

## Estrategia metodológica lúdica para la atención a la disgrafía en estudiantes de séptimo año de Educación Básica

### Playful methodological strategy for dysgraphia attention in seventh grade elementary school students

Juan David Matamoros Ávila<sup>1</sup> ([juanmatamorosa02@hotmail.com](mailto:juanmatamorosa02@hotmail.com)), (<https://orcid.org/0009-0002-4481-8982>)

Narcisa Griselda Rodríguez Cochea<sup>2</sup> ([gri1986.gr@gmail.com](mailto:gri1986.gr@gmail.com)), (<https://orcid.org/0009-0003-4297-9114>)

Nelly Hodelín Amable<sup>3</sup> ([nhodelina@ube.edu.ec](mailto:nhodelina@ube.edu.ec)), (<https://orcid.org/0009-0007-1499-130X>)

#### Resumen

La relevancia de abordar las dificultades de la disgrafía en estudiantes de Séptimo Año de Educación Básica se destaca en este estudio, que tiene como objetivo diseñar una estrategia metodológica lúdica para mejorar el proceso enseñanza-aprendizaje de la Lengua y Literatura. La muestra comprendió 37 estudiantes de la Escuela Básica Fiscal Gustavo Lemus Ramírez, a quienes se les aplicó una prueba específica para evaluar características de la disgrafía. Para los docentes, se implementó una observación detallada utilizando la Guía de Observación y se administró una encuesta para recoger percepciones y prácticas en la atención a la disgrafía. Además, se llevó a cabo una validación de la estrategia por un panel de expertos en pedagogía y trastornos del aprendizaje. Los resultados de la prueba revelaron áreas específicas de dificultad, como la legibilidad, la precisión, velocidad en la escritura y la organización espacial, que fueron abordadas efectivamente mediante la estrategia metodológica lúdica propuesta. La observación y encuesta a los docentes proporcionaron información valiosa sobre prácticas actuales y percepciones sobre la disgrafía en el aula. La validación por expertos respaldó la pertinencia y eficacia de la estrategia en un contexto educativo inclusivo.

**Palabras clave:** disgrafía, estrategias metodológicas lúdicas, educación inclusiva, escritura, trastornos del aprendizaje.

#### Abstract

The relevance of addressing the difficulties of dysgraphia in Seventh Year of Basic Education students is highlighted in this study, which aims to design a playful methodological strategy to improve the teaching-learning process of Language and Literature. The sample comprised 37 students from the Escuela Básica Fiscal "Gustavo Lemus Ramírez", to whom a specific test was applied to evaluate characteristics of dysgraphia. For teachers, a detailed observation was implemented using the Observation Guide and a survey was administered to collect perceptions

<sup>1</sup> Escuela Básica Fiscal Gustavo Lemus Ramírez, Durán, Ecuador.

<sup>2</sup> Escuela De Educación Básica José Mejía Lequerica, Santa Elena, Ecuador.

<sup>3</sup> Universidad Bolivariana Del Ecuador, 092405 Durán, Ecuador.

and practices in the attention to dysgraphia. In addition, a validation of the strategy was conducted by a panel of experts in pedagogy and learning disorders. The test results revealed specific areas of difficulty, such as legibility, writing accuracy and speed, and spatial organization, which were effectively addressed by the proposed play strategy. The teacher observation and survey provided valuable information on current practices and perceptions of dysgraphia in the classroom. Expert validation supported the relevance and effectiveness of the strategy in an inclusive educational context.

**Key words:** dysgraphia, playful methodological strategies, inclusive education, writing, learning disabilities.

## Introducción

En el ámbito educativo, la atención a las diversas necesidades y desafíos que presentan los estudiantes es un compromiso ineludible para garantizar un proceso de enseñanza-aprendizaje inclusivo y efectivo. Entre las dificultades que pueden surgir, la disgrafía se erige como una barrera que impacta directamente en el desarrollo de habilidades fundamentales, especialmente en el ámbito de la Lengua y Literatura (Dunn et al., 2021).

La disgrafía, como trastorno específico de la escritura, ha sido objeto de atención e investigación debido a sus implicaciones en el rendimiento académico y la calidad del aprendizaje (Döhla & Heim, 2016). Se define como una dificultad en la realización gráfica de las letras, afectando la legibilidad y la organización del trazo (Verma et al., 2019). Esta condición se manifiesta en una serie de características, como letras difíciles de entender, escritura irregular en forma y tamaño, y una organización espacial deficiente en el papel (McBride, 2019).

La disgrafía se clasifica en dos tipos principales, motriz y específica, pero su origen permite una clasificación más detallada, incluyendo la evolutiva, fonológica, superficial y mixta o profunda (González et al., 2021). La disgrafía adquirida se relaciona con lesiones cerebrales, la periférica ocasiona trastornos motores, la evolutiva se enfoca en la carencia de estimulación temprana, la fonológica está vinculada a dificultades en el desarrollo fonológico, la superficial afecta la ruta ortográfica o visual, y la mixta se presenta cuando el trastorno afecta ambas rutas simultáneamente.

Es por ello que la incorporación de estrategias metodológicas lúdicas en el ámbito educativo ha ganado reconocimiento por su capacidad para mejorar la participación y el compromiso de los estudiantes (Gutiérrez-Delgado et al., 2018). Ilgaz et al. (2018) destacan que la lúdica, entendida como actividades interactivas con el propósito de motivar y generar interés, puede ser una expresión efectiva para facilitar el aprendizaje. La relación entre el juego y el proceso cognitivo se ha explorado extensamente, demostrando que las actividades lúdicas contribuyen al desarrollo de habilidades y destrezas en los estudiantes (Navarro-Mateos et al., 2021).

Whitton (2018) propone distintas metodologías lúdicas, como el juego, que no solo son parte de la conducta humana, sino también medios para recuperar la autenticidad y la expresión original del ser humano. La función del juego como aprendizaje lúdico se destaca en hacer el proceso de

enseñanza más entretenido, despertar el interés en asignaturas consideradas aburridas y aumentar la capacidad de análisis y comprensión (Boysen et al., 2022).

La música, el arte y la dramatización también se presentan como estrategias metodológicas lúdicas efectivas. Miñan Aguacondo & Espinoza Freire (2020) describen la música como un lenguaje que permite la expresión y la comunicación. Zambrano & Grasst (2021) destacan que el arte, al ser una expresión artística, fomenta la imaginación y la comunicación. La dramatización, según Guamán & Carmona (2021), ofrece a los niños la oportunidad de jugar y explorar ideas de una manera única, integrando el juego como parte fundamental del proceso de aprendizaje.

Desde la perspectiva de la atención a la disgrafía, las estrategias lúdicas ofrecen un enfoque integral. Mayes et al. (2019) sugieren que estas estrategias no solo generan un ambiente armonioso, sino que también despiertan la motivación, crean un espacio cómodo y contribuyen a un aprendizaje significativo. En consecuencia, la combinación de estrategias metodológicas lúdicas y la atención específica a la disgrafía se presenta como un enfoque holístico y eficaz para mejorar el proceso enseñanza-aprendizaje (Šafárová et al., 2021).

La Escuela Básica Fiscal "Gustavo Lemus Ramírez" enfrenta el desafío de abordar la disgrafía de manera integral, reconociendo la importancia de implementar estrategias metodológicas que no solo atiendan este trastorno específico, sino que también fomenten un ambiente de aprendizaje estimulante y participativo. La enseñanza de la Lengua y Literatura en el Séptimo Año de Educación Básica requiere una atención especializada a estos desafíos, ya que la escritura es una habilidad fundamental para el desarrollo académico y la expresión efectiva. En este contexto, el diseño de una estrategia metodológica lúdica se presenta como una respuesta innovadora y eficaz para mejorar la atención a los problemas de disgrafía en el proceso enseñanza-aprendizaje de la Lengua y Literatura.

Este estudio tiene como propósito principal presentar y fundamentar la creación de una estrategia metodológica que integre cuidadosamente actividades lúdicas, reconociendo su potencial para abordar de manera integral las dificultades asociadas con la disgrafía. Además, se busca evidenciar cómo estas actividades, al centrarse en lo lúdico y la participación activa, pueden no solo mejorar la calidad de la escritura de los estudiantes sino también potenciar su interés y motivación hacia el aprendizaje, creando así un entorno educativo enriquecedor y adaptado a las necesidades individuales.

### **Materiales y métodos**

La investigación se concibió como un estudio aplicado con el objetivo principal diseñar una estrategia metodológica lúdica para abordar los problemas de disgrafía en el proceso enseñanza-aprendizaje de la Lengua y Literatura de los estudiantes de Séptimo Año de Educación Básica de la Escuela Básica Fiscal Gustavo Lemus Ramírez. Se adoptó un enfoque cuali-cuantitativo para recoger datos tanto cualitativos como cuantitativos, permitiendo una comprensión profunda y la medición de variables clave.

El alcance de la investigación se centró en evaluar la presencia y nivel de disgrafía en los estudiantes del Séptimo Año de Educación Básica, con el propósito de diseñar estrategias específicas de intervención. Se consideró un enfoque mixto, integrando el paradigma interpretativo para una comprensión más completa de los fenómenos estudiados.

Se empleó una metodología que involucró tres etapas: el diagnóstico, el diseño y la validación. Durante el diagnóstico, se observó a los docentes mediante una guía de observación, centrada en la identificación del uso de metodologías lúdicas en el proceso enseñanza-aprendizaje. Además, se administró una encuesta a los docentes para recoger percepciones sobre la disgrafía y sus prácticas actuales en el aula. A los estudiantes, se les aplicó una prueba específica diseñada para identificar características de la disgrafía, evaluando aspectos como legibilidad, precisión, velocidad, y organización espacial en la escritura.

En la etapa de diseño, se elaboró una estrategia metodológica lúdica para abordar los problemas de disgrafía en el proceso enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura de los estudiantes de Séptimo Año de Educación Básica. Finalmente, en la tercera etapa, la estrategia metodológica lúdica se validó mediante un panel de expertos en pedagogía y trastornos del aprendizaje. Esta metodología integral permitió obtener una visión completa de las dificultades de la disgrafía, abordándolas desde la perspectiva de los estudiantes y docentes, y validando la estrategia propuesta por expertos en el campo educativo.

El diseño metodológico incluyó la conceptualización y operacionalización de las variables, definiendo la variable independiente como "Estrategia Metodológica Lúdica" y la variable dependiente como "Atención a los problemas de disgrafía". Ambas variables se evaluaron cualitativamente en una escala ordinal.

Se utilizaron diversas técnicas e instrumentos para recopilar información. Se diseñó una guía de observación dirigida a docentes para identificar el uso de metodologías lúdicas en el proceso enseñanza-aprendizaje. Además, se implementó una encuesta dirigida a docentes para obtener información sobre la percepción de la disgrafía y las estrategias utilizadas. Asimismo, se diseñó una prueba pedagógica dirigida a estudiantes para identificar las características específicas de la disgrafía. La unidad de análisis seleccionada para este estudio es la Escuela Básica Fiscal "Gustavo Lemus Ramírez", situada en el cantón Durán, provincia del Guayas. Se empleó un método de muestreo probabilístico por conglomerado, lo que implica considerar a los grupos como unidades de la muestra, como se detalla en la tabla 1.

Tabla 1. Población y muestra

Población	Muestra	Porcentaje	Técnicas de investigación
10 docentes de Séptimo Año de Educación Básica	4 docentes de Séptimo Año de Educación Básica	40%	Observación

10 docentes de Séptimo Año de Educación Básica	10 docentes de Séptimo Año de Educación Básica	100%	Encuesta
98 estudiantes de Séptimo Año de Educación Básica	37 estudiantes de Séptimo Año de Educación Básica paralelo B	37,76%	Prueba pedagógica

El análisis de datos se realizó a través de evaluaciones estadísticas, permitiendo la interpretación de resultados y la formulación de conclusiones significativas. Se procuró obtener un enfoque integral, considerando las necesidades individuales de los estudiantes y las prácticas docentes para abordar eficazmente la disgrafía.

La prueba pedagógica se implementó de manera individual, donde cada estudiante participante fue evaluado en condiciones regulares de clase. Durante la aplicación de la prueba, se proporcionaron instrucciones claras a los estudiantes sobre las actividades que debían realizar, como el dictado de palabras y oraciones, la escritura de frases y oraciones, la descripción de imágenes, y la participación en actividades lúdicas.

Los indicadores clave, como legibilidad, precisión y velocidad, organización espacial, uso de mayúsculas y minúsculas, postura y agarre del lápiz, fueron evaluados cuidadosamente por el docente. Se utilizó una lista de cotejo con categorías de "Logrado", "Logrado con Dificultad" o "No Logrado" para registrar las observaciones y obtener una evaluación objetiva de las habilidades de escritura de cada estudiante.

El proceso de aplicación se llevó a cabo en un entorno familiar para los estudiantes, durante sus actividades regulares en el aula, con el objetivo de minimizar cualquier impacto en su desempeño debido a la evaluación. Esta metodología permitió obtener información detallada sobre las habilidades de escritura de los estudiantes, específicamente centrada en las áreas clave asociadas a la disgrafía.

Con el objetivo de asegurar la efectividad y relevancia de la estrategia diseñada para abordar la disgrafía en el proceso enseñanza-aprendizaje, se llevó a cabo un proceso de validación mediante el criterio de expertos (Díaz-Ferrer et al., 2020). Este paso fue esencial para garantizar la calidad y pertinencia de las actividades lúdicas propuestas. Se seleccionó un panel de expertos compuesto por profesionales con experiencia en educación especial, pedagogía, psicología educativa y didáctica de la lengua y literatura. Los expertos poseen conocimientos especializados en las necesidades de los estudiantes con disgrafía y en la aplicación de estrategias metodológicas lúdicas.

### Procedimiento

1. Presentación de la Estrategia: Se proporcionó a los expertos una descripción detallada de la estrategia diseñada, incluyendo los objetivos, las actividades propuestas y la justificación teórica detrás de cada actividad.

2. Revisión Individual: Cada experto revisó de manera individual la estrategia y proporcionó comentarios detallados sobre su viabilidad, relevancia, claridad y coherencia con los objetivos propuestos.
3. Reunión de Consenso: Se llevó a cabo una reunión con todos los expertos para discutir y consensuar los comentarios individuales. En esta etapa, se buscó llegar a acuerdos sobre posibles ajustes o mejoras en la estrategia.
4. Adaptaciones y Aprobación: Basándose en los comentarios y sugerencias de los expertos, se realizaron las adaptaciones necesarias en la estrategia. Posteriormente, la estrategia revisada fue presentada nuevamente a los expertos para su aprobación final.

#### Criterios de Evaluación:

- Claridad y comprensión de los objetivos de cada actividad.
- Alineación con las necesidades específicas de los estudiantes con disgrafía.
- Viabilidad de implementación en un entorno educativo estándar.
- Coherencia con las teorías pedagógicas y de aprendizaje.

Los resultados de la validación se analizaron cualitativamente, destacando los comentarios y sugerencias de los expertos. Se documentaron las adaptaciones realizadas en respuesta a sus evaluaciones. Este proceso de validación por expertos aseguró que la estrategia diseñada fuera robusta, pertinente y aplicable en el contexto educativo específico de los estudiantes de Séptimo Año de Educación Básica en la Escuela Básica Fiscal "Gustavo Lemus Ramírez".

### Resultados y discusión

Análisis de los resultados de la observación de docentes de Séptimo Año de Educación Básica en la Escuela Básica Fiscal Gustavo Lemus Ramírez.

Durante la observación de clases de cuatro docentes, se identificaron ciertos aspectos que señalan áreas de mejora en la implementación de metodologías lúdicas. Un resumen de estos resultados se muestra en la tabla de frecuencias (Tabla 2).

Tabla 2. Tabla de frecuencias de la observación a docentes

N°	Indicadores	Sí (frecuencia)	No (frecuencia)
1	¿El docente demuestra dominio de las teorías relacionadas con metodologías lúdicas?	2	2
2	¿Se observa la implementación de algún tipo de estrategia lúdica durante la clase?	1	3
3	¿El docente establece contacto con los estudiantes a través de alguna metodología lúdica?	2	2
4	¿Se utilizan estrategias lúdicas para facilitar la comprensión de los contenidos?	1	3

5	¿Los estudiantes participan activamente en las actividades lúdicas propuestas?	2	2
6	¿Se percibe que los estudiantes son más activos cuando se utilizan metodologías lúdicas?	1	3
7	¿Las actividades lúdicas generan una actitud positiva en los estudiantes?	2	2
8	¿El docente involucra juegos, dinámicas grupales u otros recursos visuales en la enseñanza?	1	3

Se observa variabilidad en la aplicación de estrategias lúdicas entre los docentes. Los indicadores 2, 4, 6, y 8 muestran que al menos uno de los docentes tiene dificultades para implementar estrategias lúdicas de manera efectiva. En el indicador 2, tres docentes indicaron que no implementan ningún tipo de estrategia lúdica, lo que destaca una posible carencia en la utilización de estas metodologías. Estos resultados sugieren la necesidad de implementar la estrategia diseñada para mejorar la consistencia y eficacia en la aplicación de metodologías lúdicas, especialmente para aquellos docentes con peores resultados.

En cuanto al fomento de un ambiente de armonía, se constató que solo uno de los docentes logró crear un entorno realmente positivo y tranquilo mediante el uso de estrategias lúdicas. Los demás docentes enfrentaron desafíos en esta área, indicando este particular, la necesidad de una guía más específica y detallada sobre cómo lograr este objetivo dentro del marco de las metodologías lúdicas.

Respecto a la participación de los estudiantes, se notó que, aunque hubo una participación general activa, algunos estudiantes aún mostraron resistencia o falta de interés durante ciertas actividades lúdicas. Esto destaca la complejidad de adaptar las estrategias a las preferencias individuales de los estudiantes y sugiere que la estrategia propuesta debería abordar más en profundidad estos desafíos comunes.

En términos de despertar el interés y la motivación, las metodologías lúdicas demostraron ser efectivas en general, generando un aumento notable en el interés de los estudiantes. No obstante, se identificaron áreas específicas donde la conexión entre el contenido académico y las actividades lúdicas podría mejorarse, y se refuerza la necesidad de directrices específicas en la estrategia diseñada.

En lo que respecta a la adaptabilidad de las estrategias lúdicas, se observó que la mayoría de los docentes lograron ajustarlas según las necesidades específicas del grupo de estudiantes. Sin embargo, surgieron oportunidades para mejorar la personalización de estas adaptaciones, una consideración vital que se integrará en la estrategia final. Estas observaciones adicionales

refuerzan la relevancia de la estrategia diseñada y señalan áreas críticas que deben abordarse para una implementación más efectiva de metodologías lúdicas en el contexto educativo.

### **Análisis de los resultados de la encuesta a docentes de Séptimo Año de Educación Básica en la Escuela Básica Fiscal Gustavo Lemus Ramírez**

En la encuesta a los 10 docentes de Séptimo Año de Educación Básica, se obtuvieron los siguientes resultados:

#### 1. Familiaridad con el término disgrafía

La mayoría de los docentes encuestados (80%) indicaron estar familiarizados con el término disgrafía, mientras que el 20% restante manifestó no tener conocimiento previo sobre este trastorno específico de la escritura. Estos resultados sugieren que hay una base de conocimiento significativa entre los docentes respecto a la disgrafía.

#### 2. Observación de dificultades en la escritura

Los resultados de la Tabla 3 reflejan la percepción de los docentes en relación con las dificultades en la escritura de los estudiantes.

Tabla 3. Frecuencia de observación de dificultades en la escritura

Pregunta	Siempre (%)	Frecuentemente (%)	A veces (%)	Nunca (%)
a. ¿Ha observado negatividad en los estudiantes al momento de escribir?	2 (20%)	5 (50%)	3 (30%)	0 (0%)
b. ¿Considera que la escritura de los estudiantes es legible?	1 (10%)	4 (40%)	5 (50%)	0 (0%)

En cuanto a la observación de negatividad al escribir, el 20% de los docentes indicó que esto ocurre siempre, mientras que el 50% lo observa frecuentemente. Aunque el 30% seleccionó "A veces", ninguno indicó que nunca observa negatividad, señalando que es un fenómeno presente en todas las experiencias docentes.

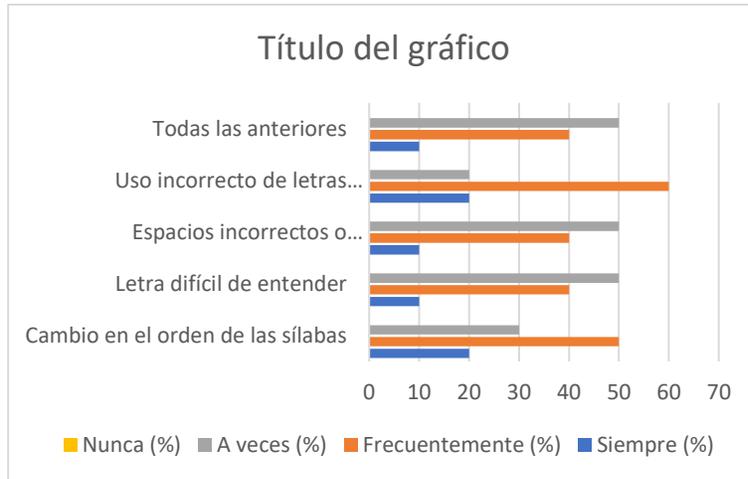
En lo que respecta a la legibilidad de la escritura, el 10% de los docentes considera que siempre es legible, mientras que el 40% lo cree frecuentemente. La categoría con la mayor frecuencia es "A veces" con un 50%, destacando la variabilidad en la percepción de la legibilidad. Ningún docente seleccionó "Nunca", indicando que todos, en algún grado, perciben la legibilidad en la escritura de los estudiantes.

En resumen, los docentes muestran preocupación por la negatividad durante la escritura, siendo esta una observación frecuente, y existe una variabilidad significativa en la percepción de la legibilidad, lo que subraya la importancia de abordar estas problemáticas mediante estrategias metodológicas lúdicas en el proceso enseñanza-aprendizaje.

### 3. Problemas de escritura observados

Los resultados de la observación de problemas de escritura indican que los docentes han identificado consistentemente dificultades en los estudiantes (Figura 1). El 100% de los docentes ha observado problemas en la escritura de los estudiantes, indicando la existencia de dificultades que pueden asociarse a la disgrafía.

Figura 1. Frecuencia de problemas de escritura identificados

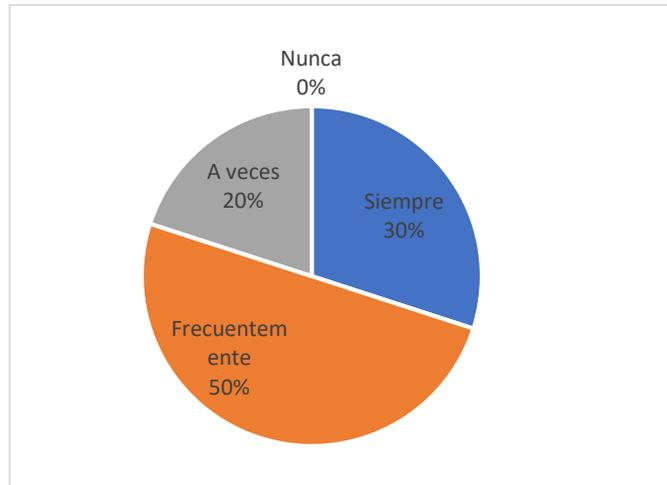


El cambio en el orden de las sílabas y la dificultad para entender la letra son aspectos notables, siendo observados en el 20% y 10%, respectivamente. Además, se destaca una prevalencia del 50% en la frecuencia de errores relacionados con espacios incorrectos o irregulares en letras y palabras. Asimismo, se observa que el uso incorrecto de letras mayúsculas y minúsculas es una problemática que afecta al 60% de los estudiantes. Estos hallazgos resaltan la necesidad de intervenciones específicas y respaldan la implementación de estrategias metodológicas lúdicas para abordar eficazmente las dificultades de la disgrafía en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

### 4. Atención a diferencias individuales

En cuanto a la atención a las diferencias individuales de los estudiantes en su práctica docente, el 80% de los maestros participantes indicó que atiende estas diferencias, ya sea siempre (30%) o frecuentemente (50%) (Figura 2). Sólo el 20% afirmó que lo ha realizado a veces. Esto sugiere una conciencia y compromiso significativos por parte de los docentes para adaptar su práctica a las necesidades individuales de los estudiantes. Es importante destacar que ninguno de los encuestados seleccionó la opción "Nunca", lo que refuerza la idea de que existe un nivel considerable de atención a las diferencias individuales en el aula.

Figura 2. Frecuencia de atención a diferencias individuales



### 5. Conciencia sobre la influencia de la disgrafía en el rendimiento académico

La mayoría de los docentes encuestados reconoce la impactante relevancia de este trastorno en el desempeño de los estudiantes (Figura 3). El 70% indicó que cree que la disgrafía afecta el rendimiento académico, ya sea siempre (20%), frecuentemente (40%) o a veces (30%). Solo un 10% respondió con "Nunca". Estos resultados sugieren una comprensión generalizada por parte de los docentes sobre la influencia negativa de la disgrafía en el aprendizaje de los estudiantes.

Figura 3. Percepción sobre la influencia de la disgrafía en el rendimiento académico



### 6. Evaluación de la importancia de estrategias metodológicas lúdicas

Sobre la evaluación de la importancia de las estrategias metodológicas lúdicas, se destaca una perspectiva favorable por parte de los docentes. El 90% de los encuestados considera indispensable emplear estas estrategias para mejorar la atención a la disgrafía en los estudiantes, mientras que solo un 10% respondió con "No". Estos resultados sugieren un fuerte respaldo por

parte de los docentes hacia la implementación de enfoques lúdicos como una herramienta esencial para abordar los desafíos asociados con la disgrafía en el aula.

### 7. Experiencia y práctica de estrategias metodológicas lúdicas

Los docentes que afirmaron haber utilizado estrategias metodológicas lúdicas en su enseñanza para abordar las dificultades de escritura (60%), ofrecieron ejemplos como la introducción de juegos de palabras, dinámicas grupales que fomentan la escritura creativa y el uso de recursos visuales atractivos. Estas prácticas reflejan un esfuerzo por integrar enfoques más interactivos y participativos en el proceso de enseñanza, para mejorar la atención a las dificultades de escritura, destacando la importancia de la implementación exitosa de estrategias lúdicas.

### 8. Necesidad de capacitación

La mayoría de los docentes encuestados (80%) expresaron la creencia de que necesitan capacitación adicional en el uso efectivo de estrategias metodológicas lúdicas. Este resultado sugiere un reconocimiento generalizado por parte de los educadores sobre la importancia de mejorar sus habilidades en el empleo de enfoques lúdicos para abordar las dificultades de escritura, particularmente en el contexto de la disgrafía.

En cuanto a las áreas específicas de interés para la capacitación, los docentes manifestaron la necesidad de desarrollar estrategias metodológicas lúdicas adaptadas a las necesidades individuales de los estudiantes con disgrafía. Además, expresaron el interés en aprender a integrar de manera efectiva juegos, dinámicas grupales y recursos visuales para hacer las actividades más atractivas y comprensibles. La evaluación del impacto de estas estrategias y la identificación de desafíos comunes al implementarlas en el aula también fueron áreas destacadas de interés. Estos resultados resaltan la disposición de los docentes para mejorar y adaptarse a enfoques pedagógicos más efectivos, lo que puede tener un impacto positivo en la atención a las dificultades de escritura, especialmente en estudiantes con disgrafía.

## **Análisis de los resultados de la prueba pedagógica para identificar la disgrafía en estudiantes de séptimo año de educación básica**

En el análisis de los resultados de la prueba a 37 estudiantes con disgrafía, se destaca que, aunque la mayoría demuestra una legibilidad aceptable, existe un porcentaje significativo con dificultades en la precisión y velocidad al escribir (Tabla 4). Las áreas más prominentes de desafío incluyen la organización espacial y el uso adecuado de mayúsculas y minúsculas. Por otro lado, la postura y el agarre del lápiz son aspectos donde la mayoría ha logrado un desempeño adecuado.

Tabla 4. Resultados de observación de disgrafía en estudiantes (n=37)

N°	Indicadores	Logrado (%)	Logrado con Dificultad (%)	No Logrado (%)
1	Legibilidad	65%	30%	5%

2	Precisión y velocidad	50%	40%	10%
3	Organización espacial	60%	35%	5%
4	Uso de mayúsculas y minúsculas	45%	50%	5%
5	Postura y agarre del lápiz	70%	25%	5%
6	Coherencia y claridad en la construcción de oraciones	40%	45%	15%
7	Uso correcto de tildes y puntuación	55%	40%	5%
8	Precisión en la escritura de palabras	60%	35%	5%
9	Claridad en la construcción de oraciones	50%	40%	10%
10	Orden gramatical en palabras y oraciones	45%	50%	5%

En términos de legibilidad, la mayoría de los estudiantes demostró un desempeño aceptable, aunque algunos enfrentaron dificultades significativas. En cuanto a la precisión y velocidad, se observaron variaciones en la capacidad de los estudiantes para escribir con exactitud y rapidez. La organización espacial presentó desafíos notables para algunos, mientras que otros lograron una disposición adecuada de letras y palabras.

El uso de mayúsculas y minúsculas mostró una mezcla de competencia y dificultades entre los estudiantes. La postura y el agarre del lápiz fueron aspectos en los que la mayoría tuvo un desempeño adecuado, aunque algunos presentaron dificultades. La coherencia y claridad en la construcción de oraciones destacaron áreas donde los estudiantes experimentaron desafíos, al igual que el uso correcto de tildes y puntuación. La precisión en la escritura de palabras y la claridad en la construcción de oraciones también variaron entre los estudiantes. El orden gramatical en palabras y oraciones fue otro aspecto que presentó diversidad en el desempeño de los estudiantes. Estos hallazgos brindan una visión completa de las áreas específicas donde los estudiantes enfrentan desafíos en la escritura y son fundamentales para la planificación de intervenciones personalizadas.

#### Diseño de Estrategia de Intervención: Jugando con las Palabras

La estrategia diseñada, denominada "Jugando con las Palabras", se centra en la implementación de actividades metodológicas lúdicas específicas, para abordar los problemas de disgrafía en el proceso enseñanza-aprendizaje de la Lengua y Literatura de los estudiantes de Séptimo Año de Educación Básica. La estrategia se fundamenta en la premisa de que el juego y la diversión pueden ser herramientas poderosas para mejorar la atención y el rendimiento de los estudiantes con disgrafía.

Objetivo general: Diseñar e implementar un conjunto de actividades metodológicas lúdicas que promuevan el desarrollo de habilidades escritas y contribuyan a la atención de los problemas de disgrafía en los estudiantes de Séptimo Año de Educación Básica.

Objetivos específicos:

1. Identificar las características específicas de disgrafía presentes en los estudiantes mediante observación y evaluación.
2. Desarrollar actividades lúdicas contextualizadas para abordar las dificultades de escritura identificadas.
3. Implementar la estrategia "Jugando con las Palabras" durante el proceso enseñanza-aprendizaje de la Lengua y Literatura.
4. Evaluar el impacto de la estrategia en el desempeño escritural y la atención de los problemas de disgrafía.

Fases de Implementación

1. Diagnóstico Inicial:
  - Realizar evaluaciones iniciales para identificar características específicas de disgrafía en los estudiantes.
  - Recopilar información sobre los estilos de aprendizaje y preferencias lúdicas de los estudiantes.
2. Diseño de Actividades Metodológicas Lúdicas:
  - Actividad Metodológica Lúdica 1: "¡Letras en Movimiento!"

Objetivo: Mejorar la coordinación motora fina y la formación de letras.

Introducción

La estrategia "¡Letras en Movimiento!" ha sido diseñada para abordar las dificultades específicas en la coordinación motora fina y la correcta formación de letras en estudiantes con disgrafía. Esta actividad lúdica busca transformar el proceso de aprendizaje en una experiencia dinámica y motivadora.

Desarrollo:

Fase 1: Diagnóstico-Motivación

Antes de iniciar la actividad, se realizará un breve diagnóstico para identificar las áreas específicas de dificultad en la coordinación motora fina. Este diagnóstico también servirá como una herramienta motivadora al involucrar a los estudiantes en la comprensión de sus propias habilidades y desafíos.

Fase 2: Atención o desarrollo

Durante esta fase, los estudiantes participarán en ejercicios prácticos que integran el movimiento y la formación de letras. Se utilizarán métodos interactivos y dinámicos para fomentar la

coordinación motora fina, como trazar letras en el aire, utilizar juegos de seguimiento visual y actividades que requieran precisión en el manejo de instrumentos de escritura.

### Fase 3: Evaluación

La evaluación se llevará a cabo de manera continua, observando el progreso de cada estudiante en la coordinación motora fina y la formación de letras. Se utilizarán rúbricas y registros de observación para medir la mejora de cada uno y ajustar la estrategia según las necesidades individuales.

### Conclusión:

La estrategia "¡Letras en Movimiento!" no solo se centra en mejorar las habilidades técnicas, sino que también busca crear un ambiente de aprendizaje positivo y participativo. Al integrar el movimiento de manera creativa, se pretende no solo abordar las dificultades específicas de la disgrafía, sino también fomentar un enfoque motivador hacia la escritura y la formación de letras.

- Actividad Metodológica Lúdica 2: Rompecabezas de Palabras

Objetivo: Reforzar la asociación entre letras y la formación de palabras.

### Introducción

La estrategia "Rompecabezas de Palabras" se ha diseñado para fortalecer la conexión entre letras individuales y la formación de palabras en estudiantes con disgrafía. A través de la colaboración y la manipulación práctica, esta actividad busca hacer que el aprendizaje sea atractivo y significativo.

### Desarrollo:

#### Fase 1: Diagnóstico-Motivación

Antes de iniciar la actividad, se realizará un breve diagnóstico para evaluar el nivel de comprensión de los estudiantes sobre la asociación de letras y la formación de palabras. Este paso inicial no solo servirá como base para la actividad, sino que también motivará a los estudiantes al reconocer sus conocimientos previos.

#### Fase 2: Atención o desarrollo

Los estudiantes trabajarán en equipos para armar rompecabezas que contengan letras. Cada pieza representará una letra y, al unir las, formarán palabras específicas. Se fomentará la colaboración y la discusión entre los miembros del equipo para identificar y organizar las letras de manera efectiva.

#### Fase 3: Evaluación

La evaluación se llevará a cabo mediante la observación del proceso de armado del rompecabezas. Se registrarán los patrones de asociación de letras y la capacidad de los

estudiantes para formar palabras de manera precisa. Esta fase permitirá ajustar la estrategia según las necesidades identificadas durante la actividad.

### Conclusión

La actividad "Rompecabezas de Palabras" no solo se centra en la formación de palabras, sino que también promueve la colaboración y el trabajo en equipo. Al proporcionar una experiencia práctica y participativa, esta estrategia tiene como objetivo reforzar la asociación entre letras y la construcción de palabras, abordando así las dificultades específicas de la disgrafía de manera integral.

- Actividad Metodológica Lúdica 3: "Escritura Creativa con Pictogramas"

Objetivo: Estimular la creatividad y la expresión escrita.

### Introducción

La estrategia "Escritura Creativa con Pictogramas" se concibe para fomentar la creatividad y la expresión escrita en estudiantes con disgrafía. Al integrar elementos visuales, esta actividad busca hacer que el proceso de escritura resulte más accesible y atractivo.

### Desarrollo

#### Fase 1: Diagnóstico-Motivación

Se llevará a cabo un breve diagnóstico previo para evaluar la creatividad y la comprensión de los estudiantes en cuanto a la relación entre imágenes y palabras escritas. Este paso inicial no solo ofrecerá información valiosa, sino que también motivará a los estudiantes al reconocer sus habilidades previas.

#### Fase 2: Atención o desarrollo

Cada estudiante recibirá una serie de pictogramas que representan palabras o conceptos. Se les alentará a utilizar estos pictogramas para crear historias cortas o frases. La actividad busca estimular la creatividad y la expresión escrita, permitiendo a los estudiantes asociar imágenes con palabras escritas de manera más efectiva.

#### Fase 3: Evaluación

La evaluación se llevará a cabo revisando las historias o frases creadas por los estudiantes. Se prestará atención a la capacidad de asociar correctamente los pictogramas con palabras escritas y a la expresión creativa en el contenido. Esta fase permitirá ajustar la estrategia según las necesidades identificadas durante la actividad.

### Conclusión

La "Escritura Creativa con Pictogramas" no solo se enfoca en estimular la creatividad, sino que también incorpora elementos visuales para facilitar la conexión entre imágenes y palabras

escritas. Al brindar una experiencia de escritura más visual y creativa, esta estrategia busca mejorar la expresión escrita de los estudiantes con disgrafía, atendiendo sus dificultades de manera integral.

- Actividad Metodológica Lúdica 4: Competencia Ortográfica Express

Objetivo: Mejorar la velocidad de escritura y fomentar la ortografía precisa.

Introducción:

La estrategia "Competencia Ortográfica Express" se enfoca en acelerar la escritura y fortalecer las habilidades ortográficas de los estudiantes con disgrafía. Durante esta actividad competitiva, los estudiantes, ya sea de manera individual o en equipos, competirán para escribir correctamente una serie de palabras en un tiempo limitado. La selección de palabras se adaptará a las dificultades ortográficas identificadas previamente, proporcionando una práctica personalizada.

Desarrollo:

Fase 1: Desafío Inicial

Una breve prueba diagnosticará la velocidad de escritura y las habilidades ortográficas de los estudiantes, generando un ambiente desafiante y motivador.

Fase 2: Competencia

Los participantes se sumergirán en una competencia dinámica, donde la tarea consistirá en escribir correctamente las palabras asignadas en un tiempo ajustado. Esto no solo fomentará la rapidez, sino que también pondrá a prueba la precisión ortográfica.

Fase 3: Evaluación

La evaluación se llevará a cabo de manera inmediata, destacando los aciertos y señalando áreas de mejora. Esta retroalimentación instantánea proporcionará información valiosa para la adaptación futura de la estrategia.

Conclusión

La "Competencia Ortográfica Express" representa una aproximación emocionante y práctica para mejorar la velocidad de escritura y perfeccionar las habilidades ortográficas en estudiantes con disgrafía. Al integrar el desafío competitivo con una evaluación rápida, esta estrategia busca maximizar la participación y el aprendizaje efectivo.

- Actividad Metodológica Lúdica 5: Expedición Literaria

Objetivo: Estimular la colaboración en la lectura y escritura.

### Introducción

La estrategia "Expedición Literaria" invita a los estudiantes a embarcarse en un emocionante viaje de descubrimiento literario. Cada estudiante recibirá un "pasaporte literario" personalizado, que utilizarán para registrar las palabras nuevas que encuentren durante sus lecturas. A lo largo del año escolar, se organizarán "viajes literarios" focalizados en diferentes géneros y autores.

### Desarrollo

#### Fase 1: Diagnóstico-Motivación

En esta fase inicial, se evaluará el nivel de familiaridad de los estudiantes con la lectura y escritura colaborativa. Se llevará a cabo una breve encuesta para identificar sus preferencias literarias y comprender sus expectativas hacia la actividad.

#### Fase 2: Atención o desarrollo

Durante esta fase central, se implementará el concepto del "Viaje Literario". Los estudiantes recibirán sus "pasaportes literarios" personalizados y participarán en actividades de introducción a diferentes géneros y autores. Se les motivará a explorar nuevas palabras, escribir resúmenes y comentarios, y compartir sus hallazgos con sus compañeros.

#### Fase 3: Evaluación

La fase final consistirá en una evaluación tanto formativa como sumativa. Los estudiantes reflexionarán sobre su participación, destacando las palabras nuevas incorporadas en sus "pasaportes literarios" y compartiendo sus experiencias. Se utilizarán rúbricas para evaluar la calidad de sus resúmenes y comentarios, asegurando una evaluación integral de las habilidades de lectura y escritura desarrolladas durante el "Viaje Literario".

### Conclusión

La estructura en fases de la actividad "Viaje Literario" permite una cuidadosa atención a las necesidades individuales de los estudiantes, desde el diagnóstico inicial hasta la evaluación final. Esta estrategia proporciona una experiencia educativa completa, promoviendo la colaboración, la reflexión y el enriquecimiento del vocabulario de manera atractiva y efectiva.

- Actividad Metodológica Lúdica 6: Taller de Caligrafía Artística

Objetivo: Mejorar la caligrafía y la apreciación estética de la escritura.

### Introducción

Este taller se desarrollará en tres fases distintas, diseñadas para estimular la habilidad de caligrafía de manera artística y creativa.

### Fase 1: Diagnóstico-Motivación

En esta fase inicial, se realizará un breve diagnóstico para evaluar el nivel de destreza en caligrafía de los estudiantes. Además, se explorarán sus preferencias artísticas y se fomentará la expresión de cómo perciben la escritura como una forma de arte.

### Fase 2: Atención o desarrollo

Durante esta fase central, los estudiantes participarán en sesiones prácticas de caligrafía artística. Se introducirán técnicas específicas para mejorar la forma y estilo de la escritura, al mismo tiempo que se fomentará la creatividad personal. Se explorarán diferentes tipos de letras y estilos de escritura, permitiendo a los estudiantes experimentar y desarrollar su propio enfoque estético.

### Fase 3: Evaluación

La fase final incluirá una evaluación de la progresión de cada estudiante en términos de caligrafía y expresión artística. Se revisarán los trabajos realizados durante el taller, considerando la mejora en la forma y la aplicación de estilos innovadores. La retroalimentación se proporcionará de manera constructiva para estimular el crecimiento continuo en la habilidad de caligrafía.

### Conclusión

El "Taller de Caligrafía Artística" proporciona a los estudiantes la oportunidad de transformar la escritura en una expresión artística única. La estructura en fases asegura un enfoque holístico, desde la identificación de áreas de mejora hasta la aplicación de técnicas avanzadas. Esta estrategia busca no solo perfeccionar la caligrafía, sino también inspirar una apreciación más profunda de la escritura como forma de arte.

- Actividad Metodológica Lúdica 7: Escritura Sensorial

Objetivo: Estimular la creatividad y la conexión multisensorial en el proceso de escritura.

### Introducción

La actividad "Escritura Sensorial" se estructura en tres fases distintas, diseñadas para involucrar los sentidos y enriquecer la experiencia de escritura de los estudiantes.

### Fase 1: Diagnóstico-Motivación

En esta fase inicial, se realizará un diagnóstico breve para comprender las preferencias sensoriales de los estudiantes. Se explorarán sus respuestas a diferentes estímulos sensoriales y se fomentará una reflexión sobre cómo estos pueden influir en la escritura. La motivación se generará al despertar la curiosidad sobre la conexión entre los sentidos y la expresión escrita.

### Fase 2: Atención o desarrollo

Durante esta fase central, los estudiantes participarán en actividades específicas que involucrarán diferentes sentidos. Se utilizarán elementos como texturas, aromas, sonidos y colores para

inspirar la escritura creativa. Los estudiantes experimentarán con la relación entre las sensaciones físicas y la expresión escrita, permitiendo una conexión más profunda con el proceso creativo.

### Fase 3: Evaluación

La fase final incluirá una evaluación de la experiencia global y el impacto en la calidad de la escritura. Se revisarán los trabajos generados durante la actividad, considerando la originalidad, la riqueza sensorial y la expresión creativa. La retroalimentación se proporcionará para resaltar los aspectos positivos y sugerir posibles áreas de desarrollo.

### Conclusión

La "Escritura Sensorial" busca expandir el proceso de escritura más allá de lo puramente visual, integrando experiencias multisensoriales. La estructura en fases garantiza una exploración completa de cómo los estímulos sensoriales pueden enriquecer la expresión escrita. Esta estrategia no solo busca mejorar la calidad de la escritura, sino también fomentar una conexión más profunda y personal con el acto de escribir.

- Actividad Metodológica Lúdica 8: Teatro de Palabras

Objetivo: Promover la expresión oral y escrita a través de la dramatización de palabras.

### Introducción

La actividad "Teatro de Palabras" se desarrolla en tres fases clave, ofreciendo a los estudiantes una experiencia interactiva que fusiona la escritura con la expresión teatral.

### Fase 1: Diagnóstico-Motivación

En esta fase inicial, se realizará un diagnóstico para entender las preferencias y habilidades individuales de los estudiantes en relación con la dramatización y la escritura. Se busca motivar al despertar el interés por la conexión entre las palabras y su representación escénica.

### *Fase 2: Atención o desarrollo*

Durante esta fase central, los estudiantes seleccionarán palabras específicas y crearán escenas cortas que destaquen el significado y la importancia de esas palabras. Se fomentará la creatividad en la escritura de diálogos y la representación teatral. La actividad se desarrollará de manera colaborativa para fortalecer la interacción entre los estudiantes.

### Fase 3: Evaluación

La fase final implicará la representación de las escenas ante el grupo. Se evaluará la expresión oral, la creatividad en la dramatización y la fidelidad a la esencia de las palabras seleccionadas. La retroalimentación se brindará para destacar los aspectos destacados y ofrecer sugerencias constructivas.

## Conclusión

A través de la actividad "Teatro de Palabras", se busca integrar la escritura y la expresión oral de una manera dinámica y creativa. Con la dramatización, los estudiantes no solo explorarán el significado de las palabras, sino que también mejorarán sus habilidades de escritura y comunicación. La actividad proporciona una plataforma única para fusionar el arte del lenguaje con la representación teatral, fomentando una comprensión más profunda y memorizable de las palabras.

Estas actividades buscan no solo abordar las dificultades específicas de la disgrafía, sino también convertir el proceso de enseñanza-aprendizaje en una experiencia participativa, creativa y enriquecedora para todos los estudiantes.

### 3. Implementación en el Aula:

- Introducir la estrategia "Jugando con las Palabras" de manera progresiva en el plan de clases de Lengua y Literatura.
- Fomentar la participación activa de los estudiantes en las actividades diseñadas.

### 4. Monitoreo y Ajustes:

- Realizar observaciones continuas para evaluar la participación y el progreso de los estudiantes.
- Recoger retroalimentación de los docentes y estudiantes para ajustar y mejorar las actividades según sea necesario.

### 5. Evaluación del Impacto:

- Aplicar pruebas específicas para evaluar el desarrollo de habilidades escritas y la atención de la disgrafía.
- Comparar resultados pre y post implementación para medir el impacto de la estrategia.

## Indicadores de Éxito:

1. Mejora en la calidad de la escritura de los estudiantes.
2. Aumento en la participación activa y el interés en las actividades de Lengua y Literatura.
3. Disminución de las manifestaciones de disgrafía observadas inicialmente.

La estrategia "Jugando con las Palabras" se concibe como una intervención dinámica y personalizada que busca no solo abordar las dificultades de escritura, sino también hacer del proceso de aprendizaje una experiencia más estimulante y participativa para todos los estudiantes.

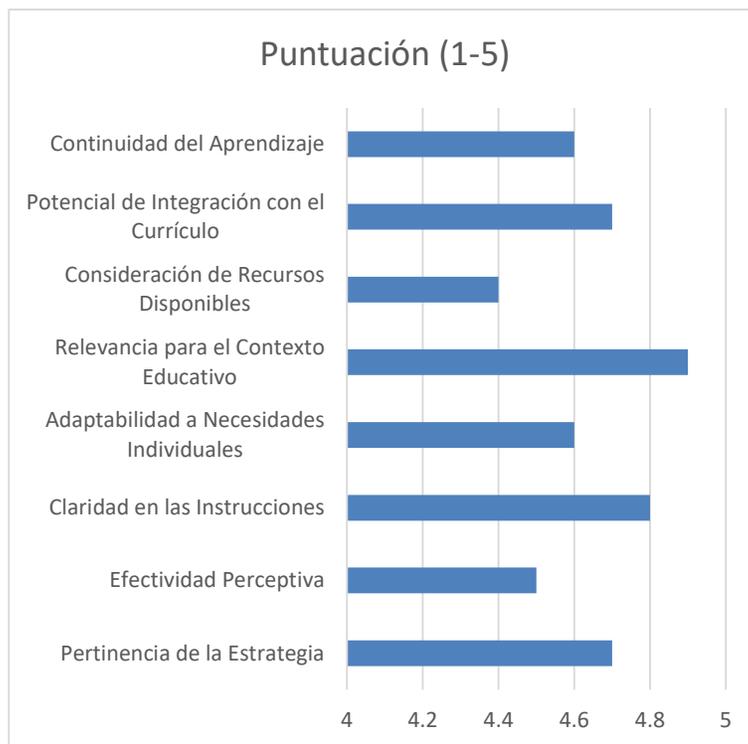
### Validación de la estrategia de intervención mediante el criterio de expertos

El panel de expertos, compuesto por educadores y especialistas en pedagogía, psicología educativa y trastornos del aprendizaje, participó activamente en la evaluación de la estrategia diseñada para abordar las dificultades de disgrafía en estudiantes de Séptimo Año de Educación Básica.

En general, la estrategia fue bien recibida, destacándose especialmente por su pertinencia y claridad en las instrucciones. Además, se reconoció su capacidad para adaptarse a las necesidades individuales de los estudiantes y su relevancia en el contexto educativo. Aunque se considera que la estrategia podría integrarse efectivamente en el currículo existente, algunos expertos señalaron que se debe prestar una atención continua para garantizar la continuidad del aprendizaje.

En la figura 4, se presentan las puntuaciones promedio de cada criterio de la evaluación de expertos en educación y psicología sobre la estrategia propuesta en base a 5 puntos.

Figura 4. Evaluación de expertos sobre la estrategia de intervención



En términos generales, la estrategia obtuvo puntuaciones sólidas en todos los criterios evaluativos. No obstante, las evaluaciones también identificaron áreas de mejora. Algunos expertos resaltaron la importancia de asegurar una atención continua para garantizar la continuidad del aprendizaje y la integración efectiva con el currículo existente. Se hicieron sugerencias específicas para fortalecer aún más la adaptabilidad de la estrategia a diferentes contextos educativos y para considerar cuidadosamente los recursos disponibles.

Las sugerencias y recomendaciones proporcionadas por los expertos tras evaluar la estrategia para abordar las dificultades de la disgrafía fueron valiosas, para afinar y mejorar su implementación. Una de las principales sugerencias fue centrarse en asegurar una transición fluida y continua del aprendizaje, considerando estrategias para mantener el interés y la participación a lo largo del tiempo. Además, se destacó la importancia de adaptar la estrategia a diversos contextos educativos, garantizando su aplicabilidad en diferentes entornos y condiciones.

Los expertos sugirieron explorar la posibilidad de integrar la estrategia de manera más holística con el currículo existente, identificando áreas específicas donde podría alinearse de manera más estrecha con los objetivos educativos establecidos. También se señaló la necesidad de proporcionar orientación adicional sobre la implementación práctica de las actividades lúdicas, ofreciendo ejemplos específicos y brindando apoyo para la variabilidad en los recursos disponibles en distintos entornos educativos.

Además, se sugirió realizar una evaluación piloto de la estrategia en un grupo reducido de estudiantes antes de su implementación completa, para identificar posibles ajustes y refinamientos. La retroalimentación continua de los docentes y la recopilación de datos de desempeño de los estudiantes podrían enriquecer aún más la efectividad de la estrategia en el largo plazo. Estas sugerencias apuntan a fortalecer la estrategia y garantizar su impacto positivo en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes con disgrafía.

En general, los resultados reflejan una sólida validación por parte de los expertos, que respaldan la estrategia como una herramienta pertinente y efectiva para abordar la disgrafía en el ámbito educativo.

La presente investigación sobre estrategias metodológicas lúdicas para abordar la disgrafía en estudiantes de séptimo año se alinea con estudios previos que destacan la importancia de enfoques innovadores y personalizados en la enseñanza. Según Marinelli et al., (2023), las intervenciones basadas en el juego pueden mejorar significativamente la escritura y la participación de los estudiantes con dificultades de aprendizaje. Asimismo, los resultados obtenidos coinciden con las conclusiones de Dunn et al. (2021), quienes señalan que las estrategias lúdicas no solo mejoran las habilidades de escritura, sino que también fomentan un ambiente positivo en el aula.

En comparación con el estudio de Reisman & Severino (2020), que también abordó la disgrafía mediante intervenciones metodológicas, se observa una convergencia en la necesidad de adaptar las estrategias a las necesidades individuales de los estudiantes. Los hallazgos actuales expanden esta línea de investigación al incorporar la evaluación de expertos, ofreciendo una perspectiva más integral sobre la pertinencia y efectividad de la estrategia propuesta. Cabe destacar que, aunque existen similitudes en los resultados, cada estudio aborda la disgrafía desde ángulos específicos, contribuyendo así a una comprensión más completa y contextualizada de esta dificultad en el proceso de aprendizaje.

## Conclusiones

Las conclusiones extraídas de este estudio revelan aspectos fundamentales para abordar las dificultades de la disgrafía en estudiantes de Séptimo Año de Educación Básica. La combinación de la Guía de Observación y la Prueba de Evaluación permitió una identificación precisa de las áreas de dificultad, como la legibilidad, precisión y velocidad en la escritura, organización espacial y el uso adecuado de mayúsculas y minúsculas. Estas áreas son cruciales para el rendimiento académico y la comunicación escrita efectiva.

La necesidad de intervención específica se destaca como una conclusión clave, ya que los desafíos identificados podrían tener un impacto significativo en el proceso de aprendizaje. La estrategia metodológica lúdica diseñada emerge como una solución relevante y efectiva, validada por expertos en pedagogía, psicología educativa y trastornos del aprendizaje. Su adaptabilidad al contexto escolar, claridad de objetivos y potencial para fomentar la continuidad del aprendizaje la posicionan como una herramienta valiosa.

La estrategia se diseñó considerando las necesidades específicas de los estudiantes con disgrafía, contribuyendo así a la atención de diferencias individuales en un entorno educativo inclusivo. Esta adaptabilidad demuestra la capacidad de la estrategia para integrarse de manera efectiva en el aula, respondiendo a las variadas necesidades de los estudiantes.

La importancia de la validación por expertos se subraya como un elemento crucial en el proceso. La perspectiva externa proporcionada por educadores y especialistas garantiza la coherencia, pertinencia y viabilidad práctica de la estrategia, fortaleciendo su potencial impacto en el proceso enseñanza-aprendizaje.

En conjunto, estas conclusiones respaldan la efectividad de la estrategia metodológica lúdica como un recurso valioso para mejorar la escritura de estudiantes con disgrafía. Este estudio no solo ofrece una comprensión más profunda de las dificultades específicas, sino que también destaca la importancia de abordarlas de manera integral, promoviendo así un ambiente educativo más inclusivo y propicio para el desarrollo académico de todos los estudiantes.

## Referencias

- Boysen, M. S. W., Sørensen, M. C., Jensen, H., Von Seelen, J., & Skovbjerg, H. M. (2022). Playful learning designs in teacher education and early childhood teacher education: A scoping review. *Teaching and Teacher Education*, 120, 103884.
- Díaz-Ferrer, Y., Cruz-Ramírez, M., Pérez-Pravia, M. C., & Ortiz-Cárdenas, T. (2020). El método criterio de expertos en las investigaciones educacionales: visión desde una muestra de tesis doctorales. *Revista Cubana de Educación Superior*, 39(1).
- Döhla, D., & Heim, S. (2016). Developmental dyslexia and dysgraphia: What can we learn from the one about the other?. *Frontiers in psychology*, 6, 2045.

- Dunn, M., Zajic, M. C., & Berninger, V. (2021). The self in self-regulated writing of fourth to ninth graders with dysgraphia. *International journal of school & educational psychology*, 9(sup1), S34-S46.
- González, L., Rodríguez, M., & Lapinet, J. (2021). Disgrafía en los procesos educativos. *Revista científica Portal de la Ciencia*, 2(1), 1-14. <https://doi.org/10.51247/pdlc.v2i1.295>
- Guamán, C. A. L., & Carmona, C. V. (2021). Estrategias lúdicas para el aprendizaje de las macro destrezas en Lengua y Literatura. *Revista UNIANDÉS Episteme*, 8(4), 552-566.
- Gutiérrez-Delgado, J., Gutiérrez-Ríos, C. A., & Gutiérrez-Ríos, J. (2018). Estrategias metodológicas de enseñanza y aprendizaje con un enfoque lúdico. *Revista de educación y desarrollo*, 45(1), 37-46.
- Hoffman, J. V. (2020). Practicing imagination and activism in literacy research, teaching, and teacher education: I still don't know how to change the world with rocks. *Literacy Research: Theory, Method, and Practice*, 69(1), 79-98.
- Ilgaz, H., Hassinger-Das, B., Hirsh-Pasek, K., & Golinkoff, R. M. (2018). Making the case for playful learning. *International handbook of early childhood education*, 1245-1263. [https://doi.org/10.1007/978-94-024-0927-7\\_64](https://doi.org/10.1007/978-94-024-0927-7_64)
- Marinelli, C. V., Nardacchione, G., Trotta, E., Di Fuccio, R., Palladino, P., Traetta, L., & Limone, P. (2023). The Effectiveness of Serious Games for Enhancing Literacy Skills in Children with Learning Disabilities or Difficulties: A Systematic Review. *Applied Sciences*, 13(7), 4512.
- Mayes, S. D., Breaux, R. P., Calhoun, S. L., & Frye, S. S. (2019). High prevalence of dysgraphia in elementary through high school students with ADHD and autism. *Journal of attention disorders*, 23(8), 787-796.
- McBride, C. (2019). *Coping with dyslexia, dysgraphia and ADHD: A global perspective*. Routledge.
- Miñan Aguacondo, D. C., & Espinoza Freire, E. E. (2020). La pedagogía musical como estrategia metodológica de motivación en el nivel inicial. *Revista Universidad y Sociedad*, 12(5), 454-460.
- Navarro-Mateos, C., Pérez-López, I. J., & Marzo, P. F. (2021). La gamificación en el ámbito educativo español: revisión sistemática Gamification in the Spanish educational field: a systematic review. *Retos*, 42, 507-516.
- Reisman, F., & Severino, L. (2020). *Using creativity to address dyslexia, dysgraphia, and dyscalculia: Assessments and techniques*. Routledge.
- Šafárová, K., Mekyska, J., & Zvončák, V. (2021). Developmental dysgraphia: A new approach to diagnosis. *The International Journal of Assessment and Evaluation*, 28(1), 143.



- Verma, M., Begum, R., & Kapoor, R. (2019). To develop an occupational therapy kit for handwriting skills in children with dysgraphia and study its efficacy: A single-arm interventional study. *The Indian Journal of Occupational Therapy*, 51(3), 85-89.
- Whitton, N. (2018). Playful learning: tools, techniques, and tactics. *Research in Learning Technology*, 26.
- Zambrano, M. L. C., & Grasst, Y. S. (2021). El método lúdico en el desarrollo de la grafomotricidad en niños de 0-5 años: Método lúdico y grafomotricidad. *Revista Cognosis. ISSN 2588-0578*, 6(4), 143-158.