



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**ESCUELA DE POSGRADO  
PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN  
PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

Propuesta de estrategias lúdicas para disminuir disgrafía evolutiva  
en niños en una institución educativa Guayaquil, 2022

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:  
Maestra en Psicología Educativa

**AUTORA:**

Giraldo Veloz, Georgina Alicia ([orcid.org/0000-0002-4928-437X](https://orcid.org/0000-0002-4928-437X))

**ASESORA:**

Dra. Espinoza Salazar, Liliana Ivonne ([orcid.org/0000-0002-6336-4771](https://orcid.org/0000-0002-6336-4771))

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

Innovaciones Pedagógicas

**LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:**

Enfoque de género, inclusión social y diversidad cultural

**PIURA – PERÚ**

**2022**

## DEDICATORIA

*Dedico este proyecto de tesis a Dios el forjador de mi camino, a ti, por tu paciencia, amor, dedicación ayuda en cada tarea enviada has sido mi soporte, a mi familia quienes me han brindado sus palabras de aliento, confianza, y apoyo durante este tiempo contribuyendo a mi realización profesional.*

*Georgina Alicia*

## AGRADECIMIENTO

*A la Dra. Liliana Ivonne Espinoza Salazar por su paciencia, orientación y asesoramiento en cada clase impartida, a cada docente y a la universidad Cesar Vallejo por habernos abierto sus aulas virtuales para cumplir vuestro objetivo.*

*Georgina Alicia*

## ÍNDICE DE CONTENIDO

	Pág.
Carátula	i
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Índice de contenido	iv
Índice de tablas	v
Resumen	vi
Abstract	vii
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	5
III. METODOLOGÍA	12
3.1. Tipo y diseño de la investigación	12
3.2. Variables y operacionalización	13
3.3. Población, muestra y muestreo	14
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	15
3.5. Procedimiento	16
3.6. Método de análisis	16
3.7. Aspectos éticos	16
IV. RESULTADOS	18
V. DISCUSIÓN	24
VI. CONCLUSIONES	31
VII. RECOMENDACIONES	32
REFERENCIAS	33
ANEXOS	37

## ÍNDICE DE TABLAS

	Pág.
Tabla 1. Población	15
Tabla 2. Muestra	15
Tabla 3. Niveles de la disgrafía evolutiva	18
Tabla 4. Dimensiones de la disgrafía evolutiva	19
Tabla 5. Insumos para el diseño de la propuesta I	20
Tabla 6. Insumos para el diseño de la propuesta II	21
Tabla 7. Nivel de estrategias lúdicas	22
Tabla 8. Dimensiones de las estrategias lúdicas	23

## RESUMEN

La investigación se propuso diseñar una propuesta para disminuir la disgrafía evolutiva en niños en una institución educativa Guayaquil, 2022. Tuvo como objetivo principal elaborar una propuesta de estrategias lúdicas para disminuir la disgrafía evolutiva de los estudiantes de una institución educativa en Guayaquil, 2022. La teoría utilizada para la variable estrategias lúdicas fue la teoría de reestructuración cognoscitiva y para la variable disgrafía evolutiva la teoría constructivista de Piaget, el estudio asumió un enfoque cuantitativo de tipo básico con diseño no experimental, descriptivo, y propositivo, utilizó la técnica de la encuesta y de instrumento el cuestionario, con una población de 45 docentes. Los resultados que se presentan en tablas nos permitieron identificar que existen casos de disgrafía evolutiva y se plantea las estrategias lúdicas como una alternativa de solución. Se concluye que el nivel de estrategias lúdicas es insuficiente pues se necesita mejorar la forma de enseñanza para mejorar el rendimiento. Asimismo, la disgrafía evolutiva se encuentra en un nivel regular, y se necesita mejorar. La propuesta de estrategias lúdicas servirá para fortalecer y mejorar el rendimiento de los estudiantes.

**Palabras clave:** disgrafía evolutiva, estrategias de enseñanza, psicomotricidad, metodología, psicopedagogía.

## **ABSTRACT**

The research designed a proposal to reduce developmental dysgraphia in children in an educational institution Guayaquil, 2022. Its main objective was to elaborate a proposal of playful strategies to reduce the evolutionary dysgraphia of the students of an educational institution in Guayaquil, 2022. The theory used for the variable playful strategies was the theory of cognitive restructuring and for the variable evolutionary dysgraphia the constructivist theory. Piaget, the study assumed a quantitative approach of basic type with a non-experimental, descriptive, and proactive design, I used the survey technique and the questionnaire as an instrument, with a population of 45 teachers. The results presented in tables show us allowed to identify that there are cases of evolutionary dysgraphia and playful strategies are proposed as an alternative solution. It is concluded that the level of playful strategies is insufficient since it is necessary to improve the way of teaching to improve performance. Also, developmental dysgraphia is at a regular level, and improvement is needed. The proposal of ludic strategies will serve to strengthen and improve the performance of the students.

**Keywords:** developmental dysgraphia, teaching strategies, psychomotricity, methodology, psychopedagogy.

## I. INTRODUCCIÓN

La disgrafía evolutiva es un trastorno del aprendizaje que se visibiliza a través de la dificultad de aprender ciertos conceptos o realizar ciertos ejercicios que están asociados a la motricidad fina, mediante los cuales a pesar de realizar un trabajo adecuado en otras áreas y poseer una inteligencia bajo los estándares considerados normales el estudiante muestra dificultades de coordinación especialmente en la escritura. Es por ello la disgrafía es una condición que hace que a muchos niños disléxicos les resulte difícil simplemente mantener el lápiz y escribir sobre la línea. (Martín, Barroso, & Domínguez, 2018).

Por otro lado, con respecto a las estrategias lúdicas son elementos que contienen actividades o tácticas para lograr un objetivo y métodos de enseñanza interactivos y dialogados, estimulados por la aplicación imaginativa y la consistencia pedagógica de métodos de enseñanza, ejercicios y juegos diseñados específicamente para dar forma al aprendizaje significativo (Scrich y Cruz, 2017).

Analizar la disgrafía evolutiva y las estrategias lúdicas son de suma importancia ya que demanda el poder abordar aspectos distintos que posibilitan estar fuera de las aulas y de esta manera propiciar el desarrollo un diálogo continuo, ordenado y permanente, lo cual influye claramente en la mejora de los mecanismos de aprendizaje, ya que estas estrategias se basan en estudiar e investigar el objetivo, el tema, el contenido. Introduce elementos del juego como imágenes, música, color, movimiento, sonido y más, lo que nos permite crear un entorno de apoyo en el que los estudiantes se sienten interesados y motivados por lo que están aprendiendo. (Caja Huamán, 2022).

En estudios internacionales realizados por Sol y Cortez (2021), los maestros y psicólogos, utilizan el término disgrafía evolutiva, como una forma breve de hablar sobre las barreras a la expresión escrita, ellos llegan a la conclusión de que los niños tienen dificultades en la escritura por falta de práctica y paciencia por parte de maestros.

En México, las instituciones públicas y privadas, desarrollan un enfoque bajo el cual se diseñan estrategias lúdicas que brindan a los docentes la reconfiguración de su enseñanza, por medio del desarrollo de estas estrategias; es posible atender



de manera prioritaria mejoras en el proceso de enseñanza – aprendizaje que se orienten a la optimización de la solución de problemas educativos basados en la atención de la disgrafía evolutiva; la cual se presenta en niños que se encuentran en distintas instituciones educativas. (Auzias, 2016).

Según Romero (2018), en estudios realizados de la disgrafía evolutiva, para que los niños puedan escribir sin problemas, deben tener la madurez suficiente a nivel intelectual, verbal, motor, práctico y emocional, ya que esto último les permitirá mantener la atención necesaria para escribir. Es por ello, que alrededor de los siete años de edad, un niño puede escribir lentamente, con trazos asincrónicos y escritura imperfecta, y necesitará toda la preparación en la escuela para que su letra se desarrolle y se convierta en una palabra escrita de adultos.

En otros estudios realizados a nivel nacional en Loja, Quispe y Pumacchua (2018) sobre la disgrafía evolutiva, dirigido a alumnos de segundo de primaria donde se necesite un correcto desarrollo motor o se detecte algún problema surge la necesidad de aplicar metodología para cubrir esas necesidades. Siendo el objetivo final informar a los maestros y orientarlos en su trabajo pedagógico informándoles sobre características importantes de la lateralidad y su correspondencia con los trastornos de la disgrafía evolutiva.

Scrich y Cruz (2017) en un estudio en Quito refieren que la disgrafía evolutiva ocupa el onceavo de la lista de los problemas importantes que perjudican el progreso de destrezas de aprendizaje en niños, al menos 2 de cada 10 niños ecuatorianos pueden tener esta forma de dificultad de aprendizaje, y esta complejidad conlleva otras complicaciones del problema que pueden ser más dañinas que la mismas condiciones y almacenamiento de la información.

A nivel local, Rodríguez (2019) nos menciona que las estrategias lúdicas se relacionan con la disgrafía evolutiva por su contribución en la comprensión de lo que se quiere transmitir. Una buena comunicación entre estudiantes y la comunidad educativa, tienen sin duda un valor social y educativo; es por ello que se observa que los niños presentan dificultades de disgrafía evolutiva, debido a la falta de estrategias lúdicas que ayuden a mejorar el ambiente en las aulas, esto trae consigo dificultades para procesar el lenguaje, dar sentido a lo que se escucha

y a su vez la pérdida de las habilidades de escritura que han adquirido en el transcurso de su aprendizaje.

En el contexto de estudio la disgrafía evolutiva en las instituciones educativas son un desorden específico de la formación académica que genera retraso en la escritura, presenta problemas psicomotrices, siendo el factor genético otro elemento clave en el contexto, procesos volitivos, como la atención, tomar apuntes, frustración por no seguir el ritmo de un dictado, y mantener un control adecuado en el tamaño de la escritura, o no manejar los límites de los renglones o márgenes, incluso el tomar el lápiz correctamente.

De lo anterior mencionado, se plantea como problema general ¿De qué manera la propuesta de estrategias lúdicas ayudará a disminuir la disgrafía evolutiva en niños en una institución educativa?

La justificación del estudio presenta especial relevancia de carácter práctico, debido a que se orienta en poder contribuir de manera efectiva al progreso de las instituciones; lo cual se desarrolla poniendo en práctica la ejecución de la propuesta de estrategias lúdicas con el objetivo de poder disminuir de manera efectiva la disgrafía evolutiva, de acuerdo con Ruiz (2012), considera que las estrategias presentan una cualidad fundamental y prioritaria mediante la cual el educando se relaciona de manera favorable con el servicio efectivo.

Caraballo (2015); considera que el proceso educativo constituye una actividad primordial que deben de desarrollar las personas; lo cual permite conectar, inspirar y motivar en poder alcanzar las metas que se han planificado. Por esta razón abordar este tema presenta especial relevancia e interés para el ejercicio de la práctica educativa en los docentes; quienes deben de tener muy en claro la configuración que se asocia a las variables de estudio.

El aporte teórico de la investigación radica en el hecho que es descrito por la teoría de autor Pratelli, (2014); que precisa que la variable disgrafía evolutiva; es una condición que origina problemas en el desarrollo de la comunicación escrita de los estudiantes; en esta razón también coinciden en señalar las mismas razones autores como Díaz y Hernández, (2017); quienes añaden, además que la variable estrategias lúdicas constituyen un conjunto de instrumentos que van a permitir

ayudar de forma efectiva al desarrollo del proceso educativo y al mismo tiempo optimizar el desarrollo de las actividades de aprendizaje.

Por último, la utilidad metodológica nos va a permitir enfocarnos en el desarrollo y mejoramiento constante de la propuesta; en razón a que las dimensiones que integran la variable se orientan a propiciar de manera efectiva la innovación y el dinamismo educativo; debido a esta atención en el desarrollo del presente estudio se han desarrollado dos instrumentos de recolección de datos que presentan una sistematización ordenada del recojo de la información necesaria para construir el diagnóstico educativo; este instrumento podrá hacerse uso en otras investigaciones.

Este estudio tiene como objetivo general desarrollar un planteamiento de destrezas asociadas al juego para disminuir la disgrafía evolutiva en los estudiantes de una institución educativa en Guayaquil, 2022. Por lo consiguiente se propone tener objetivos concretos: identificar el grado de disgrafía en los educandos de una institución educativa Guayaquil, 2022; concientizar a los docentes sobre los componentes requeridos para diseñar una propuesta de estrategias lúdicas de una institución educativa Guayaquil, 2022, y diseñar las estrategias lúdicas que permitan disminuir la disgrafía evolutiva de una institución educativa Guayaquil, 2022. La hipótesis que se plantea asevera que la elaboración de una propuesta de estrategias lúdicas permitirá disminuir la disgrafía evolutiva en los estudiantes de la institución educativa Guayaquil, 2022.

## II. MARCO TEÓRICO

En el ámbito nacional, en Guayaquil, Jiménez (2021), en su estudio tiene como objeto principal identificar si existe relación entre elementos lúdicos y el comportamiento en el aula, con una metodología cuantitativa, propositiva, el estudio se realizó en 104 estudiantes, utiliza como procedimiento la encuesta y el cuestionario como instrumento. Los resultados arrojaron los siguientes resultados el 12,5% de los estudiantes se involucraron en la estrategia del juego, y el estadístico de Spearman (signo de dos caras =  $0,000 < 0,01$ ;  $Rho = 0,782^{**}$ ) mostró una correlación existente entre los juegos de esta variable. En conclusión, existe una relación directa e importante entre las estrategias de juego y el comportamiento en el aula.

En Quito, Verdugo (2017), propone determinar la disgrafía evolutiva y su nivel en alumnos de una unidad educativa, con un tipo de investigación básico, y una metodología cualitativa. La muestra está conformada por 50 estudiantes de 4to año básico y proponen como instrumento un cuestionario. Los resultados muestran que la disgrafía en los niños es del 24,2% de los estudiantes en el nivel proceso, el 22,6% - aprobado y el 3,2% - en el nivel de logro excelente. En conclusión, se ha encontrado que el programa de prevención y corrección tiene un impacto significativo en la displasia en alumnos de cuarto grado.

En Loja, Rivas (2019), tiene como objetivo identificar como las estrategias lúdicas influyen en el ámbito educativo, con una metodología cuantitativa- propositiva, teniendo como muestra a 100 docentes, aplicando como técnica la guía de observación. Obteniendo resultados que indican que los maestros tienen  $T_c =$

$0.476$  menor que  $T_t = 1.684$  en la prueba de ingreso, no hay diferencia significativa; entonces en la prueba  $T_c = 5.289$  es mayor que  $T_t = 1.684$ . Se concluye que existe un significativo predominio de los planteamientos de actividades relacionadas al juego en el desarrollo de los estudiantes.

En Guayaquil, Rojas (2018), propone determinar si existe relación entre la aplicación de actividades lúdicas y las dificultades de aprendizaje en los alumnos, con una metodología de estudio cuantitativa, siendo una investigación no experimental, teniendo a 128 estudiantes como muestra. Utilizando como

instrumento el cuestionario y técnica la encuesta. Obteniendo que el coeficiente de correspondencia entre estrategia lúdica y la dificultad de aprender es  $-0.201^*$  y sig.  $0,023 < 0,05$ , teniendo una correspondencia negativa baja al interpretar los valores Rho de Spearman. Se concluye, que las actividades asociadas al juego estaban relacionadas negativamente con el estado de desarrollo de los discentes con discapacidades.

En Quevedo, Herrera (2013), en su trabajo analiza la disgrafía evolutiva en niños de segundo año, su orientación es cualitativa, de carácter propositivo, teniendo 60 estudiantes como muestra y la aplicación del cuestionario y la encuesta. Entre sus resultados se menciona que la disgrafía evolutiva es calificada en un nivel medio del 38,6% y en el nivel bajo el 45,2%. Se concluye que es necesario el uso de herramientas que ayuden a mejorar la disgrafía evolutiva en la institución.

En el ámbito internacional, en Perú, Méndez (2019), tiene como objetivo proponer un programa de planteamiento de juegos para desarrollar la habilidad del habla en discentes de cinco años, es un estudio cuantitativo de diseño descriptivo, toma 23 discentes como muestra, utilizan el cuestionario y la encuesta. Sus resultados indicaron dificultades en el adelanto de destrezas orales y en el juego, el 34% de los estudiantes en el nivel inicial, el 54% en el nivel de trabajo y solo el 11% tienen un bajo rendimiento. En conclusión, se determina que la propuesta de estrategias lúdicas, influyen de manera importante en los alumnos y en sus habilidades.

En Colombia, Figueroa (2019), en su investigación diseña un plan de acción para abordar la disgrafía evolutiva para mejorar el desempeño docente en las instituciones. Posee un enfoque cualitativo, con una muestra de 34 docentes y aplicando el cuestionario y la encuesta. Obtiene resultados que demuestran que un 48% del docente no poseen un buen manejo de la disgrafía, mientras que el 23,5% demuestran el conocimiento acerca de la disgrafía evolutiva. En conclusión, la disgrafía evolutiva tiene un buen desempeño en el ámbito educativo, y así los maestros puedan tener una mejor enseñanza en las aulas.

En Perú, Barbosa (2019), propone establecer el nivel de disgrafía evolutiva en los discentes de primaria. Con una metodología cualitativa y un diseño correlacionar, la muestra está conformada por 40 estudiantes, aplicando como instrumento una

escala de Likert. Los resultados, nos demuestran que un 28,4 % tiene un nivel bajo de disgrafia mientras que el 50,44% tienen un alto nivel de disgrafia evolutiva. En conclusión, existe una correlación positiva en los niños de la primaria en cuanto a la disgrafia evolutiva.

En Venezuela, Arias (2020), en su estudio busca establecer el impacto de la utilización de mecanismos lúdicos en el aprendizaje de las habilidades matemáticas en discentes que se encuentran cursando la primaria específicamente en 6to grado, con una metodología cuantitativa de diseño pre- experimental, teniendo como muestra 20 estudiantes. Utiliza la escala de Likert. Obteniendo que estudiantes que tienen  $T_c = 0.476$  menor que  $T_t = 1.684$  en la prueba anterior, no hay diferencia significativa; entonces en la prueba  $T_c = 5.289$  es mayor que  $T_t = 1.684$ . Se concluye, que el impacto de las estrategias se pone de importante en los estudiantes al aprender.

En México, López (2012), en su estudio tiene como objetivo desarrollar la disgrafia evolutiva y su influencia en el progreso organizacional, esta investigación es no experimental, siendo un estudio aplicativo, utiliza la encuesta y el cuestionario, con una muestra de 40 personas del personal administrativo. Los resultados evidencian un bajo nivel del 35,6% y en el nivel alto el 60,5% que ayudan a mejorar la disgrafia evolutiva. En conclusión, el manejo de la disgrafia evolutiva es de gran importancia para las actividades que influyen en el aprendizaje dentro de las instituciones educativas.

En cuanto a la variable disgrafia evolutiva según Mather (2003), menciona que es la dificultad para aprender ciertos conceptos o realizar ciertos ejercicios de aprendizaje con trabajo adecuado en otras áreas e inteligencia normal. Estas alteraciones del desarrollo se pueden encontrar que los primeros años de la escuela, cuando es necesario dominar por completo la escritura.

También, Osman (2007), define la disgrafia evolutiva como un déficit en la escritura que no se explican por discapacidad motora, retraso mental, falta de motivación o falta de oportunidades adecuadas de aprendizaje. Esto se considera una violación de texto espontánea porque aún se conserva la capacidad de copiar.

López (2016), la define como una dificultad de aprendizaje que incluye ciertas

dificultades motoras finas. Como resultado, los niños enfermos no pueden dominar ni controlar la escritura. Definiendo esto como un problema específico de la escritura.

De igual forma, Pratelli (2014) destaca que es vista como un problema de la escritura, y es su mente que la dificulta, no por la pereza del niño, sino porque los padres y los docentes no se han dado cuenta. Siendo esta la situación que asume la variable dependiente disgrafía evolutiva (Pratelli, 2014).

En la investigación de los teóricos sobre la variable disgrafía evolutiva se identifica a Azansa y Acosta (2019), que proponen un modelo con tres dimensiones:1) dimensión diagnóstico escolar que consiste en dar precisión a las alteraciones.2) dimensión déficit sensorial que es la dificultad que se presenta al momento de escribir.3) dimensión habilidades sensoriales que influye en los niños y su rendimiento y desarrollo académico.

Por otro lado, Romero (2010), hace su propuesta de cinco dimensiones: 1) dimensión psicopedagoga que es la que ayuda a tener un mejor rendimiento psicopedagógico en los niños.2) dimensión escritura es espejo esta se produce no se produce una representación estable en los rasgos.3) dimensión intercambio de letras que trata las dificultades de los niños y la codificación del lenguaje.4) dimensión planificación que ayuda a planificar a los maestros material para ayudar a los niños.5) dimensión procesos léxicos que ayuda a la escritura de los niños para tener una mejor educación.

Pratelli (2014), ofrece cuatro dimensiones:1) dimensión psicomotricidad que son movimientos detallados que ayudan mejorar la escritura en los niños.2) dimensión psicopedagogía que ayuda a la planificación y orientación del trabajo con una intención que permita evaluar los modos de atención.3) dimensión metodológica que es la que ayuda en el desarrollo de las actividades en los niños.5) dimensión estrategia que es el uso de destrezas didácticas en niños. Asumiendo la variable disgrafía evolutiva en función de este modelo.

Este trabajo de investigación utiliza como base la teoría constructivista de Piaget (2016), para la variable disgrafía evolutiva, ya que el propósito de esta teoría es el desarrollo cognitivo en el proceso de construcción de un patrón mental que

comienza en la niñez como un proceso continuo. Esto ocurre en una serie de etapas definidas por cierto orden y jerarquía en la estructura intelectual de la evolución de cada niño.

Se entiende, por tanto, que la disgrafia evolutiva es una disfunción que interfiere con la escritura impidiendo así el normal desarrollo del proceso educativo.

La disgrafia es una de las dificultades que vemos con mucha frecuencia en el salón de clases, los problemas de escritura de los niños pueden afectar negativamente su aprendizaje, los niños tienen una escritura muy baja para su edad y grado, tampoco se considera una enfermedad o padecimiento. Pero si como un problema de aprendizaje que necesita ser corregido para minimizar la disfunción, debe entenderse que escribir es una actividad rítmica que requiere movimiento y sincronización. Esto implica la incapacidad de controlar completamente el ritmo y la secuencia de la escritura en la línea debido a una violación de los procesos psicomotores.

Por otro lado, para la variable estrategias lúdicas, Garcia (2019) indica que es un conjunto de acciones o tácticas para lograr un objetivo y métodos de enseñanza interactivos y dialogados, estimulados por la aplicación imaginativa y la consistencia pedagógica de métodos de enseñanza, ejercicios y juegos diseñados específicamente para dar forma al aprendizaje significativo.

Cañizales (2008), también la define como un método de aprendizaje interactivo y conversacional basado en la pedagogía creativa y atractivo de técnicas educativas, juegos y ejercicios diseñados específicamente para un aprendizaje significativo.

Asimismo, Pérez (2013), define como juegos didácticos, dinámicas, dramatizaciones, juegos de mesa. Siendo herramientas utilizadas por los docentes que potencian el aprendizaje, los saberes y las pericias de los alumnos ya sean estos realizados dentro o fuera del aula.

De igual forma, Díaz y Hernández (2002) la consideran como instrumentos que ayudan a reforzar el aprendizaje y la resolución de situaciones o problemas planteados, y promueve la indagación de acuerdo a objetivos, contenidos y temas. Esta es la posición adoptada por la estrategia de juego de variable independiente.



En cuanto a la revisión de modelos teóricos Jiménez (2012), propone tres dimensiones: el primero de ellos la dimensión juegos psicomotores que son el reconocimiento de espacios mágicos para ayudar a mejorar las estrategias en los niños; el segundo la dimensión juegos de interior que ayudan a desarrollar actividades dentro de las aulas para mejorar la comunicación; y por último el tercero la dimensión juegos de exterior permiten que los discentes reconozcan los juegos con más facilidad.

Igualmente, Ausubel (2016), plantea un modelo con tres dimensiones; la primera dimensión metodología participativa que ayuda a los niños a mejorar su participación y desenvolverse con más facilidad; la segunda dimensión aprendizajes cognitivos que son los procesos para mejorar el aprendizaje en los niños; y por último la tercera dimensión habilidades ayuda a resolver los problemas cognitivos mediante habilidades técnicas que favorezcan la escritura en los niños.

Asimismo, Díaz y Hernández (2002) proponen un modelo con seis dimensiones: la primera dimensión orientadora que es la base que se necesita para la orientación, en cuanto al rendimiento académico de los niños; la segunda dimensión tecnológica es la tiene materiales para mejorar el proceso tecnológico en las instituciones; la tercera dimensión prospectiva esta se trata de una forma básica para mejorar el pensamiento en los niños; la cuarta dimensión flexible es aquella que tiene hechos muy sencillos y ayudan a mejorar e interpretar la realidad en el niño; la quinta dimensión crítica, enfoque completo, desarrollado y concebido a partir de los principios propios de la globalización y considera una perspectiva dual; y por último la sexta dimensión innovación, transformación educativa, considera en su concepto educación integral de calidad. Siendo la variable de estudio estrategias lúdicas quien asuma este modelo.

La investigación se basa y sustenta en la teoría de reestructuración cognoscitiva planteada por Piaget (1973), la cual plante que el desarrollo intelectual está establecido a través de procesos internos que preceden al lenguaje, el sujeto se desarrolla y madura con el desarrollo, tanto de las funciones biológicas como intelectuales, Piaget nos dice que en los durante los años iniciales de vida los individuos aprendemos a través de las funciones motrices y sensoriales.

Se entiende, por tanto, que las estrategias de juego son un elemento fundamental del aprendizaje integral de los sujetos en las primeras etapas; una posición que debe ser utilizada desde una edad temprana para garantizar una educación cálida y de alta calidad. A través de actividades recreativas, es más fácil llegar a los niños y lograr resultados positivos, lo que puede reducir el fenómeno de violencia, la terquedad, la exclusión y los comportamientos agresivos dirigidos a causar daño o dañar a otros sobre alguna base física, psicológica y social. Las estrategias lúdicas con niños de inicial son adecuadas para desarrollar aprendizajes porque motivan al niño, causando asombro, agrado e interés.

### III. METODOLOGÍA

#### 3.1. Tipo y diseño de investigación.

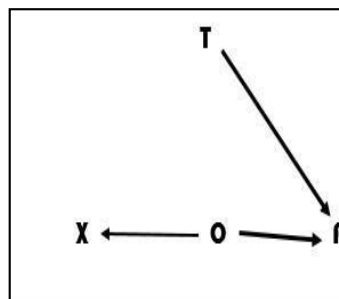
El tipo de la investigación será básica, según Baena (2014), la investigación básica es el estudio de un problema, dedicado a encontrar conocimiento.

La investigación presente tendrá un diseño no experimental, descriptivo y propositivo. Para Hernández, (2014) cuando hablamos de no experimental es una investigación en la que su ejecución se realiza sin que las variables sean manipuladas, observándose los fenómenos desde su original contexto para luego ser sondeados. Teniendo en cuenta a Diaz (2017) es descriptivo, por que relata de modo científico y objetivo la variable. De acuerdo a Cárdenas (2018) la investigación es propositiva por que busca la relación entre los sujetos para generar un conocimiento práctico.

Se diagrama de la siguiente manera:

Figura 1

Diseño de la investigación



Dónde:

X: Realidad de la disgrafia evolutiva

O: Observación

T: Modelo teórico

P: Propuesta de estrategias lúdicas.

### **3.2. Variables y operacionalización.**

#### **Variable dependiente: Disgrafía evolutiva**

Definición conceptual. La disgrafia evolutiva es una circunstancia que produce problema con la escritura, su dificultad se basa en el funcionamiento neurológico del cerebro y bajo ninguna circunstancia se debe considerar como pereza en el niño. (Pratelli, 2014).

Definición operacional. La disgrafia evolutiva se da por una falta de atención tanto de los padres como de algunos maestros y se evidencia en el cuestionario con ítems relacionado con las cuatro dimensiones psicopedagogía (3) ítems, psicomotricidad (3) ítems, metodología (4) ítems y la estratégica (3) ítems.

Indicadores. Los indicadores se elaboran a partir de concepto de las dimensiones:

- Dimensión psicomotricidad, son movimientos más detallados que requieren más control, generalmente movimientos con los dedos (Pratelli, 2014).
- Dimensión psicopedagogía, es propicio para planificar y ubicar conscientemente el trabajo, parte de identificar las debilidades en el mismo, favoreciendo evaluar los patrones de actuación de los discentes a medida que se desarrollan. (Pratelli, 2014).
- Dimensión metodología, es el progreso de la escritura en los discentes (Pratelli, 2014).
- Dimensión estrategia es el uso de diversas destrezas didácticas utilizadas para mejorar la disgrafia (Pratelli, 2014).

Escala de medición. Se utilizó para el análisis la escala ordinal: nunca (1), a veces (2), siempre (3).

#### **Variable independiente: Estrategias lúdicas**

Definición conceptual. Las estrategias lúdicas potencian las actividades de aprendizaje y ayudan a través de su instrumentación en la solución de problemas, promoviendo la indagación y exploración de acuerdo a contenidos, objetivos y temas (Díaz & Hernández, 2002).

Definición operacional. Las habilidades lúdicas se constituyen un elemento principal dentro de la enseñanza y se evidencian mediante un cuestionario de ítems relacionado con las seis dimensiones orientadoras (2) ítems, tecnológica (3) ítems, prospectiva (2) ítems, flexible (2) ítems, crítica (2) ítems e innovadora (1) ítems.

Indicadores. Los indicadores se elaboran a partir del concepto de las dimensiones: Dimensión orientadora, es el punto de partida para la distribución del aprendizaje en la pedagogía significativa (Díaz & Hernández, 2002).

- Dimensión tecnológica, materiales conocidos por los discentes (Díaz & Hernández, 2002).
- Dimensión prospectiva, forma básica del pensamiento humano (Díaz & Hernández, 2002).
- Dimensión flexible, conceptos primarios y hechos sencillos que permiten a los niños interpretar y entender la realidad (Díaz y Hernández, 2002).
- Dimensión crítica, es un enfoque integral, preparado y concebido a partir de los principios propios de la globalización considerado desde una mirada dual. (Díaz & Hernández, 2002).
- Dimensión innovadora, evolución formativa que observa cuya idea es mantener la educación completa y de eficacia (Díaz & Hernández, 2002).

Escala de medición. Se utilizó para el estudio la escala ordinal: nunca (1), a veces (2), siempre (3).

### **3.3. Población, muestra y muestreo.**

Para Hernández (2016), la población es el grupo de sujetos o componentes en las que se consigue exponer las cualidades sujetas a investigación. La población está constituida por 45 docentes de la sesión matutina y vespertina de la institución educativa Guayaquil, 2022.

Tabla 1.

*Población*

Sesión	Hombres	Mujeres	Total
Matutina	7	15	22
Vespertina	11	12	23
TOTAL	18	27	45

Nota: Elaborado por: Georgina Alicia, Giraldo Veloz.

Criterio de Inclusión. Se tomará en cuenta a los discentes matriculados en el sistema del MINEDU en el año 2022.

Criterio de exclusión. No se considerará a los estudiantes que no se encuentren en los registros en el sistema MINEDU 2022

Muestra. Según Rojas (2018), define la muestra como un representativo subconjunto, finito que se separa de la población disponible. La muestra será de 45 estudiantes de cuarto de educación básica de una Institución Educativa en Guayaquil 2022.

Tabla 2

*Muestra*

GRADO	HOMBRES	MUJERES	TOTAL
CUARTO B	20	25	45

Nota: Elaborado por: Georgina Alicia, Giraldo Veloz.

Unidad de análisis. Sera cada estudiante de cuarto de educación básica de la institución educativa Guayaquil, 2022.

### **3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos Técnica**

Este trabajo utilizará para la medición de las variables estrategias lúdicas y disgrafía evolutiva la técnica de la encuesta. Según Cárdenas (2018), son procesos ordenados que ayudan a la solución de dificultades.

Instrumento. El instrumento seleccionado será el cuestionario. Este se aplicará y usará con el propósito de medir las dimensiones de las variables disgrafía evolutiva y estrategias lúdicas. El cuestionario según Hernández y Sampieri (2014), plantea

que es un instrumento útil de investigación que contiene una serie de preguntas y premisas cuya finalidad es conseguir información de los examinados. Para la variable estrategias lúdicas se utilizará un cuestionario en formato virtual que medirá la dimensión orientadora con (2) ítems; la dimensión tecnológica con (3) ítems, la dimensión prospectiva con (2) ítems, la dimensión flexible con (2) ítems, la dimensión innovadora con (2) ítems y la dimensión crítica con (2) ítems. Esta evaluación se basó en la escala ordinal escala ordinal: nunca (1), a veces (2), siempre (3).

Para la variable disgrafia evolutiva se aplicará el cuestionario virtual que medirá la dimensión psicomotricidad con (3) ítems, la dimensión psicopedagogía con (3) ítems, la dimensión metodología con (4) ítems y la dimensión estrategia con (3) ítems. Se basó en la escala ordinal a través de tres categorías: nunca (1), a veces (2), siempre (3).

### **3.5. Procedimientos.**

Para obtener la información se seguirán los siguientes procedimientos: una vez verificada la documentación, se coordinará y solicitará un documento oficial autorizado por el rector de la institución. Así mismo se les ha informado a los tutores sobre el propósito de este proceso de recopilación de datos. Por último, se realizó una encuesta virtual a escolares de educación básica de tercero dentro del establecimiento educativo Guayaquil, 2022. Finalmente, una vez recopilada la información, se tabulo los resultados en una hoja de Excel para su procesamiento e interpretación de los mismos.

### **3.6. Métodos de análisis de datos.**

Los elementos que serán recolectados en el trabajo de investigación serán analizados por el software SPSS, el cual genera estadísticas descriptivas como tablas y frecuencias. Según Hernández (2016), los datos obtenidos de las variables y sus dimensiones pueden validar los resultados.

### **3.7. Aspectos éticos.**

Se tiene en cuenta el conocimiento y autorización de la autoridad de la institución educativa. Así mismo la participación en la investigación será voluntaria e informada,

sin presiones ni influencias de nadie. Por otra parte, los participantes son tratados por igual en la aplicación de las herramientas de recopilación de información. Del mismo modo se ha respetado los estándares académicos de la construcción de las referencias bibliográficas en el formato APA en la redacción de los trabajos de investigación. Por último, se tiene en cuenta la calificación de originalidad que brinda el software antiplagio Turnitin; y la Guía de Elaboración de Productos Académicos de la Escuela de Posgrado de la Universidad César Vallejo.



## IV. RESULTADOS

### Objetivo específico 1

Identificar el grado de digrafía en discentes de una institución educativa Guayaquil, 2022

Tabla 3

*Nivel de disgrafía evolutiva*

<b>Variable/Dimensiones</b>	<b>Bajo</b>	<b>Medio</b>	<b>Alto</b>
Variable Disgrafía evolutiva	2,2%	44,4%	17,8%
Dimensión psicomotricidad	6,7%	40,0%	46,7%
Dimensión psicopedagogía	28,9%	60,0%	11,1%
Dimensión metodología	24,4%	22,2%	53,3%
Dimensión estrategia	31,1%	28,9%	40,0%

Nota: Elaborado por: Georgina Alicia, Giraldo Veloz.

La Tabla 3 muestra que la variable disgrafía evolutiva se ubica entre los niveles bajo (2,2%) medio (44,4%) y alto (17,8%).

La dimensión psicomotricidad se ubica entre los niveles bajo (6,7%) medio (40%) y alto (46,7%).

La dimensión psicopedagogía se localiza entre los niveles bajo (28.9%) medio (60%) y alto (11,1%).

La dimensión metodología presenta un (24,4%) en el nivel bajo, en el nivel medio un (22,2%) y un (53,3%) en el nivel alto.

La dimensión estrategia se presenta en el nivel bajo (31,1%) medio con un 28,9% y en el nivel alto (40%).

Tabla 4

*Dimensiones de la disgrafía evolutiva*

<b>PSICOMOTRICIDAD</b>	<b>Nunca</b>	<b>Casi nunca</b>	<b>A veces</b>	<b>Casi siempre</b>	<b>Siempre</b>
Los estudiantes sostienen adecuadamente lápiz al escribir	2,2%	24,4%	20,0%	8,9%	44,4%
Los estudiantes manejan el reglón durante la escritura	6,7%	53,3%	24,4%	15,6%	-
Los estudiantes perciben de manera adecuada las letras			46,7%	20,0%	33,3%
Los estudiantes utilizan un tamaño de las letras moderado al escribir	24,4%	22,2%	17,8%	35,6%	-
Los estudiantes desarrollan un buen trazo al escribir	2,2%	4,4%	68,9%	22,2%	2,2%
Los estudiantes omiten letras al escribir	6,7%	44,4%	28,9%	17,8%	2,2%
<b>PSICOPEDAGOGÍA</b>	<b>Nunca</b>	<b>Casi nunca</b>	<b>A veces</b>	<b>Casi siempre</b>	<b>Siempre</b>
Corrige la postura de los estudiantes cuando se sienta a escribir	-	-	46,7%	53,3%	-
Dedica algunos minutos a ejercicios de relajación antes de la actividad educativa	2,2%	26,7%	17,8%	11,1%	42,2%
Trabaja con los estudiantes ejercicios de lateralidad de esquema corporal	11,1%	68,9%	8,9%	-	11,1%
<b>METODOLOGÍA</b>	<b>Nunca</b>	<b>Casi nunca</b>	<b>A veces</b>	<b>Casi siempre</b>	<b>Siempre</b>
En algún momento los docentes, se muestran fríos sin importar que estén retrasados en las actividades de la sesión de aprendizaje.	6,7%	26,7%	13,3%	-	53,3%
Realiza una evaluación diagnóstica al inicio del año escolar	-	-	57,8%	20,0%	22,2%
Los estudiantes reconocen los diminutivos	4,4%	40,0%	28,9%	15,6%	11,1%
Reconoce las partes de una carta	2,2%	22,2%	22,2%	11,1%	42,2%
<b>ESTRATEGIA</b>	<b>Nunca</b>	<b>Casi nunca</b>	<b>A veces</b>	<b>Casi siempre</b>	<b>Siempre</b>
Los estudiantes realizan ejercicios de seguir líneas o punto.	4,4%	26,7%	15,6%	6,7%	46,7%
Los estudiantes son capaces de resolver pasatiempos como laberintos.	4,4%	4,4%	62,2%	22,2%	6,7%
Los estudiantes realizan dibujos de seguir puntos con números secuenciales.	4,4%	42,2%	-	11,1%	42,2%

Nota: Elaborado por: Georgina Alicia, Giraldo Veloz.

La tabla 4 muestra las respuestas de los docentes en las dimensiones de la variable disgrafía evolutiva

### Objetivo Específico 2

Concientizar a los docentes sobre los componentes requeridos para diseñar una propuesta de estrategias lúdicas de una institución educativa Guayaquil, 2022

Tabla 5

#### *Insumos para el diseño de la propuesta I*

V	D	INDICADORES	DEFICIENCIAS
Disgrafía Evolutiva	Psicomotricidad	Movimientos más detallados que requieren más control, generalmente movimientos con los dedos	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Falta de manejo en la escritura</li> <li>- Dificultad al escribir e identificar las letras</li> <li>- Falta de concentración al momento de escribir</li> </ul>
	Psicopedagogía	Beneficiar la organización y ubicación de la labor con intencionalidad, a partir de conocer la debilidad de los puntos en el mismo, permitiendo valorar las respuestas de desempeño de los discentes en su desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Falta de iniciativa para realizar las actividades pedagógicas.</li> <li>- Ausencia de esquema para desarrollar actividades</li> </ul>
	Metodología	Desarrollo del proceso de escritura en los estudiantes.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Falta de nociones en el reconocimiento de letras</li> </ul>
	Estrategia	Elaborar estrategias mediante técnicas de aprendizajes, ayuda a prevenir la disgrafía evolutiva	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ausencia de estrategias para mejorar el rendimiento académico.</li> </ul>

Nota: Elaborado por: Georgina Alicia, Giraldo Veloz.

Tabla 6

*Insumos para el diseño de la propuesta II*

V	D	INDICADORES	DEFICIENCIAS
Estrategias lúdicas	Orientadora	Punto de partida para la organización pedagógica en la cimentación de saberes significativos.	- Falta de estrategias para mejorar la formación en estudiantes. - Ausencia de técnicas para implementar juegos lúdicos
	Tecnología	Materiales que resultan muy conocidos por los educandos	- Falta de conocimiento en base a herramientas tecnológicas
	Prospectiva	Forma básica del pensamiento humano.	- Falta de estrategias para comunicar la dificultad de aprendizaje.
	Flexible	Situaciones sencillas y conceptos iniciales que ayudan al infante a percibir y explicar su entorno y su realidad.	- Ausencia de conocimiento para implementar actividades.
	Innovadora	Evolución educativa que descubra dentro de su noción una formación completa y de calidad.	- Falta de desarrollo integral en la realización de actividades
	Crítica	Mirada integral, concepciones y desarrollo desde el inicio caracterizando concepciones de globalización reflexionando en una doble visión.	- Falta de pensamiento crítico al aplicar estrategias lúdicas.

Nota: Elaborado por: Georgina Alicia, Giraldo Veloz.

La tabla 5 y 6 muestra las debilidades relevantes que presenta las variables de estudio.

### Objetivo específico 3

Diseñar las estrategias lúdicas que permitan disminuir la disgrafía evolutiva de una institución educativa Guayaquil, 2022.

Tabla 7

#### *Nivel de estrategias lúdicas*

<b>Variable/Dimensiones</b>	<b>Bajo</b>	<b>Medio</b>	<b>Alto</b>
Variable estrategias lúdicas	13,3%	62,2%	24,4%
Dimensión orientadora	-	11,1%	55,6%
Dimensión tecnológica	66,7%	28,9%	-
Dimensión prospectiva	4,4%	66,7%	28,9%
Dimensión flexible	4,4%	71,1%	24,4%
Dimensión innovadora	17,8%	48,9%	33,3%
Dimensión crítica	11,1%	66,7%	22,2%

Nota: Elaborado por: Georgina Alicia, Giraldo Veloz.

La Tabla 7 muestra que la variable estrategias lúdicas se ubica entre los niveles bajo (13,3%) medio (62,2%) y alto (24,4%).

La dimensión orientadora se ubica entre los niveles medio (11,1%) y alto (55,6%).

La dimensión tecnológica se localiza entre los niveles bajo (66,7%) y medio (28,9%).

La dimensión prospectiva presenta un (4,4%) en el nivel bajo, en el nivel medio un (66,7%) y un (28,9%) en el nivel alto.

La dimensión flexible se presenta en el nivel bajo (4,4%) medio con un (71,1%) y en el nivel alto (24,4%).

La dimensión innovadora se ubica entre los niveles bajo (17,8%) medio en el (48,9%) y el alto (33,3%).

La dimensión crítica presenta un (11,1%) en el nivel bajo en el medio (66,7%) y en el nivel alto el (22,2%).

Tabla 8

*Dimensiones de las estrategias lúdicas*

<b>ORIENTADORA</b>	<b>Nunca</b>	<b>Casi nunca</b>	<b>A veces</b>	<b>Casi siempre</b>	<b>Siempre</b>
¿Qué importancia le da usted al uso de actividades lúdicas como estrategias de aprendizaje para el fortalecimiento y la formación de los estudiantes?	-	11,1%	55,6%	6,7%	26,7%
¿Qué impacto reflejaría en los estudiantes la ejecución de un plan dirigido al desarrollo de actividades lúdicas como elementos de aprendizaje para el fortalecimiento y la formación en especial en estudiantes con disgrafía evolutiva?	-	6,7%	64,4%	8,9%	20,0%
¿Utiliza juegos educativos con los estudiantes?	-	15,6%	66,7%	17,8%	-
<b>TECNOLÓGICA</b>	<b>Nunca</b>	<b>Casi nunca</b>	<b>A veces</b>	<b>Casi siempre</b>	<b>Siempre</b>
¿Utiliza alguna herramienta TIC dentro del proceso educativo?	4,4%	6,7%	53,3%	-	35,6%
¿Considera que la tecnología y las actividades lúdicas propician el desarrollo de las aptitudes, las relaciones y el sentido del humor en los estudiantes y en su motivación para el aprendizaje?	2,2%	37,8%	28,9%	2,2%	28,9%
<b>PROSPECTIVA</b>	<b>Nunca</b>	<b>Casi nunca</b>	<b>A veces</b>	<b>Casi siempre</b>	<b>Siempre</b>
¿Considera adecuado atraer y concentrar la atención hacia el futuro de los estudiantes?	2,2%	11,1%	53,3%	-	33,3%
¿Considera que una actividad lúdica supone movilizar capacidades sociales para tener una visión de futuro adecuada?	4,4%	2,2%	84,4%	8,9%	-
<b>Flexible</b>	<b>Nunca</b>	<b>Casi nunca</b>	<b>A veces</b>	<b>Casi siempre</b>	<b>Siempre</b>
¿Está de acuerdo con el uso de diversas actividades de carácter lúdico con los estudiantes?	2,2%	13,3%	57,8%	2,2%	24,4%
¿Piensa que el esparcimiento ayuda a el autoconocimiento y la noción del medio y de los sujetos que interactúan en él?	-	4,4%	77,8%	17,8%	-
<b>INNOVADORA</b>	<b>Nunca</b>	<b>Casi nunca</b>	<b>A veces</b>	<b>Casi siempre</b>	<b>Siempre</b>
¿Los cambios educativos que se observan dentro de una educación sistémica eficiente y eficaz consolidan y no va a encubrir la transformación?	4,4%	13,3%	48,9%	-	33,3%
<b>CRÍTICA</b>	<b>Nunca</b>	<b>Casi nunca</b>	<b>A veces</b>	<b>Casi siempre</b>	<b>Siempre</b>
¿Opina que lo lúdico permite un desarrollo integral del ser humano?	-	28,9%	42,2%	15,6%	13,3%
¿Elabora actividades lúdicas y luego las evalúa con los estudiantes favoreciendo el pensamiento crítico?	2,2%	8,9%	66,7%	15,6%	6,7%

Nota: Elaborado por: Georgina Alicia, Giraldo Veloz.

La Tabla 8 muestra las respuestas de los docentes en las dimensiones de la variable estrategias lúdicas

## V. DISCUSIÓN

Sobre el nivel de disgrafía evolutiva en sus dimensiones: psicomotricidad, psicopedagogía, metodología y estrategia en los estudiantes de una institución educativa Guayaquil, 2022.

En referente a los conceptos teóricos Pratelli (2014) destaca que es vista como un estado que provoca problema con la escritura, y es una situación mental, no por la pereza del niño sino por la falta de atención de algunos profesores y los padres. La tabla 3 representa el nivel de disgrafía evolutiva y se ubica en un porcentaje del (44,4%), al comparar estos resultados con los que menciona Rodríguez (2019) que indica que disgrafía evolutiva en las instituciones educativas son un problema específico del aprendizaje que dificulta la expresión escrita, presentan problemas psicomotrices, otra de las causas de la disgrafía es el factor genético. Se deduce con lo que dice Romero (2018), que este nivel de disgrafía evolutiva se ha convertido en una destreza necesaria para que los niños puedan escribir sin problemas, ya que deben tener la madurez suficiente a nivel intelectual, verbal, motor, práctico y emocional, ya que esto último les permitirá mantener la atención necesaria para escribir.

Tomando en consideración la contribución de la teoría de Piaget; la cual presenta una alta efectividad en el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje de los educandos; dicho proceso se debe de desarrollar teniendo como base el descubrimiento; así mismo los docentes que están participando de manera activa en beneficio de los estudiantes para un mejor desarrollo del aprendizaje; han planteado temas prioritarios que facilitan la atención del llamado conflicto cognitivo; teniendo como base los problemas que se presentan en el orden práctico; y que a la vez son un mecanismo que se asocia a la motivación para poder construir de forma efectiva y consolidar el conocimiento en los estudiantes.

En los supuestos de la teoría de Piaget aporta importancia ya que el aprendizaje debe tener lugar a través del descubrimiento, con docentes involucrando activamente a los estudiantes en su aprendizaje, planteando temas que crean conflictos cognitivos, problemas prácticos, motivándolos a construir y consolidar su conocimiento.

Por otro lado, Mather (2003), menciona que es importante que los docentes generen estrategias educativas y den connotaciones de sentido común que permitan mejorar la dificultad para aprender ciertos conceptos o realizar ciertos ejercicios de aprendizaje con trabajo adecuado en otras áreas e inteligencia normal, en este sentido se difiere el nivel medio con un (42,2%) de disgrafía obtenida en la tabla donde se puede conocer que si no mejoramos la disgrafía esto ocasionara que las dificultades que se presenten no sean observadas de manera correcta y esto afecta al cumplimiento de objetivos.

En cuanto a la dimensión psicomotricidad Pratelli, (2020) sostiene que la metodología de esta dimensión es que tiene movimientos detallados que ayudan mejorar la escritura en los niños. Los resultados de la tabla 3 expone que hay un (46,7%) sobre la disgrafía evolutiva en la dimensión psicomotricidad, es por eso que los docentes deben lograr un objetivo a corto y largo plazo. Estos también coinciden con Romero (2010), que indica que se debe relacionar en las planificaciones actividades didácticas que ayuden a mejorar la escritura de los niños para tener una mejor educación. Caraballo (2015), enfatiza que la principal característica respecto a la llamada sujeción eficaz; se produce en atención a la política educativa que desarrolla una institución o el sistema educativo; así como los estudiantes quienes hacen uso de las diferentes estrategias que se desarrolla en el sistema; lo cual busca la aplicación de métodos ágiles y el uso de la pedagogía efectiva que debe de consolidarse de forma dinámica e innovadora en el aula de clases; esta condición permitir mejorar de forma efectiva el binomio docente – estudiante.

Respecto a la dimensión psicopedagogía la tabla 4 presenta un (68,9%) de satisfacción dando un empuje y liderazgo para mejorar los objetivos, esto coincide con los hallazgos de Verdugo (2017), que en su investigación descubrió niveles positivos del (24,2%) en otro sentido el nivel bajo (2,2%) se ubica en la información relacionada a la relajación de ejercicios antes de las actividades propuestas.

Así mismo Osman (2007), reconoce que la disgrafía evolutiva constituye un déficit en la escritura que no se explican por discapacidad motora, retraso mental, falta de motivación o falta de oportunidades adecuadas de aprendizaje.

Así también en la dimensión metodología, la tabla 3 describe un (53,3%) de



satisfacción, este contexto es semejante a lo que postula Herrera (2013), que indica que estas estrategias nos ayudan a mejorar el rendimiento académico de niños para obtener una mejor implementación en la educación. Los resultados resultan contradictorios con las innovaciones de Hurtado (2017), que deduce que la disgrafía evolutiva tiene un nivel medio del (38,6%), y en cuanto a los indicadores de insatisfacción el (2,2%) fueron la ausencia de reconocimientos para poder escribir mejor.

Sobre la dimensión estrategia la Tabla 4 presenta un (46,7%) de satisfacción. Este resultado es semejante a la investigación de Hurtado (2017) quien destaca que los valores importantes de satisfacción están entre el (38,6%) y el (40,5%) de correspondencia efectiva significativa entre la capacidad de los docentes y desenvolvimiento de los niños. Verdugo (2017), quien refleja una correspondencia positiva significativa entre la condición de los docentes al trabajar con niños con disgrafía. En cuanto a los aspectos de insatisfacción del (4,4%) que se encuentra en el logro de resolver problemas y mejorar sus habilidades.

En atención al objetivo específico segundo se tiene que se ha logrado identificar los componentes que son requeridos para poder diseñar una propuesta de estrategias lúdicas de una institución educativa de la ciudad de Guayaquil, 2022. Es así que en el contenido de la tabla 5; se detallan las debilidades de mayor relevancia que presenta la configuración de la variable de estudio.

Romero (2018) precisa que la ausencia de estrategias lúdicas se evidencia en el sentido de que los docentes no demuestran mucha concordancia para mejorar las estrategias y mejorar el aprendizaje. El estudio demuestra que las estrategias lúdicas demuestran falencias, en la dimensión psicomotricidad se encuentran deficiencias en la ausencia de movimientos más detallados que requieren más control, generalmente movimientos con los dedos, en la dimensión psicopedagogía se encuentra falencias en la falta de iniciativa para realizar las actividades pedagógicas y la ausencia de esquema para desarrollar actividades. Respecto a la dimensión metodología se muestra falta de nociones en el reconocimiento de letras y la valoración de estrategias para facilitar el contacto con los estudiantes. En la dimensión estrategia se muestra inconformidad en la elaboración de estrategias mediante técnicas de aprendizajes, ayuda a prevenir la disgrafía evolutiva. La

disgrafía es entendida como una dificultad de aprendizaje que incluye ciertas dificultades en la capacidad motora fina. Como resultado, los niños enfermos no pueden dominar ni controlar las herramientas de escritura (López, 2016).

En cuanto al objetivo 3: Determinar el nivel de estrategias lúdicas en sus dimensiones: orientadora, tecnológica, prospectiva, flexible, innovadora y crítica en los estudiantes de una institución educativa Guayaquil, 2022. Díaz y Hernández (2002) mencionan que las estrategias lúdicas son instrumentos que ayudan a reforzar las actividades de aprendizaje, la indagación, la búsqueda y resolución de problemas en torno a contenido, temas y objetivos.

En atención a los resultados que se presentan en la tabla 7 se tiene que un (62,2%) se encuentran en el nivel medio; este resultado nos permite inferir que en este contexto es muy importante realizar un crítica reflexiva sobre el desarrollo de las experiencias positivas que han permitido la puesta en práctica de las estrategias.

Esta realidad es contraria a lo que expresa García (2019) quien nos indica que el nivel de conformidad por parte de los docentes ya que es un conjunto de acciones o tácticas para lograr un objetivo y métodos de enseñanza interactivos y dialogados, estimulados por la aplicación imaginativa y la consistencia pedagógica de métodos de enseñanza, ejercicios y juegos diseñados específicamente para dar forma al aprendizaje significativo, suceso que según Rodríguez (2019) estaría afectando a instituciones siendo importante el desarrollo para que docentes promuevan el éxito y demuestren pro actividad en nuestra iniciativa profesional.

Cabe precisar que el resultado es muy parecido a los hallazgos encontrados por Rojas (2018), quien concluye que la falta de estrategias, dificulta la atención de la práctica educativa; debido a que es importante que estos desarrollen precisen la atención correcta de tipo de estrategias. Por otro lado, es opuesto al estudio de Herrera (2013), que reportó un 73% de inconformidad con los servicios que cumplen un desarrollo participativo.

Sobre la dimensión orientadora Díaz y Hernández (2002) enfatizan que se conoce las opiniones de las personas para generar confianza. La tabla 6 reporta que un (55,6%) de encuestados se sienten satisfechos, este resultado es coincidente con el estudio de Méndez (2019) que menciona que el 54% tiene un bajo rendimiento

para orientar a la disgrafía evolutiva. Contrariamente Arias (2020) describe respectivamente en sus investigaciones que existe una tendencia negativa de satisfacción ya que el (47,6%) de niños no tienen el conocimiento adecuado para obtener los conocimientos en una buena educación.

Respecto a la dimensión tecnológica, la tabla 6 explica que un (66,7%) de estudiantes perciben una baja satisfacción, este escenario es similar a lo encontrado por Figueroa (2019) se puede inferir que los niños presentan carencias en las estrategias para el manejo de actividades. Según Méndez (2019), merecen un buen manejo de estrategias para obtener un mejor rendimiento académico acorde a las necesidades que presentan cada niño.

En cuanto a la dimensión prospectiva, la tabla 6 menciona que un (84,4%) de los estudiantes se sienten satisfechos, los resultados son similares a la perspectiva con el informe de (Méndez, 2019). Según Scrich y Cruz (2017) las condiciones son un enfoque de las estrategias lúdicas que ayudan a los niños a mejorar su rendimiento escolar, debido a que estas estrategias son fundamentales para que los estudiantes tengan un desenvolvimiento que ayuden a la disgrafía evolutiva en las instituciones. Estos aspectos evidencian una satisfacción positiva motivándolos al cumplimiento de objetivos.

Asimismo, en la dimensión flexible, la tabla 6 describe que un (71,1%) de los niños muestran poco conocimiento y falta de creatividad e innovación para mejorar su rendimiento. Los aspectos donde presentan satisfacción regular son del (13,3%) esto es por la falta de conocimiento, para Barbosa (2019) la flexibilidad representa una causa de inconformidad que representan los estudiantes.

Así también en la dimensión innovadora, la tabla 6 describe que un (48,9%) obtiene una satisfacción, este contexto es semejante con lo que postula Figueroa (2019) que indica que estas estrategias sean aplicadas para mejorar a los niños y obtener una mejor implementación en los niños. Los resultados resultan contradictorios con las innovaciones de Méndez (2019), que deduce un nivel de desinterés en los docentes. En tanto que los indicadores de insatisfacción el (4,4%) fueron los cambios educativos que se observa dentro de una instrucción integral de eficiencia consolidada y no va a encubrir la transformación.

Por otro lado, en la dimensión crítica, la tabla 6 describe que un (66,7%) de los niños muestran poco conocimiento para mejorar un desarrollo integral. Los aspectos donde presentan satisfacción regular son del (8,9%) esto es por falta de pensamiento crítico al aplicar estrategias lúdicas, para Figueroa (2019) lo crítico representa una causa de ausencia de conocimientos.

En cuanto al objetivo general: Elaborar una propuesta de estrategias lúdicas para disminuir la disgrafía evolutiva de los estudiantes de una institución educativa en Guayaquil, 2022, el estudio diseña y propone estrategias para el desarrollo de estas estrategias ya que refuerzan las actividades de aprendizaje, la indagación, la búsqueda y resolución de problemas en torno a contenido, temas y objetivos (Díaz y Hernández, 2002).

García (2019), sostiene que una propuesta de estrategias lúdicas nos ayuda a resolver problemas y generar nuevos conocimientos, basados en la participación de elementos que ayuden a un rendimiento propicio. Es decir, está relacionado con un conjunto de acciones o tácticas para lograr un objetivo y métodos de enseñanza interactivos y dialogados, estimulados por la aplicación imaginativa y la consistencia pedagógica de métodos de enseñanza, ejercicios y juegos diseñados específicamente para dar forma al aprendizaje significativo. Según Cañizales (2008), menciona que las estrategias lúdicas son un método de aprendizaje interactivo y conversacional basado en el uso pedagógico creativo y atractivo de técnicas educativas, ejercicios y juegos diseñados específicamente para un aprendizaje significativo. Las estrategias están integrando las seis dimensiones de las estrategias lúdicas atendiendo a la orientadora, tecnológica, prospectiva, flexible, innovadora y crítica, con las dimensiones de la disgrafía evolutiva con el propósito de mejorar de manera integral las estrategias lúdicas. Toda propuesta adopta significados en medida de que los involucrados participen de ella. El planteamiento considera la comunicación que existe en las instituciones y que siempre está dirigida a docentes. Según, Pérez (2013), estas son acciones que incluyen juegos didácticos, dinámicas, dramatizaciones, juegos de mesa. Estas herramientas son utilizadas por los docentes para potenciar el conocimiento, las habilidades y el aprendizaje de los alumnos dentro o fuera del aula. Las estrategias de juego son fundamentales en el progreso completo de los discentes en las

primeras etapas; una posición que debe ser utilizada desde una edad temprana para garantizar una educación cálida y de alta calidad. A través de actividades recreativas, es más fácil llegar a los niños y lograr resultados positivos, lo que puede reducir el fenómeno de la violencia, la intolerancia, la discriminación y el comportamiento agresivo dirigido a causar daño o dañar a otros sobre alguna base física, psicológica y social (Ausubel,2016).

## VI. CONSLUSIONES

1. La propuesta entrega el diseño de una propuesta de estrategias lúdicas que ha sido construida a partir de los resultados sobre el nivel de disgrafía evolutiva identificado en los estudiantes. Dicha propuesta se realiza a las carencias detectadas en la investigación, se fundamenta por la teoría de reestructuración cognitiva propuesta por Piaget (1973), y la teoría constructivista de Piaget (2016), utilizadas en el campo educativo donde constituyen una filosofía de trabajo encaminada a incrementar la eficiencia y eficacia en las instituciones a través de la planificación de procesos.
2. El nivel de la disgrafía evolutiva identificada en los estudiantes de la institución educativa para el estudio fue medio con un (44,4%) y un resultado alto en las dimensiones de psicomotricidad con el (17,8%).
3. Se concientizo al 100% de la muestra de los docentes de la unidad educativa sobre los desórdenes de aprendizaje que genera la disgrafía evolutiva y sobre qué elementos permiten establecer mecanismos que a través de estrategias basadas en el juego superan dichas complicaciones de aprendizaje.
4. El modelo de estrategias lúdicas con sus seis dimensiones orientadora, tecnológica, prospectiva, flexible, innovadora y critica es un enfoque completo, concebido y desarrollado a partir de los principios propios de la noción de globalización considerado desde una perspectiva dual. Cuyo resultado ofrece al docente un conjunto de estrategias que permiten planificar y establecer estrategias de juego para mejorar el aprendizaje y la satisfacción de los estudiantes con respecto al rendimiento escolar.

## VII. RECOMENDACIONES

1. La directora debe gestionar los medios que se requieren para implementar la propuesta de estrategias lúdicas para disminuir la disgrafía evolutiva en toda la institución educativa.
2. Los docentes deberán incluir en sus sesiones de clase, actividades lúdicas que permitan disminuir la disgrafía para ir desarrollando habilidades, destrezas, para de esta manera lograr cambios significativos en los estudiantes.
3. Además, la institución debe promover investigaciones que propongan nuevas estrategias para dar soporte a los estudiantes que presenten diferentes problemas de aprendizaje como la disgrafía evolutiva. De tal manera que se consolide una educación óptima, eficiente y de calidad.
4. Al finalizar el año lectivo, luego de aplicar la propuesta, se debe volver a aplicar los instrumentos a los estudiantes para valorar el efecto positivo alcanzado de esta forma poder replicar el estudio en la Institución.

## REFERENCIAS

- Arias, G. E., Freire, E. E., & Ávila, G. K. (2020). Empleo de las tecnologías de la información y la comunicación como estrategia innovadora de enseñanza y aprendizaje. *Revista Universidad y Sociedad*, 12. Obtenido de [http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S2218-36202020000500136&script=sci\\_arttext&tIng=en](http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S2218-36202020000500136&script=sci_arttext&tIng=en)
- Ausubel, M. (2016). Estrategias lúdicas pedagógicas para mejorar la convivencia escolar. *Revista Arcoíris. Colombia*, 12.
- Auzias, M. (2016). Train for conceptual change and innovation. Didactic devices and strategies for the training of practicing Natural Sciences teachers: Notes from an experience in two secondary schools in the province of Buenos Aires. Buenos Aires.
- Azansa, A., & Acosta, C. (2019). The affective dimensions of teaching. *Revista Published by the National*, 78-80.
- Baena. (2016). Characteristics of lateral dominance and its relationship with motor dysgraphia based on observable activities in students. 12.
- Barbosa, M. (2019). Estrategia lúdica basada en las artes plásticas para el aprestamiento de la lectoescritura en niños de 4 a 5 en dos instituciones privadas de Piedecuesta y Bucaramanga. Colombia.
- Cajahuaman, G. (2022). Estrategias lúdicas en estudiantes de cinco años: Una revisión sistemática. Peru: Repositorio Cesar Vallejo.
- Cañizales, J. (2008). Estrategias ludicas para un mejor rendimiento de los estudiantes. *Revista Americana*, 12.
- Caraballo, F. (2015). Study of play strategies and their influence. *Revista vivencias*, 12.
- Cárdenas, K. (2018). Estrategias metodológicas y su influencia en la enseñanza. Repositorio UG, 89.



- Díaz, E. (2017). Estrategias lúdicas para el aprendizaje en niños y niñas de la escuela normal superior.
- Díaz, M., & Fernández, J. (2002). Innovative pedagogical strategies in virtual learning environments. *Dialet*, 6(3), 56-77. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7539680>
- Duque, N. (2019). Aplicativo móvil para apoyo a niños.
- Figuroa, F. (2019). Las destrezas motoras en la Disgrafía de niños de 4 - 5 años de edad.
- García, A. (2019). Desarrollo de habilidades en el cambio de innovación didáctica. *Csielo*, 56.
- Hernández. R. et al. (2014). Metodología de la investigación. México: McGraw Hill.
- Hernández, R. (2016). Metodología de la investigación. En R. H. Sampieri, *Metodología de la investigación* (pág. 534). México: UCAM.
- Herrera, G. (2013). Innovación didáctica para la formación de profesorado. *SCielo*.
- Jiménez, J. (2012). Las estrategias lúdicas como juegos en niños 12. *Revista Científ*, 13.
- Jiménez, J. (2021). Estrategias lúdicas para un adecuado desarrollo de la motricidad fina en niños de 4-5 años de la Unidad Educativa Corazón de María en el año lectivo 2019-2020. Colombia.
- López. (2016). Estrategias lúdicas para mejorar el comportamiento de los niños. *Revista Andina*, 12-24.
- Lopez, J. (2012). Writing disorders and their relationship to readingwriting methods: A longitudinal study. *Journal of Learning Disabilities*, 12.
- Macias, M. (2017). *The jigsaw classroom: Building cooperation in the classroom*. New York: (2nd ed.).
- Martín, P. A., Barroso, J. J., & Domínguez, D. M. (2015). Estudio descriptivo de la

disgrafía en niños de 2º a 4º de Primaria. *International Journal of Developmental and Educational Psychology*, 3(1), 23-38. Recuperado el 13 de mayo de 2022, de <https://www.redalyc.org/pdf/3498/349832310002.pdf>

Mather, D. (2003). Dyslexia and Dysgraphia: more than griten language difficulties in common. *Journal of Learning Disabilities*. 12.

Mendez, J. (2019). Estudio de Caso: estrategias pedagógicas que utilizan los docentes de la IED Betulia al momento de enseñar a los niños de 7 a 11 años con dificultades de escritura. previo a la obtención del título Especialista en el Aprendizaje y sus dificultades. Colombia. Obtenido de <https://repository.ucc.edu.co/handle/20.500.12494/6630>

Osman, M. (2007). Estudio descriptivo de la disgrafia evolutiva. *Revistas Científicas de América Latina*, 12-14.

Peralta, W. M. (2015). El docente frente a las estrategias de enseñanza aprendizaje. *Revista Vinculando.*, 4. doi:<https://vinculando.org/educacion/rol-del-docente-frente-lasrecientes-estrategias-de-ensenanza-aprendizaje.html>

Perez, J. (2013). Playful strategies for an adequate development of fine motor skills in children aged 4-5 years of the Corazón de María Educational Unit. *Revista* 12-14.

Piaget. (1973). *Theories of developmental dysgraphia and that is part of constructivism (8va edition ed.)*. (R. H. Sampiere, Ed.) Mexico: Planeta.

Piaget. (2016). Teorías de la disgrafia evolutiva y que forma parte del constructivismo. *Revista científ* 12-14.

Pratelli, J. (2014). Disgrafía de las niñas y niños del nivel inicial en la red de arriba. *Revista cielo*, 12.

Quispe, G. P., & Pumacahua, Y. M. (2018). Características de la dominancia lateral y su relación con la disgrafia motriz a partir de actividades observables en los estudiantes del segundo grado del nivel primario de la Institución

Educativa Gaona Cisneros de la Ciudad de Sicuani, Cusco 2016. Cusco, Peru. Recuperado el 13 de mayo de 2022, de <http://hdl.handle.net/20.500.12918/3431>

Rivas, R. (2019). La reeducación de las disgrafías: perspectivas.

Rojas, M. (2018). Dificultades de aprendizaje: disgrafía. Gobierno España, 2.

Romero, J. (01 de agosto de 2018). La disgrafía como elemento limitante del aprendizaje en la educación básica. (S. d. Educación, Ed.) Revista polo del conocimiento, 23(1), 119-130. doi:10.23857/pc.v3i1 Mon.687

Ruiz, M. (2012). ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA DEL DOCENTE EN LAS ÁREAS BÁSICAS: UNA MIRADA AL APRENDIZAJE ESCOLAR. Revista eleuthera, 12. Obtenido de [http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2011-45322019000200013](http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2011-45322019000200013)

Scrich, A., & Cruz, L. (2017). La dislexia, la disgrafía y la discalculia: sus consecuencias en la educación ecuatoriana. Guayaquil.

Sol, Y. S., Guerra, K. L., Medina, M. S., Gonzales-Sánchez, A., & Oxolon, J. V. (Enero/Abril de 2021). Estudios sobre la corrección de la disgrafía caligráfica en escolares con discapacidad intelectual. Scielo, 9(1). Obtenido de <http://dx.doi.org/10.20511/pyr2021.v9n1.972>

Verdugo, S. (2017). Trastornos en la escritura-disgrafía que se realizará en la escuela República de Chile en el cuarto año de educación general básica. Cuenca.

## ANEXOS

### Anexo 1.

#### Matriz de Operacionalización de la variable independiente

V	Definición conceptual	Definición conceptual	Dimensiones	Indicadores	Escala
Disgrafía evolutiva	<p>Condición que destaca que es vista como un problema de la escritura, y es su mente que la dificulta, no por la pereza del niño (Pratelli, 2014).</p> <p>Pratelli (2014), propone un modelo con cuatro dimensiones: psicomotricidad, psicopedagogía, metodología, estrategia.</p>	<p>La disgrafía evolutiva se da por una falta de atención tanto de los padres como de algunos maestros y que se evidencia a través de un cuestionario con ítems relacionado con las cuatro dimensiones psicopedagogía (3) ítems, psicomotricidad (3) ítems, metodología (4) ítems y la estratégica (3) ítems.</p>	<p>Psicomotricidad: Son movimientos más detallados que requieren más control, generalmente movimientos con los dedos (Pratelli, 2014).</p>	<p>Movimientos más detallados que requieren más control, generalmente movimientos con los dedos</p>	<p>Escala ordinal: Siempre (5), Casi siempre (4), A veces (3), Casi nunca (2) y nunca (1)</p>
			<p>Psicopedagogía: Es propicio para planificar y ubicar conscientemente el trabajo, a partir de identificar las debilidades en el mismo, permitiendo evaluar los patrones de actuación de los estudiantes a medida que se desarrollan. (Pratelli, 2014).</p>	<p>Favorecer la planificación y orientación del trabajo con intencionalidad, a partir de identificar los puntos débiles en el mismo, permitiendo evaluar los modos de actuación de los estudiantes durante el desarrollo</p>	
			<p>Metodología: Es el desarrollo del proceso de escritura en los estudiantes (Pratelli, 2014).</p>	<p>Desarrollo del proceso de escritura en los estudiantes.</p>	
			<p>Estrategia: Es el uso de diversas destrezas didácticas utilizadas para mejorar la disgrafía (Pratelli, 2014).</p>	<p>Elaborar estrategias mediante técnicas de aprendizajes, ayuda a prevenir la disgrafía evolutiva.</p>	

Nota: Elaborado por: Georgina Alicia, Giraldo Veloz.

V	Definición conceptual	Definición conceptual	Dimensiones	Indicadores	Escala
Estrategias lúdicas	Las estrategias lúdicas potencian las actividades de aprendizaje y ayudan a través de su instrumentación en la solución de problemas, promoviendo la indagación y exploración de acuerdo a contenidos, objetivos y temas (Díaz & Hernández, 2002).	Las estrategias lúdicas se constituyen como uno de los temas principales de la pedagogía y se evidencian a través de un cuestionario de ítems relacionado con las seis dimensiones orientadoras (2) ítems, tecnológica (3) ítems, prospectiva (2) ítems, flexible (2) ítems, crítica (2) ítems e innovadora (1) ítems.	Orientadora: es la base para la orientación pedagógica en la construcción de aprendizajes significativos (Díaz & Hernández, 2002).	Base para la orientación pedagógica en la construcción de aprendizajes significativos.	Escala ordinal: Siempre (5), Casi siempre (4), A veces (3), Casi nunca (2) y nunca (1)
			Tecnológica: Materiales que resultan muy conocidos por los educandos (Díaz & Hernández, 2002).	Materiales que resultan muy conocidos por los educandos	
			Prospectiva: forma básica del pensamiento humano (Díaz & Hernández, 2002).	Forma básica del pensamiento humano.	
			Flexible: conceptos primarios y hechos sencillos que permiten a los niños interpretar y entender la realidad (Díaz y Hernández, 2002).	Hechos muy sencillos y unos primeros conceptos que ayudan al niño a comprender e interpretar la realidad.	
			Innovadora: es un enfoque global, concebido y desarrollado a partir de los principios propios del concepto de globalización considerado desde una doble perspectiva. (Díaz & Hernández, 2002).	Transformación educativa que contempla dentro de su concepción una educación integral de calidad.	
			Crítica: transformación educativa que contempla dentro de su concepción una educación integral de calidad (Díaz & Hernández, 2002).	Enfoque global, estar concebido y desarrollado desde los principios que caracterizan el concepto de globalización considerado en una doble perspectiva.	

Nota: Elaborado por: Georgina Alicia, Giraldo Veloz.

## **Anexo 2:**

### **Propuesta De Estrategias Lúdicas Para Disminuir Disgrafía Evolutiva En Niños En Una Institución Educativa Guayaquil, 2022**

#### **I. PRESENTACIÓN.**

El desarrollo de la disgrafía evolutiva a través de las estrategias lúdicas permite que los docentes ayuden a los niños a que desarrollen el pensamiento científico, analítico y a su vez observen su realidad con un sentido críticoparticipativo que conlleva al contexto social y ayuda a que los estudiantes a tener un mejor rendimiento, para obtener iniciativas propias. (Rodríguez, 2019).

A través de las estrategias lúdicas los docentes podrán ayudar que los niños interactúen y se desenvuelvan mejor, ya que es un factor importante para obtener una disgrafía evolutiva mejorada e informada que ayude al desarrollo intelectual de los niños, de manera directa para un mejor aprendizaje. Esto ayuda a que los niños tengan un mejor conocimiento y desenvolvimiento para mejorar el proceso educativo en las aulas.

Las instituciones se enfrentan constantemente a mejorar la disgrafía evolutiva que afecta a los niños para así poder obtener el resultado de potenciar su capacidad en el rendimiento escolar. Del mismo modo, las dificultades de escritura deben dirigirse primero a un niño con un coeficiente intelectual normal, sin problemas socioculturales, afectivos y/o familiares, debidamente educado y con correctas habilidades cognitivas y motrices, caracterizado por ciertas dificultades en el aprendizaje. (Suarez, 2017).

Esto supone que los niños en formación sea un crítico de su realidad educativa y mediante la disgrafía evolutiva se desarrolle el proceso cognitivo en problemas educativos, que ayuden a mejorar el proceso de enseñanza y las estrategias lúdicas

#### **II. FUNDAMENTACIÓN.**

Las teorías referenciales del trabajo de investigación están sustentadas en el enfoque constructivista ya que estas dos teorías promueven que docentes y estudiantes adquieran los conocimientos por sí mismo, y vincule los elementos que

componen el proceso de enseñanza existente en la escuela y el aula, para adquirir el conocimiento que el docente integra con su práctica en el desarrollo del aprendizaje, teniendo en cuenta su disposición a aprender. También cree que el aprendizaje debe tener lugar a través del descubrimiento, con docentes involucrando activamente a los estudiantes en su aprendizaje, planteando temas que crean conflictos cognitivos, problemas prácticos, motivándolos a construir y consolidar su conocimiento. La segunda teoría afirma que este desarrollo comprende una serie de procesos internos que preceden al lenguaje, el sujeto se desarrolla y madura tanto de las funciones cognitivas como biológicas, este autor asume que en los primeros años de vida los sujetos aprenden a través de las funciones sensoriales y motrices.

La presente investigación se justifica por que demostrará en el proceso investigativo la importancia de contribuir en mejorar la disgrafía evolutiva para el bienestar de la institución y los estudiantes, dando énfasis al desarrollo de actividades en el estudiante, se plantea que con esta propuesta mejore el desarrollo de la disgrafía evolutiva en el proceso educativo y así obtener un nivel intelectual propicio que ayuda a mejorar la enseñanza educativa.

La formación profesional con base a la mejora de la disgrafía evolutiva debe ser equitativa para así obtener un mejor desempeño tanto en docentes como estudiantes para mejorar el aprendizaje académico.

### **III. OBJETIVOS**

#### **Objetivo general.**

Diseñar y proponer estrategias lúdicas para lograr mejorar la disgrafía evolutiva en niños de una unidad educativa, Guayaquil 2022.

#### **Objetivos específicos**

- Plantear acciones para el desarrollo de la dimensión orientadora
- Diseñar actividades en la dimensión tecnológica
- Proponer estrategias didácticas que ayuden a mejorar la dimensión prospectiva
- Plantear acciones que ayuden a la mora de la dimensión flexible
- Elaborar estrategias en la dimensión innovadora

### 3.1. Matriz de integración de las estrategias lúdicas para lograr el desarrollo de la disgrafía evolutiva

Variable dependiente: Digrafia evolutiva		Variable independiente: Estrategias lúdicas
Dimensiones		Dimensiones
Psicomotricidad	Movimientos más detallados que requieren más control, generalmente movimientos con los dedos.	A. Estrategia 01: Orientadora B. Estrategia 02: Tecnológica
Psicopedagogía	Favorecer la planificación y orientación del trabajo con intencionalidad, a partir de identificar los puntos débiles en el mismo, permitiendo evaluar los modos de actuación de los estudiantes durante el desarrollo	C. Estrategia 03: Prospectiva D. Estrategia 04: Flexible E. Estrategia 05: Innovadora
Metodología	Desarrollo del proceso de escritura en los estudiantes	
Estrategia	Uso de diversas destrezas didácticas utilizadas para mejorar la digrafia.	

Nota: Elaborado por: Georgina Alicia, Giraldo Veloz.

## IV. Orientaciones de las estrategias lúdicas para mejorar la digrafia evolutiva.

### 4.1. Dimensión: Orientadora.

#### Descripción

Se trata de una estrategia abierta al conocimiento, renovando así el método diario de enseñanza sin alejarse de los parámetros básicos. Es la base del conocimiento involucrado con estrategias nuevas y divertidas que llevan a la educación a ser algo nuevo y diferente.

Esta requiere de un docente/tutor atento a la heterogeneidad propia de estos contextos de aprendizaje, y técnicas de trabajo intelectual para el estudio de los aprendizajes en línea, públicos y/o privados constructivos a la calidad de los



aprendizajes Se hace necesaria la importancia de brindar recomendaciones.

### **Objetivos.**

El objetivo principal es asesorar a los estudiantes para que actúen de manera responsable en el proceso de enseñanza, autoajustar el aprendizaje y con padres y maestros para mejorar la eficiencia y la calidad del proceso de enseñanza y aprendizaje.

Para lograr estos objetivos, el seminario debe seguir el siguiente proceso. Apoyar y asesorar a los centros educativos en el proceso de inclusión y contribuir a la dinamización, calidad e innovación de la educación. -Prevenir tempranamente el potencial de problemas de aprendizaje para los estudiantes que tienen una necesidad especial de apoyo educativo.

Informar y asesorar a los equipos educativos, estudiantes y familias sobre aspectos relacionados con el desarrollo de procesos educativos y de orientación vocacional que contribuyan a hacer efectiva una educación de calidad.

Identificar y evaluar a la mayor brevedad las necesidades educativas de los alumnos y asesorar a los docentes en el diseño, seguimiento, evaluación, aplicación de métodos didácticos, materiales específicos y nuevas técnicas para el trabajo con los alumnos y sus familias. Características de la dimensión orientadora

La principal característica de la dimensión orientadora es la innovación ya que es importante ante los requerimientos del entorno, así como la capacidad de usar el poder de manera eficaz y responsable, es decir, el líder debe saber cambiar de dirección del poder sin abusar de él.

### **Funciones de la dimensión orientadora**

En el proceso de formación de la dimensión orientadora tiene varias funciones específicas que se deben cumplir:

- Orientar y dirigir, Instruye a los colegas para que realicen el trabajo de acuerdo con las líneas de la organización, por lo que mantiene relaciones y asociaciones duraderas con los presentes.

- La participación y delegación es el papel del líder en la realización de la actividad, no solo instruyendo a los empleados, sino también implementando parte del programa. Cuando el líder principal se involucra en la tarea, el equipo desarrolla un alto grado de motivación laboral.
- Este estilo facilita las relaciones interpersonales y potencia el nivel de confianza entre los miembros y el líder, sin embargo, si no distribuye equitativamente su tiempo, el líder encontrará límites para asumir otras responsabilidades

#### Ventajas de la dimensión orientadora

La dimensión orientadora es el único medio para asegurarse de que los estudiantes mejoren su desarrollo cognitivo:

- Mejor conocimiento personal. Esta ventaja brinda a los jóvenes la oportunidad de evaluar mejor sus tendencias y habilidades e identificar sus fortalezas y debilidades, lo que beneficia todos los aspectos de la vida estudiantil.
- Mejor adaptabilidad. La inteligencia es un concepto bastante abstracto, pero se basa principalmente en la adaptabilidad individual.
- Una mejor elección de prioridad. Los jóvenes que han pasado por un proceso de orientación académica generalmente distinguen mejor entre aquellos que están relacionados con sus metas en la vida y aquellos que son menos relevantes Integración familiar PLANIFICACIÓN (EJEMPLO)

Actividad 1: Tema: Diagnóstico sobre la forma de orientación en una unidad educativa Guayaquil,2022

- Tiempo: 4 sesiones de 04 horas académicas.

Habilidades a desarrollar: A través de la orientación el participante logra

- Reconoce las partes de su cuerpo
- Mejorar su nivel académico

#### **4.2. Dimensión tecnológica.**

Supone la selección de las herramientas tecnológicas adecuadas para el proceso de formación que está realizando y analizar las posibilidades y limitaciones, incluyendo, plataformas virtuales, aplicaciones de software, recursos multimedia, etc.

## Proceso metodológico

Los docentes trabajarán de manera conjunta para el desarrollo de la investigación, lo cual estará complementado por actividades lúdicas que ayuden a estudiantes a mejorar su rendimiento académico. Cada docente aportará a la dinámica de su equipo de trabajo y esto ayudará a mejorar sus estrategias con los estudiantes. Las actividades generales a desarrollar por parte de los docentes son:

- Taller investigativo
- Juegos recreacionales
- Actividades técnicas

## Medios a utilizar

- Mapas conceptuales
- Taller de aplicación
- Taller investigativo
- Juegos recreacionales

## Planificación (ejemplo) Actividad 1:

Tema: Taller sobre juegos didácticos que mejoren el desarrollo intelectual en niños de una unidad educativa Guayaquil, 2022 Tiempo: 2 sesiones de 04 horas académicas.

Habilidades a desarrollar: A través la tecnología el participante logra:

- Mantener una buena relación en el aula
- Crear noción a través del juego.

### **4.3. Dimensión prospectiva.**

La prospectiva se la relaciona con el arte de la conjetura que es aquella habilidad para mirar, prever los posibles futuros de las organizaciones, lo que tiene especial importancia en aquellas empresas que se encuentran en constante desarrollo e innovación.

## Proceso metodológico

Para poner en práctica esta estrategia se necesita una serie de habilidades, tanto motrices como intelectuales adquiridas en la disgrafía evolutiva, como las siguientes:

- Realizar observaciones precisas.
- Hacer uso pleno de todos los sentidos
- Saber reconocer las letras
- Establecer asociaciones deliberadas y fortuitas.

## PLANIFICACIÓN (EJEMPLO)

### Actividad 1:

- Tema: Diagnóstico sobre la forma de aprendizaje didáctico en niños de una unidad educativa Guayaquil, 2022
- Tiempo: 4 sesiones de 04 horas académicas.

### Habilidades a desarrollar:

A través de la prospectiva el participante logra

Que los estudiantes que se organicen con la dinámica, para mejorar el desarrollo intelectual.

## 4.4. Dimensión: Flexible

Es un conjunto de capacidades que le permiten al alumno adaptarse al entorno y asimilación de la información externas como el ambiente, educador relaciones con sus compañeros y las circunstancias internas medir el nivel de coeficiente, nivel de concentración y conocimiento. Características

- Son personas con capacidades de aprendizaje casi ilimitadas. Sin embargo, tiene una puntuación más alta en humildad que otros tipos de personalidad y, a menudo, se considera que todavía es ignorante o que está aprendiendo continuamente.
- Resiliencia y Resolución de Problemas de Personas Flexibles: Tienden a adaptarse de manera manejable.
- Las personas flexibles tienen un aspecto de personalidad llamado apertura o apertura a la experiencia.

### Preparación

- Se preparan los temas que ayudan a el dominio en las aulas
- Se reproduce el tema varias veces según el mínimo de grupos
- Se puede preparar otros materiales que refuercen los temas.

## Desarrollo

### 1. Motivación

Se puede realizar mediante charlas, con el propósito de predisponer el interés de los alumnos para ocuparse del tema.

Ejemplo: para el tema “Problemas de aprendizaje” podemos analizar el nivel de aprendizaje que tienen los niños al momento de recibir sus clases.

### 2. Trabajo grupal

- El docente explica las reglas que deben seguir para tener un mejor rendimiento escolar.
- Para emitir su opinión cada grupo prepara una serie de comentarios que permitan interactuar entre ellos.

### Características de los juegos didácticos

- Despiertan el interés hacia las asignaturas.
- Provocan la necesidad de adoptar decisiones.
- Crean en los estudiantes las habilidades del trabajo interrelacionado de colaboración mutua en el cumplimiento conjunto de tareas.
- Exigen la aplicación de los conocimientos adquiridos en las diferentes temáticas o asignaturas relacionadas con éste.

### Planificación (ejemplo) Actividad 1:

- Tema: Diagnóstico sobre la forma aprendizaje en niños en una unidad educativa Guayaquil,2022
- Tiempo: 2 sesiones de 04 horas académicas.

### Habilidades a desarrollar

- Identificar y seleccionar los materiales adecuados
- Inferir y analizar los talleres propuestos

## **4.5. Dimensión innovadora.**

Esta es una estrategia de conocimiento abierto que innova los métodos de enseñanza cotidianos sin salirse de los parámetros básicos. Esta base de

conocimiento contiene estrategias nuevas y divertidas para transformar la educación en otras nuevas.

#### Objetivo

Esta dimensión tiene como objetivo mejorar las relaciones de los niños con otros niños, padres, adultos y contribuye al desarrollo general.

#### **4.6. Características de la dimensión innovadora**

La dimensión innovadora es característica Los aspectos innovadores son característicos de las actividades en los campos de las matemáticas, las ciencias naturales y las ciencias sociales. Los niños necesitan aprender lo siguiente, ya que una característica importante es la mejora del desarrollo cognitivo en los primeros años de vida.

- Desarrollar habilidades de uso inteligente de la información y comunicación.
- Buscar datos y seleccionar información.
- Difundir información con distintos códigos y tecnologías.

#### Planificación (ejemplo)

##### Actividad 1

- Tema: Diagnostico sobre el desarrollo de actividades cognitivas para buscar información.
- Tiempo: 2 sesiones de 03 horas académicas

##### Actividades

- A través de la dimensión innovadora el participante logra:
- Identificar el nivel de desarrollo cognitivo

#### **V. Materiales y recursos.**

- |  |        |
|--|--------|
| - 3 remas de hojas en blanco A4.           | 20,00  |
| - 100 hojas fotocopiadas de las ponencias. | 5,00   |
| - Fólderes y lapiceros.                    | 10,00  |
| - Cuadernitos.                             | 3,00   |
| - Papelotes.                               | 0,50   |
| - Cinta masking y cinta de embalaje.       | 1,00   |
| - Proyector                                | 300,00 |

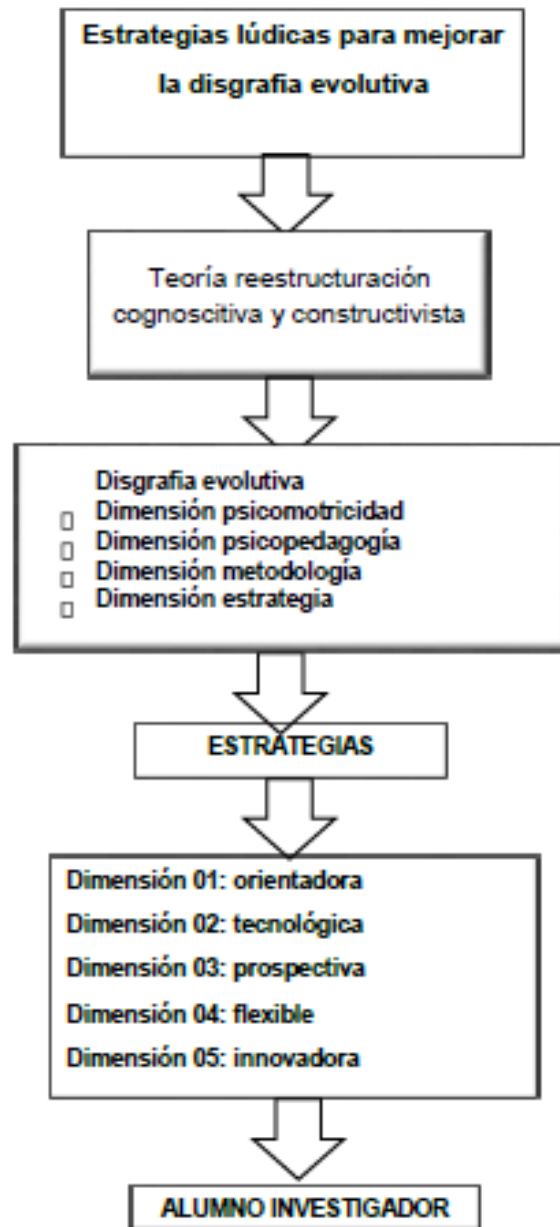
- Computadoras con acceso a internet
- Enfocus
- Capacitaciones
- Materiales didácticos

## **VI. Evaluación**

La evaluación de la ejecución de las actividades programadas en la presente propuesta para niños de una unidad educativa, será permanente; quiere decir, al inicio, durante y después de la culminación de cada una de las actividades programadas, con el propósito de asumir decisiones oportunas para lograr los objetivos y las metas propuestas.

## Síntesis de la propuesta

### Estrategias lúdicas para mejorar la disgrafía evolutiva



Nota: Elaborado por: Georgina Alicia, Giraldo Veloz.



Anexo 3:

Instrumento 1

### INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN:

Estimado colega:

Para saludarle afectuosamente y manifestarle que el presente cuestionario tiene como finalidad recabar información importante para la ejecución de un estudio de investigación científica referido a las estrategias lúdicas para disminuir la disgrafía evolutiva de una institución educativa Guayaquil 2022

Muchas gracias por su colaboración

Instrucciones para el llenado del cuestionario:

Aspectos del cuestionario:

Nunca	Casi nunca	A veces	Casi Siempre	Siempre
1	2	3	4	5

Variable: Disgrafía evolutiva

Dimensión: Psicomotricidad	INDICADORES				
1. ¿Los estudiantes sostienen adecuadamente el lápiz al escribir?	1	2	3	4	5
2. ¿Los estudiantes Manejan el renglón durante la escritura?	1	2	3	4	5
3. ¿Los estudiantes perciben de manera adecuada las letras?	1	2	3	4	5
4. ¿Los estudiantes utilizan un tamaño de las letras moderado al escribir?	1	2	3	4	5
5. ¿Los estudiantes desarrollan un buen trazo al escribir?	1	2	3	4	5
6. ¿Los estudiantes Omiten letras al escribir?	1	2	3	4	5
Dimensión: Psicopedagogía	INDICADORES				
7. ¿Corrige la postura de los estudiantes cuando se sienta a escribir?	1	2	3	4	5
8. ¿Dedica algunos minutos a ejercicios de relajación antes de la actividad educativa?	1	2	3	4	5
9. ¿Trabaja con los estudiantes ejercicios de lateralidad y de esquema corporal?	1	2	3	4	5
Dimensión: Metodología	INDICADORES				
10. ¿Realiza una evaluación diagnostica al inicio del año escolar?	1	2	3	4	5
11. ¿Los estudiantes reconocen los sustantivos?	1	2	3	4	5
12. ¿Los estudiantes reconocen los diminutivos?	1	2	3	4	5

13. ¿Reconoce las partes de una carta?	1	2	3	4	5
Dimensiones: Estrategia	INDICADORES				
14. ¿Los estudiantes realizan ejercicios de seguir líneas o puntos?	1	2	3	4	5
15. ¿Los estudiantes son capaces de resolver pasatiempos como laberintos?	1	2	3	4	5
16. ¿Los estudiantes realizan dibujos de seguir puntos con números secuenciales?	1	2	3	4	5

Nota: Elaborado por: Georgina Alicia, Giraldo Veloz.

Anexo 4:

### FICHA TÉCNICA DISGRAFIA EVOLUTIVA

1. NOMBRE: Cuestionario para medir la disgrafía evolutiva
2. AUTORA: Georgina Giraldo Veloz
3. FECHA: 2022
4. OBJETIVO: Determinar de manera individual el nivel disgrafía evolutiva en sus dimensiones: psicomotricidad, psicopedagogía, metodología, estrategia.
5. Aplicación Individual
6. Administración Individual
7. Duración 30 minutos
8. Tipo de ítems Preguntas
9. N° ítems
10. Distribución: Dimensiones e indicadores
  - Psicomotricidad: 3 ítems. Movimientos más detallados que requieren más control, generalmente movimientos con los dedos:14, 15,16,
  - Psicopedagogía: 3 ítems. Favorecer la planificación y orientación del trabajo con intencionalidad, a partir de identificar los puntos débiles en el mismo, permitiendo evaluar los modos de actuación de los estudiantes durante el desarrollo: 17,18,19
  - Metodología: 4 ítems. Desarrollo del proceso de escritura en los estudiantes:20,21,22,23
  - Estrategia: 3 ítems. Uso de diversas destrezas didácticas utilizadas para mejorar la disgrafía:24,25,26
  - Total, de ítems: 13
11. Evaluación

Puntuaciones.

Escala Cuantitativa	Escala Cualitativa
1	Nunca
2	Casi nunca
3	A veces
4	Casi siempre
5	Siempre

## Evaluación en niveles por dimensión

ESCALA CUALITATIVA	ESCALA CUANTITATIVA			
	Psicomotricidad		Psicopedagogía	
NIVELES	Puntaje Mínimo	Puntaje Máximo	Puntaje Mínimo	Puntaje Máximo
BAJO	3	7	3	7
MEDIO	8	12	8	12
ALTO	13	15	13	15

ESCALA CUALITATIVA	ESCALA CUANTITATIVA			
	Metodología		Estrategía	
NIVELES	Puntaje Mínimo	Puntaje Máximo	Puntaje Mínimo	Puntaje Máximo
BAJO	4	9	3	7
MEDIO	10	15	8	12
ALTO	16	20	13	15

## EVALUACIÓN DE LA VARIABLE

ESCALA CUALITATIVA	ESCALA CUANTITATIVA	
	Puntaje Mínimo	Puntaje Máximo
BAJO	13	30
MEDIO	31	48
ALTO	49	65

12. VALIDACIÓN. La validez de contenido se desarrolló a través de tres profesionales que actuaron como expertos en el tema.
13. CONFIABILIDAD. A través del estudio el valor de los resultados de esta prueba es de 0,807 Con respecto a la prueba ítems-total los valores oscilan entre 0,752 y 0,756.

## Anexo 5

### Fichas de validación

#### MATRIZ DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

NOMBRE DEL INSTRUMENTO:

"Cuestionario para medir las estrategias lúdicas y la diágrafa evolutiva"

OBJETIVO: "El presente cuestionario tiene como finalidad recabar información importante para la ejecución de un estudio de investigación científica referido a las estrategias lúdicas para disminuir la diágrafa evolutiva de una institución educativa Gueyazqui 2022."

DIRIGIDO A: DOCENTES

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR: FRIRE JIMÉNEZ JIMMY JAVIER

GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR: MASTERADO

VALORACIÓN:

Alto X	Medio	Bajo
--------	-------	------

  
FIRMA DEL EVALUADOR

MATRI DE VALIDACIÓ

TÍTOL DE LA TESI: Proposta De Estratègies Didàctiques Per a Millorar l'aprenentatge de l'Español En N.E.E. En Una Institució Educativa Ginepsol, 2022

INDICADORS	DESCRIPCIÓ	INDICADOR	TEMES	MÈTODES DE RECOPIL·LACIÓ				CONTENIDOS DE EVALUACIÓ								OBSERVACIONS I/ O RECOMENDACIONS
				Entrevista	Observació	Anàlisi documental	Anàlisi de vídeos	ANÀLISI DE LA LINGÜÍSTICA		ANÀLISI DE LA FONÈTICA		ANÀLISI DE LA MORFOLÒGIA		ANÀLISI DE LA SINTAXI I LA SEMÀNTICA		
								SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Estratègia: Consciència fonològica i fonètica: Consciència que els sons i les síl·labes són unitats fonològiques que formen les paraules.	Estratègia: Consciència fonològica i fonètica: Consciència que els sons i les síl·labes són unitats fonològiques que formen les paraules.	Estratègia: Consciència fonològica i fonètica: Consciència que els sons i les síl·labes són unitats fonològiques que formen les paraules.	¿Els estudiants reconeixen els sons que formen les paraules?					✓	✓	✓	✓					
			¿Els estudiants reconeixen el nombre de síl·labes d'una paraula?					✓	✓	✓	✓					
			¿Els estudiants reconeixen el nombre de lletres d'una paraula?					✓	✓	✓	✓					
			¿Els estudiants reconeixen el nombre de lletres d'una paraula?					✓	✓	✓	✓					
			¿Els estudiants reconeixen el nombre de lletres d'una paraula?					✓	✓	✓	✓					
			¿Els estudiants reconeixen el nombre de lletres d'una paraula?					✓	✓	✓	✓					
Estratègia: Consciència fonològica i fonètica: Consciència que els sons i les síl·labes són unitats fonològiques que formen les paraules.	Estratègia: Consciència fonològica i fonètica: Consciència que els sons i les síl·labes són unitats fonològiques que formen les paraules.	Estratègia: Consciència fonològica i fonètica: Consciència que els sons i les síl·labes són unitats fonològiques que formen les paraules.	¿Corregir la postura de les paraules escrites?					✓	✓	✓	✓					
			¿Dedicar algun minut a exercicis de relaxació abans de la classe?					✓	✓	✓	✓					

			¿Treballar amb els estudiants exercicis de lateralitat i de esquema corporal?					✓	✓	✓	✓				
Estratègia: Consciència fonològica i fonètica: Consciència que els sons i les síl·labes són unitats fonològiques que formen les paraules.	Estratègia: Consciència fonològica i fonètica: Consciència que els sons i les síl·labes són unitats fonològiques que formen les paraules.	Estratègia: Consciència fonològica i fonètica: Consciència que els sons i les síl·labes són unitats fonològiques que formen les paraules.	¿Realitzar una avaluació diagnòstica al principi de l'any escolar?					✓	✓	✓	✓				
			¿Els estudiants reconeixen les síl·labes?					✓	✓	✓	✓				
			¿Els estudiants reconeixen les lletres?					✓	✓	✓	✓				
Estratègia: Consciència fonològica i fonètica: Consciència que els sons i les síl·labes són unitats fonològiques que formen les paraules.	Estratègia: Consciència fonològica i fonètica: Consciència que els sons i les síl·labes són unitats fonològiques que formen les paraules.	Estratègia: Consciència fonològica i fonètica: Consciència que els sons i les síl·labes són unitats fonològiques que formen les paraules.	¿Reconèixer les parts d'una paraula?					✓	✓	✓	✓				
			¿Els estudiants realitzen exercicis de seguir línies o puntes?					✓	✓	✓	✓				
			¿Els estudiants realitzen exercicis de recortar puntes per formar lletres?					✓	✓	✓	✓				
Estratègia: Consciència fonològica i fonètica: Consciència que els sons i les síl·labes són unitats fonològiques que formen les paraules.	Estratègia: Consciència fonològica i fonètica: Consciència que els sons i les síl·labes són unitats fonològiques que formen les paraules.	Estratègia: Consciència fonològica i fonètica: Consciència que els sons i les síl·labes són unitats fonològiques que formen les paraules.	¿Els estudiants realitzen exercicis de seguir puntes amb números successius?					✓	✓	✓	✓				

INDICADOR	DIMENSIÓN	INDICADOR	EJEMPLO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIONES Y/O RECOMENDACIONES		
				EVIDENCIAS			RELACIÓN ENTRE LA ACTIVIDAD Y EL APRENDIZAJE		RELACIÓN ENTRE LA ACTIVIDAD Y LA EVALUACIÓN		RELACIÓN ENTRE LA ACTIVIDAD Y LA INTEGRACIÓN DE LA ASIGNATURA			
				AVANCE	DESEMPEÑO	ACTIVIDAD	SI	NO	SI	NO	SI		NO	
Estrategias pedagógicas Instrumentos de ayuda y orientación en actividades de aprendizaje y solución de problemas y promueven la motivación e investigación en técnicas pedagógicas, técnicas y estrategias.	Orientación Es la base para la orientación pedagógica	¿Hay una orientación pedagógica en la construcción de aprendizajes significativos?	¿Qué importancia le da usted al desarrollo de actividades lúdicas como estrategias pedagógicas para la formación y fortalecimiento de los estudiantes?											
			¿Qué impacto genera en los estudiantes, en general, la implementación de un proyecto orientado al desarrollo de actividades lúdicas como estrategias pedagógicas para la formación y fortalecimiento de aprendizajes significativos?											
			¿Cómo se relaciona con los estudiantes?											
Tecnologías Materiales que facilitan y mejoran los aprendizajes	Materiales que facilitan y mejoran los aprendizajes	¿Cómo se relaciona con los estudiantes?	¿Cómo se relaciona con los estudiantes?											
			¿Cómo se relaciona con los estudiantes?											
Propuestas Forma técnica del procedimiento técnico	Forma técnica del procedimiento técnico	¿Cómo se relaciona con los estudiantes?	¿Cómo se relaciona con los estudiantes?											
			¿Cómo se relaciona con los estudiantes?											

¿Cómo se relaciona con los estudiantes?													
¿Cómo se relaciona con los estudiantes?													
¿Cómo se relaciona con los estudiantes?													
¿Cómo se relaciona con los estudiantes?													
¿Cómo se relaciona con los estudiantes?													
¿Cómo se relaciona con los estudiantes?													
¿Cómo se relaciona con los estudiantes?													
¿Cómo se relaciona con los estudiantes?													
¿Cómo se relaciona con los estudiantes?													

  
 FIRMA DEL EVALUADOR

**MATRIZ DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO**

**NOMBRE DEL INSTRUMENTO:**

"Cuestionario para medir las estrategias lúdicas y la disgrafía evolutiva"

**OBJETIVO:** "El presente cuestionario tiene como finalidad recibir información importante para la ejecución de un estudio de investigación científica referido a las estrategias lúdicas para disminuir la disgrafía evolutiva de una institución educativa Guayaquil 2022."

**DIRECCION A: DOCENTES**

**APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR: GARCÍA GARCÍA OLGA ESPERANZA**

**GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR: MAESTRADO**

**VALORACIÓN:**

Alto	Medio	Bajo
------	-------	------

  
FIRMA DEL EVALUADOR



MATRIZ DE EVALUACIÓN

UNIDAD DE LA UNO: Programa de Educación Básica Para Jóvenes y Adultos Educativo de Mesoamérica en una Institución Educativa Guatemalteca, 2012

VARIABLE	DESCRIPCIÓN	INDICADOR	PREGUNTA	EVIDENCIA OBSERVADA		EVIDENCIA EN EVOLUCIÓN								APROBACIÓN Y/O RECOMENDACIONES				
				SÍ	NO	REACCIÓN FRENTE AL COMPORTAMIENTO		REACCIÓN FRENTE A LA DEMANDA DEL ALUMNO		REACCIÓN FRENTE A LA DEMANDA DEL DOCENTE		REACCIÓN FRENTE A LA DEMANDA DEL PADRE DE FAMILIA						
						S	NO	S	NO	S	NO	S	NO					
<b>Atención al estudiante</b> Convierte un tema problemático en un desafío para el estudiante y se involucra en el proceso.	<b>Atención al estudiante</b> Se involucra en el proceso de enseñanza-aprendizaje con el estudiante.	<b>Atención al estudiante</b> ¿Construye una relación de confianza con el estudiante?	¿Construye una relación de confianza con el estudiante?															
			¿Construye una relación de confianza con el estudiante?															
			¿Construye una relación de confianza con el estudiante?															
			¿Construye una relación de confianza con el estudiante?															
			¿Construye una relación de confianza con el estudiante?															
			¿Construye una relación de confianza con el estudiante?															
<b>Atención al docente</b> Se involucra en el proceso de enseñanza-aprendizaje con el docente.	<b>Atención al docente</b> ¿Construye una relación de confianza con el docente?	¿Construye una relación de confianza con el docente?																
		¿Construye una relación de confianza con el docente?																

			¿Construye una relación de confianza con el estudiante?																
<b>Atención al estudiante</b> Convierte un tema problemático en un desafío para el estudiante y se involucra en el proceso.	<b>Atención al estudiante</b> Se involucra en el proceso de enseñanza-aprendizaje con el estudiante.	<b>Atención al estudiante</b> ¿Construye una relación de confianza con el estudiante?	¿Construye una relación de confianza con el estudiante?																
			¿Construye una relación de confianza con el estudiante?																
			¿Construye una relación de confianza con el estudiante?																
			¿Construye una relación de confianza con el estudiante?																
<b>Atención al docente</b> Se involucra en el proceso de enseñanza-aprendizaje con el docente.	<b>Atención al docente</b> ¿Construye una relación de confianza con el docente?	¿Construye una relación de confianza con el docente?																	
		¿Construye una relación de confianza con el docente?																	
		¿Construye una relación de confianza con el docente?																	

VALORAR	DESCRIBIR	INDICAR	FORMAS	CATEGORÍAS DE EVALUACIÓN								CONTRIBUCIÓN DE LOS PARTICIPANTES									
				NIVEL DE APLICACIÓN				NIVEL DE EFECTIVIDAD													
				ALTA	ALTA-MEDIANA	BAJA-MEDIANA	BAJA	RELACIÓN ENTRE LA VERBALETA Y LA PRÁCTICA	RELACIÓN ENTRE EL DISCURSO Y LA ARGUMENTACIÓN	RELACIÓN ENTRE LOS DISCURSOS Y LOS TEXTOS	RELACIÓN ENTRE EL DISCURSO Y LA DECISIÓN DE RESPONDER										
<b>Estrategias Lúdicas</b> Instrumentos de ayuda que potencian las habilidades de aprendizaje y resolución de problemas y promueven la colaboración e interacción en forma de objetivos, temas y contenidos.	<b>Orientadora:</b> Es la base para la orientación pedagógica.	Este paso le orientará pedagógica en la construcción de aprendizajes significativos.	¿Qué importancia le da como el desarrollo de actividades lúdicas como estrategias pedagógicas para la formación y fortalecimiento de los estudiantes?																		
			¿Qué impacto reflejó en los estudiantes en general la implementación de un proyecto orientado al desarrollo de actividades lúdicas como estrategias pedagógicas para la formación y fortalecimiento en general en estudiantes con discapacidad?																		
			¿Utiliza juegos educativos con los estudiantes?																		
	<b>Tecnológica:</b> Muestra las que resultan muy usadas por los estudiantes.	Estas herramientas resultan muy usadas por los estudiantes.	¿Utiliza alguna herramienta TIC dentro del proceso educativo?																		
			¿Considera que la tecnología y las actividades lúdicas permiten el desarrollo de los estudiantes, las relaciones y el aprendizaje humano en las aulas y en su aplicación para el aprendizaje?																		
	<b>Preventiva:</b> Fuente básica del pensamiento humano.	Forma básica del pensamiento humano.	¿Considera adecuada esta estrategia para la atención básica de los estudiantes?																		
			¿Considera que esta actividad lúdica puede resultar un recurso útil para tener una visión de futuro y desarrollo?																		

<b>Resulta:</b> Son hechos muy sencillos que ayudan al niño a comprender o interpretar la realidad.	Hechos muy sencillos y poco complejos conceptos que ayudan al niño a comprender e interpretar la realidad.	¿Cada desarrollo con el uso de diversas actividades de gestión lúdica con los estudiantes?																		
		¿Puede que el juego permita el fortalecimiento de la relación y de las personas que interactúan en él?																		
<b>Interacción:</b> Es un enfoque global, orientado y desarrollado a partir de los principios propios del concepto de globalización.	Transformación educativa por concepto dentro de la concepción una educación integral de calidad.	Los cambios educativos que se ven reflejados dentro de una educación integral de calidad completa y rica a nivel de transformación.																		
<b>Global:</b> Transformación educativa por concepto dentro de la concepción una educación integral de calidad.	Enfoque global, una concepción desarrollada desde los principios que caracterizan el concepto de globalización.	¿Puede que los niños permitan desarrollo integral en la escuela?																		
		¿Puede que los niños permitan desarrollo integral en la escuela con la participación de sus familias?																		

MATRIZ DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

NOMBRE DEL INSTRUMENTO:

"Cuestionario para medir las estrategias lúdicas y la digrafía evolutiva"

OBJETIVO: "El presente cuestionario tiene como finalidad recibir información importante para la ejecución de un estudio de investigación científica referido a las estrategias lúdicas para disminuir la digrafía evolutiva de una institución educativa Guayaquil 2022."

DIRIGIDO A: DOCENTES

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR: VILLARREAL LEÓN DEYSI DEL ROSARIO

GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR: MASTERADO

VALORACIÓN:

Alto	Medio	Bajo
------	-------	------

  
FRMA DEL EVALUADOR

MAPA DE EVALUACIÓN

TÍTULO DE LA TSG: Programa de Estrategias Lúdicas Para Desarrollar Habilidades Sociales En Niños En Una Institución Educativa Guayaquil, 2022

INDICADOR	DIMENSIÓN	ITEM	EVIDENCIAS ESPERADAS				CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIONES Y RECOMENDACIONES				
			Actos	Actitudes	Actos	Actitudes	REACCIÓN FRENTE A LA SITUACIÓN		REACCIÓN FRENTE A LA OPCIÓN		REACCIÓN FRENTE A LA DECISIÓN		REACCIÓN FRENTE A LA SOLUCIÓN						
							SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO					
<b>Diagnóstico conductivo</b> Condución que muestra presencia con la representación, en una institución educativa, en el contexto de la familia y comunidad.	<b>Metodología:</b> Los estudiantes son guiados por docentes en actividades de aprendizaje.	¿Los estudiantes reconocen actividades de aprendizaje en el aula?																	
		¿Los estudiantes reconocen el aprendizaje en el aula?																	
		¿Los estudiantes reconocen el aprendizaje en el aula?																	
		¿Los estudiantes reconocen el aprendizaje en el aula?																	
		¿Los estudiantes reconocen el aprendizaje en el aula?																	
		¿Los estudiantes reconocen el aprendizaje en el aula?																	
	<b>Metodología:</b> La práctica del aprendizaje y el aprendizaje de los estudiantes.	¿Se realiza la práctica de los estudiantes cuando se encuentran en el aula?																	
		¿Se realiza la práctica de los estudiantes cuando se encuentran en el aula?																	
		¿Se realiza la práctica de los estudiantes cuando se encuentran en el aula?																	
		¿Se realiza la práctica de los estudiantes cuando se encuentran en el aula?																	

	<b>Metodología:</b> Se realiza la práctica de los estudiantes cuando se encuentran en el aula.	¿Se realiza la práctica de los estudiantes cuando se encuentran en el aula?																	
<b>Metodología:</b> De la enseñanza del proceso de escritura en los estudiantes.	¿Se realiza la práctica de los estudiantes cuando se encuentran en el aula?	¿Se realiza la práctica de los estudiantes cuando se encuentran en el aula?																	
		¿Se realiza la práctica de los estudiantes cuando se encuentran en el aula?																	
		¿Se realiza la práctica de los estudiantes cuando se encuentran en el aula?																	
		¿Se realiza la práctica de los estudiantes cuando se encuentran en el aula?																	
<b>Metodología:</b> Es el uso de diversas técnicas de enseñanza para mejorar el aprendizaje.	¿Se realiza la práctica de los estudiantes cuando se encuentran en el aula?	¿Se realiza la práctica de los estudiantes cuando se encuentran en el aula?																	
		¿Se realiza la práctica de los estudiantes cuando se encuentran en el aula?																	
		¿Se realiza la práctica de los estudiantes cuando se encuentran en el aula?																	

INDICADOR	EVIDENCIA	DESCRIPCION	PREGUNTA	CONTENIDO DE EVALUACION								OBSERVACIONES Y RECOMENDACIONES		
				EVIDENCIA				CONTENIDO DE EVALUACION						
				SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO			
Instrumentos de aula que promuevan la actualización y desarrollo profesional y promuevan la exploración e investigación en temas y disciplinas científicas	Desarrolla: Es la base para la construcción tecnológica	Sea parte de actividades pedagógicas de la construcción de aprendizajes significativos.	¿Se incorporan en su planificación de actividades lectivas como estrategias pedagógicas para la formación y fortalecimiento de los estudiantes?											
			¿Qué impacto genera en los estudiantes, en general, la implementación de un proyecto orientado al desarrollo de actividades lúdicas como estrategias pedagógicas para la formación y fortalecimiento en especial en estudiantes con alguna condición?											
			¿Culda alguna evidencia con los estudiantes?											
Tecnológica: Muestra resultados en los resultados académicos	Muestra resultados que concuerden con los resultados	Muestra resultados que concuerden con los resultados	¿Culda alguna herramienta TIC dentro del proceso educativo?											
			¿Considera que la tecnología y los videojuegos facilitan el desarrollo de las aptitudes, las habilidades y el cambio de actitud en los estudiantes y en la motivación para el aprendizaje?											
Respectiva: Forma hábitos del pensamiento científico	Forma hábitos del pensamiento científico	Forma hábitos del pensamiento científico	¿Considera adecuado enseñar y aprender la ciencia, tanto el futuro de los estudiantes?											
			¿Considera que una actividad lúdica mejora habilidades académicas para tener conciencia de futuro científico?											

Habilidades: Facilita que los estudiantes comprendan y apliquen los conocimientos	Facilita que los estudiantes comprendan y apliquen los conocimientos	Facilita que los estudiantes comprendan y apliquen los conocimientos	¿Culda alguna evidencia con el uso de diversas actividades de aprendizaje científico-tecnológico?										
			¿Considera el juego permite el desarrollo de habilidades y el fortalecimiento del interés de los estudiantes en la formación científica?										
Innovadora: Promueve la innovación y el desarrollo científico-tecnológico	Promueve la innovación y el desarrollo científico-tecnológico	Promueve la innovación y el desarrollo científico-tecnológico	¿Considera adecuada que se fomente dentro de una actividad lúdica el desarrollo de habilidades científicas?										
			¿Culda alguna evidencia que sea un ejemplo de innovación y desarrollo científico-tecnológico?										
Cívica: Promueve la participación activa de los estudiantes en la construcción integral de calidad	Promueve la participación activa de los estudiantes en la construcción integral de calidad	Promueve la participación activa de los estudiantes en la construcción integral de calidad	¿Culda alguna evidencia que sea un ejemplo de desarrollo integral de los estudiantes?										
			¿Culda alguna evidencia que sea un ejemplo de desarrollo integral de los estudiantes?										

  
 FIRMA DEL COORDINADOR

## Anexo 6

### Hoja de vida

#### HOJA DE VIDA

##### I.DATOS PERSONALES:

APELLIDOS: FREIRE JIMÉNEZ

NOMBRES: JIMMY JAVIER

##### II.-TÍTULOS Y/O GRADOS

- MASTER UNIVERSITARIO EN TECNOLOGIA EDUCATIVA Y COMPETENCIAS DIGITALES  
UNIVERSIDAD INTERNACIONAL DE LA RIOJA
- PSICOLOGO  
UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
- TECNOLOGO EN COMPUTACION  
UNIVERSIDAD TECNICA ESTATAL DE QUEVEDO

##### III.ACTIVIDAD DOCENTE SUPERIOR: PREGRADO

- DOCENTE DEL TECNOLOGICO SUDAMERICANO  
ENERO 2001 HASTA LA FECHA
- TUTOR VIRTUAL UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO  
UNEMI NOVIEMBRE 2018 HASTA ABRIL 2019
- DOCENTE DEL INSTITUTO TECNOLÓGICO NAVAL  
CETNAV ARMADA DEL ECUADOR. FEBRERO 2002 JULIO 2008

#### HOJA DE VIDA

##### I.DATOS PERSONALES:

APELLIDOS: GARCIA GARCIA

NOMBRES: OLGA ESPERANZA

##### II.-TÍTULOS Y/O GRADOS

- MAESTRIA DE DISEÑO CURRICULAR  
UNIVERSIDAD SANTIAGO DE GUAYAQUIL
- LICENCIATURA EN EDUCACIÓN "MENCIÓN BÁSICA"  
UNIVERSIDAD BOLIVAR DE GUARANDA

##### III.ACTIVIDAD DOCENTE SUPERIOR: PREGRADO

- DOCENTE UNIDAD EDUCATIVA ALMIRANTE  
ILLINGWORTH.
- DOCENTE COLEGIO REPLICA VICENTE  
ROCAFUERTE.
- DOCENTE UNIDAD EDUCATIVA JIPIJAPA



**HOJA DE  
VIDA**

**I.DATOS PERSONALES:**

APELLIDOS: VILLARREAL LEÓN  
NOMBRES: DEYSI DEL ROSARIO

**II.-TÍTULOS Y/O GRADOS**

- MAESTRA EN ADMINISTRACION EDUCATIVA  
UNIVERSIDAD CESAR VALLEJO PIURA
- LICENCIATURA EN PSICOLOGÍA  
UNIVERSIDAD TÉCNICA PARATICALAR DE LOJA

**III.LACTIVIDAD DOCENTE SUPERIOR: PREGRADO**

- DOCENTE DEL MINISTERIO DE EDUCACION UNIDAD  
EDUCATIVA "DURÁN" DESDE EL 1 DE ENERO DEL 2012  
HASTA ABRIL DEL 2016.
- DOCENTE DEL MINISTERIO DE EDUCACION UNIDAD  
EDUCATIVA "ADALBERTO ORTÍZ QUIÑONEZ" DESDE EL 1  
DE MAYO DEL 2016 HASTA LA ACTUALIDAD.

Anexo 7:

Prueba de confiabilidad

ALFA DE CRONBACH DE UN INSTRUMENTO DE MEDIDA

Estadísticos de fiabilidad

Variable: Disgrafía evolutiva	Alfa de Cronbach	N de elementos
-Coeficiente alfa >9 es excelente	,962	16
-Coeficiente alfa > 8 es bueno		
-Coeficiente alfa >7 es aceptable		
-Coeficiente alfa >6 es cuestionable		
-Coeficiente alfa >5 es pobre		

**Interpretación:** La confiabilidad del instrumento de investigación se lo realizó a través de una encuesta a 45 docentes, con trece (13) ítems, quienes realizaron el formulario de manera virtual, donde se utilizó el estadístico Alfa de Cronbach, dicho análisis demostró que el instrumento es excelente confiable (0,962). Con respecto a la prueba de ítems-total los valores oscilan entre 0,956 y 0,963

Estadísticos total-elemento				
	Media de la escala si se elimina el elemento	Varianza de la escala si se elimina el elemento	Correlación elemento-total corregida	Alfa de Cronbach si se elimina el elemento
VAR00001	49,5778	189,295	,960	,956
VAR00002	50,7778	210,859	,596	,963
VAR00003	49,4000	202,791	,888	,959
VAR00004	50,0889	180,083	,957	,957
VAR00005	50,0889	220,674	,262	,966
VAR00006	50,6222	203,831	,805	,960
VAR00007	49,2000	197,755	,965	,957
VAR00008	49,6222	189,195	,959	,956
VAR00009	50,9556	216,725	,265	,968
VAR00010	49,6000	184,064	,973	,956
VAR00011	49,6222	208,695	,699	,962
VAR00012	50,3778	202,968	,707	,961
VAR00013	49,5778	190,431	,954	,957
VAR00014	49,6222	186,740	,966	,956
VAR00015	50,0444	219,498	,245	,967
VAR00016	49,6222	184,640	,962	,956



Anexo 8:

Base de datos instrumento 01 Disgrafía evolutiva

Disgrafía evolutiva																				
Dimensión psicomotricidad (6)ítems						TD	Dimensión Psicopedagogía (3)ítems			TD	Dimensión metodología (4)ítems				TD	Dimensión estrategia (3)ítems			TD	TV
1	2	3	4	5	6		7	8	9		10	11	12	13		14	15	16		
1	1	1	0	1	0	1	10	0	1	2	0	0	0	1	0	1	0	1	0	27
2	2	2	0	1	0	1	12	0	2	2	2	1	0	1	2	2	1	1	0	21
3	2	2	0	1	0	1	12	0	2	2	2	0	0	2	2	0	2	2	2	24
4	2	2	0	1	0	2	13	0	2	2	2	2	0	2	2	0	0	3	2	20
5	2	2	0	1	0	2	13	0	2	2	2	2	0	2	2	0	0	3	2	20
6	2	2	0	1	0	2	13	0	2	2	2	2	0	2	2	0	0	3	2	20
7	2	2	0	1	0	2	13	0	2	2	2	2	0	2	2	0	0	3	2	20
8	2	2	0	1	0	2	13	0	2	2	2	2	0	2	2	0	0	3	2	20
9	2	2	0	1	0	2	13	0	2	2	2	2	0	2	2	0	0	3	2	20
10	2	2	0	1	0	2	13	0	2	2	2	2	0	2	2	0	0	3	2	20
11	2	2	0	1	0	2	13	0	2	2	2	2	0	2	2	0	0	3	2	20
12	2	2	0	2	0	2	14	0	2	2	2	2	0	2	2	0	0	3	2	20
13	0	2	0	2	0	2	15	0	2	2	2	2	0	2	2	0	0	3	2	20
14	0	2	0	2	0	2	15	0	0	2	0	2	0	2	2	0	0	3	2	20
15	0	2	0	2	0	2	15	0	0	2	0	2	0	2	2	0	0	3	2	20
16	0	2	0	2	0	2	15	0	0	2	0	2	0	2	2	0	0	3	2	20
17	0	2	0	2	0	2	15	0	0	2	0	2	0	2	2	0	0	3	2	20
18	0	2	0	2	0	2	15	0	0	2	0	2	0	2	2	0	0	3	2	20
19	0	2	0	2	0	2	15	0	0	2	0	2	0	2	2	0	0	3	2	20
20	0	2	0	2	0	2	15	0	0	2	0	2	0	2	2	0	0	3	2	20
21	0	2	0	2	0	2	15	0	0	2	0	2	0	2	2	0	0	3	2	20
22	4	4	4	4	4	4	24	0	4	2	12	0	0	4	4	10	4	5	4	65
23	4	4	4	4	4	4	24	0	4	2	12	0	0	4	4	10	4	4	4	64
24	4	4	4	4	4	4	24	0	4	2	12	0	0	4	4	10	4	4	4	64
25	4	4	4	4	4	4	24	0	4	2	12	0	0	4	4	10	5	4	4	65
26	5	4	4	4	4	4	25	0	4	2	11	0	0	4	4	10	5	4	4	65
27	5	4	4	4	4	4	25	0	5	2	12	0	4	4	5	10	5	4	5	66
28	5	4	4	4	4	4	25	0	5	2	12	0	4	4	5	10	5	4	5	66
29	5	0	4	4	4	3	23	0	5	2	12	0	4	0	5	12	5	4	5	66
30	5	0	4	5	4	3	24	0	5	2	12	0	4	0	5	12	5	0	5	68
31	5	0	5	5	4	3	25	0	5	2	12	0	4	0	5	12	5	4	5	68
32	5	0	5	5	0	3	24	0	5	2	12	0	4	0	5	12	5	5	5	70
33	5	0	5	5	0	3	24	0	5	2	12	0	4	0	5	12	5	4	5	67
34	5	0	5	5	0	3	24	0	5	2	12	0	5	0	5	20	5	4	5	70
35	5	0	5	5	0	3	24	0	5	2	12	0	4	0	5	19	5	0	5	68
36	5	0	5	5	0	3	24	0	5	5	15	0	4	0	5	17	5	0	5	69
37	5	0	5	5	0	3	24	0	5	5	15	0	5	0	5	20	5	0	5	72
38	5	0	5	5	0	3	24	0	5	5	15	0	5	0	5	18	5	0	5	70
39	5	0	5	5	0	4	25	0	5	1	11	0	5	0	5	18	5	0	5	67
40	5	2	5	5	0	3	23	0	5	5	15	0	5	0	5	16	5	0	5	69
41	5	2	5	5	0	3	23	0	5	5	11	0	5	0	5	17	5	0	5	64
42	5	2	5	5	2	3	22	0	5	5	15	0	5	2	5	17	5	2	5	66
43	5	2	5	5	2	3	21	0	5	5	11	0	5	2	5	17	5	2	5	61
44	5	1	5	5	1	2	19	0	5	5	11	0	5	2	5	17	5	1	5	58
45	5	1	5	5	1	2	20	0	5	5	11	0	5	2	5	20	5	1	5	60

Anexo 9:

Formato instrumento 2

INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN:

ESTIMADO COLEGA:

Para saludarle afectuosamente y manifestarle que el presente cuestionario tiene como finalidad recabar información importante para la ejecución de un estudio de investigación científica referido a las estrategias lúdicas para disminuir la disgrafía evolutiva de una institución educativa Guayaquil 2022

Muchas gracias por su colaboración

Instrucciones para el llenado del cuestionario:

Nunca	Casi nunca	A veces	Casi Siempre	Siempre
1	2	3	4	5

Variable:

Dimensión: Orientadora	INDICADORES				
1. ¿Qué importancia le da usted al desarrollo de actividades lúdicas como estrategias pedagógicas para la formación y fortalecimiento de los estudiantes?	1	2	3	4	5
2. ¿Qué impacto reflejaría en los estudiantes en general la implementación de un proyecto orientado al desarrollo de actividades lúdicas como estrategias pedagógicas para la formación y fortalecimiento en especial en estudiantes con digrafía evolutiva?	1	2	3	4	5
Dimensión: Tecnológica	INDICADORES				
3. ¿Utiliza juegos educativos con los estudiantes?	1	2	3	4	5
4. ¿Utiliza alguna herramienta TIC dentro del proceso educativo?	1	2	3	4	5
5. ¿Considera que la tecnología y las actividades lúdicas propician el desarrollo de las aptitudes, las relaciones y el sentido del humor en los estudiantes y en su motivación para el aprendizaje?	1	2	3	4	5
Dimensión: Prospectiva	INDICADORES				
6. ¿Considera adecuado atraer y concentrar la atención hacia el futuro de los estudiantes?	1	2	3	4	5
7. ¿Considera que una actividad lúdica supone movilizar capacidades sociales para tener una visión de futuro adecuada?	1	2	3	4	5

Dimensión: Flexible	INDICADORES				
8. ¿Está de acuerdo con el uso de diversas actividades de carácter lúdico con los estudiantes?	1	2	3	4	5
9. ¿Piensa que el juego permite el autoconocimiento y el conocimiento del entorno y de las personas que interactúan en él?	1	2	3	4	5
Dimensión: Innovadora	INDICADORES				
10. Los cambios educativos que se contempla dentro de una educación integral de calidad consolidan y no va a encubrir la transformación.	1	2	3	4	5
Dimensión: Crítica	INDICADORES				
11. ¿Opina que lo lúdico permite un desarrollo integral del ser humano?	1	2	3	4	5
12. ¿Elabora actividades lúdicas y luego las evalúa con los estudiantes favoreciendo el pensamiento crítico?	1	2	3	4	5

Nota: Elaborado por: Georgina Alicia, Giraldo Veloz.

## Anexo 10.

### Ficha técnica estrategias lúdicas

1. NOMBRE: Cuestionario para medir las estrategias lúdicas
2. AUTORA: Georgina Giraldo Veloz
3. FECHA: 2022
4. OBJETIVO: Determinar de manera individual el nivel de estrategias lúdicas en sus dimensiones: orientadora, tecnológica, prospectiva, flexible, innovadora crítica.
5. Aplicación Individual
6. Administración Individual
7. Duración 30 minutos
8. Tipo de ítems Enunciado
9. N° ítems 13
10. DISTRIBUCIÓN: Dimensiones e indicadores  
Orientadora: 2 ítems
  - Base para la orientación pedagógica en la construcción de aprendizajes significativos:1,2Tecnológica: 4 ítems
  - Materiales que resultan muy conocidos por los educandos:3,4,5 y 6Prospectiva: 2 ítems
  - Forma básica del pensamiento humano:7 y 8Flexible: 2 ítems
  - Hechos muy sencillos y unos primeros conceptos que ayudan al niño a comprender e interpretar la realidad:9, 10Innovadora: 1 ítems
  - Transformación educativa que contempla dentro de su concepción una educación integral de calidad:11Crítica: 2 ítems
  - Enfoque global, estar concebido y desarrollado desde los principios que caracterizan el concepto de globalización considerado en una doble perspectiva: 12, 13Total, de ítems: 13

## 11. EVALUACIÓN

Puntuaciones.

Escala Cuantitativa	Escala Cualitativa
1	Nunca
2	Casi nunca
3	A veces
4	Casi siempre
5	Siempre

Evaluación en niveles por dimensión

ESCALA CUALITATIVA	ESCALA CUANTITATIVA			
	Orientadora		Tecnológica	
NIVELES	Puntaje Mínimo	Puntaje Máximo	Puntaje Mínimo	Puntaje Máximo
BAJO	2	4	2	4
MEDIO	5	7	5	7
ALTO	8	10	8	10

ESCALA CUALITATIVA	ESCALA CUANTITATIVA			
	Prospectiva		Flexible	
NIVELES	Puntaje Mínimo	Puntaje Máximo	Puntaje Mínimo	Puntaje Máximo
BAJO	2	4	2	4
MEDIO	5	7	5	7
ALTO	8	10	8	10

ESCALA CUALITATIVA	ESCALA CUANTITATIVA			
	Innovadora		Crítica	
NIVELES	Puntaje Mínimo	Puntaje Máximo	Puntaje Mínimo	Puntaje Máximo
BAJO	1	2	2	4
MEDIO	3	4	5	7
ALTO	5	6	8	10

EVALUACIÓN DE LA VARIABLE

ESCALA CUALITATIVA	ESCALA CUANTITATIVA	
	Estrategias Lúdicas	
NIVELES	Puntaje Mínimo	Puntaje Máximo
BAJO	13	30
MEDIO	31	48
ALTO	49	65

12. Validación. La validez de contenido se desarrolló a través de tres profesionales que actuaron como expertos en el tema.
13. Confiabilidad. A través del estudio el valor de los resultados de esta prueba es de 0,801 Con respecto a la prueba ítems-total los valores oscilan entre 0,745 y 0,756.

## Anexo 11.

### Prueba de confiabilidad

#### Alfa de Cronbach de un instrumento de medida

- Coeficiente alfa >9 es excelente
- Coeficiente alfa > 8 es bueno
- Coeficiente alfa >7 es aceptable
- Coeficiente alfa >6 es cuestionable
- -Coeficiente alfa >5 es pobre

Alfa de Cronbach	Número de elementos
0,937	12

### Estrategias lúdicas.

Interpretación: La confiabilidad del instrumento de investigación se lo realizo a través de una encuesta a 45 docentes, con trece (13) ítems, quienes realizaron el formulario de manera virtual, donde se utilizó el estadístico Alfa de Cronbach, dicho análisis demostró que el instrumento es excelente confiable (0,937). Con respecto a la prueba de ítems-total los valores oscilan entre 0.956 y 0,963.

**Estadísticos total-elemento**

	Media de la escala si se elimina el elemento	Varianza de la escala si se elimina el elemento	Correlación elemento-total corregida	Alfa de Cronbach si se elimina el elemento
VAR00001	49,5778	189,295	,960	,956
VAR00002	50,7778	210,859	,596	,963
VAR00003	49,4000	202,791	,886	,959
VAR00004	50,0889	180,083	,957	,957
VAR00005	50,0889	220,674	,262	,966
VAR00006	50,6222	203,831	,805	,960
VAR00007	49,2000	197,755	,965	,957
VAR00008	49,6222	189,195	,959	,956
VAR00009	50,9556	216,725	,265	,968
VAR00010	49,6000	184,064	,973	,956
VAR00011	49,6222	208,695	,699	,962
VAR00012	50,3778	202,968	,707	,961
VAR00013	49,5778	190,431	,954	,957
VAR00014	49,6222	186,740	,966	,956
VAR00015	50,0444	219,498	,245	,967
VAR00016	49,8222	184,649	,962	,956

Anexo 12:

Base de datos instrumento 2

ENCUADRE 12. BASE DE DATOS INSTRUMENTO 2

Estrategias lógicas																						
1	Dimensión orientadora (3 ítems)			TD	Dimensión tecnológica (2 ítems)			TD	Dimensión prospectiva (2 ítems)			TD	Dimensión flexible (2 ítems)		TD	Dimensión innovadora (1 ítem)		TD	Dimensión crítica (2 ítems)		TD	TV
	1	2	3		4	5	6		7	8	9		10	11		12						
2	2	3	3	7	1	3	3	1	4	1	3	4	1	1	3	3	21					
3	2	3	3	7	1	3	3	2	5	2	3	5	1	1	2	2	4	25				
4	2	3	3	7	2	4	3	2	5	2	3	5	2	2	2	2	4	27				
5	2	3	3	7	2	4	3	2	5	2	3	5	2	2	2	2	4	27				
6	2	3	3	7	2	4	3	2	5	2	3	5	2	2	2	2	4	27				
7	3	3	3	8	1	5	3	2	5	3	3	6	2	2	2	3	5	32				
8	3	3	3	8	1	5	3	2	6	3	3	6	2	2	2	3	5	32				
9	3	3	3	8	1	5	3	2	6	3	3	6	2	2	2	3	5	32				
10	3	3	3	8	1	5	3	2	6	3	3	6	1	2	2	3	5	34				
11	3	3	3	8	1	5	3	2	6	3	3	6	1	2	2	3	5	34				
12	3	3	3	8	1	5	3	2	6	3	3	6	1	2	2	3	6	35				
13	3	3	3	8	1	5	3	2	6	3	3	6	1	2	2	3	6	41				
14	3	3	3	8	1	5	3	2	6	3	3	6	1	2	2	3	6	35				
15	3	3	3	8	1	5	3	2	6	3	3	6	1	2	2	3	6	35				
16	3	3	3	8	1	5	3	2	6	3	3	6	1	2	2	3	6	35				
17	3	3	3	8	1	5	3	2	6	3	3	6	1	2	2	3	6	35				
18	3	3	3	8	1	5	3	2	6	3	3	6	1	2	2	3	6	35				
19	3	3	3	8	1	5	3	2	6	3	3	6	1	2	2	3	6	35				
20	3	3	3	8	1	6	3	2	6	3	3	6	1	2	2	3	6	36				
21	3	3	3	8	1	6	3	2	6	3	3	6	1	2	2	3	6	36				
22	3	3	3	8	1	6	3	2	6	3	3	6	1	2	2	3	6	36				
23	3	3	3	8	1	6	3	2	6	3	3	6	1	2	2	3	6	36				
24	3	3	3	8	1	6	3	2	6	3	3	6	1	2	2	3	6	36				
25	3	3	3	8	1	6	3	2	6	3	3	6	1	2	2	3	6	36				
26	3	3	3	8	1	6	3	2	6	3	3	6	1	2	2	3	6	36				
27	3	3	3	8	1	6	3	2	6	3	3	6	1	2	2	3	6	36				
28	3	3	3	8	1	6	3	2	6	3	3	6	1	2	2	3	6	36				
29	3	3	3	8	1	6	3	2	6	3	3	6	1	2	2	3	6	36				
30	3	3	3	8	1	6	3	2	6	3	3	6	1	2	2	3	6	36				
31	3	2	4	9	5	6	4	5	6	5	4	6	1	2	2	3	5	44				
32	5	2	4	11	5	8	4	5	8	5	4	8	5	5	2	3	5	47				
33	5	2	4	11	5	8	4	5	8	5	4	8	5	5	2	3	5	47				
34	5	4	4	13	5	10	4	5	9	5	4	9	5	5	4	3	7	52				
35	5	4	4	13	5	10	3	5	8	5	4	8	5	5	4	3	7	52				
36	5	4	4	13	5	10	3	5	8	5	4	8	5	5	4	3	7	52				
37	5	4	4	13	5	10	3	5	8	5	4	8	5	5	4	3	8	52				
38	5	5	4	14	5	10	3	5	8	5	4	8	5	5	4	4	8	54				
39	5	5	3	13	5	10	3	5	8	5	3	8	5	5	4	4	8	52				
40	5	5	3	13	5	10	3	5	8	5	3	8	5	5	4	4	8	52				
41	5	5	3	13	5	10	3	5	8	5	3	8	5	5	5	4	8	52				
42	5	5	3	13	5	10	3	5	8	4	3	7	5	5	5	4	8	52				
43	5	5	3	13	5	10	3	5	8	3	3	6	5	5	5	4	8	51				
44	4	5	3	12	5	10	3	5	7	2	3	5	5	5	5	5	10	49				
45	4	5	3	11	5	10	1	3	4	3	2	5	5	5	5	5	10	45				
46	4	5	3	11	5	10	1	5	6	2	2	4	5	5	5	5	10	46				



Anexo 13:  
Solicitud autorización



"Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional"

Piura, 13 de mayo del 2022

SEÑORA

Msc. JOHANA ANITA RUIRO MEDRANO

RECTORA DE LA UNIDAD EDUCATIVA QUILASNO DEPT. QUILASNO

ASUNTO : Solicitud autorización para realizar investigación

REFERENCIA : Solicitud del interesado de fecha: 13 de mayo de 2022

Tengo a bien dirigirme a usted para saludarlo cordialmente y al mismo tiempo agradecerle su labor en la gestión de la institución a la cual usted representa.

Le expone para comunicarle que la Unidad de Posgrado de la Universidad César Vallejo Filial Piura, tiene los programas de Maestría y Doctorado, en diversas menciones, dando las estudiantes la forma para obtener el Grado Académico de Maestría o de Doctor según el caso.

Para obtener el grado académico correspondiente, los estudiantes deben elaborar, presentar, sustentar y aprobar un Trabajo de Investigación CIENTÍFICA (Tesis).

Por tal motivo alcanzo la siguiente información:

- 1) Apellidos y nombres de estudiante: GERALDO VELOZ GEDRGINA ALICIA
- 2) Programa de estudio : Maestría
- 3) Mención : Administración de la Educación
- 4) Ciclo de estudio : Tercer ciclo
- 5) Título de la investigación : "PROPUESTA DE ESTRATEGIAS LUDICAS PARA DISMINUIR LA DISGRAFIA EVOLUTIVA EN NIÑOS DE UNA INSTITUCION EDUCATIVA QUILASNO, 2022".

Debe señalar que los resultados de la investigación a realizar beneficiar al estudiante investigador como también a la institución donde se realiza la investigación.

Por tal motivo, solicito a usted se sirva autorizar la realización de la investigación en la institución que usted dirige.

Atentamente,



  
Dr. Edwin Martín García Ramírez  
Jefe UPG-UCV-Piura

Anexo 14

Oficio de autorización.

SEÑORA:

Msc. Deyan Mercedes Johanna Jarama

RECTORA

ASUNTO: Solicito autorización para realizar investigación

Georgina Alicia Giraldo Veloz, docente de la institución, con el debido respeto me dirijo a su despacho y solicito autorización y facilidades para aplicar los instrumentos (2) de la investigación titulada "Propuesta de Estrategias Lúdicas Para Diseñar un Diagnóstico Evolutivo En Niños En Una Institución Educativa de saya qul, 2022

Por las razones expuestas, solicito a Usted acceder a mi solicitud.

Aterramento



Georgina Alicia Giraldo Veloz

06 DE junio de 2022





**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**ESCUELA DE POSGRADO  
MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

**Declaratoria de Autenticidad del Asesor**

Yo, ESPINOZA SALAZAR LILIANA IVONNE, docente de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - PIURA, asesor de Tesis titulada: "Propuesta De Estrategias Lúdicas Para Disminuir Disgrafía Evolutiva En Niños En Una Institución Educativa Guayaquil,2022

", cuyo autor es GIRALDO VELOZ GEORGINA ALICIA, constato que la investigación cumple con el índice de similitud establecido, y verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la Tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

En tal sentido, asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

PIURA, 30 de Julio del 2022

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
ESPINOZA SALAZAR LILIANA IVONNE DNI: 02684276 ORCID 0000-0002-6336-4771	Firmado digitalmente por: LIESPINOZAS el 30-08- 2022 20:39:34

Código documento Trilce: TRI - 0380676