



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
(UTN)**

**FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA
(FECYT)**

CARRERA: EDUCACIÓN BÁSICA

**INFORME FINAL DEL TRABAJO DE TITULACIÓN, EN LA
MODALIDAD PROYECTO DE INVESTIGACIÓN**

TEMA:

**“Cuaderno interactivo como recurso didáctico en el refuerzo de las
habilidades Grafomotrices en Lengua y Literatura en niños de
segundo grado de la Unidad Educativa Academia Militar "San
Diego" del periodo 2021 - 2022”**

**Trabajo de titulación previo a la obtención del título de: Licenciatura en
Educación Básica**

**Línea de investigación: Gestión, calidad de la educación, procesos pedagógicos e
idiomas.**

Autor: Evelyn Mishell Cerón Moreno

Director: PhD. Paúl Rómulo Andrade Ubidia

Ibarra - 2022



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
BIBLIOTECA UNIVERSITARIA
AUTORIZACIÓN DE USO Y PUBLICACIÓN

A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

1. IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA

En cumplimiento del Art. 144 de la Ley de Educación Superior, hago la entrega del presente trabajo a la Universidad Técnica del Norte para que sea publicado en el Repositorio Digital Institucional, para lo cual pongo a disposición la siguiente información:

DATOS DE CONTACTO			
CÉDULA DE IDENTIDAD:	DE	100470239-3	
APELLIDOS Y NOMBRES:	Y	Cerón Moreno Evelyn Mishell	
DIRECCIÓN:		Ibarra – La Bola Verde	
EMAIL:		emcerom@utn.edu.ec	
TELÉFONO FIJO:	2610633	TELF. MOVIL	093939064

DATOS DE LA OBRA	
TÍTULO:	“CUADERNO INTERACTIVO COMO RECURSO DIDÁCTICO EN EL REFUERZO DE LAS HABILIDADES GRAFOMOTRICES EN LENGUA Y LITERATURA EN NIÑOS DE SEGUNDO GRADO DE LA UNIDAD EDUCATIVA ACADEMIA MILITAR "SAN DIEGO" DEL PERIODO 2021 - 2022”
AUTOR (ES):	Cerón Moreno Evelyn Mishell
FECHA: AAAAMMDD	2022/07/21
SOLO PARA TRABAJOS DE GRADO	
PROGRAMA:	<input checked="" type="checkbox"/> PREGRADO <input type="checkbox"/> POSGRADO
TITULO POR EL QUE OPTA:	Licenciatura en Educación Básica
ASESOR /DIRECTOR:	PhD. Paúl Andrade

CONSTANCIAS

El autor manifiesta que la obra objeto de la presente autorización es original y se la desarrolló, sin violar derechos de autor de terceros, por lo tanto, la obra es original y que es el titular de los derechos patrimoniales, por lo que asume la responsabilidad sobre el contenido de la misma y saldrá en defensa de la Universidad en caso de reclamación por parte de terceros.

Ibarra, a los 22 días, del mes de octubre de 2022

EL AUTOR:

(Firma).....

Nombre: Evelyn Mishell Cerón Moreno

CERTIFICACIÓN DEL DIRECTOR


Ibarra, 23 de octubre... de 2022

PhD. Paúl Andrade

DIRECTOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

CERTIFICA:

Haber revisado el presente informe final del trabajo de titulación, el mismo que se ajusta a las normas vigentes de la Facultad de Educación, Ciencia y Tecnología (FECYT) de la Universidad Técnica del Norte; en consecuencia, autorizo su presentación para los fines legales pertinentes.

(f) 

PhD. Paúl Andrade

C.C.: 100140844-9


APROBACIÓN DEL TRIBUNAL

El Tribunal Examinador del trabajo de titulación "CUADERNO INTERACTIVO COMO REFUERZO EN EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES GRAFOMOTRICES EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE SEGUNDO GRADO DE LA UNIDAD EDUCATIVA ACADEMIA MILITAR "SAN DIEGO", PERÍODO 2021-2022" elaborado por Evelyn Mishell Cerón Moreno, previo a la obtención del título de Licenciatura en Educación Básica aprueba el presente informe de investigación en nombre de la Universidad Técnica del Norte:

(f) 

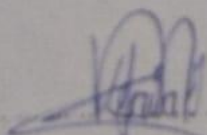
MSc. Evelyn Hernández

C.C.: 1003333620

(f) 

PhD. Paul Andrade

C.C.: 100140844-9

(f) 

MSc. Evelyn Hernández

C.C.: 1003333620

DEDICATORIA

Dedico el presente trabajo a mis padres Manuel Cerón y Marcia Moreno, de los cuales recibo apoyo incondicional en cada meta que me propongo, por sus enseñanzas de vida, cuidados, valores, amor y paciencia.

Con inmenso cariño lo dedico a mi hija Judith, quien me ha dado una gran felicidad por existir y ser mi compañera de vida, la niña de mis ojos.

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios por llenarme de bendiciones cada día, cada instante, por un día más de vida, salud y los dones que me ha concedido.

A la Universidad Técnica del Norte por la oportunidad de aprender en sus aulas y el nivel de exigencia que requiere para mejorar constantemente.

Gratitud al PhD. Paúl Andrade quien fue mi tutor de tesis y me guio con paciencia en la elaboración de la presente investigación.

Reconocimiento a la Unidad Educativa Academia Militar “San Diego” por la apertura, amabilidad y aplicación de mi instrumento de investigación.

Finalmente, con cariño gracias a mi familia y amigos por lo que han aportado a mi vida por su ayuda y apoyo en las dificultades que se me han presentado a lo largo de esta travesía llamada vida.

RESUMEN

La investigación realizada parte de autores que enfatizan el aprendizaje significativo en los estudiantes, respaldando el uso de recursos didácticos en la práctica de las habilidades grafomotrices esenciales en el inicio de la escritura. El objetivo de la investigación es proponer el cuaderno interactivo como recurso didáctico en el refuerzo de las habilidades Grafomotrices en Lengua y Literatura en niños de segundo grado de la Unidad Educativa Academia Militar "San Diego" del periodo 2021 – 2022. Siendo una investigación de enfoque mixto, donde se aplicó instrumentos como: una ficha de observación, el test grafomotor de Pascual que determina la madurez grafomotriz que tiene el estudiante, y una entrevista a las docentes de segundo grado. En el análisis de resultados se obtuvo que la mayoría de estudiantes deben reforzar habilidades grafomotoras como la coordinación visomotora, direccionalidad, entre otras que se enfocan en la motricidad fina para la toma del lápiz; aspectos que se tomaron en cuenta para la estructura del cuaderno interactivo que contiene recursos manuales como virtuales que permiten orientar, potencializar y desarrollar habilidades, destrezas grafomotrices para la preescritura y escritura necesarias para el aprendizaje del niño.

Palabras Clave: Cuaderno interactivo, grafomotricidad, habilidades, recursos didácticos, refuerzo.

ABSTRACT

The research carried out is based on authors who emphasize meaningful learning in students, supporting the use of didactic resources in the practice of essential graphomotor skills at the beginning of writing. The objective of the research is to propose the interactive notebook as a didactic resource in the reinforcement of Graphomotor skills in Language and Literature in second grade children of the "San Diego" Military Academy Educational Unit for the period 2021 - 2022. Being an investigation of focus mixed, where instruments were applied such as: an observation sheet, the Pascual graphomotor test that determines the student's graphomotor maturity, and an interview with second grade teachers. In the analysis of results, it was obtained that the majority of students must reinforce graphomotor skills such as visual-motor coordination, directionality, among others that focus on fine motor skills for pencil grip; aspects that were taken into account for the structure of the interactive notebook that contains manual and virtual resources that allow to guide, enhance and develop skills, graphomotor skills for prewriting and writing necessary for the child's learning.

Keywords: Interactive notebook, graphomotricity, skills, teaching resources, reinforcement.

Índice de Contenido

INTRODUCCIÓN.....	12
Motivaciones para la investigación	12
Problema de investigación.....	12
Justificación.....	12
Impactos que la investigación generará.....	13
Objetivos.....	13
Objetivo General.....	13
Objetivos Específicos	13
Problemas o dificultades presentados.....	13
CAPITULO I: MARCO TEÓRICO	14
1.1.- Teorías del aprendizaje.....	14
1.1.1.- Teoría constructivista	14
1.1.2.- Inteligencias múltiples de Howard Gardner.....	14
1.1.3.- Teoría del aprendizaje de María Montessori.....	15
1.2.- Cuaderno Interactivo	16
1.2.1.- Beneficios del Cuaderno interactivo	17
1.2.2.- Funcionalidad del Cuaderno	17
1.2.3.- Estructura del Cuaderno Interactivo.....	17
1.3.- Grafomotricidad	17
1.3.1.- Tipos de Grafomotricidad	18
1.3.2.- Técnicas de Desarrollo Grafomotriz	19
1.3.3.- Habilidades Grafomotrices.....	19
1.3.4.- Destrezas grafomotoras	20
1.3.4.- Beneficios Grafomotrices.....	20
1.4.- Recursos Didácticos	21
1.4.1.- Recursos didácticos Grafomotrices	21
1.4.2.- Recursos didácticos de gamificación	21
1.5.- El Currículo	22
1.5.1.- Currículo de Legua y Literatura	22
1.5.2.- Bloque de Educación Básica Elemental.....	22
Capitulo II: Materiales y Métodos.....	24
2.1.- Enfoque de investigación	24

2.1.1.- Tipo de investigación	24
2.2.- Métodos, técnicas e instrumentos	24
2.2.1.- Métodos	24
2.2.2.- Técnicas.....	25
2.2.3.- Instrumentos	26
2.3.- Preguntas de investigación	26
2.4.- Matriz de operacionalización de variables	27
2.5.- Participantes (Población y muestra).....	29
2.6.- Procedimiento y análisis de datos	29
2.6.1.- Alfa de Cronbach	29
CAPÍTULO III: RESULTADOS Y DISCUSIÓN	30
3.1.- Análisis de los resultados	30
3.2.- Ficha de observación.....	30
3.2.1.- Tabla cruzada	37
3.3.- Test grafomotor de Pascual	37
3.3.1.- Tabla cruzada	39
3.3.- Entrevista.....	40
CAPÍTULO IV: PROPUESTA	42
4.2.- Presentación del cuaderno interactivo	42
4.3.- Objetivos de las estrategias	42
4.3.1.- Objetivo general	42
4.3.2.- Objetivos específicos.....	42
4.4.- Contenidos curriculares a tratarse	43
4.5.- Guía del cuaderno.....	43
4.6.- Planificaciones	44
4.7.- Cuaderno Interactivo	51
CONCLUSIONES.....	78
RECOMENDACIONES	78
REFERENCIAS	78
ANEXOS	84
Test	84
Entrevista dirigida al docente	87

Índice de Tablas

Tabla 1: Inteligencias múltiples según Howard Gardner	14
Tabla 2: Los 4 planos de desarrollo de Montessori	15
Tabla 3: Tipos de grafomotricidad y su definición.....	18
Tabla 4: Técnicas y sus características del desarrollo grafomotriz	19
Tabla 5: Estadística de fiabilidad de Cronbach	29

Índice de Figuras

Figura 1: Tiene un agarre trípode al realizar grafías.	30
Figura 2: Posee direccionalidad al momento de trazar en el papel.	31
Figura 3: Realiza con fluidez la actividad, involucra su creatividad.....	31
Figura 4: Manipula el papel y los dobleces coordinando la vista con la acción de las manos.	32
Figura 5: Desarrolla la postura y movimiento de los gráficos.....	33
Figura 6: Da animación al trazo libre.	33
Figura 7: Domina el uso de los materiales presentados.....	34
Figura 8: Usa la pinza digital para tomar los bordes de la hoja.....	35
Figura 9: Identifica que tipo de texturas está manipulando.....	35
Figura 10: Controla los trazos, movimientos y formas que quiere realizar.....	36
Figura 11: Posee direccionalidad al momento de trazar en el papel y Controla los trazos, movimientos y formas que quiere realizar.	37
Figura 12: Nivel de dificultad fácil.	38
Figura 13: Nivel de dificultad medio.....	38
Figura 14: Nivel de dificultad difícil.	39
Figura 15: Nivel de dificultad fácil con el nivel de dificultad difícil.	39

INTRODUCCIÓN

Motivaciones para la investigación

La grafomotricidad es un punto clave en el inicio de la educación. El niño desarrolla varias habilidades dentro de su infancia en lo cual influencia la educación que el estudiante recibe dentro de la escuela, conforme va cursando los diferentes niveles va avanzando constantemente, una etapa crítica es en el desarrollo de sus habilidades grafomotrices y que tipo de ejercicios realiza para dominar y no discontinuar la psicomotricidad, coordinación visomotora, motricidad fina y gruesa ya que al darse de forma adecuada estos ejercicios se podrá lograr una correcta preescritura y escritura en el futuro.

Problema de investigación

Las habilidades grafomotrices que los niños desarrollan en el inicial I, inicial II y preparatoria deben ser reforzadas en Educación Básica Elemental, ya que se da inicio a la toma del lápiz, escritura de grafías, direccionalidad, fortalecimiento de la pinza digital. Sin embargo, el seguimiento de las habilidades grafomotrices en Educación Básica fluctúa en el nivel de actualización y refuerzo que son necesarias, mermando los inicios en la preescritura y escritura.

Justificación

El cuaderno interactivo como recurso didáctico es una propuesta innovadora dentro del refuerzo de habilidades grafomotrices destinada para segundo grado en la Unidad Educativa Academia Militar “San Diego” ubicada en la ciudad de Ibarra, ya que esta es tomada en cuenta en el nivel inicial de educación y en los niveles de básica se deja de lado su práctica lo cual es una discontinuación al buen desarrollo psicomotriz del niño que esta próximo adentrarse a la preescritura y escritura.

La grafomotricidad es un punto clave en el inicio de la educación. El niño desarrolla varias habilidades dentro de su infancia en lo cual influencia la educación que el estudiante recibe dentro de la escuela, conforme va cursando los diferentes niveles va avanzando constantemente, una etapa crítica es en el desarrollo de sus habilidades grafomotrices y que tipo de ejercicios realiza para dominar la psicomotricidad, coordinación, motricidad fina y gruesa ya que al darse de forma adecuada estos ejercicios se podrá lograr una correcta escritura y lectoescritura en el futuro.

Los recursos que se pueden usar como materiales didácticos por los docentes tienen un sinnúmero de beneficios por ello es necesario usar los adecuados que le inculquen una motivación, que potencialicen la participación activa y conocimientos significativos. El cuaderno interactivo como recurso didáctico contiene varias herramientas con distintos materiales que ayuden al niño a tener una participación activa, motivándolo a practicar ejercicios que beneficien la grafomotricidad que se van desarrollando como retos aumentando su complejidad conforme va avanzando las partes del cuaderno propuesto.

Impactos que la investigación generará

El impacto que la investigación generará en los niños de segundo grado de la Unidad Educativa Academia Militar “San Diego” es positivo, ya que es necesario que tengan recursos a la mano tanto manuales para reforzar la motricidad fina como virtuales para reforzar la motricidad mecánica.

Objetivos

Objetivo General

Proponer el cuaderno interactivo como recurso didáctico en el refuerzo de las habilidades Grafomotrices en Lengua y Literatura en niños de segundo grado de la Unidad Educativa Academia Militar "San Diego" del periodo 2021 – 2022

Objetivos Específicos

Fundamentar teóricamente la importancia del cuaderno interactivo y las habilidades grafomotrices que desarrollan los niños de segundo grado.

Diagnosticar que recursos didácticos utilizan los docentes para reforzar la grafomotricidad y que nivel de madurez grafomotora tienen los niños de segundo grado.

Diseñar un cuaderno interactivo con recursos didácticas destinado al desarrollo de habilidades grafomotrices.

Problemas o dificultades presentados

En la presente investigación se tuvo dificultades en la aplicación del instrumento presencial, ya que en la fecha establecida los estudiantes se encontraban en clases virtuales por la situación que estaba viviendo el país de paro nacional, por ello se adecuaron las actividades para aplicación de instrumentos de forma virtual. También el tiempo asignado en el que se realizó la investigación fue un inconveniente.

CAPITULO I: MARCO TEÓRICO

1.1.- Teorías del aprendizaje

1.1.1.- Teoría constructivista

Considerada la teoría del conocimiento que da a conocer cómo se construye el aprendizaje significativo en la educación; uno de los exponentes del constructivismo generó aportes en las etapas de desarrollo del ser humano, en las cuales habla de la importancia y los procesos por los cuales pasa el niño, la influencia que tiene en él y en su forma de aprender más allá de la mecanización o recepción de contenidos a nivel emocional y físico; esta teoría enfocada en la educación se relaciona con tres ramas las cuales son: psicología, filosofía y pedagogía.

Dentro de la psicología se toma en cuenta la influencia de la educación con el comportamiento, es decir, la conducta que presenta el individuo; en la filosofía el objeto de estudio es el conocimiento y en la pedagogía se refiere a cómo se dan los procesos, métodos, técnicas e instrumentos para llegar a un aprendizaje significativo; al igual que en la pedagogía es una parte elemental de la ecuación, sin ella las otras ramas no pueden transmitirse como en psicología procesos mentales y conducta; también en la filosofía la importancia del conocimiento (Rubio & Jiménez, 2021). Al tomar en cuenta estas bases se va estructurando esta teoría y el porqué es considerada uno de los pilares dentro de los estándares educativos; su principal actor es el estudiante y todo se enfoca en él, en su capacidad de reflexión y análisis frente a lo que aprende, planificado para ser activo, dinámico, participativo.

1.1.2.- Inteligencias múltiples de Howard Gardner

La inteligencia tiene varias definiciones entre ellas una de las más comunes es la que denomina una facultad o capacidad mental que posee el ser humano para aprender, obtener conocimientos, descubrir, investigar, entre otras cualidades. En la teoría de las inteligencias múltiples se define al individuo como un ser que posee más de una inteligencia denominada multiplicidad; el autor Howard Gardner propuso 8 inteligencias que el ser humano puede tener, sin embargo, menciona que cada persona tiene diferentes combinaciones de inteligencia; ni los gemelos que comparten genes similares pueden tener las mismas, por ello es necesario detectar las inteligencias que se domina de alguna forma y tratar de reforzar las otras con el fin de poder lograr aprendizajes significativos, que puedan ayudar a lo largo de la vida de cada persona (Macías, Viguera & Rodríguez, 2021).

Tabla 1: *Inteligencias múltiples según Howard Gardner*

Inteligencia	Definición
Intrapersonal	Aptitudes de introspección y autoanálisis, incluye el entender los sentimientos propios para dirigir la conducta.

Interpersonal	Aptitudes para las relaciones sociales, para la motivación de otros, para entender el estado.
Lingüístico-verbal	Aptitudes en la generación y utilización del discurso hablado y escrito.
Lógico-matemática	Aptitudes para el razonamiento lógico y numérico.
Corporal-kinestésica	Aptitudes de control y armonización de movimientos a nivel corporal y manual.
Visual-espacial	Aptitudes para la percepción y recreación de formas de manera no concreta.
Musical	Aptitudes para la composición, interpretación, oído y discernimiento musical.
Naturalista	Esta hace referencia a aptitudes para distinguir y clasificar elementos del medio ambiente, plantas y animales.

Elaborado por: Mishell Cerón

Fuente: (Maureira, 2018, p. 52-53)

1.1.3.- Teoría del aprendizaje de María Montessori

La autora de esta teoría se enfocó en el desarrollo integral del niño, investigando cómo el niño podía adaptarse a su entorno, por medio de distintas etapas o edades se dan los niveles de aprendizaje, ella determinó las denominadas áreas temáticas generando un ambiente individualizado que busca respetar el ritmo de aprendizaje de cada estudiante y generar libertad en las aulas de clase; como beneficios se mejora la concentración del estudiante, elimina las barreras mentales frente a las dificultades que se presenten, en este tipo de educación no existe el premio ni el castigo, equivocarse es parte de aprender. Cuevas, Álvarez, Cortés, Passi & Apablaza (2021) afirman que la teoría del aprendizaje:

Fue fundada por María Montessori, quien, a finales del siglo XIX, desarrolló un método pedagógico para la enseñanza de niños en situación de discapacidad, lo que era abordado de forma médica en la época. Posteriormente, y tras los resultados, decidió aplicar la metodología desarrollada en niños de desarrollo típico, para potenciar sus capacidades (p.303).

Tabla 2: Los 4 planos de desarrollo de Montessori

Etapas de desarrollo	Aportes
Infancia 0-6 años	0-3años Intensa absorción, mente inconsciente, estimulación.

	3-6 años Consolidación de aprendizajes, mente consciente, motricidad, desarrollo del lenguaje.
Niñez 6-12 años	Periodo azul, sentido moral, socialización con su entorno, tratan de entender cómo funciona el mundo, mente razonadora.
Adolescencia 12-18 años	Mente humanística, como contribuye a la sociedad, capacidad de cooperación y desarrollo social, sentido de inseguridad y duda.
Juventud 18-24 años	Paso de la juventud a la adultez, estabilidad emocional y social, elección vocacional.

Elaborado por: Mishell Cerón

Fuente: (Vizcaíno, 2021)

Uno de los aportes que dio esta autora a la educación fue el diseño y adecuación de material didáctico, existen postulados de estos materiales diseñados en 3D que benefician la motricidad fina y la motricidad gruesa, según Mera (2019) “En la pedagogía de Montessori se plantean materiales didácticos que contribuyen al aprendizaje y desarrollo de destrezas porque estructural y funcionalmente, los cuales, están respaldados con fundamentos científicos-pedagógicos” (p.9).

Los beneficios que presenta dicho material fomenta el autoaprendizaje sin que intervenga el docente o padre de familia ya que se puede adecuar para la escuela como para el hogar, al igual que viene adaptado para las distintas edades y necesidades del niño, se toma en cuenta el desarrollo de sus sentidos, el avance progresivo, la manipulación y trabajo práctico que no solo funcione en lo académico, sino que lo prepare para el mundo por ello tiene varias temáticas; la finalidad del método Montessori es el desarrollo del niño en su entorno y como se pueden adaptar y resolver por sí solos diferentes dificultades por medio de la creatividad a su tiempo sin generar una presión en el estudiante y vinculando su capacidad de absorber conocimientos y volverlos significativos.

1.2.- Cuaderno Interactivo

El cuaderno interactivo se caracteriza por su composición, ya que está repleto de distintas actividades que se pueden estructurar de varios materiales, texturas; donde se deja fluir la creatividad de la persona que lo diseña con fines académicos. Gouveia, et al. (2010), El cuaderno interactivo es usado como un método de enseñanza actualizado, contiene distintas actividades, herramientas; que ayuda al docente a vincular los aprendizajes teóricos con los prácticos y se fomenta el aprendizaje significativo.

Zambrano (2021), en su obra argumenta que la estimulación de los sentidos, percepciones se puede lograr por medio del movimiento, por ello se puede desarrollar un eje fundamental en la niñez: organizando, estructurando, planeando y experimentando con materiales;

objetos desde lo macro a lo micro en complejidad de uso, para conseguir una secuencia lógica de tareas guiadas con un recurso que contenga un cotejo de actividades como puede ser el cuaderno interactivo.

1.2.1.- Beneficios del Cuaderno interactivo

Es el primer paso para el desarrollo de la escritura. Barahona, Menéndez, (2019), p.4 citado en Morán, (2022) argumentan que “Se empieza con garabatos y trazos libres, para posterior tomar soltura con útiles y herramientas de escritura, conllevando que poco a poco el niño inicie con la práctica continua de trazos dirigidos” (p.9). Como lo mencionan los autores vincula el proceso e introducción, coordinación a la grafía en los niños y su práctica con el uso de materiales adecuados.

González (2019) concluye “Tienen la ventaja de que se adaptan a la gran mayoría de los estilos de aprendizaje que pueda tener nuestro alumnado, incrementando su motivación por aprender, su autonomía y su participación” (p.3). Lograr que el niño genere iniciativa en querer realizar las actividades con creatividad vincula a que se produzcan aprendizajes, que puedan fortalecer las habilidades que se quiere vincular.

1.2.2.- Funcionalidad del Cuaderno

La manipulación libre del cuaderno ayuda a la realización guiada de distintas tareas Canavilhas (2007) citado en Morón (2018) define “Habla de una interacción básica desde una navegación y desde una toma de contacto con la información” (p.3). El docente genera un andamiaje facilitando el material didáctico con el fin de cumplir los objetivos planteados en el currículo dentro de su clase, formando estudiantes con habilidades, capaces de comunicar lo que piensa, por medio de la escritura fortaleciendo la cercanía del enriquecimiento intelectual. Maquera & Maquera (2021) aseguran que “Deja la imitación como procedimiento favorito en la educación preescolar, y se predispone por iniciativa propia y estímulo social desarrollar competencias propias y diversificadas que lo identificarán como persona única y distinta” (p.981). Se puede enseñar desde la individualidad hasta el trabajo colaborativo.

1.2.3.- Estructura del Cuaderno Interactivo

En este apartado se describe al cuaderno interactivo como un instrumento no establecido que puede adecuarse a la necesidad que se presente en la labor o quehacer educativo. Puin (2021), Su estructura puede ser web o manual lo que le caracteriza es que se compone por distintas actividades, con diferentes herramientas, imágenes, materiales, texturas, entre otros. Vincula la didáctica con la lúdica, introduciendo la interdisciplinariedad de conocimientos.

1.3.- Grafomotricidad

Morán (2022) afirma “La grafomotricidad es la disciplina del lenguaje, la institución de letras, signos, trazos enmarcados en el área del lenguaje para esto debe haber una relación

estrecha de entrenamiento entre el cerebro y el lenguaje escrito” (p.8). Es una de las etapas más importantes a la hora de desarrollar la preescritura, fomenta estrategias para promover como escribir bien, mejorando el proceso de escritura en niños, y a la vez, siendo indispensable este proceso de comunicación como lenguaje codificado, es una de las bases para iniciar la formación académica y tiene un sinfín de aportes a la educación (Almeida, Vilas-Boas-Barreto & Alves-Argollo, 2020).

Existe un vínculo entre las habilidades motoras; motricidad fina y gruesa con el grafismo que conduce a la realización de grafías la escritura como tal. Ayala & Retto (2021) hacen mención que “La grafomotricidad es una técnica que se define como el objeto del movimiento gráfico cuando los niños dibujan, trazan y colorean. De esta manera, ayuda a estimular la buena capacidad motriz mental. Es una especie de armonía que beneficia a los niños” (p.4). Existe una sincronía entre dominar el uso del lápiz y distintas herramientas con el proceso mental, se fortalece los procesos cerebrales por medio del movimiento y manipulación de objetos del estudiante.

1.3.1.- Tipos de Grafomotricidad

Ruíz (2003) citado en Pinedo (2019) argumenta “El niño es el elemento básico. Sin él, no existe la escritura. En la adquisición de la Lectoescritura se llama sujeto a los niños y niñas desde el año y medio de edad. Se trata del sujeto grafomotor, es decir, de aquél que es consciente de que escribe” (p.18).

Tabla 3: *Tipos de grafomotricidad y su definición*

Tipos	Definición
Grafías	Conjunto de uno o más signos que permiten representar de forma escrita un sonido o la palabra hablada.
Direccionalidad y lateralidad	Capacidad que se desarrolla en la niñez para ubicar la derecha e izquierda en otros objetos que no son precisamente los del propio cuerpo. Al igual que la acción corporal y movimientos coordinados.
Encadenamientos	Técnica conductual que se enmarca en el paradigma del aprendizaje operante. Se utiliza para desarrollar nuevas cadenas de conducta
Fluidez	Riqueza conceptual, claridad y profundidad temática relacionada con lo que se quiere expresar. Está relacionada con la soltura, creatividad y profundidad en las ideas desarrolladas.

Elaborado por: Mishell Cerón

Fuente: (Vizcaíno, 2021)

1.3.2.- Técnicas de Desarrollo Grafomotriz

Las técnicas se aplican y se basan según la etapa de desarrollo o edad que se encuentra el niño, es una secuencia constante. Chacha Rivas (2018) menciona “Contribuyen al desarrollo motor y cognoscitivo de los infantes para optimizar a su vez el desarrollo físico, intelectual y social estas actividades pueden ser aplicadas desde el vientre de la madre hasta los siete años de edad” (p.16). Es importante seguir con la continuidad de estas habilidades para el buen desenvolvimiento del estudiante frente a los retos que se le presenten, ya que primero deben aprender a escribir su nombre, luego sus pensamientos y posteriormente sigue la lectura.

Tabla 4: *Técnicas y sus características del desarrollo grafomotriz*

Técnicas	Características
Manipulación	Corrige y estimula las funciones motoras finas que ayuden en los niños en el dominio completo de los movimientos y coordinar las destrezas de las manos y la vista. Las actividades como el origami son una opción para fortalecer esta técnica.
Ecriptográficas	Conjunto de estrategias que ayuda a mejorar la postura y movimientos gráficos, y moldeara el ejercicio con los dedos, brazos, mano, logrando una correcta escritura en el futuro, estas técnicas mejoran el desarrollo óptimo motriz en el estudiante en sus primeros años de aprendizaje previos a la escritura.
Grafo plástica	Favorece notablemente el trabajo con trazos, desarrollando la psicomotricidad fina y mejorando en el proceso de aprendizaje de la escritura.

Elaborado por: Mishell Cerón

Fuente: (Vintimilla, García, Lozano, Álvarez, 2021)

1.3.3.- Habilidades Grafomotrices

El desarrollo de estas habilidades debe ser catalogado como un proceso natural, al cual los docentes y padres de familia deben tener conocimientos y practicar la estimulación temprana en los estudiantes como algo cotidiano o común con un seguimiento guiado. González & Bucheli (2019), La adquisición de habilidades en las edades tempranas es vital para el desarrollo de capacidades y competencias que se dan en la escuela y sirven para la interdisciplinariedad. Ayuda a controlar los movimientos con precisión, por ellos es necesario ejercitar estas habilidades en el niño (Ramírez, et al, 2020).

Gamboa (2020), El aula es un escenario lleno de oportunidades para el desarrollo motor, donde las actividades lógico-fragmentadas permiten la puntualidad en las destrezas corporales, implicando una escala de aprendizaje óptimo. Entre las habilidades que un estudiante de segundo grado de Educación General Básica debería dominar destacan:

- a) Agarre trípode, es el agarre del lápiz con el dedo índice junto con el dedo pulgar en forma de pinza digital apoyado por el dedo medio; esta habilidad se desarrolla desde los cuatro años y medio hasta los siete (Morgenstern, et alt. 2018).
- b) Buen agarre de objetos, identificación de texturas.
- c) Domina el trazo libre y el trazo dirigido.
- d) Coordinación en el espacio que dibuja o garabatea, se ubica y logra distinguir la derecha de la izquierda.
- e) Explorar materiales: pinturas, crayones, marcadores, masas, plastilina, arcilla, entre otros.

1.3.4.- Destrezas grafomotoras

La destreza motriz es la capacidad que el estudiante tiene para dominar procesos de una habilidad adquirida de manera compleja, con dominio controlado que se genera por medio de la práctica constante en diferentes actividades que aportan el desarrollo de la motricidad fina que necesitan aplicar en la preescritura y escritura de segundo grado, comprendida en edades de seis a siete años. Según Lucea (1999) “Es la capacidad del individuo de ser eficiente en una habilidad determinada” (p.52). Por medio de las destrezas se pueden medir las habilidades y su nivel de dominación.

- a) Pinza digital: Es el dominio y fuerza de los dedos: pulgar, índice y corazón en la toma-manipulación del lápiz. Es esencial la adquisición de esta destreza para facilitar el proceso; frente a los requisitos de la escritura en números y letras. Estos requisitos son: armonía entre el tamaño de las grafías y su forma.

1.3.4.- Beneficios Grafomotrices

Entre los beneficios que presenta es el “Aprendizaje interactivo, donde el niño aprende, pretende fomentar el pensamiento creativo, promover procesos de descubrimiento, la experimentación, la imaginación y a la vez partir del análisis de la realidad sociocultural que rodea al niño” (Pinedo, 2019, p.21). El autor Trigueros (2018), menciona algo similar dentro de su obra que habla del aprendizaje por gamificación y su relación con la innovación educativa, actualmente se ha dejado de lado la memorización y recepción de contenidos; la educación busca vincular el criterio, la reflexión y el aprendizaje significativo en los estudiantes, por ello se buscan nuevos recursos didácticos, lúdicos, entre otros.

Chaverra et alt, (2019), Fortalecer las practicas que ayudan al estudiante a desarrollar su coordinación ojo-mano para lograr una escritura desde el garabateo, trazos libres, trazo

guiado, inicio de escritura en letras, silabas, palabras, nombre del individuo y por consecuente una lectura comprensiva y comprensión fluida. Se puede identificar en qué nivel grafomotor se encuentra el estudiante observando como toma el lápiz, en qué nivel de agarre se encuentra y cómo se presentó en las técnicas grafomotorices.

1.4.- Recursos Didácticos

El docente en su quehacer educativo debe incluir en sus metodologías el uso de material didáctico, dentro de la educación ayuda al vínculo entre el docente y estudiantes, su nivel de participación y acogimiento de los conocimientos. Vargas (2017), Los recursos didácticos son un apoyo dentro del labor docente que ayuda al proceso de enseñanza generando la atención, interés del estudiante por aprender y realizar actividades de forma participativa.

Se aplica en las aulas metodologías tradicionales en donde los contenidos son los mismos, año tras año, dejando al lado los instrumentos metodológicos existentes hoy en día, para lo cual, se debe incorporar diferentes herramientas tecnológicas que ayuden a docentes y alumnos en el proceso de enseñanza, con el único afán de que los estudiantes aprendan sin importar las circunstancias que se presenten. (Herrera, et alt. 2020, p. 510)

Lo recursos didácticos se pueden adecuar según la planificación, necesidades que presentan los estudiantes, los objetivos planteados, el entorno al igual que puede realizarse de distintos materiales como por ejemplo materiales de reciclaje, existe una variedad de artículos que presentan diferentes recursos tomando en cuenta hacia quien va dirigido.

1.4.1.- Recursos didácticos Grafomotorices

El uso de materiales, herramientas e instrumentos destinado a los niños deja un punto de partida en contenidos, saberes, aprendizajes significativos. Condemarín y Chadwick, (2002) como se citó en Arce, (2020):

Es importante porque define el desplazamiento continuo gráfico desarrollado por las manos además el proceso grafomotoriz en cada infante tiene como propósito, ayudar a favorecer el progreso psicomotriz con diferentes acciones como desplazamientos ligeros tanto en los brazos como en las manos por ello mientras va aumentando su crecimiento va adquiriendo conocimientos y a la vez controlar sus movimientos cada día más, así como lo señalo (p.26).

1.4.2.- Recursos didácticos de gamificación

Barreal, et alt (2019) afirma: “La gamificación consiste en ludificar los contenidos de una determinada materia o asignatura a través de dinámicas, mecánicas y componentes” (p.152). Usar los juegos con temáticas enfocadas en el proceso de enseñanza aprendizaje para potencializar, reforzar y retroalimentar las habilidades del estudiante.

- a) Juego de construcción: Se desarrolla de cuatro a siete años de edad. Según Cabrera (2021) “Se refiere al conjunto de movimientos, de manipulaciones o de acciones suficientemente coordinado en donde se propone un fin o una tarea precisa” (p.46). El

juego es guiado cumpliendo los objetivos propuestos en clase y para el desarrollo de sus habilidades y destrezas.

1.5.- El Currículo

La base del desarrollo, avances y metas de la educación de un país depende de los contenidos del currículo. Ministerio de Educación (2011) sobre el currículo se puede decir que está elaborado posterior a un estudio que se realiza de la realidad nacional, se divide en niveles y subniveles que se presentan como una guía flexible, estructurada y con parámetros de alcance nacional; que contiene los saberes esenciales que las instituciones deben cumplir. El currículo permite orientar a los docentes el proceso de enseñanza enfocándose en las destrezas y habilidades esenciales en las fases de aprendizaje de los estudiantes, acorde a su nivel académico y con sus adaptaciones correspondientes para darle al educador la libertad de adecuarse a las necesidades que se puedan presentar.

1.5.1.- Currículo de Legua y Literatura

El área de Legua y Literatura es la encargada de orientar los aprendizajes grafo-lingüísticos de los niños, así como otras habilidades comunicativas. Ministerio de Educación (2016) el proceso formativo de los estudiantes y la guía inicial de los docentes que se debe cumplir; es una secuencia de conocimientos comprendidos por: aprendizajes básicos, aprendizajes imprescindibles y aprendizajes deseables; que a su vez requieren de: bloques curriculares, criterios-destrezas y criterios de evaluación.

El currículo enfatiza los conocimientos conceptuales dirigidos como una propuesta curricular comunicativa para el desarrollo de habilidades lingüísticas, con un enfoque de estructura procedimental que permite al docente explorar e interiorizar los componentes esenciales de la comunicación oral y escrita; esto para el ejercicio de prácticas comunicativas, que los estudiantes deberán aprender y aprehender de manera natural e intuitiva, para razonar de manera crítica a su aprendizaje autónomo-dirigido.

1.5.2.- Bloque de Educación Básica Elemental

En el apartado introductorio se da a conocer el deber del docente frente a la enseñanza de alfabetización a los niños de este nivel e involucra varias pautas para orientar los conocimientos que deben dominar. Ministerio de Educación (2016) Se requiere la formación de estudiantes que sean capaces de escribir para proceder a la lectura comprensiva, con habilidades de: comunicación, generador de ideas, creativos, que dominen un dialogo, concordancia y construya sus conocimientos.

- a) Bloque curricular cuatro; Escritura. - En este apartado se enfatiza que la escritura es el primer paso para la comunicación y la importancia ya que somos seres que necesitan una forma de comunicación para desarrollarse y evolucionar en un entorno, las capacidades, destrezas, habilidades que se debe dominar. Busca la reflexión de los estudiantes sobre la lengua lo que se denomina conciencia lingüística, no solo es escribir sino saber cómo expresarse por medio de un texto (Ministerio de Educación,

2016). Al finalizar el subnivel se tiene que haber cumplido los siete objetivos propuestos en este apartado, con los criterios de evaluación, metodología, destrezas con criterio de desempeño y el perfil de salida.

Capítulo II: Materiales y Métodos

2.1.- Enfoque de investigación

Es una investigación de enfoque mixto, ya que comprende aspectos cualitativos desde la investigación bibliográfica, definición de las variables y la fundamentación para la aplicación del instrumento realizado con un alcance descriptivo. Hernández-Sampieri (2018) En el diseño cualitativo se puede abordar el problema, con datos y teorías fundamentadas de diferentes fuentes académicas que sean adecuadamente funcionales con la guía e interpretación del investigador. Así mismo, dentro la investigación cuantitativa se involucra el análisis numérico en la tabulación del instrumento con un diseño de investigación acción; Hernández-Sampieri (2018) Se sustenta en números la congruencia que existe entre el estudio de la hipótesis y los resultados obtenidos con el objetivo de otorgar validez a la investigación realizada.

2.1.1.- Tipo de investigación

- a) Descriptiva: Sabino (1992) como se citó en Alban, et alt (2020) afirma: “Tiene como objetivo describir algunas características fundamentales de conjuntos homogéneos de fenómenos, utiliza criterios sistemáticos que permiten establecer la estructura o el comportamiento de los fenómenos en estudio, proporcionando información sistemática y comparable con la de otras fuentes” (p.166). Los instrumentos son elaborados a partir de la investigación bibliográfica del tema.
- b) Investigación - acción: “Constituye una opción metodológica de mucha riqueza, permite la expansión del conocimiento y genera respuestas concretas a problemáticas que se plantean los investigadores” (Alban, et alt. 2020. p. 168). Es parte de resultados y discusión del instrumento aplicado, ayudará a resolver la problemática y encaminar el diseño de la propuesta.

2.2.- Métodos, técnicas e instrumentos

2.2.1.- Métodos

En los métodos generales o lógicos se aplicaron los siguientes:

- a) Método inductivo: Según Mejía (2021) “Lleva a generalizaciones probables, pero nunca a la verdad absoluta y, que el descubrimiento de tales generalizaciones son un avance del conocimiento” (p.28). Involucra el cómo se llega a las conclusiones, por medio, del uso de las variables tanto dependiente como independiente del estudio realizado.
- b) Método Deductivo: Influye en el conocimiento que se tuvo para realizar el diseño de la propuesta que se encuentra en el capítulo cuatro, mismo que fue destinado para el segundo año de Educación General Básica. Tiene como bases trasladarse del tema general al específico (Palmero, 2021).

- c) Método Analítico: Esta involucrado en la realización de toda la investigación, sin embargo, tiene su protagonismo en el marco teórico, porque se justifican el cuaderno interactivo y las habilidades grafomotrices, por medio de una descomposición de los temas y subtemas de la fundamentación.

2.2.2.- Técnicas

En la aplicación del proyecto se utilizaron las siguientes técnicas:

- a) Test: Es una técnica establecida con la intención de evaluar la significancia, evolución o madurez que tiene el estudiante frente a la grafomotricidad; el test que se aplicó es del autor Pascual; destinado a niños y niñas de cinco a once años, el cual comprende ocho figuras que tienen su nivel de complejidad de acuerdo con el autor Pascual (2000), es así que inicia con el nivel fácil (rombo; cruz; gradas) donde se evalúa la motricidad dinámica general con la fluidez y similitud. El nivel intermedio (flor; reloj) viene a ser parte de la motricidad estática que se puntúan fallos y aciertos. Finalmente, el nivel difícil (casa; cubo; bicicleta) motricidad dinámica manual en la cual se evalúa la coordinación, situación espacial en tercera dimensión.

Las grafías realizadas se evaluaron mediante el método tres, que consiste en que cada fallo es un punto frente a la escala; perfecto o casi perfecto, sustitución de trazos, alteración de trazos, distorsión y desproporción. Este método se presenta en el libro del autor del test, para determinar si los estudiantes presentan una madurez grafomotora por medio del dibujo.

Fue destinado para los estudiantes de segundo grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa Academia Militar "San Diego", en la cuarta semana de junio en la asignatura de Lengua y Literatura.

- b) Ficha de observación: La ficha de observación contiene pautas que ayudaron a las variables para determinar el nivel de grafomotricidad, tomando referentes bibliográficos para su estructuración, dirigida a los estudiantes por medio de un cuestionario con un apartado para escribir lo que se consideró importante en la aplicación.

Las actividades que se realizaron estaban inmersas con los indicadores de la tabla de operacionalización que se presenta en el apartado 2.4.

Actividades de la ficha de observación:

- ✓ Escribir su nombre en la hoja (3min)
- ✓ Trazar un margen en las hojas (4min)
- ✓ Realizar un origami (15min)
- ✓ Dibujar una carita y rasgos en el origami (10min)
- ✓ Decorar el origami con los materiales que posea el niño (15min)
- ✓ Pegar el origami en la hoja que se realizó el margen y su nombre. (7 min)

- c) Entrevista: Esta técnica dirigida a docentes de segundo grado funcionó como pilar para la elaboración de la propuesta, mediante preguntas que dieron a conocer las fortalezas y debilidades de los estudiantes que se encuentran en segundo grado junto a los retos que se les presenta en el desarrollo de la escritura. Al igual que las actividades que deben reforzar y practicar para dominar diferentes destrezas que son necesarias.

2.2.3.- Instrumentos

- a) Niveles de complejidad: Consta de la valoración mediante la práctica de procesos que nacen de manera ascendente en el grado de dificultad (fácil, medio y difícil), enfocado a medir destrezas y habilidades motrices.
- b) Observación: Es el análisis que se aplica por medio de la observación del fenómeno educativo, como los estudiantes se desenvuelven en el aula de clases y frente a las distintas tareas que se les presentó.
- c) Cuestionario: Es un cotejo de preguntas que involucran los indicadores de la variable dependiente e independiente; con el objeto de cumplir los parámetros solicitados en las técnicas.

2.3.- Preguntas de investigación

Las preguntas de investigación se plantearon en base a los objetivos específicos formulados en el presente proyecto.

¿Cómo fundamentar la importancia de las habilidades grafomotrices que desarrollan los niños de segundo grado?

¿Se puede analizar los recursos didácticos en el desarrollo de habilidades grafomotrices?

¿Cómo diseñar estrategias que permitan interacción en el cuaderno interactivo como recurso didáctico destinado al desarrollo de las habilidades grafomotrices?

2.4.- Matriz de operacionalización de variables

Objetivo	Variables	Dimensiones	Indicadores	Técnicas	Fuente de Información
Analizar los recursos didácticos en el desarrollo de habilidades grafomotrices.	Cuaderno Interactivo	Beneficios	Garabatos y trazos libres Trazos dirigidos Motivación Autonomía Participación Habilidades	Ficha de observación	Estudiantes
		Funcionalidad	Manipulación libre Iniciativa Estimulo	Ficha de observación	Estudiantes
		Estructura	Manual Dinámico Activo Adaptativo	Entrevista	Docentes
	Grafomotricidad	Tipos	Grafías Direccionalidad Encadenamiento Fluidez	Test grafomotor de Pascual	Estudiantes

		Técnicas	Manipulación Ecriptográficas Grafo plásticas	Ficha de Observación	Estudiantes
		Habilidades	Agarre Coordinación Exploración Pinza digital	Test grafomotor de Pascual	Estudiantes
				Ficha de Observación	
		Beneficios	Pensamiento creativo Aprendizaje significativo Desarrollo de la coordinación ojo- mano Escritura	Test grafomotor de Pascual	Estudiantes
				Ficha de Observación	

2.5.- Participantes (Población y muestra)

Con respecto a la Población o universo se conformó por 16 estudiantes de segundo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Academia Militar "San Diego" situada en la ciudad de Ibarra, de la provincia de Imbabura. Se aplicó el test y la ficha de observación a la población en su totalidad, ya que es manejable el número de estudiantes que la constituye. Adicional se aplicó una entrevista a las docentes de este subnivel.

2.6.- Procedimiento y análisis de datos

En base a la Matriz de operacionalización de variables que se encuentra en el tema 2.4, se realizó un test y ficha de observación piloto; previamente aprobada por el Docente tutor de tesis. Con un alfa de Cronbach de 0,78 que equivale a aceptable, posteriormente, con autorización del Rector de la Academia Militar "San Diego" se aplicó las técnicas validadas, dando a conocer la estructura, orden del test por medio de los objetivos, indicaciones, recomendaciones con un tiempo límite de realización para cumplimentar.

Dichos datos fueron ingresados a la aplicación SPSS versión 25.0 para la tabulación y análisis de la información obtenida, con las tablas de frecuencia.

2.6.1.- Alfa de Cronbach

Tabla 5: *Estadística de fiabilidad de Cronbach*

Alfa de Cronbach	N de elementos
,788	10

Nota: Elaboración propia. Fuente: Ficha de observación junio del 2022

Interpretación: En la estadística de fiabilidad la ficha de observación se encuentra en un rango de 70 y 79 que es aceptable, lo cual, verifica la confiabilidad del instrumento aplicado con las variables.

CAPÍTULO III: RESULTADOS Y DISCUSIÓN

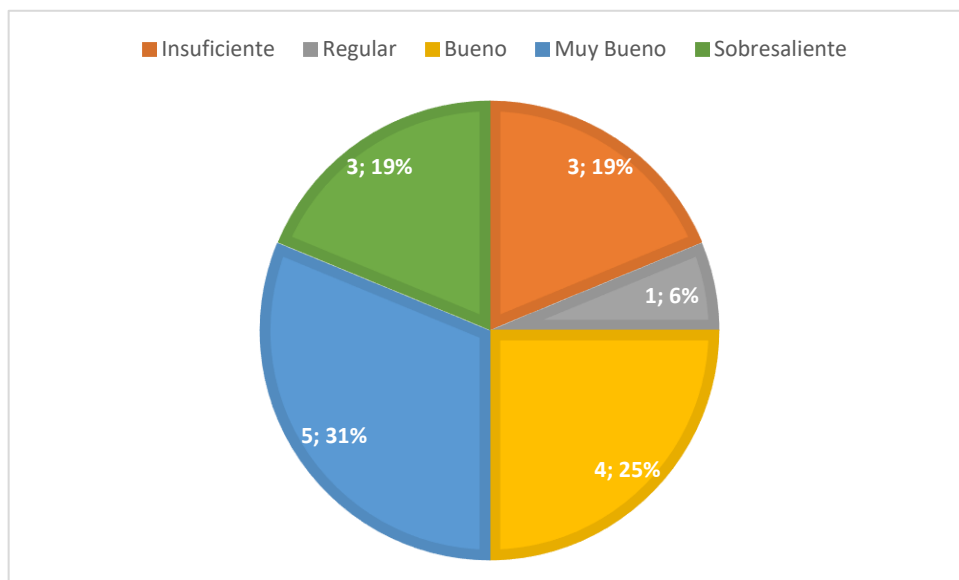
3.1.- Análisis de los resultados

Para realizar el estudio se aplicó una ficha de observación y el test de madurez grafomotora de Pascual en estudiantes de segundo grado de Educación General Básica; y a su vez una entrevista a los docentes encargados de este nivel de la Unidad Educativa Academia Militar “San Diego” de la ciudad de Ibarra.

3.2.- Ficha de observación

A continuación, se presenta los resultados de la ficha de observación aplicada de manera virtual, por la situación que se dio en el país (paro nacional de 18 días); se trabajó con actividades que se detallan en el capítulo anterior, con 16 estudiantes de segundo grado de la Unidad Educativa Academia Militar “San Diego”

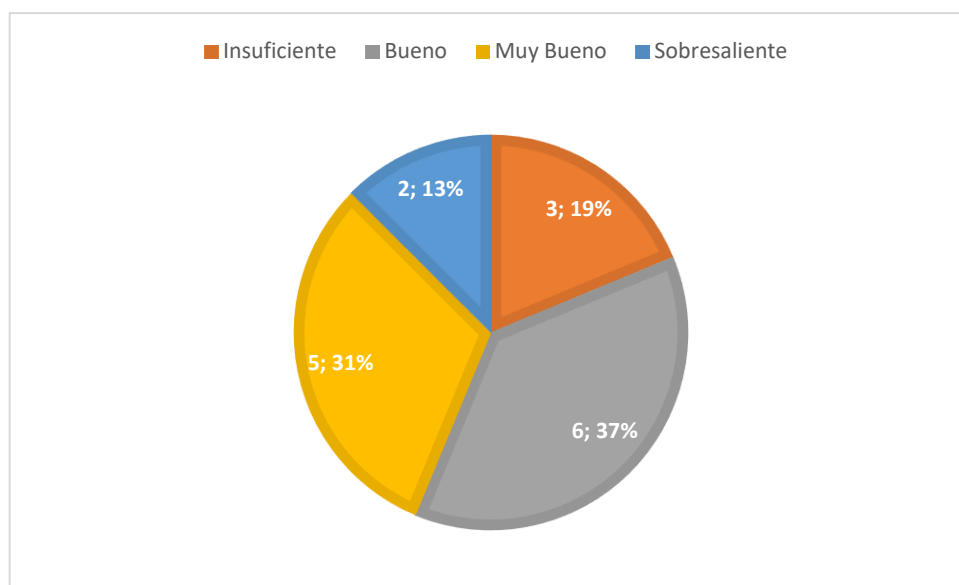
Figura 1: Tiene un agarre trípode al realizar grafías.



Nota: Elaboración propia. Fuente: Ficha de observación junio del 2022

Interpretación: El agarre trípode es cuando los dedos funcionan de forma coordinada al tomar el lápiz y se realizan las grafías. Según Morgenstern, et al. (2018) dice que: “El agarrado trípode dinámico es considerado óptimo porque permite escribir las letras correctamente” (p.13). Por lo cual, en las actividades se logró evidenciar que un bajo porcentaje domina la toma del lápiz de manera sobresaliente y está dentro del rango establecido según las etapas de edad que se comprenden desde los 4 años y medio a 7 años, sin embargo, al compararlo con la escala insuficiente se puede apreciar que tienen el mismo porcentaje; lo cual evidencia que aún no existe una dominación completa en el grupo.

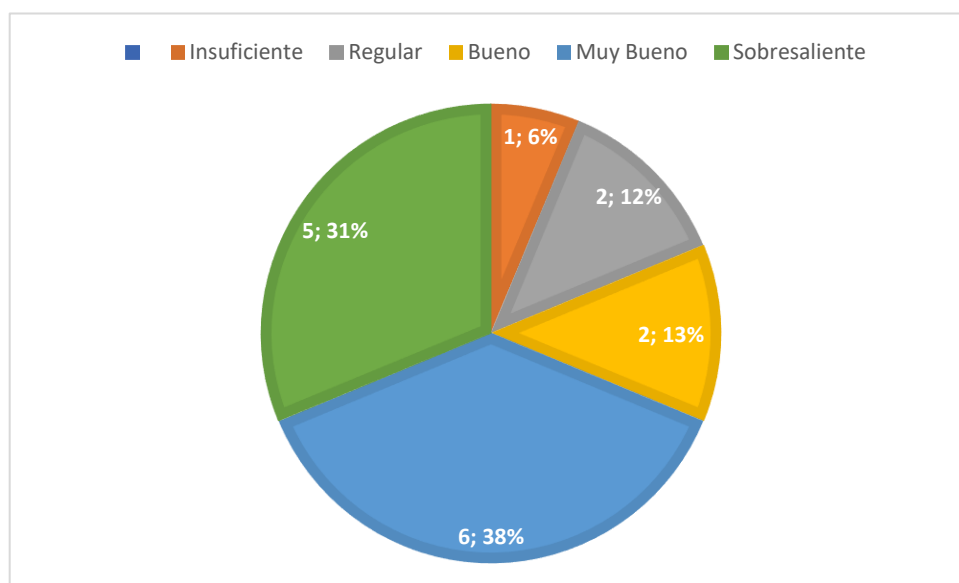
Figura 2: *Posee direccionalidad al momento de trazar en el papel.*



Nota: Elaboración propia. Fuente: Ficha de observación junio del 2022

Interpretación: En la actividad se evidenció que el mayor porcentaje se encuentra en una escala aceptable. Sin embargo, se puede notar que el menor porcentaje es el de sobresaliente, por lo cual los estudiantes aún presentan falencias en la direccionalidad del papel; así que sería necesario un refuerzo que permita orientar el manejo de la direccionalidad. Ya que, los rasgos grafomotores que se dan con fluidez determinan el control que tiene el estudiante con las acciones que realiza la mano, al igual que su postura corporal; lo cual influye en la adquisición de la lectoescritura (Benzan, 2015 citado en Rodríguez, 2018).

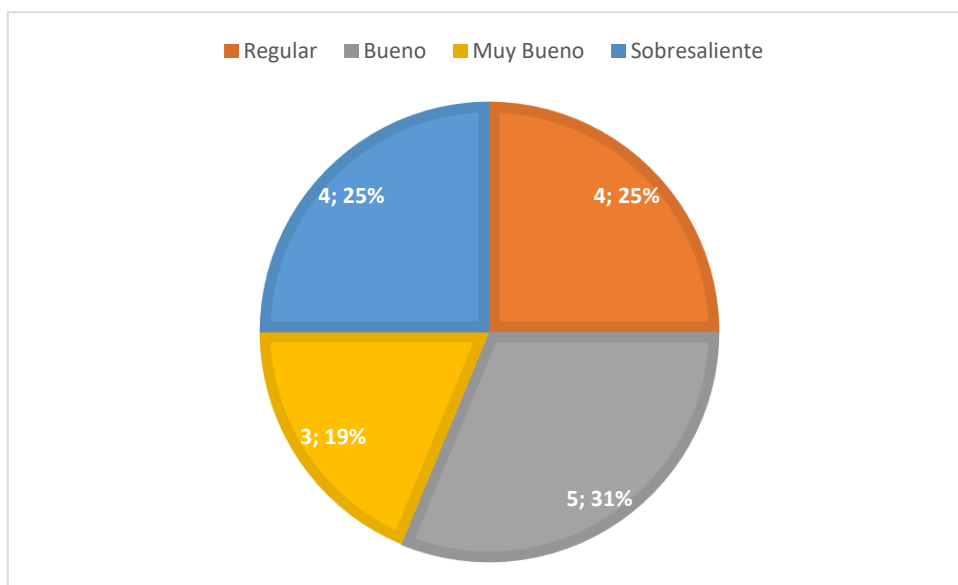
Figura 3: *Realiza con fluidez la actividad, involucra su creatividad.*



Nota: Elaboración propia. Fuente: Ficha de observación junio del 2022

Interpretación: Al hablar de fluidez y creatividad se evalúa que el estudiante se desenvuelva con la presentación de un trabajo original, que no tenga un límite de materiales o trazos que den forma a lo que imaginaron. (Ponce, 2021) Se requiere explotar el máximo potencial que posee el niño, en aspectos: sensoriales, dinámicos para dibujar, pintar, recortar entre otras acciones; que ayuden a su fantasía por medio de la lúdica. Por lo cual la mayoría lo desarrolló sin problema y se evidencia que un bajo porcentaje no cumplió con ello por el tiempo establecido, esto quiere decir que aún se debe reforzar el control de sus habilidades manuales.

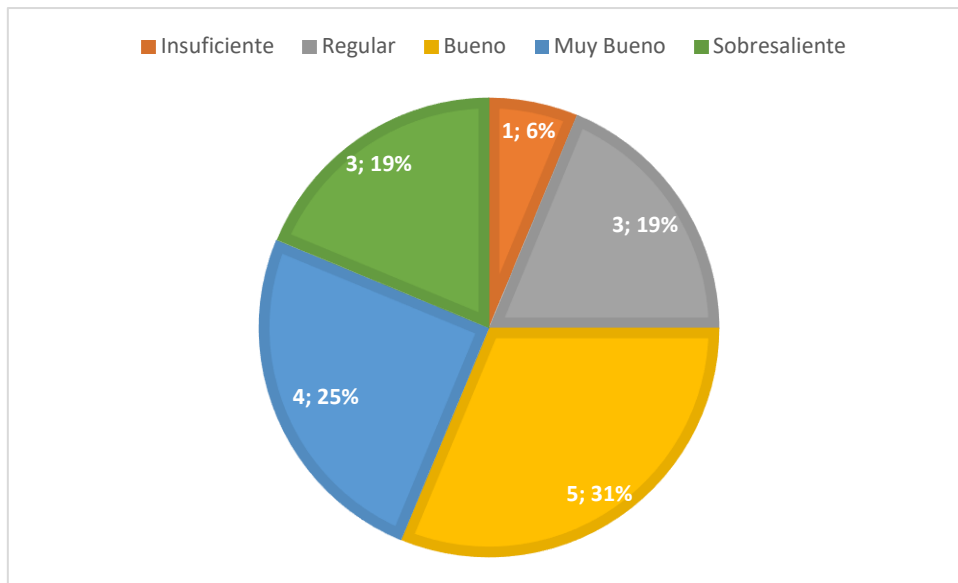
Figura 4: *Manipula el papel y los dobleces coordinando la vista con la acción de las manos.*



Nota: Elaboración propia. Fuente: Ficha de observación junio del 2022

Interpretación: Al realizar el origami, se pudo apreciar la manipulación que los estudiantes tenían frente al papel y los dobleces. Calla (2018) dice que: “Realizando presión muscular con los dedos de la mano, con esta técnica se puede crear una gran diversidad de figuras llevando a los niños y niñas a la creatividad e imaginación; desarrollando su conciencia abstracta y su motricidad fina” (p.15). En la actividad se presentaron leves dificultades en la mayoría de la población evaluada, por otra parte, existió una minoría que tuvo dificultades en la ubicación del papel, coordinación y dobleces.

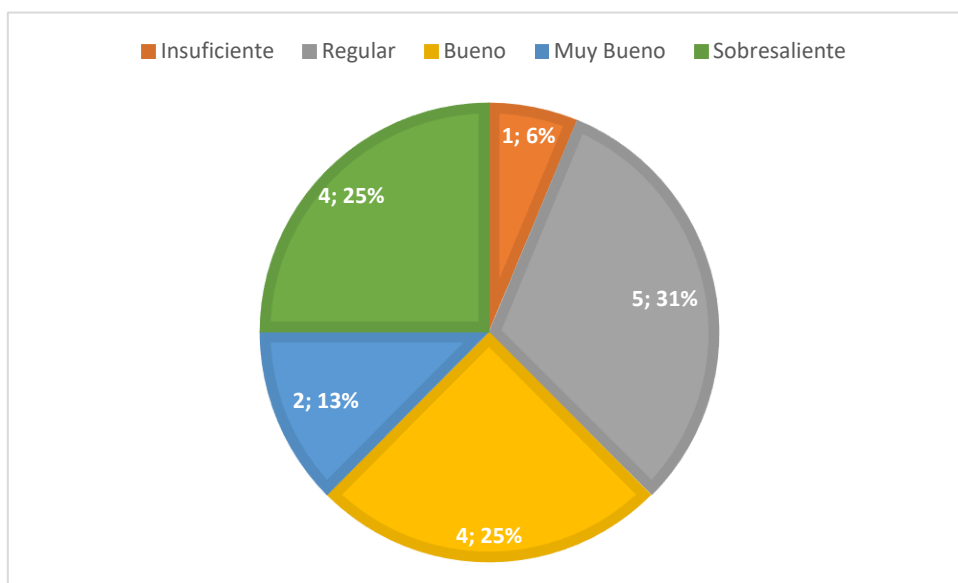
Figura 5: *Desarrolla la postura y movimiento de los gráficos.*



Nota: Elaboración propia. Fuente: Ficha de observación junio del 2022

Interpretación: Cuando los estudiantes le estaban dando los últimos toques a su dibujo, este tenía que representar concordancia con lo que se solicitó; reflejándose de manera lógica e intuitiva los gráficos que se debían interpretar. Según Pinedo (2019): “A partir del movimiento ayudará a tomar conciencia de su propia individualidad, del mundo de los objetos y del mundo de los demás” (p.6). Por lo tanto, solo un bajo porcentaje tuvo dificultades en esta actividad, pero a comparación con la escala sobresaliente se mantienen en paridad; lo que da a entender que la mayoría tiene falencias para poder dar forma a un dibujo.

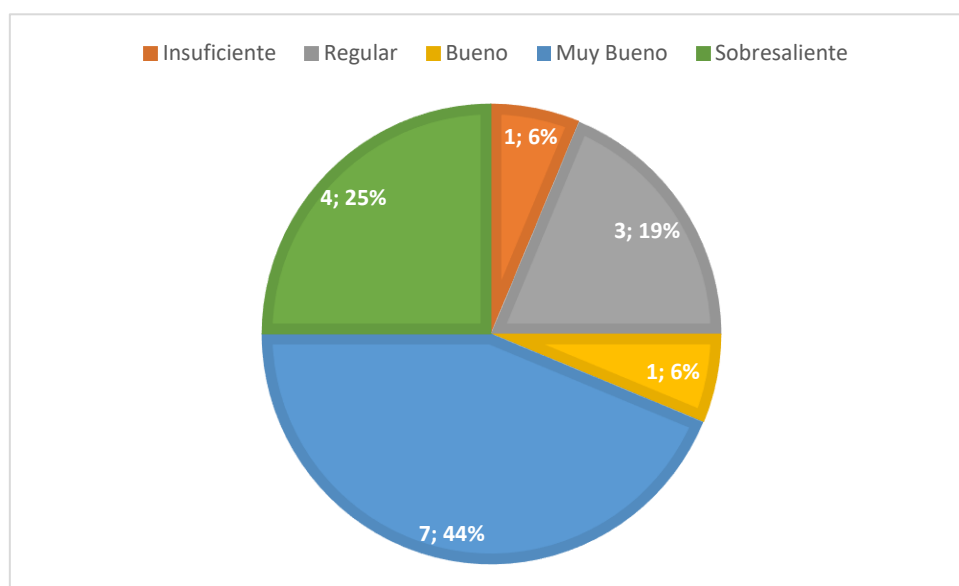
Figura 6: *Da animación al trazo libre.*



Nota: Elaboración propia. Fuente: Ficha de observación junio del 2022

Interpretación: En este indicador se requería que el estudiante de forma libre pudiera darle una característica a su dibujo, estas podían ser caritas: felices, amables, amorosas, tristes, graciosas, entre otros. Sin embargo, en la escala el mayor porcentaje presento caritas con trazos faltantes y desordenados, donde no se lograba identificar la animación que querían proyectar. Pinedo (2019) dice que: “Se debe iniciar la estimulación de la escritura de manera agradable para el niño, sin olvidarnos que debe considerar este aprendizaje como proceso evolutivo” (p.5). Para que exista un buen desenvolvimiento en los trazos es necesaria la motivación y la participación por medio de la lúdica.

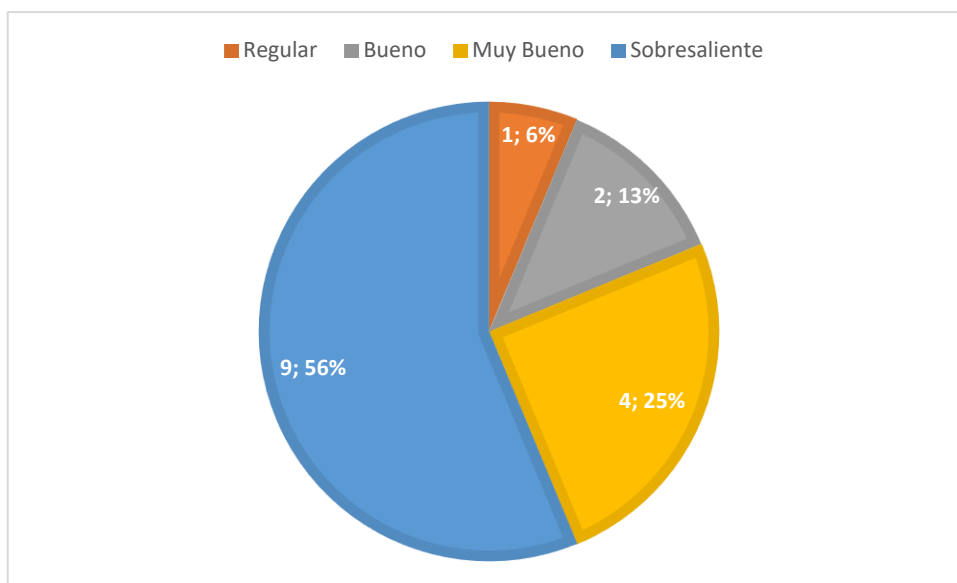
Figura 7: Domina el uso de los materiales presentados.



Nota: Elaboración propia. Fuente: Ficha de observación junio del 2022

Interpretación: Se valoró el uso que le dieron a los materiales en la decoración del origami, en su mayoría presentaron buena dirección en el coloreado, al igual que bordeando la imagen ubicando los adornos a la mascota realizada en papel por medio de la técnica origami; la minoría de estudiantes aún presentan dificultades al dominar los materiales como: colores, pinturas, semillas y el papel. Los resultados de este indicador reflejan el comportamiento motor que presentan los estudiantes y saber si ellos poseen habilidades motrices básicas y tienen desarrollada su motricidad fina (Cabrera & Dupeyrón, 2019). Por ello es necesario realizar actividades que mejoren el dominio de los movimientos finos involucrados en las manos.

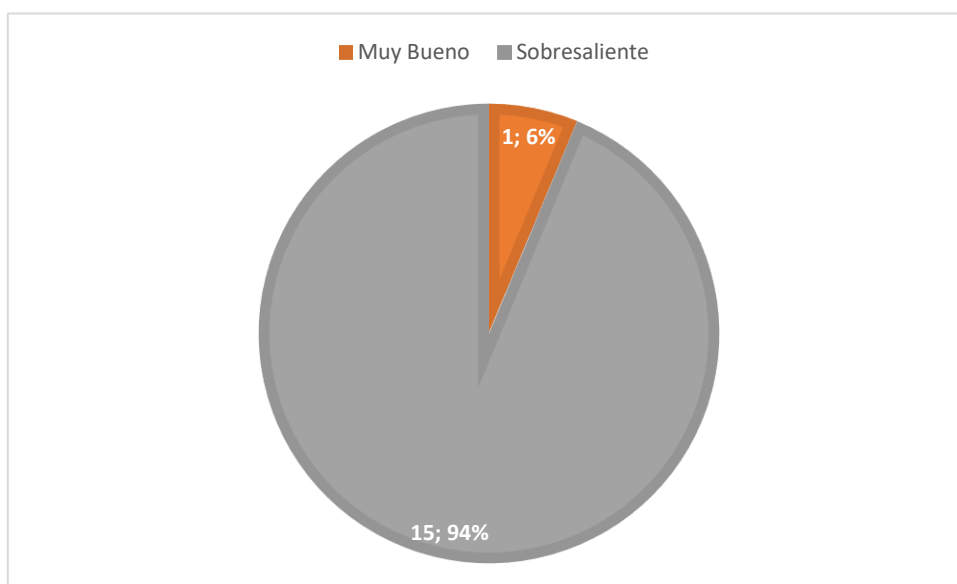
Figura 8: Usa la pinza digital para tomar los bordes de la hoja.



Nota: Elaboración propia. Fuente: Ficha de observación junio del 2022

Interpretación: Para realizar el origami se solicitó que de una hoja A4 se convierta en un cuadrado y posteriormente se vaya realizando otros dobleces, una vez realizada la figura esta tenía que ser pegada en una hoja. Según Erazo (2018) “La pinza digital es una destreza fundamental que debe ser bien desarrollada en el niño/a para que logre tener un correcto agarre del lápiz para así obtener una caligrafía legible” (p.6). En estas actividades se evidenció que la mayoría posee la habilidad de dominar la pinza digital y la minoría presentó dificultades que deben reforzarse para la escritura.

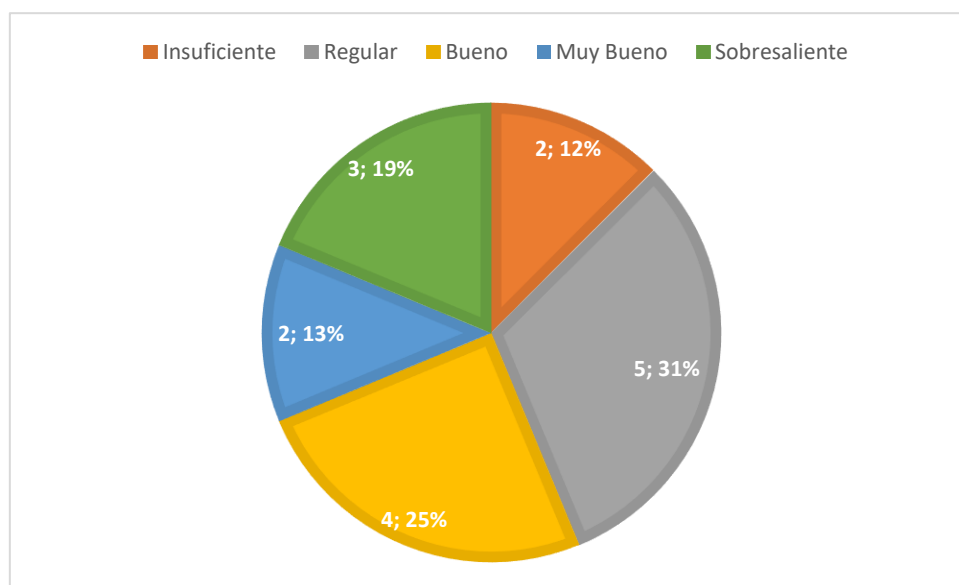
Figura 9: Identifica que tipo de texturas está manipulando.



Nota: Elaboración propia. Fuente: Ficha de observación junio del 2022

Interpretación: Se identificó este indicador con una dinámica, la cual consistía en jugar “El rey manda”, los objetos que se pedían tenían que traerlos y sentir sus texturas al igual que denominar si estas eran: suaves, ásperas, duras, lisas, corrugadas, entre otros. La experiencia sensorial genera la que los niños le puedan dar características a los objetos y adquieran información de las cualidades táctiles como: forma, textura, relieve entre otros; y es una gran opción para materiales didácticos (Sosa, 2016). La mayoría presentó una buena identificación de lo que estaban sintiendo por medio del tacto.

Figura 10: *Controla los trazos, movimientos y formas que quiere realizar.*



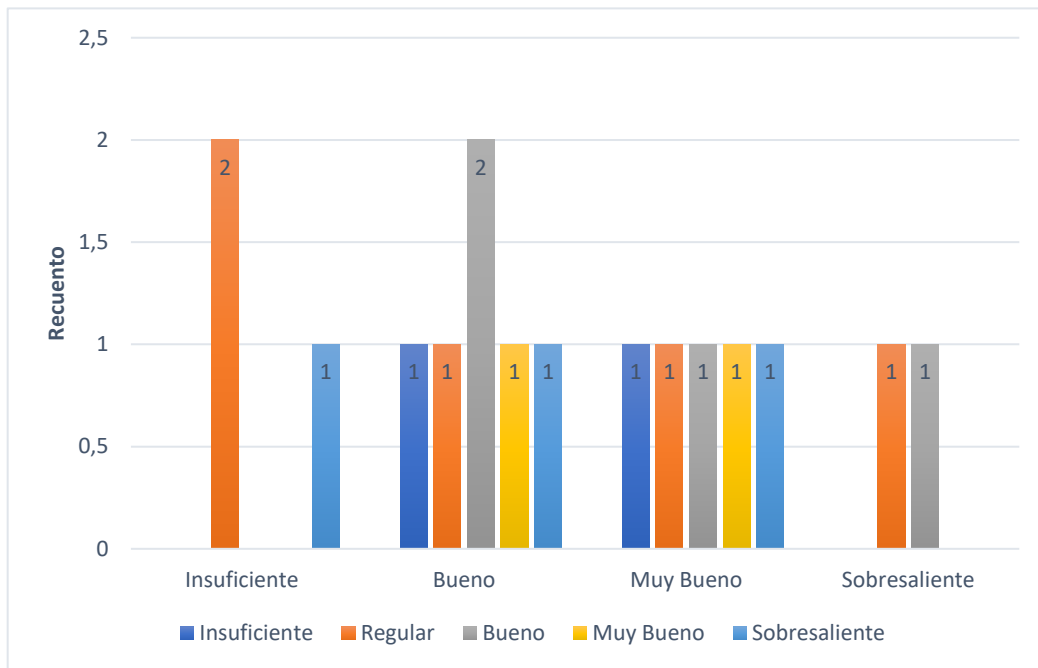
Nota: Elaboración propia. Fuente: Ficha de observación junio del 2022

Interpretación: Gran parte de los estudiantes no controlaban sus trazos, movimientos y formas que querían realizar, esto se debía a la falencia que presentaban frente a la escritura de su nombre y el nombre que le dieron a su mascota, se notó algunas letras distorsionadas en forma y tamaño lo cual demuestra que falta reforzar su motricidad fina. Según Rodero & Esmeral (2015) en su obra “Asociación entre la integración visomotora y el desarrollo de la motricidad fina en niños de tres a cinco años” afirman que: “Mover los dedos también es el resultado de la propiocepción que permite el reconocimiento de la posición de los dedos sobre una superficie donde se plasma la representación e interpretación de un símbolo llamado trazo, letra, número, etc” (p.35). Lo cual demuestra que falta reforzar su motricidad fina en aspectos de coordinación visomotora, lateralidad, percepción visual y manejo del espacio-tiempo. Indicadores que se tomaran en cuenta en el diseño de la propuesta.

3.2.1.- Tabla cruzada

A continuación, se realizó el análisis de dos indicadores de la ficha de observación aplicada y así se demuestra la relación y objetividad que se tiene en las actividades que se realizaron con el indicador inicial: “Posee direccionalidad al momento de trazar en el papel” y el indicador final: “Controla los trazos, movimientos y formas que quiere realizar”.

Figura 11: *Posee direccionalidad al momento de trazar en el papel y Controla los trazos, movimientos y formas que quiere realizar.*



Nota: Elaboración propia. Fuente: Ficha de observación junio del 2022

Interpretación: Al contrastar los resultados se puede identificar que la direccionalidad y el control de los trazos que los estudiantes quieren realizar presentan el mismo número de estudiantes en la escala sobresaliente y muy bueno, lo cual da concordancia frente a sus habilidades; cabe recalcar que la mayoría de estudiantes presentan desde la escala bueno a insuficiente, esto significa que se debe retroalimentar las habilidades de motricidad fina para mejorar los resultados. Como afirman Rodero & Esmeral (2015) se debe trabajar en la propiocepción. Lo cual va de la mano con lo que dice (Benzan, 2015 citado en Rodríguez, 2018) La postura y coordinación que existe entre los sentidos y lo que se quiere plasmar en el papel involucra la armonía corporal del niño.

3.3.- Test grafomotor de Pascual

A continuación, se presenta los resultados del test, con sus niveles de complejidad de acuerdo con el autor Pascual (2000), es así que inicia con el nivel fácil (rombo; cruz; gradas) en la cual se evalúa la motricidad dinámica general con la fluidez y similitud. El nivel intermedio (flor; reloj) viene a ser parte de la motricidad estática que se puntúan fallos y aciertos. Finalmente, el nivel difícil (casa; cubo; bicicleta) motricidad dinámica manual en la cual se evalúa la coordinación, situación espacial en tercera dimensión. Las grafías

realizadas, se evaluaron mediante el método tres, que se presenta en el libro del autor del test, para determinar si los estudiantes presentan una madurez grafomotora por medio del dibujo.

Figura 12: *Nivel de dificultad fácil.*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Sustitución de Trazos	3	18,8	18,8	18,8
	Alteración	7	43,8	43,8	62,5
	Distorsión	4	25,0	25,0	87,5
	Desproporción	2	12,5	12,5	100,0
	Total	16	100,0	100,0	

Nota: Elaboración propia. Fuente: Test grafomotor de Pascual junio 2022

Interpretación: En este nivel de dificultad al realizar la copia exacta de las figuras: rombo, cruz y gradas; se identificó que la mayoría presentaba alteraciones en el trazo esto involucra que existió un cambio en: el tamaño, ángulos y dirección del dibujo. No obstante, el porcentaje de distorsión involucra que la dirección del trazo esté completamente equivocado a la muestra, al igual que la sustitución de trazos en la que se observan figuras completamente distintas a las indicadas. Con los resultados se toma en cuenta que en la motricidad dinámica no ha llegado a su completa madurez por lo que se debe retroalimentar la ubicación, el ritmo, la coordinación viso motriz, percepción del espacio (Lozano, 2018).

Figura 13: *Nivel de dificultad medio.*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Sustitución de Trazos	11	68,8	68,8	68,8
	Alteración	5	31,3	31,3	100,0
	Total	16	100,0	100,0	

Nota: Elaboración propia. Fuente: Test grafomotor de Pascual junio 2022

Interpretación: Se observa que la mayoría del porcentaje se encuentra en la sustitución de trazos; que es inadecuado frente a lo solicitado en la actividad, en este nivel de dificultad se visualizó que realizaban otros modelos de flores y relojes en los cuales no se encontraba parecido frente a la muestra; y demando más tiempo en su elaboración. Al mismo tiempo que el porcentaje restante se encuentra en la alteración importante en el grafismo y forma del dibujo. Los resultados se vinculan con la motricidad fina estática, que es el autocontrol que tiene el niño frente a la manipulación de la hoja, visualización del dibujo y capacidad de copia exacta (Buitrón & Guillen, 2019).

Figura 14: Nivel de dificultad difícil.

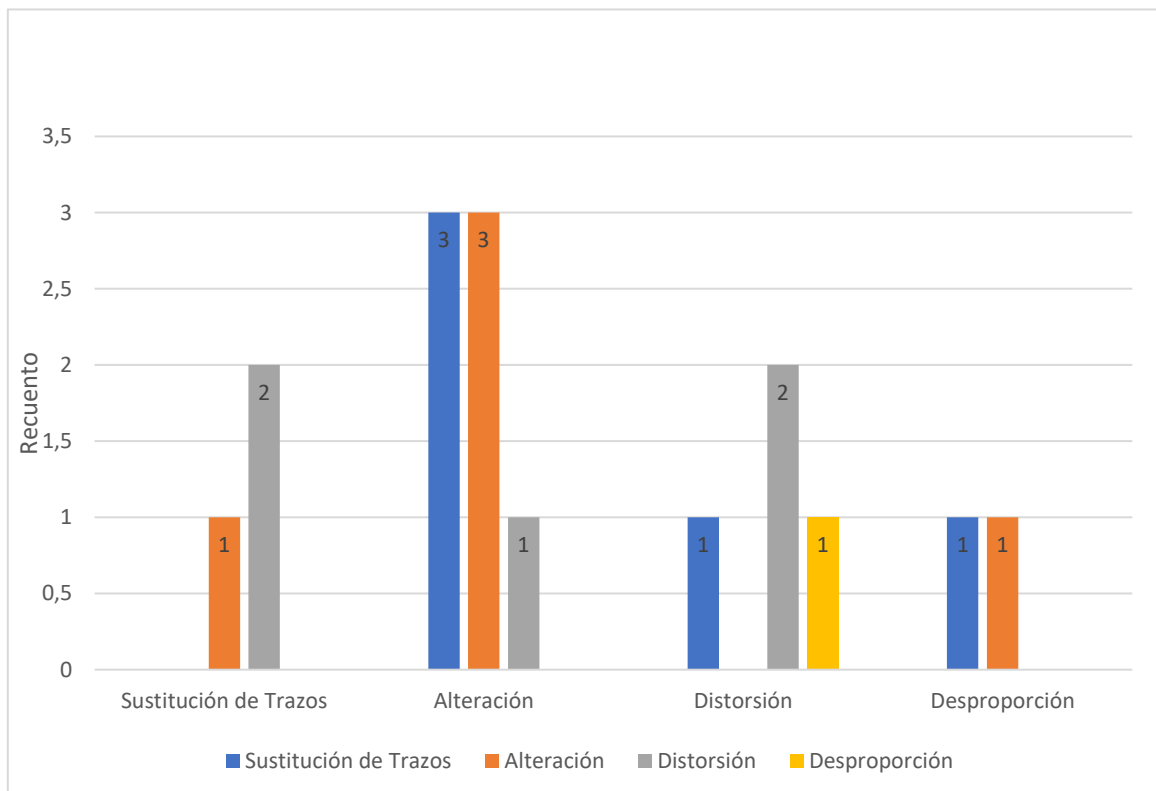
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Sustitución de Trazos	5	31,3	31,3	31,3
	Alteración	5	31,3	31,3	62,5
	Distorsión	5	31,3	31,3	93,8
	Desproporción	1	6,3	6,3	100,0
	Total	16	100,0	100,0	

Nota: Elaboración propia. Fuente: Test grafomotor de Pascual junio 2022

Interpretación: Los fallos más comunes que se encontraron en este nivel de dificultad fue que los estudiantes no dominan la realización de dibujos en tercera dimensión. Pascual (2000) afirma que “La casa y el cubo requieren que el niño perciba la existencia de la 3a dimensión en ellas; y de que haya madurado también su capacidad de expresarla sobre el papel” (p.24). Por consecuencia los resultados son similares en los porcentajes y las frecuencias, se sustituían los trazos por otros o faltaban líneas, se alteraron las formas y concordancia, se distorsionó la figura presentando modelos completamente distintos y se desproporcionó el tamaño del dibujo.

3.3.1.- Tabla cruzada

Figura 15: Nivel de dificultad fácil con el nivel de dificultad difícil.



Nota: Elaboración propia. Fuente: Test grafomotor de Pascual junio 2022

Interpretación: Dentro del análisis realizado entre las categorías del test correspondiente a fácil y difícil, se concluyó que los estudiantes en ambas categorías alteran los dibujos, seguidamente de una distorsión y sustitución de trazos; evidenciando la concordancia de falencias en la motricidad fina sin importar el nivel de complejidad. Esto concuerda con lo que afirma (Lozano, 2018) frente a la motricidad dinámica de la coordinación viso motriz con lo que afirma el autor del test (pascual, 2000) que es la madurez que se requiere para que exista la capacidad de representar figuras sobre el papel.

3.3.- Entrevista

A continuación, los resultados de las opiniones frente a la entrevista estructurada, que consta de seis preguntas aplicada a docentes de segundo grado de Educación Básica y su contraste con autores mencionados en el Capítulo I (Marco Teórico).

¿Por qué es importante que el niño tenga una madurez grafomotora en segundo grado?

La docente Vanesa Báez afirma: Al lograr que dominen la motricidad fina, pueden: sostener el lápiz, tomar de forma adecuada los colores y manejar el cuaderno para iniciar con la escritura de letras y números, ya que, si no se desarrolló su motricidad el estudiante tiene dificultades para realizar las letras de tamaño pequeño, ya que existe un cambio de cuaderno parvulario que se usa en inicial y preparatoria al cuaderno normal que se usa desde Básica Elemental en adelante (Báez, 2022). Concuerda con lo que afirma la docente Zonnia Álvarez (Álvarez, 2022) Porque permite que el niño pueda escribir con facilidad. Las respuestas obtenidas frente a lo que dice el autor (Chacha Rivas, 2018) con referencia a la importancia de madurez grafomotora en segundo grado, influye en el desarrollo de actividades que el niño realice con facilidad y pueda continuar sin dificultad en el inicio de la escritura.

¿Qué recursos didácticos se utilizan para reforzar la grafomotricidad?

Vanesa Báez respondió: Para reforzar la pinza digital se realiza actividades con semillas ubicándolas en una línea recta, de arriba a abajo de derecha a izquierda, e irlas ubicando seguidas sin espacios; como se hace en primero de básica (Báez, 2022). Sin embargo, la docente Zonnia Álvarez (Álvarez, 2022) agrega que se usa materiales como: laminas, plastilina, papel brillante; y para la motricidad gruesa: soga y ula. Frente a lo mencionado el autor (Arce, 2020) sostiene que cada recurso y metodología tiene una función específica con su grado de importancia y desarrollo continuo en el aprendizaje psicomotriz. Es por eso que el enfoque de la primera maestra radica en la habilidad motriz, mientras que la segunda manifiesta los recursos útiles para el desarrollo de la grafomotricidad.

¿Cree usted que la grafomotricidad influye en su desempeño académico?

Vanesa Báez dice que: En efecto, porque si un niño no tiene desarrollada la habilidad grafomotriz no puede avanzar en la escritura, talvez en la lectoescritura, pero no va a poder escribir lo que está leyendo (Báez, 2022). Mientras que la docente Zonnia Álvarez (Álvarez, 2020) afirma: sí, influye en su desempeño académico, como ejemplo se tiene a la pandemia en la cual fue complejo trabajar en clases virtuales con los niños de inicial en el manejo de

la tijera y lápiz; esto desencadenó las dificultades en las destrezas que deben dominar en segundo grado, por consecuente se debe trabajar en actividades para reforzar estas habilidades grafomotoras. El (Ministerio de Educación, 2011) da a conocer en el currículo el énfasis por saberes esenciales que deben poseer los estudiantes en el área de lengua y literatura, los aprendizajes grafo-lingüísticos que deben dominar; esto involucra a que los estudiantes presenten una madurez grafomotora, porque influye en sus avances frente a los conocimientos que deben adquirir influyendo en su desempeño académico.

¿Qué técnicas grafomotoras son adecuadas para que el niño tome el lápiz?

Vanesa Báez habla de: La pinza digital es adecuada para que el niño tome el lápiz, discriminar objetos clasificándolos por colores, formas y texturas; hacer uso de la pinza de ropa para practicar el agarre; poner una liga en el dedo pulgar e índice para abrir y cerrar, entre otras (Báez, 2022). La docente Zonnia Álvarez (Álvarez, 2022) coadyuva con lo dicho al mencionar que: la práctica en la bandeja de harina, la transportación de semillas de un lugar a otro, tomar una pinza de ropa para mover objetos pequeños, realizar bolitas de plastilina ayudan a la manipulación del lápiz. Las docentes concuerdan en el uso de la pinza de ropa, lo cual es parte de la técnica de manipulación que estimula y ayuda al dominio de los movimientos frente a la coordinación viso motriz de los estudiantes, por otro lado según el autor Vintimilla, et al, se pueden aplicar dos técnicas más que complementen a la técnica de manipulación las cuales son: Ecriptografía que vincula la postura y movimientos gráficos previos a la escritura; mientras que la grafo-plastia fortalece la motricidad fina para la toma del lápiz (Vintimilla, et al. 2021).

¿Los niños de segundo grado dominan la coordinación ojo-mano en la escritura?

La docente Vanesa Báez (Báez, 2022) afirma que: Sí, los estudiantes dominan la coordinación ojo-mano en la escritura. Al igual que la docente Zonnia Álvarez (Álvarez, 2022) asegura que: Sí, se domina la coordinación con la escritura. Sin embargo, los resultados obtenidos en el test y ficha de observación dan a conocer que aún existe dificultades en la coordinación viso motriz. El autor (Chaverra et al. 2019) dice que se puede analizar que el estudiante domina la coordinación ojo-mano por medio de la escritura en garabatos, trazos libres, trazo guiado, copia de imágenes y escritura de letras con fluidez.

¿Qué falencias son las más comunes que los niños presentan en la escritura?

La docente Vanesa Báez (Báez, 2022) dice que: La falencia que se ha notado con mayor frecuencia es: la direccionalidad de los trazos que influye en la escritura de las letras y su armonía gráfica, la confusión entre las letras p y q; b y d. Frente a ello la docente Zonnia Álvarez (Álvarez, 2022) informa que: La alteración y distorsión de las grafías como, por ejemplo: el tamaño de las letras, lateralidad y direccionalidad, el descubrimiento de si es surdo o diestro. (Gamboa, 2020) complementa lo dicho por las docentes con; las habilidades que se deben retroalimentar en el desarrollo motor para la escritura son: agarre de objetos e identificación, coordinación y direccionalidad en lo que se dibuja, distinguir la lateralidad y explorar su entorno y las posibilidades creativas que se presentan.

CAPÍTULO IV: PROPUESTA

4.1.- Nombre de la propuesta

Cuaderno interactivo para el refuerzo de las habilidades grafomotrices. (Manitos al rescate)

4.2.- Presentación del cuaderno interactivo

El presente cuaderno contiene diferentes recursos didácticos. Según el Ministerio de Educación (2016) afirma que los recursos didácticos son: “Cualquier material que facilita al profesor su función: le ayuda a explicarse mejor para que los conocimientos lleguen de una forma más clara al alumno” (párr.2). La propuesta se enfoca en el refuerzo de las habilidades grafomotrices que se necesitan en la preescritura, por lo cual es esencial practicar y fortalecer la relación que existe entre la motricidad fina y gruesa con el inicio y desarrollo de las grafías; tanto de números como en letras. Las actividades que se presentan a continuación en la propuesta tienen como referentes a autores como: Jean Piaget (teoría constructivista), Howard Gardner (Inteligencias múltiples), María Montessori (Material didáctico en 3D). Su propósito es el aprendizaje significativo por medio de la interacción del estudiante con sus sentidos.

Las actividades de la propuesta están dirigidas a Educación Básica subnivel Elemental, a estudiantes de segundo grado de la Unidad Educativa Academia Militar “San Diego” ciudad de Ibarra, provincia de Imbabura. En la asignatura de Lengua y Literatura en el bloque de inicio a la escritura.

Se realizó el diseño del cuaderno interactivo con actividades de gamificación que son manuales y online enfocadas en las habilidades grafomotrices para la escritura, las cuales se pueden descargar desde un drive libre el cual queda a disposición de la unidad educativa.

4.3.- Objetivos de las estrategias

4.3.1.- Objetivo general

Reforzar las habilidades grafomotrices de los estudiantes de segundo grado de la unidad educativa Academia Militar “San Diego” de la ciudad de Ibarra, por medio de actividades que se anexan a un cuaderno interactivo.

4.3.2.- Objetivos específicos

Fundamentar teóricamente el contenido del cuaderno interactivo en las habilidades grafomotrices.

Estructurar el cuaderno interactivo con actividades enfocadas en el refuerzo de las habilidades grafomotrices para la escritura.

4.4.- Contenidos curriculares a tratarse

La presente investigación se fundamentó en el currículo de Lengua y Literatura, sub nivel de Básica Elemental, bloque de escritura. Al igual que se tomó en cuenta los resultados y análisis de los instrumentos que se encuentran en el capítulo III, porque son la base en la que se estructuró los contenidos del cuaderno interactivo.

Dicho cuaderno parte desde la práctica activa de la pinza digital, para potencializar la toma del lápiz, coordinación ojo-mano, direccionalidad, lateralidad, lectura y escritura de gráficos, entre otros.

4.5.- Guía del cuaderno

Guía de uso Cuaderno interactivo

¿Qué es?

- Un cuaderno con distintas actividades destinadas a niños de segundo grado.
- Refuerza las habilidades grafomotrices del estudiante.
- Contiene actividades online por medio de juegos que se encuentran al final de cada actividad manual.

Modo de uso

- El cuaderno debe ser impreso, luego de cortar las piezas que se requieren, se debe forrar con cinta de embalaje para que sea borrrable.
- En la actividad de "colgar letras" se debe ubicar lana en forma de tendedero.
- En la actividad de texturas se debe poner materiales como algodón, lija, lana, papel corrugado entre otros. En los animales.

Estructura

- Se divide en dos secciones "preescritura" y escritura, su finalidad es fortalecer la pinza digital, coordinación, lateralidad, direccionalidad, agarre trípode, armonía de las grafías.
- Se facilita al docente las planificaciones de preescritura y escritura para el desarrollo de actividades de refuerzo.

Indicaciones

- Las actividades tienen fines extracurriculares en las cuales el docente determinará cuando usarlo y que actividades realizar con sus estudiantes.
- Las actividades que se presentan parten de los conocimientos previos que los estudiantes poseen con un nivel de dificultad apto para segundo grado.

Actividades

- Las actividades online que se presentan en cada actividad tienen su similitud con los temas presentados y se puede acceder de forma sencilla con el fin de seguir practicando en los tiempos libres con más diversidad de la que se presenta en el cuaderno.

4.6.- Planificaciones

Unidad Educativa Academia Militar “San Diego”					
	Sostenimiento: Particular Sector: Urbano Parroquia: San Francisco Provincia: Imbabura Cantón: Ibarra				
TÍTULO DEL TEMA	Planificación Preescritura				
EDUCADOR		NIVEL	2mo EGB	TIEMPO	
OBJETIVO DE APRENDIZAJE	Usar los diversos recursos didácticos propuestos en el cuaderno interactivo, desarrollando habilidades y destrezas que permitan el dominio y la óptima ejecución de la pinza digital y la coordinación visomotriz.				
EJE TRANSVERSAL	Respeto, responsabilidad, colaboración.				
INDICADOR DE EVALUACIÓN	I.LL.2.8.2. Aplica el proceso de escritura en la producción de textos descriptivos (de objetos, animales, lugares y personas), usando estrategias y procesos de pensamiento (ampliación de ideas, secuencia lógica, selección ordenación y jerarquización de ideas; organizadores gráficos, entre otros), y cita fuentes cuando sea el caso, en las situaciones comunicativas que lo requieran. (J.2., I.3.)				
CONOCIMIENTOS PREVIOS	ACTIVIDADES	DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	METODOLOGÍA	RECURSOS	EVALUACIÓN
Realizar actividades de coordinación visomotriz con niveles de dificultad creciente	Origami de animales domésticos y salvajes.	LL.2.4.2 Aplicar estrategias de pensamiento ampliación de ideas,	EXPERIENCIA: El docente es el encargado de diagnosticar los	Recurso manual: Hojas de papel (pueden ser recicladas), colores, lápiz, tijera, goma.	Calidad de los dobleces. Congruencia de la figura.

<p>en el tamaño y tipo de materiales.</p> <p>Utilizar la pinza digital para coger lápices, marcadores, pinceles y diversos tipos de materiales.</p>		<p>secuencia lógica, selección, ordenación y jerarquización de ideas, uso de organizadores gráficos, entre otras.</p>	<p>conocimientos previos de sus estudiantes.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Coordinación visomotriz • Identificación de magnitudes (tamaño) • Pinza digital • Direccionalidad y lateralidad <p>REFLEXIÓN:</p> <p>El docente explicará de manera breve y sencilla las actividades; respondiendo preguntas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Distingue cuál es su izquierda y cuál es su derecha? • ¿Puede reconocer diferentes texturas y magnitudes? (liso, suave, rugoso, entre otros.) • ¿Le es sencillo tomar objetos con su dedo pulgar e índice? 	<p>Recurso digital:</p> <p>Learn Origami</p> <p>https://gamaverse.com/nickelodeon-learn-origami-game/</p>	<p>Decoración.</p> <p>Creatividad.</p>
	<p>Ubicar semillas u otros objetos pequeños en gráficos.</p>			<p>Recurso manual:</p> <p>Semillas, bolitas de plastilina o papel.</p> <p>Recurso digital:</p> <p>Colorea Online</p> <p>https://www.colorear-online.com/</p>	<p>Armonía entre el grafico y la ubicación de las semillas.</p> <p>Fluidez al momento de ubicar los objetos pequeños.</p> <p>Creatividad.</p>
	<p>Usar pinzas para colgar el abecedario.</p>			<p>Recurso manual:</p> <p>Mini pinzas, letras, lana.</p> <p>Recurso digital:</p> <p>Que desorden, alfabeto en español.</p> <p>https://arbolabc.com/juegos-del-abecedario/que-desorden-alfabeto</p>	<p>Visualizar como toma las mini pinzas.</p> <p>Postura corporal.</p> <p>Orden de las letras ubicadas.</p> <p>Pronunciación.</p>
	<p>Leer, pensar y mover los dedos que forman la pinza digital con una liga.</p>			<p>Recurso manual:</p> <p>Ligas.</p> <p>Recurso digital</p> <p>Adivinanzas.</p> <p>https://arbolabc.com/adivinanzas-para-ninos</p>	<p>Lectura de los trabalenguas.</p> <p>Coordinación de los dedos y la lectura.</p> <p>Pronunciación.</p> <p>Pensamiento rápido.</p>

	<p>Tocar con los dedos cerrando los ojos los distintos tipos de texturas que se le presente e identificar que textura es.</p>		<ul style="list-style-type: none"> • ¿Su coordinación reacciona con el sentido de la vista? <p>CONCEPTUALIZACIÓN: El docente ejecuta una demostración de la actividad para optimizar los resultados de aplicación.</p>	<p>Recurso manual: Texturas, dibujos, venda de ojos.</p> <p>Recurso digital: Reconocer texturas para identificar imágenes. https://n9.cl/hqeu2</p>	<p>Identificación de las texturas si son suaves, ásperas, entre otras. Similitud entre la textura y el animalito que se presenta.</p>
	<p>Ordenar el rompecabezas de los fonemas e imágenes.</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Pronunciación • Reconocimiento de letras fonemas y silabas • Lectura de imágenes • Organización lógica básica del abecedario <p>APLICACIÓN: El docente se encarga de guiar y asistir el desarrollo de las actividades de los estudiantes.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Desarrollo del origami de animales domésticos y salvajes con niveles de dificultad de fácil (pasos cortos) a difícil (extensión de pasos) 	<p>Recurso manual: Piezas del rompecabezas.</p> <p>Recurso digital: Rompecabezas online https://arbolabc.com/juegos-del-abecedario</p>	<p>Secuencia y lógica de las piezas al momento de ubicarlas. Ensayo error. Pronunciación de los fonemas.</p>

			<ul style="list-style-type: none">• Colorear la imagen y ubicar las semillas, bolitas de papel, o plastilina en orden, siguiendo la línea que se presenta.• Tomar las pinzas con los dedos pulgar e índice y tender las letras en orden.• Ubicar una liga en los dedos pulgar e índice y mover en forma de abrir y cerrar mientras lee trabalenguas, adivinanzas, entre otros.• Identificar las texturas por medio del tacto y al animalito que pertenece.• Observar las piezas del rompecabezas e identificar su orden lógico para armar la imagen con su nombre, pronunciando los fonemas que forman la palabra.	
--	--	--	--	--

Unidad Educativa Academia Militar “San Diego”					
Sostenimiento: Particular Sector: Urbano Parroquia: San Francisco Provincia: Imbabura Cantón: Ibarra					
TÍTULO DEL TEMA	Planificación Escritura				
EDUCADOR		NIVEL	2mo EGB		TIEMPO
OBJETIVO DE APRENDIZAJE	Usar los diversos recursos didácticos propuestos en el cuaderno interactivo, desarrollando habilidades y destrezas que permitan el dominio y la óptima ejecución del agarre trípode, armonía de grafías, direccionalidad entre otros.				
EJE TRANSVERSAL	Respeto, responsabilidad, colaboración.				
INDICADOR DE EVALUACIÓN	I.LL.2.8.2. Aplica el proceso de escritura en la producción de textos descriptivos (de objetos, animales, lugares y personas), usando estrategias y procesos de pensamiento (ampliación de ideas, secuencia lógica, selección ordenación y jerarquización de ideas; organizadores gráficos, entre otros), y cita fuentes cuando sea el caso, en las situaciones comunicativas que lo requieran. (J.2., I.3.)				
CONOCIMIENTOS PREVIOS	ACTIVIDADES	DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	METODOLOGÍA	RECURSOS	EVALUACIÓN
Realizar representaciones gráficas utilizando el dibujo con detalles que le dan intencionalidad	<i>Laberintos</i> Encontrar la salida de los laberintos, con	LL.2.4.2 Aplicar estrategias de pensamiento ampliación de ideas, secuencia lógica,	EXPERIENCIA: El docente es el encargado de diagnosticar los conocimientos previos de sus estudiantes.	Recurso manual: Marcador de punta fina. Recurso digital: Laberintos usando letras. https://n9.cl/sc4p	Tiempo en resolver la actividad. Desarrollo según el nivel de dificultad. Ensayo error.

<p>y sentido para identificarlos. Emplear su lado dominante en la realización de la mayoría de las actividades que utilice la mano, ojo y pie.</p>	<p>tres niveles de dificultad.</p>	<p>selección, ordenación y jerarquización de ideas, uso de organizadores gráficos, entre otras.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Representación de grafías • Percepción del detalle • Distinción del lado dominante (zurdo o diestro) • Detalles del dibujo • Postura • Coordinación ojo-mano <p>REFLEXIÓN: El docente explicará de manera breve y sencilla las actividades; respondiendo preguntas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Posee direccionalidad? (adelante, atrás, arriba, abajo, izquierda, derecha) • ¿Domina los materiales presentados? • ¿Escribe lo que esta leyendo? • ¿Vocaliza las sílabas y fonemas de forma adecuada? • ¿Domina el trazo libre y dirigido? <p>CONCEPTUALIZACIÓN:</p>		<p>Direccionalidad.</p>	
	<p><i>ABC</i> Escribir las letras siguiendo las flechas y su orden.</p>				<p>Recurso manual: Marcador punta fina o gruesa de colores. Recurso digital: Patinemos en el hielo: alfabeto. https://n9.cl/e67kj</p>	<p>Seguimiento de las líneas. Orden de las grafías de las letras. Pronunciación. Identificación de mayúsculas y minúsculas.</p>
	<p><i>Crucimágenes</i> Leer las imágenes y escribir según la ubicación.</p>				<p>Recurso manual: Marcador punta fina o gruesa de colores. Recurso digital: Silabas encantadas. https://n9.cl/ordenar</p>	<p>Lectura de las imágenes. Ubicación de vertical y horizontal. Seguimiento de las flechas. Concordancia de las letras.</p>
<p><i>¿Yo me llamo?</i> Completar los nombres de los gráficos que se presentan.</p>		<p>Recurso manual: Marcador punta fina o gruesa de colores. Recurso digital: Zoológico de letras. https://arbolabc.com/lectores-emergentes/zoologico</p>	<p>Letras completadas. Pronunciación de las palabras. Identificación de las imágenes. Concordancia entre lo que lee y escribe.</p>			

	<p><i>¿Quién sigue?</i> Completar letras, palabras y dibujos que se presentan en el cuaderno.</p>		<p>El docente ejecuta una demostración de la actividad para optimizar los resultados de aplicación.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Direccionalidad de los trazos para formar letras • Orden del abecedario • Fonemas • Formación de palabras por medio de silabas • Fluidez para identificar y desarrollar dibujos 	<p>Recurso manual: Marcador punta fina o gruesa de colores.</p> <p>Recurso digital: Juegos del abecedario. https://arbolabc.com/juegos-del-abecedario</p>	<p>Orden del alfabeto con las imágenes. Lectura de imágenes y escritura de letras. Armonía entre el dibujo y la palabra presentada. Secuencia de las letras.</p>
	<p><i>Familia pelucas</i> Dibujar trazos libres en las cabezas de esta familia y ubicar un nombre en la parte inferior.</p>		<p>APLICACIÓN: El docente se encarga de guiar y asistir el desarrollo de las actividades de los estudiantes.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realizar trazos dirigidos ubicándose en un punto y direccionarse a la salida que se presenta en cada cuadro con su nivel de dificultad • Seguir la direccionalidad de los gráficos presentados, siguiendo el 	<p>Recurso manual: Marcador punta fina o gruesa de colores.</p> <p>Recurso digital: Juegos de lenguaje. https://arbolabc.com/juegos-de-lenguaje</p>	<p>Creatividad en los rasgos. Escritura de las letras y armonía en su estructura. Nombres de los dibujos. Pronunciación de los nombres.</p>

			<p>orden de las flechas y pronunciando la letra</p> <ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar el crucigrama siguiendo las indicaciones • Practicar las grafías de las letras completando las palabras que se presentan • Seguir el orden del abecedario completando las letras y dibujos faltantes • Realizar el trazo libre creativo y ubicar nombres en cada uno. 	
--	--	--	--	--

4.7.- Cuaderno Interactivo



Manitos al Rescate

Cuaderno Interactivo



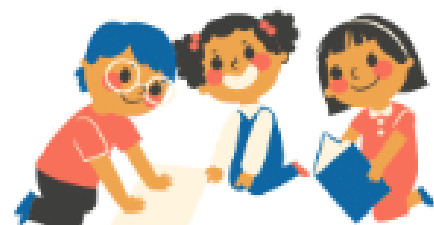
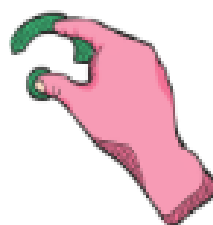
Refuerzo de habilidades grafomotrices para segundo
grado.

ÍNDICE

ACTIVIDADES

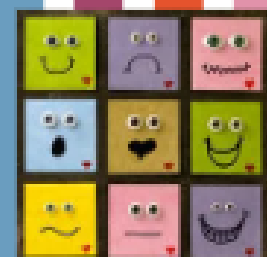
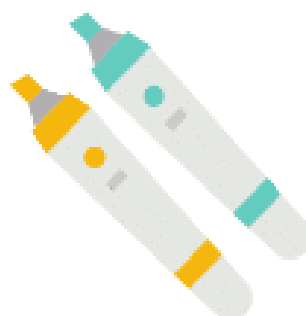
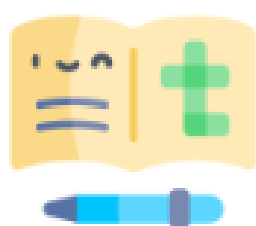
PREESCRITURA

- De dobleces a animalitos
- Decorando a mis caricaturas
- Colgando letras
- En búsqueda
- Deditos mágicos
- Armando Fonemas



ESCRITURA

- Laberintos
- ABC
- Crusimágenes
- Yo me llamo?
- Quién sigue?
- Familia Pelucas





ACTIVIDADES DE PREESCRITURA

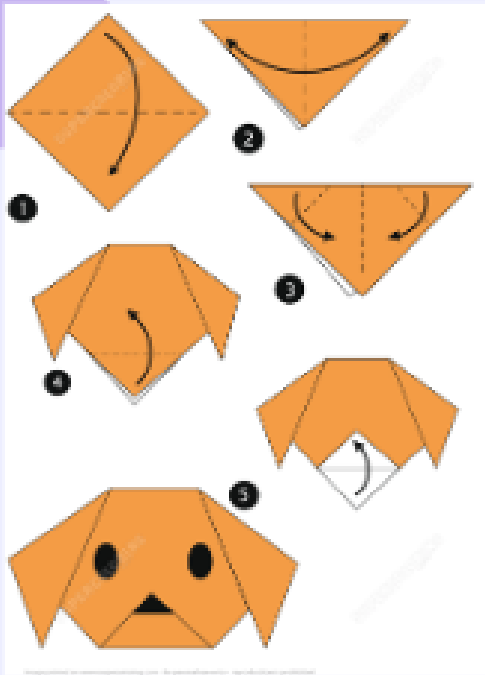


ORIGAMI DE ANIMALES DOMÉSTICOS

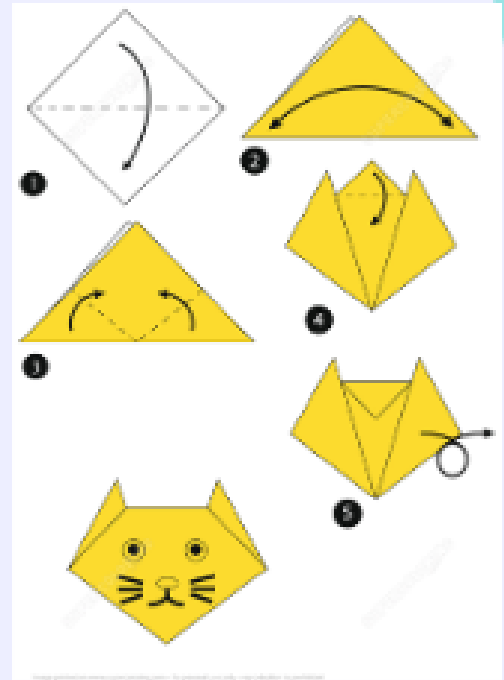


Seguir los pasos y armar al animalito

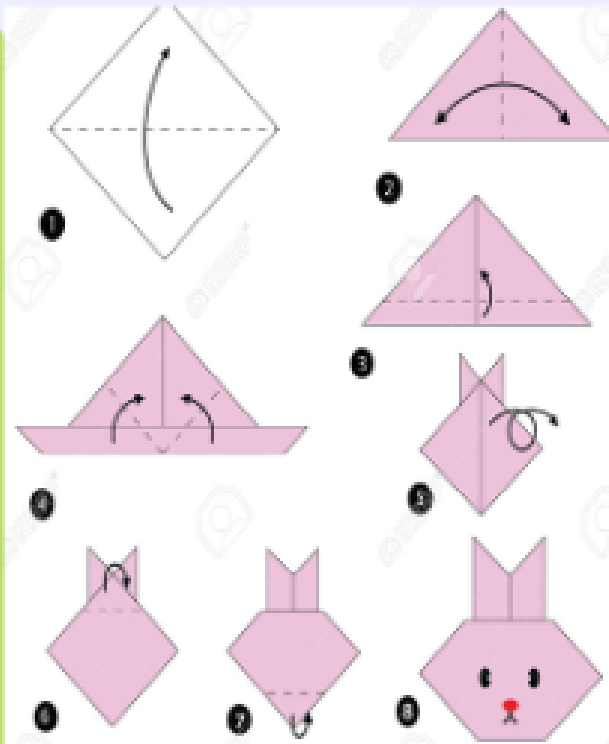
perro



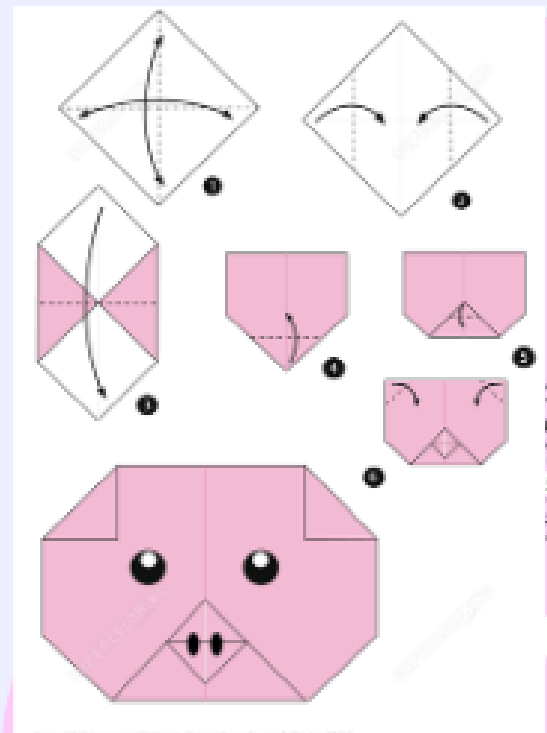
gato



conejo



cerdito





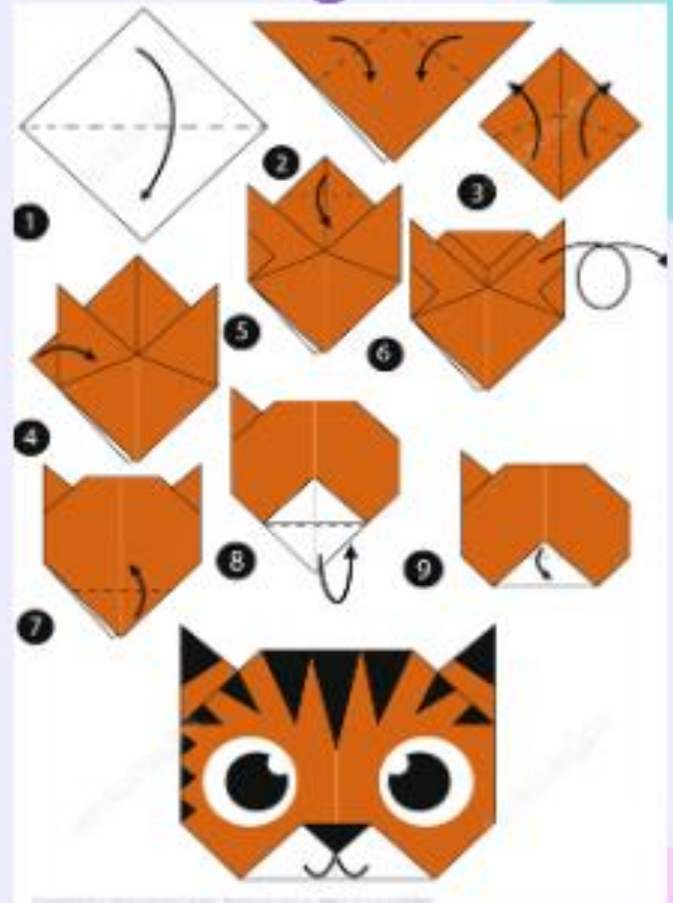
ORIGAMI DE ANIMALES SALVAJES



Seguir los pasos y armar al animalito

panda

tigre



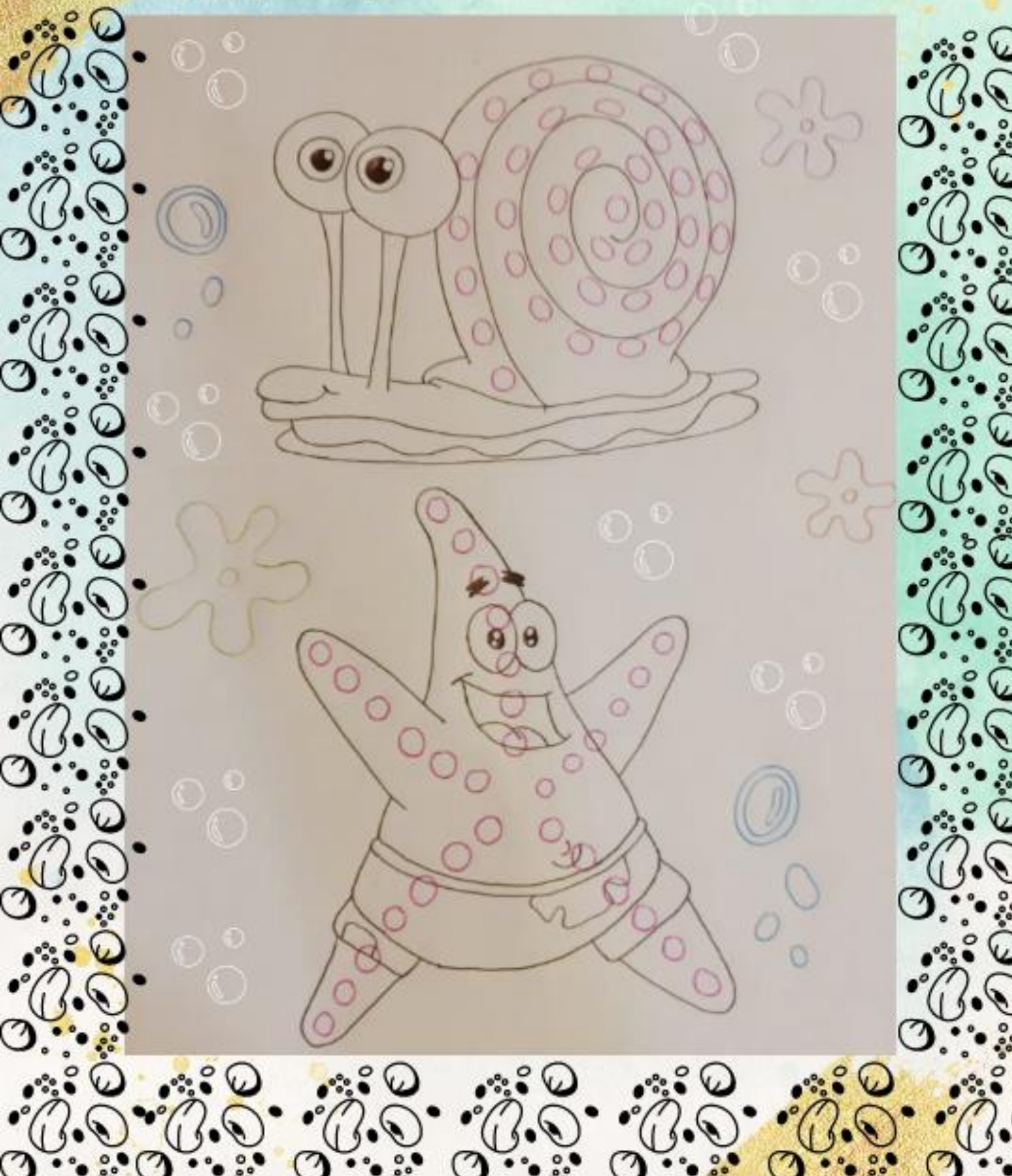
¡A practicar!

Enlace: <https://gamaverse.com/nickelodeon-learn-origami-game/>



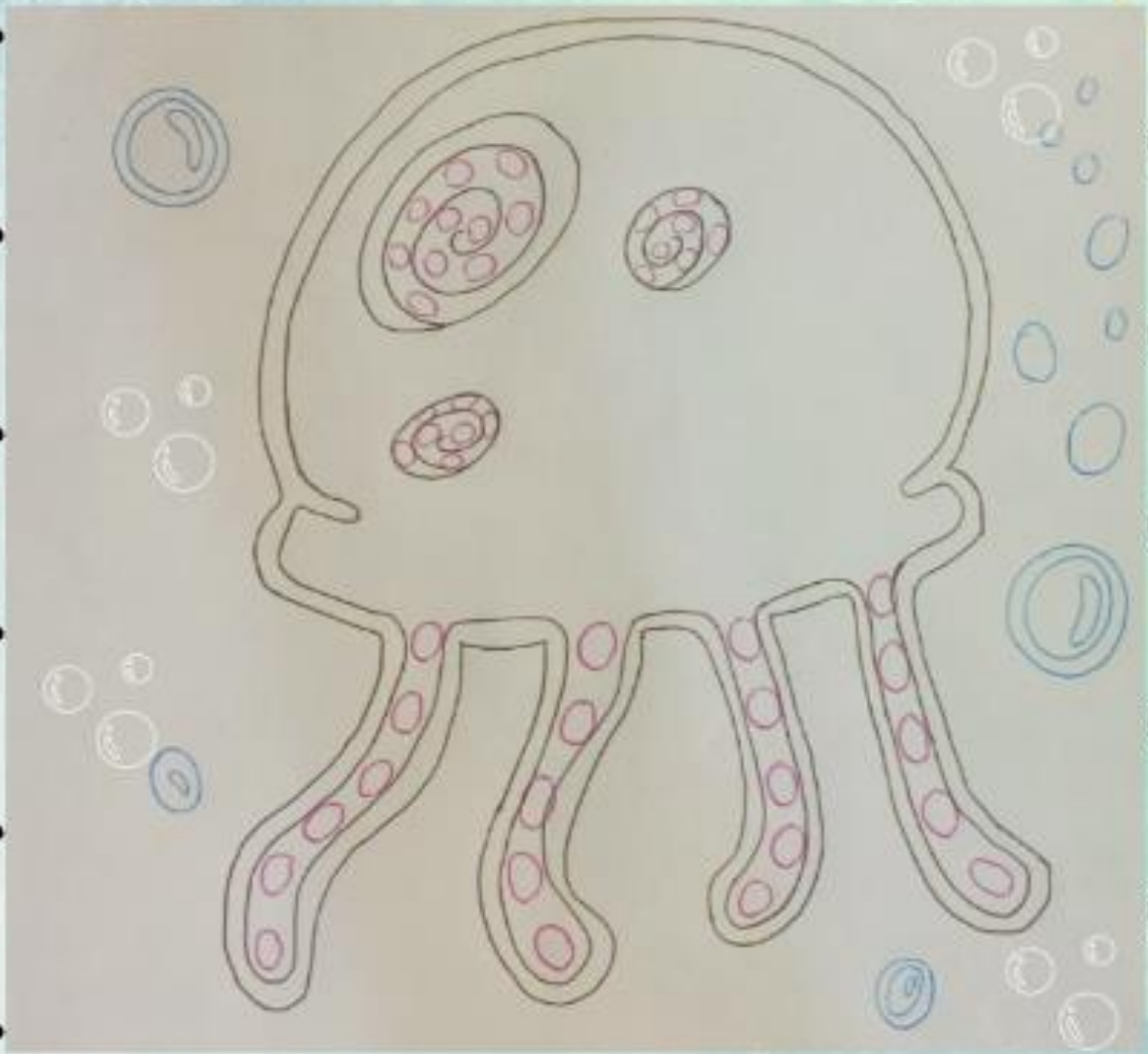
Decorando a mis caricaturas

Pintar y ubicar semillas, bolitas de papel o plastilina en los dibujos que se presentan a continuación:



Decorando a mis caricaturas

Pintar y ubicar semillas, bolitas de papel o plastilina en los dibujos que se presentan a continuación:



Vamos a colorear más:

<https://www.colorear-online.com/>

Bolsillo de letras

ACTIVIDAD COLGANDO LETRAS



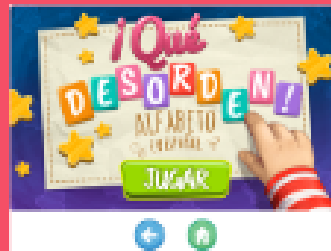
Colgando letras

Colgar en orden las letras del abecedario



Manos a la obra:

<https://arbolabc.com/juegos-del-abecedario/que-desordenen-alfabeto>



EN BUSQUEDA...

Leer los trabalenguas y adivinanza al mismo tiempo que abre y cierra los dedos



Adivinanza





DEDITOS MÁGICOS

Pasos

Observe las imágenes.
Cerrar los ojos y adivinar que animal es y la
textura por medio del tacto.

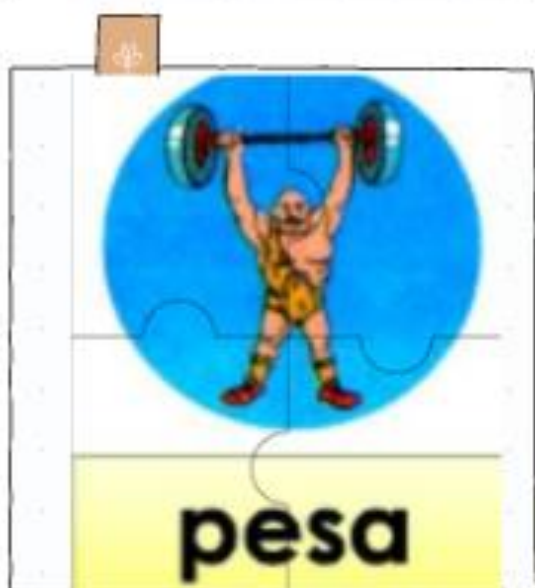


!Vamos a jugar!
<https://n9.cl/hqeu2>




Armando Fonemas

UBICAR LAS PIEZAS EN ORDEN CON SU NOMBRE



¡Vamos a ordenar más!

<https://arbolabc.com/juegos-del-abecedario>



ACTIVIDADES

DE

ESCRITURA

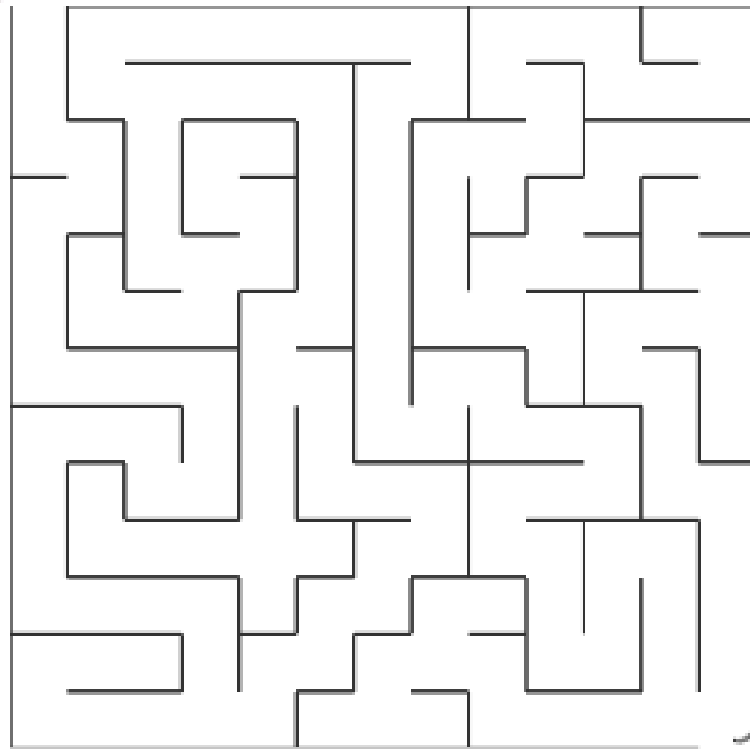


Laberintos

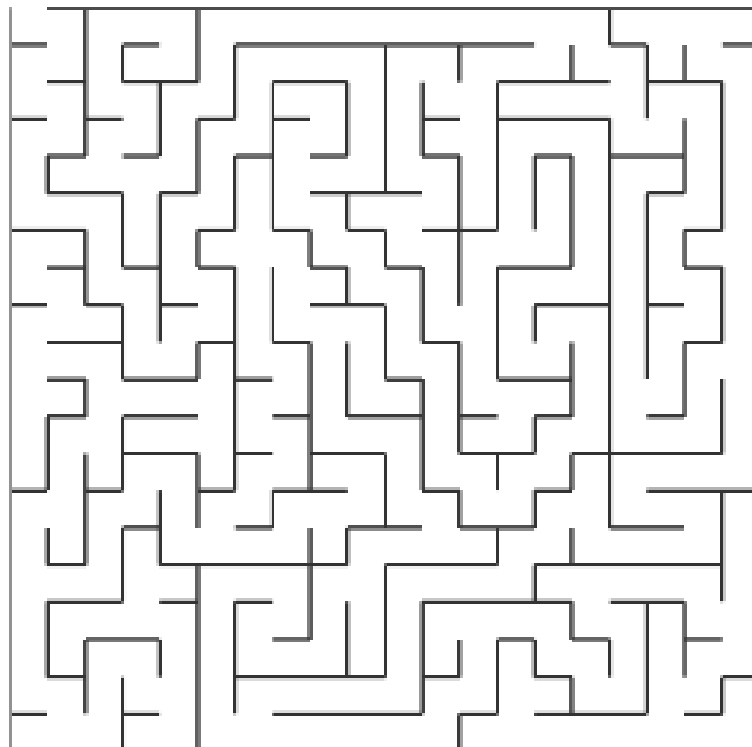
Vamos a encontrar el camino



Ayuda al gatito a encontrar el ratón



Ayuda que el pollito encuentre a su mamá

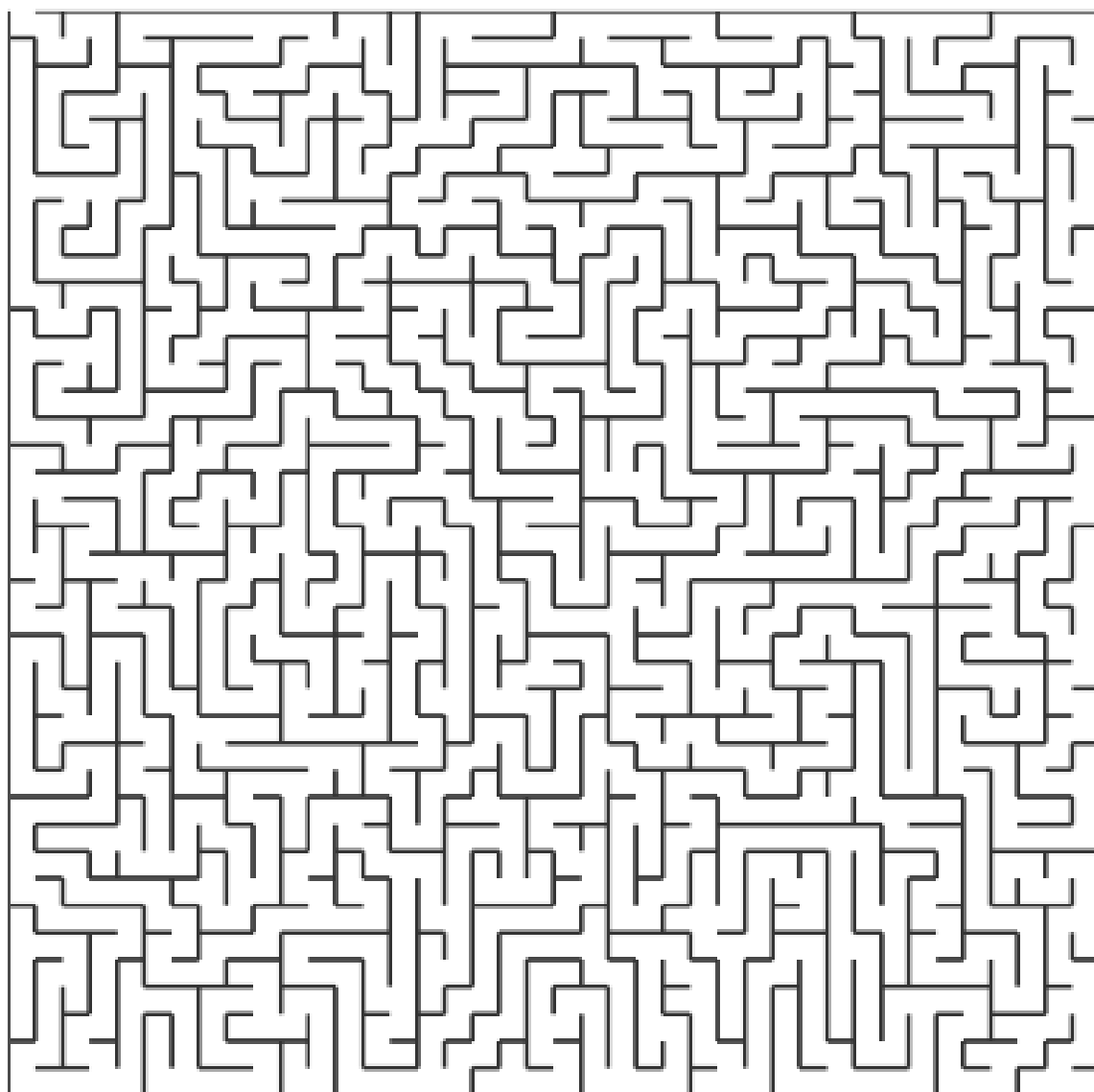


Laberintos

Vamos a encontrar el camino



Ayuda a Memo a llegar a la escuelita



¡Vamos a resolver más!

<https://www.juegosinfantilespum.com/laberintos-online/index.php>

Repasar las letras siguiendo las flechas

Aa Bb Cc Dd

Ee Ff Gg Hh

Ii Jj Kk Ll Mm

Nn Ññ Oo Pp

Qq Rr Ss Tt

Uu Vv Ww

Xx Yy Zz

Vamos a trazar:

<https://arbolabc.com/juegos-del-abecedario/trazar-alfabeto>

Crucimágenes

Leer las imágenes y escribirlas siguiendo las flechas.

1

2

3

5

A practicar:

<https://arbolabc.com/lectores-emergentes/silabas-encantadas>





¿Yo me llamo?



Completar los nombres de los dibujos con las letras faltantes



__na



b_b_



m_____



l__a



m__i_



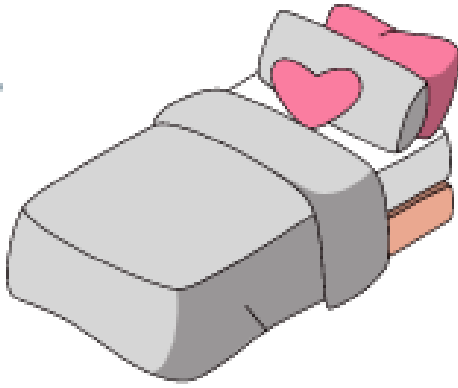




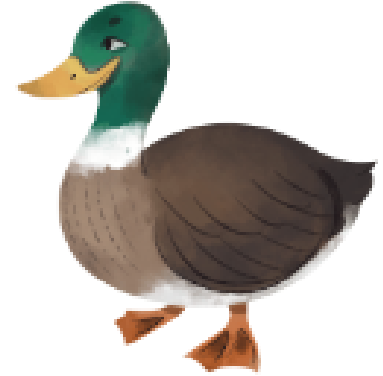
¿Yo me llamo?



Completar los nombres de los dibujos con las letras faltantes



___a



p___



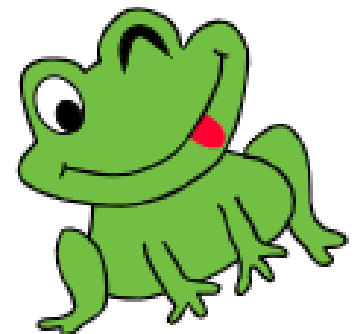
g___



l___o



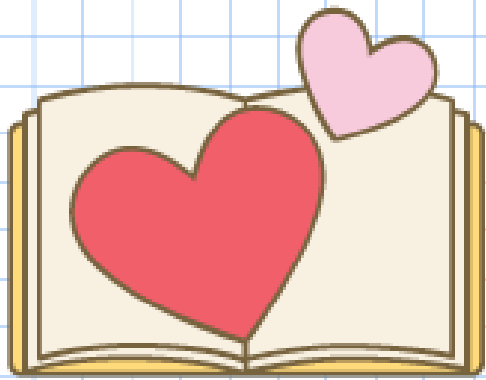
___b_



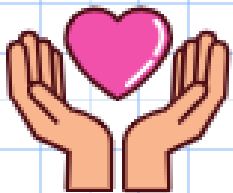


A practicar:

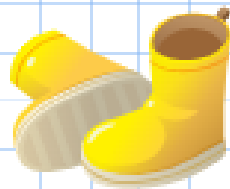
<https://arbolabc.com/lectores-emergentes/zoologico>



Completar la palabra o dibujo del abecedario.



a_or



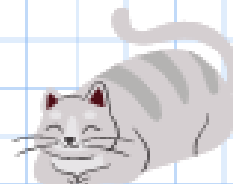
b_



c_a



c_



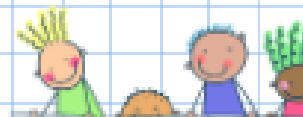
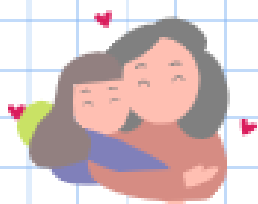
g_



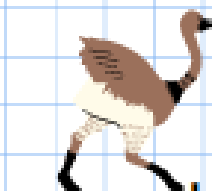
n_



im_n



ñ_



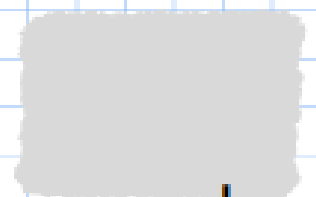
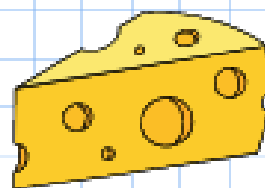
ñ_d_

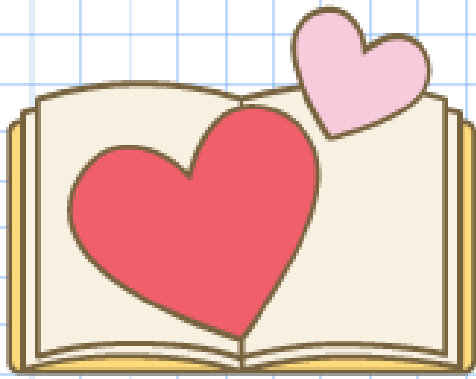


s_



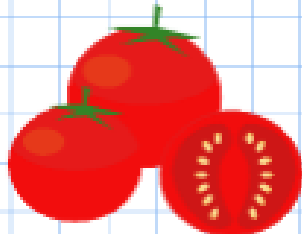
rr_



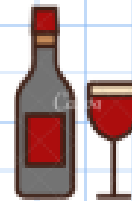


Q U I É N
S I G U E

Completar la palabra o dibujo del abecedario.



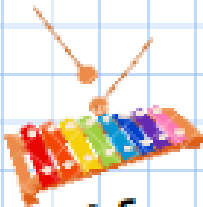
t



o



ff



óf



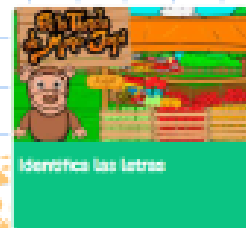
c



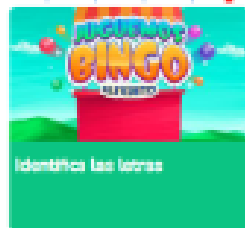
ch



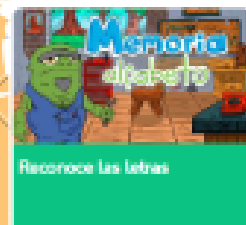
ll



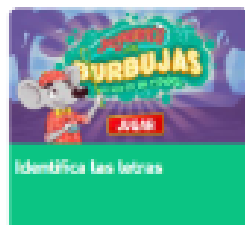
Identifica las letras



Identifica las letras



Reconoce las letras



Identifica las letras

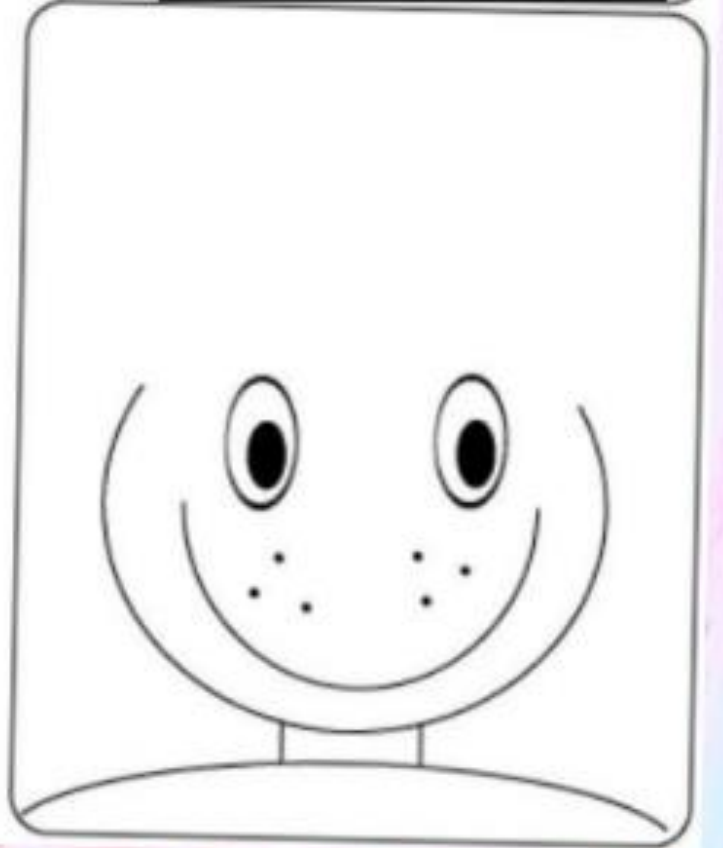
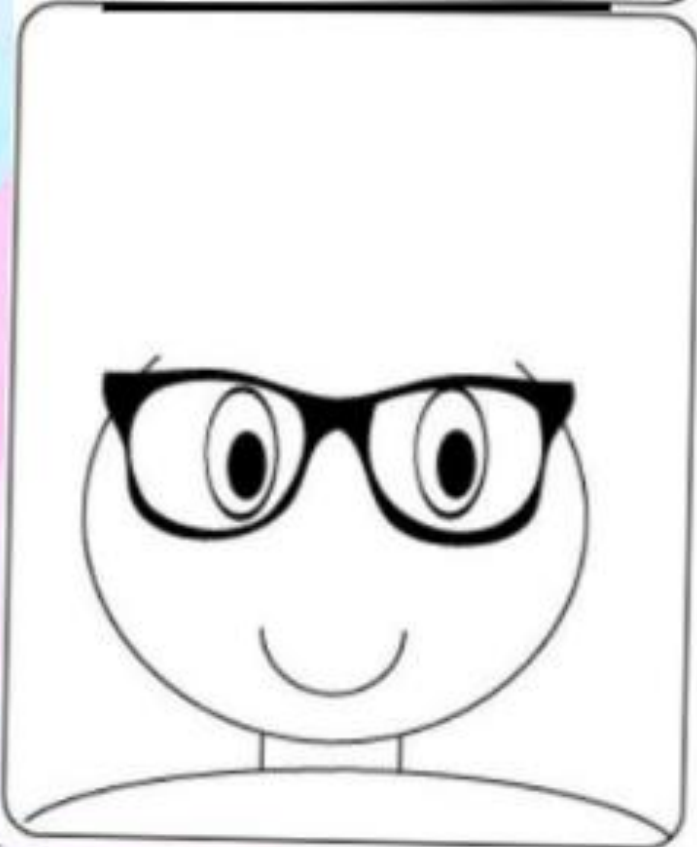
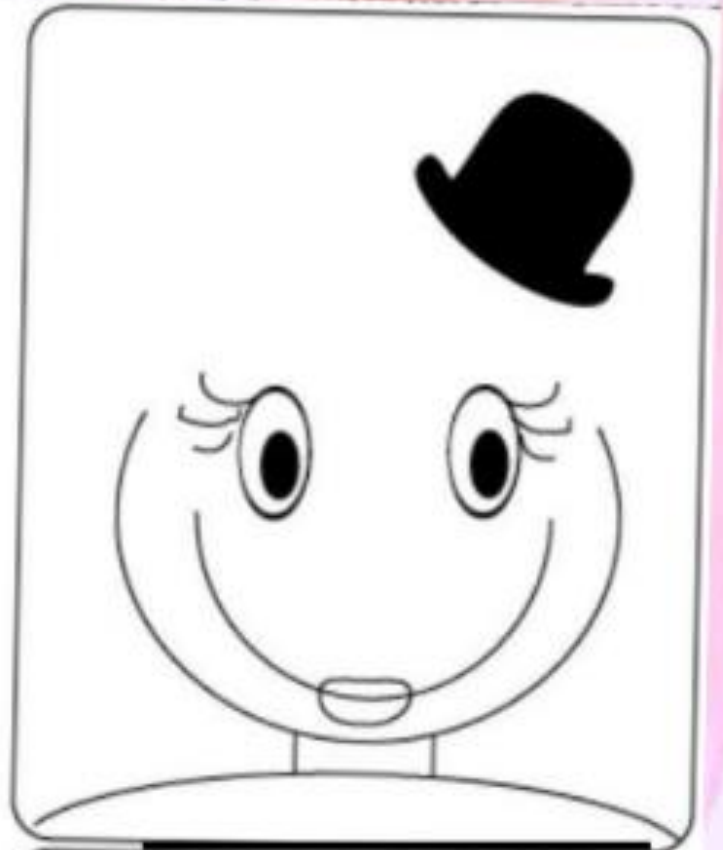
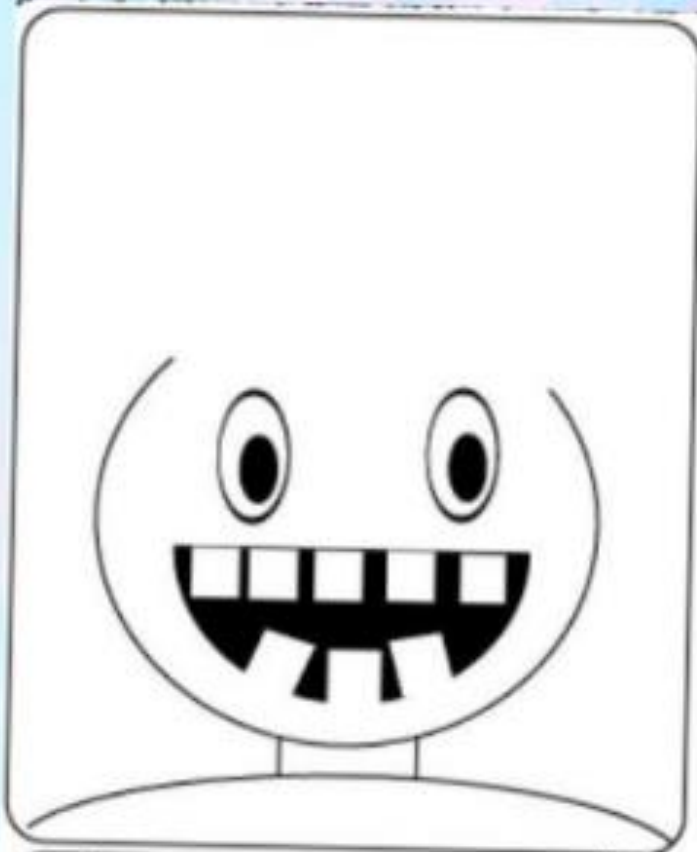
Aprende más en:

<https://arbolabc.com/juegos-del-abecedario>



Familia Pelucas

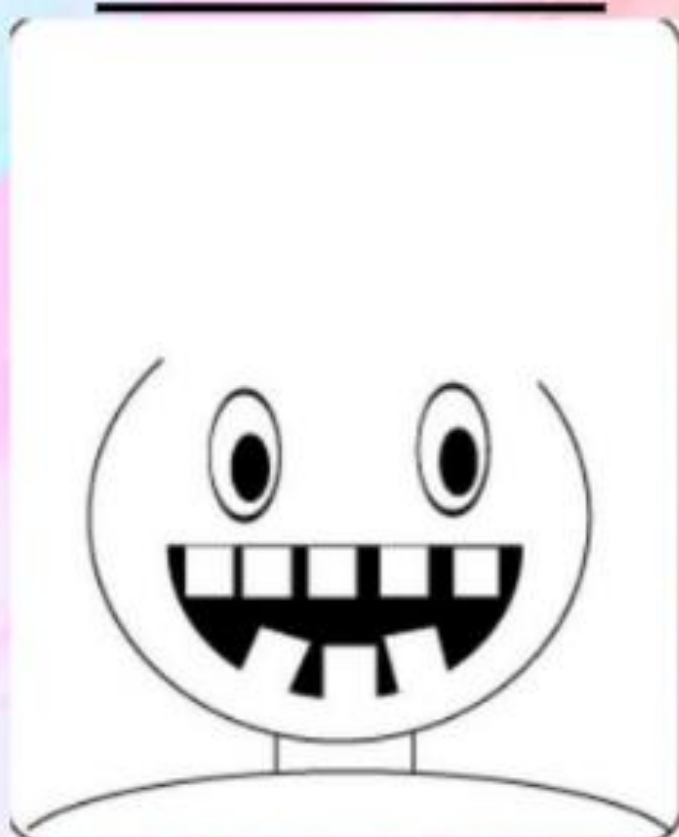
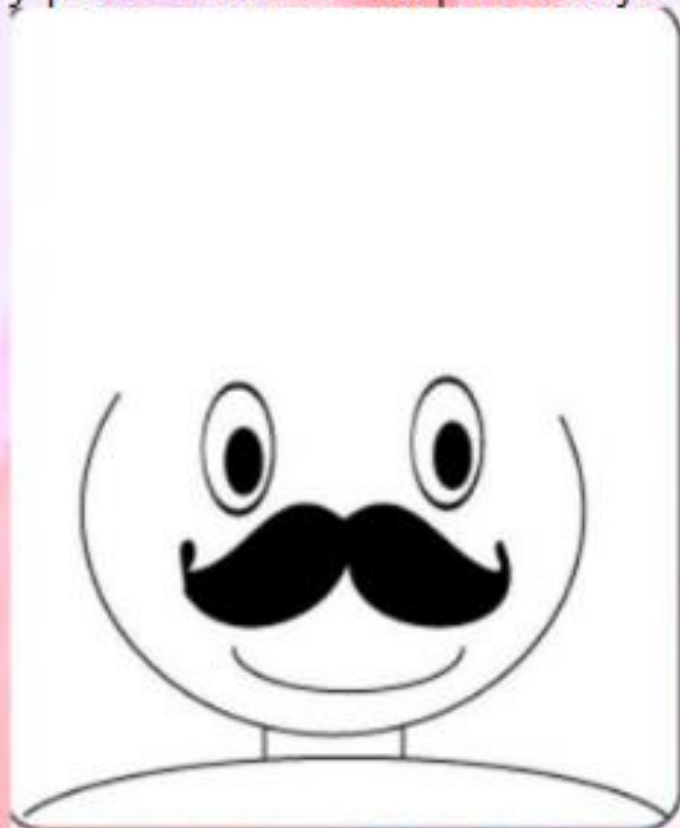
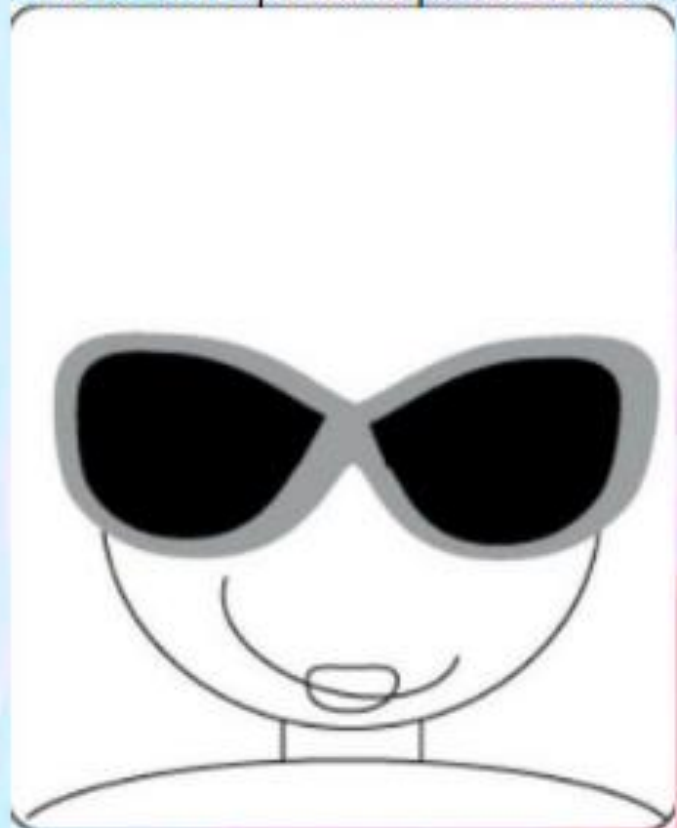
Crear una peluca para cada cabeza y poner nombre al personaje.





Familia Pelucas

Crear una peluca para cada cabeza y poner nombre al personaje.



Práctica más en:

<https://arbolabc.com/juegos-de-lenguaje>



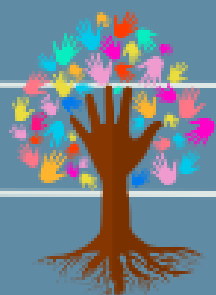
"Ayúdame a hacerlo por mí mismo."

Maria Montessori

Enlace de las actividades web y para descargar el libro:

<https://drive.google.com/drive/folders/1GwxHkDzgQIezCL7i03IMUAjlcNjtRL1o?usp=sharing>

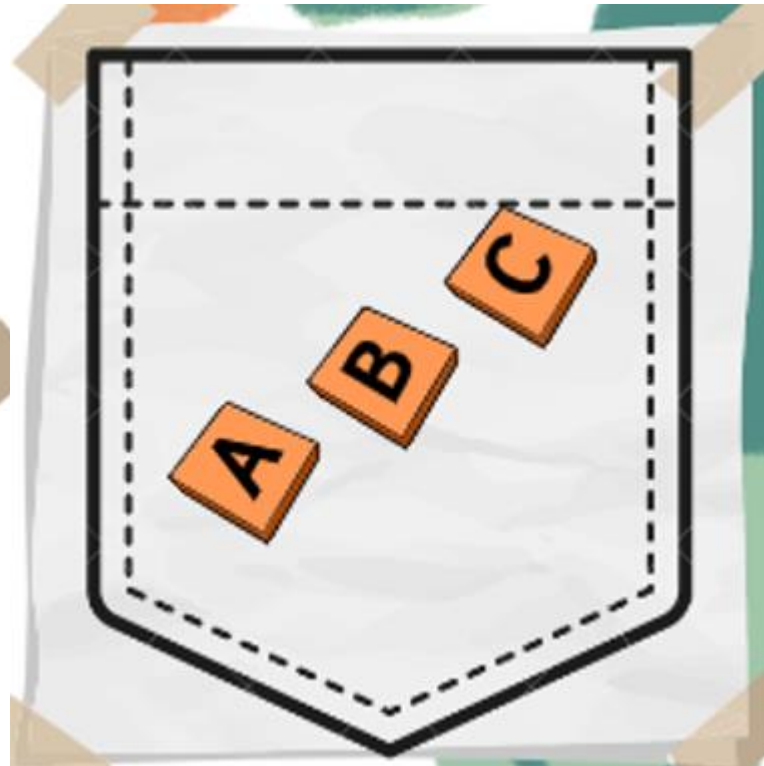
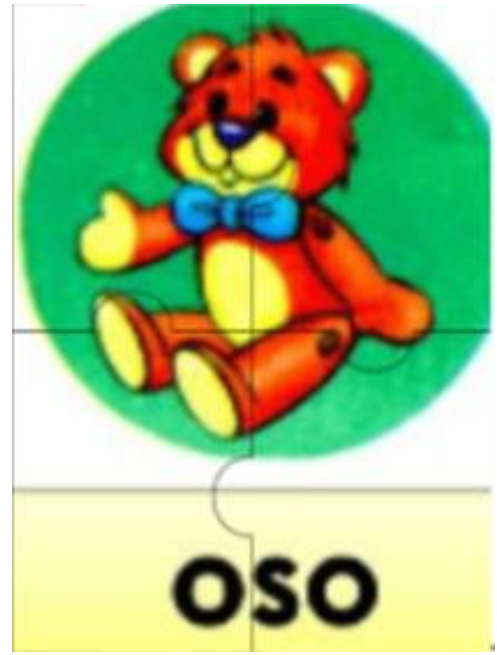
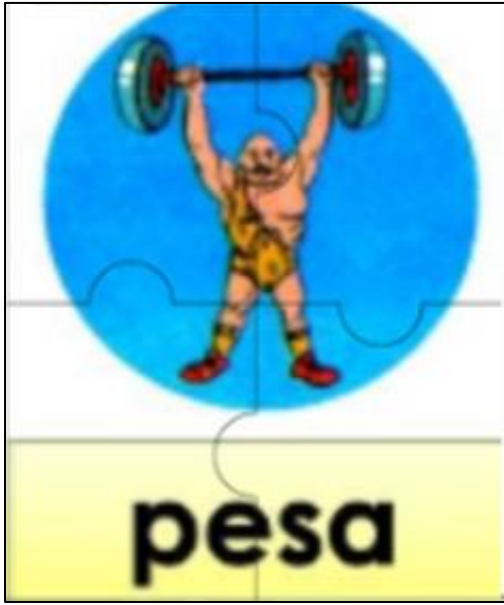
Cuaderno Interactivo



Piezas del cuaderno interactivo:

Recortar las imágenes para su uso en las actividades correspondientes





CONCLUSIONES

Los autores que se presenta en la fundamentación teórica son un gran referente para el aprendizaje significativo por medio de recursos didácticos que buscan la participación de los estudiantes con el docente como guía, estos recursos pueden potencializar las habilidades que se buscan reforzar por medio de la práctica.

Los recursos didácticos que se aplican en segundo grado a los niños para reforzar su grafomotricidad son escasos según los resultados obtenidos en el capítulo de resultados y análisis. Sin embargo, la información recolectada dio el punto de partida para la formulación y diseño de la propuesta.

Los recursos didácticos utilizados en el cuaderno interactivo contienen una gama de diferentes materiales que pueden ser percibidos por medio de los sentidos y mantienen en constante practica la motricidad fina. Al igual que se presentan recursos web que se pueden acceder al alcance de un clic, los cuales involucran habilidades de pensamiento, dominio del mouse, entre otros.

RECOMENDACIONES

Se puede investigar a fondo a cada autor y las propuestas que presentaron frente a sus teorías que buscan el aprendizaje del estudiante fuera de la mecanización o recepción de conocimientos. Destacando el pensamiento crítico – reflexivo.

Por medio de la observación se puede identificar las habilidades que los niños pueden reforzar para el proceso de preescritura y escritura.

El cuaderno interactivo debe ser aplicado cuando el docente crea necesario que practique y refuerce su grafomotricidad por medio de los recursos didácticos manuales y web presentados.

REFERENCIAS

- Alban, G. P. G., Arguello, A. E. V., & Molina, N. E. C. (2020). Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-acción). *Recimundo*, 4(3), 163-173.
- Álvarez, Z. (23 de junio de 2022). Las habilidades grafomotrices en segundo grado. (M. Cerón, Entrevistador)
- Almeida, V., Vilas-Boas-Barreto, B., & Alves-Argollo, R. (2020). Comunicación y Educación: La potencia dialógica del audiovisual. [Communication and Education: The dialogical power of audiovisuals]. *EPISTEME KOINONIA*, 3(5), 122-141. <http://dx.doi.org/10.35381/e.k.v3i5.682>
- Arce Albornoz, A. A. (2020). Coordinación visomotriz y la grafomotricidad en la preescritura en niños de cinco años de la Institución Educativa Independencia, Lima 2019.

- Ayala Morán, E. B., & Retto Tomalá, E. G. (2021). Proceso Pedagógico Didáctico de la Grafomotricidad para el desarrollo de la Preescritura en Niños de Inicial 2 (Bachelor's thesis).
- Barreal, J., & Jannes, G. (2019). La narrativa como herramienta docente dentro de la gamificación de la estadística en el Grado en Turismo. *Digital Education Review*, 152-170.
- Buitron Queas, L. C. D. R., & Guillen Cruz, B. L. (2019). DESARROLLO DE LA CORDINACIÓN VISO-MANUAL PARA MEJORAR LA PSICOMOTRICIDAD FINA EN LOS ESTUDIANTES DE 4 AÑOS DE LA IEI N° 197 PISCO.
- Báez, V. (23 de junio de 2022). Las habilidades grafomotrices en segundo grado. (M. Cerón, Entrevistador)
- Cabrera Valdés, B. D. L. C., & Dupeyrón García, M. D. L. N. (2019). El desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas del grado preescolar. *Mendive. Revista de educación*, 17(2), 222-239.
- Cajamarca Franco, F. S., & Chichande Medina, E. I. (2018). Incidencia de las estrategias metodológicas en el proceso de lecto escritura de los estudiantes de educación básica elemental de la unidad educativa Réplica Aguirre Abad (Bachelor's thesis, Universidad de Guayaquil Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación).
- Calla Ari, P. M. (2018). El origami como recurso didáctico en el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años del nivel inicial de la IEP “Johann Jakob Balmer”, distrito de Mariano Melgar, Arequipa–año 2017.
- Chacha Rivas, M. D. (2018). Estimulación temprana en el aprestamiento de grafomotricidad (Bachelor's thesis, Universidad de Guayaquil. Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación).
- Chaverra, D.I., Hurtado V., R.D., Huneke, H-W., Calle, G.Y., Rodríguez, L.N., & Córdoba, C.P. (2019). Aprender a escribir. Configuración de un Centro de Escritura Digital en la enseñanza de la educación básica y media. Editorial Facultad de Educación, Universidad de Antioquia; Universidad de Heidelberg. Medellín, Colombia.
- Colcha Aguagallo, E. V. (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 (Bachelor's thesis, Riobamba).
- Cuevas, K., Álvarez, B., Cortés, E., Passi, F., & Apablaza, F. (2021). ¿Cómo se construye la convivencia escolar en la educación Montessori? Estudio de caso de una escuela Montessori de Valparaíso, Chile. *Estudios pedagógicos (Valdivia)*, 47(2), 299-317. <https://dx.doi.org/10.4067/S0718-07052021000200299>
- Erazo Pinto, J. M. (2018). Técnicas para el desarrollo de la pinza digital en la preescritura de los niños y niñas de inicial ii de la unidad educativa “Diez de Agosto” de la ciudad

de Otavalo en el año lectivo 2017-2018 [Tesis de pregrado, Universidad Técnica del Norte]. Recuperado de <http://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/8505>

- Gallego Ortega, J. L., Figueroa Sepúlveda, S., & Rodríguez Fuentes, A. (2019). La comprensión lectora de escolares de educación básica. *Literatura y lingüística*, (40), 187-208.
- Gamboa-Jiménez, R. A., Bernal-Leiva, M. N., Gómez-Garay, M. P., Gutiérrez-Isla, M. J., Monreal-Cortés, C. B., & Muñoz-Guzmán, V. V. (2020). Corporeidad, motricidad y propuestas pedagógico-prácticas en aulas de educación infantil. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 18(1), 1-22.
- Gonzalez, A. & Bucheli, M. (2019). Guía didáctica de recursos interactivos para el desarrollo de la comprensión lectora en cuarto año de Educación Básica. Quito UISRAEL, MAESTRÍA EN EDUCACIÓN, MENCIÓN: GESTIÓN DEL APRENDIZAJE MEDIADO POR TIC Quito: Universidad Israel 2019, 88p. PH.D Alfredo González Morales UISRAEL-EC-MASTER-EDUC-378-242-2019-005
- González del Hierro, M. (2019). Genially: libros interactivos geniales.
- Gouveia, E., Bejas, M. & Atencio, M. (2010). Propuesta teorica para el diseño de un cuaderno didáctico en la enseñanza de la geografía. Maracaibo, Venezuela. *Revista de Artes y Humanidades*. Vol. (11), pp.186-204. ISSN: 1317-102X
- Gutiérrez-Delgado, J., Gutiérrez-Ríos, C. A. R. L. O. S., & Gutiérrez-Ríos, J. (2018). Estrategias metodológicas de enseñanza y aprendizaje con un enfoque lúdico. *Revista de Educación y Desarrollo*, 45, 37-46.
- Herrera, D. G. G., Lozano, M. I. Á., & Álvarez, J. C. E. (2020). Estrategias Pedagógicas para el desarrollo de la grafomotricidad. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 5(1), 508-527.
- Lozano Mancilla, T. (2018). Actividades lúdicas para mejorar la motricidad gruesa en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°184 Distrito de San Clemente-Pisco.
- Lucea, J. D. (1999). La enseñanza y aprendizaje de las habilidades y destrezas motrices básicas (Vol. 133). Inde.
- Macías, Y., Viguera, J., & Rodríguez, M. (2021). Una escuela con inteligencias múltiples: visión hacia una propuesta innovadora. *Revista Cubana de Educación Superior*, 40(1), e19. Epub 01 de abril de 2021. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S025743142021000100019&lng=es&tlng=es.
- Maquera Maquera, Yolynda, & Maquera Maquera, Yuselino. (2021). “Maestra Delivery” y el desarrollo de la grafomotricidad en niños, Ilave-(Perú) 2021. *Horizontes Revista*

de Investigación en Ciencias de la Educación, 5(20), 23-34. Epub 00 de septiembre de 2021. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v5i20.250>

Maureira Cid, F. (2018). ¿Qué es la inteligencia?. Bubok Publishing S.L. <https://elibro.net/es/lc/utnorte/titulos/51359>

Mejía Huamán, M. (2021). Aproximación epistemológica al concepto de método en la investigación científica y la enseñanza.

Mera, D. (2019). Estrategia de aprendizaje para desarrollar la motricidad fina, fundamentada en la utilización del material didáctico de maria montessori (examen complejo). UTMACH, Unidad Académica de Ciencias Sociales, Machala, Ecuador. 31 p.

Ministerio De Educación. (2011). Currículo educación general básica – Ministerio de Educación. educacion.gob.ec. <https://educacion.gob.ec/curriculo-educacion-general-basica/>

Ministerio De Educación. (2016). Lenguaje y Literatura Currículo educación general básica – Ministerio de Educación. educacion.gob.ec. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/LENGUA.pdf>

Morgenstern-Kaplan, D., Cohen-Welch, A., Fonseca-Padilla, R., García-Alonso, D. A., Palatchi-Oldak, J., Veronés-Ortiz, P. A., & Ornelas-Hall, L. (2018). Educación caligráfica durante la infancia y su efecto a largo plazo en la escritura en la vida adulta. *Revista Chilena de Terapia Ocupacional*, 18(2), 9-20.

Morán Carranza, Y. B. (2022). La grafomotricidad en el proceso lectoescritor en niños de 5 años (Bachelor's thesis, Guayaquil: ULVR, 2022.).

Morón Parra, A. (2018). MATERIAL INTERACTIVO PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE EN LOS NIÑOS DE PREESCOLAR.

Navarro, F., Ávila Reyes, N., & Cárdenas, M. (2020). Lectura y escritura epistémicas: movilizand o aprendizajes disciplinares en textos escolares. *Revista electrónica de investigación educativa*, 22.

Palmero Suárez, S. (2021). La enseñanza del componente gramatical: El método deductivo e inductivo.

Pascual, S. & Pascual, I. (2000). Evaluación de la madurez para el dibujo de la infancia: Desarrollo y validación de un Test Grafomotor. Madrid, España. Universidad Autónoma de Madrid. <https://bit.ly/3ybHjPX>

Peña Sánchez, K. R. (2020). Estrategia didáctica “jugando con el lenguaje” para el mejoramiento de la lectura y la escritura en estudiantes de grado tercero de Educación Básica Primaria (Doctoral dissertation, Panamá: Universidad UMECIT, 2020.).

Pinedo Pinedo, R. (2019). La influencia del uso del método lúdico en el desarrollo de la grafomotricidad en los niños del nivel inicial.

- Pinedo Pinedo, R. (2019). La influencia del uso del método lúdico en el desarrollo de la grafomotricidad en los niños del nivel inicial.
- Ponce Ruiz, M. A. (2021). "Lectura de imágenes para estimular el pensamiento creativo en los estudiantes de 2do grado del nivel elemental de la Unidad Educativa Daniel López de la Parroquia San Lorenzo del Cantón Jipijapa".
- Puin, K. (2021). Creación de un cuaderno interactivo para el área de matemáticas del grado quinto del Colegio Técnico Simón Bolívar de Duitama. Boyacá, Colombia. [Proyecto Bachiller]
- Pérez Jaramillo, M. (2019). Incidencia de la grafomotricidad desde un enfoque pedagógico y didáctico en el desarrollo de la pre-escritura en niños de cinco años del Colegio Nazaret de Tulúa, Valle.
- Ramírez Calixto, C. Y., Arteaga Rolando, M. A., & Luna Alvarez, H. E. (2020). Las habilidades de coordinación visomotriz para el aprendizaje de la escritura. *Revista Universidad y Sociedad*, 12(1), 116-120.
- Rodero, E. M. A., & Esmeral, L. P. M. (2015). Asociación entre la integración visomotora y el desarrollo de la motricidad fina en niños de tres a cinco años. *Revista Colombiana de Medicina Física y Rehabilitación*, 25(1), 34-40.
- Rodriguez-Rodriguez, H. (2018). Relación entre lateralidad cruzada mano-ojo, coordinación óculo-manual y direccionalidad del trazo en niños de 4 y 5 años (Master's thesis).
- Rubio, D. & Jiménez, J. (2021). Constructivismo y tecnologías en educación. Entre la innovación y el aprender a aprender. *Revista Historia de la Educación Latinoamericana*, 23(36), 61-92. Epub October 20, 2021. <https://doi.org/10.19053/01227238.12854>
- Sosa Montenegro, S. E. (2016). Diseño de un cuento con texturas para niños de 5-6 años con déficit visual de la institución Mariana De Jesús (Bachelor's thesis, Quito: Universidad Israel, 2016).
- Trigueros, I. M. G. (2018). Gamificación y tecnologías como recursos y estrategias innovadores para la enseñanza y aprendizaje de la historia. *Educação & Formação*, 3(8), 3-16.
- Trujillo, J. (2020). Metodología para la organización de los Recursos Educativos Abiertos en la carrera de Educación Laboral-Informática. Mendive. *Revista de Educación*, 18(1), pp.105-119. Epub 02 de marzo de 2020. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S181576962020000100105&lng=es&tlng=es.
- Uribe, H. A. M. (2018). Una propuesta pedagógica frente a la lectura crítica de textos filosóficos en una institución educativa del departamento de Santander. *Cuadernos de Filosofía Latinoamericana*, 39(118), 177-193.

- Vargas, M. (2017). Recursos educativos didácticos en el proceso enseñanza aprendizaje. Cuadernos Hospital de Clínicas, 58(1), pp.68-74. http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S165267762017000100011&lng=es&tlng=es
- Vintimilla-Ormaza, M., Garcia-Herrera, D., Álvarez-Lozano, M., & Erazo-Álvarez, J. (2020). Estrategias Pedagógicas para el desarrollo de la grafomotricidad. Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía, 5(1), 508-527. doi: <http://dx.doi.org/10.35381/r.k.v5i1.795>
- Vizcaíno, A. (2021). Los 4 planos del desarrollo de Montessori. Internacional Montessori Institute. <https://montessorispace.com/cuatro-planos-de-desarrollo-de-montessori/>
- Zambrano, M. L. C., & Grasst, Y. S. (2021). El método lúdico en el desarrollo de la grafomotricidad en niños de 0-5 años. Revista Cognosis. ISSN 2588-0578, 6(4), 143-158.

ANEXOS

Anexo 1: Instrumentos de Investigación



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA
CARRERA EDUCACIÓN BÁSICA

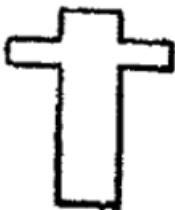
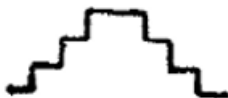
Test Grafomotor de Pascual dirigido a estudiantes de Segundo año de Educación General Básica

Objetivo:

Estimado/a estudiante, el siguiente test del autor Pascual tiene como objetivo diagnosticar el nivel de madurez grafomotora que usted presenta. La información obtenida en el test será anónima por confidencialidad de los resultados.

Indicaciones:

Se le solicita que, con un lápiz frente a cada figura copie lo más semejante posible.





Nota: Las ocho figuras que se presentan a continuación tienen su nivel de complejidad de acuerdo con el autor Pascual (2000), es así que inicia con el nivel fácil (rombo; cruz; gradas) en la cual se evalúa la motricidad dinámica general con la fluidez y similitud. El nivel intermedio (flor; reloj) viene a ser parte de la motricidad estática que se puntúan fallos y aciertos. Finalmente, el nivel difícil (casa; cubo; bicicleta) motricidad dinámica manual en la cual se evalúa la coordinación, situación espacial en tercera dimensión. Las grafías realizadas, se evaluará mediante el método tres, que se presenta en el libro del autor del test, para determinar si los estudiantes presentan una madurez grafomotora por medio del dibujo.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA
CARRERA EDUCACIÓN BÁSICA

**Ficha de observación dirigido a estudiantes de Segundo año de Educación General
Básica**

Datos Informativos:

Nombre del estudiante:

Fecha de observación:

Objetivo:

Diagnosticar el nivel de madurez grafomotora que tienen los niños de segundo grado de Educación General Básica. Los datos recolectados serán usados solo con fines educativos.

Indicaciones:

Estimado/a estudiante; frente a las actividades que se realicen en clase, se valorara cada indicador del 5 al 1 siendo; 5 sobresaliente, 4 Muy bueno, 3 Bueno, 2 Regular y 1 Insuficiente.

N°	Indicadores	Valoración					Observaciones
		1	2	3	4	5	
1	Tiene un agarre trípode al realizar grafías.						
2	Posee direccionalidad al momento de trazar en el papel.						
3	Realiza con fluidez la actividad, involucra su creatividad.						
4	Manipula el papel y los dobleces coordinando la vista con la acción de las manos.						
5	Desarrolla la postura y movimiento de los gráficos.						

6	Da animación al trazo libre.						
7	Domina el uso de los materiales presentados.						
8	Usa la pinza digital para tomar las bolitas de papel.						
9	Identifica que tipo de texturas está manipulando.						
10	Controla los trazos, movimientos y formas que quiere realizar.						

Actividades de la ficha de observación

1. Escribir su nombre en la hoja (3min)
2. Trazar un margen en las hojas (4min)
3. Realizar un origami (15min)
4. Dibujar una carita y rasgos en el origami (20min)
5. Decorar el origami con los materiales que posea el niño (15min)
6. Pegar el origami en la hoja que se realizó el margen y su nombre. (15 min)



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA
CARRERA EDUCACIÓN BÁSICA

Entrevista dirigida al docente de Segundo año de Educación General Básica

Lugar y fecha

Hora.....

Nombre de la persona entrevistada.....

Nombre del entrevistador.....

Objetivo: La presente entrevista tiene como objetivo diagnosticar que recursos didácticos utilizan los docentes para reforzar la grafomotricidad en los estudiantes de segundo grado de la academia militar “San Diego”

Indicaciones: Estimado/a docente se le solicita de la manera más comedida responda las preguntas, destinada a fines educativos, para obtener datos que ayudan a la investigación del proyecto.

1. ¿Por qué es importante que el niño tenga una madures grafomotora en segundo grado?
2. ¿Qué recursos didácticos se utilizan para reforzar la grafomotricidad?
3. ¿Cree usted que la grafomotricidad influye en su desempeño académico?
4. ¿Qué técnicas grafomotoras son adecuadas para que el niño tome el lápiz?
5. ¿Los niños de segundo grado dominan la coordinación ojo-mano en la escritura?
6. ¿Qué falencias son las más comunes que los niños presentan en la escritura?

Nota: Cada respuesta que se obtenga de la entrevista será transcrita y posteriormente se realizara un análisis frente a lo que dicen los autores: Chacha Rivas (2018); Condemarín y Chadwick, (2002) como se citó en Arce, (2020); Vargas (2017); (Pinedo, 2019, p.21); Trigueros (2018).

Anexo 2: Evidencia, Aplicación de Instrumentos



Anexo3: Código Qr de el cuaderno interactivo, guía, planificaciones y enlaces de las actividades web.

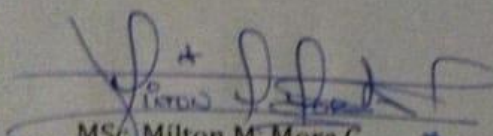


INFORME DE COINCIDENCIA DEL TRABAJO DE GRADO: "Cuaderno interactivo como recurso didáctico en el refuerzo de las habilidades Grafomotrices en Lengua y Literatura en niños de segundo grado de la Unidad Educativa Academia Militar "San Diego" del periodo 2021 - 2022" de autoría de la estudiante: Cerón Moreno Evelyn Mishell.

Original

Document Information

Analyzed document	EVELYN MISHELL CERÓN MORENO.docx (2141372662)
Submitted	2022-08-29 23:40:00
Submitted by	
Submitter email	emceronm@utn.edu.ec
Similarity	35
Analysis address	mimora.utn@analysis.ukund.com


MSC. Milton M. Mora G.
DOCENTE UTN - FECYT