



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

APLICACIÓN DE LA DACTILOPINTURA PARA MEJORAR
LA MOTRICIDAD FINA EN LOS NIÑOS DE TRES AÑOS DE
LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL 1526 SAN
MARTÍN, DISTRITO DE AYAVIRI, PROVINCIA MELGAR,
REGIÓN PUNO, AÑO 2019

TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO DE LICENCIADA DE
EDUCACIÓN INICIAL

AUTORA:

BR. MARIA TERESA MEZA HUMPIRI

ASESOR:

MGTR. CIRO MACHICADO VARGAS

JULIACA – PERÚ

2019

HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR

Dra. Mafalda Anastacia Zela Ilaita
Presidente

Mgtr. Evangelina Yanqui Nuñez
Miembro

Mgtr. Yaneth Vanessa Mayorga Rojas
Miembro

Mgtr. Ciro Machicado Vargas
Asesor

AGRADECIMIENTO

A Dios, por guiarme en todo momento del desarrollo del presente estudio y por sus bendiciones de cada día.

A mi asesor Mgtr. Ciro Machicado Vargas por su apoyo y asesoría en la elaboración de esta tesis.

DEDICATORIA

Con mucho aprecio, a mi esposo por ser mi
fortaleza en todo momento, y por toda su
comprensión, cariño y amor.

A mis hijos que siempre me acompañan,
me inspiran y me motivan a ser mejor cada
día.

RESUMEN

El presente trabajo de investigación tuvo como objetivo determinar si influye la aplicación de la dactilopintura para mejorar la motricidad fina, en los niños de tres años de la Institución Educativa 1526 – San Martín, distrito de Ayaviri, provincia de Melgar, región Puno, 2019. El estudio es de tipo cuantitativo con un diseño de investigación pre experimental, el instrumento que se aplicó fue un pre test y pos test a un solo grupo. Se trabajó con una muestra de 15 estudiantes de 3 años de edad. Se obtuvo como resultado que el 80% de los niños y niñas en el desarrollo de su motricidad obtuvieron una calificación C, que significa que están en inicio de alcanzar el logro del aprendizaje. A partir de estos resultados se diseñó y aplicó 9 sesiones de aprendizaje en las cuales se utilizó estrategias didácticas como la dactilopintura. Posteriormente se aplicó un post test, cuyos resultados fueron los siguientes: el 93 % de los estudiantes obtuvo una calificación A, el 7% una calificación B y el 0% obtuvo una calificación promedio de C. Con estos resultados obtenidos se comprueba la hipótesis de investigación que afirma que la aplicación de la dactilopintura para mejorar la motricidad fina en los estudiantes de tres años de la Institución Educativa 1526 San Martín.

Palabras claves: Aplicación, dactilopintura, motricidad fina.

ABSTRACT

The objective of this research was to determine the application of finger-painting to improve fine motor skills in children of three years of the Educational Institution 1526 - San Martín, district of Ayaviri, province of Melgar, Puno region, 2019. The study is of a quantitative type with a pre-experimental research design, the instrument that was applied was a pre-test and post-test to a single group. We worked with a sample of 15 students of 3 years of age. It was obtained as a result that 80% of the children in the development of their motor skills obtained a grade C, which means that they are at the beginning of achieving the achievement of learning. From these results, 9 learning sessions were designed and applied in which didactic strategies such as finger-painting were used. Later a post test was applied, whose results were the following: 93% of the students obtained an A grade, 7% a B grade and 0% obtained an average grade of C. With these results, the hypothesis of research that affirms that the application of finger-painting to improve fine motor skills in three-year students of the Educational Institution 1526 San Martín.

Keywords: application, finger-painting, fine motor.

CONTENIDO

HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR	ii
AGRADECIMIENTO	iii
DEDICATORIA.....	iv
RESUMEN 	v
ABSTRACT	vi
CONTENIDO.....	vii
ÍNDICE DE GRÁFICOS, TABLAS Y CUADROS	ix
I. INTRODUCCIÓN	1
II. REVISIÓN DE LITERATURA	5
2.1. Antecedentes.....	5
2.2. Bases teóricas	11
2.2.1. Dactilopintura	11
2.2.2. Teoría Sensoriomotora.....	12
2.2.3. Importancia de la dactilopintura	12
2.2.4. Actitudes de los niños hacia la dactilopintura.....	13
2.2.5. Modos de usar la dactilopintura.....	13
2.2.6. Recursos Plásticos.....	14
2.2.7. Motricidad.....	14
2.2.7.1. Motricidad Fina	15
2.2.7.2. Importancia de la motricidad fina	15
2.2.7.3. Coordinación viso – manual.....	15
III. HIPÓTESIS	17
IV. METODOLOGÍA.....	18
4.1. Diseño de la investigación.....	18
4.1.1. El Tipo de investigación	18
4.1.2. Nivel de investigación de la tesis.....	18
4.2. Población y muestra.....	19
4.2.1. Población.....	19
4.2.2. La muestra.....	19
4.3. Definición y operacionalización de variables e indicadores	20
4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	22
4.4.1. Validez y Confiabilidad de los instrumentos	22

4.4.2. La Observación	22
4.4.3. Lista de cotejo	22
4.5. Plan de análisis	24
4.6. Matriz de consistencia	25
4.7. Principios éticos.....	27
4.7.1. Principios que rigen la actividad investigadora	27
V. RESULTADOS	28
VI. CONCLUSIONES.....	41
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	42

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Población Muestral.....	19
Tabla 2: Operacionalización de la variable dactilopintura.....	20
Tabla 3: Operacionalización de la variable Motricidad Fina	21
Tabla 4: Baremo de evaluación	23
Tabla 5: Evaluación del Pre Test.....	28
Tabla 6: Actividad de aprendizaje: Descubrimos colores	29
Tabla 7: Actividad de aprendizaje: Hacemos sellos creativos	30
Tabla 8: Actividad de aprendizaje: Me divierto con las témperas	31
Tabla 9: Actividad de aprendizaje: Que lindas son las mariposas	32
Tabla 10: Actividad de aprendizaje: Realizamos un pavo con nuestras palmas	33
Tabla 11: Actividad de aprendizaje: Un pez asombroso	34
Tabla 12: Actividad de aprendizaje: Decoramos un lindo perro.....	35
Tabla 13: Actividad de aprendizaje: Hacemos una Tanta Wawa.....	36
Tabla 14: Actividad de aprendizaje: Un arco iris de muchos colores	37
Tabla 15: Actividad de aprendizaje: Pos Test	38

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1: Actividad de aprendizaje: Descubrimos colores	32
Gráfico 2: Actividad de aprendizaje: Hacemos sellos creativos	33
Gráfico 3: Actividad de aprendizaje: Me divierto con las témperas	34
Gráfico 4: Actividad de aprendizaje: Que lindas son las mariposas	35
Gráfico 5: Actividad de aprendizaje: Realizamos un pavo con nuestras palmas	36
Gráfico 6: Actividad de aprendizaje: Un pez asombroso	37
Gráfico 7: Actividad de aprendizaje: Decoramos un lindo perro.....	38
Gráfico 8: Actividad de aprendizaje: Hacemos una Tanta Wawa.....	39
Gráfico 9: Actividad de aprendizaje: Un arco iris de muchos colores	40
Gráfico 10: Actividad de aprendizaje: Pos Test	41

I. INTRODUCCIÓN

La infancia es la etapa en la cual los niños necesitan recibir la estimulación adecuada según sea la edad.

Desarrollar las habilidades de motricidad fina son decisivas para el niño, nos apertura el campo de la experimentación y el aprendizaje sobre su entorno. (Guía Infantil, 2016)

Según Martínez, (2014), afirma que la dactilopintura es cuando el niño esta en contacto directo con el material en uso, dando uso de su sentido del tacto. Es así que su cerebro se activa y crea mucho mas interes de seguir realizando la actividad dada.

En tal sentido Macías y Murillo, (2015), menciona que la dactilopintura es un medio de expresion que se realiza como juego en el cual pueden los niños manifestar sus experiencias, emociones y vivencias. Le permite poder hacer creaciones artisticas, que les ayudan a desarrollar el aspecto cognitivo y que se desenvuelva libremente para desarrollar un desarrollo integral, afianzando destrezas y habilidades significativas para su vida.

Por ello Aranda y Ramírez, (2018), define la dactilopintura como una técnica que consiste en expandir pintura utilizando sus manos, de manera libre por lo permite expresa sus emociones, sentimientos ademas la manipulación favorece las destrezas motoras que aún no han sido consolidadas, como las destrezas manuales, ya que por medio de la manipulación tiene la oportunidad de descubrir texturas, olores y nuevos colores.

Asi mismo en Rutas de Aprendizaje en el area de comunicación se planteo en uno de sus indicadores poder evaluar el uso intencional de algunos materiales y herramientas previendo algunos de sus efectos para dibujar, pintar, modelar, estampar,

construir, coser, hacer collage u otras técnicas pertinentes para el desarrollo de su motricidad fina. (Rutas de Aprendizaje, 2015).

Del mismo modo en el Currículo Nacional, menciona que “En cualquier contexto cultural, los niños y niñas, desde pequeños tienen contacto con elementos que pueden tranfoemar o con los cuales pueden dejar huella (dactilopintura). Encuentran recursos para percibir, explorar y expresar por medios plasticos y visuales, manipulando materia” (CN, 2017, P. 129).

En efecto en el Proyecto Curricular Regional, PCR, (2009). La región Puno muestra un alarmante indice de pobreza con multiples necesidades que hacen que la poblacion regional cuente con bajos niveles de calidad de vida. Por consiguiente el indice de desarrollo humano es de 0.537 (PNUD-2005), lo que refleja niveles inferiores al nivel nacional que alcanza a 0.598; como consecuencia de los bajos niveles de ingreso de la población, esperanza de vida al nacer y analfabetismo.

Actualmente la Institución Educativa Inicial 1526 San Martín, se ha evidenciado que los niños y niñas de tres años de edad tienen mucha dificultad para desarrollar las tecnicas de grafo plasticas, porque aun son muy pequeñas y esto me hace ver la gran necesidad de poder desarrollar la dactilopintura a manera de juego. Las docentes no emplean estrategias didacticas para motivar a sus estudiantes en el desarrollo de las mismas.

Por otro lado, el enunciado de mi problema lo formulo con la siguiente interrogante: ¿De qué manera influye la aplicación de la dactilopintura para mejorar la motricidad fina en los niños de tres años de la Institución Educativa 1526 San Martín, distrito de Ayaviri, provincia de Melgar, región Puno, año 2019?

Dentro de este marco se formuló como objetivo general: Determinar si influye la aplicación de la dactilopintura para mejorar la motricidad fina en los niños y niñas de tres años, de la Institución Educativa Inicial 1526 San Martín, distrito de Ayaviri, provincia de Melgar, región Puno, año 2019.

Para tal efecto se planteo como objetivos específicos con la finalidad de: Evaluar la motricidad fina a través de un pre test a los niños de tres años de la Institución Educativa 1526 San Martín; Aplicar la técnica dactilopintura para la mejora de la motricidad fina en las sesiones de clase a los niños de tres años de la Institución Educativa 1526 San Martín; y Contrastar la mejora de la motricidad fina a través de un pos-test en los niños de tres años de la Institución Educativa 1526 San Martín.

Esta investigación se justifica, palpando un gran problema con los niños de tres años de la Institución Educativa Inicial 1526 San Martín, el desinterés de los maestros al no estimular la motricidad fina de los infantes utilizando técnicas motivadoras como es la dactilopintura. Por lo tanto, los resultados que se obtengan serán de suma importancia para la Institución educativa, para los docentes y para los alumnos; además para el aporte teórico, se recopilarán los fundamentos teóricos más recientes y actualizados sobre: La aplicación de la dactilopintura para mejorar la motricidad fina en los niños.

El aporte del proceso es la ejecución de este proyecto que contribuirá a contar paulatinamente con las estrategias y los paradigmas centrado en el aprendizaje de los alumnos con la aplicación de la dactilopintura para la mejora de la motricidad fina. La búsqueda de nuevas formas de enseñar, salir de las rutinas tradicionales y presentar otras estrategias de enseñanza divertidas como lo es la dactilopintura.

En el aporte práctico, esta investigación tendrá un impacto directo en los niños del nivel inicial, tanto en el desempeño del profesor como en la actividad de aprendizaje de los niños. Enfocando la técnica de la dactilopintura como propuesta para la mejora de la motricidad fina, teniendo en cuenta que esto ayudará a los niños a desarrollar otras destrezas motoras.

II. REVISIÓN DE LITERATURA

2.1. Antecedentes

Según Martínez, (2014), en su investigación titulada: “La didactilopintura y su incidencia en la motricidad fina en los niños y niñas del centro de educación inicial “Mañanitas” del Cantón Píllaro, de la provincia de Tungurahua”, el objetivo de estudio es establecer hasta que punto incide la dactilopintura en el desarrollo de la motricidad fina de los niños y niñas del Centro de Educación Inicial Mañanitas, correspondiendo a un estudio descriptivo y esta gobernada por el método Inductivo-Deductivo. En virtud de los resultados: la dactilopintura se aplica de manera permanente, el 84% de los docentes si respetan el proceso de aplicación, el 48% de los niños tienen temor a mancharse y el 76% no emplean por completo sus extremidades, el 60% no utilizan de manera adecuada la pintura, al 12% no les gusta pintar con los dedos, uno de cada cuatro no se integran o no se relajan aplicando la dactilopintura. El nivel de motricidad fina para el 44% no es satisfactorio, el 33% de los niños no dominan la pinza digital, para fortalecer el desarrollo de la motricidad fina consideran el armado y el modelado y como solución al problema se ha sugerido una guía de actividades en dactilopintura para fortalecer la motricidad fina.

Por lo tanto Valle y Salinas, (2017), realizo una investigación titulada: Dactilopintura y nocion espacial, estudio en niños/as del nivel inicial de la unidad Educativa “Pedro Fermin Cevallos” de la ciudad de Ambato, provincia de Tungurahua 2016, esta investigación pretende determinar como la dactilopintura influye en el desarrollo de la noción espacial de los niños y niñas del nivel inicial de la Unidad Educativa Pedro Fermín Cevallos de la

ciudad de Ambato provincia de Tungurahua, metodológicamente se aplicó un diseño de investigación cuasi experimental con la aplicación del método inductivo – deductivo, se estableció la observación como técnica de recolección de datos y se diseñó una lista de cotejo como instrumento para el registro y exposición de resultados . Dicha ficha permitió analizar e interpretar el antes y después del desarrollo de la noción espacial a través de la dactilopintura permitiendo comprobar las hipótesis y concluir que dicha técnica grafo plástica incide significativamente en el desarrollo de habilidades y destrezas inherentes a la lateralidad, direccionalidad percepción y coordinación viso motora componentes de la espacialidad infantil.

Por ello Colona, (2018), en su investigación titulada: Desarrollo de la dactilopintura como estrategia para mejorar la psicomotricidad fina en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Nuestra Señora del Divino Amor La Libertad Cerro Colorado-2017, tuvo como objetivo demostrar la eficacia de la dactilopintura en la mejora de la psicomotricidad fina de los niños/as de 4 años de la Institución Educativa Nuestra Señora del Divino Amor la Libertad Cerro Colorado. Se hizo un estudio de tipo experimental con diseño pre experimental , con una dimensión: Subtest de Coordinación a un grupo de 24 estudiantes de cuatro años, se trabajó seis actividades. Los resultados indican que en el pre-test, los estudiantes obtuvieron una media de 33.88 se encontraban entre los niveles de inicio y proceso de motricidad fina, en el pos-test varió en forma importante los resultados porque se ubicó con una media de 51.29 de normalidad en su psicomotricidad fina. Este resultado

es debido a que a través de la dactilopintura se les ha estimulado dada sus coordinaciones finas.

En tal sentido Sotacuro y Riveros, (2015), en su tesis: La técnica de la dactilopintura en el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de 05 años de edad de la I.E. N° 166 Tucsipampa Lircay – Huancavelica, siendo el objetivo general: Determinar la influencia de la técnica de la dactilopintura en el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de 05 años de edad de la I. E. N°166. Tucsipampa, Lircay – Huancavelica, la selección de la muestra fue de tipo probabilístico, quienes han sido evaluados a través de un test de entrada y salida, que responden a la matriz de evaluación, recibió las sesiones de aprendizaje por parte de los investigadores, en función a 18 sesiones de aprendizaje con la utilización de la técnica de la dactilopintura como material didáctico. Luego de haber realizado la prueba de la hipótesis, se verifico, que la aplicación adecuada de la "técnica de la dactilopintura" se diferencia entre los promedios del test de entrada y salida donde la aplicación de la técnica dactilopintura favorece el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de 05 años de edad de la I. E N°166 Tucsipampa, LircayHuancavelica.

Así mismo Delao, (2017), en su tesis titulada: La técnica de dactilopintura y el desarrollo de la creatividad en niños de cuatro años de nivel inicial de la institución educativa particular “Antúnez de Mayolo”, distrito de San Juan de Lurigancho, 2017, su objetivo general: establecer la relación entre la técnica de la dactilopintura y el desarrollo de la creatividad en niños de 4 años del nivel inicial, de la Institución Educativa Particular "Antúnez de Mayolo", distrito de San Juan de Lurigancho, año 2017, presenta un diseño no experimental, transversal, tipo básica, con enfoque cuantitativo, nivel

descriptivo correlacional, método hipotético deductivo; la población estuvo conformada por 17 niños(as) de 4 años del nivel inicial, la muestra es igual a la población de estudio. Para la validación se aplicó el coeficiente de correlación de Rho Spearman, con un valor de $r_s = 0,872$, la cual nos muestra una correlación alta positiva, con un $p_valor = 0,000 < 0,05$. Se concluye que existe relación directa entre la técnica de la dactilopintura y el desarrollo de la creatividad en niños de 4 años del nivel inicial.

Aunque Barragan, (2018), en su tesis titulada: Dáctilopintura como medio didáctico para desarrollar la creatividad en niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 323 “Cuna Jardín” Mariscal Nieto – Moquegua – 2016, tuvo como objetivo contribuir desde una perspectiva integral en el desarrollo de las capacidades creativas a través del uso de la técnica de dáctilo-pintura a la pintura con los dedos. Como síntesis de las conclusiones de este trabajo de campo se puede decir que se contribuyó de manera efectiva logrando todos los niños y niñas desarrollar la creatividad.

Si bien es cierto De la Cruz y Ramos, (2018), tuvo como objetivo determinar el efecto de la técnica dactilopintura en el nivel de desarrollo de la creatividad gráfica de los niños y niñas del 3er grado de la I.E. N° 36003 Santa Ana – Huancavelica, la población esta conformada por 18 niños, fue utilizado un diseño pre experimental, con pre y post test, sin grupo control. Los resultados descriptivos indican que después de la aplicación del programa, todos los sujetos del estudio incrementaron sus niveles de desarrollo de creatividad gráfica, tanto a nivel global como en cada una de las dimensiones correspondientes. Los resultados son consistentes con toda una línea teórica que argumenta que la creatividad, en su concepción más amplia,

es una destreza adquirible y que puede y debe ser desarrollada en el ámbito educativo formal.

Por lo cual Aguilar y Huamaní, (2017), realizó una investigación titulada: Desarrollo de la habilidad motriz fina en los niños y niñas de 5 años de la institución educativa N° 270 de Huaytará, departamento de Huancavelica, tuvo como propósito de identificar el desarrollo de las habilidades motrices fina de los niños y niñas de 5 años de la institución educativa N° 270 de Huaytará, departamento de Huancavelica. En tal sentido, nos hemos abocado a revisar y aplicar las informaciones relacionadas con esta tarea pedagógica, de bastante interés en la educación inicial, para sentar las bases de una formación plena para posteriores actuaciones tanto de la educación básica regular, como en la vida cotidiana como ciudadanos. Desde esta perspectiva, ha sido valioso este trabajo, tal como se evidencia en los resultados, donde los niños y niñas de 5 años, dan muestras de la mejora en la manifestación de sus habilidades motrices.

También Papa, (2016), en su investigación titulada: Nivel de desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 4 años en la Institución Educativa Inicial N° 268 de Huatanay Baja, su objetivo general es: Identificar el nivel de desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 4 años en la Institución educativa inicial N° 268 de Huayanay Baja.; en cuanto a la metodología de la investigación es de tipo descriptivo y de diseño descriptivo diagnostico, con la administración una ficha de observación el cual se sistematizo, analizo e interpreto, llegando a la siguiente conclusión general: que el nivel de desarrollo del motor en los niños es de cinco años de edad está en el nivel medio.

Finalmente Valenzuela, (2016), en su investigación titulada: La motricidad fina en los niños y niñas de 4 años de la institución educativa inicial N° 888 “Señor de los Milagros” del distrito de Comas, 2015, tiene como objetivo determinar ¿Cuál es el nivel de motricidad fina en los niños y niñas de 4 años de la institución educativa inicial n.º 888 “Señor de los Milagros” del distrito de Comas, 2015?, en cuanto a la metodología es de tipo básica adquiriendo información y teorización de la variable para ampliar el cuerpo de conocimientos existentes hasta el momento sobre dicha variable; la muestra ha estado conformada por una muestra de 30 niños y niñas de 4 años de la institución educativa inicial n.º 888 “Señor de los Milagros” del distrito de Comas, 2015, y como instrumento se utilizó una ficha de observación politómica. Entre las conclusiones se determinó que el 3% está en un nivel de inicio, el 47% en un nivel de proceso y finalmente el 50% de estudiantes están en un nivel de logro en cuanto a la motricidad fina en los niños y niñas de 4 años.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. Dactilopintura

El origen etimológico del término dactilopintura procede de dos componentes: el sustantivo griego “dactilo”, que se traduce como “dedo”; y el verbo “pingere” que es latino y que significa “pintar”. (Pérez y Merino, 2017).

Esta técnica consiste en pintar con los dedos, sin utilizar un pincel ni ningún otro utensilio. Es la manipulación directa de sustancias para crear una obra. (Pérez y Merino, 2017).

La dactilopintura o pintura de dedos es una actividad que ayuda a desarrollar el tacto y la creatividad a la vez que se divierten. Favoreciendo la psicomotricidad y también es un excelente medio para eliminar las inhibiciones, facilita la evolución y expresión de la personalidad infantil. (Técnicas de Dactilopintura, 2014, p. 12).

Produce una satisfacción infinita, sensaciones kinestésicas, texturas visuales y táctiles y actúa como agente de liberación y experimentación sensorial.

Pintar con dedos y manos, es como pintar con cualquier otra manualidad, es una actividad divertida para los niños, porque les permite ser creativos e imaginar y crear. Se requiere material adecuado como pasta o pintura para desarrollar la sensibilidad y mejorar la expresión artística, verbal y de emociones, sobre todo si es una actividad realizada en grupo, con amigos o con familia.

Esta actividad favorece a las destrezas motoras aún no consolidadas en los niños y niñas más pequeños, como la destreza manual y la coordinación ojo – mano.

La dactilopintura les permite descubrir texturas, olores y colores nuevos, pasando de lo inicial de probar la pintura con solo un dedo y pintar cuidadosamente a una mayor

soltura y facilidad en los trazos. Esta actividad se puede realizar con las palmas de las manos, los dedos, las uñas, el canto de la mano, los nudillos y los más atrevidos incluso con los codos, antebrazo o con los pies. (Técnicas de Dactilopintura, 2014)

2.2.2. Teoría Sensoriomotora

En la infancia los niños desarrollan su inteligencia a través de los sentidos y del movimiento. Es así que se encuentran en la etapa de desarrollo que Piaget denominó “Sensoriomotora”. (Isa, 2018).

En esta etapa de la infancia el niño manifiesta una reacción mental dando uso de sus sentidos y las acciones comienzan a jugar un papel fundamental de experimentación.

Es así que parte la necesidad de poder crear actividades que les permitan a los niños manipular, experimentar y hacer uso de su sentido desarrollando el movimiento. (Etapa Sensorio - Motriz, 2014).

2.2.3. Importancia de la dactilopintura

Favorece a su autoestima, ya que le demuestra que resultó capaz de realizar la creación en cuestión. (Pérez y Merino, 2017).

Esta técnica de la dactilopintura favorece las destrezas motoras que aún no han sido consolidadas, como las destrezas manuales, considerando que a través de la manipulación tiene la oportunidad de descubrir texturas, olores y nuevos olores, tomando en cuenta que como resultado tendremos estimulada la motricidad fina que es el dominio de las partes finas del cuerpo como las manos, dedos, pies, se refiere a los movimientos controlados. (Lema, 2014).

Permite el desarrollo de la coordinación visomotora ojo – mano, que es la habilidad cognitiva que permite realizar tareas de manera simultánea usando los ojos y las

manos. En los estudiantes durante la etapa de aprendizaje esta coordinación les ayuda a realizar actividades con las manos, basados en información que recibe a través de la vista. (Coordinación ojo - mano, 2018).

Favorece en la educación de la mano para la expresión gráfica, su empleo envuelve una variedad de sensaciones visuales, táctiles y kinestésicas. (Importancia de la Dactilopintura, 2011)

Facilita la expresión directa de estados de ánimo y emociones mediante el tratamiento informal que se le puede dar al material. Permitiéndoles a los estudiantes presentar más que representar su interioridad. (Importancia de la Dactilopintura, 2011)

Con esta técnica los niños realizan exploración, experimentación espontánea y actividades bajo estímulos de quien la dirige. (Importancia de la Dactilopintura, 2011).

2.2.4. Actitudes de los niños hacia la dactilopintura

- 2.2.4.1.** No querer ensuciarse los dedos.
- 2.2.4.2.** Hacer movimientos bruscos que desparramen la pintura fuera de los límites.
- 2.2.4.3.** Con miedo cogen la pintura.
- 2.2.4.4.** Al darles la pintura la huelen, la miran la tocan, la prueban, etc.
- 2.2.4.5.** Se sienten cómodos porque les da un despliegue placentero. (Dactilopintura, 2006)

2.2.5. Modos de usar la dactilopintura

- 2.2.5.1.** Con las palmas
- 2.2.5.2.** Con los dedos

- 2.2.5.3. Con las uñas
- 2.2.5.4. Con un lado de la mano
- 2.2.5.5. Con los nudillos
- 2.2.5.6. Con los codos
- 2.2.5.7. Con los antebrazos
- 2.2.5.8. Con los pies
- 2.2.5.9. Con las rodillas

2.2.6. Recursos Plásticos

- 2.2.6.1. Engrudo
- 2.2.6.2. Témperas espesas, pegajosas
- 2.2.6.3. Temperas mezcladas con jabón rallado
- 2.2.6.4. Arcilla, masa de color
- 2.2.6.5. Plastilina

2.2.7. Motricidad

La motricidad hace referencia a la capacidad que tiene un organismo de generar movimiento o de desplazarse, también alude a la facultad del sistema nervioso central de provocar contracciones musculares.

Se entiende como el dominio del cuerpo por parte de las personas, se da de dos a través del desarrollo de la motricidad gruesa y la motricidad fina. La motricidad gruesa es la coordinación general y son movimientos más amplios; la motricidad fina a los movimientos que requieren mayor destreza y precisión. La motricidad fina se consigue después de la motricidad gruesa, ya que demandan una adecuada coordinación de las acciones que ejecutan diferentes grupos de músculos. (Motricidad en la infancia, 2002).

2.2.7.1. Motricidad Fina

Quintero, (2013), Tal como se encuentra explicado en el libro Psicología de la Educación Psicomotriz. (Mesonero Valhondo) “La motricidad fina comprende todas aquellas actividades del niño que necesitan de una precisión y un elevado nivel de coordinación, es decir, una 16 actividad armónica de partes que cooperan en una función, especialmente la cooperación de grupos musculares bajo la dirección cerebral. Implica un nivel elevado de maduración y un aprendizaje largo para la adquisición plena de cada uno de sus aspectos, ya que hay diferentes niveles de dificultad y precisión”.

La motricidad fina hace referencia a movimientos finos, precisos, con destreza. Tiene que ver con la habilidad de coordinar movimientos ejecutados por grupos de músculos pequeños con precisión, por ejemplo, entre las manos y los ojos. Se requiere un mayor desarrollo muscular y maduración del sistema nervioso central. (Baracco, 2009).

2.2.7.2. Importancia de la motricidad fina

La motricidad fina es importante para experimentar con el entorno y está relacionada con el incremento de la inteligencia. (Baracco, 2009).

Te permite desarrollar la coordinación ojo – mano.

2.2.7.3. Coordinación viso – manual

La coordinación visomotriz es la ejecución de movimientos ajustados por el control de la visión. La visión del objeto en reposo o en movimiento es lo que provoca la ejecución precisa de movimientos para cogerlo con la mano o golpearlo con el pie. Del mismo modo, es la visión del objetivo la que provoca los movimientos de

impulso precisos ajustados al peso y dimensiones del objeto que queremos lanzar para que alcance el objetivo. Fundamentalmente concretamos la coordinación visomotriz en la relación que se establece entre la vista y la acción de las manos, por ello habitualmente se habla de coordinación óculo-manual. El desarrollo de esta coordinación óculomanual tiene una enorme importancia en el aprendizaje de la escritura por lo que supone de ajuste y precisión de la mano en la prensión y en la ejecución de los grafemas, siendo la vista quien tiene que facilitarle la ubicación de los trazos en el renglón, juntos o separados, etc. (Pacheco, 2015).

III. HIPÓTESIS

La aplicación de la dactilopintura para la mejorar la motricidad fina, en los niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial 1526 San Martín, distrito de Ayaviri, provincia de Melgar, región Puno, 2019

IV. METODOLOGÍA

4.1. Diseño de la investigación

El diseño de la investigación es cuasi-experimental; debido a que se quiere de qué manera influye la variable independiente taller de juego al aire libre en la variable dependiente competencias del área de matemática.

El diseño utiliza dos grupos denominados grupo control y grupo experimental con pre-test y post-test:

Grupo control: enseñanza sin taller de juegos al aire libre

Grupo experimental: enseñanza con los talleres de juego al aire libre.

GC:	O1	----	O2
GE:	O3	X	O4

4.1.1. El Tipo de investigación

El tipo de investigación es aplicada con un enfoque cuantitativo, porque según Carrasco (2009, p 43) afirma que “esta se distingue por tener propósitos práctico inmediatos bien definidos, es decir, se investiga para actuar, transformar modificar o producir cambios en un determinado sector de la realidad”.

4.1.2. Nivel de investigación de la tesis

Está centrado en el nivel explicativo porque van más allá de la descripción de conceptos y o fenómenos o del establecimiento de relaciones entre conceptos, están dirigidos a responder a las causas de los eventos físicos o sociales, su interés se centra en explicar por qué ocurre el fenómeno y en qué condiciones se da éste o porque dos o más variables están relacionadas.

4.2. Población y muestra

4.2.1. Población

La población que corresponde a la investigación son 15 niños de tres años de la Institución Educativa Inicial 1526 San Martín.

4.2.2. La muestra

La muestra es probabilística aleatorio simple, compuesta por 8 niños de tres años de la Institución Educativa Inicial 1526 San Martín.

Tabla 1. Población Muestral

Institución Educativa Inicial	Grado	Sección	de estudiantes	
			Varones	Mujeres
1526 “San Martín”	Estudiantes de 3 años	Única	8	7
Total de estudiantes			15	

Fuente: Nómina de Matrícula 2019

4.3. Definición y operacionalización de variables e indicadores

Tabla 2. Operacionalización de la variable Dactilopintura

Variable	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Tipo de variable
Técnica: Dactilopintura	Asamblea	Proponen nuevas actividades	<ul style="list-style-type: none"> • Expresa con espontaneidad sus ideas. • Propone ideas nuevas en situaciones de dialogo. • Propone nuevos formas de pintar. 	Categorico ordinal
	Exploración del material	Manipulan el material	<ul style="list-style-type: none"> • Elige y dice con qué material quiere trabajar. • Dice por qué eligió esos materiales. • Dialoga con sus compañeros que eligieron el mismo material. • Dialoga con sus compañeros para establecer acuerdos. 	
	Desarrollo	Aplicación del material	<ul style="list-style-type: none"> • Seguimos las instrucciones de la maestra, para realizar la actividad del día. • Libremente trabajan. 	
	Verbalización	Dialogamos sobre lo realizado	<ul style="list-style-type: none"> • Exponen sus trabajos • Escuchan con atención a sus compañeros • Guardan los materiales utilizados. 	

Tabla 3. Operacionalización de la variable Motricidad Fina

Variable	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Tipo de variable
Motricidad Fina	Dedos	Utiliza los dedos para dibujar	<ul style="list-style-type: none"> • Es creativo • Dibuja dando uso de líneas rectas y curvas 	Categorico ordinal
	Manos	Pintan con las manos	<ul style="list-style-type: none"> • Elige y dice con qué material quiere trabajar. • Respeta los límites al pintar • Realiza un trabajo limpio 	
	Codos	Crea un dibujo con el sello de sus codos	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliza sus codos para crear un dibujo • Explica que realizo • No tiene miedo de macharse 	
	Pies	Sella sus pies en una superficie	<ul style="list-style-type: none"> • Exponen sus trabajos • Escuchan con atención a sus compañeros • Guardan los materiales utilizados. 	

4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

4.4.1. Validez y Confiabilidad de los instrumentos

Carrasco (2006) nos dice: “Deben ser adecuados, precisos y objetivos, que posean validez y confiabilidad, de tal manera que permitan al investigador obtener y registrar datos que son motivo de estudio”.

Los más usados en la investigación científica suelen ser: la lista de cotejo, el cuestionario, la guía de observación, el test. Para la presente investigación se utilizará el cuestionario, que es el instrumento para recojo de datos rigurosamente estandarizados.

4.4.2. La Observación

La observación de las prácticas escolares, utilizada como técnica de investigación educativa, debe tener un carácter intencionado, específico y sistemático que requiere de una planificación previa que nos posibilite recoger información referente al problema o la cuestión que nos preocupa o interesa. Como proceso de recogida de información, la observación resulta fundamental en toda evaluación formativa que tiene como finalidad última conseguir mejorar la calidad del proceso de enseñanza y aprendizaje, y por consiguiente el sistema educativo. (Fuentes Camacho, 2011)

4.4.3. Lista de cotejo

Es un instrumento de evaluación que contiene una lista de criterios o desempeños de evolución, previamente establecidos, en la cual únicamente se califica la presencia o ausencia de estos mediante una escala dicotómica.

Este instrumento de evaluación permite, según Segura “registrar el grado de acuerdo con una escala determinada, en el cual un comportamiento, una habilidad o una actitud determinada es desarrollada por la o el estudiante” (Gómez Ávalos, 2013)

Tabla. 4. Baremo de evaluación

Nivel Educativo Tipo de calificación	Escala		Descripción
	Cuantitativa	Cualitativa	
	3	A LOGRO PREVISTO	Cuando el estudiante evidencia el logro de los aprendizajes previsto en el tiempo programado.
	2	B EN PROCESO	Cuando el estudiante está en el camino de lograr los aprendizajes previstos, para lo cual requiere acompañamiento durante un tiempo razonable para lograr.
	1	C EN INICIO	Cuando el estudiante está empezando a desarrollar los aprendizajes previstos o evidencia dificultades para el desarrollo de estos y necesita mayor tiempo de acompañamiento e intervención del docente de acuerdo con su ritmo y estilo de aprendizaje.

Fuente: Diseño Curricular nacional

4.5. Plan de análisis

En relación al análisis de los resultados, se utilizará la estadística descriptiva para mostrar los resultados implicados en los objetivos de la investigación.

Para el análisis de los datos se utilizará el programa Excel 2010. El procesamiento, se realizará sobre los datos obtenidos luego de la aplicación del instrumento.

4.6. Matriz de consistencia

Título	Problema General	Objetivos	Variables	Hipótesis	Metodología	Población y Muestra
<p>La aplicación de la dactilopintura para la mejorar la motricidad fina, en los niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial 1526 San Martín, distrito de Ayaviri , provincia de Melgar, región Puno, 2019</p>	<p>¿De qué manera influye La aplicación de la dactilopintura para la mejorar la motricidad fina, en los niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial 1526 San Martín, distrito de Ayaviri , provincia de Melgar, región Puno, 2019?</p>	<p>a. Objetivo general: Determinar si influye la aplicación de la dactilopintura para la mejorar la motricidad fina, en los niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial 1526 San Martín, distrito de Ayaviri , provincia de Melgar, región Puno, 2019</p> <p>b. Objetivos específicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Evaluar la mejora de la motricidad fina a través de un pre test. - Aplicar la técnica dactilopintura para la mejora de la motricidad fina en las sesiones de clase. 	<p>Variable independiente Aplicación de la dactilopintura</p> <p>Variable dependiente Motricidad fina</p>	<p>La aplicación de la dactilopintura para la mejorar la motricidad fina, en los niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial 1526 San Martín, distrito de Ayaviri , provincia de Melgar, región Puno, 2019</p> <p>Hipótesis Estadísticas del Pre Test Ho= Hipótesis Nula H1= Hipótesis alterna</p>	<p>El diseño de la investigación es no experimental, descriptivo simple.</p>	<p>15 niños</p>

		- Estimar la mejora de la motricidad fina a través de un pos test.				
--	--	--	--	--	--	--

4.7. Principios éticos

4.7.1. Principios que rigen la actividad investigadora

La persona es el fin y no el medio, por ello necesitan cierto grado de protección. En el ámbito de la investigación se debe respetar la dignidad humana, la identidad, la diversidad, la confidencialidad y la privacidad.

- a) Beneficencia y no maleficencia.-** Se asegura el bienestar de las personas que participan en las investigaciones. En ese sentido, la conducta del investigador debe responder a las siguientes reglas generales: no causar daño, disminuir los posibles efectos adversos y maximizar los beneficios.
- b) Justicia.-** El investigador debe ejercer un juicio razonable, y las limitaciones de sus capacidades y conocimiento, no den lugar o toleren prácticas injustas. El investigador está también obligado a tratar equitativamente a quienes participan en los procesos, procedimientos y servicios asociados a la investigación.
- c) Integridad científica.-** La integridad o rectitud deben regir no sólo la actividad científica de un investigador, sino que debe extenderse a sus actividades de enseñanza y a su ejercicio profesional.
- d) Consentimiento informado y expreso.-** En toda investigación se debe contar con la manifestación de voluntad, informada, libre, inequívoca y específica.

V. RESULTADOS

5.1. Resultados

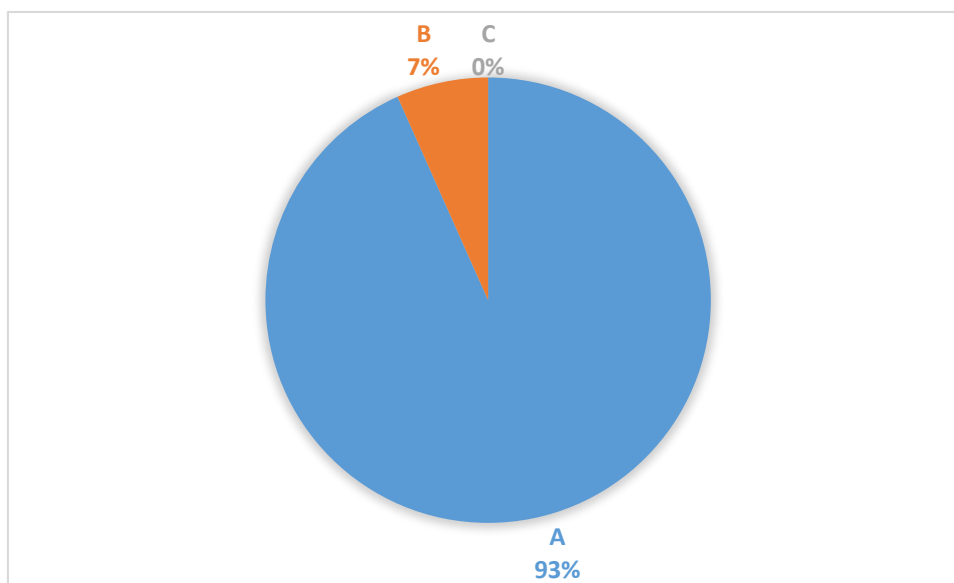
Tabla 5.

Huellas digitales con palmas, dedos, uñas, nudillos, codos, antebrazo, y pies evaluados a los niños antes de la aplicación de la técnica Dactilopintura, evaluado con un Pre test.

Pre Test	f	%
A Logro previsto	0	0 %
B Proceso	3	20 %
C Inicio	12	80 %
Total de estudiantes	15	100%

Fuente: Resultados del pre test

Gráfico N° 1



Interpretación: De la tabla 5 y el gráfico 1, podemos decir que 15 estudiantes se encuentran en valoración de inicio correspondientes al pre test que representan el 80% , así mismo 3 estudiantes se encuentran en proceso que es el 20%, de igual forma 0 estudiantes que corresponde al 0% se encuentran con una calificación A.

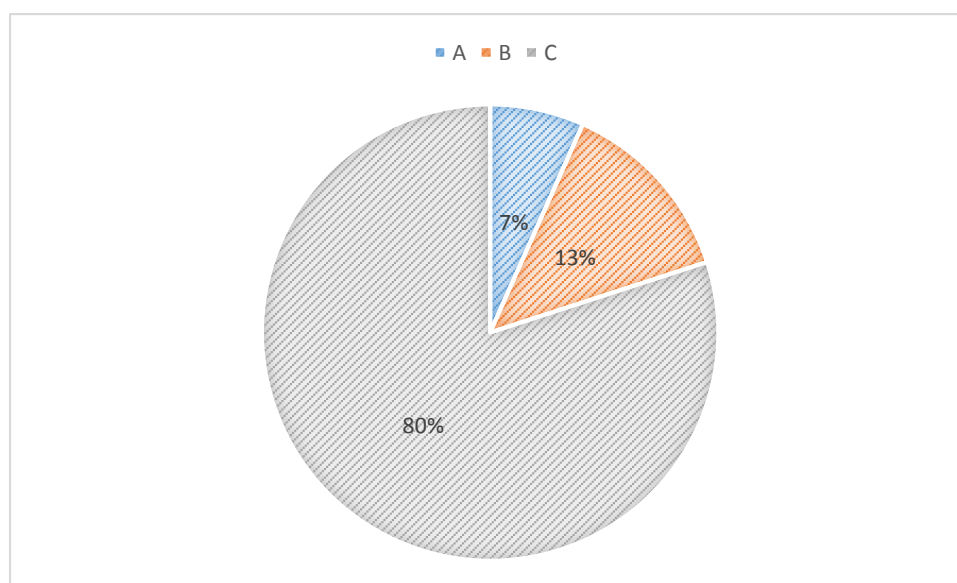
Tabla 6.

Actividad de Aprendizaje N° 1: “Descubrimos colores”

Actividad de aprendizaje N° 1	f	%
A Logro previsto	1	7 %
B Proceso	2	13%
C Inicio	12	80%
Total de estudiantes	15	100%

Fuente: Sesión N° 1

Gráfico N° 2



Interpretación: De la tabla 5 y el gráfico 2, podemos decir que de 15 estudiantes 1 se encuentran en valoración de logro previsto correspondiente a la primera sesión aplicada que representan el 7% , así mismo 2 estudiantes se encuentran en proceso que es el 13%, de igual forma 12 estudiantes que corresponde al 80% se encuentran en inicio.

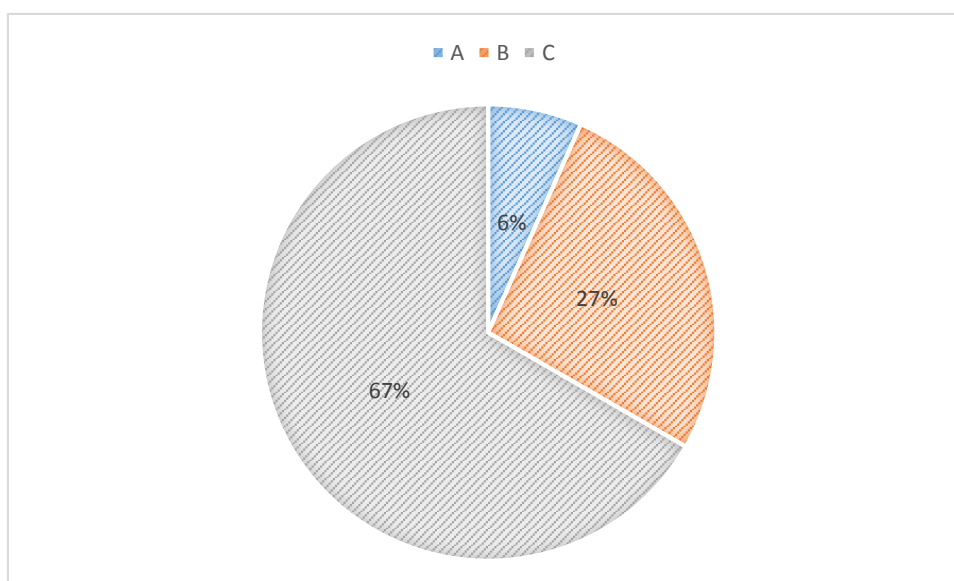
Tabla 7.

Actividad de Aprendizaje N° 2: “Hacemos sellos creativos”

Actividad de aprendizaje N° 2	f	%
A Logro previsto	1	6%
B Proceso	4	27%
C Inicio	10	67%
Total de estudiantes	15	100%

Fuente: Resultados de la sesión N° 2

Gráfico N° 3



Interpretación: De la tabla 7 y el gráfico 3, podemos decir que de 15 estudiantes 1 se encuentran en valoración de logro previsto correspondiente a la segunda sesión aplicada que representan el 6% , así mismo 4 estudiantes se encuentran en proceso que es el 27%, de igual forma 10 estudiantes que corresponde al 67% se encuentran en inicio.

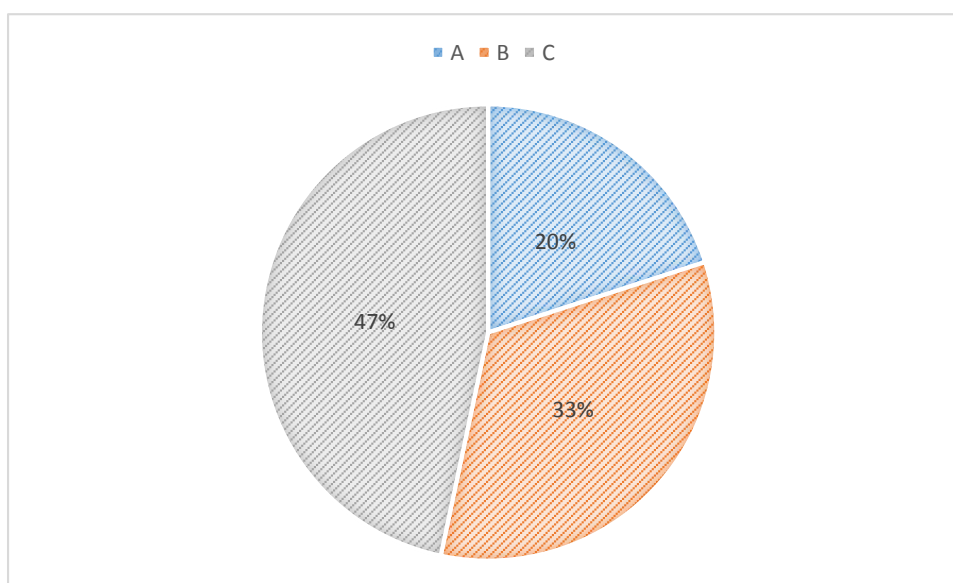
Tabla 8.

Actividad de Aprendizaje N° 3: “Me divierto con las témperas”

Actividad de aprendizaje N° 2	f	%
A Logro previsto	3	20 %
B Proceso	5	33%
C Inicio	7	47%
Total de estudiantes	15	100%

Fuente: Resultados de la sesión N° 3

Gráfico N° 4



Interpretación: De la tabla 8 y el gráfico 4, podemos decir que de 15 estudiantes 5 se encuentran en valoración de logro previsto correspondiente a la tercera sesión aplicada que representan el 20% , así mismo 6 estudiantes se encuentran en proceso que es el 33%, de igual forma 4 estudiantes que corresponde al 47% se encuentran en inicio.

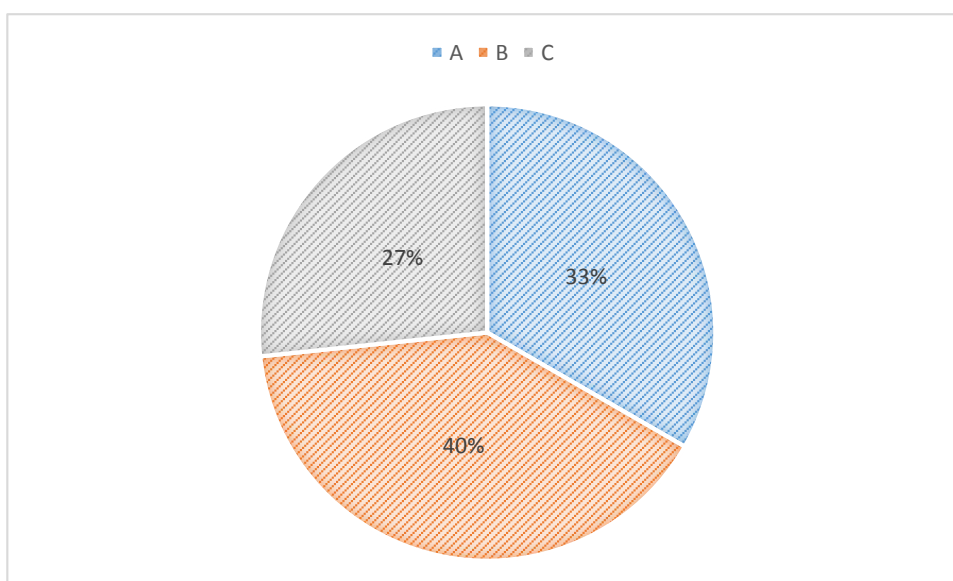
Tabla 9.

Actividad de Aprendizaje N° 4: “Que lindas son las mariposas”

Actividad de aprendizaje N° 2	f	%
A Logro previsto	5	33%
B Proceso	6	40%
C Inicio	4	27%
Total de estudiantes	15	100%

Fuente: Resultados de la sesión N° 4

Gráfico N° 5



Interpretación: De la tabla 9 y el gráfico 5, podemos decir que de 15 estudiantes 5 se encuentran en valoración de logro previsto correspondiente a la cuarta sesión aplicada que representan el 33% , así mismo 6 estudiantes se encuentran en proceso que es el 40%, de igual forma 4 estudiantes que corresponde al 27% se encuentran en inicio.

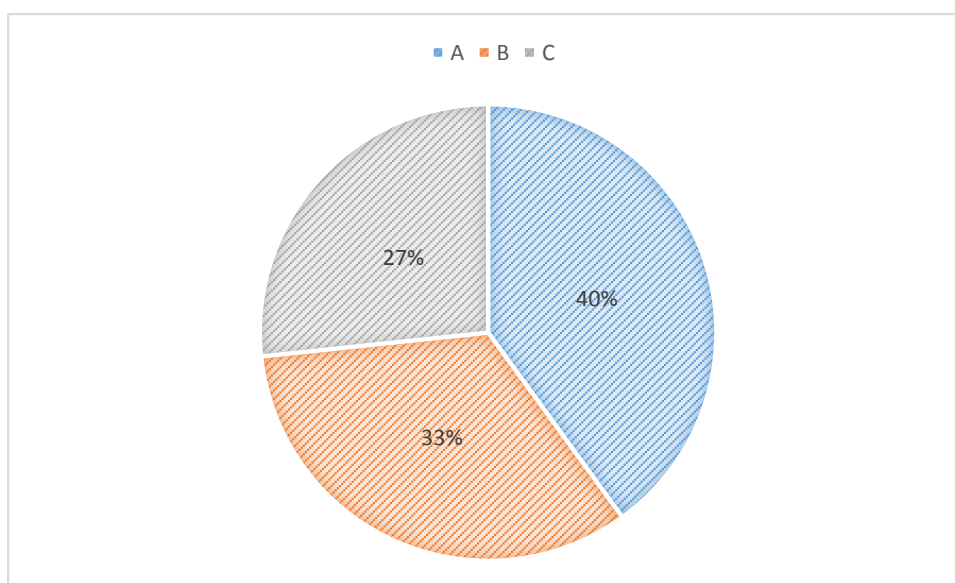
Tabla 10.

Actividad de Aprendizaje N° 5: “Realizamos un pavo con nuestras palmas”

Actividad de aprendizaje N° 2	f	%
A Logro previsto	6	40%
B Proceso	5	33%
C Inicio	4	27%
Total de estudiantes	15	100%

Fuente: Resultados de la sesión N° 5

Gráfico N° 6



Interpretación: De la tabla 10 y el gráfico 6, podemos decir que de 15 estudiantes 6 se encuentran en valoración de logro previsto correspondiente a la quinta sesión aplicada que representan el 40% , así mismo 5 estudiantes se encuentran en proceso que es el 33%, de igual forma 4 estudiantes que corresponde al 27% se encuentran en inicio.

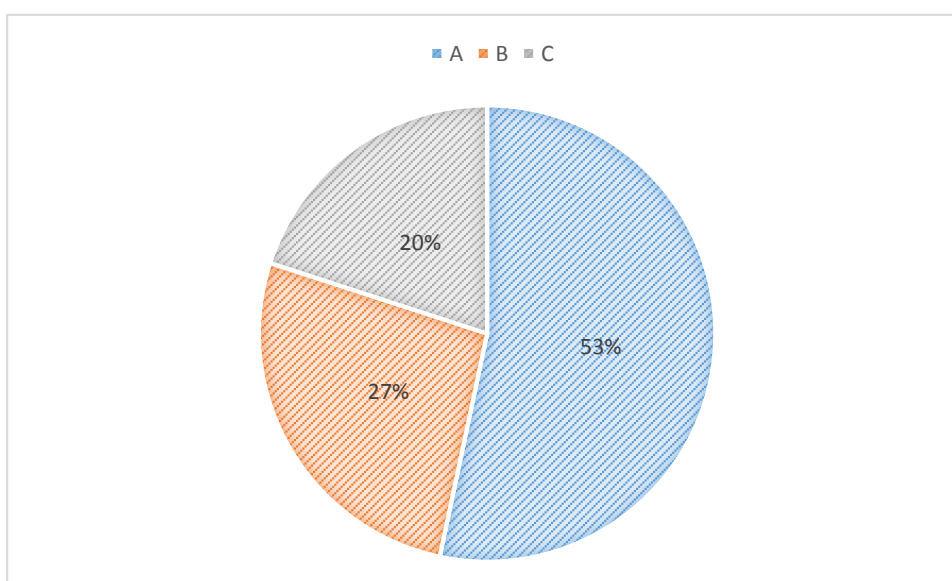
Tabla 11.

Actividad de Aprendizaje N° 6: “Un pez asombroso”

Actividad de aprendizaje N° 2	f	%
A Logro previsto	8	53%
B Proceso	4	27%
C Inicio	3	20%
Total de estudiantes	15	100%

Fuente: Resultados de la sesión N° 6

Gráfico N° 7



Interpretación: De la tabla 11 y el gráfico 7, podemos decir que de 15 estudiantes 8 se encuentran en valoración de logro previsto correspondiente a la sexta sesión aplicada que representan el 53% , así mismo 4 estudiantes se encuentran en proceso que es el 27%, de igual forma 3 estudiantes que corresponde al 20% se encuentran en inicio.

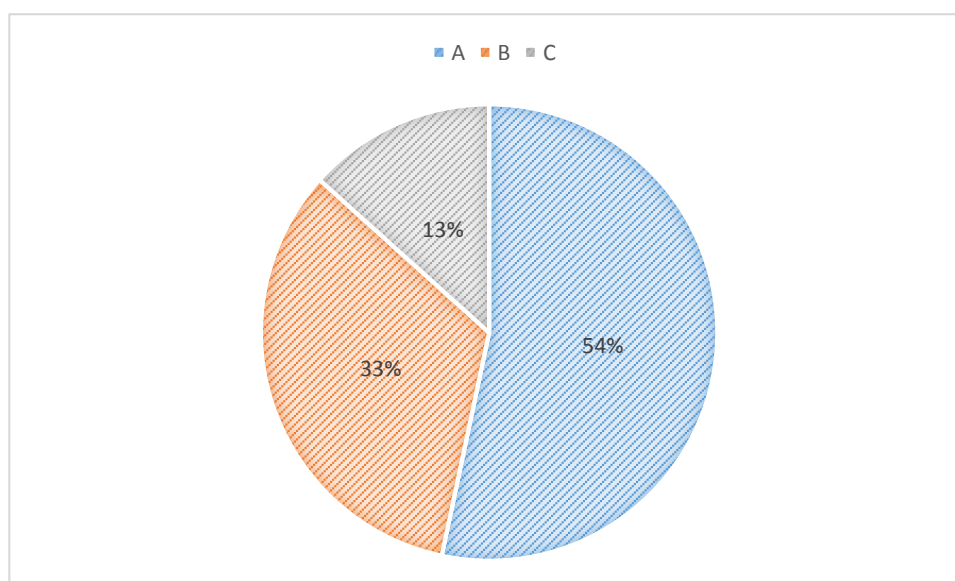
Tabla 12.

Actividad de Aprendizaje N° 7: “Decoramos un lindo perro”

Actividad de aprendizaje N° 2	f	%
A Logro previsto	8	54%
B Proceso	5	33%
C Inicio	2	13%
Total de estudiantes	15	100%

Fuente: Resultados de la sesión N° 7

Gráfico N° 8



Interpretación: De la tabla 12 y el gráfico 8, podemos decir que de 15 estudiantes 8 se encuentran en valoración de logro previsto correspondiente a la séptima sesión aplicada que representan el 54% , así mismo 5 estudiantes se encuentran en proceso que es el 33%, de igual forma 2 estudiantes que corresponde al 13% se encuentran en inicio.

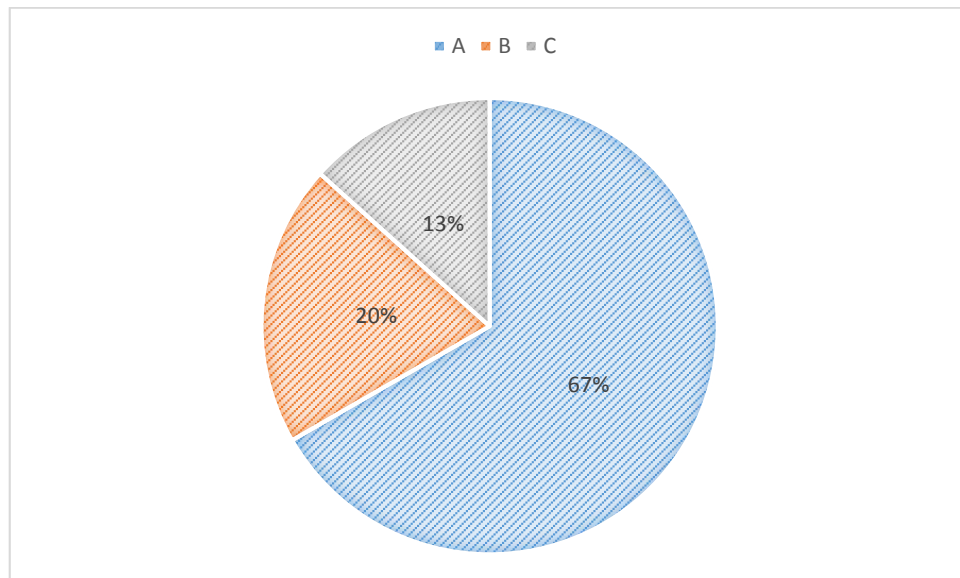
Tabla 13.

Actividad de Aprendizaje N° 8: “Hacemos una Tanta Wawa”

Actividad de aprendizaje N° 2	f	%
A Logro previsto	10	67%
B Proceso	3	20%
C Inicio	2	13%
Total de estudiantes	15	100%

Fuente: Resultados de la sesión N° 8

Gráfico N° 9



Interpretación: De la tabla 13 y el gráfico 9, podemos decir que de 15 estudiantes 10 se encuentran en valoración de logro previsto correspondiente a la octava sesión aplicada que representan el 67% , así mismo 3 estudiantes se encuentran en proceso que es el 20%, de igual forma 2 estudiantes que corresponde al 13% se encuentran en inicio.

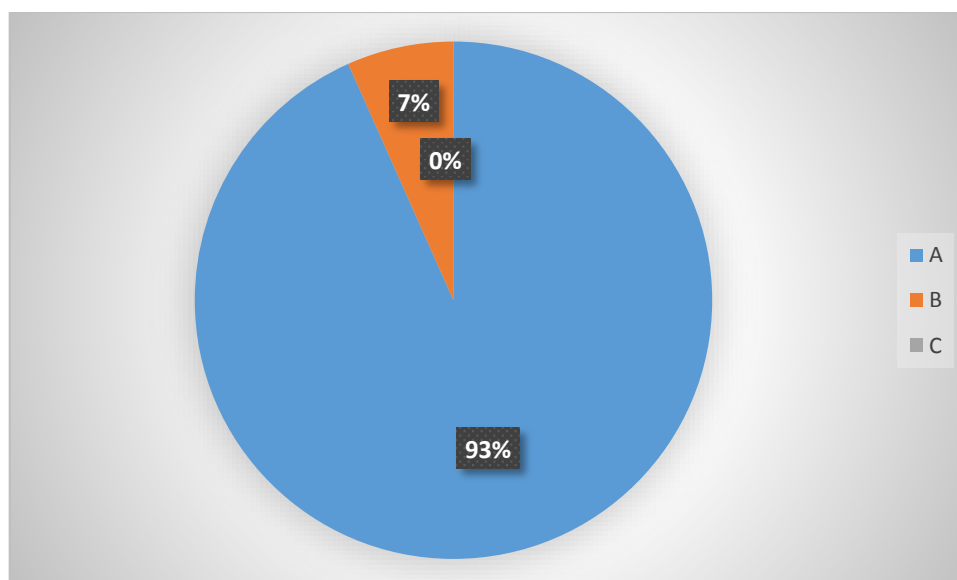
Tabla 14.

Actividad de Aprendizaje N° 9: “Un arco iris de muchos colores”

Actividad de aprendizaje N° 2	f	%
A Logro previsto	14	93%
B Proceso	7	7%
C Inicio	0	0%
Total de estudiantes	15	100%

Fuente: Resultados de la sesión N° 9

Gráfico N° 10



Interpretación: De la tabla 14 y el gráfico 10, podemos decir que de 15 estudiantes 14 se encuentran en valoración de logro previsto correspondiente a la novena sesión aplicada que representan el 93% , así mismo 1 estudiantes se encuentran en proceso que es el 7%, de igual forma 0 estudiantes en inicio

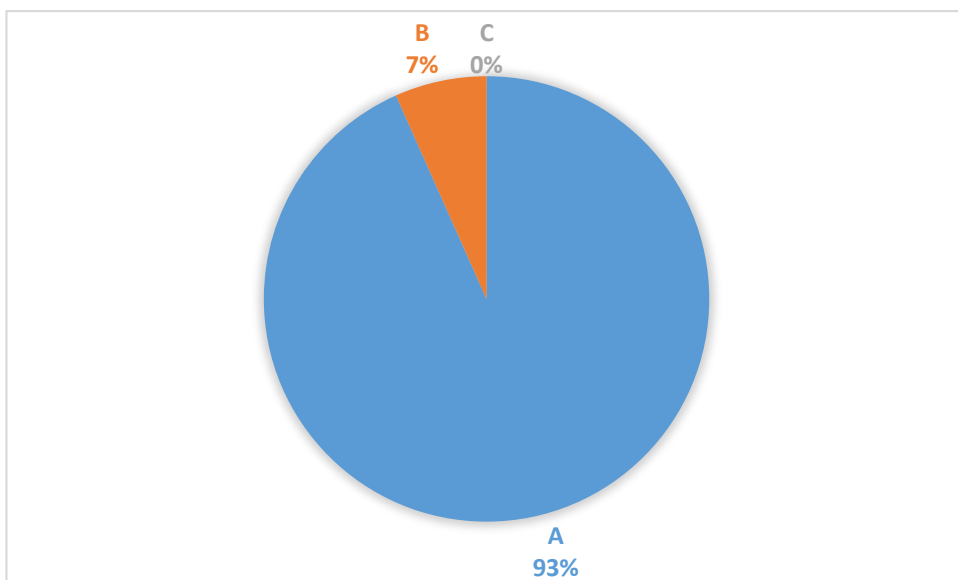
Tabla 15.

Huellas digitales con palmas, dedos, uñas, nudillos, codos, antebrazo, y pies evaluados a los niños antes de la aplicación de la técnica Dactilopintura, evaluado con un Pos test.

Pos Test	f	%
A Logro previsto	14	93%
B Proceso	1	7%
C Inicio	0	0%
Total de estudiantes	15	100%

Fuente: Resultados del pos test

Gráfico N° 11



Interpretación: De la tabla 5 y el gráfico 2, podemos decir que ningún estudiante se encuentran en valoración de inicio correspondientes al pos test que representan el 0% , así mismo un estudiantes se encuentran en proceso que es el 7%, de igual forma 14 estudiantes que corresponde al 93% se encuentran con una calificación A.

5.2. Análisis de los resultados

5.2.1. Evaluar la motricidad fina a través de un pre test a los niños de tres años de la Institución Educativa 1526 San Martín

De acuerdo a los resultados obtenidos, al evaluar la motricidad fina en los estudiantes de tres años con el pre test obtuvieron un 80% de niños se encuentran en inicio, el 20% se encuentran en proceso y ningún niño tiene desarrollado su motricidad fina.

Corroborando estos resultados con Satacuro y Riveros, (2018), que realizaron una investigación la cual tuvieron como resultados que después de la aplicación de las 18 sesiones, concluyen que la aplicación adecuada de la técnica de la dactilopintura se diferencia entre los promedios del test de entrada y salida donde la aplicación de esta técnica favorece el desarrollo de la creatividad y la motricidad fina en los niños de 5 años de la I.E. 166 Tucsipama.

Esto quiere decir que ambas investigaciones tuvieron resultados similares, en el desarrollo de la motricidad fina.

5.2.2. Aplicar la técnica dactilopintura para la mejora de la motricidad fina en nueve actividades de aprendizaje

Durante la aplicación de las 9 actividades de aprendizaje, se pudo evidenciar la mejora continua, porque en la primera sesión obtuvimos que un 80% se encontraban en inicio, esto quiere decir que no podían realizar las actividades propuestas; de igual forma en la sesión 9 pudimos evidenciar la

mejora y el progreso de los niños, porque el 93% lograron desarrollar su motricidad fina aplicando la técnica de la dactilopintura.

5.2.3. Contrastar la mejora de la motricidad fina en un pos test en los niños de tres años de la institución Educativa 1526 San Martín

Al contrastar los resultados obtenidos, del pre test y pos test podemos ver cuánto han mejorado los niños de tres años, en el pre test obtuvimos un 80% de los niños en inicio y en el pos test un 93% lograron realizar la técnica de la dactilopintura desarrollando de esta manera su motricidad fina.

Estos resultados son respaldados por Satacuro y Riveros, (2018), que obtuvieron resultados similares.

VI. CONCLUSIONES

Según los resultados en el pre test reflejaron que la mayoría de los estudiantes de 3 años de edad, tienen un bajo logro de acuerdo al nivel del desarrollo de la motricidad fina, demostrando de tal manera que necesitan una estimulación pertinente.

La aplicación de la dactilopintura se realizó a través de 9 sesiones de aprendizaje, las cuales fueron mejorando paulatinamente de acuerdo al nivel de la motricidad fina de los 15 estudiantes. Los resultados de la aplicación de las 9 sesiones en promedio reflejaron el aumento en el desarrollo de la motricidad fina.

Los resultados obtenidos en el pos test evidencian que la mayoría de los estudiantes tienen un buen logro de los aprendizajes de acuerdo al nivel de la motricidad fina. Con estos resultados se puede decir que la aplicación de la dactilopintura mejoró significativamente la motricidad fina en los niños.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ¿Qué entendemos por coordinación ojo - mano? (17 de Mayo de 2018). *Juegos Educativos*.
Obtenido de <https://akroseducational.es/blog/que-entendemos-por-coordinacion-ojo-mano/>
- Aguilar ChuquiHuaccha, R., & Huamaní Alarcón, R. N. (2017). *Desarrollo de la habilidad motriz fina en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 270 de Huaytará - Huancavelica*. Huancavelica - Perú. Obtenido de <http://repositorio.unh.edu.pe/bitstream/handle/UNH/1533/T.A.%20AGUILAR%20CHUQUIHUACHA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Aranda Plaza, K. R., & Ramírez Quimis, D. E. (2018). *Influencia de la dactilopintura en el desarrollo de la motricidad fina en niños de 4 a 5 años*. Guayaquil. Obtenido de <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/32873>
- Baracco, N. (2009). Motricidad y movimiento. *Corporeidad y más*. Obtenido de <https://sites.google.com/site/noelianona2011/motricidad-y-movimiento>
- Barragan Condori, S. W. (2018). *Dactilopintura como medio didáctico para desarrollar la creatividad en niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 323 "Cuna Jardín" Mariscal Nieto - Moquegua - 2016*. Moquegua. Obtenido de <http://repositorio.uancv.edu.pe/handle/UANCV/1622>
- Colona Carpio, M. (2018). *Desarrollo de la dactilopintura como estrategia para mejorar la psicomotricidad fina en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Nuestra Señora del divino Amor La Libertad Cerro Colorado - 2017*. Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa, Arequipa. Obtenido de <http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/7090/EDcocam.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- De la Cruz Capani, E., & Ramos Quispe, L. (2018). *La técnica dactilopintura y el desarrollo de la creatividad gráfica de los niños y niñas del 3er grado de la Institución Educativa N° 36003 Santa Ana Huancavelica*. Huancavelica. Obtenido de <http://repositorio.unh.edu.pe/handle/UNH/1637>
- Delao Sovero, L. (2017). *La técnica de dactilopintura y el desarrollo de la creatividad en niños de cuatro años de nivel inicial de la institución educativa particular "Antúnez de Mayolo", distrito de San Juan de Lurigancho, 2017*. Lima - Perú. Obtenido de <http://repositorio.uap.edu.pe/handle/uap/7283>
- Etapas Sensorio - Motriz. (Octubre de 2014). *Aprendizaje y desarrollo producciones*. Obtenido de <http://ayd-producciones.academia.iteso.mx/2014/10/05/etapa-serio-motriz/>
- Fuentes Camacho, T. (2011). La observación de las prácticas educativas como instrumento de evaluación y de mejora de la calidad de la educación inicial. *Revista de Docencia Universitaria*. Obtenido de <http://red-u.net/redu/files/journals/1/articles/248/public/248-647-1-PB.pdf>

- Gómez Ávalos, G. (2013). *Consideraciones técnico-pedagógicas en la construcción de listas de cotejo, escalas de calificación y matrices de valoración para la evaluación de los aprendizajes en la Universidad Estatal a Distancia*. San José. Obtenido de <http://www.upla.cl/armonizacioncurricular/wp-content/uploads/2016/05/Listas-de-Cotejo-Rubricas-2016.pdf>
- Importancia de la Dactilopintura. (12 de Junio de 2011). *Entre Peques*. Obtenido de <http://ele-elefante.blogspot.com/2011/06/la-importancia-de-la-dactilopintura.html>
- Infantil, G. (28 de Marzo de 2016). Motricidad Fina en la infancia. Obtenido de <https://www.guiainfantil.com/1600/desarrollo-de-la-psicomotricidad-fina.html>
- Isa, A. (2018). Dactilopintura: Pintar con los dedos, las manos y los pies. *Juego y materiales*. Obtenido de <https://www.creciendoycriando.com/dactilopintura-pintar-con-los-dedos-las-manos-y-los-pies/>
- Lema Damian, G. I. (2014). *Importancia de la dactilopintura para el desarrollo de la motricidad fina*. Quito - Ecuador. Obtenido de [file:///C:/Users/hp%20Core/Downloads/34-EDU-13-14-1725180226%20\(2\).pdf](file:///C:/Users/hp%20Core/Downloads/34-EDU-13-14-1725180226%20(2).pdf)
- Macías Matías, C. E., & Murillo Plaza, M. (2015). *Importancia de la dactilopintura en el desarrollo cognitivo de los niños de 3 a 4 años*. Guayaquil. Obtenido de <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/14245>
- Martínez Medina, K. A. (2014). *La dactilopintura y su incidencia en la motricidad fina en los niños y niñas del centro de educación inicial "Mañanitas" del cantón Pillaro, de la provincia de Tungurahua*. Obtenido de <http://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/7505>
- Motricidad en la infancia. (2002). Obtenido de <https://definicion.de/motricidad/>
- Nacional, C. (2017). Crea proyectos desde los lenguajes artísticos. *Educación Básica Regular*.
- Pacheco Montesdeoca, G. (2015). *Psicomotricidad. Psicomotricidad en Educación Inicial*. Obtenido de http://www.runayupay.org/publicaciones/psicomotricidad_nivel_inicial.pdf
- Papa Delgado, T. N. (2016). *Nivel de desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 268 de Huayanay Baja*. Puno. Obtenido de http://tesis.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/5707/Papa_Delgado_Tibet_Neda.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Para que sirve la Dactilopintura. (2006). *Educación Inicial*. Obtenido de <https://www.educacioninicial.com/c/001/195-para-que-sirve-dactilopintura/>
- PCR. (2009). *Población y necesidades*. Puno.
- Pérez Porto, J., & Merino, M. (2017). *Técnica Grafoplastica: Dactilopintura. Definiciones*. Obtenido de <https://definicion.de/dactilopintura/>

- Rutas de Aprendizaje. (2015). *Indicadores del area de comunicación*. Obtenido de <http://www.minedu.gob.pe/rutas-del-aprendizaje/sesiones2016/inicial.php>
- Sotacuro Estrada, J., & Riveros Cayetano, M. (2015). *La técnica de la dactilopintura en el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de 05 años de edad de la I.E. N° 166 Tucsipampa Lircay - Huancavelica*. Obtenido de <http://repositorio.unh.edu.pe/handle/UNH/581>
- Técnicas de Dactilopintura. (2014). *Caritas felices*. Obtenido de <http://estategiasdeaprendizajesut.blogspot.com/p/que-es-la-dactilopintura.html>
- Valenzuela Castro, M. J. (2016). *La motricidad fina en los niños y niñas de 4 años de la investigación educativa inicial N° 888 "Señor de los Milagros" del distrito de Comas, 2015*. Obtenido de http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/4307/Valenzuela_CMJI.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Valle Caicedo, A., & Salinas Carlozama, T. (2017). *Dáctilopintura y nocion espacial estudio en niños /as del nivel inicial de la unidad Educativa "Pedro Fermín Cevallos" de la ciudad de Ambato, provincia de Tungurahua 2016*. Obtenido de El juego de pintar con los dedos es una técnica sencilla, reconocida como dáctilo pintura que a los niños en su etapa inicial de educación les encanta trabajar porque pueden desarrollar su curiosidad, al tocar diferentes texturas y observar la gama de col

ANEXOS

ANEXO N°1 PRE TEST

Huellas digitales con palmas, dedos, uñas, nudillos, codos, antebrazos y pies evaluados a los niños antes de la aplicación de la Técnica Dactilopintura.

Nombres y Apellidos	PRE TEST														Total
	Indicador si realiza las huellas digitales con:														
	Palmas		Dedos		Uñas		Nudillos		Codos		Antebrazos		Pies		
SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO		
1. Aliaga Nuñez, Yandy		X		X		X		X		X		X		X	C
2. Ambrocio Aquise, Leydy		X		X		X		X		X		X		X	C
3. Aquise Ito, Nelson		X		X		X		X		X		X		X	C
4. Cabana Machaca, Axel		X		X		X		X		X		X		X	C
5. Ccapa Pacori, Frisney		X		X		X		X		X		X		X	C
6. Chanbilla Quispe, Brandon		X		X		X		X		X		X		X	C
7. Charcas Rojas, Jhampier		X		X		X		X		X		X		X	C
8. Estofanero Ticona, Jhoel		X		X		X		X		X		X		X	C
9. Flores Quispe, Yairo		X		X		X		X		X		X	X		B
10. Gonzalo Bellido, Azul		X		X		X		X		X		X		X	C
11. Huaracallo Layme, Jaaziel		X		X	X		X		X		X		X		B
12. Huaranga Layme, Noemi		X		X		X		X		X		X		X	C
13. Juarez Jañari, Alessandro		X		X		X		X		X		X		X	C
14. Limachi Sucasaire, Messi		X		X		X		X		X	X			X	B
15. Medina Quispe, Hilmar		X		X		X		X		X		X		X	C

ANEXO N° 2

POS TEST

Huellas digitales con palmas, dedos, uñas, nudillos, codos, antebrazos y pies evaluados a los niños antes de la aplicación de la Técnica Dactilopintura.

Nombres y Apellidos	POS TEST														Total
	Palmas		Dedos		Uñas		Nudillos		Codos		Antebrazos		Pies		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
1. Aliaga Nuñez, Yandy	X		X		X		X		X		X		X		A
2. Ambrocio Aquise, Leydy	X		X		X		X		X		X		X		A
3. Aquise Ito, Nelson	X		X		X		X		X		X		X		A
4. Cabana Machaca, Axel	X		X		X		X		X		X		X		A
5. Ccapa Pacori, Frisney	X		X		X		X		X		X		X		A
6. Chanbilla Quispe, Brandon	X		X		X		X		X		X		X		A
7. Charcas Rojas, Jhampier	X		X		X		X		X		X		X		A
8. Estofanero Ticona, Jhoel	X		X		X		X		X		X		X		A
9. Flores Quispe, Yairo	X		X		X		X		X		X		X		A
10. Gonzalo Bellido, Azul	X		X		X		X		X		X		X		A
11. Huaracallo Layme, Jaaziel	X		X		X		X		X		X		X		A
12. Huaranga Layme, Noemi	X		X		X		X		X		X		X		A
13. Juarez Jañari, Alessandro	X		X		X		X		X		X		X		A
14. Limachi Sucasaire, Messi	X		X		X		X		X		X		X		A
15. Medina Quispe, Hilmar	X		X		X		X		X			X	X		B

ANEXO N° 3
ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

ACTIVIDAD DE TALLER GRAFICO PLÁSTICO N° 1

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1 Practicante : María Teresa Meza Humpiri
 1.2 Edad y Sección : 3 años
 1.3 Tiempo : 90 min Fecha: 22-04-2019
 1.4 Nombre de la unidad / proyecto : Soy feliz jugando
 1.5 Nombre de la sesión : “Descubrimos colores”

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS	
COMUNICACIÓN	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	Explora y experimenta los lenguajes del arte.	Explora por iniciativa propia diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro	Lista de cotejo

III. SECUENCIA DIDÁCTICA:

SECUENCIA DIDÁCTICA	ESTRATEGIAS	RECURSOS	TIEMPO
Asamblea o inicio	Pedimos a los niños y niñas que salgan al patio y nos reunimos en asamblea y les hacemos recordar las normas de convivencia.	Normas de convivencia	5
Exploración del material	Exploran los materiales: temperas, hojas bond. Elige libremente los materiales que son de su agrado.	Hojas bond Temperas sorbetes	10
Desarrollo	La maestra les entrega en cada plato un color de tempera diferente. Explicamos que deben de meter una mano en el plato de un color y la otra mano en otro color, para luego juntar las dos manos y ver qué color tiene ahora. Y de esa forma pintan una zanahoria, una pera y unas según sea el color mezclado.	Hojas bond Temperas	20
Verbalización	Los niños que deseen expresar como se sintieron al hacer esta actividad participan.		10

IV. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

https://www.youtube.com/watch?v=2xPnCa_fDFc

Br. Maria Teresa Meza Humpiri
Docente Educación inicial

**INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
TALLER GRAFICO PLÁSTICO
LISTA DE COTEJO N° 1**

Ciclo: II **Grado/ edad:** 3 años

Fecha: 22 – 04 - 2019

Nombre de la sesión : “Descubrimos colores”

Área Trabajada : Comunicación

N°	Apellidos y Nombres	Utiliza sus manos para mezclar y pintar, respetando los límites del dibujo dado.	
		SI	NO
1	Aliaga Nuñez, Yandy		X
2	Ambrocio Aquis, Leydy	X	
3	Aquis Ito, Nelson		X
4	Cabana Machaca, Axel		X
5	Ccapa Pacori, Frisney		X
6	Chanbilla Quispe, Brandon		X
7	Charcas Rojas, Jhampier	X	
8	Estofanero Ticona, Jhoel		X
9	Flores Quispe, Yairo		X
10	Gonzalo Bellido, Azul		X
11	Huaracallo Layme, Jaaziel		X
12	Huaranga Layme, Noemi		X
13	Juarez Jañari, Alessandro		X
14	Limachi Sucasaire, Messi	X	
15	Medina Quispe, Hilmar		X

ACTIVIDAD DE TALLER GRAFICO PLÁSTICO N° 2

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1 Practicante	: María Teresa Meza Humpiri
1.2 Edad y Sección	: 3 años
1.3 Tiempo	: 90 min Fecha: 23-04-2019
1.4 Nombre de la unidad / proyecto	: Soy feliz jugando
1.5 Nombre de la sesión	: “Hacemos sellos creativos”

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS	
COMUNICACIÓN	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	Aplica procesos creativos	Explora por iniciativa propia diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro	Lista de cotejo

III. SECUENCIA DIDÁCTICA:

SECUENCIA DIDÁCTICA	ESTRATEGIAS	RECURSOS	TIEMPO
Asamblea o inicio	Pedimos a los niños y niñas que salgan al patio y nos reunimos en asamblea y les hacemos recordar las normas de convivencia.	Normas de convivencia	5
Exploración del material	Exploran los materiales: temperas, botellas de diferentes tamaños, papel sabana. Eligen libremente los materiales que son de su agrado.	Papel sabana Temperas Botellas de diferentes tamaños	10
Desarrollo	Entregamos a cada niño, un papelote, indicamos que dibujen el tronco de un árbol con su antebrazo, la empapen con ténpera mezclada con goma y la plasmen en cada ramita del tronco que dibujaron, formando muchas flores, según su creatividad.	Papel sabana Plumones Temperas	20
Verbalización	Pegamos los trabajos en un mural y explicamos como lo hicimos.		10

IV. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-2016-2.pdf>

<https://www.google.com/search?q=hacemos+sellos+creativos&tbm=isch&source=iu&ictx=1&fir=U-G7z5wcsMjF->

[M%253A%252Cut06pVFrjTNdlM%252C_&usg=AI4_-](https://www.google.com/search?q=hacemos+sellos+creativos&tbm=isch&source=iu&ictx=1&fir=U-G7z5wcsMjF-M%253A%252Cut06pVFrjTNdlM%252C_&usg=AI4_-)

[kS8DUxvNgykA5fo_Y-](https://www.google.com/search?q=hacemos+sellos+creativos&tbm=isch&source=iu&ictx=1&fir=U-G7z5wcsMjF-M%253A%252Cut06pVFrjTNdlM%252C_&usg=AI4_-)

[kOvj1qNkzmA&sa=X&ved=2ahUKEwjt25PCraTfAhXIk1kKHftFD_kQ9](https://www.google.com/search?q=hacemos+sellos+creativos&tbm=isch&source=iu&ictx=1&fir=U-G7z5wcsMjF-M%253A%252Cut06pVFrjTNdlM%252C_&usg=AI4_-)

[QEwAXoECAAQBg#imgsrc=U-G7z5wcsMjF-M:](https://www.google.com/search?q=hacemos+sellos+creativos&tbm=isch&source=iu&ictx=1&fir=U-G7z5wcsMjF-M%253A%252Cut06pVFrjTNdlM%252C_&usg=AI4_-)

Br. María Teresa Meza Humpiri
Docente Educación inicial

**INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
TALLER GRAFICO PLÁSTICO
LISTA DE COTEJO N° 2**

Ciclo: II Grado/ edad: 3 años

Fecha: 23 – 04 - 2019

Nombre de la sesión : “Hacemos sellos creativos”

Área Trabajada : Comunicación

N°	Apellidos y Nombres	Realiza y crea un dibujo usando la técnica del estampado.	
		SI	NO
1	Aliaga Nuñez, Yandy		X
2	Ambrocio Aquisse, Leydy	X	
3	Aquisse Ito, Nelson		X
4	Cabana Machaca, Axel		X
5	Ccapa Pacori, Frisney	X	
6	Chanbilla Quispe, Brandon		X
7	Charcas Rojas, Jhampier	X	
8	Estofanero Ticona, Jhoel		X
9	Flores Quispe, Yairo		X
10	Gonzalo Bellido, Azul		X
11	Huaracallo Layme, Jaaziel	X	
12	Huaringa Layme, Noemi		X
13	Juarez Jañari, Alessandro		X
14	Limachi Sucasaire, Messi	X	
15	Medina Quispe, Hilmar		X

ACTIVIDAD DE TALLER GRAFICO PLÁSTICO N° 03

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1 Practicante	: María Teresa Meza Humpiri
1.1 Edad y Sección	: 3 años
1.2 Tiempo	: 90 min Fecha: 24-04-2019
1.3 Nombre de la unidad / proyecto	: Soy feliz jugando
1.4 Nombre de la sesión	: “Me divierto con las temperas”

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS	
COMUNICACIÓN	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	Explora y experimenta los lenguajes del arte.	Explora por iniciativa propia diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro	Lista de cotejo

III. SECUENCIA DIDÁCTICA:

SECUENCIA DIDÁCTICA	ESTRATEGIAS	RECURSOS	TIEMPO
Asamblea o inicio	Pedimos a los niños y niñas que salgan al patio y nos reunimos en asamblea y les hacemos recordar las normas de convivencia.	Normas de convivencia	5
Exploración del material	Exploran los materiales: temperas y hojas bond. Elige libremente los materiales que son de su agrado.	Hojas bond Temperas	10
Desarrollo	Cogen una hoja bond, la doblan por la mitad, uniendo punta con punta. Abren la hoja, echan ténpera de colores a un lado, vuelven a doblar la hoja. Frotan empuñando la mano y descubren la figura que les salió.	Hojas bond Temperas	20
Verbalización	Los niños que deseen expresar como se sintieron al hacer esta actividad participan.		10

IV. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/>

<https://www.mamapsicologainfantil.com/pintar-con-temperas-y-pincel-beneficios/>

Br. Maria Teresa Meza Humpiri
Docente Educación inicial

**INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
TALLER GRAFICO PLÁSTICO
LISTA DE COTEJO N° 03**

Ciclo: II **Grado/ edad:** 3 años

Fecha: 24 – 04 - 2019

Nombre de la sesión : “Jugamos con las temperas”

Área Trabajada : Comunicación

N°	Apellidos y Nombres	Utiliza los nudillos y el puño para realizar nuevas creaciones.	
		SI	NO
1	Aliaga Nuñez, Yandy		X
2	Ambrocio Aquisse, Leydy	X	
3	Aquisse Ito, Nelson		X
4	Cabana Machaca, Axel	X	
5	Ccapa Pacori, Frisney		X
6	Chanbilla Quispe, Brandon		X
7	Charcas Rojas, Jhampier	X	
8	Estofanero Ticona, Jhoel		X
9	Flores Quispe, Yairo		X
10	Gonzalo Bellido, Azul	X	
11	Huaracallo Layme, Jaaziel	X	
12	Huaranga Layme, Noemi	X	
13	Juarez Jañari, Alessandro	X	
14	Limachi Sucasaire, Messi	X	
15	Medina Quispe, Hilmar		X

ACTIVIDAD DE TALLER GRAFICO PLÁSTICO N° 04

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 Practicante : María Teresa Meza Humpiri
 1.2 Edad y Sección : 3 años
 1.3 Tiempo : 90 min Fecha: 25-04-2019
 1.4 Nombre de la unidad / proyecto : Soy feliz jugando
 1.5 Nombre de la sesión : “Que lindas son las Mariposas”

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS	
COMUNICACIÓN	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	Aplica procesos creativos	Explora por iniciativa propia diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro	Lista de cotejo

III. SECUENCIA DIDÁCTICA:

SECUENCIA DIDÁCTICA	ESTRATEGIAS	RECURSOS	TIEMPO
Asamblea o inicio	Pedimos a los niños y niñas que salgan al patio y nos reunimos en asamblea y les hacemos recordar las normas de convivencia.	Normas de convivencia	5
Exploración del material	Exploran los materiales: papel lustre, chelines, temperas. Eligen libremente los materiales que son de su agrado.	Temperas Papel lustre chelines	10
Desarrollo	Cada niño estampa su pie con temperas en una hoja bond, luego corta el papel lustre formando las alas de la mariposa, y por ultimo le hace sus antenas con los chelines. Cada niño lo decora libremente sin usar pinceles, ni otro material para pintar, solo usará su cuerpo.	Témperas	20
Verbalización	Pegan sus trabajos en el rincón de arte. Luego observan cada trabajo. Los niños cuentan que les pareció hacer este trabajo, y que fue lo más les gusto.		10

IV. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/>

<https://www.google.com/search?q=mariposas+de+conos&oq=mariposas+de+conos&aqs=chrome..69i57.4164j0j7&sourceid=chrome&ie=UTF-8>

Br. Maria Teresa Meza Humpiri
Docente Educación inicial

**INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
TALLER GRAFICO PLÁSTICO
LISTA DE COTEJO N° 04**

Ciclo: II Grado/ edad: 3 años

Fecha: 25 – 04 - 2019

Nombre de la sesión : “Que lindas son las mariposas”

Área Trabajada : Comunicación

N°	Apellidos y Nombres	Estampan las huellas de sus pies y forman una mariposa.	
		SI	NO
1	Aliaga Nuñez, Yandy		X
2	Ambrocio Aquisé, Leydy	X	
3	Aquisé Ito, Nelson	X	
4	Cabana Machaca, Axel	X	
5	Ccapa Pacori, Frisney		X
6	Chanbilla Quispe, Brandon		X
7	Charcas Rojas, Jhampier	X	
8	Estofanero Ticona, Jhoel	X	
9	Flores Quispe, Yairo	X	
10	Gonzalo Bellido, Azul	X	
11	Huaracallo Layme, Jaaziel	X	
12	Huaranga Layme, Noemi		X
13	Juarez Jañari, Alessandro	X	
14	Limachi Sucasaire, Messi	X	
15	Medina Quispe, Hilmar	X	

ACTIVIDAD DE TALLER GRAFICO PLÁSTICO N° 05

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 4.1 Practicante : María Teresa Meza Humpiri
 4.2 Edad y Sección : 3 años
 4.3 Tiempo : 90 min Fecha: 26-04-2019
 4.4 Nombre de la unidad / proyecto : Soy feliz jugando
 1.1 Nombre de la sesión : “Realizamos un pavo con nuestras palmas”

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS	Lista de cotejo
COMUNICACIÓN	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	Explora y experimenta los lenguajes del arte.	Explora por iniciativa propia diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro	

III. SECUENCIA DIDÁCTICA:

SECUENCIA DIDÁCTICA	ESTRATEGIAS	RECURSOS	TIEMPO
Asamblea o inicio	Pedimos a los niños y niñas que salgan al patio y nos reunimos en asamblea y les hacemos recordar las normas de convivencia.	Normas de convivencia	5
Exploración del material	Exploran los materiales: temperas, cartulina. Elige libremente los materiales que son de su agrado.	Hojas de plantas Temperas cartulinas	10
Desarrollo	Proporcionamos a cada niño todos los materiales que manipularon. Los niños realizan la actividad pintando con la ténpera utilizando las palmas de la mano realizando la figura de un pavo.	Hojas bond Temperas	20
Verbalización	Los niños que deseen expresar como se sintieron al hacer esta actividad participan.		10

IV. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/>

<https://www.youtube.com/watch?v=OYHDGBKjhzk>

Br. Maria Teresa Meza Humpiri
Docente Educación inicial

**INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
TALLER GRAFICO PLÁSTICO
LISTA DE COTEJO N° 05**

Ciclo: II **Grado/ edad:** 3 años

Fecha: 26 – 04 - 2019

Nombre de la sesión : “Realizamos un pavo con nuestras palmas”

Área Trabajada : Comunicación

N°	Apellidos y Nombres	Utiliza las palmas para expandir la tempera y estampa su huella en un ahoja en el desarrollo de la actividad propuesta.	
		SI	NO
1	Aliaga Nuñez, Yandy	X	
2	Ambrocio Aquisse, Leydy	X	
3	Aquisse Ito, Nelson	X	
4	Cabana Machaca, Axel		X
5	Ccapa Pacori, Frisney	X	
6	Chanbilla Quispe, Brandon	X	
7	Charcas Rojas, Jhampier	X	
8	Estofanero Ticona, Jhoel	X	
9	Flores Quispe, Yairo		X
10	Gonzalo Bellido, Azul	X	
11	Huaracallo Layme, Jaaziel	X	
12	Huaranga Layme, Noemi		X
13	Juarez Jañari, Alessandro		X
14	Limachi Sucasaire, Messi	X	
15	Medina Quispe, Hilmar	X	

ACTIVIDAD DE TALLER GRAFICO PLÁSTICO N° 06

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 Practicante : María Teresa Meza Humpiri
 1.2 Edad y Sección : 3 años
 1.3 Tiempo : 90 min Fecha: 29-04-2019
 1.4 Nombre de la unidad / proyecto : Soy feliz jugando
 1.5 Nombre de la sesión : “Un pez asombroso”

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS	
COMUNICACIÓN	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	Explora y experimenta los lenguajes del arte.	Explora por iniciativa propia diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro	Lista de cotejo

III. SECUENCIA DIDÁCTICA:

SECUENCIA DIDÁCTICA	ESTRATEGIAS	RECURSOS	TIEMPO
Asamblea o inicio	Pedimos a los niños y niñas que salgan al patio y nos reunimos en asamblea y les hacemos recordar las normas de convivencia.	Normas de convivencia	5
Exploración del material	Les entregamos a los niños los materiales previstos por la maestra: témperas de colores, hojas bond y cartulinas.	Hojas de plantas Temperas cartulinas	10
Desarrollo	Les explicamos a los niños el desarrollo de la actividad: que meta los dedos y los nudillos de la mano sobre la pintura, luego estampa su huella en la hoja decorando a un pez, y con las uñas hará las escamas.	Hojas bond Temperas	20
Verbalización	Los niños que deseen expresar como se sintieron al hacer esta actividad participan.		10

IV. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/>

<https://www.youtube.com/watch?v=OYHDGBKjhzk>

Br. Maria Teresa Meza Humpiri
Docente Educación inicial

**INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
TALLER GRAFICO PLÁSTICO
LISTA DE COTEJO N° 06**

Ciclo: II Grado/ edad: 3 años

Fecha: 29 – 04 - 2019

Nombre de la sesión : “Un pez asombroso”

Área Trabajada : Comunicación

N°	Apellidos y Nombres	Desplaza la pintura con las uñas y realiza trazos con los nudillos.	
		SI	NO
1	Aliaga Nuñez, Yandy	X	
2	Ambrocio Aquisé, Leydy	X	
3	Aquisé Ito, Nelson	X	
4	Cabana Machaca, Axel	X	
5	Ccapa Pacori, Frisney		X
6	Chanbilla Quispe, Brandon	X	
7	Charcas Rojas, Jhampier	X	
8	Estofanero Ticona, Jhoel	X	
9	Flores Quispe, Yairo	X	
10	Gonzalo Bellido, Azul		X
11	Huaracallo Layme, Jaaziel	X	
12	Huaranga Layme, Noemi	X	
13	Juarez Jañari, Alessandro	X	
14	Limachi Sucasaire, Messi	X	
15	Medina Quispe, Hilmar		X

ACTIVIDAD DE TALLER GRAFICO PLÁSTICO N° 07

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 Practicante : María Teresa Meza Humpiri
 1.2 Edad y Sección : 3 años
 1.3 Tiempo : 90 min Fecha: 30-04-2019
 1.4 Nombre de la unidad / proyecto : Soy feliz jugando
 1.5 Nombre de la sesión : “Decoramos un lindo perro”

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS	
COMUNICACIÓN	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	Explora y experimenta los lenguajes del arte.	Explora por iniciativa propia diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro	Lista de cotejo

III. SECUENCIA DIDÁCTICA:

SECUENCIA DIDÁCTICA	ESTRATEGIAS	RECURSOS	TIEMPO
Asamblea o inicio	Pedimos a los niños y niñas que salgan al patio y nos reunimos en asamblea y les hacemos recordar las normas de convivencia.	Normas de convivencia	5
Exploración del material	Les entregamos a los niños los materiales previstos por la maestra: témperas de colores, hojas bond y cartulinas.	Hojas de plantas Temperas cartulinas	10
Desarrollo	Les explicamos a los niños el desarrollo de la actividad: que meta los dedos de la mano en la pintura, estampa su huella en la hoja de una figura marcada de un perro. Y desliza la témpera con los dedos.	Hojas bond Temperas	20
Verbalización	Los niños que deseen expresar como se sintieron al hacer esta actividad participan.		10

IV. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/>

<https://www.youtube.com/watch?v=OYHDGBKjhzk>

Br. Maria Teresa Meza Humpiri
Docente Educación inicial

**INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
TALLER GRAFICO PLÁSTICO
LISTA DE COTEJO N° 07**

Ciclo: II Grado/ edad: 3 años

Fecha: 30 – 04 - 2019

Nombre de la sesión : “Decoramos un lindo perro”

Área Trabajada : Comunicación

N°	Apellidos y Nombres	Realiza trazos y desliza la t�mpera con los dedos, para decorar una figura.	
		SI	NO
1	Aliaga Nu�ez, Yandy	X	
2	Ambrocio Aquisse, Leydy	X	
3	Aquisse Ito, Nelson	X	
4	Cabana Machaca, Axel	X	
5	Ccapa Pacori, Frisney	X	
6	Chanbilla Quispe, Brandon	X	
7	Charcas Rojas, Jhampier	X	
8	Estofanero Ticono, Jhoel	X	
9	Flores Quispe, Yairo	X	
10	Gonzalo Bellido, Azul		X
11	Huaracallo Layme, Jaaziel	X	
12	Huaringa Layme, Noemi	X	
13	Juarez Ja�ari, Alessandro	X	
14	Limachi Sucasaire, Messi	X	
15	Medina Quispe, Hilmar		X

ACTIVIDAD DE TALLER GRAFICO PLÁSTICO N° 08

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 Practicante : María Teresa Meza Humpiri
 1.2 Edad y Sección : 3 años
 1.3 Tiempo : 90 min Fecha: 01-05-2019
 1.4 Nombre de la unidad / proyecto : Soy feliz jugando
 1.5 Nombre de la sesión : “Hacemos una Tanta Wawa”

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS	
COMUNICACIÓN	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	Explora y experimenta los lenguajes del arte.	Explora por iniciativa propia diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro	Lista de cotejo

III. SECUENCIA DIDÁCTICA:

SECUENCIA DIDÁCTICA	ESTRATEGIAS	RECURSOS	TIEMPO
Asamblea o inicio	Pedimos a los niños y niñas que salgan al patio y nos reunimos en asamblea y les hacemos recordar las normas de convivencia.	Normas de convivencia	5
Exploración del material	Les entregamos a los niños los materiales previstos por la maestra: témperas de colores, hojas bond y cartulinas.	Hojas de plantas Temperas cartulinas	10
Desarrollo	Les explicamos a los niños el desarrollo de la actividad: con los nudillos de la mano sumergidos en témpera realizamos trazos dibujando una tanta wuwa, luego pintamos con los dedos.	Hojas bond Temperas	20
Verbalización	Los niños que deseen expresar como se sintieron al hacer esta actividad participan.		10

IV. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/>

<https://www.youtube.com/watch?v=OYHDGBKjhzk>

Br. Maria Teresa Meza Humpiri
Docente Educación inicial

**INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
TALLER GRAFICO PLÁSTICO
LISTA DE COTEJO N° 08**

Ciclo: II **Grado/ edad:** 3 años

Fecha: 01 – 05 - 2019

Nombre de la sesión : “Hacemos una Tanta Wawa”

Área Trabajada : Comunicación

N°	Apellidos y Nombres	Realiza trazos con los nudillos de las manos.	
		SI	NO
1	Aliaga Nuñez, Yandy	X	
2	Ambrocio Aquisé, Leydy	X	
3	Aquisé Ito, Nelson	X	
4	Cabana Machaca, Axel	X	
5	Ccapa Pacori, Frisney	X	
6	Chanbilla Quispe, Brandon	X	
7	Charcas Rojas, Jhampier	X	
8	Estofanero Ticona, Jhoel	X	
9	Flores Quispe, Yairo	X	
10	Gonzalo Bellido, Azul		X
11	Huaracallo Layme, Jaaziel	X	
12	Huaranga Layme, Noemi	X	
13	Juarez Jañari, Alessandro	X	
14	Limachi Sucasaire, Messi	X	
15	Medina Quispe, Hilmar		X

ACTIVIDAD DE TALLER GRAFICO PLÁSTICO N° 09

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.6 Practicante : María Teresa Meza Humpiri
 1.7 Edad y Sección : 3 años
 1.8 Tiempo : 90 min Fecha: 02-05-2019
 1.9 Nombre de la unidad / proyecto : Soy feliz jugando
 1.10 Nombre de la sesión : “Un arco iris de muchos colores”

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS	Lista de cotejo
COMUNICACIÓN	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	Explora y experimenta los lenguajes del arte.	Explora por iniciativa propia diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro	

III. SECUENCIA DIDÁCTICA:

SECUENCIA DIDÁCTICA	ESTRATEGIAS	RECURSOS	TIEMPO
Asamblea o inicio	Pedimos a los niños y niñas que salgan al patio y nos reunimos en asamblea y les hacemos recordar las normas de convivencia.	Normas de convivencia	5
Exploración del material	Les entregamos a los niños los materiales previstos por la maestra: témperas de colores, hojas bond y cartulinas.	Hojas de plantas Temperas cartulinas	10
Desarrollo	Les explicamos a los niños el desarrollo de la actividad: con los codos de los brazos dibujamos un arco iris, esparciendo la tempera con mucho cuidado.	Hojas bond Temperas	20
Verbalización	Los niños que deseen expresar como se sintieron al hacer esta actividad participan.		10

IV. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/>

<https://www.youtube.com/watch?v=OYHDGBKjhzk>

Br. Maria Teresa Meza Humpiri
Docente Educación inicial

**INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
TALLER GRAFICO PLÁSTICO
LISTA DE COTEJO N° 09**

Ciclo: II **Grado/ edad:** 3 años

Fecha: 02 – 05 - 2019

Nombre de la sesión : “Un arco iris de muchos colores”

Área Trabajada : Comunicación

N°	Apellidos y Nombres	Dibuja un arco iris con los codos.	
		SI	NO
1	Aliaga Nuñez, Yandy	X	
2	Ambrocio Aquisé, Leydy	X	
3	Aquisé Ito, Nelson	X	
4	Cabana Machaca, Axel	X	
5	Ccapa Pacori, Frisney	X	
6	Chanbilla Quispe, Brandon	X	
7	Charcas Rojas, Jhampier	X	
8	Estofanero Ticona, Jhoel	X	
9	Flores Quispe, Yairo	X	
10	Gonzalo Bellido, Azul	X	
11	Huaracallo Layme, Jaaziel	X	
12	Huaranga Layme, Noemi	X	
13	Juarez Jañari, Alessandro	X	
14	Limachi Sucasaire, Messi	X	
15	Medina Quispe, Hilmar	X	

Anexo N° 4 Evidencias Fotográficas

1. Los niños están pintando con sus dedos.



2. Los niños están estampando la huella de la palma de la mano..



3. La maestra ordenando los trabajos realizados por sus estudiantes..



ANEXOS