



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**ESCUELA DE POSGRADO
PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN
PROBLEMAS DE APRENDIZAJE**

**Programa “Manitos jugando” en la disgrafía de estudiantes del III
ciclo de la I.E. Perú Kawachi, Lima 2022**

**TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE: MAESTRA EN
Maestra en Problemas de Aprendizaje**

AUTORA:

Castillo Cacya, Rosa Regina (orcid.org/0000-0002-8577-7876)

ASESOR:

Dr. Perez Saavedra, Segundo Sigifredo (orcid.org/0000-0002-2366-6724)

CO-ASESOR:

Dr. Garay Argandoña, Rafael Antonio (orcid.org/0000-0003-2156-2291)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Problemas de aprendizaje

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

Apoyo a la reducción de brechas y carencias en la educación en todos sus niveles

LIMA – PERÚ

2023

Dedicatoria.

A mis padres, por el apoyo brindado y quienes han sido mi mayor refugio en los buenos y malos tiempos.

Agradecimiento.

A nuestra querida Universidad por acogernos durante estos años de estudio.

A nuestro querido asesor, Dr. Segundo Pérez por su apoyo constante y comprometido.

Índice de contenidos

	Pág.
Caratula.	i
Dedicatoria	ii
Agradecimiento.	iii
Índice de contenidos	iv
Índice de tablas	v
Índice de gráficos y figuras	vi
Resumen	vii
Abstract	viii
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	6
III. METODOLOGÍA	15
3.1 Tipo y diseño de investigación.....	15
3.2 Variables y operacionalización	16
3.3 Población, muestra y muestreo	17
3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos	17
3.5 Procedimiento	18
3.6 Métodos de análisis de datos	19
3.7 Aspectos éticos	19
IV. RESULTADOS	20
V. DISCUSIÓN	27
VI. CONCLUSIONES	31
VII. RECOMENDACIONES	32
REFERENCIAS	33
ANEXOS	

Índice de tablas

	Pág.
Tabla 1 Estadística descriptiva de los niveles de disgrafía	20
Tabla 2 Distribución de niveles de disgrafía disléxica o específica	21
Tabla 3 Distribución de niveles de disgrafía caligráfica o motriz	22
Tabla 4 Resultados de la prueba la prueba de normalidad	23
Tabla 5 Contrastación de la hipótesis general	24
Tabla 6 Estadístico de prueba	24
Tabla 7 Contrastación de la hipótesis específica 1	25
Tabla 8 Estadístico de prueba	25
Tabla 9 Contrastación de la hipótesis específica 2	26
Tabla 10 Estadístico de prueba	26

Índice de gráficos y figuras

	Pág.	
Figura 1	Diseño preexperimental	16
Figura 2	Diferencia entre niveles de la variable disgrafía	20
Figura 3	Diferencias entre niveles de la dimensión disgrafía disléxica o específica	21
Figura 4	Diferencias entre niveles de la dimensión disgrafía caligráfica o motriz	22

Resumen

El presente trabajo de investigación tuvo como objetivo determinar la influencia del programa “Manitos jugando” en la disgrafía de estudiantes del III ciclo en la institución educativa Perú Kawachi. Es una investigación cuantitativa, tipo aplicativo, diseño preexperimental, la población estuvo conformada por 90 estudiantes, formaron parte de la muestra 30 estudiantes, la selección de estudiantes para la aplicación del programa fue por medio del muestreo no probabilístico por conveniencia. El instrumento fue una guía de observación, conformada por 10 ítems para la disgrafía específica o disléxica y 15 ítems para la disgrafía caligráfica o motriz. La confiabilidad se dio a través del KR20, siendo el valor 0.810, demostrando que el instrumento tuvo alta confiabilidad.

Este estudio se analizó con el estadístico de Wilcoxon, donde se confirmó que el programa si influyó positivamente en los estudiantes, siendo que un 83.3% obtuvo un nivel logrado después de aplicado el programa. Los resultados inferenciales demostraron que la significancia fue $p < 0.01 < 0.05$, aceptándose la hipótesis del investigador. Concluyendo que el programa tuvo una influencia positiva en la mejora de la disgrafía del grupo de estudio.

Palabras clave: disgrafía, escritura, juego, programa, problemas de aprendizaje.

Abstract

The objective of this research work was to determine the influence of the "Manitos jugando" program on dysgraphia in students in the third cycle of the Peru Kawachi educational institution. It is a quantitative research, applicative type, pre-experimental design, the population consisted of 90 students, 30 students were part of the sample, the selection of students for the application of the program was by means of non-probabilistic sampling by convenience. The reliability of the program was calculated based on the KR20, with a value of 0.810, demonstrating that the instrument had high reliability.

Among the descriptive results of the variable, it was found that in the pretest there was a high index of students who presented writing or dysgraphia problems, after the application of the posttest a significant improvement was evidenced in the descriptive results. Likewise, from the inferential results we have the hypothesis tests according to the Wilcoxon statistic, demonstrating that the significances in all the tests performed are $p < 0.05$, rejecting the null hypothesis and accepting the researcher's hypothesis. Concluding that the program has a positive influence on the improvement of dysgraphia in the study group.

Keywords: dysgraphia, writing, play, program, learning disabilities.

I. INTRODUCCIÓN

Actualmente y a consecuencia de la pandemia, es muy común escuchar a los docentes manifestar que en sus aulas tienen estudiantes que presentan graves dificultades en el aprendizaje, en particular relacionados a la lectura, escritura y cálculo, pudiendo ser observadas porque los niños tienen dificultades para leer, escribir y realizar cálculos aritméticos; a pesar de no presentar ninguna deficiencia. Estas dificultades afectan su desarrollo personal, social, familiar y académico de allí la importancia de su tratamiento oportuno.

Luego de entender los diferentes problemas de aprendizaje que aquejan a los estudiantes, nos centraremos específicamente en la disgrafía, definida como un trastorno que dificulta la escritura, se desarrolla en la etapa de educación inicial y es vital intervenir para evitar que sus síntomas se manifiesten durante el crecimiento del infante.

Es importante que los estudiantes desde su primera etapa de educación escolar identifiquen con claridad las diversas letras y números desde su respectiva escritura hasta la correcta pronunciación. Sin embargo, muchas de estas dificultades que se presentan son consecuencia de la falta de estimulación temprana de los niños, en tal sentido no saben cómo coger el lápiz, la forma en que presiona el lápiz sobre el papel es incorrecta, el niño se cansa al momento de escribir, la postura al momento de escribir es inadecuada, la inclinación de la hoja es inadecuada, no sigue la dirección correcta de las líneas de los renglones del cuaderno lo que dificulta la comprensión de lo que escribe. La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (Unesco, 2021) menciona que para el año 2030 se debe brindar oportunidades de aprendizaje para todos promoviendo la inclusión en las aulas.

A nivel mundial, el Banco Mundial (2022) deduce que el aprendizaje de manera remota perjudicó con más énfasis a los estudiantes del tercer ciclo, por la relevancia del uso de material concreto en su aprendizaje. En lo que concierne a la lectura y escritura, se tuvo inconvenientes al no poder recibir la orientación y seguimiento oportuno por parte de los docentes de manera directa, los estudiantes

tampoco lograron interactuar, socializar, contrastar ni compartir con sus compañeros.

En una investigación efectuada por Ayala y Gaibor (2021), mencionan que durante la cuarentena, los estudiantes de los primeros años tuvieron serios problema en el aprendizaje de la lectura y escritura lo que generó mucha preocupación, ya que para el trabajo remoto se implementaron estrategias nuevas y durante este proceso las familias se convirtieron en los responsables directos de los aprendizajes de sus hijos y en muchos de los casos al no tener el conocimiento necesario no pudieron brindar el apoyo que se requería para su adquisición. Estos aprendizajes son fundamentales para el desarrollo de la autonomía y pensamiento crítico, que son la base para el desenvolvimiento social y cognitivo de las personas.

Así mismo Skar, Graham y Hueber (2021), señalan que la educación virtual afectó el aprendizaje de la escritura de los niños, ya que las interacciones a través de un instrumento tecnológico no permiten el contacto físico que se necesita para el aprendizaje de la escritura, al ser una capacidad muy complicada que no se puede adquirir de forma natural como el habla; por lo tanto no se pudo mejorar la fluidez y calidad de la escritura y tampoco fomentar una actitud positiva al momento de escribir.

En este sentido, la Unesco (2020) afirma que los países deben buscar reducir brechas sobre todo para aquellos estudiantes que requieren inclusión social y los más necesitados. En tal sentido, los docentes de la educación básica regular están llamados a atender las habilidades diferentes de los alumnos en las escuelas, y así fortalecer las competencias de los estudiantes con respecto a la escritura del idioma materno, en diversas ocasiones algunos estudiantes confunden las letras con orientación similar o diferente, presentan letra ilegible defectuosa, lenta de ejecución etc. Por eso, es necesario que los docentes tengan presente estrategias para ayudarles a mejorar tales dificultades.

En Latinoamérica, se presenta la problemática de la disgrafía en las aulas desde aquellos estudiantes que escriben inadecuadamente porque no cogen el

lápiz de manera correcta hasta problemas propiamente dicha que necesitan ayuda especializada. En tal sentido, el Ministerio de Educación de Colombia (2022) en su plan curricular establece que la enseñanza aprendizaje desde los primeros años de vida deben corresponder a los intereses y necesidades de aprendizaje de los estudiantes, de tal manera que tenga sentido lo que están aprendiendo en sus clases, partiendo de sus nombres que es lo más importante para ellos, luego rutinas, cuentos que ayuden a los estudiantes a concentrarse y participar activamente en clases, buscando siempre que exista un vínculo entre el docente y el estudiante para fortalecer su aprendizaje.

En el Perú, debido a la pandemia por la COVID 19, se emite un decreto supremo de emergencia y a partir del 11 de marzo del 2020 iniciamos el distanciamiento social obligatorio; cuarentena. En un inicio se promulgó por 15 días, pero luego se amplió por dos años más. Este cierre de los colegios a nivel nacional trajo serios inconvenientes para la continuidad del proceso formativo de los alumnos, dándose inicio al modo de educación virtual.

Muchos niños no logran ser atendidos adecuadamente de acuerdo a las dificultades individuales que se presenta, según TVPE Noticias (2017) se identificó que 1 de cada 10 niños presenta dificultad de aprendizaje que puede ser disgrafía, dislexia o discalculia. Asimismo, de acuerdo con el Ministerio de Salud (Minsa, 2019) menciona que los niños desde los cinco años de edad presentan dificultades de aprendizaje y estos se manifiestan a través de la conducta, se identificó que 4 de cada 100 estudiantes presenta el trastorno de disgrafía que está asociado en mayor proporción a niños que a niñas. Asimismo, el Ministerio de Educación (Minedu, 2020) afirma que a través de especialistas busca capacitar a los docentes para lograr identificar problemas de aprendizaje y orientar a los estudiantes de acuerdo a las atenciones médicas brindadas a las instituciones educativas. Sin embargo, existe un buen porcentaje de padres que no llevan a sus hijos a una atención médica por lo tanto los docentes no conocen el diagnóstico del niño para poder ayudarlo.

En la institución educativa Perú Kawachi, la disgrafía en los estudiantes no

es ajena a la realidad, hay niños que presentan dificultades para la escritura : cogen el lápiz de manera inadecuada, tienen una postura incorrecta, se cansan y demoran más tiempo de lo normal, el tamaño de las letras está en desproporción al renglón, no tienen direccionalidad entre otras. Además presentan dificultad para identificar letras parecidas confunden la b con la d, la p con la q, omiten o aumentan letras, juntan o separan las palabras al copiar.

Estas dificultades en la escritura se han presentado a consecuencia de los 2 años de confinamiento en donde las clases se realizaron de manera virtual, en esta modalidad las horas de atención han sido reducidas y la responsabilidad del aprendizaje recaía en las familias, en donde en muchos de los casos estuvo en manos de los abuelos o hermanos ya que los padres salían a trabajar. En casos más extremos los niños no tuvieron educación inicial pues por diferentes motivos no participaron de las clases remotas. Por tales motivos los niños ingresaron al primer grado con poco o sin aprestamiento para la escritura.

Por ello con el regreso a clases presenciales se busca reducir esta problemática en los estudiantes. En tal sentido, se propone trabajar un programa que brinde ayuda a los niños para fortalecer sus habilidades en la escritura y a la vez se diviertan en clases.

Considerando lo planteado, se presenta la formulación del problema general, ¿Cómo influye el programa “Manitos jugando” en la mejora de la disgrafía de estudiantes del III ciclo en la institución educativa, Perú Kawachi? Asimismo, los problemas específicos son: ¿Cómo influye el programa “Manitos jugando” en la mejora de las dimensiones disléxica o específica y caligráfica o motriz?

Este trabajo de investigación tiene su justificación teórica sustentada en Fröebel (1913) que sostiene “el juego muestra al niño en la expresión más pura y espontánea de lo que tiene en lo interno”. En tal sentido a partir del juego el niño aprende cosas en su entorno, siendo vital en esta etapa el trabajar programas educativos jugando, actividades de aprendizaje que promuevan el juego, pero a la vez aprendizajes significativos en los estudiantes. Asimismo, se presenta

justificación práctica que está sustentada en la utilización del juego en las sesiones del programa, dado que este es un instrumento motivante que favorece diversas habilidades y destrezas de los educandos. Del mismo modo, contribuye a reforzar y mejorar las competencias de la escritura en estudiantes que presentan dificultades que perjudican tanto al contenido y a la forma de la escritura y finalmente, la justificación metodológica está sustentada en la validez y confiabilidad del instrumento aplicado en el pre y postest.

En cuanto al objetivo general de la investigación: es determinar la influencia del programa “Manitos jugando” en la mejora de la disgrafía de estudiantes del III ciclo en la institución educativa Perú Kawachi y los objetivos específicos son: determinar la influencia del programa “Manitos jugando” en la mejora de las dimensiones disléxica o específica y caligráfica o motriz.

Asimismo, se presenta la hipótesis general, el programa “Manitos jugando” influye positivamente en la mejora de la disgrafía del grupo de estudio y las hipótesis específicas son: el programa “Manitos jugando” influye positivamente en la mejora de las dimensiones disléxica o específica y caligráfica o motriz.

II. MARCO TEÓRICO

Luego de realizar una búsqueda exhaustiva de trabajos de investigación relacionados al presente tema de investigación, se ha encontrado tesis y artículos científicos.

A continuación, se presenta trabajos de investigación internacional tal como el de Herrera (2020) que realizó un estudio sobre la disgrafía y los resultados académicos en el curso de comunicación. En este trabajo de investigación de diseño experimental, se concluyó que el grupo de estudio presenta problemas para redactar, la escritura lo realizan con letra inadecuada, también omiten algunas letras cuando escriben oraciones o palabras, mezclan las minúsculas y mayúsculas, no realizan espacio entre palabra a palabra y también los estudiantes no comprenden por su escaso vocabulario. El presente trabajo de investigación es importante dado que el investigador demuestra que la disgrafía se asocia con el logro académico de los alumnos, por lo tanto, el desarrollo del programa jugando donde se aplica sesiones de aprendizaje debe brindar efectos positivos en el rendimiento académico.

Asimismo, Veloz (2019) en la investigación que hace sobre la incidencia de la disgrafía en el nivel académico de estudiantes, identificó que la problemática fue el trazo de las letras, inclinaciones, mezcla de letras como minúsculas y mayúsculas, provocando algunas inconsistencias. Para la investigación se utilizó el enfoque cuantitativo, de nivel explicativo. La conclusión a la que llegó fue que los alumnos presentan problemas de aprendizaje a consecuencia de la disgrafía, siendo importantes las adaptaciones del currículo para que los alumnos reduzcan los problemas en la escritura: reduzcan la confusión, omisión, unir letras y sílaba y los profesores deben desarrollar estrategias creativas teniendo en cuenta los diferentes ritmos y niveles de aprendizaje.

Por otro lado, Colcha (2018) realizaron una tesis para determinar sobre disgrafía para desarrollar la escritura, utilizando la observación como técnica. Los autores concluyeron que los estudiantes que presentan disgrafía motriz no cogen

el lápiz de manera pertinente; por lo tanto, presentan dificultades de grafismo, líneas y trazos no adecuados, también dichos estudiantes tienen dificultad para escribir letras. Entonces, los estudiantes que presentan esta dificultad no pueden seguir un proceso adecuado de escritura. La presente investigación, es relevante dado que los estudiantes que presentan dificultades para escribir no van a seguir un proceso normal de redacción por que recomienda fortalecer el desarrollo de la escritura definiendo los problemas que presenta. Por ello, es necesario tener en cuenta el plan establecido en la investigación.

Duque-Méndez, *et al.* (2019) exploran aplicaciones móviles para ayudar a niños con disgrafía a conectar la tecnología y la inclusión educativa. Este trabajo de investigación utilizó un método cuantitativo con un diseño no experimental. Los autores determinaron que la técnica se asoció con un mejor aprendizaje. Se cree que la tecnología puede permitir a los estudiantes superar los factores de percepción visual y fonémica, las dificultades de ortografía, es decir, la forma o ubicación de las letras y tienen un impacto significativo en el rendimiento escolar y el proceso de aprendizaje. Asimismo, la tecnología, en especial las TIC, se convierte en una herramienta existente para ampliar las posibilidades de las estrategias pedagógicas. Es importante recalcar que no basta con crear un ambiente divertido, entretenido y motivador, es necesario determinar el tipo de actividad en función de las condiciones específicas de edad, nivel de preparación y tipo de dificultad. Los profesores son los que impulsan el proceso y las aplicaciones son herramientas poderosas. La presente investigación es importante dado que los resultados muestran que la disgrafía puede apoyarse en la tecnología para optimizar el conocimiento y habilidades de los alumnos.

Palma (2018) realizó un estudio con la finalidad de mejorar la escritura en niños y estableció un programa mediante juegos estructurados como medio rehabilitador para mejorar su desempeño académico. De corte experimental, tipo cuantitativo; luego de la aplicación del programa se concluyó que las deficiencias en la escritura, por más mínima que estas sean, afectan directamente al aprendizaje, no permite el avance escolar y afecta el rendimiento en las diferentes área curriculares. La aplicación del programa de intervención trajo resultados

positivos en el aprendizaje de los alumnos.

En el ámbito nacional encontramos diversos trabajos: Poma (2020) elaboró un estudio donde comparó la relación inversa entre problemas de la escritura y lectoescritura. Esta investigación estuvo enmarcada en un enfoque cuantitativo, de tipo no experimental correlacional. La investigación concluye que si existe una correlación inversa de grado moderado entre las variables mencionadas, puesto que los resultados del análisis evidenciaron que la significancia o P valor = 0,01, $\alpha=0,05$.

González y Rodríguez (2018), quienes estudiaron la disgrafía y los problemas de aprendizaje. El estudio fue de enfoque cuantitativo y diseño no experimental correlacional. Los autores llegaron a las siguientes conclusiones: las causas de las dificultades de escritura, como posición inadecuada de la cabeza, hombros y torso, la colocación del papel que afectaba la posición de escritura, y la mala colocación del codo y antebrazo que afectaba la forma de escribir, lo que se reflejaba en la calidad de la escritura e incluso fatiga física. Asimismo, esta postura inadecuada afecta la retención de información y se evidenció que existe una correlación importante entre la disgrafía y el aprendizaje de la escritura.

López (2019) llevó a cabo un estudio sobre el desarrollo psicomotor y disgrafía, teniendo un enfoque cuantitativo de tipo básico y modelos relacionados. Los resultados mostraron que ocurrieron errores gráficos en las tres pruebas: la "omisión" fue el error común en la prueba de copia, mientras que la "inversión" fue menos común; en la prueba de dictado la "rotación" y en la prueba de escritura espontánea, el error se produce en la totalidad parcial del grafismo (tamaño de letra, irregularidades, entre otros). Asimismo, concluye que el desarrollo psicomotor y la disgrafía están parcialmente relacionados.

Galindo (2017) efectuó una investigación para establecer el impacto del programa en la corrección de la disgrafía, empleado un enfoque cuantitativo, de corte preexperimental, método hipotético deductivo. A partir de los resultados obtenidos concluyó que el programa en mención produjo un impacto significativo

en la mejora de la disgrafía en el grupo de investigación por lo que rechazó la hipótesis nula, $Z_c < Z_t$ ($-4,865 < -1,96$) con tendencia de cola izquierda siendo $p < \alpha$ ($0,00 < 0,05$) confirmando la relevancia del estudio.

Caisahuana (2022) realizó un estudio para señalar la relación de las deficiencias en escritura y déficits de lectoescritura. Este estudio pertenece a un diseño básico, no experimental con alcance descriptivo. En cuanto a la disgrafía se asoció positivamente con los déficits de lectura y escritura en los niños, teniendo como resultados que, el 26,8 % muestran una disgrafía baja, un 17,1% déficit de lectoescritura y el 22,0 % se encontró en el valor alto en déficit de lectoescritura; siendo el p valor de 0,000; en consecuencia, la conclusión fue que la disgrafía se relaciona de manera positiva en el déficit de lectoescritura del grupo de estudio.

Asimismo, Torres et al. (2020) hizo una investigación que tuvo como objetivo analizar cómo el juego a través de sus diversas estrategias metodológicas, lúdicas y didácticas posibilitan el desarrollo de la práctica pedagógica. Se concluyó que los docentes lograron mejorar su trabajo a nivel pedagógico y de manera significativa luego de haberse preparado y desarrollado las estrategias señaladas.

En cuanto a las bases teóricas sobre el juego, varios autores lo definen, como Froebel (1913) quien menciona que la enseñanza debe considerar al estudiante como una actividad creadora, despertando su interés a través de estímulos. Froebel fortalece los métodos a través del juego en el aprendizaje, siendo el primero en usar metodología lúdica en la educación como parte importante en la vida estudiantil. También creó las ocupaciones, lo que en la pedagogía actual conocemos como técnicas de aprestamiento. Menciona que la educación comienza en la etapa infantil, por ello la relevancia del juego ya que a través de este, es que el niño aprende a relacionarse con sus compañeros, a compartir, resolver problemas, desarrolla su creatividad y a ser solidario con los demás, por lo que la educación debe darse en un entorno de amor y respeto.

Meneses y Monge (2001) manifiesta que el juego es pura acción sin interés; es simple es espontáneo, es innato, es externo. Asimismo, el juego es

automotivado en base al interés personal o al impulso expresivo. El juego natural tolera diferentes habilidades motrices, las reglas son comunes y las diferentes actividades son abiertas y personales. Refleja el entorno donde se desenvuelve la persona; convirtiéndose en una actividad indispensable ya que aporta al desenvolvimiento integral del niño. En este sentido, Flinchum (1988), precisa que el juego le da al niño licencia para liberarse, desarrolla capacidades interpersonales y lo guía a ubicarse dentro de su contexto social. Es a través del juego, donde los niños se inician en la socialización con sus pares, a preguntar y dar solución a problemas propios de su edad.

Sutton-Smith (1978) precisa que el juego y las actividades son el apoyo que se requiere para una educación integral, su cumplimiento necesita de la interacción y la actitud social. Para el logro de la capacidad de jugar en los niños es importante lograr el dominio de habilidades sociales, cognoscitivas, motrices y afectivas.

Mientras que Zapata (1990) concibe que el juego es un componente fundamental en la enseñanza de los menores, ya que ellos desarrollan más su capacidad de aprender a la vez que juegan, esta acción debe tornarse en el núcleo del programa. Asimismo, Díaz (1993) lo define como un ejercicio puro, no existe algún tipo de interés; sencillamente el jugar es natural, innato y se exterioriza haciendo que se sientan bien.

Asimismo, para Torbert y Schneider (1986), los juegos son llaves que abren varias puertas. Erikson y Piaget dicen que el juego es una apasionada evolución en la existencia de un niño. El niño en el transcurso de este tiempo desarrolla fuertemente sus habilidades en relación con el entorno. Ambos intentan resumir el juego y el comportamiento de la persona y viceversa.

Por otro lado, Pacheco (1983) precisa en su teoría sobre tipos de juego que estos se pueden combinar cuando la situación lo amerite, indicando cuatro tipos de juegos: recreativos que se practican por placer o diversión sin importar el tiempo, el lugar, etc.; de salón que se van a practicar en lugares cerrados, como por ejemplo un salón de clases; los predeportivos, relacionados íntimamente con el deporte y

los juegos pedagógicos, que van íntimamente relacionados con el aprendizaje educativo del alumno, en éste tipo de juego los estudiantes aprenderán temas importantes para mejorar su desempeño escolar.

Tomando como base estas teorías, se desarrolló el programa “Manitos jugando” con el propósito de brindar a los estudiantes las condiciones necesarias para interactuar con sus compañeros y mejorar su rendimiento académico a través de las actividades planificadas en las sesiones con la ayuda de juegos, permitiendo que logren superar de manera placentera y con mucha motivación sus dificultades en la escritura. la aplicación del programa permitió que los estudiantes con disgrafía escriban letras sin omitirlas, sin añadir o repetirlas; uniendo o separando las palabras y oraciones de manera correcta, siguiendo la direccionalidad y linealidad al escribir, agarren el lápiz de manera correcta y escriban con letra legible.

El programa consistió en 12 sesiones de aprendizaje, cada sesión tuvo una duración de 45 minutos, a través de juegos se ayudó a los estudiantes a trabajar diferentes aspectos donde presentaban dificultades, como el fortalecimiento de los dedos pinza, responsables del correcto agarre del lápiz, juegos para trabajar trazos; para la diferenciación de letras parecidas, el uso de sopa de letras, detectives de letras, material que sirvió como modelo para que los niños puedan recurrir a ellos cuando lo necesiten, tanto en letras como en números como la afectiva-emocional que consiste en la expresión y autocontrol a través del juego. Por lo tanto, es una actividad que desarrolla en el estudiante emociones positivas y permite adquirir conocimientos relacionados a mejorar la disgrafía. También, se desarrolla la interacción social en los niños, promueve la integración, adaptación, igualdad y convivencia. Es así, que el juego permite conocerse a sí mismo y el entorno; los niños a través del juego comparten sus habilidades mostrando a otros sus fortalezas y aprendiendo de manera cooperativa.

En tal sentido, Meneses y Alvarado (2001) establecen aspectos que el niño desarrolla y fortalece a través del juego, en cuanto al aspecto cultural, permite a los niños imitar elementos del entorno en el que vive, adaptándose y desarrollando habilidades de sus compañeros de estudio. El juego permite promover la

imaginación y el incremento de la originalidad en los niños, permitiéndole la fluidez del pensamiento y el incremento de sus habilidades, trabajar en un contexto lúdico facilita el pensamiento creativo ya que desarrolla su autonomía de pensamiento y expresión, la capacidad para producir e incentivar. De igual manera, se desarrolla el aspecto cognitivo, que permite al estudiante fortalecer sus capacidades y habilidades facilitando el proceso del pensamiento abstracto, es decir, que el niño sea capaz de crear representaciones mentales. El desarrollo sensorial, también es otro aspecto importante a tener en cuenta para desarrollar y experimentar, por otro lado, permite la autoexploración de sus posibilidades sensoriales y motoras, y su desarrollo. Finalmente, el niño puede desarrollar el aspecto motor permitiéndole, aprender con facilidad relaciones causa-efecto, modificando su acciones y causando cambios en su aprendizaje.

En cuanto a la variable disgrafía, son muchos los autores que definen este término, según Hernández (2004), el término disgrafía se refiere a un grupo de trastornos de aprendizaje del lenguaje en los estudiantes que perjudica, principalmente al lenguaje escrito” (p.35). Los síntomas de este trastorno pueden ser, confusión de direcciones de letras parecidas, escritura ilegible, falta de percepción visual, desviación de la dominancia cerebral, memoria frágil, disfunciones motoras, retraso en la maduración, desarrollo lento del habla, disfunciones neurológicas y desarrollo tardío en el lenguaje.

Por su parte, Delgado, et al. (2017) la definen como dificultades en la replicación de símbolos alfabéticos y numéricos. Así, el trastorno se relaciona únicamente con la gráfica, no con la ortografía y sintáctica de las reglas ortográficas anormales, aunque puede afectar negativamente a estas adquisiciones. Mientras que, Rivas y Fernández (2004) precisa que la disgrafía es una disfunción que afecta la escritura notoriamente. Para, Arandia (2012) un niño con dificultades en la escritura tiene un alto índice de tener disgrafía. La escritura ilegible o de poca calidad fomenta la distorsión en la comunicación (Narvarte, 2005). Como hemos visto, los autores antes mencionados coinciden en que el trastorno disgráfico no se refiere a un daño cerebral o nervioso, ni a un deterioro sensorial o intelectual.

Entonces esta es una situación que puede ser resuelta por el docente en el aula y todos los entes involucrados en el proceso de aprendizaje.

La disgrafía es un trastorno que produce dificultades en la expresión escrita (Vicente y Bayardo, 2018), la escritura se convierte en una lucha constante, al sostener un lápiz, sentarse derecho, escribir en las líneas, dentro de los márgenes, mezclar letras mayúsculas y minúsculas, omitirlas o reemplazarlas. Cabe señalar que cuando esto sucede, la escritura puede volverse lenta, difícil y convertirse en un factor limitante en el proceso de aprendizaje.

Para Portellano (1988) la disgrafía constituye un problema de la escritura que perjudica a la forma o al significado no permitiendo que cumpla con sus funciones. Este trastorno se aparece en alumnos con inteligencia normal, con una apropiada estimulación de su entorno sin ningún tipo de trastorno, ya sea neurológico, sensorial, motriz o afectivo intenso. Asimismo, Alcántara (2011) considera a la disgrafía como un trastorno de tipo funcional que no es causado por ningún impedimento cerebral o sensorial, ni siquiera por un déficit intelectual; el trastorno perjudica directamente la ortografía, los trazos y la forma de las letras del niño y, en la mayoría de los casos, sucede cuando no funcionan las habilidades cognitivas importantes, lo que dificulta las habilidades motoras y, por lo tanto, las actividades gráficas. Portellano (2005) sugiere que la disgrafía es una serie de cambios de percepción motora que ocurren entre las edades de cuatro y cinco años y que, si no se detectan, conducen a la disgrafía. Aquí cobra mucha importancia el carácter preventivo de la disgrafía. Saber identificar signos o indicadores de mala escritura requiere prestar atención a la mirada del docente.

Ante lo manifestado por Portellano (1988) las dimensiones utilizadas en esta investigación son: la primera dimensión, la disgrafía disléxica o específica que viene a ser una alteración simbólica de la escritura. Asimismo, es aquella que perjudica al contenido de la escritura, presentándose inconvenientes para copiar las letras o palabras, no responden a una alteración motora, sino a una mala apreciación de las formas al no presentar una adecuada orientación temporal, ritmo, etc. Según el autor, para identificar a un alumno que presente este tipo de disgrafía, tenemos que ver que sus errores frecuentes cambian el contenido de la escritura. Los errores

comunes que presenta un estudiante con este tipo de disgrafía son: omisión de letras, sílabas o palabras, confunden letras con sonido parecido, presentan confusión visual de letras de formas similares pero con orientación distinta p-b, con orientación igual b-d, inversión o transposición de sílabas orca por roca, confusiones auditivas entre sonidos: t- d, b-v, aumenta letras y sílabas en sitios que no corresponden: plato-palato, no discrimina el espacio que debe existir entre las sílabas, palabras o letras. También, Rivas y Fernández (2004) señala que la: disgrafía es un fenómeno parecido a la dislexia pero referido a la escritura, donde se da una mala percepción de las formas, del orden que ocupa dentro de palabras, etc.

La segunda dimensión es la disgrafía caligráfica o motriz, este tipo de disgrafía va a afectar la calidad de la escritura, concretamente al grafismo en sus aspectos grafomotores. El alumno que presenta este tipo de disgrafía entiende la relación entre lo que escucha, lo que pronuncia correctamente y la representación gráfica de lo que escucha, pero encuentra problemas en la escritura como producto de una deficiente motricidad. Según el autor, la escritura de un alumno con disgrafía caligráfica o motriz es pausada con movimientos gráficos disociados, coge de manera incorrecta el lápiz, la forma en que presiona el lápiz sobre el papel es incorrecta, el niño se cansa al momento de escribir, la postura al momento de escribir es inadecuada, la inclinación de la hoja es impertinente, no sigue la dirección correcta de las líneas de los renglones del cuaderno, no presenta un espacio adecuado entre las palabras o entre un renglón y otro, copia textos con incongruencias, no respeta la separación de las palabras, sobre escribe letras o números de manera inadecuada y presenta trastorno del tamaño y la forma de la letra lo que repercute en su entendimiento.

En esa misma línea, Narvarte (2010) menciona que: son alteraciones psicomotoras. El alumno que presenta disgrafía motora si entiende la relación entre los sonidos que escucha, y que el mismo pronuncia claramente, y también la representación gráfica de estos sonidos; pero tiene dificultad al momento de escribirlos como consecuencia de una pobre motricidad. (p.228)

III. METODOLOGÍA

3.1 Tipo y diseño de investigación

El presente trabajo tiene un enfoque cuantitativo, Hernández y Mendoza (2018), consideran que el conocimiento debe ser objetivo, realizar mediciones numéricas, recolectar datos y procesar datos. La presente investigación buscó mostrar la influencia del programa “Manitos jugando” en la mejora de la disgrafía, es decir probar las hipótesis previamente formuladas.

La investigación es de tipo aplicada porque manipula la variable y al mismo tiempo interviene en la realidad, utilizando un diseño experimental de tipo preexperimental. Citando a Hernández et al. (2014) precisan que el diseño refiere a las diferentes técnicas que se utilizan para la recolección de datos. De acuerdo a lo mencionado, los autores indican que, en este tipo de investigación, quien realiza el estudio puede manipular la variable, con el objetivo de saber el porqué de su presencia e influencia y consecuencias que origina en la otra variable.

A su vez, esta investigación es de nivel explicativo porque permite establecer las causas de los fenómenos o sucesos que son materia de estudio, Hernández et al. (2014) indican que su objetivo es dar una explicación del por qué ocurre un suceso y de qué manera se hace notorio.

Asimismo, el método es hipotético – deductivo porque se pondrá a prueba las diferentes hipótesis que se toman como verdaderas, sin tener seguridad acerca de ellas. Gianella (1995).

En este tipo de estudio se aplicó un pretest y un postest en un solo grupo no empleándose un grupo de control. El pretest se aplicó a los alumnos previo al tratamiento experimental de la investigación, y finalmente el postest al estímulo, como lo indican Hernández et al. (2010).

El esquema es como se indica:

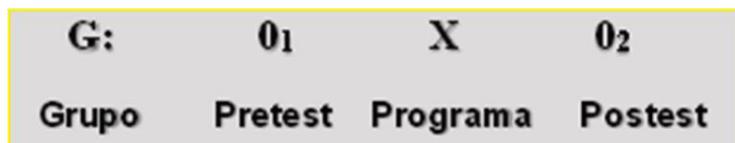


Figura 1 Diseño preexperimental

Donde:

- G:** Representa al grupo conformado por 30 alumnos de 1º de primaria de la institución educativa Perú Kawachi
- O₁:** Representa a la observación de entrada (Pretest) para medir la disgrafía.
- X:** Programa experimental “Manitos jugando”.
- O₂:** Representa a la observación de salida (Posttest) para medir la disgrafía.

3.2 Variables y operacionalización

Según Kerlinger (1985) la operacionalización de variables viene a ser el cambio de conceptos y proposiciones teóricas en variables concretas.

La definición conceptual de la variable dependiente disgrafía está definida según Portellano (1988) como un trastorno de la escritura que afecta la forma o el significado y es de tipo funcional, se observa en estudiantes con inteligencia normal, estimulación ambiental suficiente y sin deficiencias neurológicas, sensoriales, motoras o afectivas graves.

En ese sentido, operacionalmente para la variable disgrafía se trabajó en base a dos dimensiones la primera, la disgrafía disléxica o específica conformada por 6 indicadores y 10 ítems y la segunda dimensión, la disgrafía caligráfica o motriz conformada por 13 indicadores y 15 ítems, haciendo un total de 25 ítems, con las cuales se midió la variable. Se tuvo como niveles inicio, proceso y logrado. Cabe determinar que en esta prueba los reactivos empleados son dicotómicos 1=si y 0=no.

El programa “Manitos jugando” se sustenta en el juego ya que involucra la imaginación, exploración, creación y fantasía de los estudiantes; mientras juegan

aprenden a prestar atención, a memorizar, razonar, socializar etc. En esa misma línea, Meneses y Monge (2001) afirman que el juego es pura acción, sin interés, es simple, espontáneo, innato, externo. El juego es automotivado en base al interés personal o al impulso expresivo. El juego natural tolera diferentes habilidades motrices, las normas o reglas son comunes y las actividades son espontáneas y personales.

3.3 Población, muestra y muestreo

3.3.1 Población

La población se compone de sujetos con las mismas características Hernández y Mendoza (2018). En tal sentido, la presente investigación está conformado por 90 estudiantes del colegio "Perú Kawachi", distribuidos en tres secciones de 30 alumnos cada una.

Criterios de inclusión: para el estudio se consideraron los 30 alumnos matriculados del 1er grado B, al ser el aula a cargo de la investigadora.

Criterios de exclusión: Se exceptuó las secciones A y C del 1er grado por no estar a cargo de la investigadora.

3.3.2 Muestra

De la misma manera Hernández y Mendoza (2018) establecen que la muestra es una parte de la población. Por ello, se trabajó con la sección del primero B de primaria que son 30 estudiantes.

3.3.3 Muestreo

Según Valderrama (2015), Ñaupas et al (2018) y Hernández y Mendoza (2018) establecen que para un muestreo por conveniencia no es necesario trabajar las fórmulas sino depende del investigador. En esta investigación la muestra fue no probabilística por conveniencia de la investigadora.

3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

De acuerdo con Ñaupas et al. (2018), mencionan que las técnicas e instrumentos empleados en la recopilación de información, son un conjunto de procedimientos, herramientas para conseguir información datos de la investigación.

Asimismo refieren que la observación es un proceso práctico del método científico que tiene como objetivo obtener información sobre hechos de actualidad. Este estudio utilizó métodos de observación para estudiar cuidadosamente los hechos, recopilar y registrar la información necesaria para el análisis.

Toda técnica de investigación se aplica a través de un instrumento, la técnica y el instrumento debe coincidir. Este estudio utilizó como instrumento una guía de observación y la técnica de observación. Según Ñaupas et al. (2018), las guías de observación se enfocan no solo en captar interacciones verbales sino también en gestos que son plasmados en la escritura. En ese sentido, la guía de observación fue elaborado por la investigadora, quien propuso ítems para cada indicador de dimensión variable de acuerdo con las definiciones del marco teórico (ver anexo 2).

En este proceso de construcción propia se requirió la validez del contenido del instrumento por juicio de expertos, quienes evaluaron y dieron su conformidad considerando los criterios de pertinencia, relevancia y claridad de los ítems. (Ver anexo 3). Asimismo, precisan Ñaupas et al. (2018) que la validez de un instrumento reside en que mida con legitimidad lo que tiene que medir. Por lo manifestado, la validación del instrumento se encargó a tres expertos. (Ver anexo 7).

En cuanto a la confiabilidad, como lo menciona Ñaupas et al. (2018), es el grado de certeza con que se aceptan los resultados alcanzados, además esta confiabilidad consiste en aplicar la misma prueba a varios sujetos cuyos resultados son similares. En tal sentido, para mostrar que el instrumento de 25 ítems es confiable, se aplicó la prueba piloto a 3 estudiantes del nivel primario con rasgos similares a la muestra. Asimismo, la estadística de confiabilidad se efectuó por medio de KR 20 siendo el valor 0.8102; esto indicó que el instrumento tiene alta confiabilidad por lo tanto se puede aplicar a la muestra.

3.5 Procedimiento

Se implementó en la institución educativa “Perú Kawachi”, al iniciar se envió una carta al director, y al ser aceptada, se procedió a aplicar a los alumnos el pretest que estaba conformada por 25 ítems, esta prueba piloto tuvo una duración de 45

minutos; posteriormente se aplicó el programa “Manitos jugando”.

Después del programa se aplicó el postest y, con los datos obtenidos se realizó el procesamiento de los resultados, los cuales se utilizaron para medir la influencia del programa “Manitos jugando” en la disgrafía de los estudiantes de primer grado B; cabe resaltar que este programa se trabajó y desarrolló de manera presencial dentro del horario escolar.

3.6 Métodos de análisis de datos

Los datos obtenidos de la guía de observación fueron registrados en el programa Microsoft Office Excel 2019 y luego la base de datos se ingresó al programa estadístico IBM SPSS Versión 26. Para determinar la distribución de los datos, se empleó la prueba Shapiro Wilk lo que permitió el uso del estadístico de Wilcoxon, para obtener resultados descriptivos e inferenciales de los que se presentan tablas en forma de frecuencias y porcentajes para precisar la diferencia entre el pretest y el postest y determinar la influencia del programa “Manitos jugando” en la disgrafía.

3.7 Aspectos éticos

La investigación realizada ha sido aprobada por la instancia competente del colegio donde se realizó el estudio, los resultados de obtenidos de la guía de observación son confiables, la presente investigación es original y no contiene plagio. Se ha respetado la confidencialidad de los alumnos. Además, se siguieron las citas de derechos de autor adecuadas en la séptima edición de acuerdo con el Estándar Internacional de Citas Bibliográficas (APA). De la misma forma se utilizó el turnitin para considerar el reporte y evitar la copia. También se consideró el reglamento de investigación de la escuela de posgrado de la universidad.

IV. RESULTADOS

Resultados descriptivos

Tabla 1

Estadística descriptiva de los niveles de disgrafía

		Pretest		Posttest	
		Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Válido	Inicio	16	53.3%	1	3.3%
	Proceso	5	16.7%	4	13.3%
	Logrado	9	30.0%	25	83.3%
	Total	30	100%	30	100%

Fuente: *Elaboración propia.*

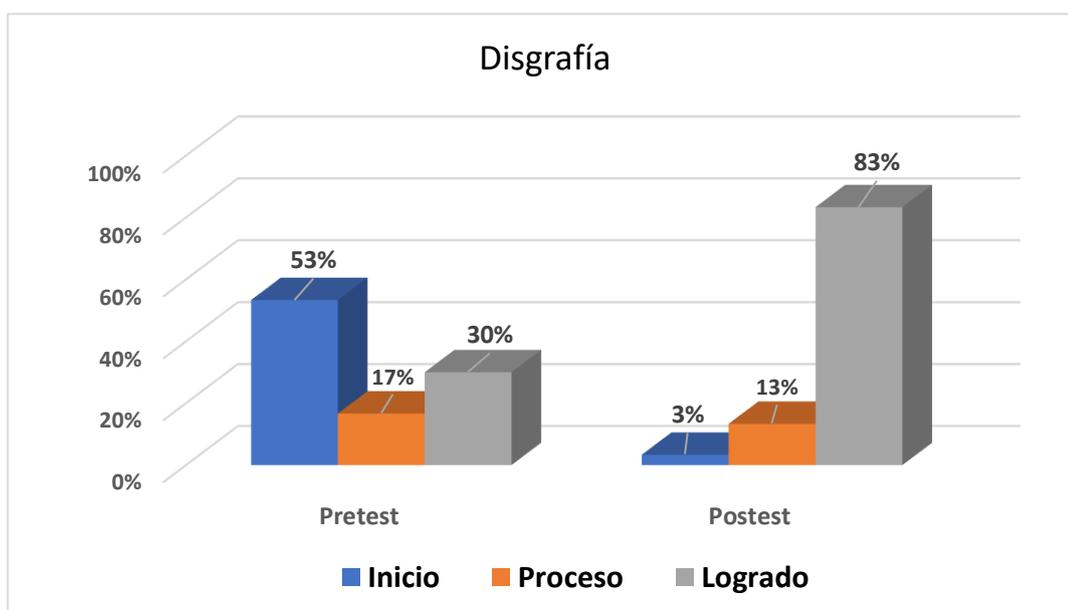


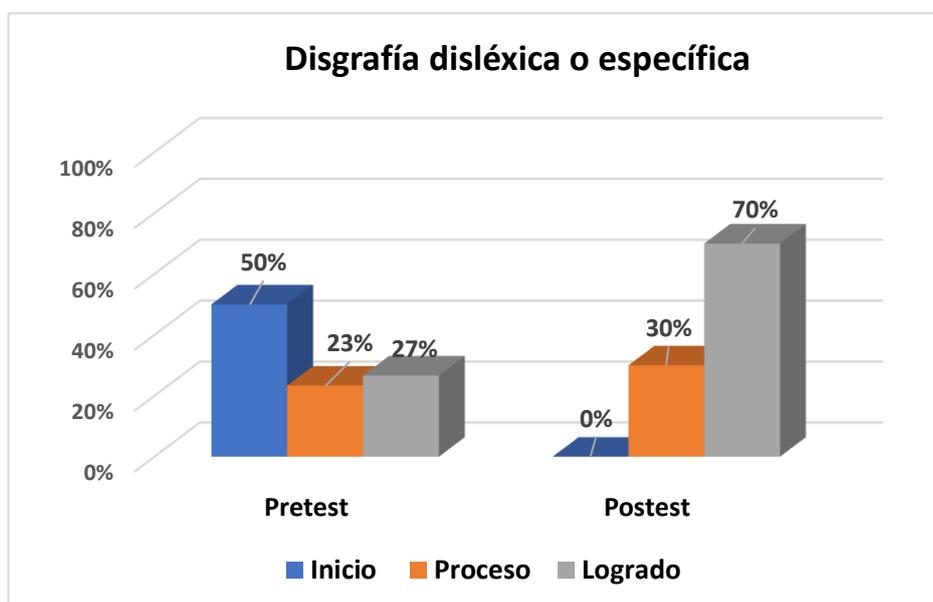
Figura 2 *Diferencia entre niveles de la variable disgrafía*

Como se observa en la tabla 1, la variable disgrafía, en el pretest el 53.3% de los estudiantes se ubican en el nivel inicio, un 30% se ubican en un nivel logrado y el 16.7% se encuentran en el nivel proceso. Con respecto al posttest después de aplicar el programa “Manitos jugando” la disgrafía en los estudiantes mejoró al 83.3% obteniendo un nivel logrado, el 13.3% en nivel proceso y un 3.3% se encuentran en el nivel inicio.

En conclusión el programa ha tenido influencia positiva en la mejora de la disgrafía.

Tabla 2*Distribución de niveles de la disgrafía disléxica o específica*

		Pretest		Postest	
		Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Válido	Inicio	15	50.0%	0	0.0%
	Proceso	7	23.3%	9	30.0%
	Logrado	8	26.7%	21	70.0%
	Total	30	100%	30	100%

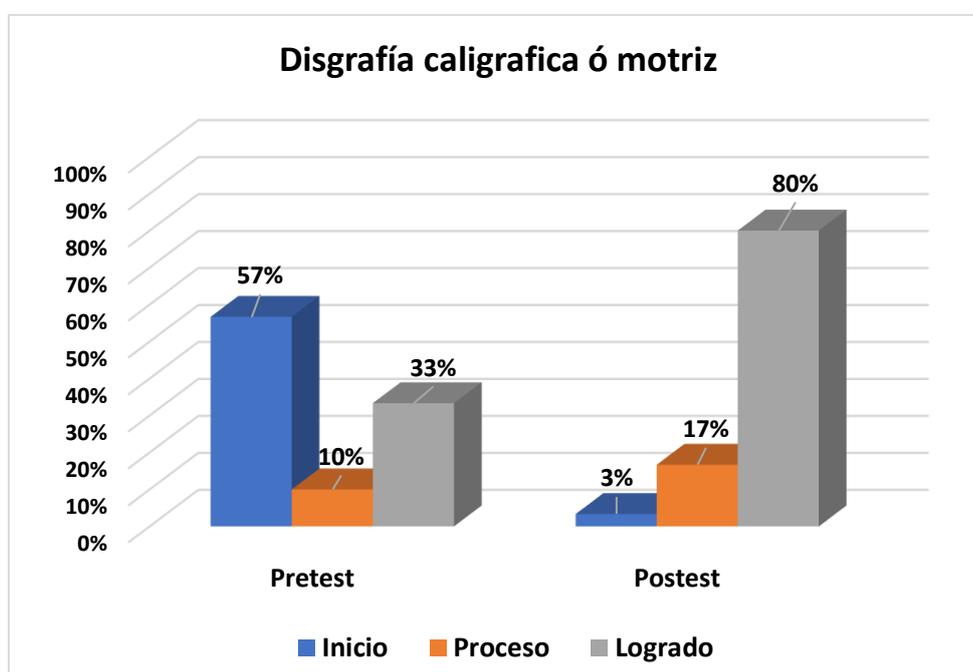
Fuente: *Elaboración propia.*Figura 3. *Diferencias entre niveles de la dimensión disgrafía disléxica o específica*

Se observa en la tabla 2, la comparación de la dimensión disgrafía específica o disléxica, en el pretest el 50% de los alumnos se ubican en el nivel inicio, un 26.7% se ubican en un nivel logrado y el 23.3 % se encuentran en el nivel proceso. Con respecto al postest después de aplicar el programa “Manitos jugando” la disgrafía específica o disléxica en los estudiantes mejoró al 70% obteniendo un nivel logrado, el 30% en nivel proceso y un 0% se encuentran en el nivel inicio.

En conclusión el programa ha tenido influencia positiva en la mejora de los niveles de disgrafía específica o disléxica.

Tabla 3*Distribución de niveles de la disgrafía caligráfica o motriz*

		Pretest		Postest	
		Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Válido	Inicio	17	56.7%	1	3.3%
	Proceso	3	10.0%	5	16.7%
	Logrado	10	33.3%	24	80.0%
	Total	30	100%	30	100%

Fuente: *Elaboración propia.**Figura 4. Diferencias entre niveles de la dimensión disgrafía caligráfica o motriz*

Se observa en la tabla 3, la comparación de la dimensión disgrafía caligráfica o motriz, en el pretest el 56.7% de los estudiantes se ubican en el nivel inicio, un 33.3% se ubican en un nivel logrado y el 10% se encuentran en el nivel proceso. Con respecto al postest un 80% obtuvo un nivel logrado, 16.7% en nivel proceso y un 3.3% se encuentran en el nivel inicio.

En conclusión el programa ha tenido influencia positiva en la mejora de los niveles de disgrafía caligráfica o motriz.

Prueba de normalidad

Tabla 4

Resultados de la prueba de normalidad.

Variable	Shapiro - Wilk		
	Estadíst.	gl	Sig.
disgrafía_pre	.833	30	.001
disgrafía_post	.879	30	.003

En lo que respecta a la tabla 4, para la prueba de normalidad, se tomó el estadístico de Shapiro-Wilk, por cuanto la muestra es de 30 participantes, la misma que indica unas significancias menores que 0,05. Se puede observar que en la *disgrafía_pre* se encontró un estadístico de 0.833, con una significancia de $.001 < 0.05$, y en la *disgrafía_pos* el estadístico es 0.879 con una significancia de $.003 < 0.05$ se deduce que la distribución es no normal, por lo tanto, el análisis utilizará pruebas no paramétricas con el estadístico de Wilcoxon.

Resultados inferenciales

Grado de significancia: es $p < 0.05$, estos resultados se dan dentro de un nivel de confianza del 95%.

Norma de decisión: para la interpretación de resultados los niveles de significancias deben ser:

$p \text{ valor} < 0.05$, rechazar H_0

$p \text{ valor} \geq 0.05$, aceptar H_0 .

Prueba de hipótesis

Prueba de hipótesis general

Ho: El programa “Manitos jugando” no influye positivamente en la mejora de la disgrafía en el grupo de estudio.

Ha: El programa “Manitos jugando” influye positivamente en la mejora de la disgrafía en el grupo de estudio.

Tabla 5

Contrastación de la hipótesis general

		N	Rango promedio	Suma de rangos
disgrafía_post	Rangos negativos	0 ^a	.00	.00
	Rangos positivos	26 ^b	13.50	351.00
disgrafía_pre	Empates	4 ^c		
	Total	30		

Tabla 6

Estadístico de prueba

	disgrafía_post – disgrafía_pre
Z	-4.459 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	.001

^b Se basa en rangos negativos

De acuerdo a la tabla 6, sobre la prueba estadística de la variable disgrafía que tiene un comportamiento no paramétrico se ha realizado la prueba de hipótesis de Wilcoxon donde el ($z = -4.459^b$), con el ($p = 0.001$); es decir el ($p < 0.05$); por lo tanto, se debe rechazar la hipótesis nula; estableciéndose que el programa “Manitos jugando” influye positivamente en la mejora de la disgrafía en el grupo de estudio.

Prueba de hipótesis específica 1

Ho: El programa “Manitos jugando” no influye positivamente en la mejora de la dimensión disléxica o específica en el grupo de estudio.

Ha: El programa “Manitos jugando” influye positivamente en la mejora de la dimensión disléxica o específica en el grupo de estudio.

Tabla 7

Contrastación de la hipótesis específica 1

Dimensiones		N	Rango promedio	Suma de rangos
disgrafíadisléxica_post	Rangos negativos	0 ^a	.00	.00
disgrafíadisléxica_pre	Rangos positivos	23 ^b	12.00	276.00
	Empates	7 ^c		
	Total	30		

Tabla 8

Estadístico de prueba

	disgrafíadisléxica _post disgrafíadisléxica_pre
Z	-4.211 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	.001

En la tabla 8, sobre la prueba estadística de la dimensión disléxica que tiene un comportamiento no paramétrico se ha realizado la prueba de hipótesis de Wilcoxon donde el ($z = -4.211^b$), con el ($p = 0.001$); es decir el ($p < 0.05$); por lo tanto, se debe rechazar la hipótesis nula; estableciéndose que el programa “Manitos jugando” influye positivamente en la mejora de la dimensión disléxica o específica en los estudiantes del grupo de estudio.

Prueba de hipótesis específica 2

Ho: El programa “Manitos jugando” no influye positivamente en la mejora de la dimensión caligráfica o motriz en el grupo de estudio.

Ha: El programa “Manitos jugando” influye positivamente en la mejora de la dimensión caligráfica o motriz en el grupo de estudio.

Tabla 9

Contrastación de la hipótesis específica 2

Dimensión		N	Rango promedio	Suma de rangos
Caligráfica o motriz_post	Rangos negativos	0 ^a	.00	.00
Caligráfica o motriz_pre	Rangos positivos	24 ^b	12.50	300.00
	Empates	6 ^c		
	Total	30		

Tabla 10

Estadístico de prueba

	Caligráfica o motriz _post Caligráfica o motriz _pre
Z	-4.290 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	.001

En la tabla 10, sobre la prueba estadística de la dimensión caligráfica o motriz que tiene un comportamiento no paramétrico se ha realizado la prueba de hipótesis de Wilcoxon donde el ($z = -4.290^b$), con el ($p = 0.001$); es decir el ($p < 0.05$); por lo tanto, se debe rechazar la hipótesis nula; estableciéndose que el programa “Manitos jugando” influye positivamente en la mejora de la dimensión caligráfica o motriz en los estudiantes del grupo de estudio.

V. DISCUSIÓN

El estudio de investigación tuvo como objetivo determinar la influencia del programa “Manitos jugando” en la disgrafía en el grupo de estudio se pudo encontrar que los valores de significancia = $0,001 < 0.05$, a través de la prueba no paramétrica de rangos de Wilcoxon, nos indica que hay una influencia positiva en la mejora de la disgrafía. De acuerdo a los resultados observados en de la tabla 1, se evidencia que en el pretest en el nivel logrado se obtuvo un 30%, mientras que luego de aplicar el programa “Manitos jugando” en el posttest se obtuvo 83.3%. Asimismo en el nivel proceso durante el pretest se obtuvo 16.7% y luego de aplicar el programa en el posttest se obtuvo 13.3%, con respecto al nivel inicio en el pretest se obtuvo 53.3%, y después de aplicar el programa en el posttest se obtuvo 3.3 siendo favorable el programa para la población de estudio. Demostrando que el programa “Manitos jugando” logró mejorar la escritura tanto en su significado como en su forma.

En tal sentido, se ha encontrado similitud con la tesis de Palma (2018) cuya finalidad fue mejorar la escritura en niños, a través de un programa en base a juegos estructurados, concluyendo, que el programa trajo resultados positivos en el aprendizaje de los alumnos. Por lo que se concuerda con lo expuesto, ya que el programa ayudó a la mayoría de la población en estudio a mejorar las dificultades que presentaban en la escritura, cuando los niños realizan las actividades de aprestamiento de manera habitual demuestran entusiasmo al inicio pero posteriormente se convierte en una actividad aburrida que le produce cansancio, terminando el trabajo de manera apurada no cumpliendo con el objetivo propuesto; pero al plantearles las sesiones del programa basadas en juegos se pudo observar alegría y mucho entusiasmo al realizar las actividades, cumpliéndose con los objetivos propuestos. Los resultados evidenciados se pueden explicar con los conceptos de Zapata (1990) cuando dice que el juego es un elemento primordial en el aprendizaje de los infantes, ya que ellos aprenden más en tanto juegan, por lo que esta actividad debe tornarse en el núcleo del programa. De igual manera Sutton-Smith (1978) reconocieron que el juego y las actividades son el apoyo que se requiere para una educación integral, su cumplimiento necesita de la interacción

y la actitud social.

Estos resultados indican que se debe atender las dificultades en la escritura que se observen en los niños de manera oportuna y ésta se debe realizar teniendo en cuenta los intereses y necesidades particulares de los niños desarrollando sesiones basadas en juegos que ayuden a mejorar las dificultades observadas. Siendo importante que el docente esté atento y pueda reconocer las características o indicadores de una mala escritura para que realice acciones de prevención.

Con respecto a la hipótesis específica 1, se concluyó que el programa “Manitos jugando” influye positivamente en la mejora de la dimensión disléxica o específica en la población estudiada. De la misma manera hay una semejanza con Galindo (2017) en su investigación concluyó que el programa de prevención-corrección de la disgrafía corrige la fase de corrección y eliminación de alteraciones de la escritura en estudiantes, como la orientación de palabras parecidas, unión y separación correcta de las palabras en un texto, entre otras.

Estos resultados, se pueden comprender desde lo expuesto por Portellano (1988) quien mencionó que la disgrafía disléxica o específica es aquella que perjudica al contenido de la escritura, presentándose inconvenientes para transcribir las letras o palabras, no responden a una alteración motora, sino a una mala apreciación de las formas al no presentar una adecuada orientación temporal, ritmo, etc. De acuerdo con esta perspectiva es importante que los docentes estén atentos a las dificultades disléxicas o específicas como las inversiones, omisiones, separación o unión de sílabas y palabras, etc, que tengan sus estudiantes al momento de escribir, estas dificultades sino son corregidas a tiempo, se convertirán en una desventaja en su aprendizaje y puede repercutir en otros ámbitos como el emocional, familiar y social. El programa “Manitos jugando” ayudó en un 70% a obtener un nivel logrado, demostrando que los estudiantes mejoraron el significado de su escritura, escribiendo correctamente letras, sílabas, palabras sin omitirlas, identificando letras de forma idénticas pero con orientación distinta, copiando palabras sin modificar secuencias, escribiendo palabras sin añadir o repetir letras o sílabas, uniendo las sílabas, palabras o letras correctamente, escribiendo

oraciones separando las palabras de manera correcta.

Para la hipótesis específica 2, se concluyó que el programa “Manitos jugando” influye positivamente en la mejora de la dimensión caligráfica o motriz en el grupo de estudio. Este resultado se ve fortalecido con los hallazgos de Fonseca y Colcha (2019) quienes en su investigación evidenciaron que los estudiantes que presentan disgrafía motriz no cogen el lápiz de manera pertinente; por lo tanto, tienen dificultades de grafismo, líneas y trazos no adecuados, también dichos estudiantes tienen dificultad para escribir letras; entonces, los estudiantes que presentan esta dificultad no pueden seguir un proceso adecuado de escritura, concluyendo que la disgrafía si tiene relación con el progreso de la escritura ya que los niños que presentan estas alteraciones se le obstaculiza seguir un proceso acertado en la escritura.

Asimismo, estos resultados se pueden comprender desde lo expuesto por Portellano (1988), quien considera que la disgrafia caligráfica o motriz va a afectar la calidad de la escritura, concretamente al grafismo en sus aspectos grafomotores. Según el autor, la escritura de un alumno con disgrafía caligráfica o motriz es pausada con movimientos gráficos disociados, coge de manera incorrecta el lápiz, la forma en que presiona el lápiz sobre el papel es incorrecta, la postura al momento de escribir es inadecuada, la inclinación de la hoja es impertinente, no sigue la dirección correcta de las líneas de los renglones del cuaderno, copia textos con incongruencias, no respeta la separación de las palabras y no repasa y sobre escribe letras o números de manera adecuada. De la misma manera Alcántara (2011) considera a la disgrafía como un trastorno que perjudica directamente la ortografía, los trazos y la forma de las letras del niño y, en la mayoría de los casos, sucede cuando no funcionan las habilidades cognitivas importantes, lo que dificulta las habilidades motoras y, por lo tanto, las actividades gráficas.

Esto significa que las actividades realizadas a través del programa “Manitos jugando” indican que el 80.0 % de los estudiantes obtuvieron un nivel logrado, mejorando sus habilidades en cuanto a la forma en que escribe, la manera que sostiene el lápiz, como gradúa la fuerza del lápiz sobre el papel, su postura al

escribir, siguiendo la direccionalidad, escribiendo las letras del mismo tamaño, copiando textos cortos con legibilidad, respeta los espacios y escribe las palabras dentro del renglón sin salirse.

Por consiguiente la capacidad de comunicarnos de manera escrita es determinante en el mundo en que nos desenvolvemos; y es en la escuela donde los estudiantes se inician en el proceso de su adquisición, de allí la necesidad de brindar las estrategias oportunas y pertinentes para aquellos niños que presenten dificultades durante este proceso y así evitar problemas escolares, emocionales y hasta familiares que afecten su aprendizaje. La escritura entonces va a jugar un papel primordial, y por eso, si el aprendizaje no se maneja de forma apropiada y oportuna dificultará la obtención de nuevos saberes. En este sentido también se podría ver limitada la capacidad de comunicarse con su entorno, no solo a nivel educativo sino también a nivel social.

Finalmente la tesis ha evidenciado que el programa influyó positivamente en la mejora de la disgrafía del grupo de estudio, porque se pudo demostrar que lograron mejorar de manera significativa los problemas de escritura que se reflejaron en el pretest; de acuerdo al postest mejoraron notablemente al momento de coger el lápiz y tienen una postura correcta permitiéndole escribir con mayor facilidad y de manera adecuada, además al escribir siguieron la linealidad y direccionalidad, sus escritos son legibles y fáciles de entender; ya no se cansan ni demoran al copiar. En cuanto al significado de lo que escriben, han mejorado significativamente, escriben correctamente letras, sílabas, palabras sin omitirlas, identifican letras de forma idénticas; esto se evidencia en el momento de escribir espontáneamente o al hacer un dictado.

Por lo tanto, el programa “Manitos jugando” puede servir para que otros docentes lo apliquen en sus aulas a estudiantes que presenten estas dificultades. El programa al estar basado en juegos resultó ser muy acogedor para ellos. He allí el éxito del programa.

VI. CONCLUSIONES

Primera: De acuerdo con el objetivo general, se demostró que el programa “Manitos jugando” influye en la mejora de la disgrafía de los estudiantes, al comprobarse mediante el estadístico Wilcoxon puesto que la significancia es $p < 0.001$, es decir $p < 0.05$; por lo tanto se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis del investigador.

Segunda: De acuerdo al objetivo específico 1, se demostró estadísticamente que la aplicación del programa “Manitos jugando” influye en la mejora de la dimensión disléxica o específica de los estudiantes, dado que la significancia es $p < 0.001$, es decir $p < 0.05$; por lo tanto se debe dar por sentada la hipótesis generada por la autora de esta investigación.

Tercero: En cuanto al objetivo específico 2, se demostró estadísticamente que la aplicación del programa “Manitos jugando” influye en la mejora de la dimensión caligráfica o motriz de los estudiantes, dado que la significancia es $p < 0.001$, es decir $p < 0.05$; por lo tanto se acepta la hipótesis del investigador.

VII. RECOMENDACIONES

Primera. A los directivos de la institución educativa, promover talleres sobre la importancia del juego, estrategias lúdicas y herramientas digitales para potenciar el trabajo docente en beneficio del aprendizaje de los estudiantes, estas deberán ser ejecutados antes del inicio del año lectivo.

Segunda. A los docentes a estar alertas a las dificultades de aprendizaje que puedan presentar los estudiantes para poder intervenir de manera pertinente y oportuna a fin de ayudarlos a superar estas dificultades, utilizando estrategias lúdicas como el uso de modelos que le permitan diferenciar letras y números parecidos; uso de canciones y cuentos para fijar conceptos, como por ejemplo el agarre del lápiz, uso de material didáctico que llame su atención, planificar sesiones de aprendizaje que involucre el juego como estrategia para que se sienta motivado.

Tercera. A los padres de familia, recomendarles tener una mayor participación en la educación de sus hijos, manteniendo una comunicación directa con los docentes y brindando a sus hijos confianza y apoyo, motivándolos en cada momento para que puedan superar sus dificultades y logren las competencias propias de su edad.

REFERENCIAS

- Alcántara M. (2011, febrero). La disgrafía: un problema a tratar desde su identificación. *Innovación y experiencias educativas*, N° 39, pp.1-8.
- Arandia, J. (2012). Programa basado en la psicomotricidad y su influencia en la disgrafía. Trujillo, Perú: Ediciones Toanin.
- Asociación Americana de Psiquiatría. (2014). Guía de Consulta de los Criterios Diagnósticos del DSM-V. Estados Unidos: Asociación Americana de Psiquiatría.
- Ayala-Mendoza, A. y Gaibor-Ríos, K. (2021). Aprendizaje de la Lectoescritura en Época de Pandemia. *Retos de la Ciencia*. 05(e). 13-22. <https://doi.org/10.53877/rc.5.e.20210915.02>
- Banco Mundial, Informe sobre el desarrollo mundial (Washington: Banco Mundial, 1983).
- Biblioteca virtual universal. (2003). Federico Fröebel: La educación del hombre <https://biblioteca.org.ar/libros/88736.pdf>
- Caisahuana, F. (2022). Disgrafía y déficit de lectoescritura en estudiantes de quinto grado de primaria de una institución educativa de Lima [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/77829/Caisahuana_MFM-SD.pdf?sequence=1
- Colcha, E. (2018). La disgrafía en el desarrollo de la escritura en niños de segundo año de educación básica Paralelo "B" de la Unidad Educativa "Liceo Policial Chimborazo" 2017-2018. [Tesis doctoral, Universidad Nacional de Chimborazo]. Repositorio institucional de la Universidad Nacional de Chimborazo. <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/5208>
- Delgado, O., Díaz, E., & Digurnay, I. (2016). Caracterización de disgrafía en niños y niñas. *Revista Información Científica*, 95(6), 883-892. Recuperado de <https://revinfcientifica.sld.cu/index.php/ric/article/view/42/1516>

- Díaz, A. et al. Desarrollo Curricular para la Formación de Maestros Especialistas en Educación Física. España: Editorial Gymnos. 1993.
- Duque, N., Porras, D., & Tabares, V. (2019). Aplicativo móvil para apoyo a niños con disgrafía. *Runae*, 161–183. Recuperado a partir de <https://revistas.unae.edu.ec/index.php/runae/article/view/217>
- Flinchun, B. "Early Childhood Movement Programs. Preparing Teachers for Tomorrow". *Journal physical Education, Recreation and Dance*. 59(7) 62-67. 1988.
- Fröbel, F. (1913). La educación del hombre. Madrid: Del Jorro Editor (traducción del alemán de Luis de Zulueta).
- Galindo, M. (2017). Programa de prevención corrección en disgrafía en estudiantes de primaria de Puente Piedra, año 2016. [Tesis doctoral, Universidad Cesar Vallejo]. Repositorio institucional de la Universidad Cesar Vallejo. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/45186/Galindo_FML-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Gianella, A. (1995) Introducción a la Epistemología y a la Metodología de la Ciencia. Editorial Universidad Nacional de La Plata (Pág. 39-128) . Recuperado a partir de <https://miel.unlam.edu.ar/data/contenido/2403-B/El-Metodo-Hipotetico-Deductivo2.pdf>
- González, Y. & Rodríguez, M. (2018). La disgrafía y su relación con el aprendizaje de la escritura en el área de lenguaje de los estudiantes de cuarto primaria de la institución educativa "Augusto E. Medina de Comfenalco" Ibagué Tolima, en el año 2014. [Tesis doctoral, Universidad Norbert Wiener]. Repositorio institucional de la Universidad Norbert Wiener. <https://repositorio.uwiener.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13053/2188/MAESTRO%20-%20Magda%20Carolina%20Rodr%C3%ADguez%20Perilla.pdf?sequence=1>
- Hernández, A. (2004). Los errores lingüísticos. Valencia: Nau Llibres.
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2014). Metodología de la Investigación (6.^a ed.). Mc Graw Hill/Interamericana Editores S.A

- Hernández, R., Mendoza, C. (2018). Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta. Editorial McGraw-Hill Interamericana S.A
- Herrera, J. (2020). La disgrafía y el rendimiento académico en la asignatura de lengua y literatura de los estudiantes de los segundos años de educación básica de la escuela 12 de octubre de la Ciudad de Quito, Provincia de Pichincha <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/32052/1/Tesis%20Final%20Johana%20Herrera%20%284%29.pdf>
- Kerlinger, F. (1985). Enfoque conceptual de la investigación del comportamiento. México: Interamericana.
- Lopez, M.(2019). Desarrollo Psicomotriz y Disgrafía en Estudiantes de la Institución Educativa N° 18006, Pedro Castro Alva, Chachapoyas, en el Año 2016. [Tesis doctoral, Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle]. Repositorio institucional de la Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle. <https://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14039/4275/TM%20CE-Pa%204943%20L1%20-%20Lopez%20Palomares%20Milagritos%20Edith.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Meneses, M., & Monge, M. (2001). El juego en los niños: enfoque teórico. Revista Educación, 25(2),113-124.[fecha de Consulta 1 de Noviembre de 2022]. ISSN: 0379-7082. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44025210>
- Ministerio de Educación de Colombia (2022). Plan Estratégico Institucional 2019-2022 Educación de calidad para un futuro con oportunidades para todos. (Versión 3.0 Enero 2022). La educación es de todos. Mineducación. https://www.mineducacion.gov.co/1780/articles-409158_recurso_00.pdf
- Narvarte, M. (2005). Diversidad en el aula. Buenos Aires, Argentina: Landeira.
- Ñaupas, H., Valdivia, H., Palacios, J., Romero, H. (2018). Metodología de la investigación cuantitativa-cualitativa y redacción de la tesis. 5a. Edición. Bogotá: Ediciones de la U. http://www.biblioteca.cij.gob.mx/Archivos/Materiales_de_consulta/Drogas_de_Abu-so/Articulos/MetodologiaInvestigacionNaupas.pdf

- Pacheco, R. Educación física y recreación infantil. San José. Costa Rica. UNED. 1983.
- Palma, D. (2018). Desarrollo de un programa de juegos estructurados con el fin de tratar la disgrafía en niños de 5 a 11 años en la zona rural de Manabí Comuna “La Esperanza”, en el período abril - septiembre 2018. [Tesis doctoral, Universidad Central del Ecuador]. Repositorio institucional de la Universidad Central del Ecuador. <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/17015/1/T-UCE-0020-CDI-081.pdf>
- Poma, G. (2020). Disgrafía y la lectoescritura en estudiantes de tercer ciclo en la I.E” San Andrés” Los Olivos, 2020. [Tesis doctoral, Universidad Cesar Vallejo]. Repositorio institucional de la Universidad Cesar Vallejo. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/50787?show=full>
- Portellano, J. (2005). Disgrafía. Concepto, diagnóstico y tratamiento de los trastornos de escritura. Madrid, España: Cepe
- Portellano, J. (1985). Concepto, diagnóstico y tratamiento de los trastornos de escritura. Madrid, España: Cepe
- Portellano, J. (1993). La disgrafía. Concepto, diagnóstico y tratamiento de los trastornos de escritura. Madrid: Ed. CEPE.
- Rivas, 2007. Las dificultades de la lectoescritura: dislexia y disgrafía – Uva DOC. Recuperado en: <https://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/6013/1/TFG-O%20186.pdf>
- Rivas, R., Fernández, P. (2004). Dislexia, Disortografía y Disgrafía. España: Ediciones Piramide.
- Santos, M. (2006). Prevención de las disgrafías escolares: necesidad de la escuela actual para la atención a la diversidad: una mirada desde Cuba. NÓESIS. REVISTA DE CIENCIAS SOCIALES, 15(29), 117-133.
- Skar, U., Graham, S., & Huebner, A. (2021). Learning loss during the COVID-19 pandemic and the impact of emergency remote instruction on first grade students’ writing: A natural experiment. Journal of Educational Psychology

<https://psycnet.apa.org/fulltext/2021-94337-001.pdf>

Sutton-Smith, B. Die dialektik des spiels. Schondorf, Deutschland. 1978.

Torbert y Schnieder. "Positive Multicultural Interaction". Journal Physical Education, Recreation and Dance. 57(7) 40-44. 1986.

Torres, M., Ludeña, G., Núñez, L. (2020). The games as a pedagogical tool in the improvement of its teaching practice. International Journal of Early Childhood Special Education (INT-JECSE), 12(1): 512-520. <https://doi.org/10.9756/INT-JECSE/V12I1.201032>

TVPE Noticias. (2017, marzo). Uno de cada 10 niños tiene problemas de aprendizaje. <https://tvperu.gob.pe/noticias/locales/uno-de-cada-10-ninos-tiene-problemas-de-aprendizaje-informe-especial>

UNESCO. (2021). Hacia la inclusión en la educación: situación, tendencias y desafíos, 25 años después de la Declaración de Salamanca de la UNESCO. [en línea] Recuperado de <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000375748> [fecha de consulta: 12 de setiembre de 2022].

UNESCO (2020), "Nuevas publicaciones cubanas para enfrentar efectos de la COVID-19 sobre la educación", Oficina de la UNESCO en La Habana [en línea] <https://es.unesco.org/news/nuevas-publicaciones-cubanas-enfrentar-efectos-covid-19-educacion> [fecha de consulta: 12 de setiembre de 2022].

Veloz, D. (2019). La disgrafía y su influencia en el rendimiento académico de los estudiantes. Obtenido de <http://repositorio.ulvr.edu.ec/bitstream/44000/3005/1/TM-ULVR-0110.pdf>

Vicente, R., & Bayardo, R. (2018). La disgrafía como elemento limitante del aprendizaje en la educación básica. Ciencias de la educación, Pol. Con. (Edición núm. 23) Vol. 3, No Mon.1, agosto 2018, pp. 119-130.

Zapata, O. El Aprendizaje por el Juego en la Etapa Maternal y Pre-Escolar. México: Editorial Pax. 1990

ANEXOS

Anexo 1. Matriz de consistencia

Matriz de consistencia							
Título: Programa “Manitos jugando” en la disgrafía de estudiantes del III ciclo de la I.E. Perú Kawachi, Lima 2022							
Autor: Rosa Regina Castillo Cacya							
Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables e indicadores				
<p>Problema General:</p> <p>¿Cómo influye el programa “Manitos jugando” en la mejora de la disgrafía de estudiantes del III ciclo en la institución educativa, Perú Kawachi?</p> <p>Problemas Específicos:</p> <p>¿Cómo influye el programa “Manitos jugando” en la mejora de la dimensión disléxica o específica?</p> <p>¿Cómo influye el programa “Manitos jugando” en la mejora de la dimensión caligráfica o motriz?</p>	<p>Objetivo general:</p> <p>Determinar la influencia del programa “Manitos jugando” en la mejora de la disgrafía de estudiantes del III ciclo en la institución educativa Perú Kawachi.</p> <p>Objetivos específicos:</p> <p>Determinar la influencia del programa “Manitos jugando” en la mejora de la dimensión disléxica o específica.</p> <p>Determinar la influencia del programa “Manitos jugando” en la mejora de la dimensión caligráfica o motriz.</p>	<p>Hipótesis general:</p> <p>El programa “Manitos jugando” influye positivamente en la mejora de la disgrafía en estudiantes del III ciclo en la institución educativa, Perú Kawachi</p> <p>Hipótesis específicas:</p> <p>El programa “Manitos jugando” influye positivamente en la mejora de la dimensión disléxica o específica en estudiantes del III ciclo en la institución educativa, Perú Kawachi</p> <p>El programa “Manitos jugando” influye positivamente en la mejora de la dimensión caligráfica o motriz en estudiantes del III ciclo en la institución educativa, Perú Kawachi</p>	Variable 1: Disgrafía				
			Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición	Niveles y rangos
			Disgrafía disléxica o específica	<ul style="list-style-type: none"> - Escribe - Reconoce - Identifica - Forma palabras - Copia - Da palmadas. 	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10.	Dicotómica Si = 1 No = 0	Inicio 0 – 3 Proceso 4 – 6 Logrado 7 – 10
Disgrafía caligráfica o motriz	<ul style="list-style-type: none"> - Sostiene - El costado de la mano - Gradúa la fuerza del lápiz - Apega - Sujeta - Apoya - Inclina - Escribe - Sigue las líneas - Repasa - Copia - Escribe - Sobrescribe 	11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25.	Dicotómica Si = 1 No = 0	Inicio 0 – 4 Proceso 5 – 9 Logrado 10 – 15			

Nivel - diseño de investigación	Población y muestra	Técnicas e instrumentos	Estadística a utilizar
<p>Nivel: Aplicativo</p> <p>Diseño: Preexperimental</p> <p>Método: Hipotético - deductivo</p>	<p>Población: Se compone por 90 estudiantes que se encuentran en 1er grado de primaria de la institución educativa, Perú Kawachi.</p> <p>Tipo de muestreo: Es de muestra no probabilística por conveniencia.</p> <p>Tamaño de muestra: 30 estudiantes del 1ero B de primaria.</p>	<p>Variable 1: Disgrafía</p> <p>Técnicas: Observación</p> <p>Instrumentos: Guía de observación</p> <p>Autor: Rosa Regina Castillo Cacya Año: 2022 Monitoreo: Validez mediante juicio de expertos.</p> <p>Ámbito de Aplicación: Estudiante del 1er grado de primaria de la institución educativa, Perú Kawachi.</p> <p>Forma de Administración: Presencial - individual</p>	<p>DESCRIPTIVA: Para el recojo, organización, análisis y la interpretación de los datos cuantitativos, se empleó los siguientes elementos estadísticos: Tablas de frecuencia y porcentajes, gráficos de barras y figuras, con las cuales se podrá interpretar los resultados de manera confiable de la variables y sus dos dimensiones.</p> <p>INFERENCIAL: Para el análisis de los datos de la presente investigación, se empleó el Programa Estadístico IBM SPSS Statistics V26, para la prueba de normalidad Shapiro Wilk y para llevar a cabo la contrastación de las hipótesis planteadas se utilizó la prueba de rangos de Wilcoxon.</p>

Anexo 2. Instrumento de recolección de datos

GUÍA DE OBSERVACIÓN DE LA DISGRAFÍA

Nombre del estudiante:

Fecha:

OBJETIVO: Observar y evaluar la disgrafía en los estudiantes.

Nº	DIMENSIONES / ítems	Si	No	Obs.
	DIMENSIÓN 1: Disléxica o específica			
1	Escribe correctamente letras, sílabas, palabras sin omitirlas			
2	Reconoce palabras cortas y largas			
3	Identifica palabras de letras de forma idénticas, pero con orientación distinta.			
4	Forma nuevas palabras eliminando fonemas			
5	Forma palabras con fonemas que suenan igual al inicio			
6	Copia las palabras sin modificar secuencias.			
7	Escribe palabras sin añadir o repetir letras o sílabas			
8	Escribe uniendo las sílabas, palabras o letras correctamente			
9	Escribe oraciones separando las palabras correctamente			
10	Da palmadas mientras cuenta sílabas de las palabras			
	DIMENSIÓN 2. Caligráfica o motriz	Si	No	Obs.
11	Sostiene el lápiz entre los dedos índice y pulgar			
12	El costado de la mano y el meñique descansan sobre la mesa			
13	Gradúa la fuerza del lápiz sobre el papel			
14	Apega la espalda al respaldar de la silla.			
15	Sujeta la hoja con la mano desocupada			
16	Apoya los pies en el suelo			
17	Inclina la hoja correctamente al escribir			
18	Escribe textos siguiendo la direccionalidad			
19	Escribe las letras del mismo tamaño			
20	Sigue las líneas, uniendo puntos y completa figuras			

21	Repasa las líneas punteadas siguiendo la direccionalidad indicada			
22	Copia textos cortos con legibilidad			
23	Escribe las letras de una palabra respetando el espacio			
24	Sobrescribe las letras de una palabra o números			
25	Escribe las palabras dentro del renglón sin salirse			

Anexo 3. Certificados de validación de instrumento



CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE: LA DISGRAFÍA.

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1: Disléxica o específica							
1	Escribe correctamente letras, sílabas, palabras sin omitirlas	X		X		X		
2	Reconoce palabras cortas y largas	X		X		X		
3	Identifica palabras de letras de forma idénticas, pero con orientación distinta.	X		X		X		
4	Forma nuevas palabras eliminando fonemas	X		X		X		
5	Forma palabras con fonemas que suenan igual al inicio	X		X		X		
6	Copia las palabras sin modificar secuencias.	X		X		X		
7	Escribe palabras sin añadir o repetir letras o sílabas	X		X		X		
8	Escribe uniendo las sílabas, palabras o letras correctamente	X		X		X		
9	Escribe oraciones separando las palabras correctamente	X		X		X		
10	Da palmadas mientras cuenta sílabas de las palabras	X		X		X		
	DIMENSIÓN 2. Caligráfica o motriz							
11	Sostiene el lápiz entre los dedos índice y pulgar	X		X		X		
12	El costado de la mano y el meñique descansan sobre la mesa	X		X		X		
13	Gradúa la fuerza del lápiz sobre el papel	X		X		X		
14	Apega la espalda al respaldar de la silla.	X		X		X		
15	Sujeta la hoja con la mano desocupada	X		X		X		

16	Apoya los pies en el suelo	X		X		X	
17	Inclina la hoja correctamente al escribir	X		X		X	
18	Escribe textos siguiendo la direccionalidad	X		X		X	
19	Escribe las letras del mismo tamaño	X		X		X	
20	Sigue las líneas, uniendo puntos y completa figuras	X		X		X	
21	Repasa las líneas punteadas siguiendo la direccionalidad indicada	X		X		X	
22	Copia textos cortos con legibilidad	X		X		X	
23	Escribe las letras de una palabra respetando el espacio	X		X		X	
24	Sobrescribe las letras de una palabra o números	X		X		X	
25	Escribe las palabras dentro del renglón sin salirse	X		X		X	

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Si hay suficiencia

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable** [X] **Aplicable después de corregir** [] **No aplicable** []

Apellidos y nombres del juez validador. Pérez Saavedra Segundo Sigifredo

DNI: 25601051

Especialidad del validador: Gestión de la educación

Lunes, 04 de octubre del 2022

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión



Firma del Experto Informante.

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE: LA DISGRAFÍA.

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1: Disléxica o específica							
1	Escribe correctamente letras, sílabas, palabras sin omitirlas	X		X		X		
2	Reconoce palabras cortas y largas	X		X		X		
3	Identifica palabras de letras de forma idénticas, pero con orientación distinta.	X		X		X		
4	Forma nuevas palabras eliminando fonemas	X		X		X		
5	Forma palabras con fonemas que suenan igual al inicio	X		X		X		
6	Copia las palabras sin modificar secuencias.	X		X		X		
7	Escribe palabras sin añadir o repetir letras o sílabas	X		X		X		
8	Escribe uniendo las sílabas, palabras o letras correctamente	X		X		X		
9	Escribe oraciones separando las palabras correctamente	X		X		X		
10	Da palmadas mientras cuenta sílabas de las palabras	X		X		X		
	DIMENSIÓN 2. Caligráfica o motriz	Si	No	Si	No	Si	No	
11	Sostiene el lápiz entre los dedos índice y pulgar	X		X		X		
12	El costado de la mano y el meñique descansan sobre la mesa	X		X		X		
13	Gradúa la fuerza del lápiz sobre el papel	X		X		X		
14	Apega la espalda al respaldar de la silla.	X		X		X		
15	Sujeta la hoja con la mano desocupada	X		X		X		
16	Apoya los pies en el suelo	X		X		X		
17	Inclina la hoja correctamente al escribir	X		X		X		
18	Escribe textos siguiendo la direccionalidad	X		X		X		
19	Escribe las letras del mismo tamaño	X		X		X		

20	Sigue las líneas, uniendo puntos y completa figuras	X		X		X	
21	Repasa las líneas punteadas siguiendo la direccionalidad indicada	X		X		X	
22	Copia textos cortos con legibilidad	X		X		X	
23	Escribe las letras de una palabra respetando el espacio	X		X		X	
24	Sobrescribe las letras de una palabra o números	X		X		X	
25	Escribe las palabras dentro del renglón sin salirse	X		X		X	

Observaciones (precisar si hay suficiencia): SI hay suficiencia

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable** [X] **Aplicable después de corregir** [] **No aplicable** []

Apellidos y nombres del juez validador. Dr. Tapia Díaz, Abel DNI: 43129152

Especialidad del validador: Doctor en Educación.

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

Lunes, 04 de octubre del 2022



Firma del Experto Informante.

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE: LA DISGRAFÍA.

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1: Disléxica o específica							
1	Escribe correctamente letras, sílabas, palabras sin omitirlas	X		X		X		
2	Reconoce palabras cortas y largas	X		X		X		
3	Identifica palabras de letras de forma idénticas, pero con orientación distinta.	X		X		X		
4	Forma nuevas palabras eliminando fonemas	X		X		X		
5	Forma palabras con fonemas que suenan igual al inicio	X		X		X		
6	Copia las palabras sin modificar secuencias.	X		X		X		
7	Escribe palabras sin añadir o repetir letras o sílabas	X		X		X		
8	Escribe uniendo las sílabas, palabras o letras correctamente	X		X		X		
9	Escribe oraciones separando las palabras correctamente	X		X		X		
10	Da palmadas mientras cuenta sílabas de las palabras	X		X		X		
	DIMENSIÓN 2. Caligráfica o motriz	Si	No	Si	No	Si	No	
11	Sostiene el lápiz entre los dedos índice y pulgar	X		X		X		
12	El costado de la mano y el meñique descansan sobre la mesa	X		X		X		
13	Gradúa la fuerza del lápiz sobre el papel	X		X		X		
14	Apega la espalda al respaldar de la silla.	X		X		X		
15	Sujeta la hoja con la mano desocupada	X		X		X		
16	Apoya los pies en el suelo	X		X		X		
17	Inclina la hoja correctamente al escribir	X		X		X		
18	Escribe textos siguiendo la direccionalidad	X		X		X		

19	Escribe las letras del mismo tamaño	X		X		X	
20	Sigue las líneas, uniendo puntos y completa figuras	X		X		X	
21	Repasa las líneas punteadas siguiendo la direccionalidad indicada	X		X		X	
22	Copia textos cortos con legibilidad	X		X		X	
23	Escribe las letras de una palabra respetando el espacio	X		X		X	
24	Sobrescribe las letras de una palabra o números	X		X		X	
25	Escribe las palabras dentro del renglón sin salirse	X		X		X	

Observaciones (precisar si hay suficiencia): SI hay suficiencia_____

Opinión de aplicabilidad: Aplicable Aplicable después de corregir No aplicable

Apellidos y nombres del juez validador. Mg. Guerra Condor, Delia Lidia DNI: 19911532

Especialidad del validador: Licenciado en Pedagogía y Humanidades – Nivel Primario.

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

Lunes, 04 de octubre del 2022



Firma del Experto Informante.

Anexo 4: Operacionalización de las variables

Matriz de operacionalización de las variables

Variable de estudio	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
Programa "Manitos jugando"	Según Meneses y Monge (2001) señala que el juego simple es espontáneo, innato, y externo. Asimismo, el juego es automotivado en base al interés personal o al impulso expresivo. El juego natural tolera diferentes habilidades motrices, las reglas son comunes y las diferentes actividades son abiertas y personales, convirtiéndose en una actividad indispensable ya que aporta al desarrollo integral del niño.				
	Portellano (1988) señala que la disgrafía es un problema de la escritura que perjudica a la forma o al significado y es de carácter funcional. Este trastorno se aparece en alumnos con una capacidad intelectual normal, con una estimulación ambiental adecuada sin ningún tipo de trastorno, ya sea neurológico, sensorial, motriz o afectivo intenso.	La variable está caracterizada en dos dimensiones de las cuales se obtienen 25 ítems que contiene la guía de observación.	Disgrafía disléxica o específica	<ul style="list-style-type: none"> - Escribe - Reconoce - Identifica - Forma palabras - Copia - Da palmadas. 	<p>Dicotómica Si = 1 No = 0</p> <p>Inicio 0 – 3 Proceso 4 – 6 Logrado 7 – 10</p>
Disgrafía			Disgrafía caligráfica o motriz	<ul style="list-style-type: none"> - Sostiene - El costado de la mano - Gradúa la fuerza del lápiz - Apega - Sujeta - Apoya - Inclina - Escribe - Sigue las líneas - Repasa - Copia - Escribe - Sobrescribe 	<p>Dicotómica Si = 1 No = 0</p> <p>Inicio 0 – 4 Proceso 5 – 9 Logrado 10 – 15</p>

Base de datos postest

Estudiante	DISGRAFIA																									11	17	VARIABLE : DISGRAFÍA	
	DISGRAFÍA DISLEXICO O ESPECÍFICA										DISGRAFÍA CALIGRÁFICA O MOTRIZ																		
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25				
1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	6	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	11	17	Vmax 25 x 1 = 25
2	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	8	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	10	18	Vmin 25 x 0 = 0
3	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	9	18	
4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	25	Diferencia 25 - 0 = 25
5	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	8	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	12	20	25/3 = 8 Residuo 1
6	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	12	18		
7	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	4	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	5	9	Inicio 0 - 8	
8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	13	23	Proceso 9 - 16	
9	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	7	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13	20	Logrado: 17 - 25	
10	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	8	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	11	19		
11	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	7	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	12	19	
12	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	4	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	9	13		
13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	13	23	D1	
14	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	14	22	Vmax: 10 X 1 = 10	
15	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	11	21	Vmin: 10 X 0 = 0	
16	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	12	22		
17	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	7	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	12	19	Diferencia 10 - 0 = 10	
18	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	4	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	4	8	10/3 = 3 Residuo 1	
19	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	6	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	12	18		
20	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	12	22	Inicio 0 - 3	
21	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	8	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	12	20	Proceso 4 - 6	
22	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	12	22	Logrado 7 - 10	
23	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	8	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13	21		
24	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	7	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	10	17		
25	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	8	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	11	19	D2	
26	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	5	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	5	10	Vmax: 15 X 1 = 15	
27	1	0	1	0	0	1	0	0	1	1	5	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	8	13	Vmin: 15 X 0 = 0	
28	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	10	20		
29	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	13	23	Diferencia 15 - 0 = 15	
30	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	20	15/3 = 5	
																													Inicio 0 - 4
																													Proceso 5 - 9
																													Logrado 10 - 15

Base de datos SPSS

	Nombre	Tipo	Anchura	Decimales	Etiqueta	Valores	Perdidos	Columnas	Alineación	Medida	Rol
1	disgrafia_pr...	Numérico	8	0		Ninguna	Ninguna	8	Derecha	Escala	Entrada
2	disgrafiaesp...	Numérico	8	0		Ninguna	Ninguna	8	Derecha	Escala	Entrada
3	disgrafiaicali...	Numérico	8	0		Ninguna	Ninguna	8	Derecha	Escala	Entrada
4	disgrafia_po...	Numérico	8	0		Ninguna	Ninguna	8	Derecha	Escala	Entrada
5	disgrafiaesp...	Numérico	8	0		Ninguna	Ninguna	8	Derecha	Escala	Entrada
6	disgrafiaicali...	Numérico	8	0		Ninguna	Ninguna	8	Derecha	Escala	Entrada
7	disgrafia_pr...	Numérico	8	0	Disgrafia pretest	{1, Inicio}...	Ninguna	8	Derecha	Ordinal	Entrada
8	disgrafiaesp...	Numérico	8	0	Disgrafia espec...	{1, Inicio}...	Ninguna	8	Derecha	Ordinal	Entrada
9	disgrafiaicali...	Numérico	8	0	Disgrafia caligr...	{1, Inicio}...	Ninguna	8	Derecha	Ordinal	Entrada
10	disgrafia_po...	Numérico	8	0	Disgrafia postest	{1, Inicio}...	Ninguna	8	Derecha	Ordinal	Entrada
11	disgrafiaesp...	Numérico	8	0	Disgrafia espec...	{1, Inicio}...	Ninguna	8	Derecha	Ordinal	Entrada
12	disgrafiaicali...	Numérico	8	0	Disgrafia caligr...	{1, Inicio}...	Ninguna	8	Derecha	Ordinal	Entrada
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
21											
22											
23											
24											
25											
26											
27											
28											
29											

Vista de datos **Vista de variables**

IBM SPSS Statistics Processor está listo

	disgrafia_pretest	disgrafiae_especifica_pretest	disgrafiae_aligrafica_pretest	disgrafia_posttest	disgrafiae_especifica_posttest	disgrafiae_aligrafica_posttest	disgrafia_pretest1	disgrafiae_especifica_pretest1	disgrafiae_aligrafica_pretest1	disgrafia_posttest1	disgrafiae_especifica_posttest1	disgrafiae_aligrafica_posttest1	var	var	var	var	var	var
1	5	2	3	17	6	11	Inicio	Inicio	Inicio	Logrado	Proceso	Logrado						
2	0	0	0	18	8	10	Inicio	Inicio	Inicio	Logrado	Logrado	Logrado						
3	7	6	1	18	9	9	Inicio	Proceso	Inicio	Logrado	Logrado	Proceso						
4	23	10	13	25	10	15	Logrado	Logrado	Logrado	Logrado	Logrado	Logrado						
5	5	2	3	20	8	12	Inicio	Inicio	Inicio	Logrado	Logrado	Logrado						
6	16	5	11	18	6	12	Proceso	Proceso	Logrado	Logrado	Proceso	Logrado						
7	1	1	0	9	4	5	Inicio	Inicio	Inicio	Proceso	Proceso	Proceso						
8	23	10	13	23	10	13	Logrado	Logrado	Logrado	Logrado	Logrado	Logrado						
9	0	0	0	20	7	13	Inicio	Inicio	Inicio	Logrado	Logrado	Logrado						
10	2	2	0	19	8	11	Inicio	Inicio	Inicio	Logrado	Logrado	Logrado						
11	14	6	8	19	7	12	Proceso	Proceso	Proceso	Logrado	Logrado	Logrado						
12	1	1	0	13	4	9	Inicio	Inicio	Inicio	Proceso	Proceso	Proceso						
13	22	10	12	23	10	13	Logrado	Logrado	Logrado	Logrado	Logrado	Logrado						
14	1	1	0	22	8	14	Inicio	Inicio	Inicio	Logrado	Logrado	Logrado						
15	18	10	8	21	10	11	Logrado	Logrado	Proceso	Logrado	Logrado	Logrado						
16	22	10	12	22	10	12	Logrado	Logrado	Logrado	Logrado	Logrado	Logrado						
17	0	0	0	19	7	12	Inicio	Inicio	Inicio	Logrado	Logrado	Logrado						
18	1	1	0	8	4	4	Inicio	Inicio	Inicio	Inicio	Proceso	Inicio						
19	15	4	11	18	6	12	Proceso	Proceso	Logrado	Logrado	Proceso	Logrado						
20	22	10	12	22	10	12	Logrado	Logrado	Logrado	Logrado	Logrado	Logrado						
21	4	1	3	20	8	12	Inicio	Inicio	Inicio	Logrado	Logrado	Logrado						
22	21	9	12	22	10	12	Logrado	Logrado	Logrado	Logrado	Logrado	Logrado						
23	12	4	8	21	8	13	Proceso	Proceso	Proceso	Logrado	Logrado	Logrado						
24	1	1	0	17	7	10	Inicio	Inicio	Inicio	Logrado	Logrado	Logrado						
25	9	5	4	19	8	11	Proceso	Proceso	Inicio	Logrado	Logrado	Logrado						
26	1	1	0	10	5	5	Inicio	Inicio	Inicio	Proceso	Proceso	Proceso						

Vista de datos Vista de variables

Archivo Editar Ver Datos Transformar Insertar Formato Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

Resultado

- Pruebas NPar
 - Título
 - Notas
 - Prueba de rangos
 - Título
 - Rangos
 - Estadísticos
- Pruebas NPar
 - Título
 - Notas
 - Prueba de rangos
 - Título
 - Rangos
 - Estadísticos
- Pruebas NPar
 - Título
 - Notas
 - Prueba de rangos
 - Título
 - Rangos
 - Estadísticos

Pruebas NPar

Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon
b. Se basa en rangos negativos.

Rangos				
		N	Rango promedio	Suma de rangos
disgrafia_postest - disgrafia_pretest	Rangos negativos	0 ^a	.00	.00
	Rangos positivos	26 ^b	13.50	351.00
	Empates	4 ^c		
	Total	30		

a. disgrafia_postest < disgrafia_pretest
b. disgrafia_postest > disgrafia_pretest
c. disgrafia_postest = disgrafia_pretest

Estadísticos de prueba^a

	disgrafia_pos test - disgrafia_pre test
Z	-4.459 ^b
Sig. asin. (bilateral)	<.001

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon
b. Se basa en rangos negativos.

Archivo Editar Ver Datos Transformar Insertar Formato Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

Resultado

- Pruebas NPar
 - Título
 - Notas
 - Prueba de rangos
 - Título
 - Rangos
 - Estadísticos
- Pruebas NPar
 - Título
 - Notas
 - Prueba de rangos
 - Título
 - Rangos
 - Estadísticos
- Pruebas NPar
 - Título
 - Notas
 - Prueba de rangos
 - Título
 - Rangos
 - Estadísticos

Pruebas NPar

Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

a. disgrafiaespecifica_postest < disgrafiaespecifica_pretest
b. disgrafiaespecifica_postest > disgrafiaespecifica_pretest
c. disgrafiaespecifica_postest = disgrafiaespecifica_pretest

Rangos				
		N	Rango promedio	Suma de rangos
disgrafiaespecifica_postest - disgrafiaespecifica_pretest	Rangos negativos	0 ^a	.00	.00
	Rangos positivos	23 ^b	12.00	276.00
	Empates	7 ^c		
	Total	30		

a. disgrafiaespecifica_postest < disgrafiaespecifica_pretest
b. disgrafiaespecifica_postest > disgrafiaespecifica_pretest
c. disgrafiaespecifica_postest = disgrafiaespecifica_pretest

Estadísticos de prueba^a

	disgrafiaespe cifica_postest - disgrafiaespe cifica_pretest
Z	-4.211 ^b
Sig. asin. (bilateral)	<.001

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon
b. Se basa en rangos negativos.

Pruebas NPar

Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

Archivo Editar Ver Datos Transformar Insertar Formato Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

Resultado

- Pruebas NPar
 - Título
 - Notas
 - Prueba de rangos
 - Título
 - Rangos
 - Estadísticos
- Pruebas NPar
 - Título
 - Notas
 - Prueba de rangos
 - Título
 - Rangos
 - Estadísticos
- Pruebas NPar
 - Título
 - Notas
 - Prueba de rangos
 - Título
 - Rangos
 - Estadísticos

Pruebas NPar

Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

Rangos

		N	Rango promedio	Suma de rangos
disgrafiacaligrafica_post	Rangos negativos	0 ^a	.00	.00
est - disgrafiacaligrafica_pretest	Rangos positivos	24 ^b	12.50	300.00
	Empates	6 ^c		
	Total	30		

a. disgrafiacaligrafica_postest < disgrafiacaligrafica_pretest
 b. disgrafiacaligrafica_postest > disgrafiacaligrafica_pretest
 c. disgrafiacaligrafica_postest = disgrafiacaligrafica_pretest

Estadísticos de prueba^a

	disgrafiacaligrafica_postest - disgrafiacaligrafica_pretest
Z	-4.290 ^b
Sig. asin. (bilateral)	<.001

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon
 b. Se basa en rangos negativos.

➔ Pruebas NPar

Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

Anexo 6. Ficha técnica del instrumento

Variable	: Disgrafía
Técnica	: Observación
Instrumentos	: Guía de observación de la disgrafía (pretest y postest)
Autora	: Rosa Regina Castillo Cacya
Año	: 2022
Monitoreo	: Validez mediante juicio de expertos.
Ámbito de Aplicación	: Estudiantes de 1° grado B de primaria de la Institución Educativa Perú Kawachi

Anexo 7. Resultados de la validez y confiabilidad

Nº	Grado académico	Expertos	Resultados
1	Doctor	Pérez Saavedra Segundo Sigifredo	Aplicable
2	Doctor	Tapia Diaz, Abel	Aplicable
3	Magister	Guerra Condor, Delia Lidia	Aplicable

O15 : $\times \checkmark f_x$ $=((AF11)/(AF11-1))*((AF12-AF13)/(AF12))$

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	AA	AB	AC	AD	AE	AF	AG	AH	AI	AJ						
1																																										
2																																										
3	Estudiantes	Dimensión 1: Disléxica o específica										Dimensión 2: Caligráfica o motriz																														
4		P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	P24	P25														TOTAL		
5	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0	1															14	
6	2	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0															8	
7	3	0	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1															17	
8	p	0.67	1.00	0.33	0.33	0.67	0.00	0.33	0.67	0.67	0.67	0.33	0.67	0.67	0.33	0.67	0.00	0.67	0.33	0.33	0.33	0.67	1.00	0.67	0.33	0.67													Vt	21		
9	q=(1-p)	0.33	0.00	0.67	0.67	0.33	1.00	0.67	0.33	0.33	0.33	0.67	0.33	0.33	0.67	0.33	1.00	0.33	0.67	0.67	0.67	0.33	0.00	0.33	0.67	0.33																
10	p*q	0.22	0.00	0.22	0.22	0.22	0.00	0.22	0.22	0.22	0.22	0.22	0.22	0.22	0.22	0.22	0.00	0.22	0.22	0.22	0.22	0.22	0.00	0.22	0.22	0.22															4.67	

DATOS	
K	25
VT	21
S(p*q)	4.67
rtt	0.810

$$r_{tt} = \frac{k}{k-1} * \frac{st^2 - \sum p.q}{st^2}$$

KR(20) 0.81

- K=número de ítems del instrumento.
- p=personas que responden afirmativamente a cada ítem.
- q=personas que responden negativamente a cada ítem.
- St²= varianza total del instrumento

Anexo 8. Carta de presentación



“Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional”

Lima, 31 de octubre de 2022
Carta P. 1082-2022-UCV-VA-EPG-F01/J

Lic.
Humbelino Reynaldo Ticona Tintaya
Director
I.E. 3095 Perú Kawachi

De mi mayor consideración:

Es grato dirigirme a usted, para presentar a Castillo Cacya, Rosa Regina; identificada con DNI N° 06546650 y con código de matrícula N° 7002582886; estudiante del programa de MAESTRÍA EN PROBLEMAS DE APRENDIZAJE quien, en el marco de su tesis conducente a la obtención de su grado de MAESTRA, se encuentra desarrollando el trabajo de investigación titulado:

Programa “Manitos jugando” en la disgrafía de estudiantes de III ciclo de la I.E. Perú Kawachi, Lima 2022

Con fines de investigación académica, solicito a su digna persona otorgar el permiso a nuestra estudiante, a fin de que pueda obtener información, en la institución que usted representa, que le permita desarrollar su trabajo de investigación. Nuestra estudiante investigador Castillo Cacya, Rosa Regina asume el compromiso de alcanzar a su despacho los resultados de este estudio, luego de haber finalizado el mismo con la asesoría de nuestros docentes.

Agradeciendo la gentileza de su atención al presente, hago propicia la oportunidad para expresarle los sentimientos de mi mayor consideración.

Atentamente,



Dra. Estrella A. Esquiagola Aranda
Jefa
Escuela de Posgrado UCV
Filial Lima Campus Los Olivos

Somos la universidad de los
que quieren salir adelante.



ucv.edu.pe

Anexo 9. Constancia de autorización



MINISTERIO DE EDUCACIÓN
UGEL 02
**INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA
3095 "PERÚ - KAWACHI"**

"Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional"

Chillón, 03 de noviembre de 2022

OFICIO N° 131-2022-DIE.3095PK/UGEL.02

Señora:

Dra. Estrella A. Esquiagola Aranda

Jefa de la Escuela de Posgrado UCV Filial Lima Norte Campus Los Olivos

Presente -

Asunto : Otorgar permiso a la estudiante CASTILLO CACYA ROSA REGINA para que desarrolle su trabajo de investigación en la IE 3095 Perú Kawachi

De mi consideración:

Por intermedio del presente me dirijo a usted a fin de comunicarle que se está brindando la autorización para que la estudiante CASTILLO CACYA ROSA REGINA, del Programa de MAESTRÍA EN PROBLEMAS DE APRENDIZAJE-UCV, lleve a cabo su investigación PROGRAMA "MANITOS JUGANDO" EN LA DISGRAFIA DE ESTUDIANTES DEL III CICLO DE LA I.E. PERU KAWACHI, LIMA 2022, en esta Institución Educativa. Para lo cual se le brindará todas las facilidades y pueda dar inicio a su trabajo recabando información, de acuerdo al cronograma de actividades planteado en la investigación, en las aulas que determine y así llegue a concretizar los objetivos planteados en el estudio.

Aprovecho la oportunidad para expresarle las muestras de mi especial deferencia.

Atentamente,

Humberto Reinaldo Ticona Tintaya
DIRECCIÓN 3095 Perú Kawachi
I.E. N° 3095 P. UGEL N° 02

Calle José Carlos Mariátegui s/n
Chillón - Los Olivos

📍 Jr. José Carlos Mariátegui s/n AA.HH Municipal
Chillón - Los Olivos - Lima

☎ (+511) 540-2221

📘 II.EE perukawachi 3095

Anexo 10. Carta de autorización de la organización para publicar su identidad en los resultados de las investigaciones



AUTORIZACIÓN DE LA ORGANIZACIÓN PARA PUBLICAR SU IDENTIDAD EN LOS RESULTADOS DE LAS INVESTIGACIONES

Datos Generales

Nombre de la Organización:	RUC:
Institución Educativa N° 3095 "Perú Kawachi"	
Nombre del Titular o Representante legal:	
Nombres y Apellidos Humbelino Reynaldo Ticona Tintaya	DNI: 20028631

Consentimiento:

De conformidad con lo establecido en el artículo 7º, literal "f" del Código de Ética en Investigación de la Universidad César Vallejo (*), autorizo [X], no autorizo [] publicar LA IDENTIDAD DE LA ORGANIZACIÓN, en la cual se lleva a cabo la investigación:

Nombre del Trabajo de Investigación	
Programa "Manitos jugando" en la disgrafía de estudiantes del III ciclo de la I.E. Perú Kawachi, Lima 2022.	
Nombre del Programa Académico: ESCUELA DE POSGRADO PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN PROBLEMAS DE APRENDIZAJE.	
Autor: Nombres y Apellidos Rosa Regina Castillo Cacya	DNI: 06546650

En caso de autorizarse, soy consciente que la investigación será alojada en el Repositorio Institucional de la UCV, la misma que será de acceso abierto para los usuarios y podrá ser referenciada en futuras investigaciones, dejando en claro que los derechos de propiedad intelectual corresponden exclusivamente al autor (a) del estudio.

Los Olivos, 26 de setiembre de 2022.

Humbelino Reynaldo Ticona Tintaya
DIRECCIÓN 3095 Perú Kawachi
UGEL N° 02

(*) Código de Ética en Investigación de la Universidad César Vallejo-Artículo 7º, literal " f " Para difundir o publicar los resultados de un trabajo de investigación es necesario mantener bajo anonimato el nombre de la institución donde se llevó a cabo el estudio, salvo el caso en que haya un acuerdo formal con el gerente o director de la organización, para que se difunda la identidad de la institución. Por ello, tanto en los proyectos de investigación como en los informes o tesis, no se deberá incluir la denominación de la organización, pero sí será necesario describir sus características.

3. Identifica palabras con letras de forma idénticas, pero con orientación distinta.

Palabra 1	Palabra 2	Sílaba repetida	Escribe otra palabra que empiece por la sílaba repetida
ELEFANTE	FANTASMA	FAN	FANTASTICO
AEROPLANO	PLATA		
ESTUCHE	TÚNICA		
IMPRESORA	PRESIONAR		
PIZARRA	ZAPATO		
TELÉFONO	MATEMÁTICAS		
TOMATE	COTO		
BIBLIOTECA	BINARIO		
RATÓN	TONTERIA		
PALMERA	MESA		
ALTAVOZ	ALCACHOFA		

4. Forma nuevas palabras eliminando fonemas

Casa	
Mesa	
Rama	
Libro	
Color	

5. Forma palabras con fonemas que suenan igual al inicio

Banqueta	
Cortador	
Pelón	
Rata	
Elefante	

6. Copia las palabras sin modificar secuencias.



El lobito feroz.

Este lobito feroz se esconde detrás de un gran árbol de manzanas, el lobito se llama Damián y espera a que sus amigos lo encuentren. Ellos juegan a las escondidas y el lobito se escondió muy bien que sus amigos no logran encontrarlo por ningún lado. El lobito espera sentado comiendo una rica manzana roja.

7. Escribe palabras sin añadir o repetir letras o sílabas

Se evalúa del ejercicio anterior

8. Escribe uniendo las sílabas, palabras o letras correctamente

Se evalúa del ejercicio anterior

9. Escribe oraciones separando las palabras correctamente

Se evalúa del ejercicio anterior

10. Da palmadas mientras cuenta sílabas de las palabras

man-za-na (03 sílabas)

hi-po-pó-ta-mo (5 sílabas)

la-va-de-ro (4 sílabas)

car-na-va-les (4 sílabas)

re-fri-ge-ra-do-ra (6 sílabas)

a-for-tu-na-da-men-te (7 sílabas)

11. Sostiene el lápiz entre los dedos índice y pulgar

Se evalúa a través de la observación

12. El costado de la mano y el meñique descansan sobre la mesa

Se evalúa a través de la observación

13. Gradúa la fuerza del lápiz sobre el papel

Se evalúa a través de la observación

14. Apega la espalda al respaldar de la silla.

Se evalúa a través de la observación

15. Sujeta la hoja con la mano desocupada

Se evalúa a través de la observación

16. Apoya los pies en el suelo

Se evalúa a través de la observación

17. Inclina la hoja correctamente al escribir

Se evalúa a través de la observación

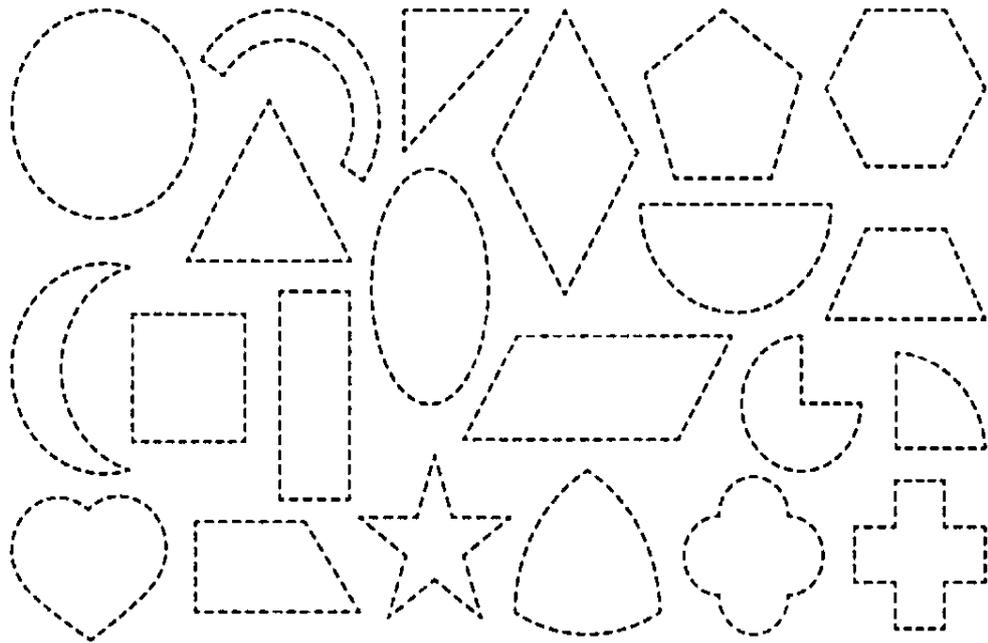
18. Escribe textos siguiendo la direccionalidad

Se evalúa a través de la observación

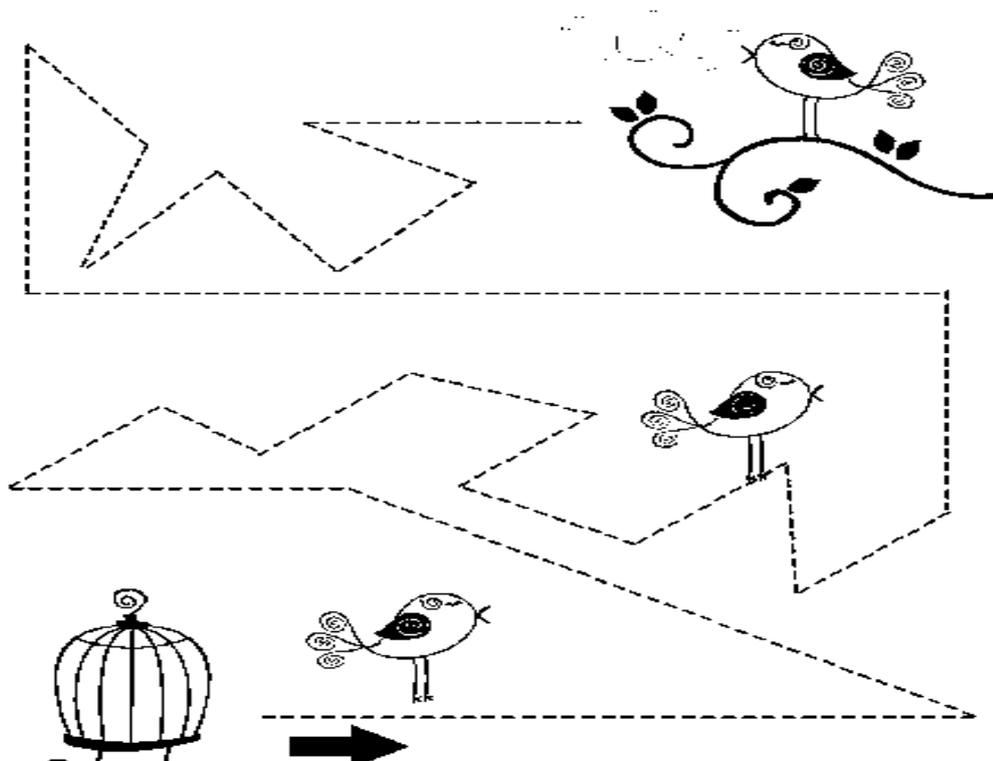
19. Escribe las letras del mismo tamaño

Se evalúa a través de la observación

20. Sigue las líneas, uniendo puntos y completa figuras



21. Repasa las líneas punteadas siguiendo la direccionalidad indicada



22. Copia textos cortos con legibilidad

Se evalúa a través de la observación, de la pregunta 6

23. Escribe las letras de una palabra respetando el espacio

Se evalúa a través de la observación, de la pregunta 6

24. Sobrescribe las letras de una palabra o números

papá	mapa	pela	paloma
papa	pomo	lupa	pomelo
pipa	lupa	pelo	pelea
Pepe	palo	pulpo	pomelo
papel	pila	apio	pluma
Lupe	pule	Polo	palma

25. Escribe las palabras dentro del renglón sin salirse

Se evalúa de la pregunta 6

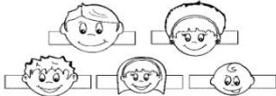
Anexo 12. Sesiones

Sesión N° 01	
Nombre de la sesión:	Nos divertimos jugando
Objetivo de la sesión:	Crear un espacio de confianza en los niños.
Fecha:	Lunes, 03 de Octubre 2022

Momentos de la sesión	Recursos	Tiempo	Actividades
Inicio		10 minutos	<p>Dialogamos sobre las actividades que vamos a realizar en este periodo de tiempo. Les pregunto: ¿Cómo les gustaría que se realicen estas actividades?</p> 
Desarrollo	Ganchos Cesta	25 minutos	<p>Les comunico que vamos a jugar “ La peluquería”</p> <p>Les menciono las reglas del juego:</p> <p>Forman 2 equipos. Cada grupo elige un cliente de la peluquería. A la señal, irán colocando, por turnos, un gancho en el cabello del cliente (niño o niña elegido). El grupo que acabe de colocar todos los ganchos será el ganador.</p> <p>Realizamos el conteo de los ganchos. Guardamos en su lugar los materiales utilizados.</p>  
Cierre		05 minutos	<p>Dialogamos sobre la sesión, ¿Te gustó la sesión de hoy? ¿Cómo te sentiste?</p> <p>Cerramos la actividad con nuestro saludo secreto.</p>

Observaciones:

Sesión N° 02	
Nombre de la sesión:	La familia deditos
Objetivo de la sesión:	Afianzar el correcto agarre del lápiz
Fecha:	Miércoles, 05 de Octubre 2022

Momentos de la sesión	Recursos	Tiempo	Actividades
Inicio	Diálogo	05 minutos	Saludo a los niños y les pregunto, cómo se sintieron en la primera sesión. Luego les comento que el día de hoy vamos a conocer la historia de la familia deditos.
Desarrollo	Aula tics Video Lápiz Hoja triple renglón Títeres de papel colores	30 minutos	<p>Canción de La Familia Deditos https://www.youtube.com/watch?v=cmKUOoENIuE</p>  <p>Se entrega los títeres de los integrantes de la familia deditos para que colorean y los coloquen en sus deditos identificando en que dedito va cada personaje.</p>  <p>Escuchan la historia de la familia deditos. Practican el agarre del lápiz siguiendo la historia contada.</p> 
Cierre		05 minutos	Felicitemos el trabajo realizado y les preguntamos: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo se sintieron?

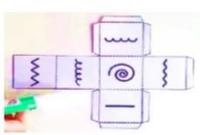
Observaciones:

Sesión Nº 03	
Nombre de la sesión:	Cuadro primaveral
Objetivo de la sesión:	Reforzar el agarre pinza.
Fecha:	Viernes, 07 de Octubre 2022

Momentos de la sesión	Recursos	Tiempo	Actividades
Inicio		05 minutos	Saludo a los niños y les pregunto, cómo se sintieron en la sesión anterior. Luego les comento que el día de hoy vamos a elaborar un hermoso cuadro primaveral. ¿Cómo creen que será el cuadro? ¿Por qué?
Desarrollo	Caja de cartón Colorante de plumón Hisopos Tijera Punzón	30 minutos	Le presento a los niños una caja de cartón con el dibujo de 3 flores. Previamente delineamos el dibujo con punzones.  Se le entrega hisopos partidos a la mitad y coloreados.  Luego usando los dedos pulgar e índice, colocarán los hisopos en los huequitos de cada flor hasta completarla. 
Cierre		05 minutos	Felicitamos el trabajo realizado y les preguntamos: ¿Qué hicimos hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Cómo se sintieron?

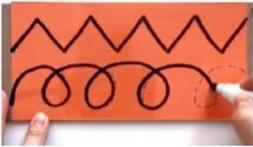
Observaciones:

Sesión N° 04	
Nombre de la sesión:	Divertidos peinados
Objetivo de la sesión:	Trabajamos motricidad fina y preescritura
Fecha:	Lunes, 10 de Octubre 2022

Momentos de la sesión	Recursos	Tiempo	Actividades
Inicio		05 minutos	<p>Saludo a los niños y les pregunto, cómo se sintieron en la sesión anterior. Luego les comento que el día de hoy vamos a divertirnos haciendo lindos peinados.</p>
Desarrollo	<p>Dado con trazos</p> <p>Plumones</p>	30 minutos	<p>Elaboramos un dado con trazos.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div> <p>Luego se les entrega una hoja con un diseño.</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>Compartimos las reglas del juego: Se lanza el dado. Usando el color de su preferencia realiza el trazo que salió. Y así sucesivamente lanzará el dado hasta completar un divertido peinado.</p> <div style="text-align: center;">  </div>
Cierre		05 minutos	<p>Felicitemos el trabajo realizado en la sesión y les preguntamos: ¿Qué hicimos hoy? ¿Cómo lo hicieron? ¿Les gustó la actividad?</p>

Observaciones:

Sesión N° 05	
Nombre de la sesión:	Jugamos con los trazos.
Objetivo de la sesión:	Mejorar la direccionalidad y fluidez en su escritura.
Fecha:	Miércoles, 12 de Octubre 2022

Momentos de la sesión	Recursos	Tiempo	Actividades
Inicio		05 minutos	Saludo a los niños y les pregunto, cómo se sienten el día de hoy. Luego les comento que el día de hoy vamos a jugar con los trazos.
Desarrollo	Micas Hojas con trazos Plumones de pizarra Mota Radio usb Plumones	30 minutos	<p>Iniciamos la sesión practicando con los objetos del aula nociones de izquierda y derecha.</p> <p>Previamente se prepara varias plantillas de diferente trazos, las cuales se colocarán en micas.</p>  <p>Se colocan las diferentes plantillas en cada grupo para que los niños elijan con cuales trabajar. El niño debe repasar por las líneas punteadas con el plumón, siguiendo la direccionalidad del trazo (de izquierda a derecha)</p>  <p>Cuando escuchan la música, empiezan a repasar, cuando pare, deberán cambiar de plantilla.</p> <p>Así sucesivamente trabajará con todos los trazos propuestos.</p> <p>Se le entrega una ficha para que trabaje trazos.</p>
Cierre	Ficha	05 minutos	Los felicito por la actividad realizada y les pregunto: ¿Les gustó la sesión de hoy? ¿Qué trabajamos hoy?

Observaciones:

Sesión N° 06	
Nombre de la sesión:	Arcoiris
Objetivo de la sesión:	Reforzar el agarre pinza
Fecha:	Viernes, 14 de Octubre 2022

Momentos de la sesión	Recursos	Tiempo	Actividades
Inicio		05 minutos	Saludo a los niños y les pregunto, cómo se sintieron en la sesión anterior. Luego les comento que el día de hoy vamos a elaborar un hermoso arcoiris.
Desarrollo	Caja de cartón limpiapipas lana Ficha	30 minutos	Le presentamos la caja de cartón con huecos y los limpiapipas de diferentes colores cortados de diferentes tamaños.  Les explico que vamos a crear un lindo arcoiris para ello deben colocar los limpiapipas en orden según su tamaño haciendo encajar las puntas en los huecos.  Luego se entrega el dibujo de un arcoiris para que pegue las limpiapipas que uso en su trabajo, retirándolas una a una. 
Cierre		05 minutos	Felicitemos el trabajo realizado y les preguntamos: ¿Cómo se sintieron hoy? ¿Les gustó su arcoiris?

Observaciones:

Sesión N° 07	
Nombre de la sesión:	Las letras en su lugar
Objetivo de la sesión:	Reconocen la ubicación de las letras en un renglón.
Fecha:	Lunes, 17 de Octubre 2022

Momentos de la sesión	Recursos	Tiempo	Actividades
Inicio		05 minutos	Saludo a los niños y les pregunto, cómo se sintieron en la sesión anterior.
Desarrollo	Cuento papelógrafo	30 minutos	<p>Les comento que les he traído un cuento “ Las letras se divierten” y se los leo.</p> <p>Luego de la lectura les pregunto: ¿Sabían que las letras tienen su lugar favorito?</p> <p>-Algunas, les gusta quedarse en casa, a otras les gusta tocar el cielo y otras tocar el suelo.</p> <p>Les presento un papelógrafo con la ubicación de las letras.</p> 
	Ficha		<p>Se coloca en una caja, tarjetas con diferentes imágenes. Voluntariamente sacan una tarjeta y la escriben en un papelógrafo triple renglón. (Respetando la ubicación de las letras)</p> 
Cierre		05 minutos	Felicitemos el trabajo realizado y les preguntamos: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo se sintieron?

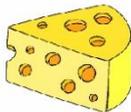
Observaciones:

Sesión N° 08	
Nombre de la sesión:	Jugamos ritmo de palabras
Objetivo de la sesión:	Identifiquen correctamente las letras b y d.
Fecha:	Miércoles, 19 de Octubre 2022

Momentos de la sesión	Recursos	Tiempo	Actividades
Inicio		05 minutos	Saludo a los niños y les pregunto, cómo se sintieron en la sesión anterior. Luego les comento que el día de hoy vamos a jugar ritmo de palabras.
Desarrollo	Imágenes Cajas con sal Moldes	30 minutos	Presento la imagen de un dinosaurio y de una bota, cada una de ellas lleva su letra inicial. Le pido a los niños que observen y me digan que letra tiene el dinosaurio? Y que letra tiene la bota? ¿Por qué?  Luego les muestro las cajas con sal y unos moldes con las letras d y b. Les menciono que con su dedo índice dibujaran la letra que encuentren, mientras lo hacen deberán decir alguna palabra que empiecen con dicha letra. No vale repetir! 
Cierre	Ficha	05 minutos	Trabajan una ficha de aplicación. Felicitamos el trabajo realizado y les preguntamos: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo se sintieron?

Observaciones:

Sesión Nº 09	
Nombre de la sesión:	Jugamos ritmo de palabras
Objetivo de la sesión:	Identifiquen correctamente las letras p y q.
Fecha:	Viernes, 21 de Octubre 2022

Momentos de la sesión	Recursos	Tiempo	Actividades
Inicio		05 minutos	Saludo a los niños y les pregunto, cómo se sintieron en la sesión anterior. Luego les comento que el día de hoy vamos a jugar ritmo de palabras.
Desarrollo		30 minutos	<p>Presento la imagen de una pelota y de un queso, cada una de ellas lleva su letra inicial.</p> <p>Le pido a los niños que observen y me digan que letra tiene la pelota? Y que letra tiene el queso? ¿Por qué?</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">   </div> <p>Luego les muestro las cajas con sal y unos moldes con las letras p y q.</p> <p>Les menciono que con su dedo índice dibujaran la letra que encuentren, mientras lo hacen deberán decir alguna palabra que empiecen con dicha letra. No vale repetir!</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>Trabajan una ficha de aplicación.</p>
Cierre	Ficha	05 minutos	Felicitemos el trabajo realizado y les preguntamos: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo se sintieron?

Observaciones:

Sesión N° 10	
Nombre de la sesión:	Encontramos palabras iguales
Objetivo de la sesión:	Corregir los errores en la escritura.
Fecha:	Lunes, 24 de Octubre 2022

Momentos de la sesión	Recursos	Tiempo	Actividades
Inicio		05 minutos	Saludo a los niños y les pregunto, sobre la sesión anterior. Presentamos los materiales y les mencionamos que en esta sesión vamos a buscar palabras iguales.
Desarrollo	Tarjetas con palabras Cuaderno Lápiz Colores Ficha	30 minutos	Colocamos las tarjetas volteadas, en la mesa, para que los niños las encuentren.  Deberán elegir dos tarjetas, si son diferentes las colocarán en su mismo lugar pero si son iguales todos los niños deberán escribir la palabra en su cuaderno.  Gana el juego el niño que logra encontrar más parejas de palabras. Entregamos una ficha con los dibujos de las palabras trabajadas para que coloreen y coloquen el nombre que le corresponde.
Cierre		05 minutos	Felicitemos el trabajo realizado y les preguntamos: ¿Cómo se sintieron hoy? ¿Les resultó fácil la actividad?

Observaciones:

Sesión N° 11	
Nombre de la sesión:	Encuentra la palabra
Objetivo de la sesión:	Escriban palabras sin omitir letras
Fecha:	Miércoles, 26 de Octubre 2022

Momentos de la sesión	Recursos	Tiempo	Actividades
Inicio		05 minutos	Saludo a los niños y les pregunto, sobre la sesión anterior. Les comento que en esta sesión van a encontrar palabras escondidas.
Desarrollo	Pizarras personales por grupo. Plumones de pizarra. Cuaderno lápiz	30 minutos	<p>Se entrega los materiales por grupos. Se coloca un cartel con letras desordenadas para que los niños la ordenen y encuentren la palabra escondida.</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>Una vez que ordenaron las letras y encontraron la palabra, los niños del grupo gritarán alto!!!! En señal que lo hicieron primero.</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>Todos los niños escribirán las palabras encontradas, cuidando de escribirla correctamente.</p>
Cierre	Ficha	05 minutos	<p>Ficha: Ordenan sílabas y encuentran la palabra.</p> <p>Felicitemos el trabajo realizado y les preguntamos: ¿Cómo se sintieron hoy? ¿Les resultó fácil resolver el problema?</p>

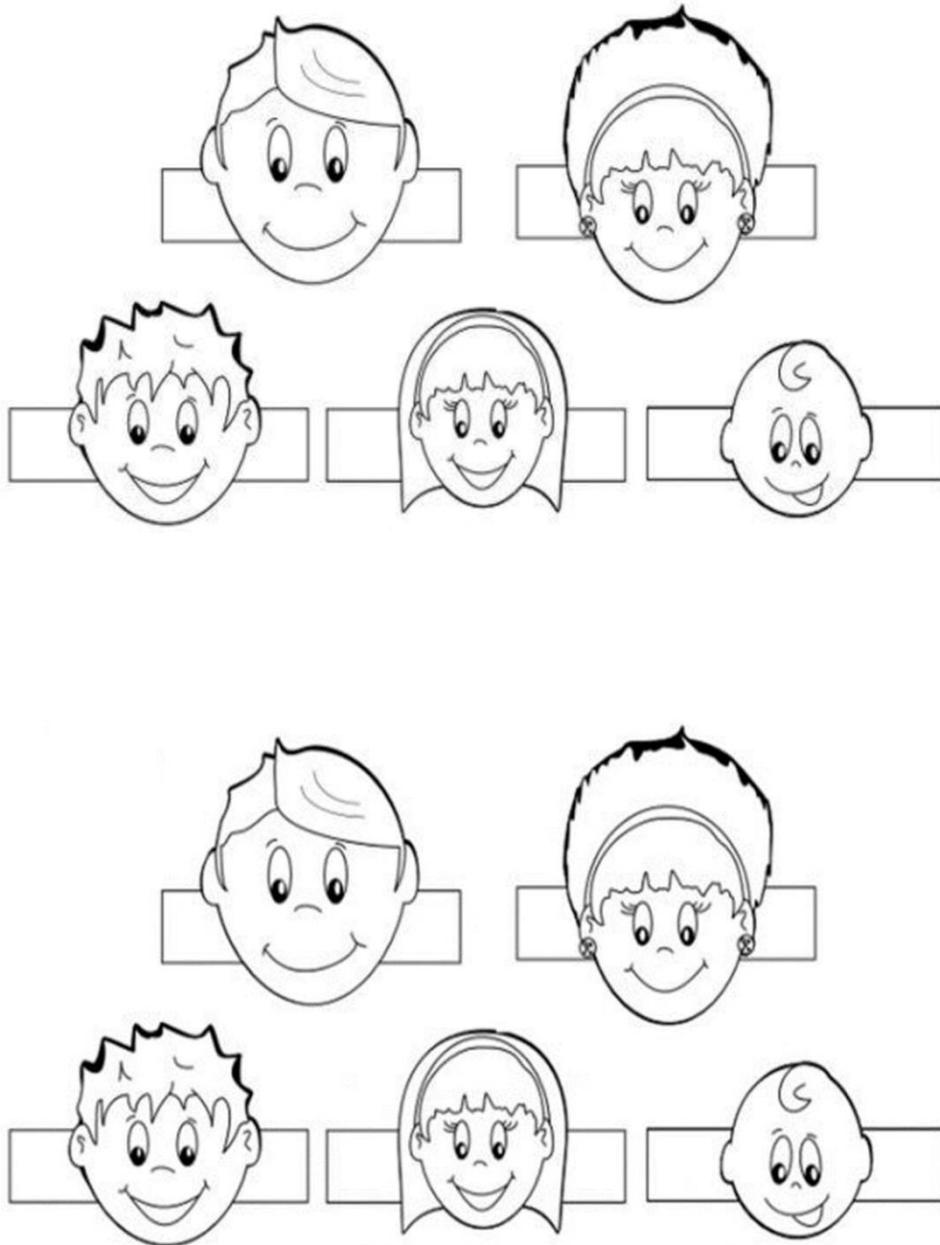
Observaciones:

Sesión N° 12	
Nombre de la sesión:	Nos despedimos con alegría
Objetivo de la sesión:	Realizar el cierre de las sesiones con los niños
Fecha:	Viernes, 28 de Octubre 2022

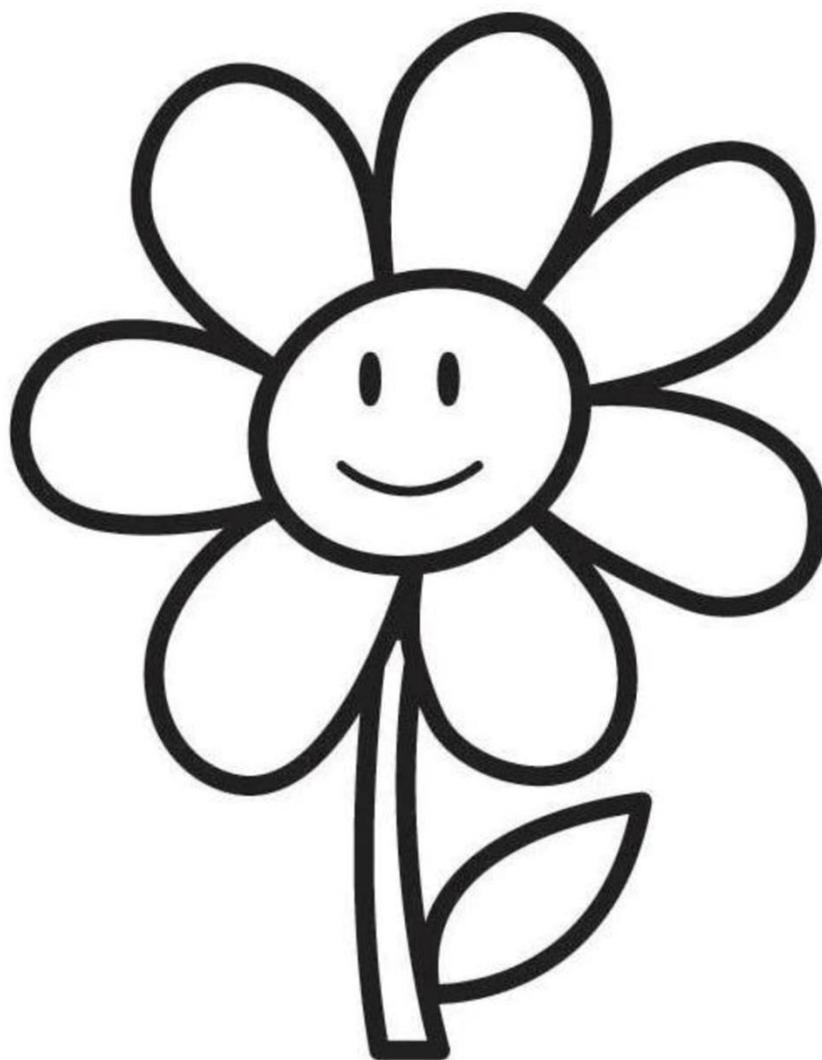
Momentos de la sesión	Recursos	Tiempo	Actividades
Inicio		05 minutos	Nos saludamos afectuosamente. Les comento que estamos en nuestra última sesión y por ello vamos a despedirnos jugando.
Desarrollo	Dialogo	30 minutos	<p>Nos vamos al patio del colegio donde jugamos al aire libre.</p>  <p>En el salón conversamos sobre lo que les gustó y no les gustó de las sesiones.</p> 
Cierre		05 minutos	Compartimos un refrigerio.

Observaciones:

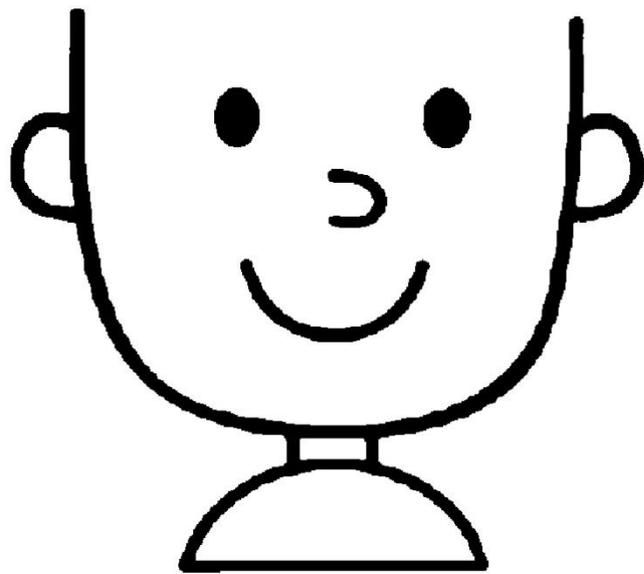
SESIÓN Nº 2: Familia deditos



SESIÓN Nº 3: Cuadro primaveral

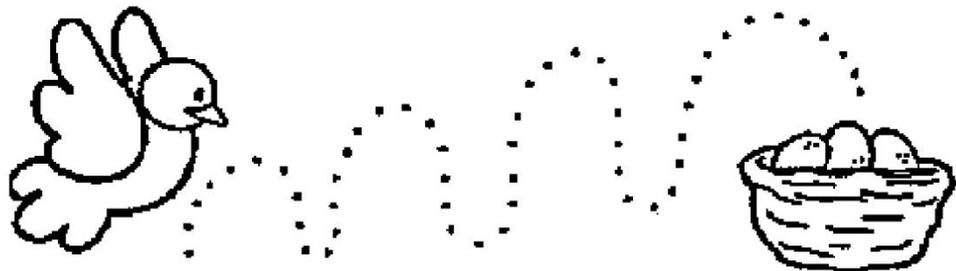
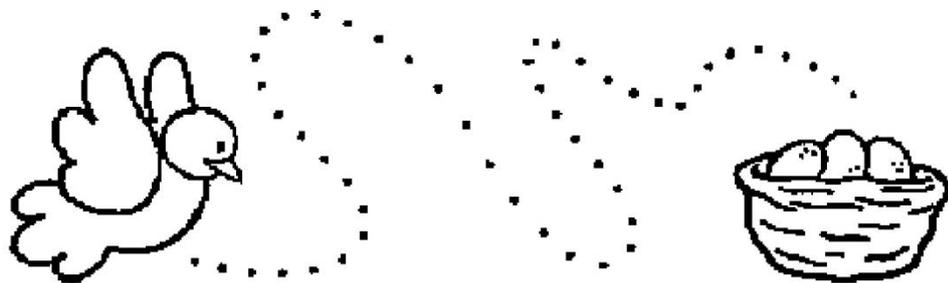
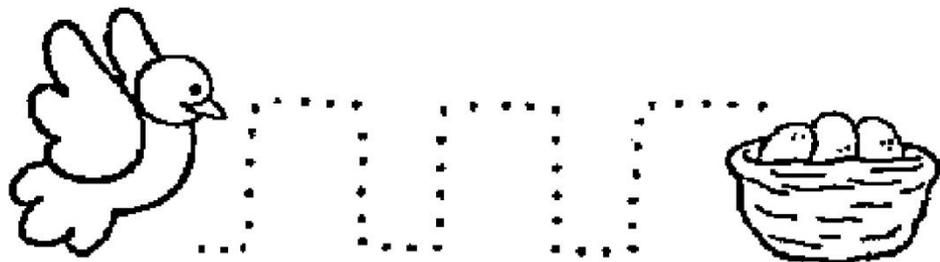
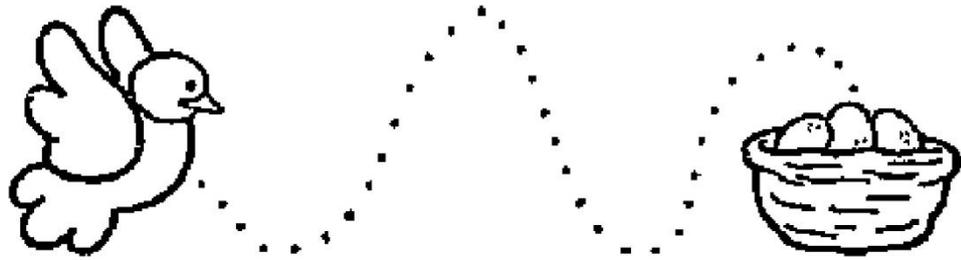


SESIÓN N° 4: Divertidos peinados



SESIÓN N° 5

Repasa los trazos y ayuda a los pajaritos a llegar a su nido.



SESIÓN Nº 6 :

Un lindo arcoíris



Mi nombre:

SESIÓN N°7

Escribe las palabras trabajadas.

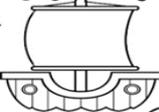
Nombre: Fecha: Curso:

SESIÓN Nº 8

Sopa de letras

Busca en la sopa de letras las palabras de los dibujos.

g	b	t	g	y	h	u	j	i	k	o	l
b	a	z	b	u	z	ó	n	c	f	r	t
g	r	v	g	b	n	e	w	a	h	o	p
g	c	h	t	w	e	r	x	g	j	u	o
z	o	c	f	b	a	l	l	e	n	a	d
f	g	t	y	h	u	j	b	h	y	u	j
f	t	g	y	u	j	b	m	w	s	a	e
b	o	t	a	r	f	a	h	y	u	j	i
h	j	k	l	n	f	l	d	b	o	c	a
r	f	v	t	g	b	c	t	y	u	i	o
t	g	b	t	y	u	ó	y	h	n	h	i
r	f	g	h	j	k	n	b	h	y	t	d










Material Didáctico Rayitas

Escribe 10 nuevas palabras que comiencen con la letra.

B

b

Material Gratuito

Colorea las letras según la clave.

b
verde

d
azul

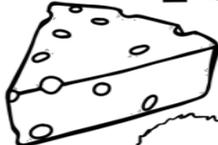
b	b	d	b	b	d	d	d	d	b
d	b	b	d	b	d	b	b	b	d
d	d	d	b	b	b	d	b	d	b
b	d	b	d	d	d	b	b	d	d
d	b	d	d	d	b	d	b	d	d

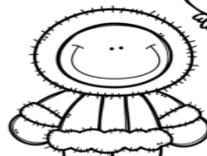
Material Gratuito

Sopa de letras

Busca en la sopa de letras las palabras de los dibujos.

w	s	r	t	s	x	d	c	g	q	a	z
e	q	u	e	s	o	d	i	l	u	r	t
t	r	e	s	f	r	t	d	h	i	m	i
f	v	g	b	j	e	c	x	a	n	n	u
q	u	e	t	z	a	l	g	t	c	c	d
e	d	c	r	f	v	t	y	u	e	h	y
a	u	c	u	o	p	r	s	f	h	s	a
s	j	s	d	f	g	h	j	k	l	ñ	p
d	w	d	f	g	h	j	k	l	ñ	p	i
e	f	f	r	t	g	t	r	e	s	a	r
t	e	s	q	u	i	m	a	l	t	y	s
w	e	r	t	y	u	i	e	r	f	v	s





15

Material Didáctico Rayitas

Escribe 10 nuevas palabras que comiencen con la letra.

Q

q

Q

q

Q

q

Material Gratuito

Hojas de colorear - Las letras p y q

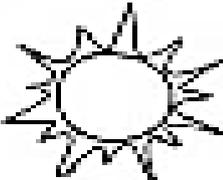
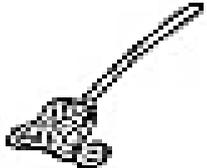
p	Azul	q	Rojo
---	------	---	------

p	q	p	q	q	q
p	p	q	p	q	p
q	p	p	q	p	q

SESIÓN Nº 10

Nombre: _____

Escribe el nombre de cada imagen.

 <input type="text"/>	 <input type="text"/>	 <input type="text"/>
 <input type="text"/>	 <input type="text"/>	 <input type="text"/>
 <input type="text"/>	 <input type="text"/>	 <input type="text"/>
 <input type="text"/>	 <input type="text"/>	 <input type="text"/>

SESIÓN Nº 11:

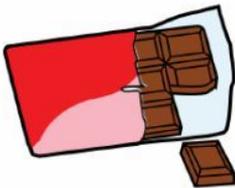
Ordena las sílabas y escribe el nombre de cada imagen.



NE TI TE PA



SA MA PO RI



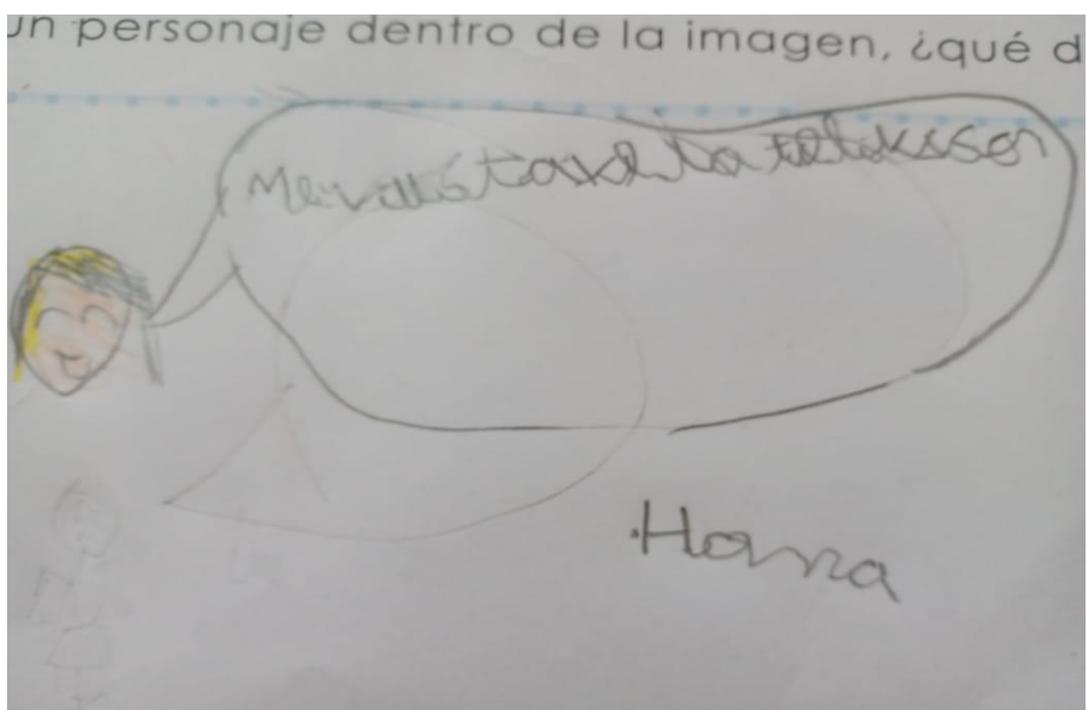
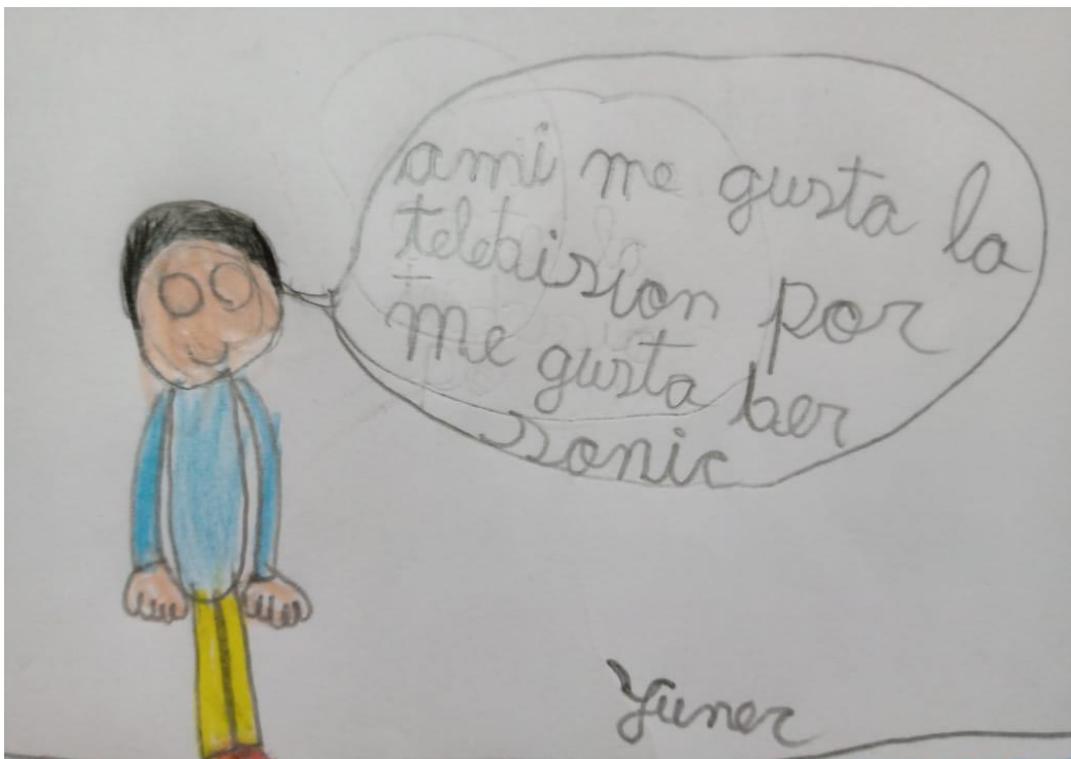
CO LA CHO TE



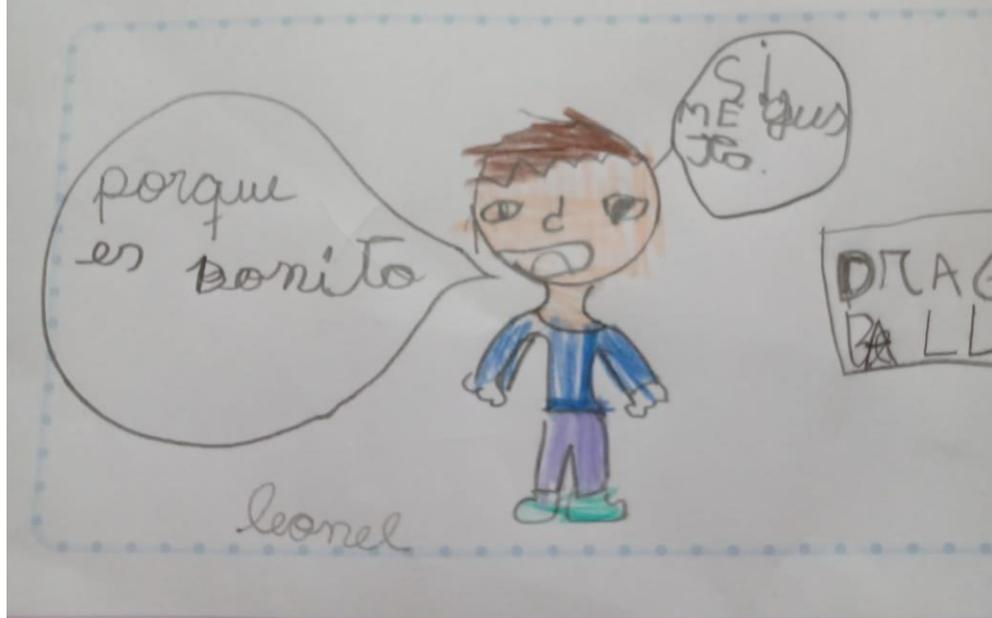
CA SE TA MI

Anexo 13. Fotos

PROBLEMÁTICA OBSERVADA EN AULA



- Si tú fueras un personaje dentro de la imager



2-¿Qué sucede cuando su mami la quiere peinar?

se ponía a llorar.

3-¿Qué le sucedió cuando se fue a jugar al jardín?

una abeja que doctro porba

4-Crees que Adriana ¿aprendió una lección? ¿Por qué?

si teore que se peina y mami
en todo ese cabello
ese cabello des peinado

sonaje dentro de la imagen, ¿qué dirías?, ¿por



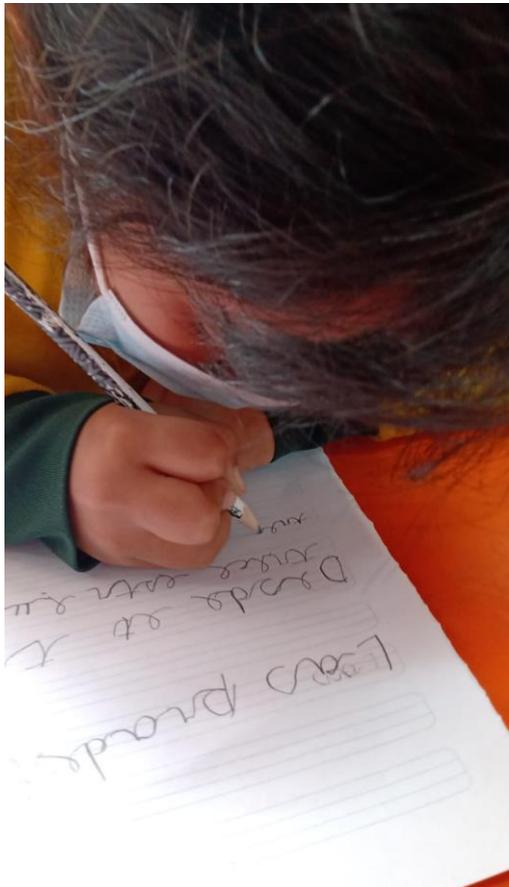
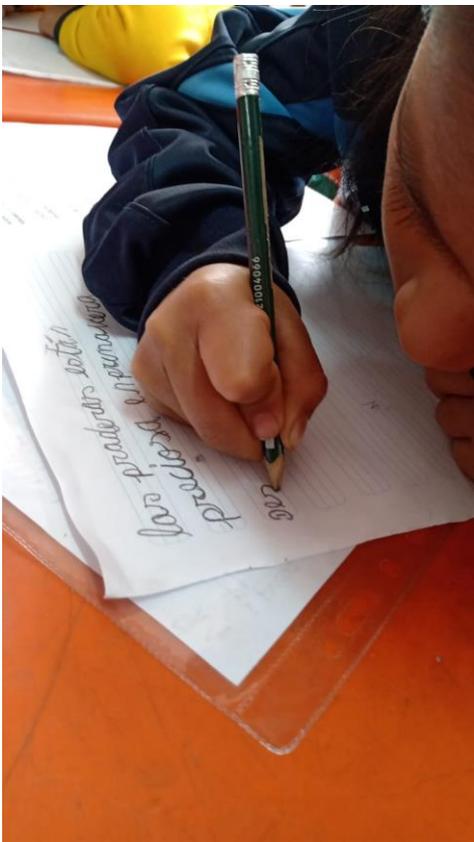
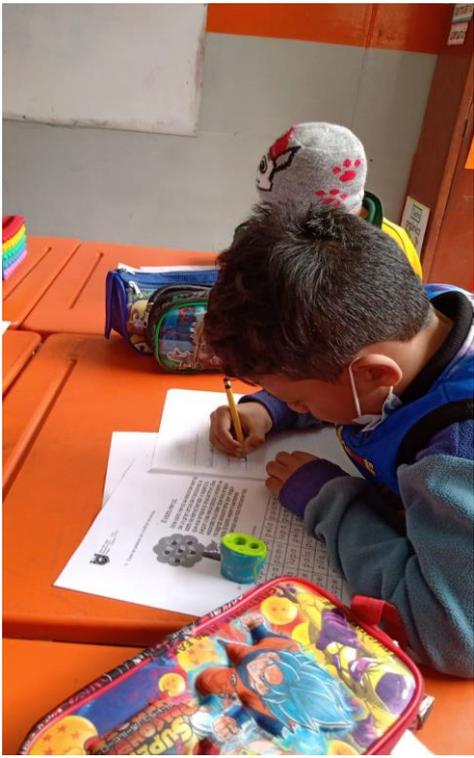
me gusta
peque medivier

Silvana





PRETEST

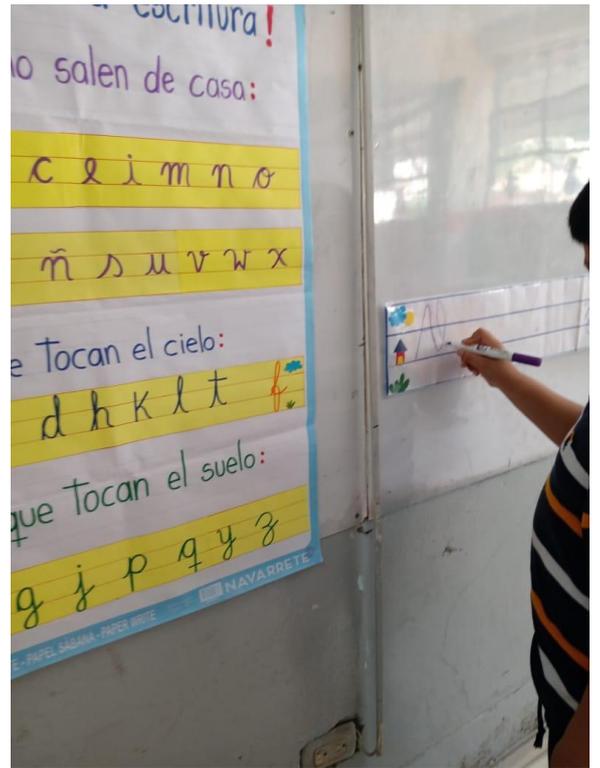
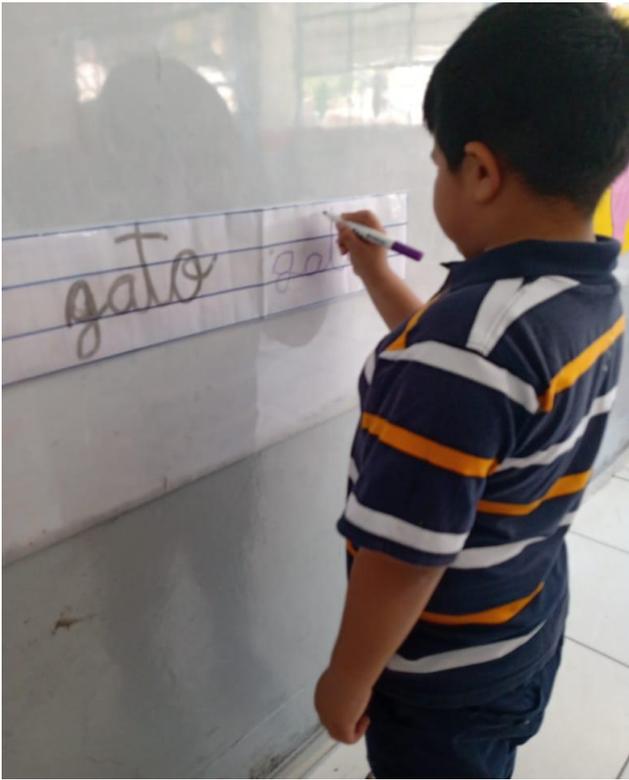


DESARROLLO DEL PROGRAMA





SESION: LAS LETRAS EN SU LUGAR



IDENTIFICAMOS LAS LETRAS PARECIDA D – B-







UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

MAESTRÍA EN PROBLEMAS DE APRENDIZAJE

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, SEGUNDO SIGIFREDO PEREZ SAAVEDRA, docente de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN PROBLEMAS DE APRENDIZAJE de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA NORTE, asesor de Tesis titulada: "Programa "Manitos jugando" en la disgrafía de estudiantes del III ciclo de la I.E. Perú Kawachi, Lima 2022", cuyo autor es CASTILLO CACYA ROSA REGINA, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 14.00%, 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.

LIMA, 05 de Enero del 2023

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
SEGUNDO SIGIFREDO PEREZ SAAVEDRA DNI: 25601051 ORCID: 0000-0002-2366-6724	Firmado electrónicamente por: SPEREZ15 el 09-01- 2023 07:23:07

Código documento Trilce: TRI - 0510340