



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

ACTIVIDADES DIVERTIDAS PARA DESARROLLAR LA
MOTRICIDAD FINA EN ESTUDIANTES DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA INTEGRADO N° 31298 DEL
DISTRITO DE MAZAMARI, 2020

TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE
LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL

AUTORA

GARCÍA BARBARON, PILAR TANIA

ORCID: 0000-0003-2003-2045

ASESOR

SALOME CONDORI, EUGENIO

ORCID: 0000-0001-6920-6662

SATIPO-PERÚ

2020

2. Equipo de trabajo

AUTORA

GARCÍA BARBARON, PILAR TANIA

ORCID: 0000-0003-2003-2045

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Estudiante de Pregrado, Satipo,
Perú

ASESOR

SALOME CONDORI EUGENIO

ORCID: 0000-0001-6920-6662

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Facultad de pedagogía y
humanidades, Escuela Profesional de Educación, Satipo, Perú

JURADO

ALTAMIRANO CARHUAS SALVADOR

ORCID:0000-0002-7664-7586

CAMARENA AGUILAR ELIZABETH

ORCID: 0000-0002-0130-7085

VALENZUELA RAMIREZ GUISSENIA GABRIELA

ORCID: 0000-0003-3821-4293

3. Hoja de firma del jurado

Mgtr. ALTAMIRANO CARHUAS SALVADOR

PRESIDENTE

Mgtr. CAMARENA AGUILAR ELIZABEHT

MIEMBRO

Mgtr. VALENZUELA RAMIREZ GUISSENIA GABRIELA

MIEMBRO

4. Hoja de agradecimiento

Mis agradecimientos al divino creador, a la Universidad, ULADECH mi familia, al maestro por darme las facilidades y apoyo moral, para lograr mi título profesional.

La autora

Dedicatoria

Dedicado especialmente a mi esposo
hermanos, a mis maestros de la Universidad,
a mis estudiantes del nivel.

La autora

5. Resumen

El trabajo de investigación titulado: Actividades divertidas para desarrollar la motricidad fina en estudiantes de la Institución Educativa Integrado N° 31298 del distrito de Mazamari, 2020 con un diseño pre-experimental tipo aplicada trabajado con la metodología científica. Generando la base de datos en el programa excel versión 13 y el procesamiento de resultados en el programa SPSS versión 24 Teniendo en consideración objetivo general: Determinar el favor significativo de las actividades divertidas en la motricidad fina en estudiantes de la Institución Educativa Integrado N° 31298 del distrito de Mazamari, 2020

Tras la ejecución de la prueba estadística de Wilcoxon se obtuvo una significancia bilateral del 0.001, este valor claramente es menor al 0.05 de la significancia propuesta por la investigación, bajo los criterios para la aceptación o rechazo de la hipótesis se decide: rechazar la hipótesis nula.

A través de la prueba de rangos de Wilcoxon se logró determinar la cantidad de estudiantes que fueron favorecidos o no por el tratamiento de las actividades divertidas, lográndose observar que no existieron estudiantes que fueron afectados negativamente, la presencia de estudiantes que no fueron afectados ascendió a 4 y la cantidad de estudiantes que fueron favorecidos llegó a 12, esto llevó a poder determinar que el favor significativo de las actividades divertidas en la motricidad fina en estudiantes fue igual al 75%.

Palabras claves: logro de la motricidad fina por medio de actividades divertidas

Abstract

The research work entitled: Fun activities to develop fine motor skills in students of the Integrated Educational Institution No. 31298 of the district of Mazamari, 2020 with a pre-experimental applied type design worked with the scientific methodology. Generating the database in the excel version 13 program and the processing of results in the SPSS version 24 program Taking into account general objective: To determine the significant favor of fun activities in fine motor skills in students of the Integrated Educational Institution No. 31298 from the district of Mazamari, 2020

After the execution of the Wilcoxon statistical test, a bilateral significance of 0.001 was obtained, this value is clearly less than 0.05 of the significance proposed by the research, under the criteria for the acceptance or rejection of the hypothesis it is decided: to reject the null hypothesis .

Through the Wilcoxon rank test, it was possible to determine the number of students who were favored or not by the treatment of fun activities, being able to observe that there were no students that were negatively affected, the presence of students that were not affected amounted to 4 and the number of students who were favored reached 12, this led to being able to determine that the significant favor of fun activities in fine motor skills in students was equal to 75%.

Keywords: achievement of fine motor skills through fun activities

6. Contenido

1. Título.....	i
2. Equipo de trabajo.....	ii
3. Hoja de firma del jurado	iii
4. Hoja de agradecimiento.....	iv
5. Resumen.....	vi
6. Contenido.....	viii
7. Índice de gráficos y tablas	x
I. Introducción	12
II. Revisión de la literatura.....	15
2.1. Antecedentes	15
2.1.1. Antecedentes internacionales	15
2.1.2. Antecedentes nacionales	18
2.2. Bases teóricas.....	29
2.2.1. Bases teóricas de actividades divertidas.....	29
2.2.2. Bases teóricas de motricidad fina	32
2.3. Justificación	35
III. Hipótesis.....	38
IV. Metodología	39
4.1. Diseño de la investigación.....	39
4.2. Población y muestra.....	40
a. Población.....	40
b. Muestra	41
4.3. Definición y operacionalización de variables actividades divertidas para desarrollar la motricidad fina en estudiantes de la Institución Educativa integrado N° 31298 del distrito de Mazamari, 2020.....	43
4.4. Técnicas e instrumentos.....	45
a. Técnicas.....	45
b. Instrumentos.....	45
4.5. Plan de análisis	46
4.6. Matriz de consistencia de variables actividades divertidas para desarrollar la motricidad fina en estudiantes de la Institución Educativa Integrado N° 31298 del distrito de Mazamari -2020.	47

4.7. Principios éticos.....	49
V. Resultados.....	52
5.1. Resultado.....	52
5.2. Análisis de resultado.....	71
VI. Conclusiones y recomendaciones.....	78
6.1. Conclusiones.....	78
6.2. Recomendaciones.....	81
VII. Referencias bibliográficas.....	82
ANEXOS.....	87

7. Índice de gráficos y tablas

Índice de gráficos

Figura N° 1: Resultado de la dimensión Coordinación viso-manual 54

Figura N° 2: Resultado de la dimensión coordinación gestual 56

Figura N° 3: Resultado de la dimensión coordinación fonética 58

Figura N° 4: Resultado de la variable motricidad fina 60

Índice de tablas

Tabla N° 1: Población de la Institución Educativa Integrado N° 31298 del distrito de Mazamari-2020.....	41
Tabla N° 2: Muestra Institución Educativa Integrado N° 31298 del distrito de Mazamari-2020.....	42
Tabla N° 3: Resultado de la dimensión coordinación viso-manual.....	53
Tabla N° 4: Resultado de la dimensión coordinación gestual.....	55
Tabla N° 5: Resultado de la dimensión coordinación fonética	57
Tabla N° 6: Resultado de la variable motricidad fina.....	59

I. Introducción

La educación peruana tiene planificado el logro de los aprendizajes de todos los niveles de educación, iniciando en el nivel inicial hasta llegar al nivel superior con una planificación estrictamente hecha de acuerdo a la realidad peruana tomando en cuenta las necesidades del país, planificación sustentada en el Proyecto Educativo Nacional al 2021 partiendo de la situación de la primera infancia, cubriendo la educación inicial, infraestructura saludable que motive a los estudiantes eliminando casi por completo el analfabetismo, teniendo como política educativa promover un óptimo desarrollo educativo descubriendo el potencial del educando desde sus inicio de su infancia.

Investigación que obedece a un manual de investigación científica proporcionada por la universidad asimismo a una línea de investigación que necesariamente involucra el logro de los aprendizajes o al descubrimiento de nuevos conocimientos que será difundido a través de la publicación por la SUNEDU una vez aprobado por la universidad y una sustentación pública frente a los señores jurados. El trabajo de investigación titulado. Actividades divertidas para desarrollar la motricidad fina en estudiantes de la Institución Educativa integrado N° 31298 del distrito de Mazamari, 2020. Investigación que buscó encontrar la influencia entre las variables y el grado de beneficio de las estrategias utilizados hacia el educando con una motivación pertinente hacia el

estudiante, porque el estudiante es la razón de ser maestro, con un objetivo general

Determinar el favor significativo de las actividades divertidas en la motricidad fina en estudiantes de la Institución Educativa Integrado N° 31298 del distrito de Mazamari, 2020. y como objetivos específicos teniendo

Determinar el favor significativo de las actividades divertidas en la coordinación viso- manual en estudiantes de la Institución Educativa Integrado N° 31298 del distrito de Mazamari, 2020.

Determinar el favor significativo de las actividades divertidas en la coordinación gestual en estudiantes de la Institución Educativa Integrado N° 31298 del distrito de Mazamari, 2020.

Determinar el favor significativo de las actividades divertidas en la coordinación fonética en estudiantes de la Institución Educativa Integrado N° 31298 del distrito de Mazamari, 2020.

Como método de investigación se ha usado del método general científico, haciendo uso de sus procedimientos como: la observación, recolección de datos, inducción, deducción, análisis, síntesis que nos dará la forma de procesar la información. Para el recojo de datos se utilizó la técnica de la observación y el instrumento pre-test y pos-test con 15 indicadores y una variable de aplicación instrumental.

Con los instrumentos para el recojo de datos se tendrá en consideración con mucha finura y precisión la aplicación de los instrumentos en los estudiantes y una vez dado los puntajes almacenar en el programa excel y

procesados los datos en el programa SPSS versión 23 con sus respectivas interpretaciones de la tablas, gráficos asimismo se ha visto los resultados que arrojaron la prueba de hipótesis para llegar a las conclusiones trabajando en una población total de 16 estudiantes de 3-4-5 años de edad en una muestra total de 16 de 3-4-5 años estudiantes de la Institución Educativa Integrado N° 31298 del distrito de Mazamari, 2020.
Investigación que obedece al alto grado de exigencia

Justificándose el trabajo por la razón del problema encontrado de la deficiencia de la coordinación motora fina, pretendiendo solucionar el caso a través de las actividades divertidas logro que fue compartido a nivel nacional y local beneficiando en primer orden a la población estudiantil de la comunidad y luego a la provincia de Satipo.

II. Revisión de la literatura

2.1. Antecedentes

2.1.1. Antecedentes internacionales

Peña, Prasca, Pedroza (2016), En su tesis titulada *“Implementación de actividad lúdico pedagógicas para mejorar la atención y el aprendizaje en los niños y niñas de transición del Liceo Mixto Nuevo Siglo Soledad-Atlántico- Colombia”* Universidad de Cartagena Colombia. Para obtener el grado de Licenciatura en pedagogía infantil. Quienes plantearon el siguiente objetivo general: Implementar actividades lúdicas mediante estrategias pedagógicas para mejorar la atención y el aprendizaje de los niños y niñas de transición del Liceo Mixto Siglo, del municipio de Soledad Atlántico siendo la investigación de tipo descriptivo, con una población de 200 estudiantes de la institución educativa del Municipio de Soledad Atlántico en la región Caribe con una muestra de 12 estudiantes los cuales fueron 6 niñas y 6 niños de las edades de 5 a 12 años de edad, las fuentes para recojo de información es la encuesta a los estudiantes y docentes y la metodología activa, la técnica es la observación, las autoras llegaron a las siguientes conclusiones: El 85% de los estudiantes participaron en las actividades lúdicas que contribuyen al aprendizaje. El 92% de los estudiantes participaron en las actividades conjuntamente con sus padres. El 58% de los estudiantes participaron en las actividades con pompones de algodón.

García (2012), En su tesis titulada *“Implementación de talleres sobre actividades recreativas para el desarrollo de la socialización en los niños de 4 años; dirigido a las hermanas cuidadoras del hogar Madre Anna Vitiello del Municipio de Sumpango, Sacatepéquez”* Universidad Rafael Landívar Guatemala. Para obtener el título de Licenciatura educación inicial y pre primaria. Planteándose el siguiente objetivo general: Capacitar a las educadoras del hogar de madre Anna Vitiello sobre la implementación de actividades recreativas que estimulen la socialización de los niño de 4 años del hogar habiendo utilizado la metodología cuantitativa y cualitativa de tipo descriptivo, con una población 17 madres cuidadoras y niños de 3 y 4 años de edad del hogar Madre Anna Vitiello, las fuentes para recojo de información fueron la entrevista y la técnica es la observación, la autora lleo a las siguientes conclusiones: En las actividades recreativas participaron el 90 % de las madres cuidadoras que son las facilitadoras para mejorar la relación entre los niños. Se observó que el 80% de los niños cambiaron su comportamiento. Las actividades recreativas ayudan a mejorar las relaciones entre los niños del hogar.

María (2015) en su tesis *“La importancia de la motricidad fina en la edad preescolar del C.E.I. Teotiste Arocha De Gallegos”* Universidad De Carabobo-Venezuela, para optar por el título de licenciada en educación, objetivo general: Comprender la relación de la motricidad fina en el desarrollo integral de los niños y niñas de 3 a 5 años del C.E.I “Teotiste Arocha de Gallegos”, trabajada en una población de 50 niños de distintas

edades, la técnica utilizada fue la observación participante y el instrumento para la recolección de datos fue diarios de campo, llegando a las conclusiones: En el diagnóstico nos encontramos con un grupo de niños y niñas que realizaban actividades repetitivas y comunes como rellenar, trazar, colorear en hojas blancas aunque de una manera estimulaba la motricidad pero eran realizadas con poco interés, poca motivación y poca participación por parte de los infantes. Como investigadoras diseñamos dicha investigación con el propósito de dar a conocer la importancia que tiene el desarrollo de la psicomotricidad fina en los niños y niñas, ya que a través de este factor se puede estimular cada uno de los movimientos de los infantes, a través de las sensaciones y relaciones entre su cuerpo con el exterior. Mediante los resultados obtenidos de los registros descriptivos donde la técnica utilizada fue la observación participante, donde podemos concluir que había poca motivación, poca participación y poco interés por parte de los infantes en la realización de la mayoría de las actividades, además cabe destacar que hubo poco conocimiento de las docentes en cuanto a la importancia del desarrollo de la psicomotricidad. Es de gran importancia que los docentes abarquen diversidad de actividades y estrategias en las aulas de clases para así que cada niño y niña tenga un buen desarrollo de sus habilidades motrices. El desarrollo de la psicomotricidad fina abarca lo psicomotor, lo cognitivo y otras áreas que según León de Vitoria constituyen tales como lenguaje, social, moral y afectiva.

2.1.2. Antecedentes nacionales

Barrios y Muños (2017) en su tesis *“Actividades lúdicas en el desarrollo del pensamiento lógico-matemático en niños de 5 años en la Institución Educativa Sagrada Familia de Concepción”* Universidad Nacional Del Centro Del Perú para optar el título profesional de licenciada en pedagogía y humanidades, objetivo general: Determinar la influencia de las actividades lúdicas en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños de 5 años en la Institución Educativa Sagrada Familia de Concepción trabajada en una población y muestra de 15 niños de ambos sexos, se emplearon las técnicas evaluación educativa y la observación y el instrumento empleado fue lista de cotejo, llegando a las conclusiones: Se ha determinado la influencia de las actividades lúdicas mediante la aplicación de diversos juegos que permitieron desarrollar el pensamiento lógico matemático en niños de cinco años. Se ha elaborado las actividades lúdicas en base a la lista de cotejo teniendo en cuenta la edad de los niños, lo cual permitió que el infante manipule, explore, experimente mediante el material concreto para luego desarrollar el pensamiento lógico matemático. Después de la aplicación de las actividades lúdicas para medir el desarrollo del pensamiento lógico matemático se observó que el grupo experimental tuvo un 80 a 90 % de aprendizaje logrado, mientras que en el grupo control se mantienen un 40%. Lo cual significa que las actividades lúdicas estimulan el aprendizaje en el área lógico matemático.

Gomez, Molano, y Rodriguez, S. (2015) *“La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la Institución Educativa Niño Jesús De Praga”* Universidad Del Tolima-Colombia para optar al título de licenciado en pedagogía infantil, objetivo general: Favorecer el desarrollo de la actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el interés y habilidades en el aprendizaje de los niños y niñas de la Institución Educativa Niño Jesús de Praga, la población objeto de estudio fue de 29 niños de ambos sexos, los instrumentos para la recolección de datos fue registros en diario de campo, análisis de la información, con la técnica revisión documental, entrevistas llegando a las conclusiones: Siendo la lúdica un elemento importante ya que esta característica es innata en los niños y su desarrollo permite que el aprendizaje sea divertido y natural, esta a su vez brinda una serie de actividades agradables, divertidas, que relajan interesan o motivan, pero que también se han visto limitadas únicamente a ciertas circunstancias de tiempos y lugares socialmente aceptados, por ello se debe incluir dentro de los espacios de aprendizaje como impulsor de este, la implementación de la actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el interés y habilidades en el aprendizaje de los niños de la Institución Educativa Niño Jesús de Praga. Los planteles educativos deben de apostarle a la innovación educativa y romper una serie de paradigmas en cuanto al manejo que se le ha venido dando a los procesos de aprendizaje, y esto teniendo en cuenta que muchos de los contenidos no van direccionados ni son aplicados hacia las necesidades e intereses de los educandos, pero dicha innovación debe

trabajarse en forma articulada tanto como directivos y docentes reconociendo que hay que emplear acciones pedagógicas para mejorar el aprendizaje del niño mediante estrategias lúdicas que proporcionen espacios contextualizados, dinámicos, atractivos, ricos en experiencias. La lúdica es uno de los mejores medios que debe utilizar el docente como parte de su práctica pedagógica, ya que es una importante vía de comunicación social, por ello los docentes deben reflexionar cuestionarse frente a su labor educativa donde puedan elegir y escoger las mejores estrategias, para colaborar con la educación de los niños y niñas, apoyándolos al desarrollo de habilidades y destrezas, importantes para enfrentar su realidad social creando compromiso en la institución educativa en la formación de niños creativos, motivados y constructivos, mediante la instalación de ambientes de aprendizaje lúdicos, que brinden una serie de posibilidades para que el niño pueda actuar en contexto, al estudiante hay que brindarle espacios para la creación y el desarrollo de habilidades de pensamiento, y así poder mejorar significativamente en su proceso educativo.

Cavenago (2015) en su tesis *“Actividades lúdicas para estimular una mejor pronunciación en niños de 4 años del I.E.I Luigi Giussani Del Distrito De Puente – Piedra”* Universidad Católica Sedes Sapientiae – Perú, optar el título de licenciada en educación inicial, objetivo general: Determinar qué actividades lúdicas podemos aplicar para estimular la pronunciación en los niños del aula de cuatro años del I.E.I Luigi Giussani

de Puente Piedra, cuya población está compuesta por 22 niños de ambos sexos, se utilizó como instrumentos de evaluación y observación las matrices de capacidades, las fichas de observación, y los cuadros de entrada y salida, llegando a las siguientes conclusiones: A nivel fonológico o de pronunciación, al inicio de las actividades los niños presentaban omisión de fonemas tales como la R,S,M y las trabadas , sustitución de fonemas y una pronunciación rápida o sin fuerza lo cual impedía la comprensión de lo que decían. A la culminación de las actividades lúdicas de estimulación, ellos mejoraron la pronunciación, se comprendía mejor lo que querían decir oralmente, se superaron algunas omisiones y/o sustituciones. Al inicio de la actividad, los niños hacían uso de distintas palabras para expresarse, no hacían mucho uso de pronombres demostrativos como esto, eso, aquello para sustituir una palabra. Por el contrario, hacían uso de la palabra justa y cuando no sabían preguntaban. Las actividades lúdicas ayudaron a incrementar su vocabulario y la relación de sujeto, verbo, artículos y otros aspectos en una oración. Desde el punto de vista emocional, el desarrollo de estas actividades de estimulación del lenguaje oral lograron el fortalecimiento de su seguridad y confianza en sí mismo para comunicarse con los demás y el interés de manifestar sus intereses, deseos y opiniones sin temor a ser rechazado (cada uno de acuerdo a su temperamento y ritmo de aprendizaje), a pesar de las dificultades en el uso del lenguaje oral que pudiesen tener. Además aprendieron a respetar la opinión del otro y a saberla escuchar.

Matamoros y Chumbes (2013) en su tesis *“La coordinación motora fina de niños de 5 años en la I.E.I. n° 610 de la localidad de Ccescehuaycco Distrito De Yauli-Huancavelica”* Universidad Nacional de Huancavelica-Perú para optar el título profesional de licenciada en educación inicial, objetivo general: Determinar el nivel de desarrollo de la coordinación motora fina de los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 610 de la localidad de Ccescehuaycco del Distrito de Yauli- Huancavelica, período 2012, trabajada en una población y muestra de 19 niños de ambos sexos, se aplicó la técnica de la observación cuyo instrumento fue una lista de cotejo, llegando a las conclusiones: El nivel de coordinación motora fina en los niños y niñas de la Institución Educativa N° 610 de la localidad de Ccescehuaycco del distrito de Yauli en Huancavelica evidencia a nivel de logro cualitativo un nivel de proceso es decir aún no han desarrollado a cabalidad la coordinación de este tipo. A través de la coordinación motora fina es posible enseñar a los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 610 la iniciación a la lecto escritura por tal sentido debe de superarse este nivel de logro que en términos cuantitativos es de 56% teniendo en cuenta lo obtenido en la base de datos. De manera cualitativa los niños aun necesitan reforzar actividades de coordinación fina teniendo en cuenta que recién están ingresado al aula de inicial de 5 años tienen chance para lograr un nivel de logro consolidado con el apoyo de la maestra hasta fin de año.

Aguilar y Huamaní (2017) en su tesis *“Desarrollo de la habilidad motriz fina en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 270 de Huaytará-Huancavelica”* Universidad Nacional De Huancavelica-Perú, para optar el título de segunda especialidad en educación inicial, objetivo general: Describir el desarrollo de las habilidades motrices finas de los niños y niñas de 5 años de la institución educativa N° 270 de Huaytará Huancavelica, la población estuvo constituida por todos los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 270 de Huaytará las técnicas de estudio que se emplearon fueron fichaje, observación, con su lista de cotejo, llegando a las conclusiones: La aplicación de las actividades seleccionadas permite el incremento de la coordinación visomotora en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 270 de Huaytará, disminuyendo la categoría de riesgo en que se encontraban los niños. . La aplicación de las actividades seleccionadas muestra efectividad al incrementar la coordinación psicomotora de los niños de 5 años de la I.E. N° 270 de Huaytará disminuyendo la categoría de riesgo en que se encontraban los niños. La aplicación de las actividades seleccionadas muestra efectividad al incrementar la coordinación psicomotora de los niños de 5 años de la I.E. N° 270 de Huaytará disminuyendo la categoría de riesgo en que se encontraban los niños.

Duran y Paucar (2016) en su tesis *“El origami como estrategia para desarrollar la coordinación motriz fina en los niños de cinco años de la I.E. Konrad Adenauer Cusco”* Universidad Nacional De San Agustín De

Arequipa-Perú, objetivo general: Diagnosticar la estrategia del Origami para desarrollar la coordinación motora fina en niños de cinco años de la Institución Educativa Particular Konrad Adenauer, trabajada en una población de 148 alumnos y una muestra de 36 niños de ambos sexos, la técnica para la recolección de datos fue la observación, llegando a las conclusiones: Se pudo observar que en la Institución Educativa Konrad Adenauer se desconoce la aplicación de la técnica del origami que los niños y niñas no están preparados para aplicarlas, y que los docentes consideran que la aplicación de la técnica del origami como estrategia para desarrollar la coordinación motriz fina tiene beneficios, ya que esto ayudara al niño y niña a desarrollarse, no solo en la parte cognitiva, sino también le ayudara a mejorar su autoestima, mejorar su aprendizaje y relacionarse mejor entre compañeritos. : Las docentes del nivel Inicial no aplican la técnica del origami con los niños y niñas del aula a su cargo para el fortalecimiento de la motricidad fina por desconocimiento de la técnica del origami. Las docentes no realizan la práctica de la técnica del origami en clase para el fortalecimiento de la motricidad fina. Se puede mencionar que las docentes piensan que la técnica del origami no les ayuda a desarrollar habilidades de desarrollo de la motricidad fina. Las maestras constituyen un eje fundamental para el desarrollo de la motricidad fina como base para sus posteriores aprendizajes de los niños y niñas en edad preescolar.

Trelles (2015) en su tesis *“Las técnicas grafo plásticas como estrategias para desarrollar la coordinación motora fina de los alumnos de 5 años de la I.E. N° 050 La Laguna - Lalaquí - Huncabamba – Piura – 2014”* Universidad Católica Los Ángeles De Chimbote-Perú, para optar el título profesional de licenciada en educación inicial, objetivo general: Describir las técnicas gráfico - plásticas utilizadas para la coordinación motora fina, trabajada en una población de 10 niños de ambos sexos, se utilizó como técnica e instrumento de recolección de datos la observación directa y la entrevista, llegando a las conclusiones: Las docentes no dan el debido seguimiento al desarrollo de cada una de las técnicas grafo-plásticas durante el transcurso del año esto detiene el desarrollo de la coordinación motora fina. Se afirma que la coordinación motora fina se va desarrollando a medida que los niños y niñas tienen espacios de trabajo en hojas de aplicación prácticas y fáciles de realizar, pero siempre con estrategias que les llame la atención en su presentación. Por último, las técnicas grafo-plásticas influyen positivamente en el desarrollo de la coordinación motora fina de niños y niñas de cinco años de edad. Técnicas grafo-plásticas durante el transcurso del año, esto detiene el desarrollo de la coordinación motora fina. Llegando a las conclusiones: Se afirma que la coordinación motora fina se va desarrollando a medida que los niños y niñas tienen espacios de trabajo en hojas de aplicación prácticas y fáciles de realizar, pero siempre con estrategias que les llame la atención en su presentación. Se puede concluir que no aplican todas las técnicas grafo-plásticas, falta trabajar con la diversidad de materiales que existen en el medio para lograr

un buen desarrollo de la coordinación motora fina. Se concluye que la mayoría de niños y niñas no tienen desarrollada la coordinación motora fina lo que impide que se realice las técnicas grafo-plásticas con precisión. Por último, las técnicas grafo-plásticas influyen positivamente en el desarrollo de la coordinación motora fina de niños y niñas de cinco años de edad.

Laredo (2019) en su tesis *“Las técnicas grafo-plásticas en el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 5 años en la Institución Educativa N° 80446 “Ramón Castilla”, centro poblado pueblo libre del distrito de Huancaspata, Provincia De Pataz, 2019”* Universidad Católica Los Ángeles De Chimbote-Perú, para optar el título profesional de licenciada en educación inicial, objetivo general: Determinar si las técnicas grafo-plásticas desarrollan la motricidad fina de los niños y niñas de 5 años en la Institución Educativa N° 80446 “Ramón Castilla” del distrito de Huancaspata en la provincia de Pataz, 2019, trabajada en una población de 65 niños de ambos sexos y una muestra de 15 niños de ambos sexos, los instrumentos utilizados fueron lista de cotejo, ficha de evaluación con las técnicas la encuesta y la observación, llegando a las siguientes conclusiones: Los resultados de la prueba de salida demostraron que el 93.3% de los estudiantes de 5 años logran desarrollar la motricidad fina con el uso de técnicas grafo-plásticas, alcanzando el logro previsto aprendizaje, de calificativo “A”. Se llegó a conocer que el 66.7% de los estudiantes de 5 años al trabajar las técnicas grafo-plásticas alcanzaron

ubicarse en el nivel alto de la motricidad fina. El 66.7% se ubican en el nivel alto de la coordinación viso-manual. El 60% en el nivel alto de la coordinación facial. 66.7% en el nivel Alto de la coordinación gestual y 86.7% en el nivel alto de la motricidad fina. Con calificativos “A” y logro previsto de aprendizaje. Se acepta la tesis planteada en la investigación y se determina que, las técnicas grafoplásticas favoreció el desarrollo de la motricidad fina de los niños y niñas de 5 años de educación inicial de I. E. N° 80446 “Ramón Castilla” del Centro Poblado Pueblo Libre del distrito de Huancaspata. Se señala que los resultados de la prueba T Student es $1.70 < 2.76$ es decir que la hipótesis planteada se cumple.

Veramendi (2017) en su tesis *“Juegos lúdicos basados en el enfoque sociocognitivo para mejorar el desarrollo de la motricidad fina de los estudiantes de 05 años de edad en la Institución Educativa Inicial N° 034 “Santa Teresa De Calcuta” De Chahuarcon – Chingas, 2016”* Universidad Católica Los Ángeles De Chimbote-Perú para optar el título profesional de licenciado en educación inicial, objetivo general: Determinar la influencia de los juegos lúdicos basados en el enfoque sociocognitivo para mejorar el desarrollo de la motricidad fina de los estudiantes d 05 años de edad de la institución educativa inicial N° 034 “Santa Teresa de Calcuta” de Chahuarcón – Chingas, 2016, trabajada en una población de 22 estudiantes y una muestra conformada por 20 niños, las técnicas utilizadas fueron la observación, el fichaje, la estadística y el instrumento fue la escala de estimación, llegando a las conclusiones: Queda

comprobado que los juegos lúdicos basado en el enfoque socio- cognitivo influyen significativamente en el desarrollo de la motricidad fina en los estudiantes de 05 años de edad en la institución educativa inicial N° 034 “Santa Teresa de Calcuta” de Chahuarcón – Chingas, 2016. Se evidencia, en la prueba de entrada el 80% de niños y niñas se encuentran en el nivel regular y un 20% en el nivel bueno y en la post prueba, el 100% de niños y niñas se ubican en el nivel muy bueno. El $p = 0,000$ y $< 0,05$. Por lo mismo mejoraron en la coordinación de movimientos, equilibrio y el desarrollo de la grafomotricidad. Los juegos lúdicos basado en el enfoque socio- cognitivo influyen positivamente en la coordinación de movimientos de los estudiantes de 05 años de edad de la institución educativa inicial N° 034 “Santa Teresa de Calcuta” de Chahuarcón – Chingas, 2016. Evidenciándose en la pre prueba el 10% de estudiantes se ubican en el nivel deficiente; el 55% en el nivel Regular y un 35% en el nivel Bueno; mientras que en la post prueba el 55% se ubican en el nivel Bueno y un 45% en el nivel Muy Bueno; el $p = 0,000$ y $< 0,05$; mejorando en la coordinación de sus movimientos. Queda verificada que los juegos lúdicos basado en el enfoque socio-cognitivo, influye significativamente en el desarrollo del equilibrio de los estudiantes de 05 años de edad en la institución educativa inicial N° 034 “Santa Teresa de Calcuta” de Chahuarcon; evidenciando en la pre prueba el 80% de estudiantes se ubican en el nivel regular y el 20% en el nivel Bueno y en la post prueba el 15% de estudiantes se ubican en el nivel Bueno y el 85% en el nivel Muy Bueno, el $p = 0,000$ y $< 0,05$; mejorando en el desarrollo de su

equilibrio. Queda verificado que los juegos lúdicos como estrategias influyen positivamente en el desarrollo de la grafo-motricidad de los niños y niñas de 05 años de edad en la institución educativa inicial N° 034 “Santa Teresa de Calcuta” de Chahuarcón- Chingas, en el año 2016; evidenciándose, que en la pre prueba el 45% de estudiantes se ubican en el nivel deficiente y el 55% en el nivel Regular; muestras en la post prueba el 100% de estudiantes de ubican en el nivel Muy Bueno, el $p = 0,000$ y $< 0,05$ mejorando el desarrollo de su grafo-motricidad.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. Bases teóricas de actividades divertidas

Llinás (s.f.)

Consiste en la realización de juegos con una dosis de imaginación, creatividad, de manera entretenida con movimientos corporales, la intervención de las manos, dedos, muñecas, donde los niños ejercitan, desarrollan la coordinación motora elaborando diversos objetos utilizando materiales concretos de diferentes colores, texturas, formas permitiéndole explorar, diseñar y construir poniendo en acción su imaginación y dinamiza los procesos de aprendizaje. (p.1)

Llinás (s.f.)

Selección de pompones: A partir de una colección de pompones de diferentes colores el estudiante sujetando una pinza toma los pompones y los clasifica según sea sus colores.

Arte con pegatinas: Consiste en pegar calcamonías, botones, papelitos de colores de forma circular sobre figuras geométricas prediseñadas.

Esculturas increíbles: Es la construcción de figuras geométricas como triángulos, cuadrados pentágonos haciendo uso de palitos, plastilinas, gomitas, frutas de formas circular, donde el estudiante muestra su creatividad. (p.2-3)

Moreno & Rodríguez (s. f)

El juego es una actividad que implica acción debe ser placentero, divertido y es un recurso psicopedagógico que sirve de base para el desarrollo infantil, proporciona libertad que involucra especialmente al niño y lo toma con seriedad permitiendo la afirmación de su personalidad, autonomía, libre expresión e interacción con sus pares. (p.3)

Ministerio de Educación (2010)

El juego es una actividad natural se da en forma espontánea en el niño, donde pone en acción su imaginación, creatividad al entrar en contacto con su entorno, llegando a transformar su realidad y le permite el aprender. Dentro de los tipos de juego se tiene: Juego social, donde prevalece la interacción con sus pares y establecen reglas de juego demostrando afecto y sentido de pertenencia. El juego cognitivo incluye actividades experimentales con la manipulación de objetos donde es capaz de crear, construir, realizar disertaciones en forma verbal, adivinanzas, juego simbólico que permite enlazarse entre el mundo real y lo irreal donde el niño utiliza objetos para simular una acción realizando transformaciones y representar un rol real. (p. 17)

Cepeda (2017)

Sostiene que el juego es una ocasión para involucrarse en el mundo del saber y favorece la concentración, comportamiento de los estudiantes desarrollando el pensamiento creativo que ayuda al desarrollo de la atención, la escucha activa, de esa manera aprenden a alcanzar la convivencia en la escuela. En el proceso del juego se considera las etapas de: Diagnostico permite fijar metas y objetivos.

Planeación Eligiendo el juego a realizar de acuerdo a los objetivos propuestos. Implementación considerar los recursos materiales a utilizar. Seguimiento: Tener en cuenta los progresos en el aprendizaje y dificultades del grupo que participa en el juego. Evaluación, hacer un balance de las actividades que tuvieron dificultad para poder superar. (P. 3)

Ministerio de Educación (2008)

Plantea, el principio del juego libre es que todo niño aprenda y necesita jugar para liberar temores, poder explorar, fundar su propia identidad desde muy temprana edad, desarrollar su creatividad, buscar su autonomía, que desarrolle la motricidad y su esquema corporal en el espacio como la progresiva comprensión de la realidad, y permite la expresión de deseos y vincula con su entorno. (p. 64).

2.2.2. Bases teóricas de motricidad fina

Pacheco (2015)

Plantea que para el dominio de la motricidad fina involucra la madurez neurológica, la estimulación de parte de un adulto, la edad, capacidad personal del niño para realizar movimientos voluntarios controlados que son indispensable para el desarrollo de habilidades

de experimentación, exploración de su entorno y facilitando el aprendizaje. Se puede estimular la motricidad fina a través de diversos ejercicios de la cara, que servirán para emitir sonidos y hablar con claridad, ejercicios de los pies que permiten coordinar la marcha, actividades con las manos al agarrar objetos de diferente grosor, tamaños, textura, abrir y cerrar la palma de las manos, flexionar dedos, para la iniciación de la escritura. Es importante resaltar la coordinación viso-manual a través de la observación del objeto poder manipular y entrar en contacto con el mundo real y describirla para lo cual se debe de estimular con variados ejercicios de la mano, muñeca, el antebrazo, brazos que favorecerán la prensión y las grafías. (p.p.36. 37)

Correales (2015)

Sostiene que las habilidades motrices finas son movimientos de las manos, brazos para tomar los materiales para realizar actividades de cortar, dibujar, pintar y que se va perfeccionando con el desarrollo neurológico del niño, partir de 4 a 5 años de edad debe de realizar actividades como ubicar bloques, realizar círculos, manipular objetos grandes y pequeños, sostener lápices, diferenciar objetos grandes de los pequeños, realizar cortes con las tijeras , teniendo amplias posibilidades y los padres deben de favorecer y estimular. (p. 1)

Berruezo (2000)

Sostiene que la psicomotricidad se ocupa del movimiento corporal y los progresos motrices, la evolución del lenguaje, relaciones efectivas, aprendizaje de lectura, escritura, cálculos. Los contenidos de la psicomotricidad son: La función tónica encargada del funcionamiento de los músculos para la actividad motriz buscando el equilibrio corporal, alargamiento de músculos, posturas, gestos utilizados en las relaciones humanas considerando la maduración neuronal. A sí mismo la postura y el equilibrio permiten movimientos que se realizan en la vida donde interactúan varias fuerzas como la gravedad y la fuerza motriz de los músculos. El sistema postural hace posible la integración del aprendizaje y el equilibrio. El tono respiratorio controlada por el reflejo automático pulmonar e interviene en el proceso psicofísico, el aprendizaje, atención y emociones. La coordinación motriz permite movimientos coordinados, precisos y orientados a la coordinación viso-motriz en el niño permitiendo correr, saltar, trepar, coger y ejecución de actividades explorativas de acuerdo a un fin. (p. p. 7, 10).

Base teórica de estilos de aprendizaje

Gardner (1983)

Manifiesta Estilo activo: los estudiosos que usan un estilo activo improvisan, son divertidas, interactivas, intérpretes, creativas, son

personas que están involucrados en diferentes usanzas, no tienen temor a lo nuevo que vayan a aprender y se mantienen con una actitud abierta, entusiasta y activa. Tienden a actuar primero y pensar después.

Estilo reflexivo: los seres humanos usando este estilo son muy ponderados, analíticos, observadores, pacientes, prudentes, estas personas tienden a ser muy analíticos, piensan en todo tipo de posibles soluciones, miran cada tema por muchos lados y meditan cual sería la mejor opción.

Estilo teórico: los educandos que usan este estilo son metódicos, lógicos, críticos, cuidadosos, filósofos, estos alumnos basan su aprendizaje en pensar de forma secuencial y poco a poco, siguiendo las observaciones sustentadas en las teorías.

Estilo pragmático: los educandos que manejan este estilo son experimentales, objetivos, eficaces, justas, concretas, estas personas basan su aprendizaje probando ideas, comparando tesis y sobre todo teniendo en cuenta la realidad posible, dejando de lado conclusiones abstractas. (párr. 3-4)

2.3. Justificación

El presente trabajo de investigación se realiza por una razón fundamental, que el niño debería estar en óptimas condiciones con la

motricidad fina, para poder desarrollar diferentes actividades, siempre es un problema para los estudiantes de esa edad, tienen generalmente una deficiencia debido a la poca habilidad para manejar los movimientos finos.

En el presente trabajo de investigación se pretende superar ciertas dificultades encontradas en las aulas de la institución educativa donde tuve la gran oportunidad de realizar mis prácticas, pude observar en las sesiones de clase en los niños y niñas cierta timidez, son pocos comunicativos a veces se mantienen indiferentes con escasa participación en actividades de juegos, hay dificultades en representación de grafías, insuficiente dominio de coordinación viso manual que se evidencia en las actividades académicas, repercutiendo en la insuficiente adquisición de conocimientos acorde a su edad.

Por lo tanto, es necesario revertir esta problemática encontrada, para lo cual en el presente trabajo de investigación propongo implementar actividades de juegos libre como estrategia didáctica donde se busca que los estudiantes participen en forma activa con el propósito de desarrollar la correcta motricidad fina con la implementación y ejecución de actividades divertidas de juegos en los sectores haciendo uso de diversos recursos y juegos sociales al aire libre.

El presente trabajo tiene importancia porque a través del juego el estudiante logrará desarrollar las habilidades de motricidad fina, ya que es imprescindible para mejorar la coordinación de las manos, dedos, coordinación gestual para manifestar sus emociones y coordinación

fonética logrando mejorar la pronunciación que repercutirá en la correcta realización y mejora de grafías, simbolizaciones de números, el habla correcta para interrelacionarse con su entorno llegando al logro de las competencias.

III. Hipótesis

Hipótesis general

Favorece significativamente las actividades divertidas en la motricidad fina en estudiantes de la Institución Educativa Integrado N° 31298 del distrito de Mazamari – 2020.

Hipótesis específico

Favorece significativamente las actividades divertidas en la coordinación viso- manual en estudiantes de la Institución Educativa Integrado N° 31298 del distrito de Mazamari, 2020.

Favorece significativamente las actividades divertidas en la coordinación gestual en estudiantes de la Institución Educativa Integrado N° 31298 del distrito de Mazamari, 2020.

Favorece significativamente las actividades divertidas en la coordinación fonética en estudiantes de la Institución Educativa Integrado N° 31298 del distrito de Mazamari, 2020.

IV. Metodología

El gran metodólogo Hernández, R. (2014) manifiesta que para desarrollar el trabajo de investigación que es un paso previo a los nuevos conocimientos científicos que es ordenar, recopilar en forma ordenada los criterios lógicos y adecuados al tema de investigación, algunas veces se ordena cronológicamente otras por subtemas y otras por teorías, emprender su análisis, buscar la solución al problema. En el presente trabajo de investigación se utilizó el método general científico, que le permitió llegar a la verdad con respecto a las preguntas con pretensiones de validez y confiabilidad donde se ha hecho las observaciones a las inducciones, formulando hipótesis, se extrajo las consecuencias lógicas, se buscó la relación hipotética entre las variables, se comprobó a través del análisis estadístico después de la aplicación de técnicas e instrumentos, válidos confiables en la recopilación de datos empíricos. (p.76)

4.1. Diseño de la investigación

Al haber varios diseños de investigación, donde los más conocidos con diseño experimental, descriptivo, correlacional, pero en el presente caso del trabajo científico se utilizó el diseño de investigación pre-experimental Carrasco, D. (2009) al respecto manifiesta que presentan dos formas generales: los diseños transversales que a su vez se subdividen en diseños

transversales descriptivos, diseños transversales explicativos-causales y diseños transversales correlacionales. (p. 71)



DONDE

G = Grupo de estudio

O₁ = Medición del pre-test

O₂ = Medición del Pos-test

X = Manipulación de la variable independiente

4.2.Población y muestra

a. Población

El presente trabajo de investigación para hallar los nuevos conocimientos contó con una población total de 16 estudiantes de las edades 3-4-5- años de edad de la Institución Educativa Integrado N° 31298 del distrito de Mazamari -2020. confirma que el universo o población es el conjunto de elementos personas objetos, programas, sistemas, sucesos globales, finitos e infinitos, a los que pertenecen la población y la muestra de estudio en estrecha relación con las variables y el fragmento problemático de la realidad, que es materia de investigación. (Carrasco, D. 2009 p. 236)

Tabla N° 1: Población de la Institución Educativa Integrado N° 31298 del distrito de Mazamari-2020.

ESTUDIANTES DEL NIVEL INICIAL	SEXO		N° DE ESTUDIANTES
	M	H	
3 años	1	2	3
4 años-	3	4	7
5 años	3	3	6
Total de población			16

Fuente: Nómina de matrícula Institución Educativa Integrado N° 31298 del distrito de Mazamari-2020.

Muestreo

Muestreo no probabilístico criterial

El autor manifiesta que el estudio del muestreo no probabilístico es una forma de elegir la muestra de manera criterial del investigador por conveniencia ya que la muestra señalada permitirá al investigador dar las facilidades para realizar la investigación y llevar de una manera adecuada la estadística y confirmar la hipótesis. El presente caso se llevará a cabo el muestreo censal por tener muy poca cantidad de población.

b. Muestra

La muestra viene a ser el grupo de sujetos tomados de la misma población, por lo tanto, en la presente investigación cuenta con una muestra de estudio de 16 estudiantes de 3- 4-5 años de edad de la misma Institución Educativa Integrado N° 31298 del distrito de Mazamari -2020 Al manifestar el tratado de la muestra. El autor plantea que es una parte pequeña representativa de la población determinada que es seleccionada

con el propósito de medir las propiedades que le caracteriza a la totalidad de la población. (Carrasco, D. 2009 p.237)

Tabla N° 2: Muestra Institución Educativa Integrado N° 31298 del distrito de Mazamari-2020.

ESTUDIANTES DEL NIVEL INICIAL	SEXO		N° DE ESTUDIANTES
	H	M	
3 años	1	2	3
4 años	3	4	7
5 años	3	3	6
Total de muestra			16

Fuente: Nómina de la Educativa Institución Integrado N° 31298 del distrito de Mazamari-2020.

4.3. Definición y operacionalización de variables actividades divertidas para desarrollar la motricidad fina en estudiantes de la

Institución Educativa integrado N° 31298 del distrito de Mazamari, 2020.

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de mediciones
ACTIVIDADES DIVERTIDAS	<p>Consiste en la realización de juegos con una dosis de imaginación, creatividad, de manera entretenida con movimientos corporales, la intervención de las manos, dedos, muñecas, donde los niños ejercitan, desarrollan la coordinación motora elaborando diversos objetos utilizando materiales concretos de diferentes colores, texturas, formas permitiéndole explorar, diseñar y construir poniendo en acción su imaginación y dinamiza los procesos de aprendizaje.</p> <p>Llinás C.(s.f.) “Actividades divertidas para fomentar la motricidad fina”.(p.1)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Se planearán actividades haciendo uso de pompones con colores y tamaños variados donde los estudiantes manipulará con los dedos y con pinzas y seleccionará de acuerdo a sus características ubicándolos en otros recipientes, en situaciones de juego, donde se busca conseguir dominios motores de su mano, cuerpo, permitiéndole el desarrollo de la motricidad y buscando un desenvolvimiento e interacción con sus pares con la ayuda y guía de la maestra. - Se elaborará diversos trazos de figuras en papeles de colores como: estrellas, corazones, y otros de acuerdo a su interés y creatividad del estudiante y pegaran calcomanías, semillitas, papelitos circulares según el diseño y de forma creativa que favorecerá el dominio motor de las manos, viso motor y lo presentaran en un mural para su exposición en las fechas festivas de la institución educativa. - Se construirá variadas figuras geométricas como cuadrados, rectángulos, triángulos rombos haciendo uso de algunas frutas, gomitas de mascar, plastilina, arcilla y palitos de mondadientes u otros, según su contexto, donde pondrán a prueba su creatividad y la maestra los guiara a su elaboración y los presentaran en las actividades matinales. 		<ul style="list-style-type: none"> - Selecciona los objetos según sus colores, formas con un margen de error. - Elabora diversas figuras y pega calcomanías, papelitos con formas circulares, botones, conservando el diseño - Realiza figuras geométricas con diversos lados según sea creatividad con materiales concretos. 	
	Es la capacidad para utilizar pequeños músculos para realizar movimientos muy	- Se ejecutará actividades que involucre coordinación viso- manual donde el estudiante participara activamente realizara dibujos,	- Coordinación viso- manual: Permite el dominio de manos, la muñeca, el antebrazo y el brazo, accediendo al	- Participa activamente en las actividades de	Intervalar

<p>MOTRICIDAD FINA</p>	<p>específicos que requieren la participación de las manos, dedos e implica un nivel elevado de maduración neurológico y la edad del niño, permite la experimentación, se desarrolla en orden progresivo mediante ejercicios de la cara, para el habla, formar bolitas para ejercitar los dedos, manipulación de objetos de diversos contextura permitiendo la coordinación, regulación, dirección del movimiento.</p> <p>Pacheco, G.(2015) “Psicomotricidad en Educación inicial” (p.33)</p>	<p>coloreara, dibujara, recortara imágenes, siluetas de animales, papeles con diseños y pegara en las páginas de su cuaderno organizándolo correctamente, donde esta actividad le permitirá el dominio de manos, que conlleven al inicio de la escritura.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se proyectará videos educativos como: Fábulas, cuentos, adivinas, donde hay escenas de risa, enojo y los niños pueden observar y repetir realizando imitaciones gestuales de alegría, miedo, enojo, sorpresa, tristeza, aversión, vergüenza, se puede organizar el cumpleaños de los estudiantes donde realizan soplos de velita, entonan canciones, aplauden donde les favorecerá en la coordinación motora y gestual. Con la guía de la maestra. - Se organizará actividades de lectura de textos de cuentos, fabulas, poesías en voz alta leída por la maestra o un adulto donde los estudiantes después de escuchar opinen en voz alta buscando la correcta pronunciación de los sonidos, palabras. Observaran materiales estructurados con imágenes e interpreten los mensajes buscando la entonación apropiada, da tal manera que el oyente lo entienda con la claridad y participen en las actividades matinales de la institución educativa. 	<p>estudiante a tener la agilidad de la mano para el inicio de la escritura, pintar, recortar, colorear, dibujar, copiar.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Coordinación gestual: Permite el dominio gestual de los músculos de la cara accede acentuar los movimientos de exteriorización de sentimientos, emociones actitudes al mundo que nos rodea como alegría, disgustado, feliz, aburrido. - Coordinación fonética: permite llegar a la emisión correcta de los sonidos, palabras posibilitando la correcta pronunciación de palabras. <p>Torres. M. J.(2015)“Motricidad fina en edad preescolar” (p. 4)</p>	<p>coordinación viso manual: Colorear, pintar, dibujar, recortar</p> <ul style="list-style-type: none"> - Expresa sus emociones y sentimientos: Alegría, miedo, enojo, sorpresa, tristeza, aversión, vergüenza, empatía con los adultos y sus pares. - Practica las silabas de poco a poco hasta lograr expresar palabras de manera correcta 	
-------------------------------	--	---	---	--	--

4.4. Técnicas e instrumentos

a. Técnicas

La observación es una técnica muy eficiente que consiste en responder una serie de preguntas a fin de tener unas respuestas de confiar a la muestra que se aplica con respecto a un problema planteado al respecto manifiesta que son conjunto de reglas y pautas que guían las actividades que realizan los estudiosos en cada una de las etapas de las investigaciones científicas. La observación es un proceso intencional de la captación de las características, cualidades y propiedades de los trabajos y sujetos de la realidad a través de nuestros sentidos y con la ayuda de instrumentos que amplían su limitada capacidad (Carrasco, D. 2009 p. 282)

b. Instrumentos

En la investigación científica presente se utilizará el instrumento para recoger información el pre-test y pos-test que mide las habilidades de los estudiantes basado en 15 items. Al tratado lo respalda el autor manifestando que es una estructura que presenta un conjunto de items en forma de proposiciones positivas sobre hechos, sucesos de la comunidad o naturales de la realidad, comportamientos individuales y colectivos de las personas e instituciones respecto de los cuales se pide que las personas sometidas a la encuesta expresen su actitud para ello es necesario que cada

ítem tenga una graduación escalonada de respuestas que vayan de lo más favorable a lo menos favorable. (Según Carrasco, D. 2009 P.296).

4.5.Plan de análisis

Todo trabajo científico obedece a seguir los pasos correspondientes de acuerdo a la metodología científica y presente trabajo de investigación tendrá desarrollado los antecesores para llevar a cabo el procesamiento de datos como en este caso en el programa excel facilita a trabajo en cuanto al almacenamiento de datos y organizar una base de datos para luego procesar en el programa estadístico SPSS (Statistical package for the social sciences) versión 24 a través del cual se obtendrán las frecuencias, para realizar el análisis de distribución de dichas frecuencias con sus respectivas gráficos. En este programa de SPSS se logrará el alto nivel de confiabilidad de los resultados.

4.6. Matriz de consistencia de variables actividades divertidas para desarrollar la motricidad fina en estudiantes de la Institución

Educativa Integrado N° 31298 del distrito de Mazamari -2020.

PROBLEMA GENERAL	OBJETIVO GENERAL	HIPÓTESIS GENERAL	VARIABLES	METODOLOGÍA																						
¿En qué medida favorece las actividades divertidas en la motricidad fina en estudiantes de la Institución Educativa Integrado N° 31298 del distrito de Mazamari, 2020?	Determinar el favor significativo de las actividades divertidas en la motricidad fina en estudiantes de la Institución Educativa Integrado N° 31298 del distrito de Mazamari, 2020.	H1. Favorece significativamente las actividades divertidas en la motricidad fina en estudiantes de la Institución Educativa Integrado N° 31298 del distrito de Mazamari – 2020.	VARIABLE Independiente ACTIVIDADES DIVERTIDAS VARIABLE DEPENDIENTE MOTRICIDAD FINA - Participa activamente en las actividades de coordinación viso manual: Colorear, pintar, dibujar, recortar	Tipo de Investigación: Según su finalidad: Aplicada. Según su carácter: Experimental Según su alcance temporal: Transversal Según la orientación que asume: Orientada a la aplicación Diseño de la investigación: Pre- experimental Donde: G = Grupo de estudio O ₁ = Medición pre-test O ₂ = Medición del pos-test X = Manipulación de la variable independiente. POBLACIÓN																						
PROBLEMA ESPECÍFICO	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	HIPÓTESIS ESPECÍFICOS																								
1. ¿En qué medida favorece las actividades divertidas en la coordinación viso- manual en estudiantes de la Institución Educativa Integrado N° 31298 del distrito de Mazamari, 2020?	1.- Determinar el favor significativo de las actividades divertidas en la coordinación viso- manual en estudiantes de la Institución Educativa Integrado N° 31298 del distrito de Mazamari, 2020.	1. H1.- Favorece significativamente las actividades divertidas en la coordinación viso- manual en estudiantes de la Institución Educativa Integrado N° 31298 del distrito de Mazamari, 2020.	- Expresa sus emociones y sentimientos: Alegría, miedo, enojo, sorpresa, tristeza, aversión, vergüenza, empatía con los adultos y sus pares.	<table border="1"> <thead> <tr> <th rowspan="2">ESTUDIANTES DE LA I.E.I. N° 31298 MAZAMARI</th> <th colspan="2">SEXO</th> <th rowspan="2">N° DE ESTUDIANTES</th> </tr> <tr> <th>H</th> <th>M</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>3 años</td> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> </tr> <tr> <td>4 años</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>7</td> </tr> <tr> <td>5 años</td> <td>3</td> <td>3</td> <td>6</td> </tr> <tr> <td colspan="3">Total de población</td> <td>16</td> </tr> </tbody> </table>	ESTUDIANTES DE LA I.E.I. N° 31298 MAZAMARI	SEXO		N° DE ESTUDIANTES	H	M	3 años	1	2	3	4 años	3	4	7	5 años	3	3	6	Total de población			16
ESTUDIANTES DE LA I.E.I. N° 31298 MAZAMARI	SEXO		N° DE ESTUDIANTES																							
	H	M																								
3 años	1	2	3																							
4 años	3	4	7																							
5 años	3	3	6																							
Total de población			16																							
2. ¿En qué medida favorece las actividades divertidas en la coordinación gestual en estudiantes de la Institución Educativa Integrado N° 31298 del distrito de Mazamari, 2020?	2.- Determinar el favor significativo de las actividades divertidas en la coordinación gestual en estudiantes de la Institución Educativa Integrado N° 31298 del distrito de Mazamari, 2020.	H2.- Favorece significativamente las actividades divertidas en la coordinación gestual en estudiantes de la Institución Educativa Integrado N° 31298 del	- Practica las silabas de poco a poco hasta lograr expresar palabras de manera correcta.																							

<p>3. ¿En qué medida favorece las actividades divertidas en la coordinación fonética en estudiantes de la Institución Educativa Integrado N° 31298 del distrito de Mazamari – 2020?</p>	<p>3.- Determinar el favor significativo de las actividades divertidas en la coordinación fonética en estudiantes de la Institución Educativa Integrado N° 31298 del distrito de Mazamari, 2020.</p>	<p>distrito de Mazamari, 2020. H3.- Favorece significativamente las actividades divertidas en la coordinación fonética en estudiantes de la Institución Educativa Integrado N° 31298 del distrito de Mazamari, 2020.</p>		<p>MUESTRA</p> <table border="1" data-bbox="1520 284 2040 512"> <thead> <tr> <th rowspan="2">ESTUDIANTES DE I.E.I. N° 31298 MAZAMARI</th> <th colspan="2">SEXO</th> <th rowspan="2">N° DE ESTUDIANTES</th> </tr> <tr> <th>H</th> <th>M</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>3 años</td> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> </tr> <tr> <td>4 años</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>7</td> </tr> <tr> <td>5 años</td> <td>3</td> <td>3</td> <td>6</td> </tr> <tr> <td colspan="3">Total de muestra</td> <td>16</td> </tr> </tbody> </table>	ESTUDIANTES DE I.E.I. N° 31298 MAZAMARI	SEXO		N° DE ESTUDIANTES	H	M	3 años	1	2	3	4 años	3	4	7	5 años	3	3	6	Total de muestra			16
ESTUDIANTES DE I.E.I. N° 31298 MAZAMARI	SEXO		N° DE ESTUDIANTES																							
	H	M																								
3 años	1	2	3																							
4 años	3	4	7																							
5 años	3	3	6																							
Total de muestra			16																							

4.7.Principios éticos

ULADECH (2019)

Principios éticos que orientan la Investigación:

Toda actividad de investigación que se realiza en la Universidad se guía por los siguientes principios:

Protección a las personas. - La persona en toda investigación es el fin y no el medio, por ello necesita cierto grado de protección, el cual se determinará de acuerdo al riesgo en que incurran y la probabilidad de que obtengan un beneficio.

En las investigaciones en las que se trabaja con personas, se debe respetar la dignidad humana, la identidad, la diversidad, la confidencialidad y la privacidad. Este principio no sólo implica que las personas que son sujetos de investigación participen voluntariamente y dispongan de información adecuada, sino también involucra el pleno respeto de sus derechos fundamentales, en particular, si se encuentran en situación de vulnerabilidad.

Cuidado del medio ambiente y la biodiversidad. - Las investigaciones que involucran el medio ambiente, plantas y animales, deben tomar medidas para evitar daños. Las investigaciones deben respetar la dignidad de los animales y el cuidado del medio ambiente incluido las plantas, por encima de los fines científicos; para ello, deben tomar medidas para evitar daños y planificar acciones para disminuir los efectos adversos y maximizar los beneficios.

Libre participación y derecho a estar informado. - Las personas que desarrollan actividades de investigación tienen el derecho a estar bien informados sobre los propósitos y finalidades de la investigación que desarrollan, o en la que participan; así como tienen la libertad de participar en ella, por voluntad propia.

En toda investigación se debe contar con la manifestación de voluntad, informada, libre, inequívoca y específica; mediante la cual las personas como sujetos investigados o titular de los datos consiente el uso de la información para los fines específicos establecidos en el proyecto.

Beneficencia no maleficencia. - Se debe asegurar 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.

Justicia. - El investigador debe ejercer un juicio razonable, ponderable y tomar las precauciones necesarias para asegurar que sus sesgos, y las limitaciones de sus capacidades y conocimiento, no den lugar o toleren prácticas injustas. Se reconoce que la equidad y la justicia otorgan a todas las personas que participan en la investigación derecho a acceder a sus resultados. El investigador está también obligado a tratar equitativamente a quienes participan en los procesos, procedimientos y servicios asociados a la investigación.

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. La integridad del investigador resulta especialmente relevante cuando, en función de las normas deontológicas de su

profesión, se evalúan y declaran daños, riesgos y beneficios potenciales que puedan afectar a quienes participan en una investigación. Asimismo, deberá mantenerse la integridad científica al declarar los conflictos de interés que pudieran afectar el curso de un estudio o la comunicación de sus resultados.

V. Resultados

5.1.

5.2.Resultado

El presente apartado mostrara los resultados estadísticos descriptivos e inferenciales obtenidos antes y tras la utilización de las actividades divertidas como una metodología didáctica para el mejoramiento de las Motricidad fina en los estudiantes de la Institución Educativa Integrado N° 31298 del distrito de Mazamari-2020

Resultados de los grados de efecto que ha realizado la variable independiente en la variable dependiente.

Se dará a conocer las características de frecuencia de la población antes de la aplicación del tratamiento, así como posterior a la aplicación del tratamiento, en tal sentido los datos recolectados fueron categorizados para su correcta interpretación y análisis bajo el siguiente baremo:

Baremo de variables y dimensiones

Escala	Variable	Dimensión
Deficiente	15 a 25	5 a 8
Bueno	26 a 35	9 a 12
Muy bueno	36 a 45	13 a 15

Tabla N° 3: Resultado de la dimensión coordinación viso-manual

Categoría	Pre-test		Post-test		Reducción/Incremento	
	Cantidad alcanzada	% Que represento	Cantidad alcanzada	% Que represento	Cantidad alcanzada	% Que represento
Deficiente	3	18,8%	0	0,0%	-3	-18,7%
Bueno	10	62,5%	5	31,3%	-5	-31,2%
Muy bueno	3	18,8%	11	68,8%	8	50,0%
Total	16	100,0%	16	100,0%	0	0,0%

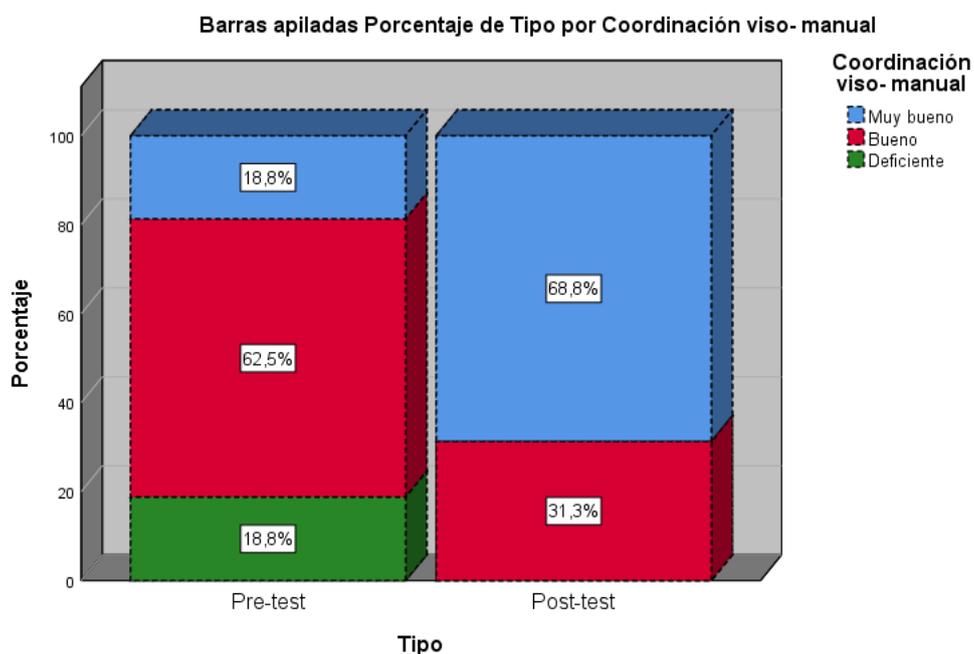
Fuente: Base de datos recolectados en la Institución Educativa Integrado N° 31298

Interpretación:

En la tabla N° 3 se muestra la cantidad de estudiantes presentes en cada nivel tanto del pre-test como del pos

t-test, se consolidó un resumen de crecimiento o decrecimiento tras la aplicación del tratamiento, se evidenció que la aplicación del tratamiento redujo en su totalidad la cantidad de estudiantes con deficiencia en la coordinación viso-manual, esta tendencia de reducción también se mantuvo en aquellos estudiantes presentes con un desempeño bueno de la coordinación viso-manual ya que se pasó de 10 a 5 estudiantes. En oposición a las categorías anteriores se vio el incremento de 8 estudiantes tras la aplicación del tratamiento, esta reorganización de los estudiantes dentro de las categorías tras la aplicación del tratamiento muestra un perfeccionamiento en la participación activa de la coordinación viso manual tales como el colorear, pintar, dibujar y recortar.

Figura N° 1: Resultado de la dimensión Coordinación viso-manual



Fuente: Base de datos recolectados en la Institución Educativa Integrado N° 31298

Interpretación:

En la figura N° 1 se muestra la cantidad de estudiantes presentes en cada nivel tanto del pre-test como del post-test, se consolidó un resumen de crecimiento o decrecimiento tras la aplicación del tratamiento, se evidenció que la aplicación del tratamiento redujo en su totalidad el porcentaje de estudiantes con deficiencia en la coordinación viso-manual, esta tendencia de reducción porcentual también se mantuvo en aquellos estudiantes presentes con un desempeño bueno de la coordinación viso-manual ya que se pasó del 62,5% al 31,3% de los estudiantes. En oposición a las categorías anteriores se vio el

incremento del 50% de estudiantes tras la aplicación del tratamiento, esta reorganización de los estudiantes dentro de las categorías tras la aplicación del tratamiento muestra un perfeccionamiento en la participación activa de la coordinación viso manual tales como el colorear, pintar, dibujar y recortar.

Tabla N° 4: Resultado de la dimensión coordinación gestual

Categoría	Pre-test		Post-test		Reduccion/Incremento	
	Cantidad alcanzada	% Que represento	Cantidad alcanzada	% Que represento	Cantidad alcanzada	% Que represento
Deficiente	6	37,5%	1	6,3%	-5	-31,2%
Bueno	8	50,0%	8	50,0%	0	0,0%
Muy bueno	2	12,5%	7	43,8%	5	31,3%
Total	16	100,0%	16	100,0%	0	0,0%

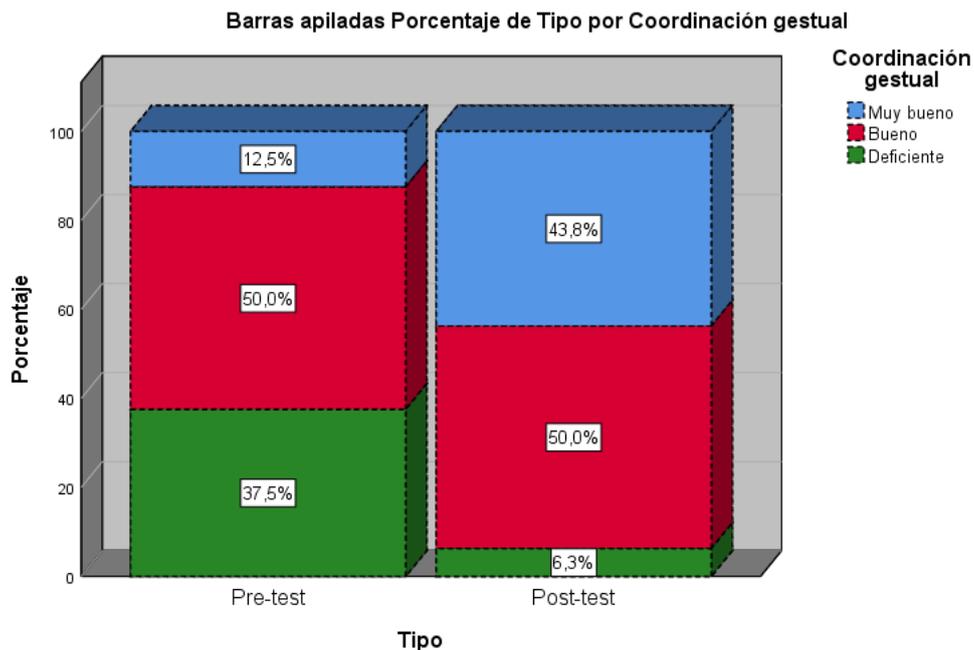
Fuente: Base de datos recolectados en la Institución Educativa Integrado N° 31298

Interpretación:

En la tabla N° 4 se muestra la cantidad de estudiantes presentes en cada nivel tanto del pre-test como del post-test, se consolidó un resumen de crecimiento o decrecimiento tras la aplicación del tratamiento, se evidenció que la aplicación del tratamiento redujo casi en su totalidad la cantidad de estudiantes con deficiencia en la coordinación gestual, esta tendencia de reducción no se mantuvo en aquellos estudiantes presentes con un desempeño bueno de la coordinación gestual ya que se mantuvo la misma cantidad de estudiantes tras la aplicación del tratamiento. En oposición a la primera categoría se vio el incremento de 5 estudiantes tras la aplicación del tratamiento, esta reorganización de los estudiantes dentro de las categorías tras la aplicación del tratamiento muestran un mejoramiento del dominio de la

expresión de sus emociones y sentimientos: Alegría, miedo, enojo, sorpresa, tristeza, aversión, vergüenza, empatía con los adultos y sus pares.

Figura N° 2: Resultado de la dimensión coordinación gestual



Fuente: Base de datos recolectados en la Institución Educativa Integrado N° 31298

Interpretación:

En la figura N° 2 se muestra la cantidad de estudiantes presentes en cada nivel tanto del pre-test como del post-test, se consolidó un resumen de crecimiento o decrecimiento tras la aplicación del tratamiento, se evidenció que la aplicación del tratamiento redujo casi en su totalidad porcentual la cantidad de estudiantes con deficiencia en la coordinación gestual, esta tendencia de reducción no se mantuvo en aquellos estudiantes presentes con un desempeño bueno de la coordinación gestual ya que se mantuvo el mismo porcentaje de estudiantes tras la aplicación del tratamiento. En oposición a la primera categoría se vio el incremento del 31.3% de los estudiantes tras la aplicación

del tratamiento, esta reorganización de los estudiantes dentro de las categorías tras la aplicación del tratamiento muestran un mejoramiento del dominio de la expresión de sus emociones y sentimientos: Alegría, miedo, enojo, sorpresa, tristeza, aversión, vergüenza, empatía con los adultos y sus pares.

Tabla N° 5: Resultado de la dimensión coordinación fonética

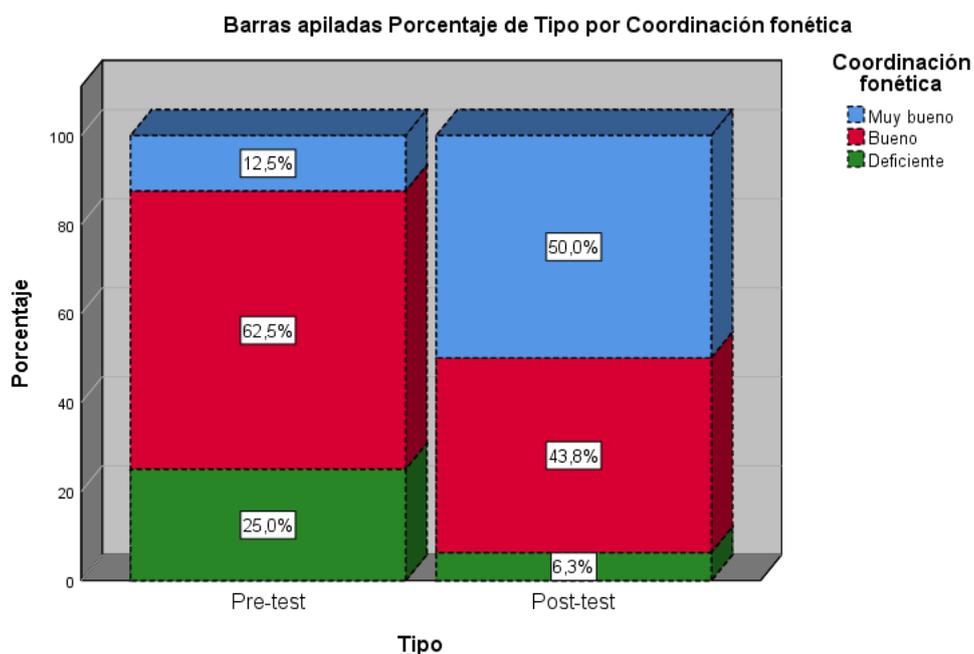
Categoría	Pre-test		Post-test		Reduccion/Incremento	
	Cantidad alcanzada	% Que represento	Cantidad alcanzada	% Que represento	Cantidad alcanzada	% Que represento
Deficiente	4	25,0%	1	6,3%	-3	-18,7%
Bueno	10	62,5%	7	43,8%	-3	-18,7%
Muy bueno	2	12,5%	8	50,0%	6	37,5%
Total	16	100,0%	16	100,0%	0	0,0%

Fuente: Base de datos recolectados en la Institución Educativa Integrado N° 31298

Interpretación:

En la tabla N° 5 se muestra la cantidad de estudiantes presentes en cada nivel tanto del pre-test como del post-test, se consolidó un resumen de crecimiento o decrecimiento tras la aplicación del tratamiento, se evidenció que la aplicación del tratamiento redujo casi en su totalidad la cantidad de estudiantes con deficiencia en la coordinación fonológica, esta tendencia de reducción también se mantuvo en aquellos estudiantes presentes con un desempeño bueno de la coordinación gestual ya que se paso de 10 a 7 estudiantes tras la aplicación del tratamiento. En oposición a las dos categorías se vio el incremento de 6 estudiantes tras la aplicación del tratamiento, esta reorganización de los estudiantes dentro de las categorías tras la aplicación del tratamiento muestran un mejor desempeño de los estudiantes en la práctica de las sílabas de poco a poco hasta lograr expresar palabras de manera correcta

Figura N° 3: Resultado de la dimensión coordinación fonética



Fuente: Base de datos recolectados en la Institución Educativa Integrado N°

31298

Interpretación:

En la figura N° 3 se muestra la cantidad de estudiantes presentes en cada nivel tanto del pre-test como del post-test, se consolidó un resumen de crecimiento o decrecimiento tras la aplicación del tratamiento, se evidenció que la aplicación del tratamiento redujo casi en su totalidad el porcentaje de estudiantes con deficiencia en la coordinación fonológica, esta tendencia de reducción también se mantuvo en el porcentaje de estudiantes presentes con un desempeño bueno de la coordinación gestual ya que se pasó del 62.5% al 43.8% de los estudiantes tras la aplicación del tratamiento. En oposición a las dos

categorías se vio el incremento del 37.5% de los estudiantes tras la aplicación del tratamiento, esta reorganización de los estudiantes dentro de las categorías tras la aplicación del tratamiento muestran un mejor desempeño de los estudiantes en la práctica de las sílabas de poco a poco hasta lograr expresar palabras de manera correcta

Tabla N° 6: Resultado de la variable motricidad fina

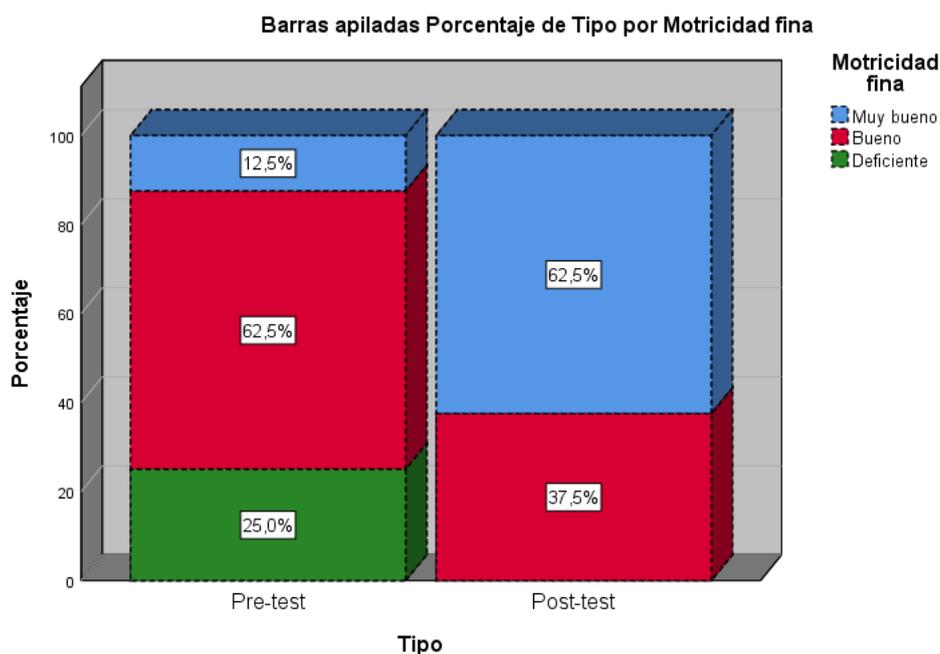
Categoría	Pre-test		Post-test		Reduccion/Incremento	
	Cantidad alcanzada	% Que represento	Cantidad alcanzada	% Que represento	Cantidad alcanzada	% Que represento
Deficiente	4	25,0%	0	0,0%	-4	-25,0%
Bueno	10	62,5%	6	37,5%	-4	-25,0%
Muy bueno	2	12,5%	10	62,5%	8	50,0%
Total	16	100,0%	16	100,0%	0	0,0%

Fuente: Base de datos recolectados en la Institución Educativa Integrado N° 31298

Interpretación:

En la tabla N° 6 se muestra la cantidad de estudiantes presentes en cada nivel tanto del pre-test como del post-test, se consolidó un resumen de crecimiento o decrecimiento tras la aplicación del tratamiento, se evidenció que la aplicación del tratamiento redujo en su totalidad la cantidad de estudiantes con deficiencia en la motricidad fina, esta tendencia de reducción también se mantuvo en aquellos estudiantes presentes con un desempeño bueno de la motricidad fina ya que se pasó de 10 a 6 estudiantes. En oposición a las categorías anteriores se vio el incremento de 8 estudiantes en el nivel muy bueno tras la aplicación del tratamiento, esta reorganización de los estudiantes dentro de las categorías tras la aplicación del tratamiento muestra un perfeccionamiento en el manejo de los músculos pequeños en los estudiantes

Figura N° 4: Resultado de la variable motricidad fina



Fuente: Base de datos recolectados en la Institución Educativa Integrado N° 31298

Interpretación:

En la figura N° 4 se muestra la cantidad de estudiantes presentes en cada nivel tanto del pre-test como del post-test, se consolidó un resumen de crecimiento o decrecimiento tras la aplicación del tratamiento, se evidenció que la aplicación del tratamiento redujo en su totalidad el porcentaje de estudiantes con deficiencia en la motricidad fina, esta tendencia de reducción también se mantuvo en un porcentaje de estudiantes que presentaron un desempeño bueno de la motricidad fina ya que se pasó del 62.5% al 37.5% de los estudiantes. En oposición a las categorías anteriores se vio el incremento del 50% de los

estudiantes en el nivel muy bueno tras la aplicación del tratamiento, esta reorganización de los estudiantes dentro de las categorías tras la aplicación del tratamiento muestra un perfeccionamiento en el manejo de los músculos pequeños en los estudiantes.

5.2. Resultados inferenciales.

Se prestan los resultados inferenciales de influencia de las actividades divertidas en la motricidad fina en estudiantes de la Institución Educativa Integrado N° 31298 del distrito de Mazamari, 2020.

Los análisis realizados se procesaron bajo la prueba de Wilcoxon ya que se ajusta mejor a los objetivos de la investigación así como al tipo de datos utilizados.

Planteamiento y operacionalización de la hipótesis específica N° 01:

Para la ejecución de la prueba de Wilcoxon se planteó la hipótesis estadística de la investigación:

Hipótesis estadística	Interpretación
$H_0: \mu_1 = \mu_2$	No favorece significativamente las actividades divertidas en la coordinación viso- manual en estudiantes de la Institución Educativa Integrado N° 31298 del distrito de Mazamari, 2020.
$H_a: \mu_1 \neq \mu_2$	Favorece significativamente las actividades divertidas en la coordinación viso- manual en

	estudiantes de la Institución Educativa Integrado N° 31298 del distrito de Mazamari, 2020.
--	--

Criterios tomados en consideración para aceptar o rechazar la hipótesis específica N° 01:

- Si se halló el α bilateral mayor o igual al α Investigación se consideró la aceptación de la hipótesis nula.
- Si se halló el α bilateral menor al α Investigación se consideró el rechazo de la hipótesis nula.

Cabe mencionar que se consideró un valor de significancia equivalente al 0.05 para la contrastación de la hipótesis.

Estadísticos de prueba ^a

	Coordinación viso-manual
Z	-3,317
Sig. asintótica(bilateral)	,001

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Interpretación:

Tras la ejecución de la prueba estadística de Wilcoxon se obtuvo una significancia bilateral del 0.001, este valor claramente es menor al 0.05 de la significancia propuesta por la investigación, bajo los criterios para la aceptación o rechazo de la hipótesis se decide: rechazar la hipótesis nula y afirmar que las actividades divertidas favorecen significativamente la coordinación viso- manual de los estudiantes de la Institución Educativa Integrado N° 31298 del distrito de Mazamari, 2020.

Determinación del % de influencia N° 01:

		Rangos		
		N	Rango promedio	Suma de rangos
Coordinación viso- manual (Post-test) - Coordinación viso- manual (Pre-test)	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
	Rangos positivos	11 ^b	6,00	66,00
	Empates	5 ^c		
	Total	16		

- a. Coordinación viso- manual (Post-test) < Coordinación viso- manual (Pre-test)
- b. Coordinación viso- manual (Post-test) > Coordinación viso- manual (Pre-test)
- c. Coordinación viso- manual (Post-test) = Coordinación viso- manual (Pre-test)

Interpretación:

A través de la prueba de rangos de Wilcoxon se logró determinar la cantidad de estudiantes que fueron favorecidos o no por el tratamiento de las actividades divertidas, lográndose observar que no existieron estudiantes que fueron afectados negativamente, la presencia de estudiantes que no fueron afectados ascendió a 5 y la cantidad de estudiantes que fueron favorecidos llego a 11, esto llevo a poder determinar que el favor significativo de las actividades divertidas en la coordinación viso- manual en estudiantes de la Institución Educativa Integrado N° 31298 del distrito de Mazamari, 2020 fue igual al 68.75%.

Planteamiento y operacionalización de la hipótesis específica N° 02:

Para la ejecución de la prueba de Wilcoxon se planteó la hipótesis estadística de la investigación:

Hipótesis estadística	Interpretación
-----------------------	----------------

$H_0: \mu_1 = \mu_2$	No favorece significativamente las actividades divertidas en la coordinación gestual en estudiantes de la Institución Educativa Integrado N° 31298 del distrito de Mazamari, 2020.
$H_a: \mu_1 \neq \mu_2$	Favorece significativamente las actividades divertidas en la coordinación gestual en estudiantes de la Institución Educativa Integrado N° 31298 del distrito de Mazamari, 2020.

Criterios tomados en consideración para aceptar o rechazar la hipótesis específica N° 02:

- Si se halló el α bilateral mayor o igual al α Investigación se consideró la aceptación de la hipótesis nula.
- Si se halló el α bilateral menor al α Investigación se consideró el rechazo de la hipótesis nula.

Cabe mencionar que se consideró un valor de significancia equivalente al 0.05 para la contrastación de la hipótesis.

Estadísticos de prueba^a

	Coordinación gestual
Z	-3,162
Sig. asintótica(bilateral)	,002

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Interpretación:

Tras la ejecución de la prueba estadística de Wilcoxon se obtuvo una significancia bilateral del 0.002, este valor claramente es menor al 0.05 de la significancia propuesta por la investigación, bajo los criterios para la aceptación o rechazo de la hipótesis se decide: rechazar la hipótesis nula y afirmar que las actividades divertidas favorecen significativamente la coordinación gestual de los estudiantes de la Institución Educativa Integrado N° 31298 del distrito de Mazamari, 2020.

Determinación del % de influencia N° 02:

Rangos

		N	Rango promedio	Suma de rangos
Coordinación gestual (Post-test) - Coordinación gestual (Pre-test)	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
	Rangos positivos	10 ^b	5,50	55,00
	Empates	6 ^c		
	Total	16		

a. Coordinación gestual (Post-test) < Coordinación gestual (Pre-test)

b. Coordinación gestual (Post-test) > Coordinación gestual (Pre-test)

c. Coordinación gestual (Post-test) = Coordinación gestual (Pre-test)

Interpretación:

A través de la prueba de rangos de Wilcoxon se logró determinar la cantidad de estudiantes que fueron favorecidos o no por el tratamiento de las actividades divertidas, lográndose observar que no existieron estudiantes que fueron afectados negativamente, la presencia de estudiantes que no fueron afectados ascendió a 6 y la cantidad de estudiantes que fueron favorecidos llevo a 10, esto llevo a poder determinar que el favor significativo de las actividades divertidas en la coordinación gestual en estudiantes de la Institución Educativa Integrado N° 31298 del distrito de Mazamari, 2020 fue igual al 62.5%.

Planteamiento y operacionalización de la hipótesis específica N° 03:

Para la ejecución de la prueba de Wilcoxon se planteó la hipótesis estadística de la investigación:

Hipótesis estadística	Interpretación
$H_0: \mu_1 = \mu_2$	No favorece significativamente las actividades divertidas en la coordinación fonética en estudiantes de la Institución Educativa Integrado N° 31298 del distrito de Mazamari, 2020.
$H_a: \mu_1 \neq \mu_2$	Favorece significativamente las actividades divertidas en la coordinación fonética en estudiantes de la Institución Educativa Integrado N° 31298 del distrito de Mazamari, 2020.

Criterios tomados en consideración para aceptar o rechazar la hipótesis específica N° 03:

- Si se halló el α bilateral mayor o igual al α Investigación se consideró la aceptación de la hipótesis nula.
- Si se halló el α bilateral menor al α Investigación se consideró el rechazo de la hipótesis nula.

Cabe mencionar que se consideró un valor de significancia equivalente al 0.05 para la contratación de la hipótesis.

Estadísticos de prueba ^a

Coordinación fonética	
Z	-2,714 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,007

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Interpretación:

Tras la ejecución de la prueba estadística de Wilcoxon se obtuvo una significancia bilateral del 0.007, este valor claramente es menor al 0.05 de la significancia propuesta por la investigación, bajo los criterios para la aceptación o rechazo de la hipótesis se decide: rechazar la hipótesis nula y afirmar que las actividades divertidas favorecen significativamente la coordinación fonética de los estudiantes de la Institución Educativa Integrado N° 31298 del distrito de Mazamari, 2020.

Determinación del % de influencia N° 03:

Rangos

		N	Rango promedio	Suma de rangos
Coordinación fonética (Post-test) - Coordinación fonética (Pre-test)	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
	Rangos positivos	8 ^b	4,50	36,00
	Empates	8 ^c		
	Total	16		

a. Coordinación fonética (Post-test) < Coordinación fonética (Pre-test)

b. Coordinación fonética (Post-test) > Coordinación fonética (Pre-test)

c. Coordinación fonética (Post-test) = Coordinación fonética (Pre-test)

Interpretación:

A través de la prueba de rangos de Wilcoxon se logró determinar la cantidad de estudiantes que fueron favorecidos o no por el tratamiento de las

actividades divertidas, lográndose observar que no existieron estudiantes que fueron afectados negativamente, la presencia de estudiantes que no fueron afectados ascendió a 8 y la cantidad de estudiantes que fueron favorecidos llegó a 8, esto llevó a poder determinar que el favor significativo de las actividades divertidas en la coordinación fonética en estudiantes de la Institución Educativa Integrado N° 31298 del distrito de Mazamari, 2020 fue igual al 50%.

Estimación de la confiabilidad de la variable

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,813	2

Interpretación

Se consideró obtener el grado de fiabilidad de los instrumentos a través del alfa de Cronbach, que tras el análisis por medio del software estadístico SPSS en su versión 25 se pudo calcular como 0.813 el cual fue un factor aceptable para la fiabilidad del instrumento.

Planteamiento y operacionalización de la hipótesis general:

Para la ejecución de la prueba de Wilcoxon se planteó la hipótesis estadística de la investigación:

Hipótesis estadística	Interpretación
$H_0: \mu_1 = \mu_2$	No favorece significativamente las actividades divertidas en la motricidad fina en estudiantes de la

	Institución Educativa Integrado N° 31298 del distrito de Mazamari – 2020.
$H_a: \mu_1 \neq \mu_2$	Favorece significativamente las actividades divertidas en la motricidad fina en estudiantes de la Institución Educativa Integrado N° 31298 del distrito de Mazamari – 2020.

Criterios tomados en consideración para aceptar o rechazar la hipótesis genera:

- Si se halló el α bilateral mayor o igual al α Investigación se consideró la aceptación de la hipótesis nula.
- Si se halló el α bilateral menor al α Investigación se consideró el rechazo de la hipótesis nula.

Cabe mencionar que se consideró un valor de significancia equivalente al 0.05 para la contrastación de la hipótesis.

Estadísticos de prueba^a

	Motricidad fina
Z	-3,464 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,001

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Interpretación:

Tras la ejecución de la prueba estadística de Wilcoxon se obtuvo una significancia bilateral del 0.001, este valor claramente es menor al 0.05 de la

significancia propuesta por la investigación, bajo los criterios para la aceptación o rechazo de la hipótesis se decide: rechazar la hipótesis nula y afirmar que las actividades divertidas favorecen significativamente la motricidad fina de los estudiantes de la Institución Educativa Integrado N° 31298 del distrito de Mazamari, 2020.

Determinación del % de influencia general:

		Rangos		
		N	Rango promedio	Suma de rangos
Motricidad fina (Post-test) - Motricidad fina (Pre-test)	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
	Rangos positivos	12 ^b	6,50	78,00
	Empates	4 ^c		
	Total	16		

- a. Motricidad fina (Post-test) < Motricidad fina (Pre-test)
- b. Motricidad fina (Post-test) > Motricidad fina (Pre-test)
- c. Motricidad fina (Post-test) = Motricidad fina (Pre-test)

Interpretación:

A través de la prueba de rangos de Wilcoxon se logró determinar la cantidad de estudiantes que fueron favorecidos o no por el tratamiento de las actividades divertidas, lográndose observar que no existieron estudiantes que fueron afectados negativamente, la presencia de estudiantes que no fueron afectados ascendió a 4 y la cantidad de estudiantes que fueron favorecidos llegó a 12, esto llevó a poder determinar que el favor significativo de las actividades divertidas en la motricidad fina en estudiantes de la Institución Educativa Integrado N° 31298 del distrito de Mazamari, 2020 fue igual al 75%.

5.3. Análisis de resultado

Hipótesis general: Favorece significativamente las actividades divertidas en la motricidad fina en estudiantes de la Institución Educativa Integrado N° 31298 del distrito de Mazamari – 2020.

A través de la prueba de rangos de Wilcoxon se logró determinar la cantidad de estudiantes que fueron favorecidos o no por el tratamiento de las actividades divertidas, lográndose observar que no existieron estudiantes que fueron afectados negativamente, la presencia de estudiantes que no fueron afectados ascendió a 4 y la cantidad de estudiantes que fueron favorecidos llegó a 12, esto llevó a poder determinar que el favor significativo de las actividades divertidas en la motricidad fina en estudiantes fue igual al 75%.

El presente resultado tiene coincidencia con el resultado del trabajo científico de (Peña D.C. & Prasca M. & Pedroza M. V. 2016), En su tesis titulada *“Implementación de actividad lúdico pedagógicas para mejorar la atención y el aprendizaje en los niños y niñas de transición del Liceo Mixto Nuevo Siglo Soledad- Atlántico- Colombia”* donde concluyó de la siguiente manera que el 85% de los estudiantes participaron en las actividades lúdicas que contribuyen al aprendizaje. El 92% de los estudiantes participaron en las actividades conjuntamente con sus padres. El 58% de los estudiantes participaron en las actividades con pompones de algodón. Asimismo, coincidiendo con el trabajo científico de (García G. R. 2012), En su tesis titulada *“Implementación de talleres sobre*

actividades recreativas para el desarrollo de la socialización en los niños de 4 años; dirigido a las hermanas cuidadoras del hogar Madre Anna Vitiello del Municipio de Sumpango, Sacatepéquez Donde concluyó de la siguiente manera En las actividades recreativas participaron el 90 % de las madres cuidadoras que son las facilitadoras para mejorar la relación entre los niños. Se observó que el 80% de los niños cambiaron su comportamiento. Las actividades recreativas ayudan a mejorar las relaciones entre los niños del hogar. Trabajos realizados bajo la teoría de los siguientes autores Llinás (s.f.) Consiste en la realización de juegos con una dosis de imaginación, creatividad, de manera entretenida con movimientos corporales, la intervención de las manos, dedos, muñecas, donde los niños ejercitan, desarrollan la coordinación motora elaborando diversos objetos utilizando materiales concretos de diferentes colores, texturas, formas permitiéndole explorar, diseñar y construir poniendo en acción su imaginación y dinamiza los procesos de aprendizaje

Primera hipótesis específica: Favorece significativamente las actividades divertidas en la coordinación viso- manual en estudiantes de la Institución Educativa Integrado N° 31298 del distrito de Mazamari, 2020.

A través de la prueba de rangos de Wilcoxon se logró determinar la cantidad de estudiantes que fueron favorecidos o no por el tratamiento de las actividades divertidas, lográndose observar que no existieron estudiantes que fueron afectados negativamente, la presencia de estudiantes que no fueron afectados ascendió a 5 y la cantidad de

estudiantes que fueron favorecidos llego a 11, esto llevo a poder determinar que el favor significativo de las actividades divertidas en la coordinación viso- manual en estudiantes fue igual al 68.75%.

El resultado que aquí presentamos apoyando a la hipótesis tiene coincidencia con los resultados del trabajo científico de Barrios, O, & Muños, F. (2017) en su tesis *“Actividades lúdicas en el desarrollo del pensamiento lógico-matemático en niños de 5 años en la Institución Educativa Sagrada Familia de Concepción”* Se ha fijado la influencia de las diligencias lúdicas mediante el estudio de diversos juegos que consintieron desplegar la ideología lógico matemático en estudiantes. Se ha hecho las diligencias lúdicas en base a la lista de cotejo teniendo en cuenta la edad de los niños, lo cual permitió que el niño maneje, explore, perciba mediante el material preciso para luego desplegar el corriente lógico matemático. Luego de aplicar de las diligencias lúdicas para medir el progreso de la ideología lógico matemático se observó que el grupo práctico tuvo un 80 a 90 % de aprendizaje logrado, mientras que en el grupo control se conservan un 40%. Lo cual figura que las diligencias lúdicas provocan el aprendizaje en el área lógico matemático. Asimismo, tiene coincidencia con los resultados de Gomez, T, Molano, O, & Rodriguez, S. (2015) *“La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la Institución Educativa Niño Jesús De Praga”* donde ha concluido de la siguiente manera. Los juegos considerados más importantes en las actividades de los niños porque tienen las mismas características de elevar la creatividad de los estudiantes permitiéndole desarrollar sus actividades en forma divertida agradable y lograr sus aprendizajes de manera muy contundente y eficaz fortaleciendo su interés y sus habilidades lógicas y pensamiento. Trabajos realizados bajo la teoría de los siguientes autores Ministerio de Educación (2010)

El juego es una actividad natural se da en forma espontánea en el niño, donde pone en acción su imaginación, creatividad al entrar en contacto con su entorno, llegando a transformar su realidad y le permite el aprender. Dentro de los tipos de juego se tiene: Juego social, donde prevalece la interacción con sus pares y establecen reglas de juego demostrando afecto y sentido de pertenencia. El juego cognitivo incluye actividades experimentales con la manipulación de objetos donde es capaz de crear, construir, realizar disertaciones en forma verbal, adivinanzas. Juego simbólico permite enlazarse entre el mundo real y lo irreal donde el niño utiliza objetos para simular una acción realizando transformaciones y representar un rol real.

Segunda hipótesis específica: Favorece significativamente las actividades divertidas en la coordinación gestual en estudiantes de la Institución Educativa Integrado N° 31298 del distrito de Mazamari, 2020.

A través de la prueba de rangos de Wilcoxon se logró determinar la cantidad de estudiantes que fueron favorecidos o no por el tratamiento de las actividades divertidas, lográndose observar que no existieron estudiantes que fueron afectados negativamente, la presencia de estudiantes que no fueron afectados ascendió a 6 y la cantidad de estudiantes que fueron favorecidos llevo a 10, esto llevo a poder determinar que el favor significativo de las actividades divertidas en la coordinación gestual en estudiantes fue igual al 62.5%.

El resultado de la investigación coincide con el resultado del trabajo científico del investigador Cavenago, V. (2015) en su tesis “*Actividades lúdicas para estimular una mejor pronunciación en niños de 4 años del I.E.I Luigi Giussani Del Distrito De Puente – Piedra*” donde concluyó de la siguiente manera de que los juegos lúdicos fortalecieron el aprendizaje en los estudiantes mejorando su aprendizaje del área de manera contundente y eficiente. Trabajos realizados bajo la teoría de los siguientes autores Pacheco (2015) Plantea que para el dominio de la motricidad fina involucra la madurez neurológica, la estimulación de parte de un adulto, la edad, capacidad personal del niño para realizar movimientos voluntarios controlados que son indispensable para el desarrollo de habilidades de experimentación, exploración de su entorno y facilitando el aprendizaje. Se puede estimular la motricidad fina a través de diversos ejercicios de la cara, que servirán para emitir sonidos y hablar con claridad, ejercicios de los pies que permiten coordinar la marcha, actividades con las manos al agarrar objetos de diferente grosor, tamaños, textura, abrir y cerrar la palma de las manos, flexionar dedos para la iniciación de la escritura. Es importante resaltar la coordinación viso-manual a través de la observación del objeto poder manipular y entrar en contacto con el mundo real y describirla para lo cual se debe de estimular con variados ejercicios de la mano, muñeca, el antebrazo, brazos que favorecerán la prensión y las grafías.

Tercera hipótesis específica: Favorece significativamente las actividades divertidas en la coordinación fonética en estudiantes de la Institución Educativa Integrado N° 31298 del distrito de Mazamari, 2020.

A través de la prueba de rangos de Wilcoxon se logró determinar la cantidad de estudiantes que fueron favorecidos o no por el tratamiento de las actividades divertidas, lográndose observar que no existieron estudiantes que fueron afectados negativamente, la presencia de estudiantes que no fueron afectados ascendió a 8 y la cantidad de estudiantes que fueron favorecidos llegó a 8, esto llevó a poder determinar que el favor significativo de las actividades divertidas en la coordinación fonética en estudiantes fue igual al 50%.

Los resultados del trabajo científico tienen coincidencia con el resultado de su investigación de Matamoros, H, & Chumbes, F. (2013) en su tesis "*La coordinación motora fina de niños de 5 años en la I.E.I. n° 610 de la localidad de Ccescehuaycco Distrito De Yauli-Huancavelica*" donde ha concluido que los estudiantes mejoraron sus actividades motoras en un 56% y requieren mejorar y coordinación motora su aprendizaje en términos cualitativos. Trabajos realizados bajo la teoría de los siguientes autores Berruezo (2000)

Sostiene que la psicomotricidad se ocupa del movimiento corporal y los progresos motrices, la evolución del lenguaje, relaciones efectivas, aprendizaje de lectura, escritura, cálculos. Los contenidos de la psicomotricidad son: La función tónica encargada del funcionamiento de los músculos para la actividad motriz buscando el equilibrio corporal, alargamiento de músculos, posturas, gestos utilizados en las relaciones

humanas considerando la maduración neuronal. A sí mismo la postura y el equilibrio permiten movimientos que se realizan en la vida donde interactúan varias fuerzas como la gravedad y la fuerza motriz de los músculos. El sistema postural hace posible la integración del aprendizaje y el equilibrio. El tono respiratorio controlada por el reflejo automático pulmonar e interviene en el proceso psicofísico, el aprendizaje, atención y emociones. La coordinación motriz permite movimientos coordinados, precisos y orientados a la coordinación viso-motriz en el niño permitiendo correr, saltar, trepar, coger y ejecución de actividades explorativas de acuerdo a un fin.

VI. Conclusiones y recomendaciones

6.1. Conclusiones

El trabajo investigatorio ha concluido de la siguiente manera.

Teniendo en consideración objetivo general: Determinar el favor significativo de las actividades divertidas en la motricidad fina en estudiantes de la Institución Educativa Integrado N° 31298 del distrito de Mazamari, 2020

Tras la ejecución de la prueba estadística de Wilcoxon se obtuvo una significancia bilateral del 0.001, este valor claramente es menor al 0.05 de la significancia propuesta por la investigación, bajo los criterios para la aceptación o rechazo de la hipótesis se decide: rechazar la hipótesis nula.

A través de la prueba de rangos de Wilcoxon se logró determinar la cantidad de estudiantes que fueron favorecidos o no por el tratamiento de las actividades divertidas, lográndose observar que no existieron estudiantes que fueron afectados negativamente, la presencia de estudiantes que no fueron afectados ascendió a 4 y la cantidad de estudiantes que fueron favorecidos llegó a 12, esto llevó a poder determinar que el favor significativo de las actividades divertidas en la motricidad fina en estudiantes fue igual al 75%.

Primer objetivo específico: Determinar el favor significativo de las actividades divertidas en la coordinación viso- manual en estudiantes de la Institución Educativa Integrado N° 31298 del distrito de Mazamari, 2020.

Tras la ejecución de la prueba estadística de Wilcoxon se obtuvo una significancia bilateral del 0.001, este valor claramente es menor al 0.05 de la significancia propuesta por la investigación, bajo los criterios para la aceptación o rechazo de la hipótesis se decide: rechazar la hipótesis nula.

A través de la prueba de rangos de Wilcoxon se logró determinar la cantidad de estudiantes que fueron favorecidos o no por el tratamiento de las actividades divertidas, lográndose observar que no existieron estudiantes que fueron afectados negativamente, la presencia de estudiantes que no fueron afectados ascendió a 5 y la cantidad de estudiantes que fueron favorecidos llegó a 11, esto llevó a poder determinar que el favor significativo de las actividades divertidas en la coordinación viso- manual en estudiantes fue igual al 68.75%.

Segundo objetivo específico: Determinar el favor significativo de las actividades divertidas en la coordinación gestual en estudiantes de la Institución Educativa Integrado N° 31298 del distrito de Mazamari, 2020.

Tras la ejecución de la prueba estadística de Wilcoxon se obtuvo una significancia bilateral del 0.002, este valor claramente es menor al 0.05 de la significancia propuesta por la investigación, bajo los criterios para la aceptación o rechazo de la hipótesis se decide: rechazar la hipótesis nula.

A través de la prueba de rangos de Wilcoxon se logró determinar la cantidad de estudiantes que fueron favorecidos o no por el tratamiento de las actividades divertidas, lográndose observar que no existieron estudiantes que fueron afectados negativamente, la presencia de estudiantes que no fueron afectados ascendió a 6 y la cantidad de estudiantes que fueron favorecidos llegó a 10, esto llevó a poder determinar que el favor significativo de las actividades divertidas en la coordinación gestual en estudiantes fue igual al 62.5%.

Tercer objetivo específico: Determinar el favor significativo de las actividades divertidas en la coordinación fonética en estudiantes de la Institución Educativa Integrado N° 31298 del distrito de Mazamari, 2020.

Tras la ejecución de la prueba estadística de Wilcoxon se obtuvo una significancia bilateral del 0.007, este valor claramente es menor al 0.05 de la significancia propuesta por la investigación, bajo los criterios para la aceptación o rechazo de la hipótesis se decide: rechazar la hipótesis nula.

A través de la prueba de rangos de Wilcoxon se logró determinar la cantidad de estudiantes que fueron favorecidos o no por el tratamiento de las actividades divertidas, lográndose observar que no existieron estudiantes que fueron afectados negativamente, la presencia de estudiantes que no fueron afectados ascendió a 8 y la cantidad de estudiantes que fueron favorecidos llegó a 8, esto llevó a poder determinar

que el favor significativo de las actividades divertidas en la coordinación fonética en estudiantes fue igual al 50%.

6.2. Recomendaciones

Es tiempo de recomendar a la población en general que tengan un cuidado especial en cuanto a la motricidad fina de los estudiantes del nivel parvulario de educación

Es la recomendación del tutor entrega a los participantes de la educación que utilicen las actividades divertidas en la mejora de la motricidad fina ya que este servirá, en el manejo de lateralidades en lo posterior.

Recomendaciones a todos los que están a cargo de educar niños la manera fácil de mejorar la motricidad fina es utilizando las actividades divertidas como por ejemplo juegos con sus manitos en diferentes materiales.

VII. Referencias bibliográficas

Aguilar, R., & Huamaní, R. (2017) en su tesis “*Desarrollo de la habilidad motriz fina en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 270 de Huaytará-Huancavelica*” Universidad Nacional De Huancavelica-Perú.

Barrios, O, & Muños, F. (2017) en su tesis “*Actividades lúdicas en el desarrollo del pensamiento lógico-matemático en niños de 5 años en la Institución Educativa Sagrada Familia de Concepción*” Universidad Nacional Del Centro Del Perú.

(Bravo D. Y. & Muñoz Y. F. & Pacheco M. J. 2014), En su tesis titulada “*El juego de rol como reforzamiento de normas de convivencia: Una experiencia en el aula con niños de 5 a 6 años en el colegio San Luis Beltrán*” realizado en la Universidad Andrés Bello de Chile.

Berruezo P. P (2000) *El contenido de la Psicomotricidad*

<https://www.um.es/cursos/promoedu/psicomotricidad/2005/material/contenidos-psicomotricidad-texto.pdf>.

Cavenago, V. (2015) en su tesis “*Actividades lúdicas para estimular una mejor pronunciación en niños de 4 años del I.E.I Luigi Giussani Del Distrito De Puente – Piedra*” Universidad Católica Sedes Sapientiae – Perú,

Cepeda M. R. (2017) *El juego como estrategia lúdica de aprendizaje*

<https://www.magisterio.com.co/articulo/el-juego-como-estrategia-ludica-de-aprendizaje>

Correales D. (2015) *Las habilidades Motrices finas*

<https://www.google.com.pe/search?source=hp&ei=6ckuW5KDGNHJ5>

gKygoDQAw&q=habilidades+motrices+finas+por+correales&oq=habilidades+motrices+finas+por+correale.

Domínguez, J. (2008). *Dinámica de tesis* Chimbote: Editorial Grafica Real.

Domínguez, J. (2015). *Manual de la investigación científica* Chimbote Perú: Editorial Grafica Real.

Duran, Y, &, Paucar, E. (2016) en su tesis “*El origami como estrategia para desarrollar la coordinación motriz fina en los niños de cinco años de la I.E. Konrad Adenauer Cusco*” Universidad Nacional De San Agustín De Arequipa

Gardner, H. (1983) *Estilos de aprendizaje*

<http://www.easp.es/easpmooc13/blog3298/2014/11/17>.

(García G. R. 2012), En su tesis titulada “*Implementación de talleres sobre actividades recreativas para el desarrollo de la socialización en los niños de 4 años; dirigido a las hermanas cuidadoras del hogar Madre Anna Vitiello del Municipio de Sumpango, Sacatepéquez*” Universidad Rafael Landívar Guatemala.

Gomez, T, Molano, O, & Rodriguez, S. (2015) “*La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la Institución Educativa Niño Jesús De Praga*” Universidad Del Tolima-Colombia.

Gonzales, A., Oseda, J. Ramírez, F. & Gave, J. L. (2014) *¿Cómo aprender y enseñar investigación científica?* Huancayo Perú. Editorial Soluciones Gráficas SAC.

- Gonzales, Torres & Vavilova, I. (2015) *La cita y referencia bibliográfica: guía basada en las normas APA* ULADECH.
- Laredo, E. (2019) en su tesis “*Las técnicas grafo-plásticas en el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 5 años en la Institución Educativa N° 80446.*”
- Llinás C.(s.f.) “*Actividades divertidas para fomentar la motricidad fina*”
- Maria, G. (2015) en su tesis “*La importancia de la motricidad fina en la edad preescolar del C.E.I. Teotiste Arocha De Gallegos*” Universidad De Carabobo-Venezuela.
- Matamoros, H, & Chumbes, F. (2013) en su tesis “*La coordinación motora fina de ni nos de 5 años en la I.E.I. n° 610 de la localidad de Ccescehuaycco Distrito De Yauli-Huancavelica*” Universidad Nacional de Huancavelica-Perú
- Moreno J. A. & Rodríguez L. (s.f) *Aprendizaje por el juego motriz en la etapa infantil* <http://www.um.es/univefd/juegoinf.pdf>.
- Niño,V. M (2011) *Metodología de la investigación* Bogotá Colombia Ediciones de la U.
- Pacheco G. (2015) en su texto *Psicomotricidad en Educación Inicial*. Quito Ecuador
- (Peña D.C. & Prasca M. & Pedroza M. V. 2016), En su tesis titulada “*Implementación de actividad lúdico pedagógicas para mejorar la atención y el aprendizaje en los niños y niñas de transición del Liceo*

Mixto Nuevo Siglo Soledad- Atlántico- Colombia” Universidad de Cartagena Colombia.

Perú, Ministerio de Educación (2007) *La comunicación, la cognición y la metacognición fascículo 7* Editorial: El comercio S.A.

Perú, Ministerio de Educación en su texto (2007) *Guía para el desarrollo de los procesos metacognitivos* impreso por Metro color S.A.

Perú, Ministerio de Educación (2008) en su texto *Diseño Curricular Nacional de Educación Básica Regular*. Editorial. World Color Perú S.A.

Perú, Ministerio de Educación Rutas del aprendizaje (2013) *fascículo II Comprensión y expresión de textos orales IV Ciclo nivel primaria* Lima Perú Editorial Industria Gráfica Cimagraf S.A.C.

Perú. Ministerio de Educación (2010) *la hora de juego libre en los sectores* Editorial: Corporación Gráfica Navarrete S.A.

Trelles, S. (2015) en su tesis *“Las técnicas grafo plásticas como estrategias para desarrollar la coordinación motora fina de los alumnos de 5 años de la I.E. N° 050 La Laguna - Lalaquí - Huncabamba – Piura – 2014”* Universidad Católica Los Ángeles De Chimbote-Perú.

ULADECH (2019) *código de ética para la investigación versión 002*
Aprobado por acuerdo del Consejo Universitario con Resolución N° 0973-2019-CU-ULADECH.

Universidad Andina Néstor Cáceres Velásquez (s. f) en su texto *Juegos en la Educación Inicial Intercultural Módulo 02* Editorial: Edisur S R L. Perú.

Veramendi, R. (2017) en su tesis “*Juegos lúdicos basados en el enfoque sociocognitivo para mejorar el desarrollo de la motricidad fina de los estudiantes de 05 años de edad en la Institución Educativa Inicial N° 034 “Santa Teresa De Calcuta” De Chahuarcon – Chingas, 2016*” Universidad Católica Los Ángeles De Chimbote-Perú.

ANEXOS

BASE DE DATOS

Muestra	Pre-test															Post-test														
	Dimensión 1					Dimensión 2					Dimensión 3					Dimensión 1					Dimensión 2					Dimensión 3				
1	1	3	1	1	2	1	1	1	2	1	2	2	1	2	1	1	1	3	1	3	3	1	2	2	1	3	2	3	2	1
2	2	3	3	2	2	2	2	2	1	2	3	1	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2	3	1	2	3	2	3	3	3
3	2	3	1	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2
4	1	1	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
5	1	3	2	2	3	3	3	1	3	1	3	1	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	1	3	3	3	1	3	3	3
6	2	1	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	1	3	2	2	1	2	3	3	3	1	2	2	2	3	3	1	3	2
7	2	3	3	1	3	1	1	1	1	3	1	2	2	3	3	2	3	3	3	3	1	1	3	3	3	3	3	2	3	3
8	3	1	2	1	3	1	3	1	3	3	1	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3
9	1	1	1	3	3	1	3	1	2	3	1	1	1	1	2	3	3	1	3	3	3	3	3	3	3	1	1	1	1	3
10	3	3	3	1	2	1	2	1	2	3	1	3	3	3	1	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2
11	2	3	3	3	3	1	1	3	3	3	1	2	3	1	1	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1
12	3	2	3	3	3	1	1	1	1	1	3	1	3	3	2	3	3	3	3	3	2	1	2	2	2	2	3	2	3	2
13	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	3	3	1	1	1	3	2	1	1	3	3	1	1	1
14	2	2	1	2	3	2	2	2	1	2	2	1	3	2	2	3	2	1	2	2	2	2	3	1	2	2	2	3	2	2
15	2	2	1	1	2	1	2	2	2	1	2	1	2	2	2	2	1	3	2	2	2	3	2	1	2	3	2	2	2	2
16	2	3	3	3	2	1	2	3	1	2	1	3	2	1	3	3	3	3	3	3	1	3	2	2	3	1	2	3	3	2

Pre-test

V1	D1	D2	D3
22	8	6	8
33	12	9	12
36	11	13	12
38	10	13	15
35	11	11	13
27	9	8	10
30	12	7	11
33	10	11	12
25	9	10	6
32	12	9	11
33	14	11	8
31	14	5	12
18	7	5	6
29	10	9	10
25	8	8	9
32	13	9	10

Post-test

V2	D1	D2	D3
29	9	9	11
39	14	11	14
42	13	15	14
45	15	15	15
39	13	13	13
33	11	10	12
39	14	11	14
43	14	14	15
35	13	15	7
42	15	14	13
42	14	15	13
36	15	9	12
26	9	8	9
31	10	10	11
31	10	10	11
37	15	11	11

“Año de la Lucha Contra la Corrupción y la Impunidad”



**UNIVERSIDAD CATOLICA LOS ANGELES DE
CHIMBOTE
FILIAL SATIPO**

Solicito: Permiso para realizar
trabajo de investigación.

Señor : JORGE SULLCA MALDONADO

Director: De la I.E.Nº. 31298 SELVA RICA

Yo, GARCIA BARBARON Pilar Tania, identificado con DNI. N° 44998942, Bachiller de la carrera de Educación, modalidad Inicial de la Universidad Católica **LOS ANGELES DE CHIMBOTE**; con Código N° 3007141024 sede Satipo.

Por la presente me dirijo a Ud. Con el fin de solicitar me autorice poder realizar mi trabajo de investigación y poder aplicar los instrumentos de medición de enseñanza y aprendizaje, relacionados al trabajo que estoy realizando, cuyo título es **“ACTIVIDADES DIVERTIDAS PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD FINA EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCION EDUCATIVA INTEGRADO N° 31298 DEL DISTRITO DE MAZAMARI, 2019”**.

y así poder sustentar mi Tesis.

Agradeciendo desde ya su amable aceptación, quedo de Ud. muy agradecido.

Mazamari, 25 de noviembre del 2019

GARCIA BARBARON, Pilar Tania
DNI N° 44998942



Jr. 1. N°301 - Urb. Villa Progreso
Telf.: (064) 546471
www.uladech.edu.pe

“Año de la Lucha Contra la Corrupción y la Impunidad”



**UNIVERSIDAD CATOLICA LOS ANGELES DE
CHIMBOTE
FILIAL SATIPO**

Solicito: Permiso para realizar
trabajo de investigación.

Señor : JORGE SULLCA MALDONADO

Director: De la I.E.Nº. 31298 SELVA RICA

Yo, GARCIA BARBARON Pilar Tania, identificado con DNI. N° 44998942, Bachiller de la carrera de Educación, modalidad Inicial de la Universidad Católica **LOS ANGELES DE CHIMBOTE**; con Código N° 3007141024 sede Satipo.

Por la presente me dirijo a Ud. Con el fin de solicitar me autorice poder realizar mi trabajo de investigación y poder aplicar los instrumentos de medición de enseñanza y aprendizaje, relacionados al trabajo que estoy realizando, cuyo título es **“ACTIVIDADES DIVERTIDAS PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD FINA EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCION EDUCATIVA INTEGRADO N° 31298 DEL DISTRITO DE MAZAMARI, 2019”**.

y así poder sustentar mi Tesis.

Agradeciendo desde ya su amable aceptación, quedo de Ud. muy agradecido.

Mazamari, 25 de noviembre del 2019



GARCIA BARBARON, Pilar Tania
DNI N° 44998942

Jr. 1. N°301 - Urb. Villa Progreso
Telf.: (064) 546471
www.uladech.edu.pe



VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE RECOJO DE INFORMACIÓN POR CRITERIO DE JUECES

1. DATOS GENERALES

- 1.1. Apellidos y nombres del Juez : SALOME CONDORI EUGENIO
- 1.2. Grado Académico / mención : DOCTOR EN CIENCIAS DE LA EDUCACION
- 1.3. DNI / Teléfono y/o celular : CEL. 911 433 677
- 1.4. Cargo e institución donde labora : CATEDRATICO DE LA UNIVERSIDAD ULADECH
- 1.5. Autor del instrumento(s) : GARCIA BARBARON PILAR TANIA
- 1.6. Lugar y fecha : SATIPO - 14 DE ENERO 2020

2. ASPECTOS DE LA EVALUACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	DEFICIENTE	BAJA	REGULAR	BUENA	NOY BUENA
		1	2	3	4	5
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado y comprensible.					5
2. OBJETIVIDAD	Permite medir hechos observables.					5
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.					5
4. ORGANIZACIÓN	Presentación ordenada.					5
5. SUFICIENCIA	Comprende aspectos de las variables en cantidad y calidad suficientes.					5
6. PERTINENCIA	Permite conseguir datos de acuerdo a los objetivos planteados.					5
7. CONSISTENCIA	Pretende conseguir datos basado en teorías o modelos teóricos.					5
8. COHERENCIA	Entre variables, dimensiones, indicadores e ítems.					5
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación.					5
10. APLICACIÓN	Los datos permiten un tratamiento estadístico pertinente.					5

CONTEO TOTAL DE MARCAS		A	B	C	D	E
(realice el conteo en cada una de las categorías de la escala)						

CALIFICACIÓN GLOBAL: Coeficiente de validez = $\frac{1xA + 2xB + 3xC + 4xD + 5xE}{50} = \frac{50}{50}$

3. OPINIÓN DE APLICABILIDAD (Ubique el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y marque con un aspa en el círculo asociado).

CATEGORÍA		INTERVALO
No válido, reformular	<input type="radio"/>	[0,20 - 0,40]
No válido, modificar	<input type="radio"/>	<0,41 - 0,60]
Válido, mejorar	<input type="radio"/>	<0,61 - 0,80]
Válido, aplicar	<input checked="" type="radio"/>	<0,81 - 1,00]

4. RECOMENDACIONES:

Firma del Juez

Eugenio Salomé Condori
Eugenio Salomé Condori
 Dr en Ciencias de la Educación



ACTIVIDADES DIVERTIDAS PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD FINA
EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INTEGRADO N° 31298
DEL DISTRITO DE MAZAMARI, 2020

Apellidos y nombres... Vera Almonacid, Jhandy

PRE-TEST

DIMENSIONES	N°	ITEMS	DEFICIENTE	EFICIENTE	MUY EFICIENTE
			1	2	3
COORDINACIÓN VISO MANUAL	1	Realiza modelado en plastilina	1		
	2	Realiza el botonado de su camisa o blusa			3
	3	Realiza recorte de papeles con los dedos	1		
	4	Realiza pegado de los papeles en espacios dibujado en su cartulina A4	1		
	5	Realiza el paso de lápices de caja a otra caja		2	
COORDINACIÓN GESTUAL	6	Realiza movimiento de mano indicando hola	1		
	7	Realiza movimiento de las dos manos llamando la atención	1		
	8	Realiza movimiento de la cabeza expresando sí	1		
	9	Realiza movimiento de la cabeza expresando no		2	
	10	Realiza movimiento del cuerpo expresando cansancio	1		
COORDINACIÓN FONÉTICA	11	Expresa palabras con movimiento de manos		2	
	12	Expresa palabras de felicidad con movimiento de manos		2	
	13	Expresa palabras imitando sonidos onomatopéyicos con movimientos de brazos	1		
	14	Imita al sonido de ambulancia con gestos de los brazos		2	
	15	Imita al silbato de un policía con movimientos de las manos	1		

22

Eugenio Salomé Condori
Eugenio Salomé Condori
Dr. en Ciencias de la Educación



ACTIVIDADES DIVERTIDAS PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD FINA
EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INTEGRADO N° 31298
DEL DISTRITO DE MAZAMARI, 2020

Apellidos y nombres.....

POS-TEST

DIMENSIONES:	N°	ITEMS	DEFICIENTE	EFICIENTE	MUY EFICIENTE
			1	2	3
COORDINACIÓN VISO MANUAL	1	Realiza modelado en plastilina	1		
	2	Realiza el botonado de su camisa o blusa	1		
	3	Realiza recorte de papeles con los dedos			3
	4	Realiza pegado de los papeles en espacios dibujado en su cartulina A4	1		
	5	Realiza el paso de lápices de caja a otra caja			3
COORDINACIÓN GESTUAL	6	Realiza movimiento de mano indicando hola			3
	7	Realiza movimiento de las dos manos llamando la atención	1		
	8	Realiza movimiento de la cabeza expresando si		2	
	9	Realiza movimiento de la cabeza expresando no		2	
COORDINACIÓN FONÉTICA	10	Realiza movimiento del cuerpo expresando cansancio	1		
	11	Expresa palabras con movimiento de manos			3
	12	Expresa palabras de felicidad con movimiento de manos		2	
	13	Expresa palabras imitando sonidos onomatopéyicos con movimientos de brazos			3
	14	Imita al sonido de ambulancia con gestos de los brazos		2	
	15	Imita al silbato de un policía con movimientos de las manos	1		

29

Eugenio Salomé Condori
Eugenio Salomé Condori
Dr en Ciencias de la Educación



VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE RECOJO DE INFORMACIÓN POR CRITERIO DE JUECES

1. DATOS GENERALES

- 1.1. Apellidos y nombres del Juez : MARAY CASTRO ALEX
- 1.2. Grado Académico / mención : MAGISTER
- 1.3. DNI / Teléfono y/o celular : 964686260
- 1.4. Cargo e institución donde labora : CATEDRÁTICO DE LA UNIVERSIDAD ULADECH
- 1.5. Autor del instrumento(s) : GARCIA BARGARON PILAR TANIA
- 1.6. Lugar y fecha : SATIPO 14 DE ENERO 2020

2. ASPECTOS DE LA EVALUACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	EXCELENTE	BUENA	REGULAR	BUENA	NOY BUENA
		1	2	3	4	5
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado y comprensible.					5
2. OBJETIVIDAD	Permite medir hechos observables.					5
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.					5
4. ORGANIZACIÓN	Presentación ordenada.					5
5. SUFICIENCIA	Comprende aspectos de las variables en cantidad y calidad suficiente.					5
6. PERTINENCIA	Permite conseguir datos de acuerdo a los objetivos planteados.					5
7. CONSISTENCIA	Pretende conseguir datos basado en teorías o modelos teóricos.					5
8. COHERENCIA	Entre variables, dimensiones, indicadores e ítems.					5
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación.					5
10. APLICACIÓN	Los datos permiten un tratamiento estadístico pertinente.					5

CONTEO TOTAL DE MARCAS		A	B	C	D	E
(realice el conteo en cada una de las categorías de la escala)						

CALIFICACIÓN GLOBAL: Coeficiente de validez = $\frac{1xA + 2xB + 3xC + 4xD + 5xE}{50} = \frac{50}{50}$

3. OPINIÓN DE APLICABILIDAD (Ubique el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y marque con un aspa en el círculo asociado).

CATEGORÍA		INTERVALO
No válido, reformular	<input type="radio"/>	[0,20 - 0,40]
No válido, modificar	<input type="radio"/>	<0,41 - 0,60]
Válido, mejorar	<input type="radio"/>	<0,61 - 0,80]
Válido, aplicar	<input checked="" type="radio"/>	<0,81 - 1,00]

4. RECOMENDACIONES:

Mg. Alex Maray Castro
 Consultor pedagógico y docente
 Tel.: 964686260
 Firma del Juez



ACTIVIDADES DIVERTIDAS PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD FINA
EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INTEGRADO N° 31298
DEL DISTRITO DE MAZAMARI, 2020

Apellidos y nombres.....

PRE-TEST

DIMENSIONES:	N°	ITEMS	DEFICIENTE	EFICIENTE	MUY EFICIENTE
			1	2	3
COORDINACIÓN VISO MANUAL	1	Realiza modelado en plastilina			
	2	Realiza el botonado de su camisa o blusa			
	3	Realiza recorte de papeles con los dedos			
	4	Realiza pegado de los papeles en espacios dibujado en su cartulina A4			
	5	Realiza el paso de lápices de caja a otra caja			
COORDINACIÓN GESTUAL	6	Realiza movimiento de mano indicando hola			
	7	Realiza movimiento de las dos manos llamando la atención			
	8	Realiza movimiento de la cabeza expresando sí			
	9	Realiza movimiento de la cabeza expresando no			
COORDINACIÓN FONÉTICA	10	Realiza movimiento del cuerpo expresando cansancio			
	11	Expresa palabras con movimiento de manos			
	12	Expresa palabras de felicidad con movimiento de manos			
	13	Expresa palabras imitando sonidos onomatopéyicos con movimientos de brazos			
	14	Imita al sonido de ambulancia con gestos de los brazos			
	15	Imita al silbato de un policia con movimientos de las manos			

Mg. Alex Ascaravi Castro
Consultor Pedagógico Especialista
Mód. 03-611 P.02.00201



ACTIVIDADES DIVERTIDAS PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD FINA
 EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INTEGRADO N° 31298
 DEL DISTRITO DE MAZAMARI, 2020

Apellidos y nombres.....

POS-TEST

DIMENSIONES:	N°	ITEMS	DEFICIENTE	EFICIENTE	MUY EFICIENTE
			1	2	3
COORDINACIÓN VISO MANUAL	1	Realiza modelado en plastilina			
	2	Realiza el botonado de su camisa o blusa			
	3	Realiza recorte de papeles con los dedos			
	4	Realiza pegado de los papeles en espacios dibujado en su cartulina A4			
	5	Realiza el paso de lápices de caja a otra caja			
COORDINACIÓN GESTUAL	6	Realiza movimiento de mano indicando hola			
	7	Realiza movimiento de las dos manos llamando la atención			
	8	Realiza movimiento de la cabeza expresando si			
	9	Realiza movimiento de la cabeza expresando no			
	10	Realiza movimiento del cuerpo expresando cansancio			
COORDINACIÓN FONÉTICA	11	Expresa palabras con movimiento de manos			
	12	Expresa palabras de felicidad con movimiento de manos			
	13	Expresa palabras imitando sonidos onomatopéyicos con movimientos de brazos			
	14	Imita al sonido de ambulancia con gestos de los brazos			
	15	Imita al silbato de un policía con movimientos de las manos			

Mg. Alex Saravi Castro
 Director Público Colegio Integrado
 Mazamari, 2020



VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE RECOJO DE INFORMACIÓN POR CRITERIO DE JUECES

1. DATOS GENERALES

- 1.1. Apellidos y nombres del Juez : SEAS MENENDEZ AMELIA FLORA
- 1.2. Grado Académico / mención : MAGISTER
- 1.3. DNI / Teléfono y/o celular : 964878932
- 1.4. Cargo e institución donde labora : CATEDRANCO DE LA UNIVERSIDAD ULADECH
- 1.5. Autor del instrumento(s) : GARCIA BARBARON PILAR TANIA
- 1.6. Lugar y fecha : SATIPO 14 DE ENERO 2020

2. ASPECTOS DE LA EVALUACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	ESCALA				
		1	2	3	4	5
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado y comprensible.					5
2. OBJETIVIDAD	Permite medir hechos observables.					5
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.					5
4. ORGANIZACIÓN	Presentación ordenada.					5
5. SUFICIENCIA	Comprende aspectos de las variables en cantidad y calidad suficiente.					5
6. PERTINENCIA	Permite conseguir datos de acuerdo a los objetivos planteados.					5
7. CONSISTENCIA	Pretende conseguir datos basado en teorías o modelos teóricos.					5
8. COHERENCIA	Entre variables, dimensiones, indicadores e ítems.					5
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación.					5
10. APLICACIÓN	Los datos permiten un tratamiento estadístico pertinente.					5
CONTEO TOTAL DE MARCAS (realice el conteo en cada una de las categorías de la escala)		↓	↓	↓	↓	↓
		A	B	C	D	E

CALIFICACIÓN GLOBAL: Coeficiente de validez = $\frac{1xA + 2xB + 3xC + 4xD + 5xE}{50} = \frac{50}{50}$

3. OPINIÓN DE APLICABILIDAD (Ubique el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y marque con un aspa en el círculo asociado).

CATEGORÍA		INTERVALO
No válido, reformular	<input type="radio"/>	[0,20 - 0,40]
No válido, modificar	<input type="radio"/>	<0,41 - 0,60]
Válido, mejorar	<input type="radio"/>	<0,61 - 0,80]
Válido, aplicar	<input checked="" type="radio"/>	<0,81 - 1,00]

4. RECOMENDACIONES:

UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ANGELES
 CHIMBOTE
 FILIAL SATIPO
 M^g. AMELIA SEAS MENENDEZ
 COORD. CARRERA DE EDUCACIÓN

Firma del Juez



ACTIVIDADES DIVERTIDAS PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD FINA
EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INTEGRADO N° 31298
DEL DISTRITO DE MAZAMARI, 2020

Apellidos y nombres.....

PRE-TEST

DIMENSIONES:	N°	ITEMS	DEFICIENTE	EFICIENTE	MUY EFICIENTE
			1	2	3
COORDINACIÓN VISO MANUAL	1	Realiza modelado en plastilina			
	2	Realiza el botonado de su camisa o blusa			
	3	Realiza recorte de papeles con los dedos			
	4	Realiza pegado de los papeles en espacios dibujado en su cartulina A4			
	5	Realiza el paso de lápices de caja a otra caja			
COORDINACIÓN GESTUAL	6	Realiza movimiento de mano indicando hola			
	7	Realiza movimiento de las dos manos llamando la atención			
	8	Realiza movimiento de la cabeza expresando sí			
	9	Realiza movimiento de la cabeza expresando no			
	10	Realiza movimiento del cuerpo expresando cansancio			
COORDINACIÓN FONÉTICA	11	Expresa palabras con movimiento de manos			
	12	Expresa palabras de felicidad con movimiento de manos			
	13	Expresa palabras imitando sonidos onomatopéyicos con movimientos de brazos			
	14	Imita al sonido de ambulancia con gestos de los brazos			
	15	Imita al silbato de un policia con movimientos de las manos			

UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ANGELES
CHIMBOTE
FILIAL SATIPO
Me. *Amelia Sandoval*
Me. *Amelia F. Seas Merjendez*
COORD. CARRERA DE EDUCACION



ACTIVIDADES DIVERTIDAS PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD FINA
EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INTEGRADO N° 31298
DEL DISTRITO DE MAZAMARI, 2020

Apellidos y nombres.....

POS-TEST

DIMENSIONES:	N°	ITEMS	DEFICIENTE	EFICIENTE	MUY EFICIENTE
			1	2	3
COORDINACIÓN VISO MANUAL	1	Realiza modelado en plastilina			
	2	Realiza el botonado de su camisa o blusa			
	3	Realiza recorte de papeles con los dedos			
	4	Realiza pegado de los papeles en espacios dibujado en su cartulina A4			
	5	Realiza el paso de lápices de caja a otra caja			
COORDINACIÓN GESTUAL	6	Realiza movimiento de mano indicando hola			
	7	Realiza movimiento de las dos manos llamando la atención			
	8	Realiza movimiento de la cabeza expresando si			
	9	Realiza movimiento de la cabeza expresando no			
	10	Realiza movimiento del cuerpo expresando cansancio			
COORDINACIÓN FONÉTICA	11	Expresa palabras con movimiento de manos			
	12	Expresa palabras de felicidad con movimiento de manos			
	13	Expresa palabras imitando sonidos onomatopéyicos con movimientos de brazos			
	14	Imita al sonido de ambulancia con gestos de los brazos			
	15	Imita al silbato de un policía con movimientos de las manos			


 UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ANGELES
 CHIMBOTE
 FILIAL-SATIRO

 Mg. Amelia E. Sosa Menéndez
 COORD. CARRERA DE EDUCACIÓN



VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE RECOJO DE INFORMACIÓN POR CRITERIO DE JUECES

1. DATOS GENERALES

- 1.1. Apellidos y nombres del Juez : BENITO GONZALES NERIO
- 1.2. Grado Académico / mención :
- 1.3. DNI / Teléfono y/o celular : CEL 969260908
- 1.4. Cargo e institución donde labora : CATEDRÁTICO DE LA UNIVERSIDAD ULADECH
- 1.5. Autor del instrumento(s) : GARCIA BARRARON PILAR TANIA
- 1.6. Lugar y fecha : SATIPO 14 DE ENERO 2020

2. ASPECTOS DE LA EVALUACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	DEFICIENTE	BAJA	REGULAR	BUENA	NOY BUENA
		1	2	3	4	5
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado y comprensible.					5
2. OBJETIVIDAD	Permite medir hechos observables.					5
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.					5
4. ORGANIZACIÓN	Presentación ordenada.					5
5. SUFICIENCIA	Comprende aspectos de las variables en cantidad y calidad suficiente.					5
6. PERTINENCIA	Permite conseguir datos de acuerdo a los objetivos planteados.					5
7. CONSISTENCIA	Pretende conseguir datos basado en teorías o modelos teóricos.					5
8. COHERENCIA	Entre variables, dimensiones, indicadores e ítems.					5
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación.					5
10. APLICACIÓN	Los datos permitan un tratamiento estadístico pertinente.					5

CONTEO TOTAL DE MARCAS (realice el conteo en cada una de las categorías de la escala)	A	B	C	D	E

CALIFICACIÓN GLOBAL: Coeficiente de validez = $\frac{1xA + 2xB + 3xC + 4xD + 5xE}{50} = \frac{50}{50}$

3. OPINIÓN DE APLICABILIDAD (Ubique el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y marque con un aspa en el círculo asociado).

CATEGORÍA		INTERVALO
No válido, reformular	<input type="radio"/>	[0,20 - 0,40]
No válido, modificar	<input type="radio"/>	<0,41 - 0,60]
Válido, mejorar	<input type="radio"/>	<0,61 - 0,80]
Válido, aplicar	<input checked="" type="radio"/>	<0,81 - 1,00]

4. RECOMENDACIONES:

.....

UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ANGELES
 CHIMBOTE
 ALMA MATER
 Firma del Juez
 Lic. Nerio F. Benito Gonzales
 COORD. CARRERA DE ADMINISTRACIÓN



ACTIVIDADES DIVERTIDAS PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD FINA
EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INTEGRADO N° 31298
DEL DISTRITO DE MAZAMARI, 2020

Apellidos y nombres.....

PRE-TEST

DIMENSIONES ₁	N°	ITEMS	DEFICIENTE	EFICIENTE	MUY EFICIENTE
			1	2	3
COORDINACIÓN VISO MANUAL	1	Realiza modelado en plastilina			
	2	Realiza el botonado de su camisa o blusa			
	3	Realiza recorte de papeles con los dedos			
	4	Realiza pegado de los papeles en espacios dibujad en su cartulina A4			
	5	Realiza el paso de lápices de caja a otra caja			
COORDINACIÓN GESTUAL	6	Realiza movimiento de mano indicando hola			
	7	Realiza movimiento de las dos manos llamando la atención			
	8	Realiza movimiento de la cabeza expresando si			
	9	Realiza movimiento de la cabeza expresando no			
COORDINACIÓN FONÉTICA	10	Realiza movimiento del cuerpo expresando cansancio			
	11	Expresa palabras con movimiento de manos			
	12	Expresa palabras de felicidad con movimiento de manos			
	13	Expresa palabras imitando sonidos onomatopéyicos con movimientos de brazos			
	14	Imita al sonido de ambulancia con gestos de los brazos			
	15	Imita al silbato de un policía con movimientos de las manos			


UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ANGELES
CHIMBOTE
FILIAL SATIPO

Lic. Nerio F. Benito Gonzales
 COORD. CARRERA DE ADMINISTRACIÓN



ACTIVIDADES DIVERTIDAS PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD FINA
EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INTEGRADO N° 31298
DEL DISTRITO DE MAZAMARI, 2020

Apellidos y nombres.....

POS-TEST

DIMENSIONES,	N°	ITEMS	DEFICIENTE	EFICIENTE	MUY EFICIENTE
			1	2	3
COORDINACIÓN VISO MANUAL	1	Realiza modelado en plastilina			
	2	Realiza el botonado de su camisa o blusa			
	3	Realiza recorte de papeles con los dedos			
	4	Realiza pegado de los papeles en espacios dibujad en su cartulina A4			
	5	Realiza el paso de lápices de caja a otra caja			
COORDINACIÓN GESTUAL	6	Realiza movimiento de mano indicando hola			
	7	Realiza movimiento de las dos manos llamando la atención			
	8	Realiza movimiento de la cabeza expresando sí			
	9	Realiza movimiento de la cabeza expresando no			
	10	Realiza movimiento del cuerpo expresando cansancio			
COORDINACIÓN FONÉTICA	11	Expresa palabras con movimiento de manos			
	12	Expresa palabras de felicidad con movimiento de manos			
	13	Expresa palabras imitando sonidos onomatopéyicos con movimientos de brazos			
	14	Imita al sonido de ambulancia con gestos de los brazos			
	15	Imita al silbato de un policía con movimientos de las manos			


 UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ANGELES
 CHIMBOTE
 FILIAL SATIPO
 Lic. Nerio F. Benito Gonzales
 COORD. CARRERA DE ADMINISTRACIÓN

Actividad 01 “HACIENDO GESTOS CON LAS MANOS”

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
PSICOMOTRIZ	SE DESENVUELVE DE MANERA AUTONOMA ATRAVEZ DE SU MOTRICIDAD	Se expresa corporalmente	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual.

OBJETIVO: Fortalecer la destreza de manos, la destreza de dedos y la coordinación visual y manual

II.-SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTO	ACTIVIDADES	MATERIALES	TIEMPO
INICIO	Se recordará las normas del aula, se les indicará a los niños y niñas que se pongan de pie y se les hará escuchar dos canciones “seis patitos y el rock de las manos”.		
DESARROLLO	<p>Cuando suene la música los niños tienen que hacer gestos con sus manos imitando lo que dice la letra de la canción. Con ésta actividad vamos a fortalecer la destreza de manos, la destreza de dedos y la coordinación visual y manual en los niños y niñas.</p> <p>Primera actividad Se le dará a cada niño(a) Una baja lengua y un pedazo de lana, esto consiste en anudar la lana en el centro y al ritmo de la canción tienen que envolver, se cantará la canción del “caracolito”.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Canciones • Baja lengua • Grabadora • lana 	60 minutos
CIERRE	Terminado el taller se les pide a los niños que se relajen y nos cuenten lo que hicieron si les gusto o no.		

ACTIVIDAD N° 02 TALLER DEL LENGUAJE DE LA DANZA

ÁREA	COMPET.	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
COM.	Se expresa con creatividad a través de diversos lenguajes artísticos.	Utiliza técnicas y procesos de los diversos lenguajes artísticos, incluyendo prácticas tradicionales y nuevas tecnologías.	Respeto su espacio personal y grupal al dramatizar y bailar.

MOMENTO	ESTRATEGIAS	MATERIALES	TIEMPO
INICIO	Los niños y niñas se ubican en el espacio ya sea dentro o fuera del aula y dialogan sobre lo que van a realizar, recuerdan las normas para el uso del material y sus cuidados.	Pandereta Equipo de sonido	60 minutos
DESARROLLO	Se invita a los niños y niñas a que hagan un reconocimiento del espacio, acompañados por un ritmo que marca la docente, con un instrumento musical o melodías pertinentes al momento, luego exploran de manera libre las posibilidades de movimiento de su cuerpo con o sin desplazamientos, armonizando los movimientos personales con los de los otros, respetando el espacio y movimiento de los demás.		
CIERRE	La docente invita a los niños y niñas a presentar su propuesta de danza ya sea de manera individual o grupal.		

Actividad 03 APRENDEMOS LOS SONIDOS DE LOS ANIMALES

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
COM.	SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA	Utiliza recursos no verbales y para verbales de forma estratégica.	Expresa sus emociones intereses, utiliza palabras de uso frecuente señas, gestos, diversos volúmenes de voz. Imita los sonidos onomatopéyicos.

MOMENTO	ESTRATEGIAS	MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p>Antes de iniciar la actividad Colocamos en lugares estratégicos del aula las máscaras de diferentes animales.</p> <p>Los niños y niñas se sientan de manera circular u otra en un espacio del aula y dialogan sobre lo que van a realizar, recuerdan las normas para el uso del material y sus cuidados.</p> <p>Eligen el material a utilizar y exploran de manera libre las posibilidades que tienen con su uso.</p>	Las máscaras de diferentes animales.	60 minutos
DESARROLLO	<p>Reunimos a los niños en círculo mostrándoles dos cajas grandes coloridas despertando su interés preguntamos ¿que habrá en las cajas? Ahora el niño se acerca para insertar su mano y palpar lo que hay dentro, escogiendo un sobre. Abren el sobre, identificando la imagen de la cartilla. Preguntamos si reconocen la imagen ahora cantamos “en el arca de Noé” imitando los sonidos onomatopéyicos</p>	<p>Cartilla de imágenes.</p> <p>Cajas forradas.</p>	
CIERRE	<p>La docente invita a los niños y niñas a presentar su propuesta de juego dramático ya sea de manera individual o grupal.</p>		

“TÉCNICA DEL RASGADO” 04

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
PSICOM.	SE DESENVUELVE DE MANERA AUTONOMA ATRAVEZ DE SU MOTRICIDAD	Se expresa corporalmente.	Realiza acción y movimiento de coordinación óculo manual, lo hace en representación gráfico plástica.

OBJETIVO: Lograr que los niños y niñas corten con precisión, dirección y coordinación óculo manual.

II. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTO	ACTIVIDADES	MATERIALES	TIEMPO
	<p>Recuerdan las normas de uso y cuidado de los materiales. Se iniciará con la presentación de una canción y cuento ESTRELLITA DONDE ESTAS:</p> <p>¿Estrellita dónde estás? ¿Me preguntó, quien serás? En el cielo o en el mar Un diamante de verdad ¿Estrellita dónde estás? ¿Me preguntó, quien serás? Cuando el sol se ha ido ya Cuando nada brilla mas Tu nos muestras tu brillar ¡Brilla brilla sin parar!! ¿Estrellita dónde estás? ¿Me pregunto quién serás? ¿Estrellita donde éstas? Me pregunto quién serás</p> <p>DESARROLLO: Se les presentara la actividad rasgado donde se les entregara imagen una de estrella y les pedimos que nos ayuden a ponerle color a la estrella ¿Qué materiales podremos utilizar? La maestra orientara las respuestas para realizar el rasgado con papel sedita amarillo</p> <p>CIERRE: Finalmente terminada la actividad se pondrá en exhibición las imágenes de estrellas en un escenario para finalizar el cuento y se les preguntara se les gusto realizar la actividad.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Cuento • Escenario • Títeres • Canción • Goma • Papel sedita 	<p>60 minutos</p>

“TÉCNICA EL ENROLLADO” 05

□ **OBJETIVO:** Que los niños y niñas utilicen sus manitos (dedos) para hacer el enrollado.

II.-SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTO	ACTIVIDADES	MATERIAL	TIEMPO
INICIO	<p>Asamblea Se les indicará a los niños que se sienten en sus sillas para empezar con la actividad que se titula: “La técnica del enrollado” para ello se les recuerda las normas de convivencia; se les contará una historia “EL GALLO Y LA JOYA”</p> <p>En cierta ocasión caminaba por allí un gallo muy preocupado, tenía el deber de alimentar a su familia las gallinas, a sus pollitos y tenía que soportar a la vez el inclemente sol. En ese momento había sequía y por lo tanto no era el único que estaba en la búsqueda del tan preciado grano y muy difícil de encontrar en el campo. Para sí mismo pensaba, recordaba y decía en voz alta: Si tan solo hubiera sabido que esto sucedería hubiera guardado alimento y no estaríamos sufriendo como ahora, así continuo su camino casi sin fuerzas.</p> <p>Dándose ánimo para continuar de pronto encontró algo muy parecido a un grano, pero muy brillante, al acercarse lo que menos imaginaba el gallo era encontrar una piedra preciosa en lugar de un grano de alimento, enojado y en voz alta dijo: Si mi dueño te hubiera encontrado antes que yo, estaría brincando como loco de tanta alegría y seguro estaría muy feliz. Yo solo quiero y necesito comida para mi familia y para mí, esto a mí no me gusta ni me sirve.</p> <p>Se indicará las normas para poder trabajar esta técnica.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Revistas • Goma • Tijera • Cordel delgado 	60 minutos
DESARROLLO	<p>Les indicamos que hoy vamos a realizar nuestras joyas, se les entregamos papel de</p>		

	<p>revistas cortado en tiras luego pedimos a los niños a que enrollen las tiras de papel en el pincel comenzando por un extremo, y vamos echando la goma para que se más resistente, repetimos el procedimiento las veces que se necesario hasta formar varios conitos.</p> <p>Una vez teniendo la cantidad necesaria realizamos nuestro collar.</p>		
CIERRE	<p>Terminado nuestros collares lo exhibimos nuestros trabajos.</p> <p>Luego preguntamos a los niños que tal les pareció si les gusto o no.</p>		

ACTIVIDAD N° 06: SELECCIÓN DE POMPONES

MOMENTO	ESTRATEGIAS	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<p>Los niños y niñas se sientan de manera circular u otra en un espacio del aula y dialogan sobre lo que van a realizar, recuerdan las normas para el uso del material y sus cuidados.</p> <p>Eligen el material a utilizar y exploran de manera libre las posibilidades que tienen con su uso.</p>		
DESARROLLO	<p>Coloca el recipiente de pompones y las tazas pequeñas vacías en una mesa o superficie plana, al alcance del niño.</p> <p>Pídele al niño que tome uno a uno los pompones con las pinzas, y que los deposite en cada taza por color, repetimos esta actividad una y otra vez hasta que el niño lo desee.</p>	<p>Pinzas livianas</p> <p>Pompones de diferentes colores.</p> <p>Recipiente mediano de plástico.</p>	60 minutos
CIERRE	<p>Invita a los niños a acercarse al espacio en el que empezaron (bancas, alfombra o petate).</p> <p>Recuerda que este breve tiempo es para darles la oportunidad de expresar (a través del lenguaje oral) sus diferentes vivencias durante el taller.</p> <p>Puedes empezar tú comentando lo que has observado: ¿a qué jugaron?, ¿cómo se divertieron?; y, luego, darles la oportunidad para que, quienes lo deseen, comenten acerca de sus experiencias. De esta manera, darás por terminada la sesión.</p>	<p>Tazas de plástico.</p>	

ACTIVIDAD N° 07: ARTE CON PEGATINAS

MOMENTO	ESTRATEGIAS	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<p>Los niños y niñas se sientan de manera circular u otra en un espacio del aula y dialogan sobre lo que van a realizar, recuerdan las normas para el uso del material y sus cuidados.</p> <p style="text-align: center;"><u>EXPLORACIÓN DEL MATERIAL</u></p> <p>Eligen el material a utilizar y exploran de manera libre las posibilidades que tienen con su uso.</p>		
DESARROLLO	<p>Dibuja (o deja que el niño lo haga) diferentes figuras sobre el papel. Luego pídele al niño que coloque las pegatinas sobre los bordes de la figura.</p> <p>Este ejercicio tan simple es fabuloso para fomentar las habilidades motoras finas de los niños, ya que sus deditos tienen que hacer un gran esfuerzo para desprender la pegatina y luego adherirla.</p>	<p>Hoja de papel blanco.</p> <p>Pegatinas circulares.</p>	60 minutos
CIERRE	<p>Finalmente, terminada la actividad se pondrá en exhibición los trabajos de los niños en el mural de trabajos y se les preguntará si les gusto realizar la actividad</p>		

ACTIVIDAD 08 IMITAMOS A QUE SOMOS AMBULANCIA

MOMENTO	ESTRATEGIA	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	Los niños y niñas se sientan de manera circular u otra en un espacio del aula y dialogan sobre lo que van a realizar, recuerdan las normas para el uso del material y sus cuidados. La docente los motiva para la creación libre de su representación.	Silbato	60 minutos
DESARROLLO	Niños y niñas exploran libremente el material y luego acuerdan su propuesta de representación de juego simbólico con el material elegido previamente jugamos a que somos ambulancias, nos desplazamos por el salón imitando la sirena de la ambulancia.		
CIERRE	La docente invita a los niños y niñas a verbalizar lo que han hecho, comentan la propuesta de juego Dramático ya sea de manera individual o grupal. Se puede realizar un recuento de lo vivido en el taller y su sentir en relación al mismo.		

DESARROLLO	Ahora vamos a hacer cuatro triángulos con plastilina de color verde, luego realizamos bolitas de colores luego nos ponemos a unir todos los elementos hechos. Y de esa manera armamos nuestros arboles.		
CIERRRE	<ul style="list-style-type: none"> - Los niños guardan el material - Dialogamos acerca de lo hicimos y que les gusto más.. 		

ACTIVIDAD N° 10 JUGAMOS A VESTIRNOS

MOMENTO	ESTRATEGIA	RECURSO	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> - Los niños y niñas se sientan de manera circular u otra en un espacio del aula y dialogan sobre lo que van a realizar, recuerdan las normas para el uso del material y sus cuidados - dialogamos con los niños y niñas que hoy aprenderemos a vestirnos. - Les mostramos varias prendas de vestir como camisas, casacas, etc. 	<p>C.D</p> <p>DVD</p>	<p>60 minutos</p>
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> - Cada niño elige una prenda que más le gusta para luego ponerse ya sea con cierre o con botones. <div style="text-align: center;">  </div>		
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> - Que les pareció esta actividad. - Fue divertido, les gusto. <p style="text-align: center;">En una hoja dibuja la actividad realizada.</p>		







