteriormente deberán hacerla caer en el hombro hasta que llegue a la mano. - Siguiendo actividad la tapa deberá pasar por las palmas por cada uno de sus dedos. - Finalmente lanzaremos en alto las tapas y las intentaremos atraparlas. 		
Adaptaciones Curriculares				
Especificaciones de la necesidad educativa.	Se utilizará materiales fáciles de adquirir.			
Adaptaciones curriculares ind.	Dependiendo la edad y el déficit a intervenir se realizara con cada uno de los estudiantes que lo necesiten.			
ELABORADO POR:	DAVID AUCATOMA			
REVISADO POR:	Mgs: Daniel Murillo			



UNIDAD EDUCATIVA “FERNANDO DAQUILEMA”

PLANIFICACIÓN

2022 – 2023

PLAN DE INTERVENCIÓN



SEMANA 11

Experiencia de aprendizaje: “Secuencias circulares “

GRUPO DE EDAD: 5 a 7 Preescolar

NO. DE NIÑOS: 31

RESPONSABLE: David Aucatoma

TIEMPO ESTIMADO: Planificación Semanal

FECHA DE INICIO: 10/01/2023

DESCRIPCIÓN GENERAL DE LA EXPERIENCIA: Diseñar actividades didácticas centradas en trazos de coordinación para mejorar la destreza motora fina en niños, utilizando ejercicios que involucren líneas rectas, curvas y formas básicas, con el fin de promover la precisión, la fluidez y la coordinación mano-ojo en un entorno educativo dinámico y participativo.

ELEMENTO INTEGRADOR
Un ejemplo de experiencia:
 2. Trabajo de socialización.

ÁMBITO DE DESARROLLO DE APRENDIZAJE.	DESTREZAS	ACTIVIDADES	RECURSOS Y MATERIALES	INDICADORES PARA EVALUAR
Exploración del cuerpo y motricidad.	Ejecutar las actividades propuestas para el desarrollo de la motricidad fina.	<p>EXPERIENCIA</p> <ul style="list-style-type: none"> - Realizar el Calentamiento con Gimnasia Cerebral. <p>REFLEXIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Cómo se siente después de realizar los ejercicios? <p>CONCEPTUALIZACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comprensión del tema. 	<ul style="list-style-type: none"> -Hoja de papel bon. -Lápices de colores. 	Completa fácilmente lo solicitado.

		<ul style="list-style-type: none"> - Sistematización del contenido “Secuencias circulares “. <p>APLICACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> - Facilitar el material didáctico ya preparado. - El estudiante deberá tomar un lápiz o color deseado. - Se indica los pasos que debe realizar. - El estudiante deberá trabajar con sus dos manos. - En la hoja entregada pobra observar el niño diferentes figuras rasgos a completar. 		
Adaptaciones Curriculares				
Especificaciones de la necesidad educativa.	Se utilizará materiales fáciles de adquirir.			
Adaptaciones curriculares Indi.	Dependiendo la edad y el déficit a intervenir se realizara con cada uno de los estudiantes que lo necesiten.			
ELABORADO POR:		DAVID AUCATOMA		
REVISADO POR:		Mgs: Daniel Murillo		



UNIDAD EDUCATIVA “FERNANDO DAQUILEMA”
PLANIFICACIÓN
2022 – 2023
PLAN DE INTERVENCIÓN



SEMANA 12

Experiencia de aprendizaje: “Origami “

GRUPO DE EDAD: 5 a 7 Preescolar

NO. DE NIÑOS: 31

RESPONSABLE: David Aucatoma

TIEMPO ESTIMADO: Planificación Semanal

FECHA DE INICIO: 11 /10/2022

DESCRIPCIÓN GENERAL DE LA EXPERIENCIA: Implementar actividades didácticas basadas en el Origami para promover el desarrollo de la destreza motora fina en niños, enfocándose en el plegado preciso y meticuloso de papel para crear figuras tridimensionales, lo que fortalecerá la coordinación mano-ojo y la habilidad manipulativa, mientras se fomenta la creatividad y la concentración en un ambiente educativo estimulante y participativo.

ELEMENTO INTEGRADOR
Un ejemplo de experiencia:
3. Trabajo de socialización.

ÁMBITO DE DESARROLLO DE APRENDIZAJE.	DESTREZAS	ACTIVIDADES	RECURSOS Y MATERIALES	INDICADORES PARA EVALUAR
Exploración del cuerpo y motricidad.	Orientarse en el espacio realizando desplazamientos en función de consignas dadas con las nociones:	<p>EXPERIENCIA</p> <ul style="list-style-type: none"> - Calentamiento con Gimnasia Cerebral. <p>REFLEXIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Le parecieron divertidos los ejercicios? <p>CONCEPTUALIZACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comprensión del tema. 	<ul style="list-style-type: none"> -Hojas. -Espacio amplio. 	Reconoce las figuras geométricas.

	arriba abajo, a un lado a otro lado, dentro/fuera.	<ul style="list-style-type: none"> - Sistematización del contenido “Origami “. <p>APLICACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se entrega a los niños una hoja de papel. - Se debe indicar las instrucciones a seguir. - Para el primer ejercicio se ejecutará un dibujo sencillo en este caso un perro. - Paso a paso se deberá ir cortando y doblando la hoja hasta dar forma de un perro. - Se puede realizar diferentes figuras, mientras la guía sea fácil. - Posteriormente con los lápices de colores se dibujará los detalles faltantes. 		
Adaptaciones Curriculares				
Especificaciones de la necesidad educativa.	Se utilizará materiales fáciles de adquirir.			
Adaptaciones curriculares Indi.	Dependiendo la edad y el déficit a intervenir se realizara con cada uno de los estudiantes que lo necesiten.			
ELABORADO POR:	DAVID AUCATOMA			
REVISADO POR:	Mgs: Daniel Murillo			

6.9.5 Conclusión

- Se fortaleció mediante estrategias didácticas la motricidad fina con lo cual evitamos el avance del trastorno de aprendizaje, obteniendo que el niño pueda desempeñarse en sus estudios y su entorno social.
- Se diseñó las actividades enfocadas a la movilidad de los dedos donde podrán ayudar a los beneficios sensoriales, psíquicos y la concentración.
- Se creó el material didáctico acordes a las necesidades de los estudiantes las cuales nos facilitó el aprendizaje significativo y permitió avanzar el proceso educativo en las semanas establecidas.
- Se ejecutó cada una de las actividades las cuales fomentaron la exploración de diferentes áreas e estimular las habilidades cognitivas y motrices.

6.10 Recomendaciones

- Se recomienda el uso de didácticas de enseñanza para el beneficio de cada uno de los estudiantes.
- Se debe establecer las actividades que aporten al estudiante en el desarrollo motriz fomenten la integración social con el fin de generar bienestar social.
- Se recomienda crear material didáctico divertido fácil de usar y que tengan un propósito adecuado e influyente para el estudiante.

BIBLIOGRAFÍA

- Alvear, L., Navas, C., Rodriguez, A., Oviedo, D., & Verdezoto, M. (2020). Causas de disgrafía en estudiantes de tercer año de educación general básica. *Revista de Investigación de Talentos*, 9.
- Anijovich, R., & Mora, S. (2021). *Estrategias de enseñanza*. Autonoma de Buenos Aires: Aique.
- Arias, F. (2012). *El Proyecto de Investigación Introducción a la metodología científica*. Caracas - República Bolivariana de Venezuela: EPISTEME, C.A.
- Aviles, D. (2015). INCIDENCIA DE LA DISGRAFÍA EN LA CALIDAD DEL DESEMPEÑO ESCOLAR EN LOS ESTUDIANTES DE BÁSICA ELEMENTAL. *Tesis de Licenciatura*. UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL, Guayaquil.
- Báez, D., & Moyolema, C. (2015). Las actividades lúdicas educativas en el pensamiento crítico-reflexivo de los niños de los quintos grados paralelos “c” y “d” de la unidad educativa Francisco Flor-Gustavo Egúez de la ciudad de Ambato provincia de Tungurahua. *Tesis de pregrado*. Universidad Tecnica de Ambato, Ambato-Ecuador.
- Ballesteros, P. (2011). La lúdica como estrategia didáctica para el desarrollo de competencias científicas. *Tesis (Masterado)*. Universidad Nacional de Colombia, Colombia.
- Barchini, G. (2006). Métodos I + D de La Informática. *Elsa Cientific*, 20.
- Bécquer, G. (1999). *Motricidad fina, destreza manual*.
- Caballero, C., & Esther, G. (2021). Las actividades lúdicas para el aprendizaje. *Polo del Conocimiento*, 861-878,.
- Camargo, G., Cortez, L., & Ramirez, D. (2017). La Lúdica como Estrategia Pedagógica para Mejorar los Procesos de Motivación de Adolescentes del Grado 9º en la Institución Educativa San Felipe Neri de la Ciudad de Cartagena. *Trabajo de "Titulación"*. Fundación Universitaria los Libertadores, Colombia.
- Casterllar, G., Gonzales, S., & Santana, Y. (2015). *Las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje.[Tesis de licenciatura]*. UNIVERSIDAD DEL TOLIMA EN CONVENIO CON LA UNIVERSIDAD DE CARTAGENA, CARTAGENA.
- Castillo, R. (2022). Programa “Manitos jugando” en la disgrafía de estudiantes del III ciclo de la I.E. Perú Kawachi, Lima 2022. *Programa “Manitos jugando” en la disgrafía de estudiantes del III ciclo de la I.E. Perú Kawachi, Lima 2022*. Universidad Cesar Vallejo, Lima.
- Chunga, M. (2022). Actividades lúdicas y la disgrafía en niños de 5 años en una institución. *(Tesis de Maestria)*. Universidad Cesar Vallejo, Perú.
- Chunga, M. (2022). Actividades lúdicas y la disgrafía en niños de 5 años en una institución educativa de Trujillo, 2022. *Tesis de licenciatura*. Universidad Cesar Vallejo, Trujillo-Perú.

- Colcha, E. (2018). LA DISGRAFÍA EN EL DESARROLLO DE LA ESCRITURA EN NIÑOS DE SEGUNDO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA PARALELO “B” DE LA UNIDAD EDUCATIVA “LICEO POLICIAL CHIMBORAZO” 2017-2018. *Trabajo de "Licenciatura"*. Universidad Nacional de Chimborazo, Riobamba-Ecuador.
- Deán, C., Perez, M., & Sayas, D. (2015). Propuesta para fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje, mediante la ludica en niños con disgrafía de la institucion de cartagena. *Tesis de Licenciatura*. Universidad de Cartagena, Cartagena.
- Díaz, A. (1998). La investigación en el campo de la didáctica. *Perfiles Educativos*, 80.
- Donald D. Hammill, E. y. (22 de Enero de 2016). *REMOLQUE 4*. Obtenido de REMOLQUE 4: <https://www.parinc.com/Products/Pkey/459#:~:text=The%20TOWL%2D4%20is%20a,efforts%20to%20improve%20writing%20skills>.
- Doncel, R. (17 de Octubre de 2020). *HSEducación*. Obtenido de HSEducación: <https://www.hseducacion.com/actividades-para-trabajar-disortografia-disgrafia/#respond>
- Eliany, R., & Luz, R. (2022). LA DISGRAFÍA COMO DIFICULTAD EN EL PROCESO DE LA ESCRITURA EN ESTUDIANTES DEL. (*Tesis de Masterado*). Universidad de La Salle, Bogota.
- Fernández, C., Ariana, F., Mónica, L., Maria, R. E., Leticia, D., Silvia, V., . . . Cecilia., G. (2009). *Dificultades del aprendizaje en educación infantil*. Lulu.
- Fernando, B. L. (30 de Septiembre de 2017). Actividades Lúdicas “Aprendo Jugando” Para Desarrollar La Motricidad Gruesa En Los Niños Y Niñas Del Primer De Educación Básica. *Revista científica europea, ESJ.*, 26. Obtenido de <https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/54806851/11-with-cover-page-v2.pdf?Expires=1647144183&Signature=IxxGXf1zTtwBZAfykHpMcZMGdTOdspXNn0qlpQzSIy58ktiIdtrKbs-TX8gXjOvOwH9vcpH7N0LxKaPY-tTPi3ESuM-ZWc5pDjOfZmo7MRtVV78Sc4P3HM6JKvzqwYcyKbyQ7ITkMAUt-T9SbMFefhQLF>
- Ferreiro, R. (2012). La Pieza Clave del Rompecabezas del Desarrollo de la Creatividad: La Escuela. *Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 22.
- Figueroa, B. (2017). Las destrezas motoras en la Disgrafía de niños de 4 - 5 años de edad. *Tesis de licenciatura*. Universidad de Guayaquil, Guayaquil.
- Fiuza, M., & Fernández, M. (2006). Dificultades de Aprendizaje y trastornos del desarrollo. *Revista digital de investigación y educación.*, 277.
- Friedrich, F. (1913). *Grandes de la educación*. Madrid: Del jorro Editor.
- Gadamer, H.-G. (1996). *La actualidad de lo bello*. Barcelona: Paídos.
- Gento, S., & Hernández, J. Y. (2012). *Tratamiento educativo de la diversidad en audicion y lenguaje*. Madrid, España: UNED.
- Gomez, T., Molano, O., & Rodriguez, S. (2015). *La actividad ludica como estrategia pedagogica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la institución educativa*

- Niño de Jesus de Praga*. Universidad de Tolima Instituto de educación a distancia [Licenciatura en pedagogía Infantil], Ibagué, Colombia.
- Gómez, T., Molano, O., & Rodríguez, S. (2015). La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la institución educativa niño Jesús de Praga. *Trabajo de grado*. Universidad de Tolima, Ibagué - Tolima.
- González, C. (1992). *Motricidad fina y cuerpo*.
- Guzmán, H. D., & Zambrano, M. N. (5 de Mayo de 2017). *Universidad de Guayaquil, Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación*. Obtenido de file:///C:/Users/USER10/Downloads/BFILO-PSM-17P88.pdf
- Guzmán, H., & Zambrano, M. (2016). Actividades lúdicas para el desarrollo del aprendizaje significativo de los estudiantes de octavo año de educación Básica de la Unidad Educativa Jorge. *Tesis de pregrado*. Universidad de Guayaquil, Guayaquil- Ecuador.
- Hernández Sampieri, C. F. (4 de Octubre de 2003). *McGraw-Hill Interamericana*. Obtenido de <http://metodos-comunicacion.sociales.uba.ar/wp-content/uploads/sites/219/2014/04/Hernandez-Sampieri-Cap-1.pdf>
- Hernández, D. L. (2013). Aprendizaje Significativo.
- Hernández, G. (1999). Disgrafía. *Disgrafía*.
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, M. d. (2010). *METODOLOGÍA de la investigación* (Vol. Quinta edición). Mexico: The McGraw-Hill.
- Huertas Daniel, Q. K. (19 de Febrero de 2019). *DISGRAFÍA EN EL DESEMPEÑO ESCOLAR*. Obtenido de file:///C:/Users/USER10/Downloads/BFILO-PMP-19P26.pdf
- Lafayette. (11 de Febrero de 2015). *Lafayette Instrument Europe*. Obtenido de Lafayette Instrument Europe: https://lafayetteinstrumenteurope.com/product_detail.asp?ItemID=167
- Llanos, S. (2006). *Dificultades de aprendizaje*. Lima, Perú.: CESIP.
- Manrique, M., Lopera, C., & Pérez, J. D. (2018). CLÍNICA ANALÍTICA DE LAS ORGANIZACIONES: UNA PROPUESTA. *Trabalho, En CENA*, 111-130.
- Marín, A., & Mejía, E. (2015). *Estrategias lúdicas para la enseñanza de las matemáticas en el grado quinto de la institución educativa la piedad*. Fundación Universitaria Los Libertadores [Trabajo de Grado para optar el Título de Especialista en Pedagogía de la Lúdica], Medellín-Colombia.
- Merchán, J., & Picay, J. (2017). Influencia de la motricidad fina para prevenir problemas de Disgrafía en los niños y niñas de 4 a 5 años de la Escuela Fiscal Mixta Región Amazónica zona 8, distrito 4, provincia del guayas cantón Guayaquil año lectivo 2015 – 2016 . *Tesis de titulación*. Universidad de Guayaquil, Guayaquil.
- Montoya, L. (2012). La Lúdica como Estrategia para el Desarrollo de las Competencias Ciudadanas. *Trabajo de (Licenciatura)*. Corporación Universitaria Lasallista Caldas-Antioquia, Colombia.
- Morales, M. A. (12 de Noviembre de 2013). *UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO*. Obtenido de <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/8901/1/FCHE-EBS-1333.pdf>

- Muñoz Mantilla, L. E. (26 de Junio de 2020). UNAB. Obtenido de <https://repository.unab.edu.co/handle/20.500.12749/835?show=full>
- Muñoz, C. (2016). Propuesta Metodológica basada en Actividades Lúdicas para Mejorar el Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad en niños de 8 a 9 años. *Trabajo de (Licenciatura)*. Universidad Politécnica Salesiana, Ecuador.
- National Joint Committee on Learning Disabilities . (1988). *NJCLD*. Obtenido de <https://njcld.org/>
- Navas, L., & Castejon, J. L. (2013). *Dificultades y trastornos del aprendizaje y del desarrollo en infantil y primaria*. Editorial Club Universitario.
- Orlando, A. (2018). Curso anual de auditoría médica, gestion convenios de salud. *DISLEXIA Y OTRAS DEA*.
- Ortiz, J. (2015). DISGRAFÍA Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DEL APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE SEXTO AÑO DE EDUCACIÓN. *(Tesis de Licenciatura)*. UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA EQUINOCCIAL, Quito.
- Oviedo, U. d. (2014). *Atlas de la universidad educativa*. Universidad de Oviedo.
- Peña, D. (2020). Actividades de apoyo lúdico – pedagógico para estudiantes con dislexia, disgrafía y discalculia de grado tercero, de la sede C, del Colegio Isidro Caballero Delgado. *Trabajo de Masterado*. Universidad Autónoma De Bucaramanga, Colombia.
- Peña, D. (2020). Actividades de apoyo lúdico-pedagogico para estudiantes con disgrafía y discalculia del colegio Sergio Caballero. *Trabajo de Masterado*. UNAB.
- Pérez, J. A. (2013). *La Disgrafía*. Madrid (España) : Cepe.
- Pérez-Blasco. (25 de Marzo de 2007). *eumed.net*. Obtenido de https://www.eumed.net/tesis-doctorales/2012/mirm/enfoque_cualitativo.html
- Poliestudios, L. M. (8 de Octubre de 2018). *Congreso internacional de dificultad de aprendizaje*. Obtenido de M.F.: https://issuu.com/luisitamorocho/docs/thanks_god
- Portellano, J. (2014). *La disgrafía: concepto, diagnostico*. Madrid.
- Puma. (2013). *La disgrafía y su influencia en el proceso de lectoescritura*. Obtenido de Disgrafía y su influencia en el proceso de lectoescritura.: <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/8901/1/FCHE-EBS-1333.pdf>
- REDIE. (2012). *Ministerio de Educación y Formacion Profesional*.
- Reyes, T. (2016). Aplicación de las actividades lúdicas como estrategia para el aprendizaje de la lectura en niños de Educación Primaria. *Tesis Doctoral*. Universidad de Córdoba, Córdoba-España.
- Reyes, T. d. (30 de Septiembre de 2015). Aplicación de las Actividades Lúdicas en el aprendizaje de la lecto escritura en niños de educación primaria. *[Tesis Doctoral]*. UNIVERSIDAD NACIONAL ABIERTA DE CORDOBA, Isla de Margarita – Venezuela.
- Rigal, R. (2006). *Educación motriz y educación psicomotriz en Preescolar y Primaria*. Zaragoza (España): INDE Publicaciones.
- Rivas, R. (2004). *Dislexia, disortografía y disgrafía*. PIRAMIDE. Obtenido de <https://blog.allaboutlearningpress.com/dysgraphia/>

- Rivas, R., & Tena, A. (2007). *Manual de investigacion documental*. Mexico: Plaza y Valdés.
- Rodriguez, T. G. (18 de Marzo de 2015). *UNIVERSIDAD DEL TOLIMA*. Obtenido de <http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/1657/1/APROBADO%20TATIANA%20G%C3%93MEZ%20RODR%C3%8DGUEZ.pdf>
- Salgado, M. (2008). *Dificultades infantiles de aprendizaje: manual orientativo para padres y educadores*. España: Grupo Cultural.
- Simon, R. (2015). Habilidades motrices.
- Sotelo, L. A. (16 de Abril de 2019). *Repositorio Unach*. Obtenido de <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/5627/1/UNACH-FCEHT-PI-E.PARV-2019-000003.pdf>
- Tezic, J. (2012). Actividades Lúdicas y su Incidencia en el Logro de Competencias. *Trabajo de "Titulación"*. Universidad Rafael Landívar, Guatemala.
- Tiffin, J. (1948). *Test Purdue Pegboard*. Journal of applied psychology.
- Tiffin, J., & Asher. (1948). Norms and studies of reliability and validity. *Journal of Applied Psychology*, 234–247.
- Tonucci, F., & Novo, M. (2006). *Bienvenido, Juan. Cartas a un niño que va nacer* (Vol. Vol 10). Graó.
- UNICEF. (2018). *Aprendizaje Atraves del Juego*. United Nations Plaza: UNICEF.
- Yela, M. (1987). *Los test*. Madrid: Codenpesoteg.

ANEXOS

Fotografía 1. Oficio dirigido al Distrito de Educación.



Carrera de Pedagogía
de la Actividad Física y Deporte
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN,
HUMANAS Y TECNOLOGÍAS



Riobamba, 07 de junio del 2022
Of. No. 655-C.PAFYD-FCEHT-UNACH-2022

Máster
Jorge Naranjo
DIRECTOR DISTRITAL DE EDUCACIÓN 06-01 CHAMBO-RIOBAMBA
Presente

De mi consideración:

Reciba un cordial y afectuoso saludo, deseándole éxitos en las funciones que viene desempeñando a favor de nuestra provincia

Mediante la presente tengo a bien solicitar de la manera más comedida, autorice a quien corresponda el ingreso a la institución educativa, al estudiante de la carrera de Pedagogía de la Actividad Física y Deporte, Sr. Anderson David Aucatoma Quishpe, portador de la C.I. 1752830750, con el objetivo de aplicar los instrumentos e intervención de la investigación titulada "LAS ACTIVIDADES LUDICAS Y SU INFLUENCIA EN LA DISGRAFIA EN NIÑOS ESCOLARES" la cual es trabajo de titulación del señore estudiante.

El desarrollo de la actividad se efectuará con el acompañamiento y guía del señor tutor Daniel Eduardo Murillo Noriega, docente de la carrera.

Por la atención que dé a la presente, anticipo mi agradecimiento y reitero mi sentimiento de alta estima y consideración.

Atentamente,

0602255416 Firmado
BERTHA digitalmente por
SUSANA PAZ SUSANA PAZ VITERI
VITERI Fecha: 2022.06.07
22:30:46 -05'00'

Susana Paz Viteri.
DIRECTORA DE CARRERA
PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEPORTE
C: Archivo de la carrera

Campus "La Dolorosa"

Av. Eloy Alfaro y 10 de Agosto

Teléfonos: (593-3) 3730910 - Ext. 2207

Descripción: Oficio por parte de la directora de carrera para el distrito de Educación de Riobamba. El cual me permitiera realizar la intervención de actividades en la unidad educativa Fernando Daquilema. **Fecha:** 07/06/2022

Fotografía 2. Oficio de aceptación del Distrito.

Oficio Nro. MINEDUC-CZ3-06D01-2022-3285-O

Riobamba, 08 de julio de 2022

Asunto: COMPROMISO CIUDADANO; OF N 655 C PAFYD FCEHT UNACH 2022; BERTHA PAZ; DIRECTORA DE CARRERA DE PEDAGOGÍA DE ACT. FÍSICA Y DEPORTE; SOLICITA AUTORIZACION DE INGRESO A LA UE FERNANDO DAQUILEMA PARA APLICAR INSTRUMENTOS DE INVESTIGACION A ANDERSON AUCATOMA

Bertha Susana Paz Viteri
En su Despacho

De mi consideración:

En respuesta al Documento No. MINEDUC-CZ3-06D01-UDAC-2022-2971-E, presentado por la Directora de Carrera de Pedagogía de la Actividad Física y Deportes de la Facultad de Ciencias de la Educación, Humanas y Tecnologías de la Universidad Nacional de Chimborazo, que en la parte pertinente indica "(...) Mediante la presente tengo a bien solicitar de la manera más comedida, autorice a quien corresponda el ingreso a la Unidad Educativa Fernando Daquilema en el Año lectivo 2022-2023, al estudiante de la carrera de Pedagogía de la Actividad Física y Deporte, Sr. Anderson David Aucatoma Quishpe, portador de la C.I. 1752830750, con el objetivo de aplicar los instrumentos e intervención de la investigación titulada "LAS ACTIVIDADES LÚDICAS Y SU INFLUENCIA EN LA DISGRAFÍA EN NIÑOS ESCOLARES" la cual es trabajo de titulación del señor estudiante.

El desarrollo de la actividad se efectuará con el acompañamiento y guía del señor tutor Daniel Eduardo Murillo Noriega, docente de la carrera (...)"

Este Distrito de Educación 06D01 Chambo-Riobamba; indica que, revisado el documento autoriza su solicitud, en consecuencia, deberá establecerse una coordinación permanente con la autoridad educativa, a fin de que se determinen los mejores mecanismos para su aplicación, considerando siempre que la participación de los estudiantes, así como la información que pudieren proporcionar los mismos será de carácter confidencial y sujeta a la voluntad de cada uno de ellos.

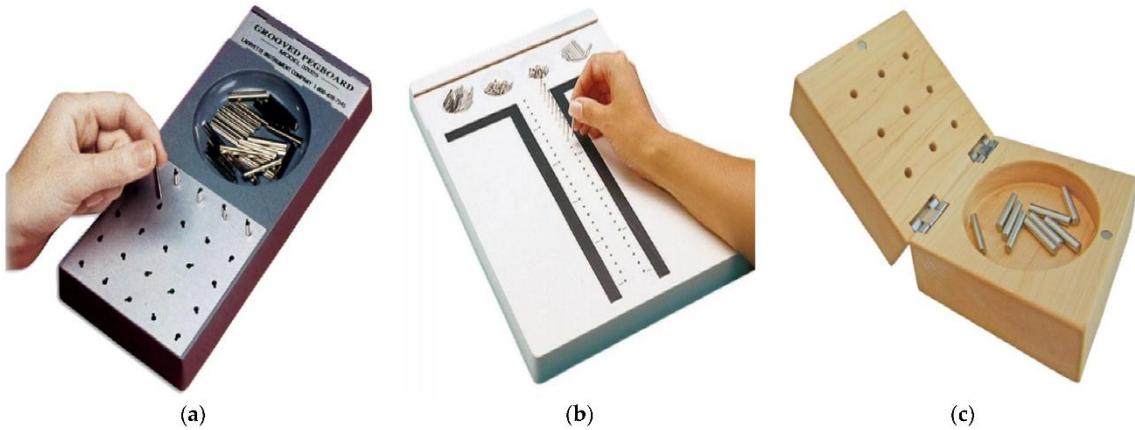
Con sentimientos de distinguida consideración.

Atentamente,

UNIDAD EDUCATIVA
"FERNANDO DAQUILEMA"
RECIBIDO
09 AGO 2022
SECRETARÍA

Descripción: Oficio de aceptación por parte del distrito para el ingreso a la unidad Educativa Fernando Daquilema. **Fecha:** 09/08/2022

Fotografía 3. Test Purdue pegboard.



Fuente: Google Académico

Descripción:

Este test se encuentra destinado para la terapia ocupacional donde identificarán si la destreza manipulativa se encuentra afectada. Creada por (Tiffin, Test Purdue Pegboard, 1948). El cual ayuda a identificar la velocidad, destreza manual fina y la coordinación ojo-mano.

Fotografía 4. Ficha de observación.

REGISTRO:

Nombre:..... Mano dominante: Derecha o Izquierda

Motivo de la administración: Intervención Investigativa

Nombre del administrador de la prueba: David Aucatoma Fecha: 04/10/2022

Aspectos:	Cuadro de puntuación basado en número de piezas			
	Prueba 1	Prueba 2	Prueba 3	Promedio
Mano derecha				
Mano izquierda				
Ambas manos				
Alternado				

Descripción:

Ficha de observación y recolección de datos, del Test Purdue Pegboard. El mismo que permito la optecion de datos de cada estudiante.

Fotografía 5. Evidencia de aplicación test.



Descripción: Intervención del pre-test purdue pegboard y recolección de datos.
Fecha: 3/10/2022

Fotografía 6.



Descripción: Actividad Lúdica, Rasgado de papel.
Fecha: 11/10/2022

Fotografía 7.



Descripción: Actividad Lúdica, Orientación espacio tiempo, creacion de figuras identificación de mano dominante.

Fecha: 18/10/2022

Fotografía 8.



Descripción: Actividad Lúdica, Ejecución de la actividad denominada Doble Garabateo, relacionada a figuras, trabajo manual.

Fecha: 25/10/2022

Fotografía 9.



Descripción: Actividad Lúdica, Ejecución de trazos con diferentes dificultades, linea recta zig-zag, ondulaciones. Trabajo de presición.

Fecha: 01/11/2022

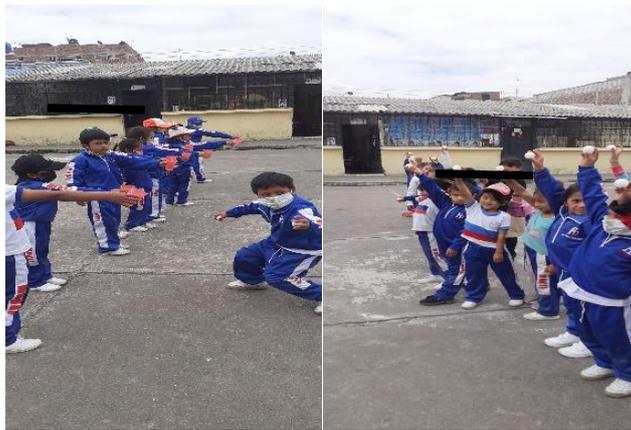
Fotografía 10.



Descripción: Actividad Lúdica, Ejecución de trazos con diferentes dificultades, línea recta zig-zag, ondulaciones. Trabajo de precisión.

Fecha: 01/11/2022

Fotografía 11.



Descripción: Actividad Lúdica, Ejecución de manipulación precisión, trabajo colaborativo y social.

Fecha: 15/11/2022

Fotografía 12.



Descripción: Actividad Lúdica, Ejecución de manipulación precisión, trabajo colaborativo y social.

Fecha: 19/11/2022

Fotografía 13.



Descripción: Actividad Lúdica, Ejecución de manipulación precisión, trabajo colaborativo.

Fecha: 19/11/2022

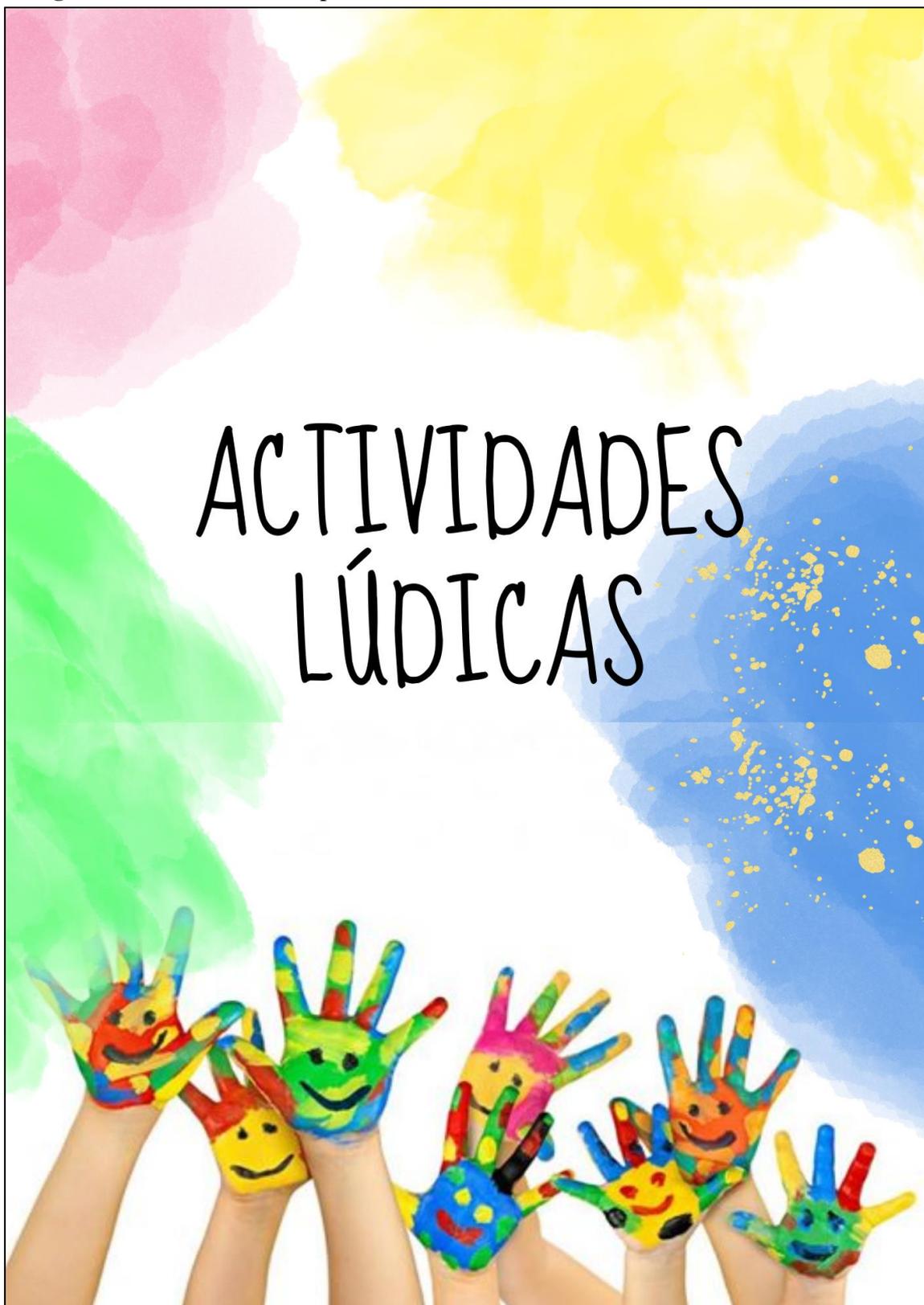
Fotografía 14.



Descripción: Actividad Lúdica, Ejecución, coordinación, sigue los pasos a seguir.

Fecha: 19/11/2022

Fotografía 15. Guia didactica para la motricidad fina.



Fotografía 16. Índice



ÍNDICE

- Introducción
- Actividades

Fotografía 17. Introducción.



INTRODUCCIÓN

La guía didáctica tiene divertidas actividades lúdicas, novedosas y creativas destinadas al desarrollo motriz, pretenden fortalecer su motricidad y el uso adecuado de sus dedos al momento de ejecutar la caligrafía, esto se convierte en un instrumento de enseñanza-aprendizaje significativo para ayudar al niño a evitar este trastorno de aprendizaje, conocido como disgrafía el cual constituye un retraso en el desarrollo y aprendizaje de la escritura, concretamente en la recuperación de la forma de las letras y las palabras. Las actividades lúdicas juegan un rol importante en el rendimiento académico de los estudiantes nos permite formar seres analíticos, críticos, reflexivos con autonomía y adquieran la conducta necesaria para ejecutar diferentes actividades establecidas en cualquier contexto pedagógico.

DAVID AUCATOMA

Fotografía 18. Actividad N1

ACTIVIDAD N1

RASGADO DE PAPEL

OBJETIVO:

DISEÑAR Y APLICAR ACTIVIDADES DIDÁCTICAS QUE EMPLEEN EL RASGADO DE PAPEL COMO MÉTODO EDUCATIVO PARA FOMENTAR HABILIDADES MOTORAS FINAS, COORDINACIÓN MANO-OJO Y CREATIVIDAD EN NIÑOS DE EDUCACIÓN PREESCOLAR.

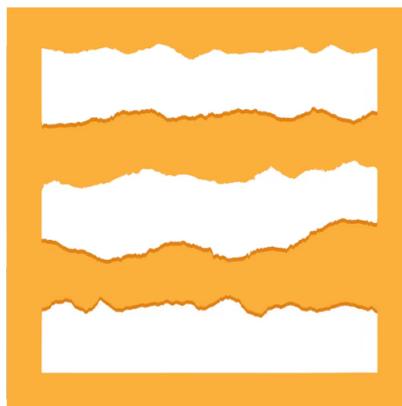
ASPECTOS:

TIEMPO: 30 MINUTOS

LUGAR: AULA DE CLASES

RECURSOS: HOJAS

PARTICIPANTES: INDIVIDUAL



DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

EXPERIENCIA

- CALENTAMIENTO CON GIMNASIA CEREBRAL.
- ENTREGA DEL MATERIAL DIDÁCTICO.

REFLEXION

- EXPERIENCIA VIVIDA.
- NUEVAS IDEAS.

CONCEPTUALIZACION

- COMPRESIÓN DEL TEMA.
- SISTEMATIZACIÓN DEL CONTENIDO

APLICACIÓN

- SE ENTREGARÁ UNA HOJA EN BLANCO.
- UNA MANO DEBERÁ COLOCAR EN LA PARTE DE SU ESPALDA, CON LA OTRA MANO DEBERÁ REALIZAR PEQUEÑAS TIRAS DELGADAS.
- CON UNA MANO DEBERÁ REALIZAR BOLITAS PEQUEÑAS.
- REALIZAR CON LA PALMA, LUEGO CON LAS YEMAS DE LOS DEDOS.
- CON LAS BOLITAS DEBERÁN FORMAR FIGURAS GEOMÉTRICAS PRESENTADAS POR EL APLICADOR.

Fotografía 19. Actividad N2

ACTIVIDAD N2

BOLITAS DE TIEMPO



OBJETIVO:

DISEÑAR ACTIVIDADES EDUCATIVAS QUE EMPLEEN LA MANIPULACIÓN DE BOLITAS COMO MÉTODO DIDÁCTICO PARA FACILITAR EL APRENDIZAJE, PROMOViendo EL DESARROLLO DE HABILIDADES COGNITIVAS Y MANIPULATIVAS.

ASPECTOS:

TIEMPO: 40 MINUTOS

LUGAR: PATIO

RECURSOS: VASOS, GLOBOS, HOJAS

PARTICIPANTES: GRUPOS

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

EXPERIENCIA

- CALENTAMIENTO CON GIMNASIA CEREBRAL.
- ENTREGA DEL MATERIAL DIDÁCTICO.
- JUEGO DE AGRUPACIÓN.

REFLEXIÓN

- EXPERIENCIA VIVIDA.
- NUEVAS IDEAS.

CONCEPTUALIZACIÓN

- COMPRENSIÓN DEL TEMA.
- SISTEMATIZACIÓN DEL CONTENIDO

APLICACIÓN

- CON LOS VASOS INTENTAREMOS CREAR UNA TORRE.
- MIENTRAS EL GLOBO LO LANZAMOS A LA PARTE SUPERIOR.
- SE REALIZARÁ GRUPOS, EN DONDE EL MÁS RÁPIDO SERÁ EL GANADOR.
- DE IGUAL FORMA TENDRÁN UNA GUÍA DE CÓMO DEBEN ARMADAS LAS TORRES.
- LOS VASOS ESTARÁN MARCADOS CON NÚMEROS.
- EJERCICIO DOS: SE FORMARÁ 4 GRUPOS DE ESTUDIANTES DONDE EL GLOBO DEBERÁ IR COMO SEÑALA EL APLICADOR.
- DEBERÁ IR EL GLOBO POR LA PARTE DE ARRIBA, ABAJO, DERECHA E IZQUIERDA.

ACTIVIDAD N3

GARAVATEO DOBLE

OBJETIVO:

IMPLEMENTAR ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS QUE INCORPOREN EL GARABATEO DOBLE COMO MÉTODO EDUCATIVO PARA ESTIMULAR LA CREATIVIDAD, LA COORDINACIÓN MANO-OJO Y LA EXPRESIÓN ARTÍSTICA EN NIÑOS EN ETAPAS TEMPRANAS DEL DESARROLLO, FOMENTANDO UN AMBIENTE DE APRENDIZAJE INCLUSIVO Y PARTICIPATIVO EN EL AULA.

ASPECTOS:

TIEMPO: 30 MINUTOS

LUGAR: AULA DE CLASES

RECURSOS: HOJAS, LAPICES DE COLORES

PARTICIPANTES: INDIVIDUAL



DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

EXPERIENCIA

- CALENTAMIENTO CON GIMNASIA CEREBRAL.
- CALENTAMIENTO "EL BAILE DE MIS MANITOS".
- GIMNASIA CEREBRAL.

REFLEXIÓN

- EXPERIENCIA VIVIDA.
- NUEVAS IDEAS.

CONCEPTUALIZACIÓN

- COMPRESIÓN DEL TEMA.
- SISTEMATIZACIÓN DEL CONTENIDO

APLICACIÓN

- ENTREGA DE HOJA EN BLANCO
- EL NIÑO DEBERÁ REALIZAR EL DIBUJO PRESENTADO EN EL PIZARRÓN.
- DEBERÁ TOMAR CON LAS DOS MANOS UN LÁPIZ DE COLOR.
- POSTERIORMENTE DEBE REALIZAR EL DIBUJO CON LAS DOS MANOS.
- COPIAR LAS FIGURAS SEÑALADAS.

Fotografía 21. Actividad N4.

ACTIVIDAD N4

APUNTA EL VASO

OBJETIVO:

DISEÑAR ACTIVIDADES DIDÁCTICAS QUE UTILICEN VASOS Y PELOTAS COMO HERRAMIENTAS PARA MEJORAR LA HABILIDAD DE APUNTADO EN NIÑOS, PROMOVRIENDO EL DESARROLLO DE LA COORDINACIÓN MOTORA FINA, LA PRECISIÓN Y LA CONCENTRACIÓN, MIENTRAS SE FOMENTA EL TRABAJO EN EQUIPO Y LA COMPETENCIA AMISTOSA EN UN AMBIENTE DE APRENDIZAJE LÚDICO Y PARTICIPATIVO.



ASPECTOS:

TIEMPO: 30 MINUTOS

LUGAR: PATIO

RECURSOS: VASOS, PELOTAS, CUBETAS

PARTICIPANTES: GRUPAL

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

EXPERIENCIA

- CALENTAMIENTO CON GIMNASIA CEREBRAL.
- ENTREGA DEL MATERIAL DIDÁCTICO.

REFLEXIÓN

- EXPERIENCIA VIVIDA.
- NUEVAS IDEAS.

CONCEPTUALIZACIÓN

- COMPRESIÓN DEL TEMA.
- SISTEMATIZACIÓN DEL CONTENIDO

APLICACIÓN

- EJERCICIO UNO EN EL PISO SE COLOCARÁ UN VASO, POSTERIORMENTE.
- EL NIÑO DEBERÁ LANZAR UNA PELOTITA HACIA EL PISO Y DEBERÁ INTENTAR HACER CAER AL VASO.
- SE CONFORMARÁ GRUPO DE PAREJAS EN DONDE UN ESTUDIANTE SOSTENDRÁ EL VASO Y EL OTRO DEBERÁ APUNTAR Y HACER CAER LA BOLITA EN EL VASO.
- SU DIFICULTAD IRA AUMENTANDO ACORDE A LA DISTANCIA ESTABLECIDA DEL APLICADOR.
- VARIANTE: DE UN PUNTO "A" EL NIÑO DEBERÁ LANZAR LA PELOTITA A LA CUBETA.

Fotografía 22. Actividad N5

ACTIVIDAD N5

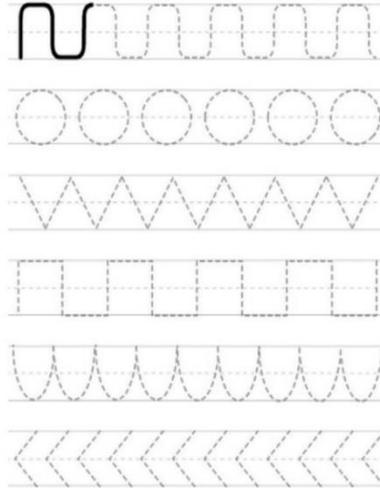
COMPLETANDO LAS LINEAS

OBJETIVO:

DISEÑAR ACTIVIDADES DIDÁCTICAS CENTRADAS EN LA PRÁCTICA DE TRAZOS QUE FOMENTEN EL DESARROLLO DE HABILIDADES MOTORAS FINAS, LA CREATIVIDAD Y LA EXPRESIÓN ARTÍSTICA EN NIÑOS EN ETAPAS TEMPRANAS DE EDUCACIÓN, PROMOVRIENDO ASÍ UN APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO Y LÚDICO EN EL AULA.

ASPECTOS:

TIEMPO: 45 MINUTOS
LUGAR: AULA DE CLASES
RECURSOS: HOJAS
PARTICIPANTES: INDIVIDUAL



DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

EXPERIENCIA

- CALENTAMIENTO CON GIMNASIA CEREBRAL.
- ENTREGA DEL MATERIAL DIDÁCTICO.

REFLEXIÓN

- EXPERIENCIA VIVIDA.
- NUEVAS IDEAS.

CONCEPTUALIZACIÓN

- COMPRESIÓN DEL TEMA.
- SISTEMATIZACIÓN DEL CONTENIDO

APLICACIÓN

- REALIZAR UN EJEMPLO EN EL PIZARRÓN.
- EL NIÑO DEBERÁ COMPLETAR LAS SERIES INDICADAS EN LA HOJA.
- SE REALIZA; PALOS VERTICALES, HORIZONTALES, INCLINADOS, EN FORMA DE SIG-SAG, ONDAS Y BUCLES.
- ESTE TRABAJO SE REALIZARÁ ALTERNANDO LAS MANOS.
- LUEGO CON UN COLOR REPASAREMOS LAS LÍNEAS SIN TRATAR DE SALIR DEL BORDE DE LAS LÍNEAS YA REALIZADAS.

ACTIVIDAD N6

FRUTAS DE COLORES

OBJETIVO:

DISEÑAR ACTIVIDADES DIDÁCTICAS QUE UTILICEN LA PINTURA COMO HERRAMIENTA EDUCATIVA PARA FOMENTAR LA EXPRESIÓN ARTÍSTICA, EL DESARROLLO DE HABILIDADES MOTORAS FINAS Y LA EXPLORACIÓN SENSORIAL, PROMOVRIENDO UN AMBIENTE DE APRENDIZAJE CREATIVO Y PARTICIPATIVO QUE ESTIMULE SU DESARROLLO INTEGRAL.

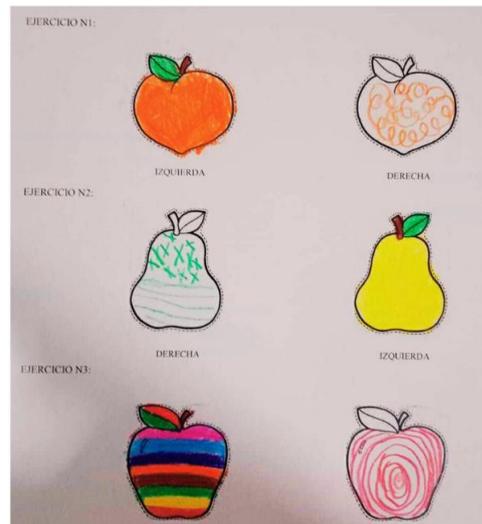
ASPECTOS:

TIEMPO: 40 MINUTOS

LUGAR: AULA DE CLASES

RECURSOS: HOJAS, LAPICES DE COLORES

PARTICIPANTES: INDIVIDUAL



DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

EXPERIENCIA

- CALENTAMIENTO CON GIMNASIA CEREBRAL.
- ENTREGA DEL MATERIAL DIDÁCTICO.

REFLEXION

- EXPERIENCIA VIVIDA.
- NUEVAS IDEAS.

CONCEPTUALIZACION

- COMPRESIÓN DEL TEMA.
- SISTEMATIZACIÓN DEL CONTENIDO

APLICACIÓN

- SE ENTREGA EL MATERIAL DIDÁCTICO CON EL QUE SE TRABAJARA.
- CON LOS LÁPICES DE COLORES SE COLOREARÁ CADA UNA DE LAS FIGURAS EL CUAL TIENEN FORMA DE FRUTAS.
- SE TRABAJARÁ INTERCAMBIANDO LAS MANOS.
- EL NIÑO DEBERÁ SEGUIR LOS TRAZOS SOLICITADOS.
- EL TRABAJO CON LA MANO DERECHA, IZQUIERDA.
- PINTAR CON TRAZOS.

Fotografía 24. Actividad N7.

ACTIVIDAD N7

DIRECCIONALES COLORIDAS

OBJETIVO:

DESARROLLAR ACTIVIDADES DIDÁCTICAS QUE INTEGREN EL USO DE LÁPICES DE COLORES CON LA COMPRENSIÓN DE DIRECCIONES EN EL ESPACIO (COMO ARRIBA, ABAJO, IZQUIERDA, DERECHA) PARA MEJORAR LA PERCEPCIÓN ESPACIAL Y LA COORDINACIÓN MANO-OJO, FOMENTANDO ASÍ EL DESARROLLO DE HABILIDADES COGNITIVAS Y MOTRICES DE MANERA INTERACTIVA Y LÚDICA.

ASPECTOS:

TIEMPO: 40 MINUTOS

LUGAR: PATIO

RECURSOS: LAPICES DE COLORES

PARTICIPANTES: GRUPAL



DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

EXPERIENCIA

-CALENTAMIENTO CON GIMNASIA CEREBRAL.

REFLEXION

-EXPERIENCIA VIVIDA.

-NUEVAS IDEAS.

CONCEPTUALIZACION

-COMPRENSIÓN DEL TEMA.

-SISTEMATIZACIÓN DEL CONTENIDO

APLICACIÓN

-SE SOLICITARÁ AL NIÑO 4 LÁPICES DE COLORES.

-LOS LÁPICES DE COLORES SERÁN LAS FLECHAS.

-EL APLICADOR DEBERÁ INDICAR COMO DEBERÁN ESTAR DIRECCIONADAS LAS FLECHAS.

-SEGUNDA ACTIVIDAD; EN GRUPOS, EL NIÑO DEBERÁ CORRER AL CENTRO DE LA MESA Y COLOCAR

EL LÁPIZ DE COLOR ACORDE A LAS INDICACIONES.

Fotografía 25. Actividad N8.

ACTIVIDAD N8

CUCHA BOLAS

OBJETIVO:

DISEÑAR ACTIVIDADES DIDÁCTICAS QUE EMPLEEN CUCHARAS Y BOLAS COMO HERRAMIENTAS PARA MEJORAR EL DESARROLLO DE LA DESTREZA MOTORA FINA EN NIÑOS, MEDIANTE EJERCICIOS DE MANIPULACIÓN Y COORDINACIÓN PARA TRANSFERIR LAS BOLAS DE UN RECIPIENTE A OTRO, PROMOVRIENDO ASÍ EL CONTROL PRECISO DE LOS MOVIMIENTOS Y LA COORDINACIÓN MANO-OJO EN UN ENTORNO EDUCATIVO INTERACTIVO Y PARTICIPATIVO.

ASPECTOS:

TIEMPO: 30 MINUTOS

LUGAR: PATIO

RECURSOS: CUCHARAS, BOLITAS

PARTICIPANTES: INDIVIDUAL



DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

EXPERIENCIA

- CALENTAMIENTO GENERAL
- ENTREGA DEL MATERIAL DIDÁCTICO.

REFLEXION

- EXPERIENCIA VIVIDA.
- NUEVAS IDEAS.

CONCEPTUALIZACION

- COMPRESIÓN DEL TEMA.
- SISTEMATIZACIÓN DEL CONTENIDO

APLICACION

- SE COLOCA A LOS NIÑOS EN 4 GRUPOS.
- INDICACIONES DEL CIRCUITO A RECORRER.
- EL ESTUDIANTE DEBERÁ SALIR DEL PUNTO A(SALIDA) HASTA EL PUNTO B(LLEGADA) EN DONDE DEBERÁ COLOCAR LA PELOTA.
- LA PELOTA DEBERÁ IR EN LA CUCHARA, SI LLEGA A CAERSE DEBERÁ REGRESAR AL PUNTO INICIAL.
- EJERCICIO DOS: LOS MISMOS GRUPOS DEBERÁN PASARSE DE CUCHARA EN CUCHARA LA BOLA EL GRUPO CON MÁS RAPIDEZ EN COMPLETAR GANA.

Fotografía 26. Actividad N9.

ACTIVIDAD N9

BOLITAS Y CUERDAS

OBJETIVO:

DELABORAR ACTIVIDADES DIDÁCTICAS QUE UTILICEN BOLAS INSERTABLES CON CUERDAS COMO HERRAMIENTA EDUCATIVA PARA DESARROLLAR LA COORDINACIÓN MOTORA FINA, LA PERCEPCIÓN VISUAL-ESPACIAL Y LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS, PROMOVRIENDO UN APRENDIZAJE PRÁCTICO Y MANIPULATIVO QUE ESTIMULE SU DESARROLLO INTEGRAL.



ASPECTOS:

TIEMPO: 45 MINUTOS

LUGAR: PATIO

RECURSOS: CONOS, CUERDA, BOLITAS

PARTICIPANTES: GRUPAL

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

EXPERIENCIA

-CALENTAMIENTO GRUPAL

REFLEXION

-EXPERIENCIA VIVIDA.

-NUEVAS IDEAS.

CONCEPTUALIZACION

-COMPRESIÓN DEL TEMA.

-SISTEMATIZACIÓN DEL CONTENIDO

APLICACIÓN

-SE CREA 4 GRUPOS. SE INDICA LA ACTIVIDAD A REALIZAR.

-POSTERIORMENTE SE ENTREGA EL MATERIAL DIDÁCTICO. SE ESTABLECE EL PUNTO DE INICIO Y DE LLEGADA DEL NIÑO.

-EN EL PUNTO DE LLEGADA SE ENCONTRARÁN CON LA ACTIVIDAD.

-LA CUAL CONSISTE INGRESAR LA CUERDA POR EL AGUJERO DE LAS BOLITAS.

-TERMINA EL NIÑO DEBERÁ REGRESAR Y DAR LA POSTA AL SIGUIENTE ESTUDIANTE.

-EL CUAL DEBERÁ SALIR CORRIENDO DEL PUNTO DE INICIO.

-GANA EL EQUIPO QUE LOGRE COMPLETAR LA COLOCACIÓN DE LAS BOLAS EN LA CUERDA.

ACTIVIDAD N10

TAPIMOVIMIENTOS



OBJETIVO:

DESARROLLAR ACTIVIDADES DIDÁCTICAS QUE UTILICEN TAPAS DE BOTELLAS DE COCA-COLA COMO HERRAMIENTA PARA MEJORAR LA DESTREZA MOTORA FINA EN NIÑOS, MEDIANTE EJERCICIOS DE MANIPULACIÓN, PINZADO Y COORDINACIÓN MANO-OJO, FOMENTANDO ASÍ EL DESARROLLO INTEGRAL DE HABILIDADES MOTORAS Y COGNITIVAS EN UN ENTORNO EDUCATIVO LÚDICO Y PARTICIPATIVO.

ASPECTOS:

TIEMPO: 30 MINUTOS

LUGAR: PATIO

RECURSOS: TAPAS DE GASEOSA

PARTICIPANTES: INDIVIDUAL

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

EXPERIENCIA

- CALENTAMIENTO CON GIMNASIA CEREBRAL.
- ENTREGA DEL MATERIAL DIDÁCTICO.

REFLEXION

- EXPERIENCIA VIVIDA.
- NUEVAS IDEAS.

CONCEPTUALIZACION

- COMPRESIÓN DEL TEMA.
- SISTEMATIZACIÓN DEL CONTENIDO

APLICACIÓN

- CON EL MATERIAL DIDÁCTICO EN ESTE CASO LA TAPA DE REFRESCOS.
- LA TAPA DEBERÁ COLOCARSE EN LA FRENTE, POSTERIORMENTE DEBERÁN HACERLA CAER EN EL HOMBRO HASTA QUE LLEGUE A LA MANO.
- SIGUIENTE ACTIVIDAD LA TAPA DEBERÁ PASAR POR LAS PALMAS POR CADA UNO DE SUS DEDOS.
- FINALMENTE LANZAREMOS EN ALTO LAS TAPAS Y LAS INTENTAREMOS ATRAPARLAS.

Fotografía 28. Actividad N11.

ACTIVIDAD N11

SECUENCIAS

OBJETIVO:

DISEÑAR ACTIVIDADES DIDÁCTICAS CENTRADAS EN TRAZOS DE COORDINACIÓN PARA MEJORAR LA DESTREZA MOTORA FINA EN NIÑOS, UTILIZANDO EJERCICIOS QUE INVOLUCREN LÍNEAS RECTAS, CURVAS Y FORMAS BÁSICAS, CON EL FIN DE PROMOVER LA PRECISIÓN, LA FLUIDEZ Y LA COORDINACIÓN MANO-OJO EN UN ENTORNO EDUCATIVO DINÁMICO Y PARTICIPATIVO.

ASPECTOS:

TIEMPO: 30 MINUTOS

LUGAR: AULA DE CLASES

RECURSOS: HOJAS

PARTICIPANTES: INDIVIDUAL

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

EXPERIENCIA

- CALENTAMIENTO CON GIMNASIA CEREBRAL.
- ENTREGA DEL MATERIAL DIDÁCTICO.

REFLEXION

- EXPERIENCIA VIVIDA.
- NUEVAS IDEAS.

CONCEPTUALIZACION

- COMPRESIÓN DEL TEMA.
- SISTEMATIZACIÓN DEL CONTENIDO

APLICACION

- FACILITAR EL MATERIAL DIDÁCTICO YA PREPARADO.
- EL ESTUDIANTE DEBERÁ TOMAR UN LÁPIZ O COLOR DESEADO.
- SE INDICA LOS PASOS QUE DEBE REALIZAR.
- EL ESTUDIANTE DEBERÁ TRABAJAR CON SUS DOS MANOS.
- EN LA HOJA ENTREGADA PODRÁ OBSERVAR EL NIÑO DIFERENTES FIGURAS PASOS A COMPLETAR.

MOTRICIDAD FINA

Nombre: Mano dominante:
Nombre del administrador de la prueba: David Acosta Fecha: 25/11/2022

EJERCICIO N1:



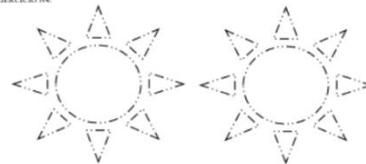
EJERCICIO N2:



EJERCICIO N3:



EJERCICIO N4:



Fotografía 29. Actividad N2.

ACTIVIDAD N°1

ORIGAMI

OBJETIVO:

IMPLEMENTAR ACTIVIDADES DIDÁCTICAS BASADAS EN EL ORIGAMI PARA PROMOVER EL DESARROLLO DE LA DESTREZA MOTORA FINA EN NIÑOS, ENFOCÁNDOSE EN EL PLEGADO PRECISO Y METICULOSO DE PAPEL PARA CREAR FIGURAS TRIDIMENSIONALES, LO QUE FORTALECERÁ LA COORDINACIÓN MANO-OJO Y LA HABILIDAD MANIPULATIVA, MIENTRAS SE FOMENTA LA CREATIVIDAD Y LA CONCENTRACIÓN EN UN AMBIENTE EDUCATIVO ESTIMULANTE Y PARTICIPATIVO.

ASPECTOS:

TIEMPO: 30 MINUTOS

LUGAR: AULA DE CLASES

RECURSOS: HOJAS

PARTICIPANTES: INDIVIDUAL



DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

EXPERIENCIA

- CALENTAMIENTO CON GIMNASIA CEREBRAL.
- ENTREGA DEL MATERIAL DIDÁCTICO.

REFLEXION

- EXPERIENCIA VIVIDA.
- NUEVAS IDEAS.

CONCEPTUALIZACION

- COMPRESIÓN DEL TEMA.
- SISTEMATIZACIÓN DEL CONTENIDO

APLICACIÓN

- SE ENTREGA A LOS NIÑOS UNA HOJA DE PAPEL.
- SE DEBE INDICAR LAS INSTRUCCIONES A SEGUIR.
- PARA EL PRIMER EJERCICIO SE EJECUTARÁ UN DIBUJO SENCILLO EN ESTE CASO UN PERRO.
- PASO A PASO SE DEBERÁ IR CORTANDO Y DOBLANDO LA HOJA HASTA DAR FORMA DE UN PERRO.
- SE PUEDE REALIZAR DIFERENTES FIGURAS, MIENTRAS LA GUÍA SEA FÁCIL.
- POSTERIORMENTE CON LOS LÁPICES DE COLORES SE DIBUJARÁ LOS DETALLES FALTANTES.