



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

EXTENSIÓN PUJILÍ

CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

“JUEGOS GRAFOMOTRICES PARA EL DESARROLLO DE LA LECTOESCRITURA”.

Proyecto de Investigación presentado previo a la obtención del Título de Licenciada en Ciencias de la Educación Inicial.

AUTOR:

Amanda Belén Asqui Caiza

TUTOR:

MSc. Catherine Patricia Culqui Cerón

PUJILÍ – ECUADOR

FEBRERO-2024

DECLARACIÓN DE AUTORÍA

Asqui Caiza Amanda Belén, con cédula de ciudadanía No. 175381719-4 declaro ser autor del presente **PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: JUEGOS GRAFOMOTRICES PARA EL DESARROLLO DE LA LECTOESCRITURA**”, siendo la MSc. Catherine Patricia Culqui Cerón, Tutor del presente trabajo; y, eximo expresamente a la Universidad Técnica de Cotopaxi y a sus representantes legales de posibles reclamos o acciones legales.

Además, certifico que las ideas, conceptos, procedimientos y resultados vertidos en el presente trabajo investigativo, son de mi exclusiva responsabilidad.

Pujili, Marzo, 2024

A handwritten signature in blue ink, consisting of a stylized 'A' followed by the words 'Belén Asqui' written in a cursive script.

Amanda Belén Asqui Caiza

C.C: 175381719-4

AVAL DEL TUTOR DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

En calidad de Tutor del Proyecto de Investigación sobre el título:

“JUEGOS GRAFOMOTRICES PARA EL DESARROLLO DE LA LECTOESCRITURA”, de Asqui Caiza Amanda Belén, de la carrera de Educación Inicial, considero que dicho Informe Investigativo es merecedor del aval de aprobación al cumplir las normas técnicas, traducción y formatos previstos, así como también ha incorporado las observaciones y recomendaciones propuestas en la pre-defensa.

Pujilí, Marzo, 2024



M.Sc. Catherine Patricia Culqui Cerón
C.C.: 050282861-9
TUTORA

AVAL DE APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE TITULACIÓN

En calidad de Tribunal de Lectores, aprueban el presente Informe de Investigación de acuerdo a las disposiciones reglamentarias emitidas por la Universidad Técnica de Cotopaxi, y, por la Facultad de Ciencias Humanas y Educación; por cuanto, la postulante: Asqui Caiza Amanda Belén, con el título del Proyecto de Investigación **“JUEGOS GRAFOMOTRICES PARA EL DESARROLLO DE LA LECTOESCRITURA”**, ha considerado las recomendaciones emitidas oportunamente y reúne los méritos suficientes para ser sometido al acto de sustentación del trabajo de titulación.

Por lo antes expuesto, se autoriza grabar los archivos correspondientes en un CD, según la normativa institucional.

Pujilí, Marzo, 2024

Para constancia firman:

MSc. Erika Maribel Sigcha Ante
C.C: 050357012-9
LECTOR 1 (PRESIDENTE)

MSc. Silvia Susana Tobar Ronquillo
C.C: 050180367-0
LECTOR 2 (MIEMBRO)

PhD. Luis Efraín Cayo Lema
C.C: 050177774-2
LECTOR 3 (MIEMBRO)

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios por bendecirme infinitamente, a la “Extensión Pujilí” de la Universidad Técnica de Cotopaxi por dejar en mi corazón grandes experiencias, también a todas aquellas personas que se han alegrado por cada uno de mis triunfos, a mis angelitos en el cielo que sé que al igual que yo están felices porque estoy culminando con éxito una etapa más de mi vida. A mi familia en general por confiar en mí y por recordarme todo lo que he podido, puedo y podré alcanzar a mi ritmo, con perseverancia, humildad y amor a lo que hago. Y a la Magíster Catherine Culqui por la paciencia, las enseñanzas brindadas, y porque fue una excelente guía para culminar con éxito el presente proyecto de investigación.

Amanda

DEDICATORIA

Dedico el presente proyecto de investigación producto de mucho esfuerzo, al pilar fundamental de mi vida que son mis padres Luis Asqui y Yolanda Caiza quienes me han apoyado moral y económicamente, a mis hermanos Roberto, Jorge y Mayra por estar siempre a mi lado y reír conmigo en días buenos y malos, a mi sobrino Jordy por sus ánimos llenos de afecto y amor, al chico de ojos bonitos Acxel Ramos porque ha demostrado que puede guerrear junto a mí cualquier batalla y agradezco a la vida por haberlo puesto en mi camino y a mi profe Mayra Molina quien me resaltó que de los errores se aprende, gracias por las enseñanzas, la paciencia, la confianza y la amistad incondicional.

Amanda

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

EXTENSIÓN PUJILÍ

TÍTULO: “JUEGOS GRAFOMOTRICES PARA EL DESARROLLO DE LA LECTOESCRITURA”.

Autor:

Asqui Caiza Amanda Belén

RESUMEN

La presente investigación se centra en los juegos grafomotrices y la lectoescritura, procesos fundamentales para el ser humano. Esto debido al diagnóstico del proyecto titulado “La grafomotricidad en el desarrollo de la lectoescritura en el nivel de preparatoria”, en donde el enfoque cualitativo permitió conocer el nivel de lectura y escritura de los niños a partir de actividades grafomotrices. La investigación fue de tipo descriptiva porque se contó la realidad sin modificarla. El método inductivo ayudó a determinar que la docente no utilizaba métodos lúdicos de enseñanza. Las técnicas e instrumentos, fueron la observación y su ficha, para evaluar la adquisición de las aptitudes mencionadas. Y la entrevista con su guía de preguntas dirigidas a la labor docente. Estableciendo así, la problemática de que los niños tenían dificultades al leer y escribir debido a la falta de estimulación. Por ello, el objetivo de este proyecto fue proponer un instructivo de juegos grafomotrices, a través de la indagación y creatividad, para un óptimo desarrollo del proceso de la lectoescritura en los niños de la Unidad Educativa “Belisario Quevedo” del cantón Pujilí en el año 2023-2024. La propuesta se basó en el constructivismo y cada juego tiene título, destreza, objetivos, materiales, desarrollo, instrumento de evaluación y fue validada exitosamente por expertos y usuarios. Concluyendo que, la capacidad para leer y escribir es enriquecedora cuando se lo hace a través del juego, por ende, los docentes y padres de familia deben innovar y contribuir en los aprendizajes de los niños de manera lúdica.

Palabras clave:

Lectoescritura, juegos grafomotrices, estimulación, desarrollo, constructivismo.

TECHNICAL UNIVERSITY OF COTOPAXI

PUJILÍ EXTENSION

THEME: “GRAPHOMOTOR GAMES FOR THE DEVELOPMENT OF LITERACY”.

Author:

Asqui Caiza Amanda Belén

ABSTRACT

This research focuses on the graphomotor games and the reading and writing skills, which are fundamental processes for the human being. Due to the project's diagnostic entitled “Graphomotor skills in the development of reading and writing at the preparatory level” where the qualitative approach allowed to know the children's reading and writing levels by applying graphomotor activities. It was a descriptive study since this research told the reality without any modifications. Through using the inductive method, it was possible to determine that the teacher was not using playful teaching methods. The techniques and instruments were the observation and its record card, which were used to evaluate the skills previously mentioned. The interview and its guide were applying to evaluate the teaching work. Thus, it was established that due to the lack of stimuli, children showed difficulty to read and write. For this reason, the objective of this project was to put forward a guide for graphomotor games through the inquiry and creativity. This guide will help children of the Unidad Educativa “Belisario Quevedo” of the Pujilí canton during the school year 2023 – 2024, have optimal development in the reading and writing processes. This was a constructivism proposal where each game has a title, a skill, objectives, materials, development, an evaluation instrument; besides, they were successfully assessed by experts and users. In conclusion, the abilities to read and write could be enriched if they are developed through the use of games. Therefore, teachers and parents should innovate and contribute to children's learning in a playful way.

Keywords:

Reading, writing, graphomotor games, stimulation, development, constructivism

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

EXTENSIÓN PUJILÍ

CARRERA: EDUCACIÓN INICIAL

Nombre del estudiante: Amanda Belén Asqui Caiza

AVAL DE TRADUCCIÓN- Profesional Externo

Verónica Katherine Castro González con cédula de identidad número: 110396628-7 Magister en Pedagogía de los Idiomas Nacionales y Extranjeros. Mención Enseñanza de Inglés con número de registro de la SENESCYT: 1031-2022-2515824; **CERTIFICO** haber revisado y aprobado la traducción al idioma Inglés del resumen del trabajo de investigación con el título: **“JUEGOS GRAFOMOTRICES PARA EL DESARROLLO DE LA LECTOESCRITURA”** de: **Amanda Belén Asqui Caiza**, egresada de la carrera de **Educación Inicial**, perteneciente a la Extensión Pujilí.

En virtud de lo expuesto y para constancia de lo mismo se registra la firma respectiva.

Latacunga, Febrero, 2024


.....
Mg. Verónica Katherine Castro González
CI: 110396628-7

Verónica K. Castro
Magister en Pedagogía de los Idiomas
Nacionales y Extranjeros
Reg. Senescyt:
1031-2022-2515824

ÍNDICE GENERAL

DECLARACIÓN DE AUTORÍA	ii
AVAL DEL TUTOR DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN	iii
AVAL DE APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE TITULACIÓN	iv
AGRADECIMIENTO	v
DEDICATORIA	vi
RESUMEN	vii
ABSTRACT	viii
INFORMACIÓN GENERAL	1
INTRODUCCIÓN.....	2
ANTECEDENTES	3
FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	5
JUSTIFICACIÓN.....	6
OBJETIVOS.....	8
Objetivo General.....	8
Objetivos Específicos.....	8
BENEFICIARIOS DEL PROYECTO.....	9
ENFOQUE PEDAGÓGICO.....	10
FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	13
Juegos Grafomotrices.....	13
Lectoescritura.....	15
DESARROLLO DE LA PROPUESTA.....	18
Instructivo de Juegos Grafomotrices	20
para el Desarrollo de la Lectoescritura	20
INTRODUCCIÓN.....	21
OBJETIVOS.....	23
Objetivo General.....	23
Objetivos Específicos.....	23
ESTRUCTURA	24
JUEGO N°1	25
Pronunciando alimentos.....	25
JUEGO N°2	29
Respondiendo las preguntas.....	29

JUEGO N°3	33
Creando frases.....	33
JUEGO N°4	37
Buscando las palabras escondidas	37
JUEGO N°5	41
Eliminando sílabas	41
JUEGO N°6	45
Jugando con el abecedario	45
JUEGO N°7	48
Clasificando imágenes	48
JUEGO N°8	51
Bingo.....	51
JUEGO N°9	54
Construyendo oraciones.....	54
JUEGO N°10	57
Disfrutando de la lectura.....	57
JUEGO N°11	60
Siguiendo el camino.....	60
JUEGO N°12	64
Llevando el granito	64
JUEGO N°13	68
Pegando bolitas de papel.....	68
JUEGO N°14	72
Dibujando en harina.....	72
JUEGO N°15	76
Plasmando la canción.....	76
JUEGO N°16	80
Ayudando a los animalitos	80
JUEGO N°17	83
Decorando el suéter.....	83
JUEGO N°18	86
Viajando por caminos diferentes.....	86
JUEGO N°19	89
Escribiendo palabras	89

JUEGO N°20	92
Transcribiendo palabras	92
VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA.....	96
Validación de Expertos	96
Experto N°1	96
Experto N°2.....	96
Experto N°3.....	97
Validación de Usuarios	98
Usuario N°1	98
Usuario N°2.....	98
Usuario N°3.....	99
CONCLUSIONES.....	100
RECOMENDACIONES	101
REFERENCIAS	102

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Cuadro de Operacionalización de Objetivos	8
Tabla 2. Beneficiarios Directos	9
Tabla 3. Beneficiarios Indirectos	10

INFORMACIÓN GENERAL

Título del Proyecto:

Juegos Grafomotrices para el Desarrollo de la Lectoescritura.

Fecha de Inicio: Octubre 2023

Fecha de Finalización: Febrero 2024

Lugar de Ejecución:

Cantón Pujilí, Provincia Cotopaxi, Zona 3, Unidad Educativa “Belisario Quevedo”.

Extensión que Auspicia: Extensión Pujilí

Carrera que Auspicia: Educación Inicial

Proyecto de Investigación Vinculado:

Proyecto de Diagnóstico: La Grafomotricidad en el Desarrollo de la Lectoescritura en el Nivel de Preparatoria.

Equipo de Trabajo:**Tutora:**

MSc. Culqui Cerón Catherine Patricia

Investigadora:

Asqui Caiza Amanda Belén

Área de Conocimiento:

Educación Inicial

Línea de Investigación:

Educación, Comunicación y Diseño para el Desarrollo Humano y Social.

Sub Líneas de Investigación de la Carrera:

Prácticas Pedagógico, Didácticas, Curriculares e Inclusivas en las Áreas del Conocimiento.

INTRODUCCIÓN

El presente proyecto de investigación titulado “Juegos Grafomotrices para el Desarrollo de la Lectoescritura”, tiene por objetivo elegir juegos que estimulen el proceso lectoescriptor de los niños, debido a que el tema en cuestión proviene de antecedentes en los que se ha evidenciado que, a lo largo de los años, los niños han presentado falencias al desarrollar habilidades como la lectura y la escritura.

El análisis del estudio realizado anteriormente, ha resultado ser necesario porque acarrea términos que son fundamentales y cruciales en la vida de todo ser humano, tal es el caso de la grafomotricidad, lectura y escritura. Logrando así determinar que al no aplicar métodos de enseñanza actuales y lúdicos que estimulen dichas aptitudes, se está aumentando el número de individuos que desconocen la manera correcta de comunicarse de forma oral y escrita en los diferentes ámbitos de su vida.

A partir de ello, es que se ha planteado una estrategia de solución, la misma que en este caso se trata de la elaboración de un instructivo de juegos grafomotrices para el desarrollo de la lectoescritura, porque no hay duda de que a los niños hay que motivarlos a aprender, por tanto, al promover espacios en los que prevalezca el juego se estaría fortaleciendo los músculos de los antebrazos, muñecas, manos y dedos; partes del cuerpo humano que se requieren para potenciar la grafomotricidad y con ello el proceso de la lectoescritura.

De hecho, el presente proyecto hace énfasis en el enfoque constructivista debido a que este promueve aprendizajes significativos en los niños, y permite que ellos puedan generar experiencias, por medio de la interacción y manipulación con todo aquello que los rodea, fomentando así conocimientos nuevos, los cuales al unir con sus conocimientos previos darán lugar a aprendizajes que perfeccionen su manera de desenvolverse correctamente en el contexto al que pertenecen.

Por último, este trabajo en su totalidad pretende hacer que los docentes y padres de familia velen por el bienestar de los niños desde sus primeros años de vida, con métodos y estrategias lúdicas que motiven y contribuyan en los aprendizajes que van adquiriendo día a día.

ANTECEDENTES

A partir de una indagación profunda, se puede decir que indiscutiblemente la grafomotricidad es una fase crucial y por tanto fundamental en el desarrollo de toda persona desde sus primeros años de vida, para que posteriormente exista un proceso de lectoescritura óptimo.

Es por ello, que se ha tomado en cuenta el proyecto de investigación realizado por Chicaiza y Reinoso (2023) en la provincia de Cotopaxi, cantón Pujilí, específicamente en la Unidad Educativa “Belisario Quevedo”, estudio que surgió con el objetivo de diagnosticar el desarrollo de la lectoescritura a través de la grafomotricidad.

La población fue finita, es decir, un universo medible y por tanto posible de determinar o contar, en esta ocasión se consideró a 19 niños y 16 niñas en total 35 estudiantes, 35 padres de familia y 1 docente, lo cual al sumar da un total de 71 personas.

Por añadidura, se puede decir que este estudio se basa en un enfoque cualitativo porque se pretende conocer la manera en la que los niños ejecutan actividades grafomotoras, para poder saber cómo va avanzando el proceso lectoescritor de los mismos. Además, se implementó un método inductivo porque se logró observar la manera en la que la grafomotricidad es aplicada por cada uno de los niños y así sacar una conclusión general; la misma que recae en que, las habilidades grafomotoras no se ven reflejadas de manera eficaz en los estudiantes, entonces, las metodologías aplicadas por la docente no son las adecuadas, o no llaman en su totalidad la atención e interés de los niños; razón por la que las estrategias requieren de mayor motivación, diversión y lúdica. De hecho, para confirmar lo anterior, se aplicaron técnicas e instrumentos; en donde la observación permitió conocer más acerca de la realidad de los estudiantes en la Unidad Educativa “Belisario Quevedo”, esto se logró por medio de una ficha de observación que contenía varios indicadores referentes a las actividades que día a día realizaban dentro del aula los niños, y que se relacionaban con la grafomotricidad y la lectoescritura. También se aplicó la entrevista junto a su instrumento que es la guía de preguntas, la misma que contenía interrogantes referentes a las variables de investigación y a la labor de la docente con sus niños.

De manera general se puede decir que en cuanto a los niños; ellos aún no presentan un dominio motor, lo cual afecta en gran medida a la fase grafomotriz y al proceso de la lectura y escritura, puesto que si no existe dominio especialmente en el antebrazo, muñeca, mano y dedos no puede existir una correcta aplicación de la pinza digital, y mucho menos va a ser posible el agarre de lápiz, y otros materiales que se requieren a la hora de escribir, y si no hay una buena escritura

no se podrán identificar varias grafías y esta falencia indiscutiblemente perjudicará a la lectura de los individuos.

Ahora bien, en cuanto a la docente ella considera que ha tratado de llegar a sus estudiantes tomando en cuenta el ritmo de ellos, y con las mejores estrategias, pero los resultados le han hecho llegar a deducir que, se requieren de más y mejores maneras de influir en el aprendizaje y desarrollo de los individuos, porque presentan dificultad al momento de emplear la coordinación óculo- manual, lo cual afecta al desarrollo grafomotriz y adicionalmente al proceso de lectoescritura; habilidades que sin duda alguna deben ser adquiridas desde edades tempranas, porque de esta manera se estaría evitando que en un futuro existan altas tasas de personas con analfabetismo y de personas que hacen bullying. Generando así, ambientes armónicos en donde los niños puedan aprender mientras juegan, y además se puedan desenvolver adecuadamente en el contexto y entorno al que pertenecen.

Por otro lado, Jiménez y Rumeu (citados por Imbernón y Montes, 2018) llevaron a cabo un estudio en el Centro Público de Educación Especial Infanta Elena de Madrid. Se ha seleccionado este Centro por su vinculación con el programa MARTA. El Centro acoge un total de 80 alumnos con necesidades de apoyo generalizado, en edades comprendidas entre los 3 y los 21 años. Esta investigación se centró en los niños que comenzaban el aprendizaje de la lectura y la escritura. Unos aprendían a través de métodos educativos que ponían importancia en el código alfabético, es decir, importancia en las correspondencias entre grafemas y fonemas (método sintético). Mientras que otros aprendían mediante métodos que ponían importancia en el significado, dejando que fuesen los propios niños los que descubriesen el código alfabético (método global). Se pudo observar que los niños que ponían más importancia en el código alfabético cometían más errores en el significado, mientras que los niños que aprendían de manera global tenían más errores en la codificación grafema-fonema. A partir de ello surgió la necesidad de elaborar a través del enfoque cualitativo un nuevo procedimiento para la enseñanza de la lectoescritura basado en la lectura interactiva de cuentos. Concluyendo así que, es importante que los niños interactúen desde edades muy tempranas con materiales escritos, por ejemplo, con juegos de letras o con la lectura interactiva de cuentos, lo cual tiene un efecto positivo en el desarrollo de la alfabetización, generando en el niño conocimientos previos de lectura y escritura.

En otra investigación en cambio Guerrero, Toro y Galicia (2011) mencionan que se pretendió observar en una localidad rural del Estado de México la manera en la que los niños actúan

después de haber tenido un entrenamiento musical durante cuatro meses. Al aplicarles un test de fluidez de segmentación fonética, se reportó que hay una diferencia significativa con niños que no tomaron tal entrenamiento musical, lo anterior permitió determinar que los niños que tienen una educación que incluye actividades de reproducción y discriminación de cantos, movimientos, percusiones corporales, textos rítmicos y contornos melódicos, adquieren la capacidad de escuchar mejor una palabra y discriminar sus componentes fonéticos, lo cual puede ayudar a la adquisición de la lectoescritura. Además, en dicho estudio cualitativo se llegó a la conclusión de que las razones del por qué ocurre una influencia positiva en las habilidades relacionadas con la lectura en los sujetos expuestos a las actividades musicales aún no resultan ser claras, pero se sugiere que existen áreas cerebrales que están implicadas tanto en el procesamiento de información musical como lingüística. No obstante, se ha logrado afirmar que el entrenamiento musical afecta de manera importante a varios elementos que son comunes para la música y el lenguaje, por ejemplo, la discriminación de tonos, ritmos y timbres no sólo ayuda a la distinción de elementos musicales, sino que también influye en la conformación de la conciencia fonológica que se encuentra relacionada con la habilidad para la lectura y en la memoria verbal, lo cual indicaría que las actividades musicales potencian el desarrollo lingüístico oral y escrito.

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿Cómo contribuyen los juegos grafomotrices en la adquisición del proceso de la lectoescritura en los niños y niñas?

JUSTIFICACIÓN

La presente investigación se realiza **porque** engloba términos que son fundamentales en la vida de toda persona, pues al ser seres sociables por naturaleza requieren de estimulación para lograr tener una plena comunicación oral y escrita, es por ello que este estudio se centra en los “Juegos Grafomotrices” como medio para adquirir un correcto desarrollo de la “Lectoescritura”; proceso que evidentemente se ha visto perjudicado y poco desarrollado en los niños de la Unidad Educativa “Belisario Quevedo” ubicada en la provincia de Cotopaxi, cantón Pujilí, por ello, es necesario velar por el bienestar de dichos individuos y proponer alternativas de solución.

El estudio tiene **importancia** por el motivo de que procura incentivar a los lectores a tener muy en cuenta que a los niños hay que motivarlos a aprender, por ende es necesario estar en constante investigación para aplicar las mejores estrategias de enseñanza y de esta manera ser un andamiaje óptimo para que a medida que crecen vayan fortaleciendo sus habilidades y destrezas, en este caso si se prioriza la metodología del juego- trabajo, es decir si se permite que los niños aprendan mientras juegan, mejor será el desarrollo de su proceso lectoescritor, lo cual se verá reflejado en cada nivel educativo.

Este proyecto de investigación es de gran **interés** porque contiene temas que son cruciales en la evolución de todo ser humano, tal es el caso de la grafomotricidad la cual en resumen es un proceso que permite a las personas comunicarse desde sus primeros años de vida de una manera única, llamativa y creativa, a través de la constante práctica, por medio de materiales y estrategias educativas óptimas, partiendo de movimientos libres hasta alcanzar movimientos controlados, coordinados y precisos. Adicional a ello, se hace hincapié en la lectoescritura, término que hace referencia a las habilidades que se logran gracias a una correcta estimulación y fortalecimiento de los grandes y pequeños grupos musculares, ya que estos permiten que los niños en un futuro puedan escribir cualquier, letra, sílaba, palabra, oración o texto correctamente e incluso tener una lectura entendible para que ellos mismos puedan comprender, reflexionar e interpretar varios escritos.

El **aporte** de esta investigación recae en que, por medio de este trabajo se desea dar a conocer que las actividades que todo niño realiza en su día a día, promueven la grafomotricidad, debido a que resultan ser un medio para estimular, fortalecer y con ello optimizar el movimiento y control específicamente de los antebrazos, muñecas, manos y dedos, ya que esto es

fundamental para que posteriormente se logren trazos de manera correcta cuando ya se pretenda dar inicio a la lectura y a la escritura, fases que son fundamentales en la vida de toda persona porque por medio de estas es posible la comunicación y la sociabilidad.

Por consiguiente, el **impacto** de este proyecto es que al pretender alcanzar el máximo potencial de las áreas de desarrollo de los niños como son el afectivo y social, físico, sensorial y motor, del lenguaje y cognitivo; se estaría incentivando a docentes y padres de familia a trabajar en conjunto con los niños para que de esta manera exista un andamiaje que promueva la autonomía y con ello un aprendizaje integral de la lectoescritura, evitando sin lugar a duda el analfabetismo, como consecuencia de la poca preocupación, responsabilidad y compromiso con la enseñanza e innovación de actividades grafomotrices que generen un correcto progreso de la lectura y la escritura de los niños.

Además, la **utilidad teórico- práctica** es que se fomenta la innovación y se aspira llevar a cabo actividades grafomotrices que involucren al juego e inclusive realidades del entorno para que los niños puedan relacionar conocimientos previos con conocimientos nuevos y de esta manera alcancen aprendizajes significativos que los orienten a ir paso a paso y a su ritmo realizando movimientos grafomotrices más precisos y correctos los cuales son necesarios para que a medida que crecen puedan tener una lectura y escritura adecuada que les permita desenvolverse en el entorno en el que habitan de manera correcta.

El desarrollo de la presente investigación es **factible** puesto que, en toda institución educativa existen recursos que al complementarlos y ponerlos en uso permiten crear o imaginar estrategias educativas lúdicas, divertidas y llamativas para los niños, con el fin de que tengan interés por aprender y participar en las diferentes actividades que se les plantee, en esta ocasión las diferentes tareas estarían enfocadas en la grafomotricidad como el realizar trazos libres en arena o harina, realizar trazos y garabatos con la yema de los dedos o con pinceles, encajar o desencajar objetos y piezas de un rompecabezas, entre otras, debido a que de esta manera se puede garantizar un desarrollo óptimo de la lectoescritura empezando así desde lo más sencillo que sería por ejemplo, que el niño intente escribir con códigos su nombre, lo interprete y luego trate de leerlo.

OBJETIVOS

Objetivo General

- Proponer un instructivo de juegos grafomotrices, a través de la indagación y creatividad, para un óptimo desarrollo del proceso de la lectoescritura en los niños de la Unidad Educativa “Belisario Quevedo” ubicada en el cantón Pujilí en el año lectivo 2023-2024.

Objetivos Específicos

- Fundamentar teórica y conceptualmente las variables de investigación, tal es el caso de la grafomotricidad y la lectoescritura.
- Seleccionar juegos grafomotrices apropiados para una estimulación eficaz y eficiente del proceso de la lectoescritura.
- Elaborar un instructivo de juegos grafomotrices que contribuyan en la adquisición de habilidades como la lectura y la escritura.
- Validar la propuesta planteada con personas que tengan un amplio conocimiento acerca del tema en cuestión.

TABLA 1. CUADRO DE OPERACIONALIZACIÓN DE OBJETIVOS

	Objetivos	Actividad	Resultados	Medios de Verificación
1	Fundamentar teórica y conceptualmente las variables de investigación, tal es el caso de la grafomotricidad y la lectoescritura.	*Investigar *Recolectar *Analizar *Fundamentar *Sintetizar *Redactar-Argumentar	*Redacción de la fundamentación teórica del presente proyecto.	*Contenido del proyecto de investigación.
2	Seleccionar juegos grafomotrices apropiados para una estimulación eficaz y eficiente del proceso de la lectoescritura.	*Indagar *Elegir *Imaginar *Transformar *Crear *Innovar	Juegos divertidos y entretenidos. *Espacios lúdicos y llamativos. *Aprendizajes a través de la metodología del juego-trabajo.	*Interés e iniciativa por parte de los niños, para participar en los juegos grafomotrices, mejorando su lectura y escritura.

3	Elaborar un instructivo de juegos grafomotrices que contribuyan en la adquisición de habilidades como la lectura y la escritura.	*Diseño de un material basado en el juego, para potenciar el desarrollo de la grafomotricidad y con ello la adquisición del proceso lectoescritor.	*Estimulación de antebrazos, muñecas, manos y dedos. *Fortalecimiento de grupos musculares pequeños.	*Observación (Ficha de Observación) *Encuesta (Guía de Preguntas)
4	Validar la propuesta planteada con personas que tengan un amplio conocimiento acerca del tema en cuestión.	*Aprobación del instructivo de juegos grafomotrices para el desarrollo del proceso lectoescritor.	*Aprobación del instructivo de juegos grafomotrices para el desarrollo del proceso lectoescritor.	*Instructivo de juegos grafomotrices para el desarrollo de la lectoescritura culminado, es decir, bien estructurado y bien decorado. *Material didáctico. *Aval y firmas de validación del instructivo de juegos.

Elaborado por: Amanda Asqui

BENEFICIARIOS DEL PROYECTO

Los beneficiarios del proyecto son:

Tabla 2. Beneficiarios Directos

Beneficiarios	Frecuencia	Porcentaje
Niños	19	54,29%
Niñas	16	45,71%
Total	35	100%

Elaborado por: Amanda Asqui

Tabla 3. Beneficiarios Indirectos

Beneficiarios	Frecuencia	Porcentaje
Padres de Familia	35	97,22%
Docentes	1	2,78%
Total	36	100%

Elaborado por: Amanda Asqui

ENFOQUE PEDAGÓGICO

Enfoque Constructivista

La educación es un proceso que está siempre en constante cambio, por tanto, esto ha permitido que exista la gran oportunidad de pasar de una educación tradicional a una educación natural que no requiera de memorización, tal es el caso de la educación con un enfoque constructivista, en donde se estimula al ser humano para que interactúe con el entorno y responda sus propias preguntas de manera autónoma, libre, divertida y activa.

Ahora bien, para Nicolini (2023) la educación ha pasado, a través de los años, por un periodo de transformaciones para impulsar la mejora de la calidad del proceso enseñanza-aprendizaje, por ejemplo, el constructivismo; donde se pretende que la educación deje de centrarse en el docente, para focalizarse en el alumno y este logre aprendizajes significativos. Por lo tanto, el contenido escolar es importante al igual que la forma en que se transmite el conocimiento para que exista en los alumnos una apropiación de la enseñanza. (p.53)

Por ello, el presente trabajo de investigación toma en cuenta al enfoque constructivista, considerando que las teorías que han aplicado este método han sido las de: Jean Piaget, Lev Vigotsky, César Coll y David Ausubel.

Arévalo y Ñauta (2011) señalan que, Jean Piaget es el psicólogo constructivista más influyente en el ámbito educativo. Se centró principalmente en la psicología del desarrollo, prefiriendo el estudio de casos individuales, con entrevistas y observación de niños, que el recurso de las pruebas estandarizadas. Quiso comprender cómo el niño construye la realidad, cómo adquiere conceptos fundamentales (los de número, espacio, tiempo, causalidad, juicio, moral). El creador de la psicología genética, Jean Piaget, define al constructivismo en base a sus investigaciones

realizadas de la siguiente manera: “El sujeto interactúa con la realidad, construyendo su conocimiento y, al mismo tiempo, su propia mente. El conocimiento nunca es copia de la realidad, siempre es una construcción”. (p.13)

Para Piaget son muy importantes los entornos que se ofrecen a los niños, ya que, si se desea generar conocimientos y aprendizajes en ellos, es necesario brindarles las mejores herramientas para que a través de la interacción puedan por sí solos darle sentido y significado a todo aquello que los rodea.

Durán (2014) determina que, el planteamiento pedagógico de Vigotsky aboga fundamentalmente por una enseñanza basada en el desarrollo consciente de los sujetos como seres complejos polifuncionales inmersos en la organización social. La educación, en este sentido, debe ser la planificación formativa que propulse el desarrollo consciente, autónomo y comunitario de los seres humanos dentro del contexto del progreso social (en el panorama de una sociedad socialista). (p.180)

Haciendo alusión a Lev Vigotsky se puede decir que por sobre todas las cosas para él, es fundamental que desde los primeros años de vida el niño sea consciente de su desarrollo y busque aprender en conjunto con la sociedad y no de manera individual, promoviendo así la autonomía, independencia y capacidad para darle respuesta a todas sus preguntas.

Según Tigse (2019), para César Coll el paradigma constructivista no es un libro de recetas, sino un conjunto articulado de principios desde donde es posible identificar problemas y articular soluciones. Es decir, los profesores proporcionan a los estudiantes las estrategias necesarias para promover un aprendizaje significativo, interactivo y dinámico, despertando la curiosidad del estudiante por la investigación; mientras que la educación tradicional se enfoca en enseñar, memorizar e imponer contenidos, dando como resultado, estudiantes pasivos. En este punto, es de especial interés el currículo oculto que genera ideologías de poder que no han permitido una transformación social del ser humano y del conocimiento; por lo que, en la actualidad, la finalidad del docente debe ser enfatizar los procesos de construcción del conocimiento, para promover la metacognición y un aprendizaje activo. (p.8)

Entonces, el docente juega un rol importante porque este es el que se encarga de generar en los niños aprendizajes a través de espacios y estrategias de enseñanza innovadoras, en donde la participación activa de los niños sea primordial, permitiendo así que el individuo sea

protagonista de su aprendizaje, evitando la imitación y memorización cuyas características son parte de la educación tradicional.

Para Hernández (2008) Ausubel es un teórico psicoeducativo que se adelantó a su tiempo, pero sin duda la gran aportación constructivista de Ausubel fue la teoría de la asimilación o del aprendizaje significativo, elaborada desde los años sesenta del siglo anterior, que es una auténtica explicación constructiva dirigida sobre todo para dar cuenta del proceso de aprendizaje de significados que realizan las personas en los contextos escolares. (p.47)

La teoría de Ausubel denota que, a través de la existencia de un aprendizaje anterior al que se está adquiriendo recientemente será posible el alcance de aprendizajes significativos, de hecho en los contextos escolares se da notoriamente este proceso, porque no hay duda de que si un docente enseña algo a los niños y ellos lo entienden perfectamente se convertirá en un aprendizaje previo, lo cual significa que en el momento en que se esté empezando a adquirir otro conocimiento relacionado con el tema anterior se dará lugar a un aprendizaje nuevo, por tanto al unir ambos saberes surgirán aprendizajes complejos y significativos, los mismos que podrán ser aplicados a corto y largo plazo.

En general, a partir de todo lo mencionado se hace hincapié en que el presente proyecto de investigación se centra en un enfoque constructivista puesto que no hay nada mejor que permitir a los niños interactuar con su entorno para generar aprendizajes nuevos que posteriormente puedan ser complementados con experiencias que se vivieron antes; dando de esta manera lugar a aprendizajes significativos, que les permitan desenvolverse adecuadamente en su entorno personal, familiar, escolar, social, histórico y cultural.

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

El presente proyecto de investigación se basa en dos variables: Juegos grafomotrices y Lectoescritura, por tanto, en este apartado se pretende dar a conocer datos relevantes para tener una idea más clara de lo que significa cada una, todo ello por medio de la indagación en artículos y fuentes confiables.

Juegos Grafomotrices

Varias investigaciones afirman que, los juegos grafomotrices no tienen una definición como tal, el concepto que engloba a esta variable es la grafomotricidad, por ello es que se hablará acerca de la misma, puesto que es considerada como el proceso que estimula los músculos que se requieren para llevar a cabo varios juegos, actividades, etc. Para posteriormente, fomentar la correcta escritura, y no hay duda de que a partir de una letra entendible es posible una lectura eficaz, facultades que son necesarias para un adecuado desenvolvimiento de las personas,

Definición

Frías (2023) asegura que, de acuerdo a Morrison la grafomotricidad y su relevancia en la educación es trascendente “desde los primeros días de vida del niño, dado que no es un ser pasivo, viene dotado de aptitudes, que estimulan su iniciativa”. Esto posibilita que el niño genere interacciones con el contexto que lo rodea. A medida que crece el niño, mejora su equilibrio emocional y afectivo respecto a las personas con las que está en contacto y de las cosas que le interesa tocar, manipular, jugar, generando múltiples experiencias vivenciales y a su vez el educando poco a poco va adquiriendo mayor autonomía. (p.7)

Desde sus primeros años de vida el niño tiene iniciativa y sin darse cuenta es capaz de realizar actividades grafomotrices, de hecho, va perfeccionando dicho proceso a medida que interactúa con todo aquello que lo rodea, ya que va adquiriendo experiencias que posteriormente son unificadas con conocimientos nuevos y así da lugar a aprendizajes significativos de manera activa, autónoma, libre, dinámica, lúdica, etc lo cual es primordial en todos los seres humanos.

Importancia

En los niños, es pertinente incursionar por el ámbito de las técnicas de grafomotricidad. Que por naturaleza intervienen directamente en el mejoramiento armónico de los movimientos a nivel de los antebrazos, muñecas, manos y dedos, que son la base para que el niño adquiera las destrezas alineadas con la lectura y escritura.

Por ello es que a continuación, se resaltaré la importancia de fortalecer estas partes del cuerpo:

Antebrazos. El antebrazo es de gran importancia porque en el proceso de la lectoescritura es justamente esta parte del cuerpo la que brinda soporte a dos articulaciones como son el codo y la muñeca, las mismas que al trabajar en conjunto con el antebrazo brindan la fuerza que se requiere para poder realizar movimientos correctamente desde los más simples hasta los más complejos.

Muñecas. La muñeca de las manos es esencial porque permite desarrollar movimientos coordinados y en diversas direcciones, lo cual es parte del proceso de la lectoescritura, recalcando que, de no ser así, muchas personas no sabrían que se debe escribir y leer de izquierda a derecha, e incluso si no se estimula correctamente los músculos de esta parte del cuerpo la mano no tendría el apoyo que requiere para poder realizar diversas actividades.

Manos. La mano es la parte del cuerpo humano que permite que los individuos se relacionen de manera directa con todo aquello que los rodea, es decir, a través de ella es posible distinguir texturas, jugar, escribir, leer, etc; de hecho es necesario recalcar que todas las actividades o juegos grafomotrices requieren del uso de la mano, la misma que recibe fuerza de los músculos del antebrazo y de la muñeca, para posteriormente trabajar de manera óptima, promoviendo aprendizajes significativos gracias a la relación que se alcanza constructivamente con el mundo exterior.

Dedos. Los dedos de las manos son fundamentales, recalcando que el hecho de tener cinco dedos en cada mano no es algo que ha ocurrido por casualidad, al contrario, es parte de la evolución del ser humano que ha durado años pero que sin lugar a duda ha sido el tiempo perfecto para poder hoy en día disponer de tan grandes beneficios por el hecho de que gracias a los dedos es posible jugar, realizar ejercicios y actividades desde las más simples hasta las más complejas, no obstante, no hay que olvidar que tener cinco dedos no garantiza el desarrollo de varias habilidades y destrezas, al contrario lo que asegura dicho proceso es la estimulación, las estrategias y las metodologías que se propongan y se apliquen, puesto que la constante movilización en este caso de los dedos hará que exista un correcto fortalecimiento y un óptimo desarrollo de los músculos de los mismos, logrando de esta manera un excelente agarre de lápiz, un correcto movimiento para pasar las hojas de un libro al estarlo leyendo, etc.

Evaluación

Desde la perspectiva de Moreta (2023) la grafomotricidad, se evalúa mediante la valoración de diversas habilidades en la escritura, como: la velocidad, la fluidez del movimiento, la disposición de las letras, el espaciado entre ellas y la presión ejercida al escribir. Por consiguiente, la legibilidad y la velocidad de la escritura son factores clave para evaluar la adquisición de las habilidades grafomotoras. La legibilidad de la escritura, se refiere a la comprensión del texto al momento de leer, en ciertos casos, se ve afectada por las incoherencias en el tamaño y el espaciado de las letras, así como por la inexactitud en la forma de las mismas. La evaluación de la legibilidad de la escritura, se fundamenta en los resultados de un escrito a mano. Los escritores inexpertos tienen dificultades para ajustar el tamaño de las letras, en comparación con los escritores competentes, tienden a escribir más pequeño. (p.8)

A manera de argumento, la evaluación de la grafomotricidad permite saber si el niño está avanzando correctamente porque de no ser así se buscarían a tiempo estrategias de solución para promover una escritura óptima, la misma que posteriormente permitirá entender los textos al momento de leerlos, por tanto, es mejor prevenir y velar por el bienestar de los niños, y no dejar que ellos presenten falencias en la adquisición de aptitudes que hacen posible su desarrollo integral.

Lectoescritura

La lectura y la escritura son habilidades que toda persona debe adquirir de una manera agradable, por ello en el presente estudio se pretende llevar a cabo juegos grafomotrices que estimulen y optimicen el desarrollo de dichas aptitudes de manera lúdica e interesante.

Definición

Caballeros, Sazo y Gálvez (2014) afirman que, la lectoescritura se refiere a la adquisición de la correspondencia letra-sonido y su uso en la escritura y lectura. Su objetivo es enseñar a comprender que las letras están unidas a un sonido (fonema) y a una forma (grafema). (p.215)

Por tanto, la lectura y escritura se complementan entre sí, porque la una depende de la otra y ambas permiten que las personas puedan desenvolverse de manera exitosa en los diferentes ámbitos de su vida.

Categorización

Halliday (citado por Chaves, 2002) menciona cinco categorías de funciones lingüísticas que se desarrollan en el contexto social y que se aplican tanto a la lengua oral como a la lengua escrita:

Instrumental. Es el lenguaje que se utiliza para satisfacer necesidades.

Regulatoria. Es el que se usa para controlar la conducta de otros

Interaccional. Se refiere al lenguaje para mantener y establecer relaciones sociales.

Personal. Es aquel que permite expresar opiniones personales

Imaginativa. Permite expresar lo que imaginamos y creamos

Relación con la Lúdica y el Constructivismo

Pozo (citado por Baeza, 2012) señala que, escribir y leer no significa saber unir el grafema con su fonema y descifrar un texto, el aprendizaje así, se convierte en un proceso mecánico, donde el niño no disfruta, más bien al contrario, se tambalea su autoestima al poner en tela de juicio su valía. Se estarían enfrentando dos modelos de concebir los procesos de enseñanza aprendizaje, por un lado, un enfoque más estático (conductismo), por otro lado, más dinámico (constructivismo). (p.5)

Muchas veces las personas se preguntan: ¿De qué manera se debería enseñar a leer y escribir? Muchos docentes se ayudan de cómo les enseñaron a ellos, dejando de lado metodologías innovadoras que actualmente son mucho más eficaces” (Marichal, Pérez y Vargas, 2020, p.2).

La respuesta es clara, y es que no hay duda de que enseñar a leer y escribir desde el constructivismo es la mejor decisión que cualquier persona puede tomar, en esta ocasión al implementar juegos grafomotrices se está promoviendo a que los niños a través de la diversión, la lúdica, la manipulación, la curiosidad, el descubrimiento, la participación dinámica y activa, el protagonismo, entre otros, puedan fortalecer aquellas partes del cuerpo que son esenciales para el desarrollo de la lectoescritura, de hecho, no hay que olvidar que el actuar es la ejecución de movimientos intencionados por parte del niño, producto de la iniciativa por aprender a aprender, y sobre todo por darle significado a todo aquello que va descubriendo.

Por ejemplo, si los niños anteriormente ya han escuchado el cuento de la caperucita roja al entregarles este de manera física solamente a través de las imágenes serán capaces de intentar

narrar el cuento, así mismo en caso de que tengan un carnet con su nombre a medida que miran las letras ellos irán grabando en su mente las grafías a pesar de que quizá no sepan ni que letra es y mucho menos que sonido tiene, sin embargo al pedirle que escriba su nombre lo intentará y en algunas ocasiones puede ocurrir que los individuos intenten imitar y recordar las letras para representarlas, recalcando que de entre las letras o figuras que escriban al menos una estará bien y será realmente una que es parte del nombre, por lo general recuerdan con más facilidad las vocales.

Consideraciones

Los procesos de lectura y escritura son complejos y muchas veces son difíciles de enseñar y difíciles de adquirir, lo cual provoca poca comprensión al momento de terminar de leer cualquier texto, faltas ortográficas, poca capacidad para reconocer el fonema de los grafemas, etc. Y esto es debido a que no existe iniciativa ni en el hogar ni en la escuela para proponer estrategias innovadoras que estén adaptadas al sistema educativo actual.

Ahora bien, existen muchas dudas acerca de si hay primero que aprender a leer o escribir, desde muchas perspectivas se dice que si no existe una buena lectura y reconocimiento de letras difícilmente será posible escribir, y por otro lado se dice que, si no existe una buena ortografía y letra entendible, la posibilidad de leer correctamente es nula. No obstante, desde una perspectiva basada en el enfoque pedagógico constructivista se menciona que, la lectura y la escritura son fases que se van adquiriendo a la par, ya que la una depende de la otra y por tanto se van unificando a medida que se estimula a las personas para que adquieran dichas habilidades.

Un claro ejemplo podría ser cuando el docente solicita al niño que escriba la palabra “gato” de acuerdo a las fases de lectura y escritura se menciona que existe una etapa en la que los niños son capaces de escribir al menos las vocales de una palabra, por tanto suponiendo que el niño escribe las vocales “a-o” un maestro que no tiene una perspectiva constructivista se encargaría de añadir las letras que faltan, e inclusive tacharía o a lo mejor regañaría al niño que escribió de esa manera, mientras que un profesor que tiene una perspectiva constructivista aceptaría, felicitaría y valoraría dicho logro y esfuerzo, motivando a su estudiante a continuar poco a poco, a su ritmo y recordándole que va muy bien y que posteriormente logrará tener una lectura y una escritura eficaz y eficiente, de hecho él como docente será quien promueva estos aprendizajes aplicando metodologías basadas en el constructivismo en donde el niño pueda involucrarse en las diversas actividades de forma libre, espontánea, autónoma y activa.



DESARROLLO DE LA PROPUESTA

La propuesta que se presentará a continuación, parte de un diagnóstico ya realizado, en el que se resalta la falta de innovación, estrategias y métodos de enseñanza por parte de los docentes al momento de impartir clases, entonces, en esta ocasión debido a que los niños presentan falencias en el proceso de lectura y escritura, se ha tomado la decisión de orientar y mejorar el desarrollo de estas aptitudes, por medio de juegos grafomotrices que fortalezcan los músculos de los antebrazos, muñecas, manos y dedos, partes del cuerpo que son esenciales al momento de realizar actividades de lectoescritura. Todo ello a través de un enfoque pedagógico constructivista, puesto que, sin lugar a duda lo esencial es que los niños sean protagonistas de su propio aprendizaje, y qué mejor que hacerlo a través de ambientes enriquecedores, lúdicos, dinámicos y divertidos.





¡GENIAL!



**Juguemos juntos
mientras aprendemos
significativamente
a leer y escribir.**

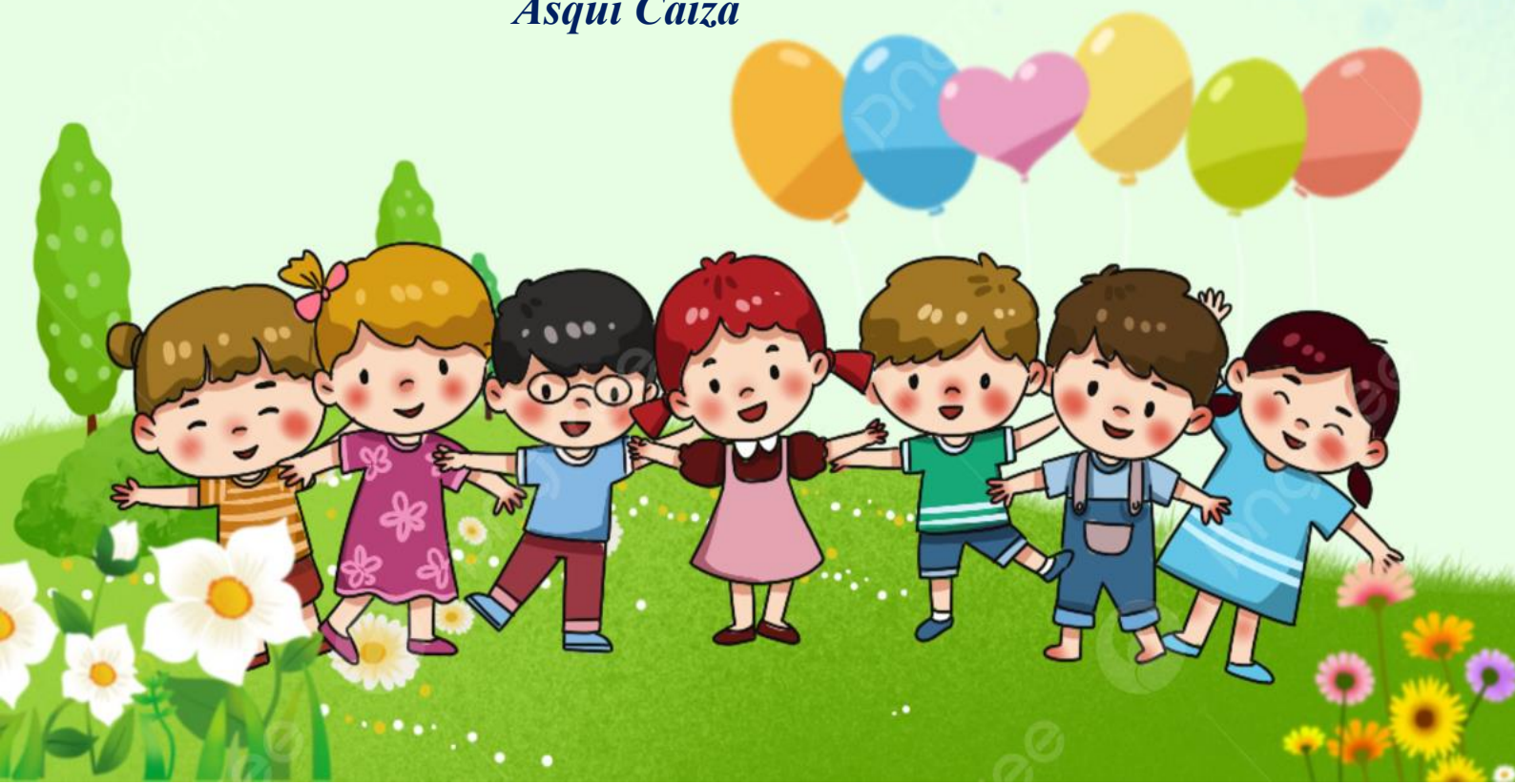




Instructivo de Juegos Grafomotrices para el Desarrollo de la Lectoescritura

Elaborado por: Amanda Belén

Asqui Caiza



INTRODUCCIÓN

Como es de conocimiento, los seres humanos al nacer presentan muchas cualidades innatas, por ejemplo, el cerebro ya tiene destinada su división la cual a medida que el individuo crece irá desarrollándose hasta ser notoria, recalcando que específicamente el hemisferio izquierdo es aquel que involucra al lenguaje hablado y al lenguaje escrito, es verdad que un bebé desde que nace ya intenta hacer sonidos pero claro está que dichos sonidos o fonemas muchas veces no se entienden, es por ello que a los niños cuando ya tienen más edad se les debe guiar con estrategias innovadoras para estimular y fortalecer su área lingüística oral, y de esta manera lograr una lectura fluida y entendible en ellos.

Por añadidura, es evidente que los niños desde sus primeros meses de vida son capaces de agarrar cosas, pero al momento de insertarlos en su entorno ya sea en actividades o juegos lúdicos ellos desarrollan la fuerza que necesitan para que cuando tengan más años puedan usar correctamente ya sea el punzón, el lápiz, el pincel, etc. Lo cual posteriormente permitirá el desarrollo del proceso de escritura de manera óptima.

Entonces, al unir la lectura y escritura se da lugar a la lectoescritura, la misma que según Cárdenas y Sapatanga (2021) constituye el proceso primordial para ser desarrollado en los planes de estudio dentro de la educación escolarizada, además abre caminos a la comprensión y comunicación con el mundo que nos rodea; por tanto, se considera a la competencia de la lectoescritura como un eje fundamental del aprendizaje porque se convierte en una herramienta que permite la adquisición de varios conocimientos y a la vez una integración social. (p.354)

Dicho eso, la lectura y escritura permiten al individuo comunicarse de forma adecuada en todo ámbito de su vida y, por tanto, interactuar de manera esperada con los demás, considerando que la adquisición de estas habilidades empieza desde edades tempranas, lo que significa que la óptima expresión oral y escrita dependerá del individuo y de las estrategias que se apliquen para motivar y orientar el alcance de dichas capacidades.

El comienzo a la lectura y escritura debe iniciarse de una manera agradable para el niño, considerando que este aprendizaje es un proceso evolutivo que se desarrolla gradualmente. Dentro de este proceso evolutivo son las actividades de grafomotricidad las que están destinadas a desarrollar la precisión, coordinación, rapidez, distensión y control de los movimientos finos. No se trata de ejercicios repetitivos, ni mecánicos, ni tampoco las "planas" con signos que no le son significativos, se trata de presentarles situaciones lúdicas.

A partir de ello, se ha tomado la decisión de elaborar el presente instructivo de juegos grafomotrizes, como guía para contribuir en el desarrollo del proceso de lectura y escritura, en base a un método constructivista; en donde el niño es el protagonista de la adquisición de conocimientos, los cuales a medida que crece serán aplicados y le permitirán desenvolverse de manera eficaz en el contexto al que pertenece.

OBJETIVOS

Objetivo General

- Optimizar la enseñanza que imparten los docentes y padres de familia a los niños, a través de juegos grafomotrices, para un correcto desarrollo del proceso de la lectoescritura.

Objetivos Específicos

- Convencer a los seres humanos para que sean innovadores; apliquen metodologías y estrategias lúdicas que generen diversión y motivación en los niños.
- Recomendar a las personas que consideren el juego como una actividad fundamental y crucial desde los primeros años de vida.
- Evitar que los niños a medida que crecen tengan dificultades en la adquisición de habilidades como la lectura y la escritura.

ESTRUCTURA

El presente instructivo lleva consigo juegos grafomotrices para desarrollar la lectoescritura, en donde cada uno posee su respectivo **título** el mismo que es corto, llamativo y dinámico, **ámbitos** y **destrezas** basadas en el currículo de preparatoria, **objetivos** en los que se enmarcan los beneficios y aportes que se aspira alcanzar con cada juego en los niños, **indicaciones** para ejecutarlo, es decir se describen los pasos a seguir para que el juego sea realizado correctamente y se logren los resultados esperados en los participantes y su **instrumento de evaluación**, los cuales poseen, nombre del observador, datos como: nombres y apellidos del evaluado, edad, nivel educativo, fecha de evaluación, instrucción, y objetivo de dicho instrumento, adicional a ello una escala de valoración: “inicio”, “en proceso” y “adquirido”, aspectos a evaluar, fortalezas, debilidades y sugerencias; ya sea de manera general o específica.

Por añadidura, la propuesta surge a partir de un tema de investigación ya planteado, el cual se trata de “La Grafomotricidad en el Desarrollo de la Lectoescritura en el Nivel de Preparatoria”, por ende, se ha pensado en promover el aprendizaje de estas habilidades de manera lúdica, para así lograr que los niños sientan interés y motivación por adquirir nuevos conocimientos los mismos que pueden ser comprendidos de mejor manera al unirlos con conocimientos previos, alcanzando así aprendizajes significativos debido a que no hay nada mejor que permitir a los más pequeños aprender a través de la experiencia, manipulación e interacción con todo aquello que los rodea.

JUEGO N°1

Pronunciando alimentos

Ámbito

Comprensión y expresión oral y escrita.

Destreza

LL.1.5.5. Desarrollar la expresión oral en contextos cotidianos, usando la conciencia lingüística (semántica, léxica y sintáctica).

Objetivos

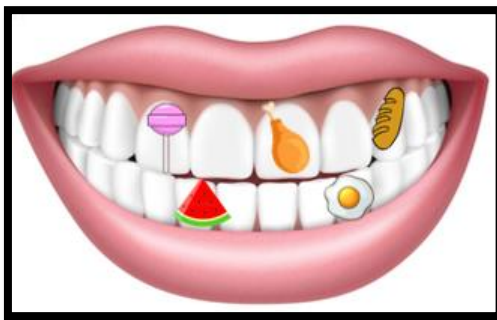
- Reconocer el nombre de varios alimentos.
- Incrementar el vocabulario.
- Fortalecer el lenguaje para una buena interacción social.
- Generar autonomía en los niños.

Materiales

- Imagen grande de la boca de una persona en la cual se observen los dientes.
- Mica para emplastar o papel contac
- Emplastadora
- Témpera café
- Pincel
- Cepillo de dientes
- Un vaso de plástico con agua
- Imágenes pequeñas de alimentos

Instrucciones del juego

1. Considerando que se tiene la imagen de una boca grande con dientes, se procederá a pegar en la mayoría de ellos alimentos pequeños.
2. A continuación, se debe emplasticar o cubrir con papel contac dicho material, evitando su deterioro y logrando que se pueda jugar varias veces.
3. Después, se pintarán con el pincel y la t mpera caf  los dientes en donde existan alimentos, procurando que el ni o no los vea.
4. Se dejar  secar por un momento la pintura.
5. Seguidamente se le solicitar  al ni o que coja el cepillo de dientes, lo remoje y proceda a limpiar cada diente.
6. Cuando el ni o cepille los dientes tendr  que pronunciar el nombre del alimento que aparezca, y as  sucesivamente hasta quitar cada mancha.
7. Por  ltimo, cuando el ni o termine de limpiar todos los dientes, sin mirar la imagen, recordardr y mencionardr en conjunto el nombre de la mayor a de alimentos que encontr .



Instrumento de evaluación



Guía de Observación

Significado de las Escalas de Valoración

Abreviatura	Nombre Completo del Indicador de Evaluación	Significado
I	Inicio	El niño no muestra interés por desarrollar el juego, demostrando así que requiere de motivación y estimulación.
EP	En Proceso	El niño ejecuta el juego con algunas dificultades, las cuales alteran el resultado esperado.
A	Adquirido	El niño es capaz de realizar de manera óptima cada actividad que involucra el juego.

Nombres y Apellidos del Observador:

Nombres y Apellidos del Observado:

Nivel Educativo del Niño a Evaluar:

Edad del Niño:

Fecha de Evaluación:

Instrucción: Marcar con una (X) en el casillero correspondiente, tomando en cuenta la manera en la se ha ejecutado el juego y los resultados que se han alcanzado.

Objetivo: Evaluar la capacidad que tiene el niño para reconocer y pronunciar correctamente el nombre de varios alimentos.





Aspectos a Evaluar	Indicadores		
	I	EP	A
El niño demuestra interés por jugar.			
El niño sabe escuchar y seguir instrucciones.			
Reconoce el nombre de la mayoría de alimentos.			
Tiene un vocabulario fluido.			
Pronuncia correctamente las palabras.			
Acierta el nombre de los alimentos en la primera oportunidad.			
Limpia los dientes en orden y en una dirección adecuada.			
Logra quitar la pintura de los dientes completamente.			
Entiende que hay que cuidar el material que se le entrega.			
Es capaz de recordar y mencionar la mayoría de alimentos que encontró debajo de las manchas de pintura.			



JUEGO N°2

Respondiendo las preguntas

Ámbito

Comprensión y expresión oral y escrita.

Destreza

LL.1.5.6. Adaptar el tono de voz, los gestos, la entonación y el vocabulario a diversas situaciones comunicativas, según el contexto y la intención.

Objetivos

- Fomentar la curiosidad.
- Motivar a los niños para que hagan volar su imaginación.
- Promover la libertad de expresión.
- Estimular el lenguaje oral a través del juego.

Materiales

- Cartón o caja cuadrada.
- Fómix de varios colores
- Pistola de silicón
- Tijera
- Estilete
- Varios objetos de diversos colores, tamaños y texturas.

Instrucciones del juego

1. Primero, se decorará de manera muy creativa la caja, la misma que también tendrá varios signos de pregunta.
2. Después se realizará un agujero mediano en un costado de dicho material.
3. Luego, se procederá a introducir en la caja varios objetos.
4. Ahora, una persona adulta sin mirar deberá sacar cualquier objeto cada vez que se requiera.
5. Entonces, el niño deberá responder las siguientes preguntas: ¿Qué es?, ¿De qué color es? ¿Para qué sirve? ¿Tiene una textura dura o suave?
6. De hecho, por cada objeto se realizará y responderá una pregunta, no importa si estas se repiten.
7. Con este juego se pretende que el niño exprese sus pensamientos libremente, de hecho, si no acierta la respuesta de alguna pregunta, la persona adulta deberá ayudarlo, incrementando de esta manera el vocabulario del participante.



Instrumento de evaluación



Guía de Observación

Significado de las Escalas de Valoración

Abreviatura	Nombre Completo del Indicador de Evaluación	Significado
I	Inicio	El niño juega, pero no culmina con éxito la actividad, debido a que no sigue reglas.
EP	En Proceso	El niño ejecuta el juego con algunas dificultades, las cuales alteran el resultado esperado.
A	Adquirido	El niño actúa acorde a lo que se le solicita, demostrando que no requiere de correcciones.

Nombres y Apellidos del Observador:

Nombres y Apellidos del Observado:

Nivel Educativo del Niño a Evaluar:

Edad del Niño:

Fecha de Evaluación:

Instrucción: Colocar una (x) en la escala de valoración que amerite, partiendo de la manera en la que el niño realizó el juego.

Objetivo: Determinar la habilidad que tiene el niño para entender y contestar preguntas sencillas en base a la aparición de varios objetos con diferentes, colores, tamaños y texturas.





Aspectos a Evaluar	Indicadores		
	I	EP	A
El niño se siente motivado al realizar el juego.			
El niño es capaz de recordar las reglas del juego			
El niño es paciente y espera a que la persona adulta saque el objeto de la caja.			
Respeto la pregunta que se le hace y no pide cambios.			
Entiende completamente cada pregunta.			
Encuentra solución y respuesta para cada pregunta.			
Sus respuestas parten de una reflexión.			
No tiene miedo de expresarse libremente.			
Demuestra interés para seguir jugando.			
Toma la iniciativa de cambiar de rol, es decir solicita ser la persona que realiza las preguntas.			



JUEGO N°3

Creando frases

Ámbito

Comprensión y expresión oral y escrita.

Destreza

LL.1.5.5. Desarrollar la expresión oral en contextos cotidianos, usando la conciencia lingüística (semántica, léxica y sintáctica).

Objetivos

- Enriquecer el uso de palabras.
- Optimizar la capacidad para unir palabras y formar frases.
- Encaminar al niño para que tenga un lenguaje más fluido.
- Dialogar a través del juego.

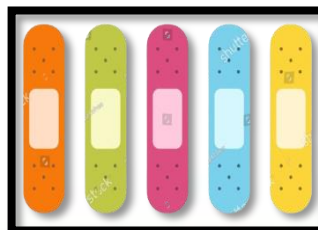
Materiales

- Imágenes de osos de colores con una señal que represente que se encuentra lastimada una parte de su cuerpo.
- Imágenes de curitas de colores.
- Mica para emplastar o papel contac.
- Tijera

Instrucciones del juego

1. Se mencionará una cierta cantidad de palabras, se puede empezar desde cantidades pequeñas, por ejemplo, la unión de dos palabras.

2. Para que el mensaje sea recibido por el niño de manera esperada se puede dar un apoyo visual; indicando con los dedos el número de palabras.
3. En esta ocasión se hará alusión a la unión de dos palabras creando así frases cortas a través de un diálogo llamativo y no muy extenso.
4. Ahora, se tomará la imagen de un oso de cualquier color y a partir de ello la conversación sería de la siguiente manera, considerando que esta puede variar dependiendo de la cantidad de palabras designadas.
5. Cuando ya se haya escogido el oso se procederá a decir: “Oso azul”, vamos a saludar a este oso azul “Hola oso”; no olvidar darle al niño pistas visuales.
6. Como el oso tendrá lastimada una parte de su cuerpo, se le dirá al niño, este oso tiene lastimadas “sus orejas”, tiene lastimados “sus pies”, tiene lastimada “su cabeza” y a través de su capacidad visual, el niño puede distinguir y mencionar correctamente aquella parte lastimada del oso, por ejemplo, el niño dirá. No, “ahí no” el oso en realidad tiene lastimada “su pancita” y así sucesivamente con cada osito, recalcando que de esta manera estará también practicando vocabulario de las partes del cuerpo.
7. Ahora bien, al estar el oso lastimado, se propone que el niño le ponga una curita, por ende se procederá a indicarle curitas de varios colores, esta debe ser del mismo color del oso, entonces para hacer más divertido el juego, al niño se le dirá ¡toma! y se le indicará una curita morada, para que el niño diga “esa no”, ¡toma! y se le mostrará una curita verde para que diga “esa tampoco”, y así hasta indicarle la curita correcta en este caso se le indicaría la curita azul y el niño dirá “esa sí”.
8. Este juego puede ser desarrollado con todos los osos, a través de la unión de un determinado número de palabras, las mismas que en cada diálogo variarán porque deberán ser en base a un diferente tema de conversación.



Instrumento de evaluación



Guía de Observación

Significado de las Escalas de Valoración

Abreviatura	Nombre Completo del Indicador de Evaluación	Significado
I	Inicio	El niño no muestra interés por empezar, desarrollar y terminar el juego, demostrando así que requiere de motivación y estimulación.
EP	En Proceso	El niño ejecuta el juego con algunas dificultades, las cuales alteran el resultado esperado.
A	Adquirido	El niño es capaz de realizar de manera óptima cada actividad que involucra el juego.

Nombres y Apellidos del Observador:

Nombres y Apellidos del Observado:

Nivel Educativo del Niño a Evaluar:

Edad del Niño:

Fecha de Evaluación:

Instrucción: Una vez terminado el juego colocar una (X) en el casillero de la escala de valoración que corresponda.

Objetivo: Determinar si el niño logra construir frases durante una conversación y dar continuidad a la misma.



Aspectos a Evaluar	Indicadores		
	I	EP	A
El niño reconoce el nombre de los colores.			
El niño menciona correctamente el nombre del animal que se le presenta.			
Conoce y pronuncia de manera adecuada el nombre de las partes del cuerpo.			
Es capaz de entender e interpretar los gestos y señas que se le hacen.			
Le es fácil distinguir número de palabras.			
Une correctamente una palabra con otra.			
Respeto la cantidad de palabras que se deben unir para crear frases.			
Tiene la habilidad para seguir el hilo de la conversación y no perderse.			
Entiende cuál es el tema de conversación.			
Fluye espontáneamente al momento de dialogar con los demás.			



JUEGO N°4

Buscando las palabras escondidas

Ámbito

Comprensión y expresión oral y escrita.

Destreza

LL.1.5.8. Diferenciar entre imagen y texto escrito en diversos materiales impresos del entorno.

Objetivos

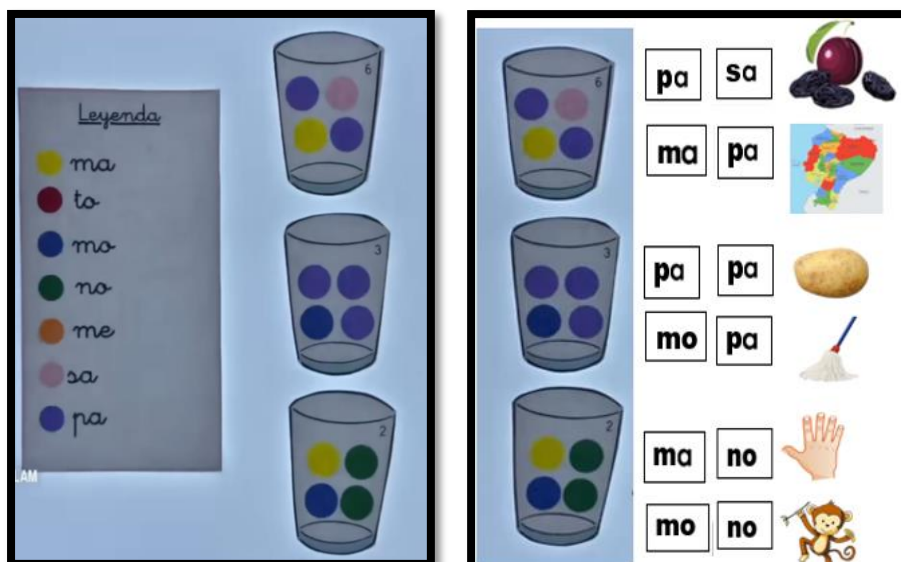
- Favorecer el lenguaje oral.
- Contribuir en el continuo aprendizaje de las sílabas.
- Desarrollar la resolución de problemas, la autonomía, la concentración y la memoria de los niños.
- Garantizar una excelente y fluida pronunciación al momento de expresar pensamientos, sentimientos, opiniones y emociones.

Materiales

- 2 cartulinas A3
- 2 tiras de cartulina
- 48 cuadrados pequeños de cartulina blanca.
- Imágenes pequeñas de todas aquellas palabras que se pretenden formar.
- Papel contac o mica para emplasticar
- Tijera
- Lápiz
- Borrador
- Pintura

Instrucciones del juego

1. En las tiras de cartulina se imprimirán o dibujarán de manera vertical círculos de colores, y al lado derecho de estos se deben escribir sílabas, las cuales al unirse formarán palabras bisílabas.
2. Después, en cada cartulina A3 estarán impresos o dibujados vasos transparentes y dentro de estos se pintarán, pegarán o imprimirán cuatro círculos de colores; dos arriba y dos abajo, lo cual significa que se formarán dos palabras por cada vaso.
3. Los círculos de colores de las tiras de cartulina y de los vasos deben tener relación, porque cada color representará una sílaba y la cuestión es formar palabras de dos sílabas que tengan sentido, por ejemplo: mo-no, so-pa, me-sa, sa-po, etc.
4. Ahora, en los cuadrados pequeños de cartulina se escribirán las sílabas que conforman las palabras, no importa si estas se repiten.
5. Luego, el niño observará y leerá las sílabas encontradas en la tira de cartulina, y adicional a ello analizará los colores del vaso e irá formando las palabras, considerando el color de cada sílaba.
6. Entonces, si el primer círculo del vaso es amarillo y en la tira de cartulina el círculo amarillo representa la sílaba “me” tendrá que buscar entre los cuadrados pequeños de cartulina y ubicar al lado del vaso dicha sílaba, después, si el círculo que está al lado del amarillo es de color verde y en la tira el color verde representa la sílaba “sa” también tendrá que buscarla y colocarla, dando finalmente como resultado la palabra “mesa”.
7. Y así sucesivamente con los colores de todos los vasos, si el niño ya domina el juego, puede variar la cantidad de sílabas de las palabras.
8. Por último, se le facilitará al niño imágenes de todas las palabras que forme, por ejemplo, si la primera palabra fue “mesa” el deberá buscar una imagen referente y la colocará a un lado de la palabra.



Instrumento de evaluación



Guía de Observación

Abreviatura	Nombre Completo del Indicador de Evaluación	Significado
I	Inicio	El niño juega, pero no culmina con éxito la actividad, debido a que no sigue reglas.
EP	En Proceso	El niño ejecuta el juego con algunas dificultades, las cuales alteran el resultado esperado.
A	Adquirido	El niño actúa acorde a lo que se le solicita, demostrando que no requiere de correcciones.

Nombres y Apellidos del Observador:

Nombres y Apellidos del Observado:

Nivel Educativo del Niño a Evaluar:

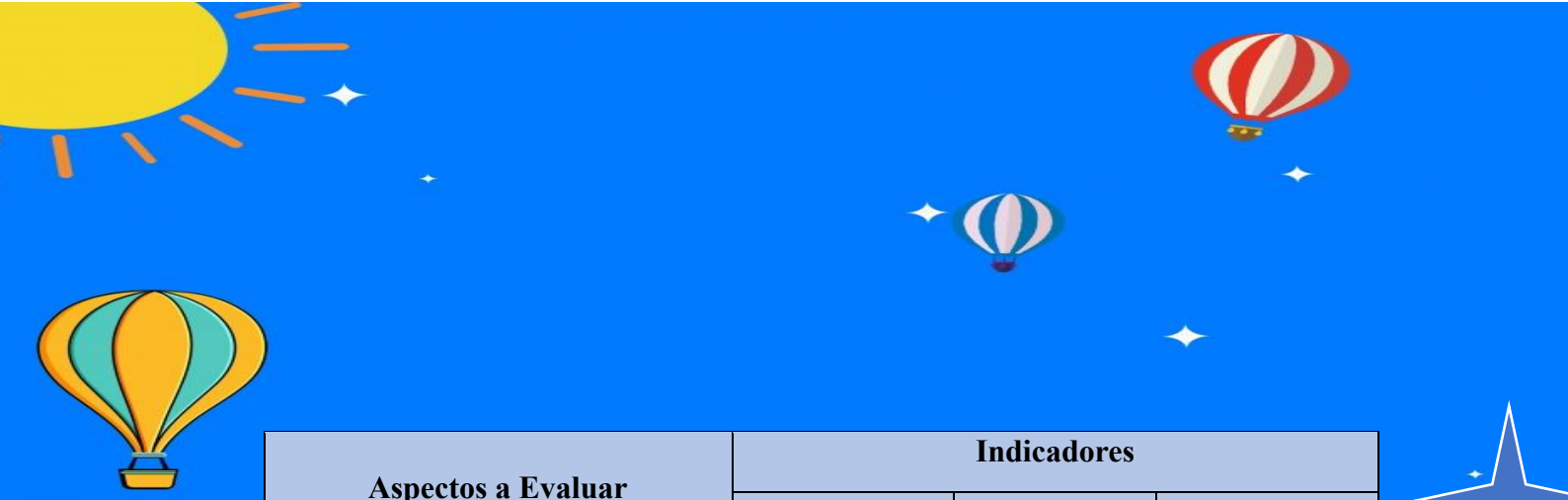
Edad del Niño:

Fecha de Evaluación:

Instrucción: A partir de una observación detenida durante la ejecución del juego, lea los aspectos a evaluar y marque con una (X) en el casillero de escala de valoración que usted considere correcto.

Objetivo: Saber si el niño tiene la agilidad para descubrir y armar palabras, considerando un determinado número de sílabas.





Aspectos a Evaluar	Indicadores		
	I	EP	A
El niño demuestra interés por jugar.			
Pone atención y entiende las reglas del juego.			
Cuida el material con el que se va a jugar; los usa en orden y solo cuando es necesario.			
Durante todo el juego se concentra y reflexiona antes de actuar.			
Distingue y menciona los colores.			
Recuerda y pronuncia correctamente cada sílaba.			
Forma las palabras correctamente			
Reconoce la cantidad de sílabas que tiene cada palabra.			
Encuentra rápidamente la imagen que representa a cada palabra.			
Si se equivoca lo acepta y decide volverlo a intentar sin ayuda.			



JUEGO N°5

Eliminando sílabas

Ámbito

Comprensión y expresión oral y escrita.

Destreza

LL.1.5.8. Diferenciar entre imagen y texto escrito en diversos materiales impresos del entorno.

Objetivos

- Estimular la pronunciación, concentración y memoria de los niños.
- Mejorar el vocabulario de los niños.
- Promover el aprendizaje de palabras de más de una sílaba.
- Optimizar a través del juego la lectura.

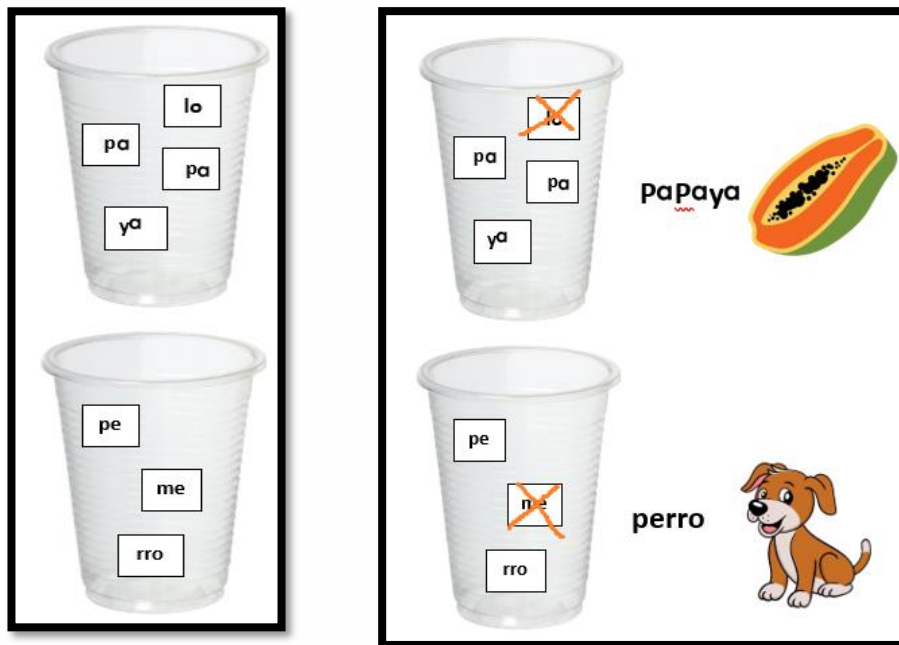
Materiales

- 2 cartulinas A3
- Papel contac o mica para emplastificar.
- Marcador borrable
- Imagen de cada palabra

Instrucciones del juego

1. En cada cartulina A3 se dibujarán o imprimirán vasos transparentes y dentro de estos deben estar escritas o impresas varias sílabas.
2. Las sílabas ubicadas dentro del vaso al unirlos deberán formar una palabra, y en cada vaso siempre existirá una sílaba que no pertenezca a la palabra, la cual se eliminará o tachará con un marcador.

3. Para que el juego pueda ser desarrollado varias veces es necesario emplasticar el material, porque cuando se tache con el marcador la sílaba sobrante, este tachón podrá ser borrado fácilmente.
4. Ahora bien, el niño observará detenidamente cada vaso, los cuales tienen sílabas en su interior.
5. Seguidamente, descubrirá en cada vaso la palabra que existe al unir varias sílabas, tomando en cuenta la presencia de una sílaba sobrante y, por ende, deberá tacharla.
6. El niño pronunciará y escribirá la palabra descubierta o al menos lo intentará.
7. Finalmente, se le entregará al niño varias imágenes, las mismas que deberán ubicarse según corresponda al lado derecho de cada palabra escrita.



Instrumento de evaluación

Guía de Observación



Significado de las Escalas de Valoración

Abreviatura	Nombre Completo del Indicador de Evaluación	Significado
I	Inicio	El niño no muestra interés por empezar, desarrollar y terminar el juego, demostrando así que requiere de motivación y estimulación.
EP	En Proceso	El niño ejecuta el juego con algunas dificultades, las cuales alteran el resultado esperado.
A	Adquirido	El niño es capaz de realizar de manera óptima cada actividad que involucra el juego.

Nombres y Apellidos del Observador:

Nombres y Apellidos del Observado:

Nivel Educativo del Niño a Evaluar:

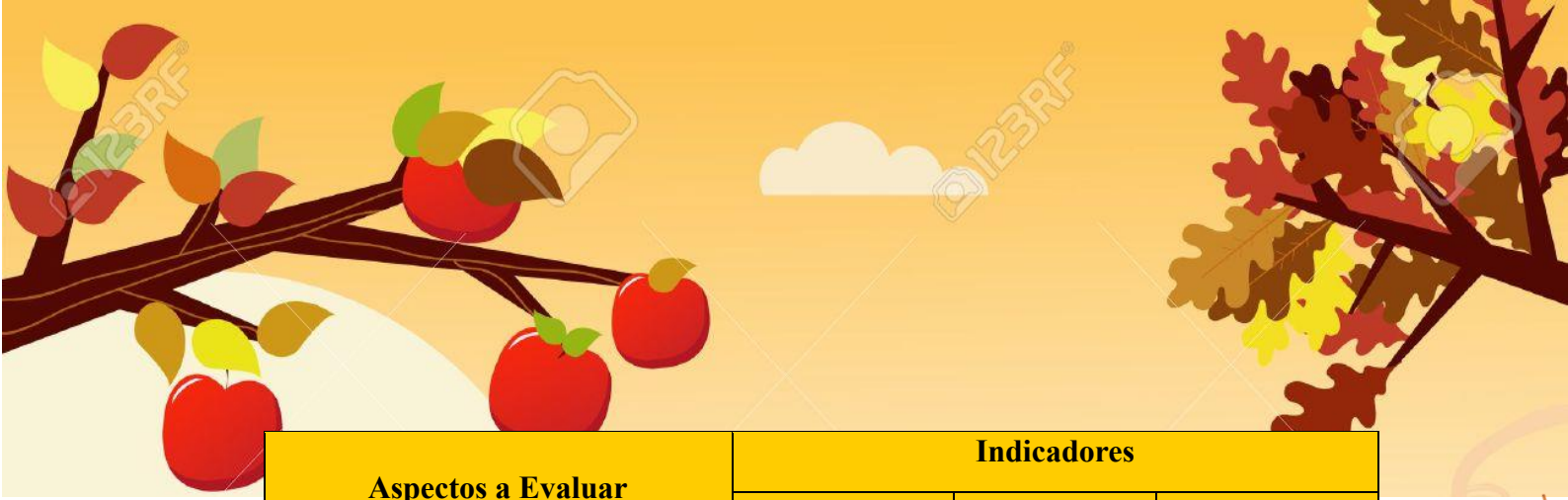
Edad del Niño:

Fecha de Evaluación:

Instrucción: Colocar una (X) en el casillero de la escala de valoración que corresponda, considerando la manera en la que el niño realizó cada actividad del juego.

Objetivo: Conocer la habilidad que tiene el niño para formar palabras, y descubrir distractores.





Aspectos a Evaluar	Indicadores		
	I	EP	A
Al niño le gusta aprender mientras juega.			
El niño denota curiosidad e interés durante el juego.			
Pronuncia con autonomía las sílabas que se encuentran en los vasos.			
Reconoce de manera rápida la palabra que forman las sílabas.			
Descubre sin dificultad la sílaba que no es parte de la palabra.			
Por iniciativa cuenta la cantidad de sílabas que tiene cada palabra.			
Relaciona objetos de su entorno con la imagen que representa cada palabra del juego.			
Si no descubre la palabra de un vaso persevera hasta lograrlo.			
Cuida cada material del juego.			
Invita a otras personas a jugar con él.			



JUEGO N°6

Jugando con el abecedario

Ámbito

Comprensión y expresión oral y escrita.

Destreza

LL.1.5.16. Explorar la formación de palabras y oraciones, utilizando la conciencia lingüística (fonológica, léxica, sintáctica y semántica).

Objetivos

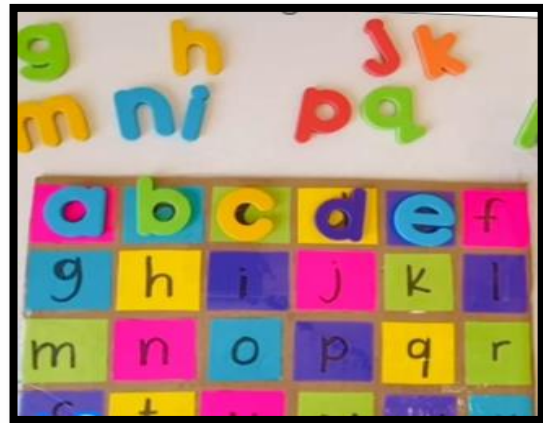
- Estimular el aprendizaje de cada letra del abecedario.
- Desarrollar la coordinación viso-motriz.
- Mejorar las habilidades del lenguaje oral.
- Potenciar la pronunciación de las palabras.

Materiales

- Cartón prensado tamaño inen
- Cartulinas iris de colores
- Goma
- Marcador permanente
- Letras magnéticas del abecedario
- Una imagen por cada letra del abecedario

Instrucciones del juego

1. Con las cartulinas iris se harán cuadrados pequeños para escribir cada letra del abecedario, seguidamente se pegará cada letra sobre el cartón prensado desde la “a” hasta la “z”.
2. Una vez que se tenga el material se lo emplastará o cubrirá con el papel contac.
3. El primer ejercicio consistirá en que cuando el niño observe como es cada letra del abecedario, proceda a coger las letras magnéticas y vaya colocando cada una en la letra correspondiente tomando en cuenta su forma.
4. En el siguiente ejercicio el niño irá repasando con un marcador borrable cada letra del abecedario, con el propósito de ir memorizando la manera en la que se escriben.
5. En el último ejercicio el niño observará todas las letras del abecedario y en orden deberá ir buscando una imagen que empiece con cada una de ellas, además la imagen se colocará sobre la letra correspondiente.



Instrumento de evaluación

Reporte Semanal

Nombre del Observador:
Nivel Educativo:
Rango de Edad Entre los Niños del Grupo:
Fecha de Evaluación:

Aspecto	Nombre o Número de Lista de los Niños
Niños a los que les parece un juego divertido.	
Niños que demuestran motivación por aprender.	
Niños que siguen las reglas del juego correctamente.	
Niños que se saben el nombre de las letras del abecedario.	
Niños que colocan las letras magnéticas correctamente.	
Niños que tienen pulso al repasar con marcador cada letra del abecedario.	
Niños que reconocen la letra con la que empieza el nombre de cada imagen.	
Niños que mencionan más de una palabra con cada letra del abecedario.	
Niños que participan fluidamente en el juego.	
Análisis	
Sugerencias	

JUEGO N°7

Clasificando imágenes

Ámbito

Comprensión y expresión oral y escrita.

Destreza

LL.1.5.8. Diferenciar entre imagen y texto escrito en diversos materiales impresos del entorno.

Objetivos

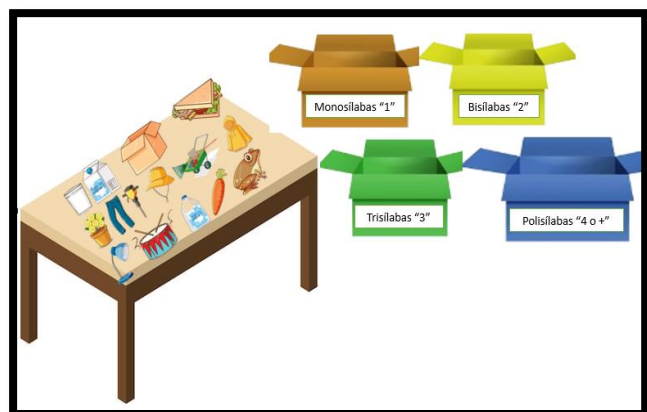
- Contribuir en el aprendizaje de palabras a través de imágenes.
- Permitir que los niños tengan confianza y seguridad de sus decisiones.
- Fortalecer el lenguaje de los niños al unir conocimientos nuevos y previos.
- Enriquecer el vocabulario desde los primeros años de vida.

Materiales

- Cartulinas blancas
- Imágenes pequeñas de personas, animales y cosas
- Goma
- Papel contac o mica para emplasticar
- 4 cajas de cartón
- Fómix
- Pistola de silicón

Instrucciones del juego

1. Las cajas de cartón tendrán que ser decoradas con fómix y por uno de sus lados deben tener el nombre de las palabras según la cantidad de sílabas, es decir, cada una será para las palabras monosílabas, bisílabas, trisílabas y polisílabas.
2. También se colocará a un lado de cada nombre el número que representa. Por ejemplo, al lado de “Monosílabas” se podría poner el 1 y así sucesivamente.
3. A continuación, se pondrán sobre una mesa muchas imágenes, ya sea impresas o pegadas en cuadros pequeños de cartulina, las cuales tendrán nombres con diferente cantidad de sílabas.
4. Adicional a ello, también se colocarán las 4 cajas de cartón decoradas.
5. Al empezar el juego el niño deberá escoger una imagen, decir su nombre y separarla en sílabas.
6. En el momento que el niño sepa cuantas sílabas tiene el nombre de cada imagen deberá ir colocándola en la caja correspondiente.
7. Es decir, si escoge la imagen de una “pera” dirá su nombre, lo separará en sílabas “pe-ra” y como tiene dos sílabas la colocará en la caja de las palabras bisílabas y así hasta culminar con todas las imágenes.



Instrumento de evaluación

Reporte Semanal

Nombre del Observador:
Nivel Educativo:
Rango de Edad Entre los Niños del Grupo:
Fecha de Evaluación:

Aspecto	Nombre o Número de Lista de los Niños
Niños que se emocionan mientras escuchan en qué consiste el juego.	
Niños que se divierten jugando.	
Niños que reconocen con facilidad el nombre de varios objetos.	
Niños que distinguen lo que son las sílabas.	
Niños que separan en sílabas las palabras correctamente.	
Niños que saben cuándo una palabra es monosílaba.	
Niños que saben cuándo una palabra es bisílaba.	
Niños que saben cuándo una palabra es trisílaba.	
Niños que saben cuándo una palabra es polisílaba.	
Niños que identifican la cantidad de sílabas que tiene una palabra y por tanto las clasifican correctamente.	
Análisis	
Sugerencias	

JUEGO N°8

Bingo

Ámbito

Comprensión y expresión oral y escrita.

Destreza

LL.1.5.16. Explorar la formación de palabras y oraciones, utilizando la conciencia lingüística (fonológica, léxica, sintáctica y semántica).

Objetivos

- Complementar con el juego, el desarrollo del lenguaje oral.
- Mejorar la conciencia silábica de los niños.
- Lograr que los niños mejoren su capacidad para unir sílabas y formar palabras.
- Fomentar la autonomía, la memoria, la resolución de problemas, la orientación espacial y la interacción social de los niños.

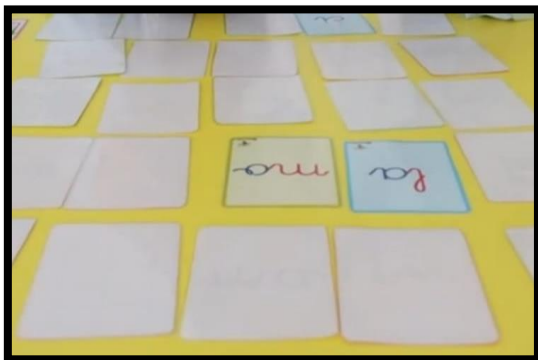
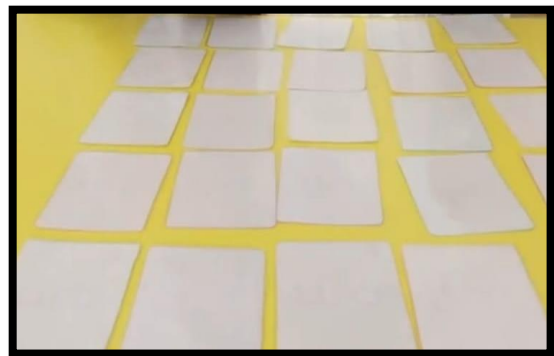
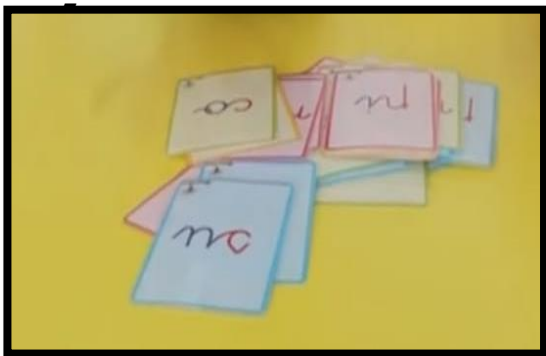
Materiales

- Cartulinas de colores
- Papel contac o mica para emplasticar
- Marcadores borrables de colores

Instrucciones del juego

1. Para empezar, se recortará la cartulina en rectángulos del mismo tamaño, y en cada uno se escribirán sílabas, además para que sea un material duradero es recomendable emplasticarlo o cubrirlo con papel contac.

2. Una vez que se tengan las tarjetas silábicas se las colocará boca abajo sobre una superficie plana.
3. Luego se entregará a cada participante una tarjeta de puntos, la cual consistirá en una tabla de 10 cuadros, 5 arriba y 5 abajo.
4. Ahora, se explicará a los jugadores que cada uno tendrá su turno para girar un par de tarjetas, en caso de que estas tarjetas formen una palabra con ayuda del marcador se hará un círculo en la tarjeta de puntos lo cual significará que dicho participante ha ganado un punto.
5. Si el jugador gira tarjetas que no forman una palabra no sumará ningún punto.
6. El ganador será quien logre completar los 10 puntos, considerando que las palabras formadas no pueden repetirse por parte de ningún jugador e incluso cada tarjeta girada debe volver a su posición de origen, es decir boca abajo.



Instrumento de evaluación

Reporte Semanal

Nombre del Observador:
Nivel Educativo:
Rango de Edad Entre los Niños del Grupo:
Fecha de Evaluación:

Aspecto	Nombre o Número de Lista de los Niños
Niños que escuchan con atención las reglas del juego.	
Niños que saben seguir instrucciones.	
Niños que respetan su turno.	
Niños que disfrutan jugando en compañía.	
Niños que denotan buena memoria.	
Niños que pronuncian correctamente la palabra que se forma al unir dos sílabas.	
Niños que juegan de principio a fin sin importar cuál sea el resultado.	
Niños que al final del juego mencionan correctamente el número de puntos que tienen.	
Niños que entienden que es un juego y, por tanto, hay que saber ganar y perder.	
Análisis	
Sugerencias	

JUEGO N°9

Construyendo oraciones

Ámbito

Comprensión y expresión oral y escrita.

Destreza

LL.1.5.5. Desarrollar la expresión oral en contextos cotidianos, usando la conciencia lingüística (semántica, léxica y sintáctica).

Objetivos

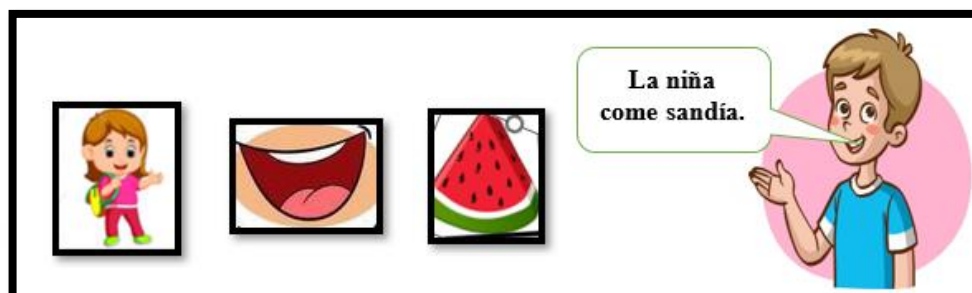
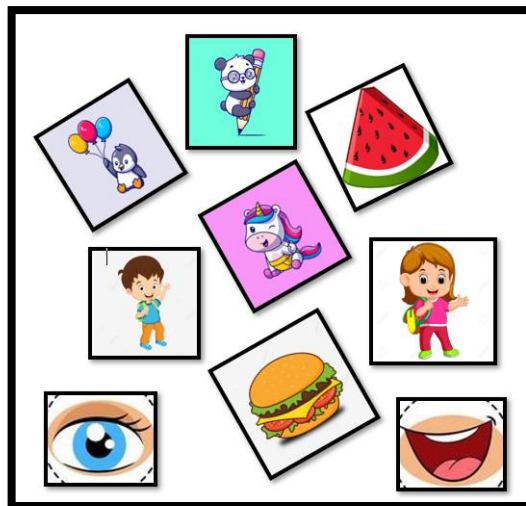
- Motivar a los niños para que desarrollen su imaginación.
- Fomentar la capacidad de reflexión.
- Lograr que los niños tengan un lenguaje fluido.
- Resaltar lo importante que es el juego en la adquisición de aprendizajes.

Materiales

- Cartulinas A4
- Papel contac o mica para emplasticar
- Imágenes de personas, animales y cosas
- Lápiz
- Borrador
- Tijera
- Goma

Instrucciones del juego

1. Las cartulinas A3 se dividirán en 2, considerando que en cada mitad se tendrá que imprimir, pegar o dibujar varias imágenes de personas, animales y cosas.
2. Ahora, cada imagen será emplastificada o cubierta con papel contac.
3. Después se le solicitará al niño que observe bien las imágenes.
4. A continuación, otro participante o una persona adulta empezará la oración con la finalidad de que el niño complete y termine la misma, por ejemplo, una persona dirá “La niña” y el jugador construirá una oración, tomando en cuenta la variedad de imágenes, por ejemplo: La niña come sandía.
5. Se le puede ayudar al niño mientras domina la actividad y seguidamente se le permitirá construir la oración de principio a fin por sí solo, considerando que no puede usar las mismas imágenes.



Instrumento de evaluación

Reporte Semanal

Nombre del Observador:
Nivel Educativo:
Rango de Edad Entre los Niños del Grupo:
Fecha de Evaluación:

Aspecto	Nombre o Número de Lista de los Niños
Niños que no se apresuran y observan detenidamente las imágenes.	
Niños que demuestran que ya están listos para jugar.	
Niños que saben el significado de todas o de la mayoría de imágenes.	
Niños que cuando no entienden algo, preguntan.	
Niños que requieren de la ayuda de un adulto.	
Niños que logran construir oraciones de manera autónoma.	
Niños que se esmeran por formar oraciones excelentes con las imágenes.	
Niños que intentan jugar con la mayor cantidad de imágenes que se pueda.	
Niños que invitan a sus pares o a otras personas a jugar con ellos.	
Análisis	
Sugerencias	

JUEGO N°10

Disfrutando de la lectura

Ámbito

Comprensión y expresión oral y escrita.

Destreza

LL.1.5.8. Diferenciar entre imagen y texto escrito en diversos materiales impresos del entorno.

Objetivos

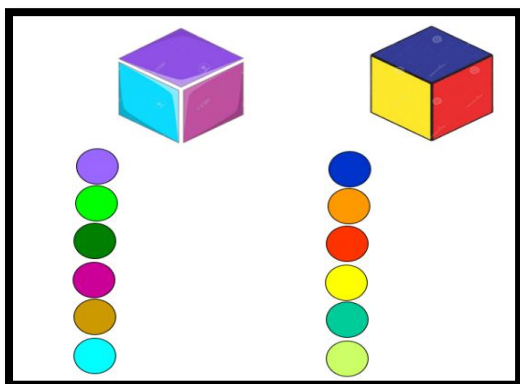
- Incentivar a los niños a leer a través del juego.
- Lograr que los niños adquieran habilidades lectoras.
- Orientar el desarrollo óptimo del lenguaje oral.
- Fortalecer en los niños la orientación espacial, la reflexión, la memoria, la imaginación y la coordinación visomotora.















Materiales

- 2 cajas pequeñas de cartón
- Fómix o tela fieltro de varios colores
- Pistola de silicón
- Cartulinas iris de colores
- Cartulinas blancas A3
- Marcador
- Papel contac o mica para emplasticar.

Instrucciones del juego

1. Las dos cajas pequeñas de cartón se decorarán con fómix o tela fieltro, cada lado de un color diferente.
2. Ahora se realizarán círculos con las cartulinas iris, los mismos que deberán ser emplastificados para una mayor duración, de hecho, el color de cada círculo será igual al color de cualquier lado de los dados, considerando que estos colores no pueden repetirse.
3. Seguidamente, al lado de cada círculo se colocará una tira de cartulina blanca, en la cual estará escrita una oración.
4. En el juego el niño lanzará el dado y si sale color amarillo deberá buscar la oración que se encuentra al lado del círculo amarillo y procederá a leerla.
5. Y así sucesivamente, hasta lograr leer todas las oraciones, de acuerdo al color de cualquier lado del dado.



	
 Graciela es amable y graciosa	 Yo me levanto muy temprano.
 Gregorio tiene una grabadora.	 Antonio contesta la prueba.
 El vestido es negro con gris.	 La profesora se llama Priscila.
 El tigre es un animal peligroso.	 En la playa sopla el viento.
 En la granja hay muchos grillos.	 Ese autobús no tiene placas.
 El limón tiene un sabor agrio.	 Esa planta es de plástico.

Instrumento de evaluación

Reporte Semanal

Nombre del Observador:
Nivel Educativo:
Rango de Edad Entre los Niños del Grupo:
Fecha de Evaluación:

Aspecto	Nombre o Número de Lista de los Niños
Niños que se divierten durante la actividad.	
Niños que juegan siguiendo correctamente las instrucciones.	
Niños que cuidan el material que se les entrega.	
Niños que lanzan de manera esperada el dado.	
Niños que distinguen y relacionan colores de manera correcta.	
Niños que leen oraciones con facilidad.	
Niños a los que se les dificulta leer.	
Niños que mientras leen, tienen miedo a equivocarse.	
Niños que logran leer todas las oraciones de manera óptima.	
Análisis	
Sugerencias	

JUEGO N°11

Siguiendo el camino

Ámbito

Expresión corporal

Destreza

EF.1.7.2. Usar gestos convencionales y/o espontáneos, habilidades motrices básicas, posturas, ritmos y tipos de movimiento (lento, rápido, continuo, discontinuo, fuerte, suave, entre otros.) como recursos expresivos para comunicar los mensajes producidos.

Objetivos

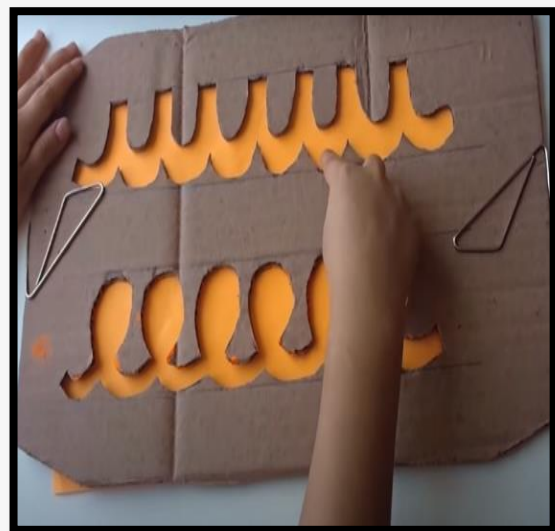
- Desarrollar la coordinación visomotriz.
- Estimular el correcto movimiento de los dedos de las manos.
- Promover la solución de problemas.
- Generar autonomía en los niños.

Materiales

- 5 cartones tamaño inen
- Cartulina tamaño inen de cualquier color
- Pistola de silicón
- Témperas
- Pinceles
- Cinta masking

Instrucciones del juego

1. Para empezar, se realizarán sobre un cartón tamaño inen 2 trazos hasta completar 10, lo cual implica el uso de 5 cartones, recordando que los trazos deben ser dobles y pueden ser caminos rectos, curvos, ondulados e inclusive letras como la “u” y la “e” en mano escrita.
2. A continuación, se punzarán estos trazos con el fin de poder sacar esta parte del cartón y así quede una hendidura, espacio por el cual los niños pasarán la yema de sus dedos.
3. Ahora se procederá a pegar dicho material sobre una cartulina la misma que deberá ser de un color llamativo.
4. Ahora se asegurará todo esto con cinta masking sobre una mesa, para que no se mueva al momento que el niño desarrolle el juego.
5. Finalmente, el niño pasará la yema de cada dedo de sus manos por un camino diferente, de principio a fin, empezando por la izquierda y terminando en la derecha.



Instrumento de evaluación

Lista de Cotejo



Significado de las Escalas de Valoración

Abreviatura	Nombre Completo del Indicador de Evaluación	Significado
I	Inicio	El niño no logra realizar el juego de manera esperada, y por tanto los resultados no son óptimos.
EP	En Proceso	El niño ejecuta las actividades del juego, sin embargo, aún existen fallos que requieren de estimulación y mejora.
A	Adquirido	El niño actúa en base a lo solicitado y, por tanto, de principio a fin existe un correcto desarrollo del juego.

Nombre del Observador:
Nivel Educativo de los Niños a Observar:
Número de Niños:
Rango de Edad de los Niños:
Fecha de Evaluación:
Instrucción: Marcar con una (X) en el casillero correspondiente, tomando en cuenta la manera en la se ha ejecutado el juego y los resultados que se han alcanzado.
Objetivo: Evaluar la capacidad que tienen los niños para dirigir netamente la yema de sus dedos por caminos de diversas formas, direcciones y grosores.





1= Inicio

2= En Proceso

3= Adquirido

Nº	Nombre y Apellido del Niño/a	Criterios a Evaluar																				
		Usa solamente la yema de sus dedos.			Puede realizar el juego con la yema de todos los dedos de sus manos.			Recuerda con la yema de qué dedo estaba jugando.			Distingue la yema del dedo con el que le toca jugar después.			Sigue de manera correcta el camino de principio a fin.			Busca la solución para culminar el juego y no se rinde.			Expresa sus emociones al terminar el juego.		
Escala		1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3



JUEGO N°12

Llevando el granito

Ámbito

Expresión corporal

Destreza

EF.1.7.2. Usar gestos convencionales y/o espontáneos, habilidades motrices básicas, posturas, ritmos y tipos de movimiento (lento, rápido, continuo, discontinuo, fuerte, suave, entre otros.) como recursos expresivos para comunicar los mensajes producidos.

Objetivos

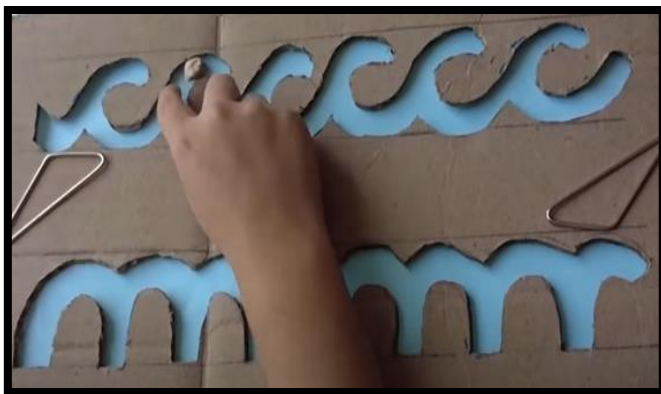
- Contribuir en el control de los movimientos del miembro superior de los niños, especialmente de manos y dedos.
- Potenciar el desarrollo psicomotor a través del juego.
- Preparar a los niños para un posterior aprendizaje de la escritura.
- Promover la adquisición de habilidades para que los niños expresen sus emociones y sentimientos desde la ejecución de actividades simples.

Materiales

- Cartón tamaño inen
- Cartulina tamaño inen de cualquier color
- Pistola de silicón
- Témperas
- Pinceles
- Cinta masking
- Estilete
- Granos secos

Instrucciones del juego

1. En el cartón se realizarán 2 trazos, estos pueden ser; ondulados, curvos o rectos, además estos serán gruesos para que con ayuda del estilete se puedan ir cortando los trazos por el borde y de esta manera queden con hendidura.
2. Después se pegará el material sobre una cartulina de color.
3. Y cuando todo el recurso para jugar esté terminado se procederá a asegurar con cinta sobre una mesa, para que no se mueva mientras el niño participa.
4. A continuación, dependiendo del grosor de la hendidura se le entregará al niño un grano seco.
5. El juego consistirá en que el niño con ayuda del dedo índice de ambas manos, lleve el grano seco por la trayectoria de los 2 trazos realizados en el cartón.



Instrumento de evaluación

Lista de Cotejo



Significado de las Escalas de Valoración

Abreviatura	Nombre Completo del Indicador de Evaluación	Significado
I	Inicio	El niño no juega con entusiasmo y solamente hace lo que él desea, sin tomar en cuenta las instrucciones del juego.
EP	En Proceso	El niño juega correctamente, pero en ocasiones se desespera y empieza a olvidar las reglas del juego.
A	Adquirido	El niño sabe escuchar y, por tanto, realiza todo aquello que requiere el juego para culminarlo de manera óptima.

Nombre del Observador:

Nivel Educativo de los Niños a Observar:

Número de Niños:

Rango de Edad de los Niños:

Fecha de Evaluación:

Instrucción: Marque con una (X) en el casillero que considere pertinente, considerando la escala y el logro del niño mientras ejecutaba el juego.

Objetivo: Distinguir la manera en la que el juego está contribuyendo en el fortalecimiento y perfeccionamiento de los movimientos del dedo índice.





1= Inicio

2= En Proceso

3=Adquirido

Nº	Nombre y Apellido del Niño/a	Criterios a Evaluar																				
		Demuestra capacidad para ejecutar juegos reglados.			Denota entusiasmo por empezar el juego.			Diferencia cuál es su dedo índice.			Conduce el grano de manera esperada por el trazo.			Tiene una buena coordinación visomotriz.			No se rinde y culmina el juego con éxito.			Cuida los materiales del juego.		
Escala		1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3



JUEGO N°13

Pegando bolitas de papel

Ámbito

Expresión Corporal

Destreza

EF.1.7.2. Usar gestos convencionales y/o espontáneos, habilidades motrices básicas, posturas, ritmos y tipos de movimiento (lento, rápido, continuo, discontinuo, fuerte, suave, entre otros.) como recursos expresivos para comunicar los mensajes producidos.

Objetivos

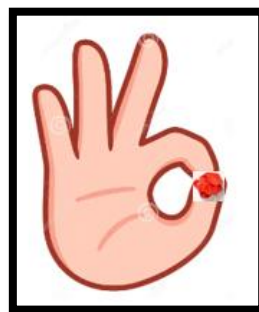
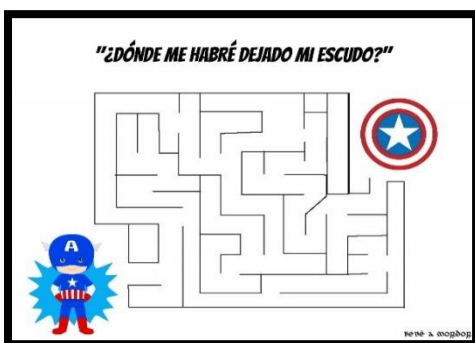
- Mejorar el movimiento de los dedos índice y pulgar de los niños.
- Desarrollar la fuerza de los grupos de músculos pequeños.
- Estimular la imaginación, la creatividad y la resolución de problemas.
- Contribuir en la aplicación de la pinza digital.

Materiales

- Cartulina tamaño inen
- Pegamento
- Papel crepé de colores
- Tijera
- Lápiz
- Borrador

Instrucciones del juego

1. En la cartulina A4 se dibujará o imprimirá un laberinto, el cual deberá ser elegido por el niño y no debe ser muy complejo.
2. A continuación, se le entregará al niño tiras de un color de papel crepé, mencionándole que de cada tira deberá sacar trozos y seguidamente hacer bolitas.
1. Es importante mencionarle al niño que para esta actividad debe usar solamente su dedo índice y pulgar.
2. Antes de empezar el niño observará muy bien el laberinto y con ayuda de su dedo índice seguirá el camino hasta llegar al final del mismo, para tener más o menos noción de cómo y por dónde debe pegar las bolitas de papel crepé.
3. Entonces, en el juego el niño recibirá las tiras de papel crepé, hará trozos y de inmediato realizará bolitas de este material.
4. Cuando se tenga una cantidad considerable de bolitas de papel, el niño procederá a poner goma en cada bolita con su dedo meñique y las irá pegando por el camino correcto.
5. En caso de que el niño se equivoque, deberá hacer el mismo proceso, pero no desde el comienzo sino desde el punto donde se equivocó, con otro color de papel crepé, con la finalidad de hacerle entender que equivocarse está bien y la cuestión es no rendirse.



Instrumento de evaluación



Lista de Cotejo

Significado de las Escalas de Valoración

Abreviatura	Nombre Completo del Indicador de Evaluación	Significado
I	Inicio	El niño no logra realizar el juego de manera esperada, y por tanto los resultados no son óptimos.
EP	En Proceso	El niño ejecuta las actividades del juego, sin embargo, aún existen fallos que requieren de estimulación y mejora.
A	Adquirido	El niño actúa en base a lo solicitado y, por tanto, de principio a fin existe un correcto desarrollo del juego.

Nombre del Observador:

Nivel Educativo de los Niños a Observar:

Número de Niños:

Rango de Edad de los Niños:

Fecha de Evaluación:

Instrucción: Señale con una (X) el casillero que contenga la escala de evaluación adecuada según la manera en la que el niño desarrolló el juego.

Objetivo: Evidenciar si el niño realiza y pega bolitas de papel crepé de manera correcta utilizando la pinza digital, es decir su dedo índice y pulgar.



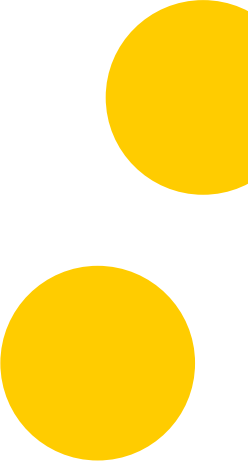


1= Inicio

2= En Proceso

3= Adquirido

N°	Nombre y Apellido del Niño/a	Criterios a Evaluar																							
		Distingue cuál es su dedo índice y pulgar.			Logra realizar bolas de papel bien formadas.			Sigue de manera correcta el camino del laberinto, utilizando su dedo índice.			Tiene buena memoria y no olvida por donde debe pegar las bolas de papel.			Denota una buena coordinación visomotriz.			Resuelve cualquier problema			Persevera hasta culminar con éxito el juego.					
Escala		1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3			



JUEGO N°14

Dibujando en harina

Ámbito

Expresión Corporal

Destreza

EF.1.7.1. Reconocer estados de ánimo, sensaciones y emociones (Alegría, tristeza, aburrimiento, enojo, frío, calor, entre otras.) para crear, expresar y comunicar mensajes corporales (gestuales convencionales y/o espontáneos).

Objetivos

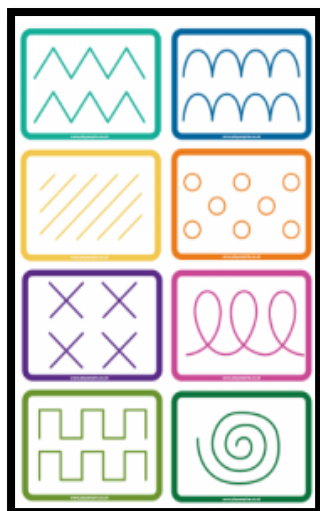
- Desarrollar un crecimiento cognitivo en los niños.
- Fomentar la imitación a través del juego.
- Facilitar el descubrimiento de nuevas habilidades.
- Mejorar lúdicamente la interiorización de nuevos aprendizajes.

Materiales

- Tapa de caja de zapatos o bandeja
- Harina
- 2 cartulinas A4
- Marcador
- Papel contac o mica para emplasticar
- Tijera

Instrucciones del juego

1. En la bandeja o tapa de caja de zapatos se procederá a colocar una buena cantidad de harina.
2. A las cartulinas tamaño inen se las dividirá en cuatro y sobre cada pedazo se dibujará un trazo ya sea curvo, recto, ondulado, etc.
3. Después se procederá a cubrir o emplasticar el material de los trazos.
4. Es importante recordarle al niño cuál es su dedo índice.
5. El juego consistirá en colocar sobre una mesa la tapa de cartón o bandeja con harina.
6. Seguidamente se le entregará al niño 8 tarjetas en donde se encuentren dibujados varios trazos.
7. Ahora se le mencionará que con su dedo índice dibujará sobre la harina cada trazo de las tarjetas.
8. Es importante recalcarle que puede seguir el orden de las tarjetas o dibujar el trazo de la tarjeta que él desee.



Instrumento de evaluación

Lista de Cotejo



Significado de las Escalas de Valoración

Abreviatura	Nombre Completo del Indicador de Evaluación	Significado
I	Inicio	El niño no juega con entusiasmo y solamente hace lo que él desea, sin tomar en cuenta las instrucciones del juego.
EP	En Proceso	El niño juega correctamente, pero en ocasiones se desespera y empieza a olvidar las reglas del juego.
A	Adquirido	El niño sabe escuchar y, por tanto, realiza todo aquello que requiere el juego para culminarlo de manera óptima.

Nombre del Observador:

Nivel Educativo de los Niños a Observar:

Número de Niños:

Rango de Edad de los Niños:

Fecha de Evaluación:

Instrucción: Colocar una (X) en la valoración que se considere justa, de acuerdo a la manera en la que el niño entendió y realizó el juego.

Objetivo: Valorar que tan desarrollada se encuentra la imitación de trazos en harina usando el dedo índice.





1= Inicio

2= En Proceso

3= Adquirido

Nº	Nombre y Apellido del Niño/a	Criterios a Evaluar																					
		Se encuentra fascinado al momento de jugar.			Escucha y entiende las reglas del juego.			Reconoce su dedo índice.			Observa los trazos por un buen momento y trata de reflexionar.			Dibuja los trazos de manera esperada.			Por iniciativa dibuja más trazos.			Distingue la textura de la harina.			
Escala		1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	



JUEGO N°15

Plasmando la canción

Ámbito

Expresión Corporal

Destreza

EF.1.7.4. Traducir a lenguaje oral y/o gráfico los mensajes corporales producidos.

Objetivos

- Fortalecer la memoria y concentración de los niños.
- Potenciar la agilidad de los movimientos de la mano.
- Seguir optimizando la fuerza del antebrazo, muñeca, mano y dedos al realizar actividades que requieran del uso del punzón, lápiz, pincel, etc.
- Garantizar un correcto desarrollo del proceso de la escritura a medida que el niño crece.

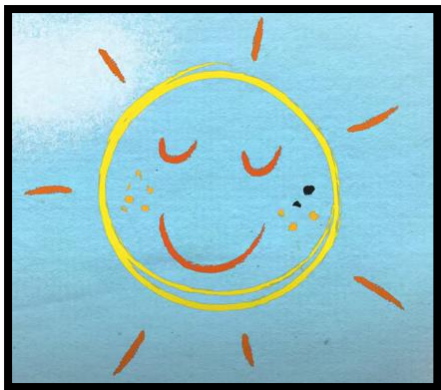
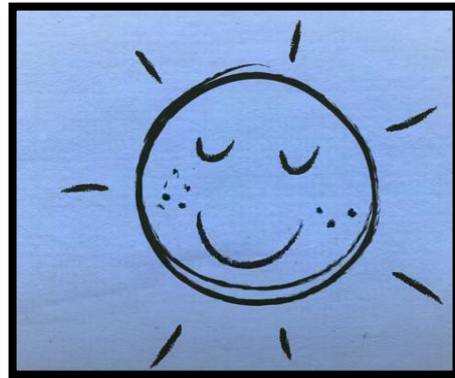
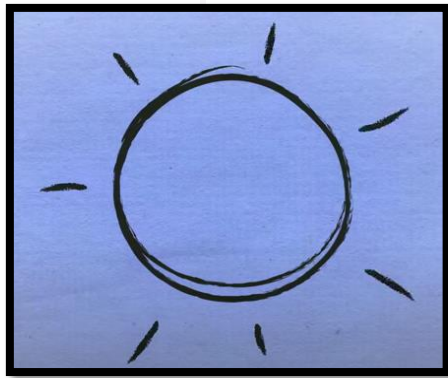
Materiales

- Cartulina A3
- Marcadores gruesos de colores
- Parlante pequeño
- La canción “La cara del sol”.

Instrucciones del juego

1. Se le entregará al niño la cartulina A3 y los marcadores gruesos de colores.

2. Al niño se le mencionará que cuando suene la canción, él solo la escuchará y no hará nada más.
3. Cuando suene la canción por segunda vez, cogerá el marcador negro y empezará a dibujar todo lo que se mencione en la canción “La cara del sol”.
4. Cuando suene por tercera vez la canción, será para darle color al dibujo, pero el niño ya deberá tener noción de los colores a usar.
5. Quitará la tapa de los marcadores que escogió con el fin de seguir el ritmo de la canción sin atrasarse.
6. Finalmente, sonará otra vez y el niño pasará su dedo índice por el dibujo que plasmó, tomando en cuenta la letra de la canción.





Instrumento de evaluación

Lista de Cotejo

Significado de las Escalas de Valoración

Abreviatura	Nombre Completo del Indicador de Evaluación	Significado
I	Inicio	El niño no logra realizar el juego de manera esperada, y por tanto los resultados no son óptimos.
EP	En Proceso	El niño ejecuta las actividades del juego, sin embargo, aún existen fallos que requieren de estimulación y mejora.
A	Adquirido	El niño actúa en base a lo solicitado y, por tanto, de principio a fin existe un correcto desarrollo del juego.

Nombre del Observador:

Nivel Educativo de los Niños a Observar:

Número de Niños:

Rango de Edad de los Niños:

Fecha de Evaluación:

Instrucción: Señale con una (X) el casillero que contenga la valoración que considere adecuada a partir de las acciones del niño mientras jugaba.

Objetivo: Descubrir la agilidad que tiene el niño para agarrar marcadores y plasmar lo que dice una canción sin atrasarse.



JUEGO N°16

Ayudando a los animalitos

Ámbito

Comprensión y expresión oral y escrita.

Destreza

LL.1.5.8. Diferenciar entre imagen y texto escrito en diversos materiales impresos del entorno.

Objetivos

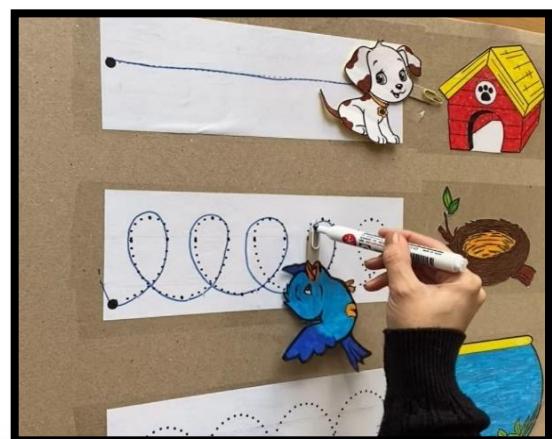
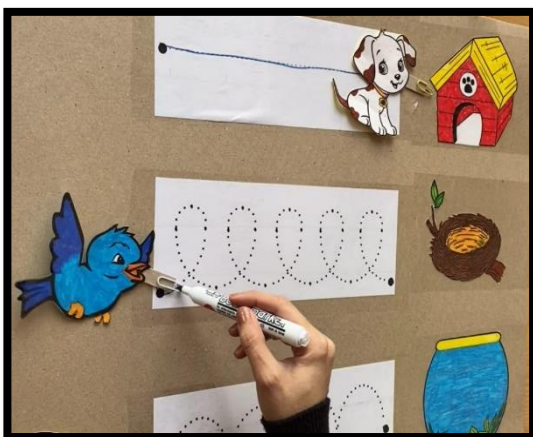
- Promover en los niños la reflexión para que relacionen una imagen con otra correctamente.
- Favorecer la autonomía, resolución de problemas, coordinación visomotora y orientación espacial en los niños.
- Generar en los niños experiencias increíbles a través de juegos que implican el uso del antebrazo, muñeca, mano y dedos.
- Optimizar la aplicación de la pinza trípode.

Materiales

- Cartón prensado tamaño inen
- Tres tiras de papel bond
- Cinta adhesiva
- Papel contac o mica para emplastar
- Impresiones de imágenes de animales y del hábitat de los mismos
- Clips de colores
- Marcadores borrables

Instrucciones del juego

1. En el cartón tamaño inen se pegarán diferentes trazos realizados con líneas entrecortadas sobre tiras de papel bond, adicional a ello, al final de cada tira se encontrará pegado el hábitat de tres animales.
2. Ahora se procederá a entregar al niño el animal correspondiente a cada hábitat del material que se le entregó, por ejemplo, si hay una pecera se le entregará la imagen de un pez, si existe un nido se le entregará un pájaro y así sucesivamente.
3. Los recursos del juego necesariamente deberán ser emplastificados o cubiertos con papel contac.
4. Después se le entregará un marcador borrable con el fin de que meta la punta en el hueco del clip ubicado en la punta de cada imagen del animal.
5. Entonces el niño con ayuda de sus dedos específicamente pulgar, índice y medio llevará al animalito a su hogar, siguiendo la trayectoria de los diferentes trazos ya sean rectos, curvos, ondulados, etc los cuales se encuentran en el material.
6. Cuando el niño termine de llevar a cada animal a su hábitat borrará lo que realizó, y de esta manera permitirá a otra persona jugarlo.



Instrumento de evaluación

Ficha Descriptiva Individual

Nombre del Evaluado:	
Nivel Educativo:	
Nombre del Observador:	
Logros alcanzados durante el juego (Fortalezas)	Dificultades que se observan en el juego (Áreas de mejora)
Recomendaciones que debe considerar el docente durante el ciclo escolar	
Sugerencias que deben tener muy en cuenta los padres de familia	

JUEGO N°17

Decorando el suéter

Ámbito

Expresión Corporal

Destreza

EF.1.7.2. Usar gestos convencionales y/o espontáneos, habilidades motrices básicas, posturas, ritmos y tipos de movimiento (lento, rápido, continuo, discontinuo, fuerte, suave, entre otros.) como recursos expresivos para comunicar los mensajes producidos.

Objetivos

- Incitar a un correcto control del punto de partida y punto de llegada del trazo.
- Permitir que los niños tomen conciencia de lo importante que es dibujar trazos.
- Lograr que los niños desarrollen su capacidad para expresarse por medio de signos escritos.
- Garantizar un proceso lectoescritor eficaz y eficiente.

Materiales

- Cartulina A4
- Marcadores de colores
- Cajas pequeñas de cartón

Instrucciones del juego

1. En la cartulina A4 se dibujará o imprimirá un suéter, el mismo que deberá tener divisiones, además este material será cubierto con papel contac o emplastificado.

2. Con las cajas pequeñas de cartón se realizarán dados, el primero representará el color del marcador y el segundo el trazo que debe realizarse dentro de cada división del suéter.
3. Entonces, el juego consistirá en lanzar ambos dados, por ejemplo, si al niño le salió en un dado color azul y en el otro dado un trazo de zigzag, esto significará que, el niño debe coger el marcador azul y realizar en la primera división del suéter el trazo de “zigzag”.
4. El mismo procedimiento se repetirá hasta terminar de decorar el suéter.
5. Hay que procurar que los trazos y los colores no se repitan uno seguido de otro.



Instrumento de evaluación

Ficha Descriptiva Individual

Nombre del Estudiante:	
Nivel Educativo:	
Nombre del Observador:	
Logros alcanzados durante el juego (Fortalezas)	Dificultades que se observan en el juego (Áreas de mejora)
Recomendaciones que debe considerar el docente durante el ciclo escolar	
Sugerencias que deben tener muy en cuenta los padres de familia	

JUEGO N°18

Viajando por caminos diferentes

Ámbito

Expresión Corporal

Destreza

EF.1.7.2. Usar gestos convencionales y/o espontáneos, habilidades motrices básicas, posturas, ritmos y tipos de movimiento (lento, rápido, continuo, discontinuo, fuerte, suave, entre otros.) como recursos expresivos para comunicar los mensajes producidos.

Objetivos

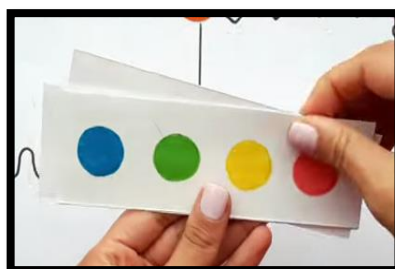
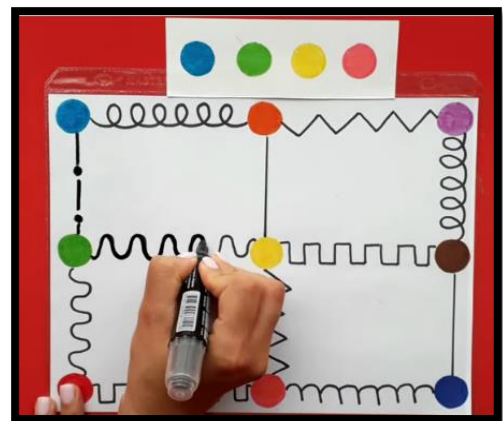
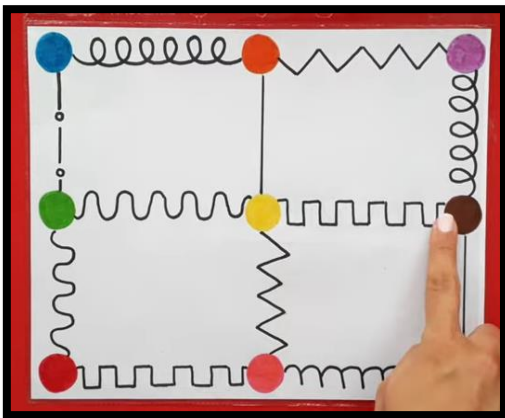
- Perfeccionar el aprendizaje de la lectura y la escritura, ya que una beneficia al desarrollo de la otra.
- Mejorar la concentración, memoria, resolución de problemas, autonomía y coordinación óculo- manual.
- Favorecer el desarrollo de habilidades como la lectura y la escritura, ya que son importantes durante toda la vida.
- Permitir que los niños tengan seguridad y confianza en sí mismos.

Materiales

- Cartulina A3
- Marcadores de colores
- Marcador grueso, de color negro y borrable
- Cartulinas blancas
- Tijera
- Regla

Instrucciones del juego

1. En la cartulina A3 se dibujarán varios trazos, separados por puntos de colores.
2. Con las cartulinas blancas se harán tiras y sobre ellas se realizarán círculos de colores, los cuales deben ser iguales a los que se encuentran separando los trazos.
3. Es importante hacer hincapié en que los colores de las tiras se repitan, pero el orden no.
4. Se emplastará o cubrirá con papel contac el material.
5. El juego consistirá en entregarle al niño todos los recursos, después escogerá una tira de círculos de colores, seguidamente observará los colores de los círculos que separan cada trazo de la cartulina A3, y procederá a seguir el patrón.
6. El niño con un marcador debe seguir la trayectoria de cada trazo de acuerdo a los colores.
7. Al culminar su turno, puede borrar y permitirle jugar a otra persona.



Instrumento de evaluación

Ficha Descriptiva Individual

Nombre del Estudiante:

Nivel Educativo:

Nombre del Observador:

**Logros alcanzados durante el juego
(Fortalezas)**

**Dificultades que se observan en el juego
(Áreas de mejora)**

Recomendaciones que debe considerar el docente durante el ciclo escolar

Sugerencias que deben tener muy en cuenta los padres de familia

JUEGO N°19

Escribiendo palabras

Ámbito

Comprensión y expresión oral y escrita.

Destreza

LL.1.5.18. Realizar sus producciones escritas mediante la selección y utilización de diferentes recursos y materiales.

Objetivos

- Incrementar el vocabulario de los niños.
- Generar libertad de expresión desde los primeros años de vida.
- Mejorar la memoria, atención, concentración y organización.
- Estimular el agarre de instrumentos de escritura.

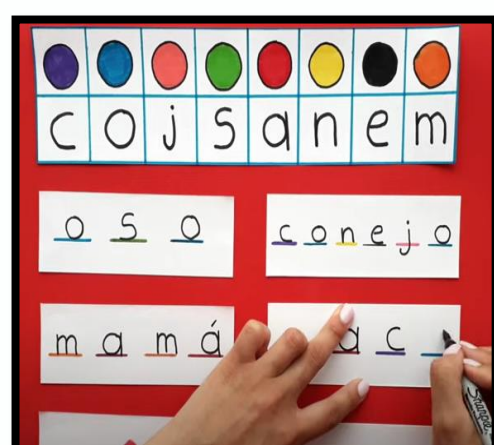
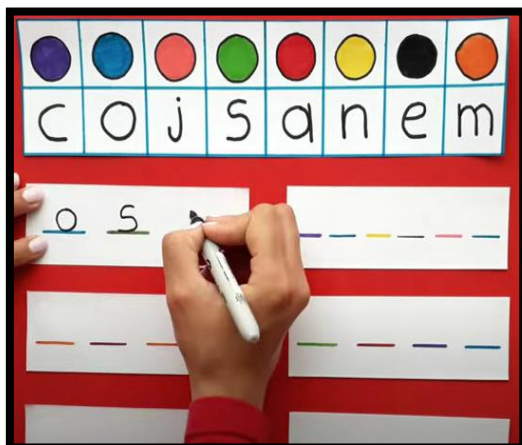
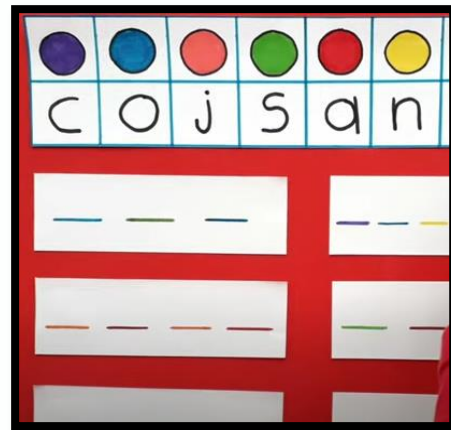
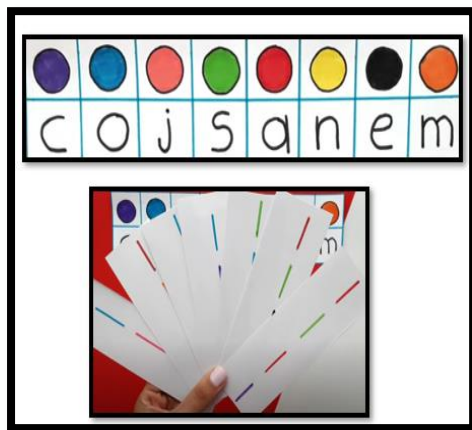
Materiales

- Cartulinas A4
- Marcadores de colores borrables
- Papel contac o mica para emplastificar
- Regla
- Tijera

Instrucciones del juego

1. A las cartulinas se las recortará en rectángulos iguales, a manera de tiras.

- Una tira de cartulina será más larga y gruesa, porque en ella estará el código de colores que permitirá escribir las palabras.
- En las otras tiras de cartulina estarán líneas entrecortadas de varios colores.
- Todo el material deberá ser emplastado o cubierto con papel contac.
- Las líneas entrecortadas de las tiras serán de acuerdo al código de colores, porque al escribir la letra que representa cada color, se deberán ir formando palabras con sentido.
- El juego consistirá en entregar al niño el código de colores para escribir palabras, las tiras con las líneas entrecortadas en donde se irá escribiendo cada letra y un marcador.
- Luego el niño observará el color de cada línea entrecortada, buscará en el código de colores la letra a la que representa y la escribirá con ayuda de un marcador negro, considerando que de letra en letra logrará formar palabras.



Instrumento de evaluación

Ficha Descriptiva Individual

Nombre del Estudiante:	
Nivel Educativo:	
Nombre del Observador:	
Logros alcanzados durante el juego (Fortalezas)	Dificultades que se observan en el juego (Áreas de mejora)
Recomendaciones que debe considerar el docente durante el ciclo escolar	
Sugerencias que deben tener muy en cuenta los padres de familia	

JUEGO N°20

Transcribiendo palabras

Ámbito

Comprensión y expresión oral y escrita.

Destreza

LL.1.5.16. Explorar la formación de palabras y oraciones, utilizando la conciencia lingüística (fonológica, léxica, sintáctica y semántica).

Objetivos

- Resaltar lo importante que es el juego para la adquisición de habilidades y destrezas como la lectura y la escritura.
- Facilitar un mejor conocimiento de la ortografía.
- Desarrollar el pensamiento lógico.
- Contribuir en el dominio de los movimientos finos, prensión y precisión.

Materiales

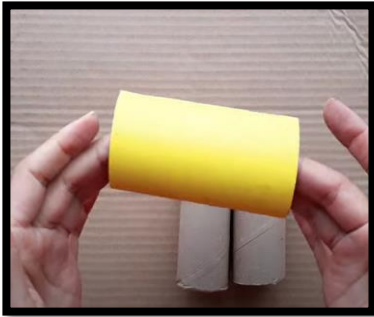
- Pedazo de cartón
- Tubo de cartón
- Cartulinas de colores
- Goma
- Pistola de silicón
- Estilete
- Tijera
- Cinta masking

- 4 vasos de icopor #7
- Regla
- Marcadores borrables y un permanente
- Tarjetas de cartulina blanca con imágenes
- Papel contac o mica para emplasticar

Instrucciones del juego

1. El tubo de cartón tendrá que ser dividido en 4, y cada pedazo será forrado con las cartulinas de colores.
2. Se cortará con estilete la base de los 4 vasos de icopor, y también se les hará en uno de sus lados un cuadrado pequeño, el cual deberá ser repasado por el borde con estilete con el fin de que salga el pedazo y quede como una ventana.
3. Sobre el pedazo de cartón se pegarán con silicón los vasos y dentro de ellos se colocarán los tubos de cartón.
4. Se deberá ir girando a cada tubo, considerando que en el primero y tercero se escribirán consonantes, mientras que en el segundo y cuarto vocales.
5. Se recortará una tira larga y gruesa de cartulina, además con ayuda de la regla y un marcador se trazarán 2 líneas horizontales para simular el renglón, tomando en cuenta que esta tira será pegada en el cartón con cinta masking un poco más abajo de los vasos.
6. A las cartulinas blancas se las dividirá en 4 y en cada pedazo estará la imagen de cualquier objeto, de hecho, es recomendable que a estas tarjetas se las emplastique o cubra con papel contac.
7. El juego consiste en observar cualquier imagen, después el niño procederá a girar los 4 tubos de cartón hasta formar el nombre del dibujo, el cual seguidamente deberá ser escrito con marcador sobre la tira antes mencionada.

8. Y así sucesivamente hasta lograr jugar con la mayoría de imágenes.



Instrumento de evaluación

Ficha Descriptiva Individual

Nombre del Estudiante:

Nivel Educativo:

Nombre del Observador:

Logros alcanzados durante el juego
(Fortalezas)

Dificultades que se observan en el juego
(Áreas de mejora)

Recomendaciones que debe considerar el docente durante el ciclo escolar

Sugerencias que deben tener muy en cuenta los padres de familia

VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

Validación de Expertos

Experto N°1

La Magíster Evelyn Tatiana Malan Oña con cédula de identidad 172105299-9 después de revisar profundamente el instructivo de juegos planteado para el desarrollo de la lectoescritura, menciona en el instrumento de validación que el material didáctico es excelente porque es de gran aporte, vigente y proviene de una extrema investigación, además recalca que el título, la introducción, los objetivos, la estructura y la ortografía son perfectos, entendibles, guardan relación y se cumplen a cabalidad, inclusive señala que las imágenes que acompañan a la propuesta en general son extraordinarias y que la información es actual e interesante.

Por consiguiente, en cuanto a la temporalidad indica que evidentemente la propuesta parte de un problema, existe una metodología lúdica de solución y esta al ser aplicada dará los resultados esperados. En la normalidad de contenido asegura que, esta puede ser dialogada cuando lo amerite, debido a que las ideas son claras, En lo que respecta a la selectividad considera que este material es de gran aporte porque pretende estimular el proceso lectoescritor de los niños. Por último, comenta que existen juegos innovadores, divertidos e interesantes y que visualmente es un material muy llamativo, colorido y aplicable.

Experto N°2

El PhD. Melquiades Mendoza Pérez con cédula de identidad 175641549-1 al observar y dar lectura a la propuesta que surgió a partir del tema de investigación “Juegos grafomotrices para el desarrollo de la lectoescritura”, por medio del instrumento de validación indica que, el material que se va a usar para cada juego es excelente, y por tanto es, válido, relevante y didáctico, además considera que el título es llamativo, el contenido está bien argumentado, sigue un orden, es claro y preciso. También señala que las imágenes son un magnífico apoyo visual para entender mejor cada juego.

En lo que respecta a la temporalidad, afirma la existencia de un buen proceso de investigación, porque parte de un problema, el cual ha sido la pauta para redactar el instructivo de juegos, el

mismo que al ser aplicado permitirá estimular el lenguaje oral y escrito de los niños. En cuanto a la normalidad de contenido, redacta que, las ideas son claras y las instrucciones de los juegos también, entonces al tener que explicar o debatir la propuesta no habrá mayor dificultad. En lo que se refiere a la selectividad, recalca que, es un material de gran aporte porque promueve el juego como medio de motivación y aprendizaje. Finalmente, comenta que este instructivo es muy llamativo y enganchador, con imágenes que expresan en su totalidad el objetivo de cada juego. Y sugiere aumentar cinco juegos más.

Experto N°3

La Magister Mayra Alexandra Molina Lozada con cédula de identidad 050277942-4 al observar detalladamente la propuesta lúdica diseñada para el desarrollo de la lectoescritura, indica que el material es vigente y llamativo, además para ella es excelente el título, la introducción, los argumentos, la estructura, la ortografía, el material gráfico y la actualidad de la información, sin embargo, considera que, los objetivos son aceptables, pero sería bueno mejorarlos.

Por otro lado, la temporalidad de la propuesta según su perspectiva es muy buena, porque sigue una metodología basada en varias cuestiones que son fundamentales para un correcto proceso de enseñanza aprendizaje en los estudiantes, acciones importantes que permiten orientar al niño para su desempeño en el aula. Incluso en cuanto a la normalidad de contenido señala que, la definición del documento muestra claridad, saberes científicos, juegos acordes al desarrollo evolutivo del niño, ayudando así a docentes, estudiantes y padres de familia en la resolución de las inquietudes referentes al perfeccionamiento del desarrollo de habilidades del niño en el nivel de preparatoria. En lo que se refiere a la selectividad, opina que es una propuesta práctica y aplicable que aporta a la educación conocimientos importantes, con instrumentos didácticos y metodologías comprensibles como el juego- trabajo. Finalmente recomienda que el instructivo de juegos sea expuesto a los docentes de preparatoria para que lo apliquen.

Validación de Usuarios

Usuario N°1

La Licenciada Maribel Alexandra Pérez Naranjo con cédula de identidad 172098777-3 al hacer una revisión de la propuesta planteada para el desarrollo de la lectoescritura, ha señalado que es un material redactado y detallado a partir de un excelente proceso de investigación, de hecho, su opinión recae en que es magnífico todo lo que internamente lleva consigo el instructivo de juegos, su título, introducción, objetivos, estructura, instrucciones, ortografía, orden, etc. También añade, que el material gráfico es muy bueno porque ayuda a entender visualmente como deben llevarse a cabo los juegos, los mismos en los que se evidencia innovación y diversión.

Ahora bien, al tomar en cuenta la temporalidad, menciona que la investigación previa a la elaboración del instructivo de juegos grafomotrices para el desarrollo de la lectoescritura, es muy buena porque existe, título, introducción, objetivos, actividades con instrucciones e instrumentos de evaluación. En la normalidad de contenido, asegura que es un material con estructura adecuada para ser presentado y discutido cuando se requiera. Y en cuanto a la selectividad, redacta que existen juegos lúdicos, los cuales al aplicarlos sin duda generarán un ambiente enriquecedor en donde se fomente el amor por enseñar a través de la creatividad. Para culminar, solicita que se cite y se hagan las respectivas referencias con el fin de respaldar la fundamentación teórica de la propuesta.

Usuario N°2

La Licenciada Janeth Alexandra Taco Almache con cédula de identidad 172592533-1 al observar detenidamente el instructivo de juegos grafomotrices para el desarrollo de la lectoescritura, por medio del instrumento de validación redactó sus puntos de vista, por ende, menciona que los juegos propuestos son excelentes y además requieren de materiales didácticos lo cual es muy llamativo para los niños, en cambio en lo que se refiere al título, estructura, argumentación, redacción, ortografía y claridad conceptual considera que son aspectos aceptables, en cuanto al material gráfico, introducción y objetivos señala que se

caracterizan por ser magníficos, mientras que en lo que respecta a la solidez y actualidad de la información afirma que es muy buena.

Adicional a ello, al tomar en cuenta la temporalidad del instructivo de juegos grafomotrices indica que, se evidencia una investigación previa a la realización del trabajo, sin embargo, resulta necesario mencionar a algún autor que fundamente la importancia de la lectoescritura. En lo que respecta a la normalidad de contenido, para ella la palabra “que” se repite mucho y además solicita un aumento de conectores para unir con claridad una idea con otra. En cuanto a la selectividad en cambio dice que, la propuesta es de gran aporte para el nivel de preparatoria, porque cuenta con juegos específicos que permiten y ayudan en el proceso de la lectoescritura.

Usuario N°3

La Licenciada Gladys Rosana Lara Cujilema con cédula de identidad 171635033-3 una vez que ha hecho la revisión correspondiente del material presentado, desde su perspectiva determina que, los recursos a usar son didácticos, el título de la propuesta, la introducción, los objetivos y el contenido en general le agrada mucho y es excelente, además de seguir un orden preciso, con buena ortografía, ideas claras y argumentos muy asertivos.

En lo que a la temporalidad se refiere, desde su punto de vista hace alusión a que existe dedicación en su totalidad, porque el instructivo de juegos cumple con una metodología secuencial, la misma que al ser aplicada promoverá los resultados esperados. En lo que respecta a la normalidad de contenido, señala que, la propuesta posee todo aquello que se requiere para opinar, debatir y defender la información de la misma. En cuanto a la selectividad, redacta que, es un material de gran apoyo y, por tanto, promueve conocimientos significativos que pueden ser aplicados para con los niños. De hecho, añade que, este instructivo de juegos grafomotrices es de gran aporte debido a que, en más de una ocasión han existido dificultades en los niños cuando están empezando a leer y escribir, y sin lugar a duda esta propuesta estimulará y optimizará dichas habilidades. Finalmente, recomienda persuadir en las personas para que el material sea conocido, aplicado y tomado en cuenta por parte de padres, docentes y niños.

CONCLUSIONES

- La recolección de información acerca de las variables de investigación permitió sin lugar a duda tener un conocimiento más amplio acerca de lo que trata cada una, pudiendo así posteriormente argumentar, refutar e inclusive interpretar las perspectivas de varios autores, las mismas que fueron seleccionadas de fuentes confiables, para lograr un proyecto investigativo óptimo.
- Fue importante ahondar en el tema de investigación, debido a que de esta manera fue posible elegir juegos que requieran de movimientos grafomotrices, lo cual indiscutiblemente estimulará, beneficiará, mejorará y transformará el proceso lectoescritor de los niños.
- La diversión proporciona placer, por ende, en esta ocasión se ha deliberado que diseñar un instructivo de juegos grafomotrices es una buena estrategia porque motiva y enseña a los niños a leer y escribir a través de la lúdica, la diversión, la dinámica, la alegría, el entretenimiento, la innovación y la participación activa.
- La presentación y validación de la propuesta que se elaboró fue muy necesaria porque de esta manera se pudo tener la certeza de que su aplicación potenciará la grafomotricidad y con ello la lectura y escritura de los niños.

RECOMENDACIONES

- Se debe tener clara la idea de lo que trata un estudio, porque de esta manera se lo podrá desarrollar correctamente; con un orden y estructura adecuada, en donde se vea reflejado un proceso maduro de investigación.
- Es fundamental tener muy en cuenta aquello que se aspira mejorar, porque de esta manera se logrará elegir de manera correcta los recursos, materiales, juegos, actividades, etc que se requieran para alcanzar con éxito el objetivo planteado desde un inicio.
- Siempre es bueno mantenerse actualizado en cuanto a las estrategias o métodos de enseñanza que se deben aplicar con los niños, porque de esta manera se evitará la monotonía y se implementarán materiales o recursos que motiven a los individuos a querer aprender y desarrollar todas sus facultades y habilidades a través del juego.
- Es recomendable solicitar opiniones de personas que tengan experiencia o conocimiento profundo de un tema de investigación específico, puesto que siempre es necesario corregir o mejorar errores que se presenten, para después aplicar de manera correcta cualquier propuesta, instructivo, o guía que se elabore.

REFERENCIAS

- Arévalo, D., y Ñauta, M. (2011). ESTADO ACTUAL DEL DESARROLLO DE DESTREZAS LECTORAS EN EL CUARTO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE ACUERDO A LA TEORIA PIAGETANA. <http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/2197/1/tps700.pdf>
- Baeza, R. (2012). ESCRIBIR Y LEER DESDE UN ENFOQUE CONSTRUCTIVISTA. [file:///C:/Users/HP/Downloads/ESCRIBIR_Y_LEER_DESDE_UN_ENFOQUE_CONSTRU%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/HP/Downloads/ESCRIBIR_Y_LEER_DESDE_UN_ENFOQUE_CONSTRU%20(1).pdf)
- Caballeros, M., Sazo, E., y Galvéz, J. EL APRENDIZAJE DE LA LECTURA Y ESCRITURA EN LOS PRIMEROS AÑOS DE ESCOLARIDAD: EXPERIENCIAS EXITOSAS DE GUATEMALA. <https://www.redalyc.org/pdf/284/28437146008.pdf>
- Cárdenas, N., y Sapatanga, D. (2021). Estrategia didáctica para el desarrollo de la lectoescritura. <file:///C:/Users/HP/Downloads/Dialnet-EstrategiaDidacticaParaElDesarrolloDeLaLectoescrit-8019926.pdf>
- Chaves, A. (2002). LOS PROCESOS INICIALES DE LECTO-ESCRITURA EN EL NIVEL DE EDUCACIÓN INICIAL. <https://www.redalyc.org/pdf/447/44720104.pdf>
- Chicaiza, T., y Reinoso, N. (2023). LA GRAFOMOTRICIDAD EN EL DESARROLLO DE LA LECTOESCRITURA EN EL NIVEL DE PREPARATORIA. <https://repositorio.utc.edu.ec/bitstream/27000/10734/1/PP-000286.pdf>
- Durán, P. (2014). REFLEXIONES EN TORNO AL VALOR PEDAGÓGICO DEL CONSTRUCTIVISMO. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=80931523008>
- Frías, K. (2023). GRAFOMOTRICIDAD COMO PROCESO METODOLÓGICO EN EL DESARROLLO DE LA PREESCRITURA EN INFANTES DE 5 AÑOS. <http://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/21435/1/TRABAJO%20FRIAS%20MAURA%20KATHERINE.pdf>
- Guerrero, C., Toro, S., y Galicia, I. (2011). Influencia de la realización de actividades musicales en el proceso de la adquisición de la lectoescritura. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=10416528003>

- Hernández, G. (2008). Los constructivismos y sus implicaciones para la educación. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=13211181003>
- Imbernón, C., y Montes, M. (2018). Programa LEO para la iniciación a la lectoescritura. Evaluación inicial de los cuentos. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=77153913006>
- Marichal, R., Pérez, L., y Vargas, M. (2020). EL APRENDIZAJE DE LA LECTOESCRITURA EN LA ETAPA DE SEGUNDO CICLO DE EDUCACIÓN INFANTIL A TRAVÉS DEL ENFOQUE CONSTRUCTIVISTA Y LA METODOLOGÍA MONTESSORI. <https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/19787/EI%20aprendizaje%20de%20la%20constructivista%20y%20la%20metodologia%20Montessori.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Moreta, N. (2023), APLICACIÓN DE TÉCNICAS DE GRAFOMOTRICIDAD EN EL APRENDIZAJE DE LA ESCRITURA EN NIÑOS DE PREPARATORIA. <https://repositorio.pucesa.edu.ec/bitstream/123456789/4118/1/79277.pdf>
- Nicolini, D. (2023). El proceso de enseñanza-aprendizaje en los alumnos basado en el enfoque constructivista. <https://revistasacademicas.ucol.mx/index.php/interpretextos/article/view/1208/1116>
- Tigse, C. (2019). El constructivismo, según bases teóricas de César Coll. <https://www.redalyc.org/journal/7300/730076295005/>