



---

**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE**

**FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES Y  
HUMANIDADES**

**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**

**APLICACIÓN DE JUEGOS MANUALES PARA EL  
DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA EN LOS  
NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA  
PARTICULAR “NUEVO AMANECER” DE MÁNCORA,  
TALARA, REGIÓN PIURA, 2019**

**TESIS PARA OPTAR EL TITULO PROFESIONAL DE  
LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL**

**AUTOR**

**ESPINOZA TIMANA, JULIA ISABEL  
ORCID: 0000-0003-3356-3638**

**ASESOR**

**ALVAREZ GUTIERREZ, ABDON  
ORCID: 0000-0003-1216-403X**

**CHIMBOTE – PERÚ  
2022**

## **2. Equipo de trabajo**

### **AUTOR**

Espinoza Timana, Julia Isabel

ORCID: 0000-0003-3356-3638

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, estudiante, Tumbes Perú

### **ASESOR**

Álvarez Gutiérrez, Abdón

ORCID: 0000-0003-1216-403X

Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, Facultad de Educación y Humanidades, Escuela Profesional de Educación, Chimbote, Perú

### **JURADO**

Zavaleta Rodríguez, Andrés Teodoro

ORCID ID 0000-0002-3272-8560

Carhuanina Calahuala, Sofía Susana

ORCID ID 0000-0003-1597-3422

Muñoz Pacheco, Luis Alberto

ORCID ID 0000-0003-3897-0849

### 3. Hoja de firma del jurado y asesor

---

Zavaleta Rodríguez, Andrés Teodoro  
**PRESIDENTE**

---

Carhuanina Calahuala, Sofía Susana  
**MIEMBRO**

---

Muñoz Pacheco, Luis Alberto  
**MIEMBRO**

---

Álvarez Gutiérrez, Abdón  
**ASESOR**

## **4. Dedicatoria y agradecimiento**

### **DEDICATORIA**

A Dios, quien me guía y me protege.

A mi familia, por el apoyo incondicional  
y brindarme su tiempo y aliento.

A mis compañeros de clases, por compartir  
momentos de aprendizaje.

**AGRADECIMIENTO**

A la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote por la oportunidad de realizar mis estudios profesionales.

A mis profesores/as de la Facultad de Educación y Humanidades de la Uladech-Sede Piura por las orientaciones recibidas

A los directivos, docentes y estudiantes de la Institución Educativa Particular “Nuevo Amanecer” de Máncora por su buena disposición.

## 5. Resumen y abstract

La investigación realizada tuvo como objetivo general: Determinar en qué medida la aplicación de juegos manuales desarrolla la motricidad fina en los niños de 5 años de la Institución Educativa Particular “Nuevo Amanecer” de Máncora, Talara, Región Piura, 2019. La metodología corresponde al tipo cuantitativo, nivel explicativo y diseño pre experimental, la muestra estuvo conformada por 15 niños de cinco años; para la recolección de datos se utilizó como técnica la observación, y el instrumento fue la lista de cotejo, se aplicó la prueba de rangos de Wilcoxon para la prueba de hipótesis. Los resultados obtenidos en el pretest mostraron que el 60% de los niños se encontraban en el nivel de inicio de la motricidad fina, a partir de allí se elaboraron y aplicaron sesiones de aprendizaje sobre actividades de juegos manuales, al finalizar en el post test el nivel alcanzado por los niños fue de 67% en logro previsto sobre la variable motricidad fina, como conclusión a nivel de significancia de 0.05 y del análisis realizado se logró determinar que la aplicación de juegos manuales desarrolla significativamente ( $p=0.001$ ) la motricidad fina en los niños de 5 años de la Institución Educativa Particular “Nuevo Amanecer” De Máncora, Talara, Región Piura, 2019.

**Palabras Claves:** Juegos manuales y motricidad fina.

### **Abstract**

The general objective of the research carried out was: To determine to what extent the application of manual games develops fine motor skills in 5-year-old children of the "Nuevo Amanecer" Private Educational Institution in Máncora, Talara, Piura Region, 2019. The methodology corresponds to the quantitative type, explanatory level and pre-experimental design, the sample consisted of 15 five-year-old children; For data collection, observation was used as a technique, and the instrument was the checklist, the Wilcoxon range test was applied for the hypothesis test. The results obtained in the pretest showed that 60% of the children were at the beginning level of fine motor skills, from there learning sessions on manual game activities were elaborated and applied, at the end of the post test the The level reached by the children was 67% in expected achievement on the fine motor variable, as a conclusion at a significance level of 0.05 and from the analysis carried out it was possible to determine that the application of manual games significantly develops ( $p = 0.001$ ) fine motor skills in children. the 5-year-old children of the Private Educational Institution "New Dawn" of Máncora, Talara, Piura Region, 2019.

**Keywords:** Manual games and fine motor skills.

## 6. Contenido

1. Título.....	i
2. Equipo de trabajo .....	ii
3. Hoja de firma del jurado y asesor .....	iii
4. Dedicatoria y agradecimiento .....	iv
5. Resumen y abstract .....	vi
6. Contenido .....	viii
7. Índice de tablas figuras y cuadros .....	x
I. Introducción .....	1
II. Revisión de la literatura.....	5
2.1. Antecedentes .....	5
2.1.1. Antecedentes internacionales.....	5
2.1.2. Antecedentes nacionales .....	6
2.1.3. Antecedentes regionales o locales .....	9
2.2. Bases teóricas de la investigación .....	12
2.2.1. Definición de juegos manuales .....	13
2.2.1. Clases de juego .....	14
2.2.3. Concepto de Motricidad.....	15
2.2.4. Importancia de la Motricidad.....	16
2.2.5. Beneficios de la Motricidad .....	16
2.3. Definición de la motricidad fina.....	16
2.3.1. Desarrollo de motricidad fina .....	17
2.3.2. Fases del desarrollo de la motricidad fina.....	18
2.3.3. Importancia de la motricidad fina .....	19
III. Hipòtesis.....	20
3.1. Hipòtesis general .....	20
Hipòtesis nula: .....	20
IV. Metodologìa .....	21
4.1. Diseño de la Investigación.....	21
4.2. Población y muestra .....	22
4.3. Definición y Operacionalización de las variables e indicadores .....	23
4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos .....	26
4.5. Plan de análisis .....	27
4.6. Matriz de consistencia .....	28



4.7. Principios éticos.....	29
V. Resultados .....	32
5.1. Resultados por objetivos.....	32
5.2 Análisis de resultados .....	42
VI. Conclusiones .....	46
Aspectos complementarios.....	47
Referencias bibliograficas .....	48
Anexos.....	51
Anexo 1: Instrumento de recolección de datos.....	51
Anexo 2: Ficha de validación .....	52
Anexo 3: Autorización de aplicación del trabajo de investigación .....	54

## 7. Índice de tablas figuras y cuadros

Tabla 1. Distribución de la población de la I.E. “Nuevo Amanecer” .....	22
Tabla 2. Distribución de la muestra de los los niños y niñas de 5 años de la I.E Particular “Nuevo Amanecer” .....	23
Tabla 3. Resultados de la dimensión soporte y posición .....	32
Tabla 4. Resultados de la dimensión manejo de instrumentos.....	34
Tabla 5. Resultados de la dimensión sujeción con movimientos coordinados. ....	36
Tabla 6. Resultados de la variable motricidad fina. ....	38

### **Indice de figuras**

Figura 1. Resultados comparativos de la dimensión soporte y .....	32
Figura 2. Resultados comparativos de la dimensión manejo de instrumentos.....	34
Figura 3. Resultados de la dimensión sujeción con movimientos coordinados .....	36
Figura 4. Resultados de la variable motricidad fina.....	38

### **Indice de cuadros**

<b>Cuadro 1.</b> Operacionalización de las variables .....	24
<b>Cuadro 2.</b> Matriz de consistencia.....	28
<b>Cuadro 3.</b> Prueba de rangos con signo de Wilcoxon. Nivel de significatividad 0.05...41	

## I. Introducció

La atención sobre la edad preescolar, es decir en los niños de la educación inicial es un periodo de mucha importancia, puesto que en dicha etapa se constituyen los pilares de la personalidad en el futuro de los estudiantes, el especial significado y atención lleva a que actualmente muchos pedagogos y corrientes en la psicología de diversos países y latitudes del mundo están de acuerdo en buscar las formas y estrategias de tal manera que se potencien las competencias, capacidades y habilidades al máximo en el desarrollo de tales habilidades como sucede con la motricidad. Cabrera y Dupeyron (2019) mencionan que “El ser humano, como ser social, desde su nacimiento se apropia de los conocimientos, habilidades, costumbres, cualidades presentes en el medio social con el cual interactúa y se comunica y también de las formas motrices propias, características de la cultura a que pertenece, la familia, los amigos, la institución infantil, los medios de comunicación, los recursos disponibles (equipos, espacio, objetos), estos le muestran al niño y la niña las formas y comportamientos motrices e influyen en su desarrollo motor.”(p.226)

La realidad de la educación en nuestro Perú en especial para el nivel inicial, se manifiesta en las instituciones públicas con el énfasis que perdura el aspecto temático y cognitivo de los niños y niñas, fundamentándose en las formas tradicionales de enseñanza y aprendizaje, sea por desconocimiento o inexperiencia de las metodologías modernas y dinámicas que permitirán favorecer el logro de competencias y capacidades en los niños.

Actualmente los grupos sociales tienen la necesidad de orientar la enseñanza de los niños, donde ellos sientan placer por aprender y no se sienta obligado, cuando se realiza de esta manera surgen actitudes de movimientos los cuales requieren de coordinación psíquica y motriz que van a mejorar en gran medida el sistema nervioso

central, la mayoría de personas no logran el desarrollo de sus destrezas es por ello que se presentan la aplicación de juegos manuales las cuales incrementan el desarrollo motriz fino. En especial al desarrollo de la motricidad fina ,al no recibir un adecuado desarrollo trae como consecuencia un mal desarrollo grafomotor, los niños tienen dificultades para realizar sus trazos ,manipular objetos, escribir y dibujar, todo esto conlleva a que los niños presenten mala caligrafía.

En la Institución Educativa Particular “Nuevo Amanecer” del distrito de Máncora, se pudo observar en los niños y niñas que presentan dificultades en lo referente al desarrollo de la motricidad fina, como el caso de que difícilmente algunos niños equilibran los movimientos finos en sus actividades cotidianas y rutinarias, vale decir que aún se veía poca cantidad de ejercicios con los dedos, las manos y el antebrazo.

De la problemática descrita, nos planteamos el siguiente enunciado:

¿En qué medida la aplicación de juegos manuales desarrolla la motricidad fina en los niños de 5 años de la Institución Educativa Particular “Nuevo Amanecer” De Máncora, Talara, Región Piura, 2019?

Seguidamente y para absolver la pregunta de investigación se planteó el siguiente objetivo general:

Determinar en qué medida la aplicación de juegos manuales desarrolla la motricidad fina en los niños de 5 años de la Institución Educativa Particular “Nuevo Amanecer” De Máncora, Talara, Región Piura, 2019.

En derivación de la meta a alcanzar se consideró los siguientes objetivos específicos:

Establecer en qué medida la aplicación de juegos manuales desarrolla el soporte y posición en los niños de 5 años de la Institución Educativa Particular “Nuevo Amanecer” De Máncora, Talara, Región Piura, 2019.

Analizar en qué medida la aplicación de juegos manuales desarrolla el manejo de instrumentos en los niños de 5 años de la Institución Educativa Particular “Nuevo Amanecer” De Máncora, Talara, Región Piura, 2019.

Establecer en qué medida la aplicación de juegos manuales desarrolla la sujeción con movimientos coordinados en los niños de 5 años de la Institución Educativa Particular “Nuevo Amanecer” De Máncora, Talara, Región Piura, 2019.

La investigación se justifica en tres aspectos; práctico, se orientó al buen desarrollo y a fortalecer las habilidades de la motricidad fina de los niños del grupo experimental, quienes son los niños de 5 años de la Institución Educativa Particular “Nuevo Amanecer” de Máncora, asimismo se beneficiaron las familias puesto que las actividades realizadas comprometieron a los padres y madres a fortalecer los lazos familiares y con la comunidad educativa.

En el aspecto teórico la investigación realizada pudo contribuir al desarrollo de la didáctica en la enseñanza de la Grafomotricidad en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa particular “Nuevo Amanecer” del distrito de Máncora, Provincia de Talara, Región Piura, 2019.

Metodológico la investigación contribuye en la construcción del instrumento de investigación, para lo cual se procedió con el riguroso camino de la validación por juicio de experto, asimismo la presente investigación sirve como antecedente de estudio.

Con respecto a la metodología la investigación fue de tipo cuantitativa, de nivel explicativo y diseño pre experimental, la muestra estuvo conformado por 15 niños y niñas

de cinco años de edad, asimismo para la recolección de datos se utilizó como técnica la observación y como instrumento; para la recolección de los datos se utilizó una lista de cotejo validada por expertos, en la prueba de hipótesis se aplicó el programa SPSS, rangos de Wilcoxon.

Los resultados en el pretest mostraron que el 60% de los niños se encontraban en el nivel de inicio de la motricidad fina, a partir de allí se elaboraron y aplicaron sesiones de aprendizaje de 40 minutos cada una sobre actividades de juegos manuales, al finalizar en el posttest el nivel alcanzado fue de 67% en logro previsto sobre la variable motricidad fina, como conclusión a nivel de significancia de 0.05 y del análisis realizado en la tabla 6 y tabla 8, se logró determinar que la aplicación de juegos manuales desarrolla significativamente ( $p=0.001$ ) la motricidad fina en los niños de 5 años de la Institución Educativa Particular “Nuevo Amanecer” De Máncora, Talara, Región Piura, 2019.

## II. Revisión de la literatura

### 2.1. Antecedentes

#### 2.1.1. Antecedentes internacionales

Landi (2017), realizó un trabajo de investigación “*Estrategias metodológicas lúdicas para mejorar la motricidad fina en niños y niñas de 3 a 4 años del Centro De Educación Inicial Antonio Borrero Vega en el nivel inicial I B año lectivo 2016 – 2017*”. Presentada en la Universidad Politécnica Salesiana de Ecuador. El objetivo del estudio fue diseñar estrategias metodológicas lúdicas para mejorar la motricidad fina en niños de 3 a 4 años del centro de Educación inicial Antonio Borrero Vega en el nivel inicial I año lectivo 2016-2017. La metodología usada fue de tipo cuantitativo, alcance explicativo y diseño experimental. Ha medida que fue cumpliendo con todo su procedimiento de maduración, el mismo que su imaginación, curiosidad, las fantasías y la creatividad deben ser estimulados y generen interés por ir aprendiendo más y más, para en el futuro sean buenos ciudadanos. Finalmente se concluye que el juego es de gran ayuda dentro de la enseñanza-aprendizaje ya que es innato en los niños y al mismo tiempo es de gran ayuda para crear interés, emociones, compañerismo, imaginación, fantasía y socializarse con los demás hasta dentro de su formación académica es favorable para mejorar la motricidad fina.

Álvarez (2020) con sus tesis titulada “*Estimulación de las habilidades motrices finas, mediante el uso de materiales didácticos en niños y niñas de 4 y 5 años del grado transición de la Institución Educativa INEM Lorenzo Maria Lleras de la ciudad de Monteria*”. Presentada en la Universidad Santo Tomas de Colombia. El objetivo de la investigación fue estimular el desarrollo de la motricidad fina, mediante el uso de materiales didácticos en los niños(as) de cuatro (4) y cinco (5) años de edad del grado



transición de la Institución Educativa INEM Lorenzo María Lleras de Montería Córdoba. Se enmarca en un enfoque cualitativo, se recurrió a las entrevistas dirigidas a diferentes actores vinculados a la institución objeto de análisis como docentes y padres de familia. Además, se realizó una intervención que buscó afianzar los procesos de motricidad y potencializar el uso de materiales didácticos para la estimulación de habilidades motrices fina en niños y niñas de la I. E. el INEM por medio de diferentes estrategias metodológicas, haciendo énfasis en la lúdica y el juego como ejes principales en el desarrollo cognitivo, social, motriz en la infancia. Se concluyó en este trabajo la necesidad de acompañamiento de los niños por parte de adultos y cuidadores en el desarrollo de actividades que implementen el juego y la lúdica.

Chuva (2016) con su tesis denominada “*Desarrollo de la motricidad fina a través de técnicas grafo-plásticas en niños de 3 a 4 años de la escuela de educación básica Federico González Suárez*”. Presentada en la Universidad Politécnica Salesiana de Ecuador. El objetivo de la investigación fue elaborar una propuesta metodológica para mejorar el desarrollo de la motricidad fina en niños de 3 a 4 años de edad, fundamentada en actividades lúdicas a través de técnicas grafo-plásticas apropiadas para dar solución a la problemática presentada en la Escuela de Educación Básica “Federico González Suárez. La investigación es de tipo cualitativa, utilizándose la observación como técnica de recolección de datos, finalmente concluye que la aplicación de las técnicas grafo-plásticas en el proceso de enseñanza-aprendizaje del niño/niña permitió incrementar la adquisición de habilidades y destrezas, por lo que se mejoró considerablemente la motricidad fina y se alcanzó nuevos conocimientos.

### **2.1.2. Antecedentes nacionales**

Alvarado (2018) con su tesis titulada “*Programa de juegos lúdicos para mejorar*

*el desarrollo de la motricidad fina, en niños de 4 años de la Institución Educativa Particular Metáforas Del Distrito de La Esperanza 2018*". Presentado en la Universidad Católica Los Ángeles Chimbote. El objetivo general fue constatar la efectividad del Programa de Juegos Lúdicos para mejorar el desarrollo de la motricidad fina, en niños de 4 años de la Institución Educativa Particular Metáforas del Distrito de La Esperanza 2018. El estudio es de tipo cuantitativo con un diseño de investigación pre experimental con pre test y pos test a un solo grupo. Se trabajó con una población muestral de 15 niños y niñas de 4 años de edad de educación inicial. Además, se utilizó la prueba estadística de Wilcoxon para comprobar la hipótesis de la investigación. La población muestral fue sometida a un pre test, el cual demostró que el 13% de los niños y niñas obtuvo un logro B en el desarrollo de la motricidad fina, y el 53% obtuvo C. A partir de estos resultados se aplicó la estrategia didáctica durante 12 sesiones de aprendizaje. Posteriormente se aplicó un post test, cuyos resultados obtenidos demostraron que el 100% obtuvieron un logro A. Con los resultados obtenidos se concluye la aceptación de la hipótesis de investigación que sustenta la aplicación de juegos lúdicos para mejorar el desarrollo de la motricidad fina.

Quispe (2017) con la investigación denominada "*La eficacia de la pintura digital en la mejora de psicomotricidad fina de los niños/as de cinco años de la Institución Educativa Inicial Augusto Salazar Bondy Distrito de Wanchaq, Cusco 2017*". La investigación fue de tipo aplicada y con diseño pre experimental tuvo como objetivo demostrar la eficacia de la pintura digital en la mejora de psicomotricidad fina de los niños/as de cinco años de la Institución Educativa Inicial Augusto Salazar Bondy Distrito de Wanchaq, Cusco con una población-muestra de 16 niños, en edad de cinco años a los cuales se aplicó el test de TEPSI que nos ayudó a determinar el desarrollo motor fino de los niños de cinco años después se procedió a la recolección de los datos para su

interpretación. Los resultados de la investigación determinaron la eficacia de la pintura digital en la mejora del desarrollo psicomotriz fino de los niños/as de cinco años de la Institución Educativa Inicial Augusto Salazar Bondy Distrito de Wanchaq, Cusco. Los métodos que se utilizaron para la elaboración de la presente investigación fueron el método científico y el descriptivo, también se evidenció que la aplicación de la pintura digital es muy efectiva para mejorar el desarrollo Psicomotriz fino en los niños/as de cinco años de edad con esta afirmación se demostró en los resultados de la media alcanzados en el grupo experimental y la validación de la hipótesis se aplicó la *t* de Student para muestras relacionadas en un solo grupo.

Poma (2018) con su tesis titulada *“El Programa las técnicas grafo plásticas y su influencia en el desarrollo de habilidades grafomotoras en niños de 5 años del E. Jose Abelardo Quiñones Gonzales”- San Juan de Lurigancho, 2018*”. La investigación fue planificada, elaborada y aplicada en niños de cinco años de edad, en un periodo de doce sesiones de aprendizaje mediante un Taller de Artes Visuales con un tiempo de 45' en cada una de ellas. El objetivo del trabajo de investigación fue determinar el efecto de un programa de técnicas grafográficas basado en el dibujo, en el desarrollo de habilidades grafomotoras en niños de cinco años del I.E. José Abelardo Quiñones Gonzales; AA. HH S.S. Juan Pablo II, San Juan de Lurigancho, 2018. Se trata de una investigación experimental, con una variante preexperimental, de tipo aplicada. La muestra del estudio consistió en un total de 25 niños y niñas de cinco años. Denominado en el estudio como un grupo experimental a pesar de ser el diseño de un solo grupo. Con la investigación fue posible determinar la influencia de la aplicación del programa *Grafico plásticas Techniques* para el desarrollo del grafomotor en la cual la media aritmética obtenida en el pos test del grupo experimental fue de 15.470, siendo superior al resultado del pre test obtenido por el mismo grupo que fue de 10.080. Se obtuvo como resultado en la

investigación un nivel de significancia de 0,05, de modo que la aplicación de un programa de técnicas grafo gráficas favoreció significativamente el desarrollo del manejo del accidente cerebrovascular de las habilidades grafomotoras en niños de cinco años del I.E. José Abelardo Quiñones Gonzales, AA. HH S.S. Juan Pablo II, San Juan de Lurigancho, 2018.

### **2.1.3. Antecedentes regionales o locales**

Cevallos (2020) con la tesis titulada “*Estrategias Plásticas para la motricidad fina en preescolares de 5 años Institución Educativa “Blanca Susana Franco de Valdiviezo” Piura 2020*”. Presentada en la Escuela de Postgrado de la Universidad César Vallejo. El objetivo de la investigación fue proponer estrategias plásticas para la motricidad fina en preescolares de 5 años Institución Educativa “Blanca Susana Franco de Valdiviezo” Piura 2020; en el aspecto metodológico el tipo de investigación fue cuantitativo y diseño descriptivo con propuesta. La población estuvo conformada por 24 niños de la edad de 5 años. Para la recolección de datos se utilizó la técnica de la observación, se le indicó al niño los ítems que debían ir desarrollando y se le observó de acuerdo al cumplir o no con la acción que se le pidió realizar. El instrumento que se aplicó fue la guía de observación que lleva como denominación: Motricidad fina, cuyo autor es Mónica Badillo Navarrete, adaptada por Cintya Cevallos Sandoval. Los resultados demostraron que la coordinación viso manual alcanzó un nivel logrado en un 92%, sobre la motricidad facial el 92% de los niños tienen un nivel logrado, en cuanto a la motricidad fonética el 83,3% de los niños tienen un nivel logrado. Se concluye a nivel global el 87,5% de los niños alcanzaron un nivel de motricidad fina.

Adrianzén (2018), con la tesis denominada “*Relación entre las técnicas grafoplásticas y la motricidad fina en niños y niñas de 04 años de la I.E. Coronel Andrés*

*Razuri 15018, distrito de Tambogrande- Piura 2018*”. Presentada en la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote-Filial Piura. El objetivo de la investigación tiene fue conocer la relación entre las Técnicas GrafoPlásticas y la Motricidad Fina en niños y niñas de 04 años de la I.E Coronel Andrés Razuri 15018, Distrito de Tambogrande – Piura 2018. El diseño metodológico de este estudio se desarrolló de acuerdo al enfoque cuantitativo, para ello se abordó a cada uno de los participantes en base a una ficha de cotejo para ambas variables, Técnicas GrafoPlásticas y Motricidad Fina. Los resultados de la investigación evidencian en el objetivo una correlación estadísticamente alta y negativa entre las variables GrafoPlásticas y Motricidad Fina, con  $-0,823^{**}$  y un sig. bilateral de, 000, ya que al existir un mal uso de las técnicas GrafoPlásticas, más alto será el desencadenamiento inadecuado de la motricidad fina. Se evidenció en los objetivos específicos que el nivel de las técnicas GrafoPlásticas se encuentran en un nivel de inicio con un 70%; dentro de los hallazgos encontrados la motricidad fina se ubica en un nivel inicio con un 68%, demostrándose los niveles bajos en ambos objetivos descriptivos. En los dos últimos objetivos correlacionales de técnicas Grafo plásticas y coordinación viso manual y viso motriz es altamente significativa y negativa con un  $-, 840^{**}$  y  $-,747^{**}$ , con un nivel de significancia de 0,000. Concluyendo que existe relación significativa entre las técnicas GrafoPlásticas y la Motricidad Fina.

Gervacio (2018), con la tesis denominada “*Aplicación de técnicas manipulativas utilizando material concreto en la mejora del desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de 5 años de la I.E. N°162 barrio Piura de Cajabamba, en el año 2015*”. Presentada en la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote-Filial Piura. El objetivo del estudio fue determinar si la aplicación de técnicas manipulativas utilizando material concreto mejora el desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de 5 años de la I.E. N°162 Barrio Piura de Cajabamba, en el año 2015. El estudio fue de tipo cuantitativo con un

diseño de investigación pre experimental con pre test y pos test a un solo grupo. Se trabajó con una población muestral de 22 estudiantes de 5 años de edad de educación inicial. Para mejorar la habilidad motriz fina de los estudiantes, la población muestral fue sometida a un pre test, el cual mostró que los estudiantes tienen un bajo nivel de desarrollo de la motricidad fina, pues el 4.55% de los niños y niñas obtuvieron A, el 27.27 % de los niños y niñas obtuvieron B y el 68.18% obtuvieron C. A partir de estos resultados se aplicó la estrategia didáctica durante 15 sesiones de aprendizaje. Posteriormente se aplicó un post test, cuyos resultados fueron los siguientes: el 18.18 % obtuvo una calificación de B y el 81.82 % obtuvo A. Con los resultados obtenidos se concluye aceptando la hipótesis de investigación que sustenta que la aplicación de técnicas manipulativas utilizando material concreto, mejoró significativamente la motricidad fina.

## **2.2. Bases teóricas de la investigación**

### **La teoría A. Socio-cultural**

La teoría de Vygotsky, (1896-1934) Desde un punto de vista constructivista, en el proceso de desarrollo, los estudiantes son participantes activos en el proceso de aprendizaje, que se relaciona con el campo de la educación. Este investigador ruso cree que el trasfondo cultural y social tiene un gran impacto en los aprendices, por eso lo llama "internalización", es decir, la reconstrucción interna de las actividades externas por parte de los individuos, es decir, la reconstrucción interna de su cultura de desarrollo. La función del ser aparece dos veces y en dos niveles diferentes, primero en el nivel social y luego en el psicológico. La mediación del entorno social y otras personas es muy importante en este proceso de reconstrucción. De igual manera, bajo la influencia de esta cultura social, el mismo autor señaló que los juegos juegan un papel muy importante porque es el factor básico del crecimiento de los niños. Cuando los niños tienen muchas tendencias y deseos insatisfechos durante su evolución, este tipo de juegos fue nacido, frente a la necesidad de no tomar medidas inmediatas y el niño de edad preescolar las satisface por medio de la imaginación, por tanto, el juego es una característica dominante de la infancia. Por ello en el contexto de las relaciones sociales y culturales que son exclusivamente de la persona, podemos afirmar que la educación y la mediación de los demás son importantes. En consecuencia en la educación inicial la organización de espacios, de materiales, de recursos y de actividades, en situaciones de interacción con la docente y con otros niños, supone nuevos retos que benefician grandemente al estudiante, donde el juego es una fuente de desarrollo y de aprendizaje.

## **La teoría B. Juego como preámbulo a la función social**

Muchos investigadores sociales han estudiado el juego como factor del desarrollo social de las personas, entre ellos el filósofo y psicólogo Karl Groos, quien propuso que el juego desempeña un papel importante en el desarrollo del pensamiento y las habilidades motoras en cuanto a las actividades que se pueden realizar por los niños. Hasta cierto punto, este método adoptó las sugerencias de adaptación y supervivencia presentadas por Charles Darwin en ese momento, y consideró la adaptación al medio ambiente como la base de la supervivencia. (1902, p. 96).

La teoría de la anticipación funcional o preámbulo de la función social de las personas, se cree que el juego es un ejercicio de preparación, de maduración necesario que no se puede lograr hasta el final de la infancia. Según Groos, es precisamente el juego y la preparación para la vida; porque cree que el juego es necesario para la vida adulta.

Asimismo Moyles (2010), considera como una pre-ejercicio, porque ayuda al desarrollo de la función y la capacidad, para que el niño pueda realizar las actividades que harán cuando sea mayor o adulto.

### **2.2.1. Definición de juegos manuales**

Ortega (1992), "indica que el juego infantil constituye una plataforma de encuentro del niño con otras personas; consigo mismo al tener que adaptarse y enfrentarse a reglas de juego" con las cosas que se convierten en elementos de significación y con el lugar donde juega siendo el juego una gran ocasión de aprendizaje y comunicación. Sobre este mismo aspecto, Díaz, señala que es un acto deliberado donde el niño interactúa con los demás niños, con los juguetes y con elementos imaginativos como son las representaciones concretas o simbólicas, porque el juego es un recurso para socializarse. (p 102)



La mayoría de los investigadores, como los que anteriormente han sido mencionados, señalan que el juego tiene las siguientes características:

- a) El juego es generalmente libre, de manera que presenta la espontaneidad y libre de condicionamientos verticales u horizontales, es allí donde el niño inicia en explorar en dicha libertad el mundo que le rodea.
- b) Significa que puede ser una actividad física o mental, contribuyendo así al desarrollo de las capacidades intelectuales y psicomotoras.
- c) Produce felicidad porque agrada al ser humano y promueve la felicidad y la diversión, y es innato, porque es innato al ser humano, y es el desarrollo del ser humano mismo. El producto, sin embargo, señaló a Vygotsky (2000), Jugar no siempre es agradable para los niños.

### **2.2.1. Clases de juego**

Diferentes investigadores han clasificado el juego con diversos criterios, sin embargo, la clasificación que hace el pedagogo suizo Piaget (1991), es la que ha sido generalmente aceptada por que se enfoca a partir del desarrollo cognitivo enfatizando sus etapas evolutivas. Es así que el juego se clasifica en:

- a) Juegos deportivos sensoriales y o ejercicios sensoriales, desde aproximadamente dos años. Suelen concentrarse en su cuerpo y las sensaciones que produce. Utiliza la vista, el olfato, el tacto, el oído y el movimiento para jugar, comprenderse a sí mismo y distinguirse de otras personas y objetos.
- b) Juegos simbólicos. Ocurre aproximadamente entre los dos y los seis años, su atención se centra en las cosas que los rodean y los niños pueden usar su imaginación para cambiar la realidad a través de símbolos. Al resolver conflictos

internos y contribuir a su propia buena aceptación, los niños se convierten en personas sociables. Sobre el juego, (Franco, 2013, p 69), lo llama también juego de roles, cuyo contenido esencial es la actividad que realiza el adulto en su accionar sólo y al interactuar con los demás, es decir, es un producto socialmente adquirido, se considera una actividad fundamental en la edad preescolar, los pequeños resuelven en este juego una contradicción propia de su edad, quieren ser como adultos y hacer todo lo que estos hacen, aun cuando sus posibilidades reales no se lo permiten.

c) Los juegos de reglas brindan a los niños oportunidades para comenzar a pensar de manera lógica y estratégica, lo que ocurre en aproximadamente cinco a seis años. La compulsión de estas reglas no proviene del acuerdo entre los participantes, sino que tiene las características de la verdad absoluta. Se necesita mucha práctica para descubrir que cada juego se juega de manera diferente. Solo después de 11 o 12 años será posible darse cuenta de que las reglas son una expresión clara del acuerdo. La importancia de todo tipo de juegos radica en que deben ser respetados en los diferentes entornos sociales en los que crecen los niños, por lo que al realizar esta actividad puede entrar en contacto y explorar el entorno que lo rodea, activar y establecer relaciones humano-sociales. De esta manera les ayuda a desarrollarse y aprender. Piaget (1991).

### **2.2.3. Concepto de Motricidad**

Según Mesonero, es la capacidad del hombre y los animales de realizar movimientos propios que se refieren al dominio de su cuerpo, es el medio que interviene entre el sujeto y el medio que lo rodea logrando cierto control y flexibilidad para realizar adecuados movimientos en el desarrollo psicomotor de los niños. (1997, p 52),

Rodríguez (2012), “Es la flexibilidad de las manos centradas en tareas como el manejo de las cosas, orientada a la capacidad motora para la manipulación de objetos, creación de formas y figuras para perfeccionar las habilidades manuales”

#### **2.2.4. Importancia de la Motricidad**

A nivel de estudios la (Unicef, 2017, p 21), destaca la importancia que tiene la motricidad fina ya que fundamentalmente favorece estrechamente la relación con el medio de manera directa con en el movimiento muscular de los dedos coordinadamente con las vistas, es importante la motricidad ya que 200 millones de niños alrededor del mundo no desarrollan su potencial por esta razón carecen de condiciones básicas fundamentales para mejorar y desarrollar su aprendizaje.

#### **2.2.5. Beneficios de la Motricidad**

Según (Pacheco, 2015), señala que en educación, la motricidad ejerce un papel preponderante ya que contribuye a los siguientes beneficios:

Desde la punto de vista psicológico contribuye al desarrollo integral del niño

Estimula la circulación y respiración .

Ejecuta actividades de movimiento muscular.

Ayuda en la independencia del niño demostrando sus habilidades sociales.

#### **2.3. Definición de la motricidad fina**

Según Piaget (1976, la motricidad fina son movimientos corporales en la cual el niño hace rotar la muñeca, las manos practicando la coordinación óculo manual para desarrollar diferentes técnicas para el accionar de las manos y brazos poniendo en práctica diferentes actividades como pintado, rasgado, cortar, pegar, etc. manipulación de herramientas que le permitan el desarrollo psicomotor del niño. (p 263),

Para Camargo (2016), nos manifiesta que la motricidad fina es una discapacidad motora que los pre escolares presentan en su desarrollo motriz, afectando su desarrollo evolutivo y aprendizaje significativo que desarrollaran al momento de ejecutar sus actividades diarias.

Ospina (2015), señalan que la motricidad fina de los preescolares es una respuesta cultural, familiar y educativa que invita a la comprensión, reflexión en las familias y en la escuela que se convierte en el espacio de todos los conocimientos, considerando su capacidad de manera individual para adquiera seguridad, espontaneidad, creatividad, expresividad teniendo como base a la motricidad fina en su desarrollo de forma integral.

### **2.3.1. Desarrollo de motricidad fina**

De acuerdo a la investigación de sobre las experiencias importantes de arrugado de papel como herramienta para las actividades grafo plásticas para incrementar y desarrollar la motricidad fina también sirve de apoyo para la enseñanza de la educación artística de los estudiantes. Para desarrollar la motricidad fina debemos incrementar la coordinación viso manual, presentamos las siguientes actividades. (Aznar,2011, p. 163),

Actividades para desarrollar la destreza de nuestros dedos: Toca el dedo con el pulgar de la mano, abre y cierra los dedos, toca la mesa como un tambor, junta y separa los dedos y con sus manos en la mesa levanta los dedos uno a uno.

Actividades para afianzar la coordinación viso manual: Enrosca y desenrosca tapas de botella, lanza objetos a una caja, punza, ensarta, manipula objetos pequeños, recorta y rasga.

Actividades para afianzar destreza en nuestras manos: Imita con su mano movimientos de animales, muestra equilibrio llevando un objeto en la palma de las manos, mueve las manos arriba abajo, abre una mano y cierra la otra.

Actividades para desarrollar control de trazas rectas: Traza líneas curvas, circulares, traza líneas verticales y horizontales, recorta usando tijeras, troza y dobla papel, pega figura en orden, realiza modelado usando masa y plastilina.

### **2.3.2. Fases del desarrollo de la motricidad fina**

Según el autor Tonato (2013), menciona que “es importante el desarrollo de la motricidad fina, porque aumenta la inteligencia en el niño, debido a que experimenta y aprende de su entorno” asimismo manifiesta que estas fases de desarrollo de la motricidad fina son las siguientes. , p. 31

Infancia (de 0 a 12 meses): “En esta fase los bebés exploran, tocan, cogen toda clase de objetos y se lo llevan a la boca no tiene control de sus manos, pero a medida que van creciendo ya toman objetos con más facilidad y golpean objetos pequeños con otros objetos” “Seguidamente entre los 2 y 4 meses, y cuatro o cinco meses: “En esta edad la mayoría de los niños ya pueden coger objetos con más precisión, pero siempre observan primero el objeto antes que sus manos, eso hace que tenga un poco de dificultad, esto es muy importante en esta edad ya que indica el comienzo del desarrollo de la motricidad fina”( Tonato, 2013, p.31).

Entre los 12 y 15 meses: “En esta etapa el niño primero observa los objetos antes de cogerlos, pero ya los puede coger con bastante facilidad y con más precisión utilizando toda la mano, pero principalmente los dedos como pinzas digitales. Infancia de 1 a 3 años: En esta edad el niño va desarrollando su lateralidad, derecha e izquierda, a la capacidad de manipular objetos de manera más complicada, como marcar el teléfono, tirar de cuerdas, dar vuelta a un libro. Empiezan a coger la crayola con habilidad para dibujar y trazar líneas con más precisión y no para hacer garabato”( Tonato, 2013. p.31.)

Infancia de 3 a 4 años: “En esta etapa los niños se encuentran ante tareas más complejas como utilizar cubiertos o atarse los pasadores de los zapatos que es un gran desafío para ellos porque todavía no han desarrollado su motricidad fina lo suficiente” (p.32). Infancia 4 años: “En esta edad los niños todavía no alcanzan a desarrollar la motricidad fina claramente, pero realizan actividades con habilidad ya que recortan, escriben su nombre con mayúscula, dibujan su cuerpo, las figuras geométricas, hacen modelado con plastilina, masa, arcilla con más creatividad. Infancia a los 5 años: En esta edad los niños han desarrollado claramente su motricidad fina ya que realizan sus trabajos con más habilidad y destreza utilizando su mano favorita al dibujar”( Tonato, 2013. p.32). Finalmente ya desarrollan su lateralidad, derecha e izquierda, así como también la capacidad de manipular objetos de manera más compleja, como marcar el celular, tirar o jalar de cuerdas, fácilmente pueden voltear un libro.

### **2.3.3. Importancia de la motricidad fina**

Martin & Torres (2015), sobre la importancia de la motricidad fina menciona que “radica en que favorece el desarrollo de los pequeños músculos de la mano (pinza digital) favorable para la escritura y para realizar trabajos más complejos que requieren mayores detalles, como tejer, clavar, coser etc. Por ello se debe realizar actividades desde pequeños que ayuden a desarrollar la motricidad fina y el nivel inicial es de suma importancia ya que es la base donde los niños asimilan aquellos primeros conocimientos, habilidades, destrezas y un adecuado desarrollo motriz en los aspectos viso manual, fonético, facial y gestual por ello es fundamental estimular a los niños desde pequeño con actividades que le permita alcanzar un desarrollo adecuado que le servirá para todo el proceso educativo y en su vida diaria”, por tanto en las escuelas y hogares es una obligación la motivación de esta área “desde lo

más temprano posible, en la medida que cada edad de los niños lo permita y lo requiera” (Martín y Torres, 2015, p.52).

### **III. Hipòtesis**

#### **3.1. Hipòtesis general**

**Hi:** La aplicación de juegos manuales desarrolla significativamente la motricidad fina en los niños de 5 años de la Institución Educativa Particular “Nuevo Amanecer” De Màncora, Talara, Región Piura, 2019.

**Hipòtesis nula:**

**Ho:** La aplicación de juegos manuales **no** desarrolla significativamente la motricidad fina en los niños de 5 años de la Institución Educativa Particular “Nuevo Amanecer” De Màncora, Talara, Región Piura, 2019

## IV. Metodología

### 4.1. Diseño de la Investigación

#### Tipo

La investigación fue de tipo cuantitativo, porque tiene como propósito aplicar un programa de técnicas grafo plásticas para incrementar la motricidad fina en los niños y niñas de 5 años de la I.E Particular “Nuevo Amanecer” con la finalidad de responder a la pregunta de investigación planteada, así como establecer como incrementa la variable motricidad fina.

El estudio de investigación fue de nivel explicativo, según el autor Fidias, Arias en su libro el proyecto de investigación define al nivel explicativo “Se encarga de buscar el porqué de los hechos mediante el establecimiento de relaciones de causa – efecto” con un diseño pre-experimental, con un grupo experimental, con dos mediciones: con una prueba de entrada (pre test) y otra prueba de salida (post test), cuyo diseño lo representamos de la siguiente manera:

<b>GE:</b> O <sub>1</sub> -- X -- O <sub>2</sub>
--

#### Donde:

**GE:** Grupo experimental conformado por 15 estudiante

**O<sub>1</sub>:** lista de cotejo para medir el nivel de motricidad (Pre test)

**X:** La aplicación de la estrategia d juegos manuales

**O<sub>2</sub>:** listo de cotejo para medir el nivel de motricidad (Post test)



## 4.2. Población y muestra

### Población

Es el conjunto de la totalidad de las medidas de las variables de estudio, en cada una de las unidades que componen el universo o población. (Valderrama, 2011), para el presente estudio se consideró como población a todos los niños y niñas de la Institución Educativa Particular “Nuevo Amanecer” De Màncora, Talara, Región Piura, 2019.

**Tabla 1.**

*Distribución de la población de la I.E. “Nuevo Amanecer”*

<b>SECCIÓN</b>	<b>Hombre</b>	<b>Mujeres</b>	<b>Total</b>
3 años	07	13	20
4 años	07	08	15
5 años	06	09	15
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>30</b>	<b>50</b>

*Nota.* Nómina de matriculados.

### Muestra

Según (Tamayo, 2006, p. 25), la muestra es “la parte de la población que se selecciona, de la cual realmente se obtiene la información para el desarrollo del estudio y sobre la cual se efectuarán la medición y la observación de las variables objeto de estudio” .Para hallar la muestra, se utilizó “el método no probabilístico con el muestreo por conveniencia”, en tal sentido la muestra estuvo conformado por 15 niños y niñas de cinco años de edad, como se puede apreciar en la tabla siguiente.

**Tabla 2.**

*Distribución de la muestra de los niños y niñas de 5 años de la I.E Particular "Nuevo Amanecer"*

SEXO	CANTIDAD
Mujeres	09
Hombres	06
TOTAL	15

*Nota:* Nómima de matrícula.

### **4.3. Definición y Operacionalización de las variables e indicadores**

#### **Definición de los juegos manuales**

Son recursos lúdicos de desarrollo y comunicación del ser humano, como forma de representación y comunicación, emplea un lenguaje activo que permite expresarse a través del dominio de materiales plásticos y de distintas técnicas que favorecen al proceso creador del estudiante que le hace posible adaptarse al mundo y les permite a la vez desarrollar habilidades básicas en el marco del desarrollo de la grafo motricidad

#### **Definición de motricidad fina**

Es la movilidad de las manos centrada en tareas como el manejo de las cosas, orientada a la capacidad motora para la manipulación de objetos, creación de formas y figuras para perfeccionar las habilidades manuales.(Rodríguez, 2012)

**Cuadro 1.** Operacionalización de las variables

VARIABLES	DEFINICION OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	INSTRUMENTO
<p><b>Variable Independiente:</b>  <b>Juegos manuales:</b> Son actividades lúdicas de desarrollo y comunicación del ser humano, como forma de representación y comunicación, emplea un lenguaje activo que permite expresarse a través del dominio de materiales lúdicas plásticas</p>	<p>Se determinara que los juegos manuales incrementa el nivel cultural, familiar y educativa que invita a la parte lúdica, comprensión, reflexión a nivel motriz y de conocimiento integral en el niño</p>	<p>Dibujo</p> <p>Pintura</p> <p>Construcción</p> <p>Modelado</p>	<p>Crea nuevos movimientos con todo su cuerpo vivenciando sus posibilidades</p> <p>Reconoce y hace buen uso de su lateralidad</p>	<p>Traza líneas mixtas</p> <p>Dibuja figuras</p> <p>Recorta dibujos usando tijeras</p> <p>Repasa líneas rectas</p> <p>Pinta con sus dedos paisajes</p> <p>Pinta figuras geométricas</p> <p>Pinta con sus dedos siluetas</p> <p>Realiza dibujos con palma de mano</p> <p>Construye objetos con cajas palitos</p> <p>Arma rompecabezas de 20 piezas</p> <p>Hace construcciones con bloques</p> <p>Realiza siluetas con plastilina</p> <p>Modela figuras geométricas</p> <p>Modela siluetas con masa</p>	<p>SESIONES DE APRENDIZAJE</p>
<p><b>Variable dependiente:</b>  <b>Motricidad fina</b></p> <p>capacidad del hombre y los animales de generar movimientos propios referentes al dominio de su cuerpo, el que es el medio que interviene entre el sujeto y el medio ambiente logrando cierto</p>	<p>Se edificara sus movimientos para cimentar su personalidad y desarrollara sus habilidades motoras como arriba-abajo, adelante –atrás,</p>	<p>Soporte y posición</p> <p>Manejo de instrumentos</p>	<p>Demuestra, coordinación, agilidad equilibrio controla sus movimientos</p> <p>Coordina acciones motoras básicas.</p>	<p>Baila y se queda en diferentes posiciones</p> <p>Imita los movimientos de su docente</p> <p>Da vueltas</p> <p>Se desplaza en línea recta</p> <p>Gira de izquierda derecha-viceversa</p> <p>Rasga papel</p>	<p>LISTA DE COTEJO</p>

<p>control y flexibilidad para realizar los movimientos adecuados para el desarrollo psicomotor(Mesonero 1994)</p>	<p>dentro- fuera ya que son parte de su vida</p>	<p>Sujetos</p>	<p>Realiza movimientos coordinados con mayor predicción a nivel psicomotriz.</p>	<p>Enhebra hilo en una aguja Toca la mesa como tambor Lanza la pelota en dirección correcta Pinta dibujos o figuras</p> <p>Señala las partes gruesas de su cuerpo Gira su cuerpo alrededor de un objeto Rueda utilizando su cuerpo Salta con los pies juntos Se desplaza de un lado a otro</p>	
--	--	----------------	--	--	--

#### **4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos**

##### **Observación**

Se utilizó la técnica de la observación, en opinión de Tafur (1995) “la observación es una técnica que consiste en observar atentamente el fenómeno, hecho o caso, tomar información y registrarla para su posterior análisis

##### **Lista de cotejo**

Instrumento que sirve para recopilar datos de los estudiantes donde responden con certeza sus acciones habilidades y destrezas desarrolladas en el proceso de la investigación. Para este tipo de investigación se aplicó la lista de cotejo, la permitio registrar los resultados y logros que alcanzan los niños con respecto al nivel de comunicación oral

Para este estudio de investigación se aplicará la lista de cotejo, la cual nos permitirá registrar los resultados y logros que alcanzan los educandos con respecto al nivel de Motricidad fina

La lista de cotejo cuenta con 15 ítems y 3 dimensiones soporte y posición, manejo de instrumentos y sujeto. cuenta con una escala de nominal “Sí” “No”, que permitió evaluar a los estudiantes sin dificultad el nivel de motricidad fina en los niños de 5 años de inicial de la I.E Particular “Nuevo Amanecer”

Asimismo, el instrumento, fue sometido a un proceso de validación por juicio de expertos, a cargo de la Mgtr. Aidé Soledad Sánchez Cornejo y Lester Froilan Salinas Ordóñez, quien de acuerdo a sus conocimientos dio la conformidad para su aplicación.

#### **4.5. Plan de análisis**

Nuestro trabajo de investigación realizo una reunión con la directora y los de padres de familia para pedir la autorización para la aplicación de la investigación y por ende de la lista de cotejo a sus niños las cuales han servida para recopilar sus respuestas para luego analizarlos e interpretarlos usando la prueba de Spearman y shapiro wilk, en el sistema SPSS versión 26. Asimismo la investigación garantiza la información recopilada mediante una lista de cotejo que fue validada por expertos y luego aplicada a 15 niños y niñas que se escogieron como muestra , como prueba piloto de fiabilidad se aplicó análisis de frecuencias contando barras y gráficos estadísticos las cuales elaboramos una base de datos en Excel conteniendo las variables y dimensiones resultados obtenidos.

#### 4.6. Matriz de consistencia

**Cuadro 2.** Matriz de consistencia

**TÍTULO:** APLICACIÓN DE JUEGOS MANUALES PARA EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA PARTICULAR “NUEVO AMANECER” DE MÁNCORA, TALARA, REGIÓN PIURA, 2019.

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGIA
<p><b>PROBLEMA GENERAL</b> ¿En qué medida la aplicación de juegos manuales desarrolla la motricidad fina en los niños de 5 años de la Institución Educativa Particular “Nuevo Amanecer” De Máncora, Talara, Región Piura, 2019?</p> <p><b>PROBLEMAS ESPECIFICOS</b> ¿En qué medida la aplicación de juegos manuales desarrolla el soporte y posición en los niños de 5 años de la Institución Educativa Particular “Nuevo Amanecer” De Máncora, Talara, Región Piura, 2019?</p> <p>¿En qué medida la aplicación de juegos manuales desarrolla el manejo de instrumentos en los niños de 5 años de la Institución Educativa Particular “Nuevo Amanecer” De Máncora, Talara, Región Piura, 2019?</p> <p>¿En qué medida la aplicación de juegos manuales desarrolla la sujeción con movimientos coordinados en los niños de 5 años de la Institución Educativa Particular “Nuevo Amanecer” De Máncora, Talara, Región Piura, 2019?</p>	<p><b>OBJETIVO GENERAL</b> Determinar en qué medida la aplicación de juegos manuales desarrolla la motricidad fina en los niños de 5 años de la Institución Educativa Particular “Nuevo Amanecer” De Máncora, Talara, Región Piura, 2019.</p> <p><b>OBJETIVOS ESPECIFICOS</b> Establecer en qué medida la aplicación de juegos manuales desarrolla el soporte y posición en los niños de 5 años de la Institución Educativa Particular “Nuevo Amanecer” De Máncora, Talara, Región Piura, 2019.</p> <p>Analizar en qué medida la aplicación de juegos manuales desarrolla el manejo de instrumentos en los niños de 5 años de la Institución Educativa Particular “Nuevo Amanecer” De Máncora, Talara, Región Piura, 2019.</p> <p>Establecer en qué medida la aplicación de juegos manuales desarrolla la sujeción con movimientos coordinados en los niños de 5 años de la Institución Educativa Particular “Nuevo Amanecer” De Máncora, Talara, Región Piura, 2019.</p>	<p><b>HIPÓTESIS GENERAL</b> La aplicación de juegos manuales desarrolla significativamente la motricidad fina en los niños de 5 años de la Institución Educativa Particular “Nuevo Amanecer” De Máncora, Talara, Región Piura, 2019.</p> <p><b>HIPÓTESIS NULA</b> La aplicación de juegos manuales no desarrolla significativamente la motricidad fina en los niños de 5 años de la Institución Educativa Particular “Nuevo Amanecer” De Máncora, Talara, Región Piura, 2019.</p>	<p><b>Aplicación de juegos manuales</b> <b>DIMENSIONES</b> Dibujo Pintura Construcción Modelado</p> <p><b>Motricidad fina</b> <b>DIMENSIONES</b> Soporte y posición Manejo de instrumentos Sujeto</p>	<p><b>Tipo de investigación</b> Aplicada</p> <p><b>Nivel de investigación</b> Explicativa</p> <p><b>Diseño de investigación:</b> Experimental, sub diseño pre experimental</p> <p><b>GE: O<sub>1</sub> X O<sub>2</sub></b> Donde: <b>GE:</b> Grupo experimental <b>O<sub>1</sub>:</b> Pre test <b>X:</b> el experimento <b>O<sub>2</sub>:</b> Post test</p> <p><b>Población</b> 50 niños <b>Muestra</b> 15 niños/as de 5 años <b>Instrumento</b> Lista de cotejo <b>Técnica</b> La observación</p>

#### 4.7. Principios éticos

La Investigación denominada programa de técnicas gráfico plásticas para incrementar el desarrollo de la motricidad fina en los niños de 5 años de la Institución educativa particular “nuevo amanecer”-del distrito de Máncora, provincia de Talara, Región Piura, 2019. Respeto durante el proceso la información de los estudiantes así como todos los derechos de los autores citados, se consideró el reglamento y código de ética de la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote en el que considera los aspectos siguientes:

**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 Versión: 002 Código: CEI F. Implementación: 16-08-19 Página 3 de 6 Elaborado por: Comité Institucional de Ética en Investigación Revisado por: Rector Aprobado con Resolución N° 0973-2019-CUULADECH Católica 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 Version: 002 Código: CEI F. Implementación: 16-08-19 Página 4 de 6 Elaborado por: Comité Institucional de Ética en Investigación Revisado por: Rector Aprobado con Resolución N° 0973-2019-CUULADECH Católica 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. Resultados por objetivos

En relación con el objetivo específico 1: Establecer en qué medida la aplicación de juegos manuales desarrolla el soporte y posición en los niños de 5 años de la Institución Educativa Particular “Nuevo Amanecer” De Máncora, Talara, Región Piura, 2019.

**Tabla 3.**

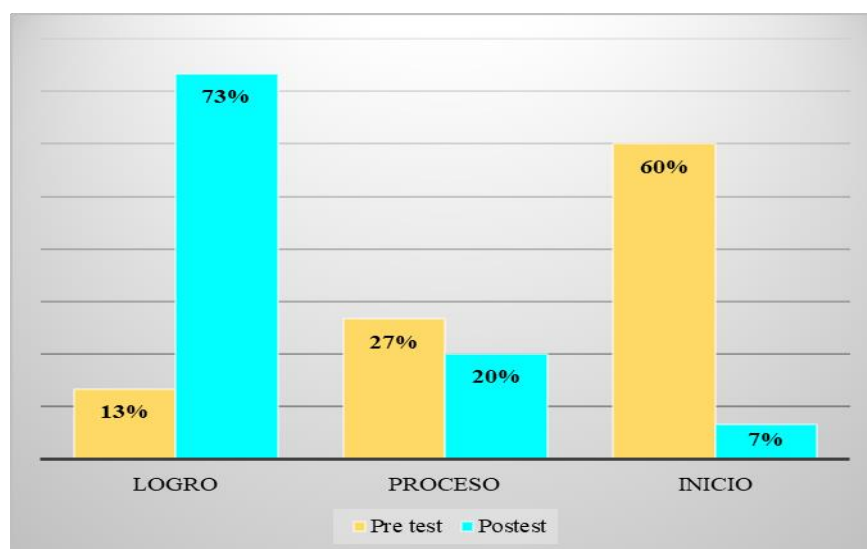
*Resultados de la dimensión soporte y posición*

DIMENSIÓN	Pre test		Postest	
	fi	%	fi	%
Soporte y posición				
Logro	2	13%	11	73%
Proceso	4	27%	3	20%
Inicio	9	60%	1	7%
<b>TOTAL</b>	<b>15</b>	<b>100%</b>	<b>15</b>	<b>100%</b>

*Nota:* Lista de cotejo, pretest y post test, 2019

**Figura 1.**

*Resultados comparativos de la dimensión soporte y*



*Nota:* Tabla 3.

**Descripción:**

En la tabla 3 y figura 1 se evidencia que el 13% de los niños en el pretest del grupo experimental y el 73% de los niños al finalizar la aplicación de los juegos manuales, es decir en el post test, se ubicaron en el nivel A o logro previsto, asimismo el 27% de los niños en el pretest y el 20% de los niños en el post test se ubicaron en el nivel B o proceso, finalmente observamos que el 60% de los niños en el pretest y el 7% en el post test se ubicaron en el nivel C o inicio, de lo cual concluimos que los niños que se ubicaron en el nivel inicio avanzaron a niveles de logro previsto en el proceso de la investigación, como producto de la aplicación de las sesiones de juegos manuales.

**En relación con el objetivo específico 2:** Analizar en qué medida la aplicación de juegos manuales desarrolla el manejo de instrumentos en los niños de 5 años de la Institución Educativa Particular “Nuevo Amanecer” De Máncora, Talara, Región Piura, 2019.

**Tabla 4.**

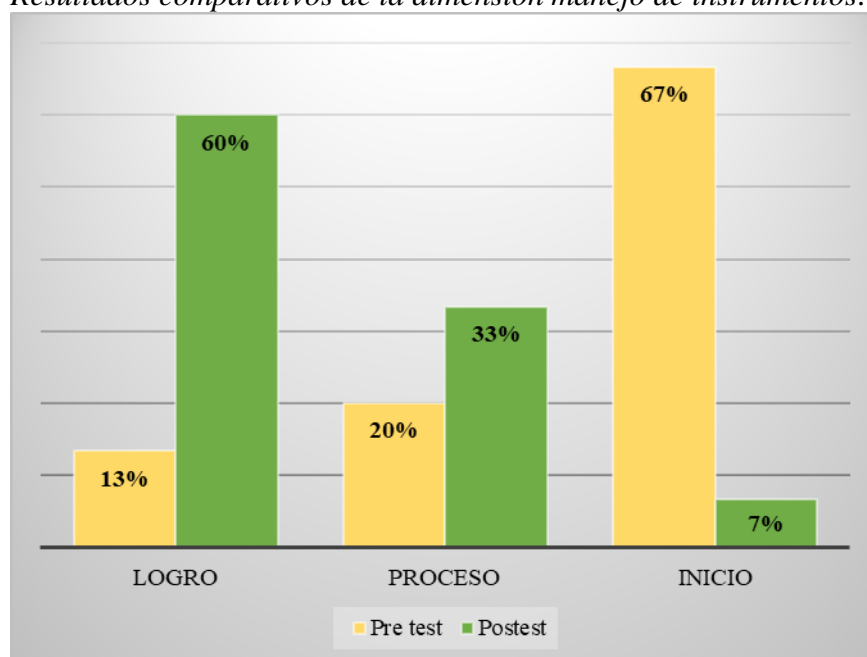
*Resultados de la dimensión manejo de instrumentos.*

DIMENSIÓN	Pre test		Posttest	
	fi	%	fi	%
Manejo de instrumentos				
Logro	2	13%	9	60%
Proceso	3	20%	5	33%
Inicio	10	67%	1	7%
<b>TOTAL</b>	<b>15</b>	<b>100%</b>	<b>15</b>	<b>100%</b>

*Nota:* Lista de cotejo, pretest y post test, 2019.

**Figura 2.**

*Resultados comparativos de la dimensión manejo de instrumentos.*



*Nota:* Tabla 4

**Descripción:**

En la tabla 4 y figura 2 se observa que el 13% de los niños en el pretest del grupo experimental y el 60% de los niños al finalizar la aplicación de los juegos manuales, es decir en el post test se ubicaron en el nivel A o logro previsto, asimismo el 20% de los niños en el pretest y el 33% de los niños en el post test se ubicaron en el nivel B o proceso, finalmente observamos que el 67% de los niños en el pretest y el 7% de los niños en el post test se ubicaron en el nivel C o inicio. Se puede concluir que el aumento progresivo de los niños desde el nivel inicio hasta el nivel de logro previsto fueron consecuencia de la aplicación de sesiones de aprendizaje de los juegos manuales.

**En relación con el objetivo específico 3:** Establecer en qué medida la aplicación de juegos manuales desarrolla la sujeción con movimientos coordinados en los niños de 5 años de la Institución Educativa Particular “Nuevo Amanecer” De Máncora, Talara, Región Piura, 2019.

**Tabla 5.**

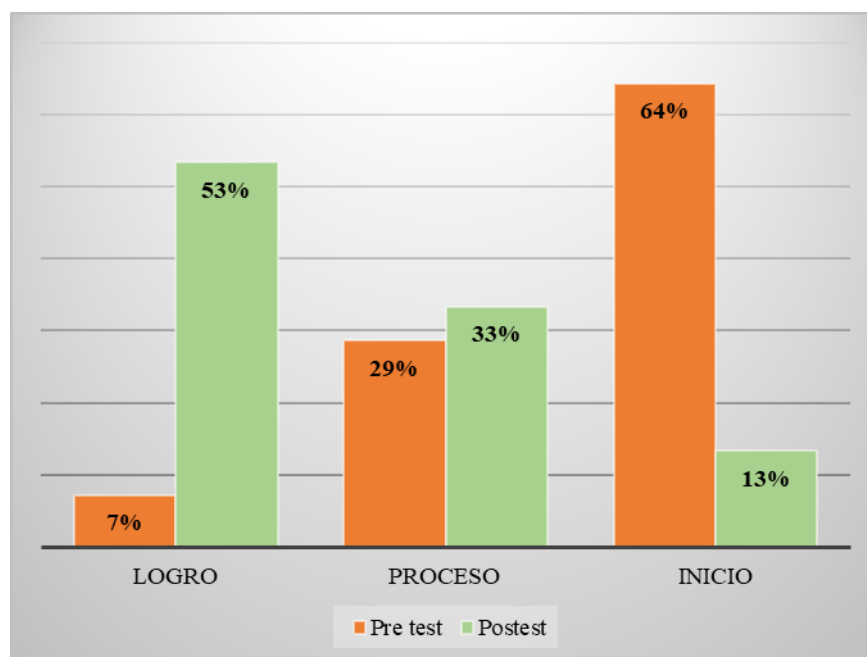
*Resultados de la dimensión sujeción con movimientos coordinados.*

DIMENSIÓN	Pre test		Postest	
	fi	%	fi	%
Sujeción con movimientos coordinados				
Logro	1	7%	8	53%
Proceso	4	29%	5	33%
Inicio	9	64%	2	13%
<b>TOTAL</b>	<b>14</b>	<b>100%</b>	<b>15</b>	<b>100%</b>

*Nota:* Lista de cotejo, pretest y post test, 2019.

**Figura 3.**

*Resultados de la dimensión sujeción con movimientos coordinados*



*Nota:* tabala 5.

**Descripción**

En la tabla 5 y figura 3 se observa los resultados de la evaluación realizada en el pretest y postest, son los siguientes: El 07% de los niños en el pretest del grupo experimental y el 53% de los niños al finalizar la aplicación de los juegos manuales se ubicaron en el nivel A o logro previsto, asimismo el 29% de los niños en el pretest y el 33% de los niños en la evaluación del post test se ubicaron en el nivel B o proceso, finalmente observamos que el 64% de los niños en el pretest y el 13% de los niños en el post test se ubicaron en el nivel C o inicio. Concluyéndose que el paso de los niños del nivel inicio hacia el nivel de logro previsto fue producto de la aplicación de las sesiones de aprendizaje de los juegos manuales.



**En relación con el objetivo general:** Determinar en qué medida la aplicación de juegos manuales desarrolla la motricidad fina en los niños de 5 años de la Institución Educativa Particular “Nuevo Amanecer” De Máncora, Talara, Región Piura, 2019.

**Tabla 6.**

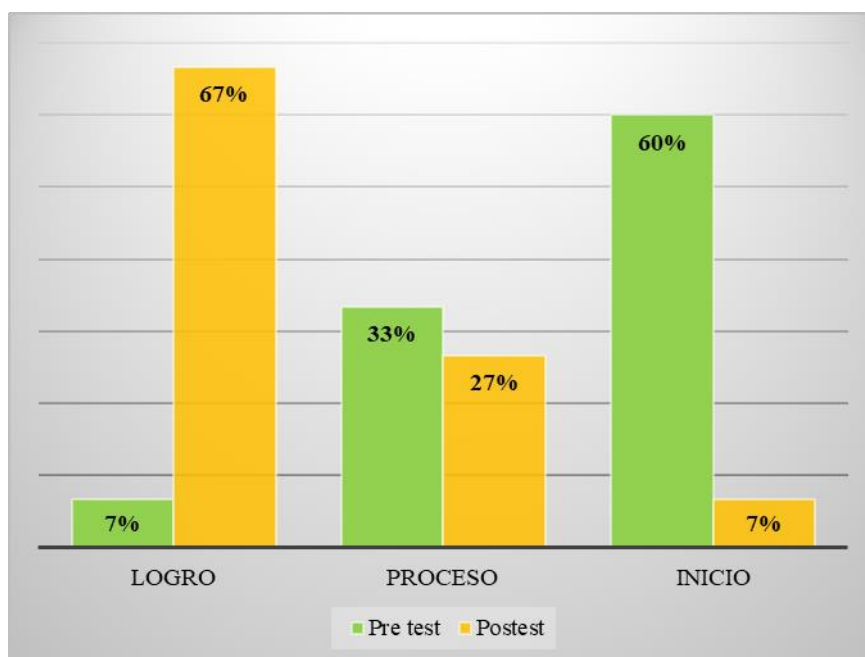
*Resultados de la variable motricidad fina.*

VARIABLE	Pre test		Postest	
	fi	%	fi	%
Motricidad fina				
Logro	1	7%	10	67%
Proceso	5	33%	4	27%
Inicio	9	60%	1	7%
<b>TOTAL</b>	<b>15</b>	<b>100%</b>	<b>15</b>	<b>100%</b>

*Nota:* Lista de cotejo, pretest y post test, 2019.

**Figura 4.**

*Resultados de la variable motricidad fina.*



*Nota:* Tabla 6.

**Descripción:**

En la tabla 6 y figura 1 se observa los resultados de la evaluación realizada en el pretest y post test, son los siguientes: El 07% de los niños en el pretest del grupo experimental y el 67% de los niños al finalizar la aplicación de los juegos manuales, es decir en el post test, se ubicaron en el nivel A o logro previsto, asimismo el 33% de los niños en el pretest y el 27% de los niños en el post test se ubicaron en el nivel “B” o proceso, finalmente observamos que el 60% de los niños en el pretest y el 7% de los niños en el post test se ubicaron en el nivel “C” o inicio, se puede concluir que la mayor cantidad de niños con nivel inicio en el pretest, luego de la experimentación alcanzaron el nivel de logro previsto en el postest.

## Contraste de hipótesis

### Hipótesis general:

La aplicación de juegos manuales desarrolla significativamente la motricidad fina en los niños de 5 años de la Institución Educativa Particular “Nuevo Amanecer” De Mâncora, Talara, Región Piura, 2019.

### Hipótesis nula

La aplicación de juegos manuales desarrolla **no** significativamente la motricidad fina en los niños de 5 años de la Institución Educativa Particular “Nuevo Amanecer” De Mâncora, Talara, Región Piura, 2019.

### Normalidad de datos

Pruebas de normalidad						
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Pretest	,367	15	,000	,713	15	,000
Posttest	,403	15	,000	,667	15	,000

a. Corrección de la significación de Lilliefors

Dado que se observa en la normalidad de datos el valor de  $p=0,000$  en la prueba de Shapiro – Wilk por ser 15 datos, ya sea en el pretest y posttest; en consecuencia se asume la prueba de hipótesis no paramétrica para muestras relacionadas denominada Prueba de Rangos de Wilcoxon.

**Cuadro 3.** Prueba de rangos con signo de Wilcoxon. *Nivel de significatividad 0.05*

		Rangos		
		N	Rango promedio	Suma de rangos
Postest - Pretest	Rangos negativos	0 <sup>a</sup>	,00	,00
	Rangos positivos	13 <sup>b</sup>	7,00	91,00
	Empates	2 <sup>c</sup>		
	Total	15		

a. Postest < Pretest

b. Postest > Pretest

c. Postest = Pretest

**Estadísticos de contraste<sup>a</sup>**

	Postest - Pretest
Z	-3,314 <sup>b</sup>
Sig. asintót. (bilateral)	,001

a. Prueba de los rangos con signo de Wilcoxon

b. Basado en los rangos negativos.

### Interpretación:

De la información mostrada en la tabla tenemos el valor calculado de  $Z=-3.314$ , que es menor al valor teórico de  $Z= -1.645$ , asimismo el valor  $p=0.001$  es menor al valor  $0.05$ , por lo que indica que se rechaza la hipótesis nula del investigador.

### Decisión

De los resultados mostrados en la tabla N° 8 se tiene suficientes indicios empíricos y estadísticos para aceptar la hipótesis del investigador que afirma: La aplicación de juegos manuales desarrolla significativamente la motricidad fina en los niños de 5 años de la Institución Educativa Particular “Nuevo Amanecer” De Mánкора, Talara, Región Piura, 2019.

## 5.2 Análisis de resultados

A continuación, se procederá a realizar el análisis exhaustivo de los resultados presentados y son los siguientes:

Según el objetivo general que plantea determinar en qué medida la aplicación de juegos manuales desarrolla la motricidad fina en los niños de 5 años de la Institución Educativa Particular “Nuevo Amanecer” De Mánкора, Talara, Región Piura, 2019, de la tabla 4 y figura 1 se deduce que en la evaluación realizada en el pretest la mayoría de los niños (60%) se encontraba en el nivel de inicio del desarrollo de la motricidad fina, es decir se justificó la aplicación de los juegos manuales mediante sesiones de aprendizaje acordes y pertinentes a su contexto y ritmo de aprendizaje, seguidamente en el post test se pudo evidenciar que la mayoría de los niños, es decir el 67%, se ubicaron en el nivel de logro previsto, de lo que inferimos que la propuesta pedagógica llevada a cabo fue muy provechosa, asimismo esta afirmación se fortalece con la prueba de hipótesis llevada a cabo donde el valor “Z” obtenido es de 3.314 mayor al valor esperado  $Z=-1.645$ , lo que permite afirmar que la aplicación de juegos manuales desarrolla significativamente la motricidad fina en los niños de 5 años de la Institución Educativa Particular “Nuevo Amanecer” De Mánкора, Talara, Región Piura, 2019 con el valor de  $p=0.001$ .

Nuestros resultados son corroborados por la investigación realizada por Alvarado (2018) quien concluye que “la aplicación de los juegos lúdicas mejora el desarrollo de la motricidad fina en casi el 100% de los niños” (p. 72). Asimismo Poma (2018) también llega a similares resultados cuyo pretest obtiene el 50% en desempeño y en el postest alcanza al 75% de desempeño de habilidad grafomotor producto de las técnicas lúdicas manuales.

Para Rodríguez (2012) la motricidad fina es la flexibilidad de ambas manos, enfocándose en tareas como manipular cosas, la capacidad de manipular objetos, crear formas y

gráficos para mejorar las habilidades manuales.

**Según el objetivo específico 1**, mediante el cual se planteó establecer como la aplicación de juegos manuales incrementa la dimensión soporte y posición en niños y niñas de 5 años de la I.E Particular “Nuevo Amanecer” del distrito de Máncora, Provincia de Talara, Región Piura, 2019. Según la tabla 5 y figura 2, obtuvimos en el pretest que la mayoría, es decir el 60% de los niños se encontraban en el nivel inicio de la dimensión soporte e instrumentos, seguidamente en el post test se alcanzó un resultado de 73% de los niños en nivel de logro previsto, lo que demuestra que los juegos manuales si incremento de manera significativa la dimensión soporte y posición, donde se pudo evidenciar que los niños bailan y se quedan en diferentes posiciones, asimismo mejora su imitación de los movimientos de su docente y da vueltas según lo indicado, así como se desplaza en línea recta y gira de izquierda derecha-viceversa.

Nuestros resultados se ratifican por los estudios realizados por Chuva (2016) quien concluye que la motricidad fina en su componente soporte de objetos y posición mejora su desarrollo fundamentada en las actividades lúdicas manipulativas.

Tonato (2013) menciona que los niños a los 5 años “en esta edad los niños han desarrollado claramente su motricidad fina, el soporte y la posición, ya que realizan sus trabajos con más habilidad y destreza utilizando su mano favorita al dibujar”(p.32).

**Según el objetivo específico 2**, mediante el cual se planteó analizar en qué medida la aplicación de juegos manuales desarrolla el manejo de instrumentos en los niños de 5 años de la Institución Educativa Particular “Nuevo Amanecer” De Máncora, Talara, Región Piura, 2019. Según la tabla 6 y figura 3, obtuvimos que la mayoría del grupo experimental, es decir 67% de los niños se ubicaron en el nivel inicio del desarrollo de la dimensión manejo de instrumentos, para luego de aplicar las sesiones de aprendizaje durante un tiempo programado se pudo obtener en el postest el 60% de los niños en el

nivel de logro previsto, haciendo notar que fueron muy provechosas la aplicación de los juegos manuales, finalmente los niños lograron realizar las actividades de rasgado de papel, así como enhebra hilo en una aguja, el niño toca la mesa como tambor y lanza la pelota en dirección correcta, entre otros.

Los resultados mencionados son corroborados en los estudios realizados por Alvarado (2018) quien afirma que “la aplicación de juegos lúdicos mejora el desarrollo de la motricidad fina, en el empleo adecuado de los útiles básicos para realizar los juegos lúdicos” (p. 56).

Aznar (2011) sobre las experiencias como herramienta para las actividades grafo plásticas para incrementar y desarrollar la motricidad fina, dice que también sirve de apoyo para la enseñanza de la educación artística de los estudiantes, como lo es la manipulación de objetos y ejecución de instrumentos musicales.

Según el objetivo específico 3, mediante el cual se planteó establecer en qué medida la aplicación de los juegos manuales desarrolla la dimensión sujeción con movimientos coordinados en niños y niñas de 5 años de la I.E Particular “Nuevo Amanecer” del distrito de Mánora, Provincia de Talara, Región Piura, 2019. Según la tabla 6 y figura 4, se tuvo como resultados que la dimensión sujetos presenta en el pretest la mayoría de niños, es decir el 67% en el nivel inicio, para luego en el post test un 60% de niños en logro previsto, demostrando un incremento alto en los niños y niña con la aplicación de los juegos manuales, la cual justifica la efectividad de la propuesta pedagógica con incrementos significativos en cada uno de los niveles mayores de desarrollo.

Nuestros resultados son corroborados por la tesis de Quispe (2017) quien también concluyo que “la aplicación de las actividades manuales y la pintura digital es muy efectiva para mejorar el desarrollo Psicomotriz fino, así como los movimientos coordinados en los niños/as de cinco años de edad” (p. 73); lo mismo con el estudio de

Gervacio (2018) quien concluye que “la aplicación de técnicas manipulativas utilizando material concreto, mejoró significativamente la motricidad fina” (p. 86)

Ortega (1992) manifiesta que “el juego infantil constituye una plataforma de encuentro del niño con otras personas; consigo mismo al tener que adaptarse y enfrentarse a reglas de juego; con las cosas que se convierten en elementos de significación y con el lugar donde juega siendo el juego una gran ocasión de aprendizaje y comunicación” (p. 79)



## VI. Conclusiones

- ✓ Del análisis realizado en la tabla 6 y tabla 8, se logró determinar que la aplicación de juegos manuales desarrolla significativamente ( $p=0.001$ ) la motricidad fina en los niños de 5 años de la Institución Educativa Particular “Nuevo Amanecer” De Máncora, Talara, Región Piura, 2019.
- ✓ Del análisis realizado en la tabla 6, se logró establecer que la aplicación de juegos manuales desarrolla significativamente el soporte y posición en los niños de 5 años de la Institución Educativa Particular “Nuevo Amanecer” De Máncora, Talara, Región Piura, 2019..
- ✓ Del análisis realizado en la tabla 6, se logró determinar que la aplicación de juegos manuales desarrolla significativamente el manejo de instrumentos en los niños de 5 años de la Institución Educativa Particular “Nuevo Amanecer” De Máncora, Talara, Región Piura, 2019.
- ✓ Del análisis realizado en la tabla 6, se logró establecer que la aplicación de juegos manuales desarrolla significativamente la sujeción con movimientos coordinados en los niños de 5 años de la Institución Educativa Particular “Nuevo Amanecer” De Máncora

### **Aspectos complementarios**

- Recomendamos a los padres y madres de familia a seguir apoyando y motivando a sus niños, niñas e hijos menores para el buen desarrollo de la psicomotricidad fina, siendo fundamental para el desarrollo de sus habilidades motoras.
- Se recomienda a los docentes capacitarse en nuevas estrategias que permitan fortalecer y desarrollar la psicomotricidad fina en los niños de cinco años.
- Se sugiere que los estudiantes de la Facultad de Educación continúen estudiando el desarrollo de la psicomotricidad fina.

### Referencias bibliograficas

- Aznar, A.(2011) *El plegado en papel como herramienta de apoyo en la enseñanza artística*. Universidad de Murcia- España. Revista Iberoamericana de Educación 2011;57(1):1- 10. doi: <https://rieoei.org/RIE/article/view/1483>
- Ausubel, David (1968). *Psicología educativa: un punto de vista cognitivo*. Extraído de *Cómo mejorar el aprendizaje en el aula y poder evaluarlo*. Colombia: Cadiex internatinal S.A.
- Baptista, L. (2010). *Metodología de la investigación científica*. México: Mc Graw Hill.
- Barrera, Mayra (2015). *Las técnicas grafoplásticas*. Recup. 26-11-17 de: [www.blogger.grafoplastia.com](http://www.blogger.grafoplastia.com)
- Bejarano, F. (2012). *Técnicas grafo plásticas*. Cali: Perter.
- Beteta, A. (2017). *Diseño de un programa de técnicas gráfico plásticas para el desarrollo de la motricidad fina en los niños de la I.E.I. N° 088. (tesis)*, Huánuco, Perú: Universidad de Huánuco.
- Calmels, P. (2006). *Motricidad infantil*. Francia: McGraw-Hill. Historia de la escritura
- Condori, Erika y Choquehuanca, Marina (2015). *Aplicación del programa de actividades grafoplásticas como estrategia para estimular el desarrollo de la coordinación motora fina en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. Tribuno Francisco Mostajo, Paucarpata, Perú: Universidad Nacional de San Agustín, Arequipa.*
- De la Cruz, M., Figueroa, D. y Huamaní, Q. (2015). *La expresión plástica y su relación con el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Particular Karol Wojtyla, Praderas de Pariachi, Ugel 06 ,Ate. Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle Facultad de Educación Inicial. (tesis)*, Lima. Perú.
- Domínguez, Eva (2014). *Creatividad, motivación y retos para la excelencia en la educación reglada y no reglada (mesa redonda)*. Extremadura: Grupo Gex Call, Universidad de Extremadura
- ECDESA (2006). *Técnicas para el desarrollo de la motricidad Fina*. México
- García, Q. (2016). *Diseño de un programa de estrategias metodológicas de educación de la conducta motriz, para favorecer el tratamiento de la conducta motriz, para favorecer el tratamiento de la grafomotricidad de niños y niñas de tres a cinco años de la I.E Inicial N° 233 Señor de la Soledad de la ciudad de Huaraz.(tesis)*. Lambayeque, Perú: Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo.

- GONZÁLEZ, R. (1998) “*Caracterización Motriz del niño cubano de 1 a 6 años que asiste a los Círculos Infantiles*”. Ciudad de La Habana.
- Guangasi, Y. (2015). *Las técnicas grafoplásticas y su incidencia en el desarrollo artístico en los niños de los primeros años de educación inicial de la Escuela Paulo Freire.(tesis)*.Ambato, Ecuador: Universidad Técnica de Ambato. Hernández, H. Fernández, C. y
- LE BOULCH, Jean. (1983) “*El desarrollo psicomotor del nacimiento a los seis años*”, Madrid, Doñate
- Mejía, Piedad y Peralta (2016). *Evaluación e intervención de la grafomotricidad en niños y niñas del segundo año de educación básica de la Unidad Educativa Octavio Cordero Palacios. (Tesis)*.Cuenca. Ecuador: Universidad de Cuenca.
- Minedu (2015). *Rutas del aprendizaje ¿Qué y cómo aprenden nuestros niños y niñas? II ciclo, área curricular: Comunicación, 3, 4 y 5 años de Educación Inicial. Lima*. Recuperado de:  
<http://recursos.perueduca.pe/rutas/documentos/Imicial/Comunicación-II.pdf>
- Montaguano, Cecilia (2013). *Grafoplastía*. Cúcuta, Ecuador: Grefas.
- Murillo, Gabriel (2012). *Técnicas grafoplásticas*. Riobamba: Polinesa.
- Murillo, G. (2012). *Técnicas grafoplásticas*. Riobamba: Polinesia.
- Páez, M. (2015). *La grafomotricidad y su incidencia en el desarrollo de la pre-escritura, de los niños y niñas de 2 a 3 años, del programa de atención CNH (creciendo con nuestros hijos) “Los Peques” de la parroquia Zaracay, Cantón santo Domingo, provincia Santo Domingo de los Stsáchilas”(tesis)*. Ambato, Cuenca, Ecuador: Ecuador. Universidad de Cuenca.
- Pérez, A. (2013). *Actividades educativas con niños de 0 a 4 años*. Santiago: Pantoja S.A.
- Pozo, Aida y Rodríguez, Yoisy (2009). *Influencia del Taller: Aprendo haciendo con material reciclable y el uso de técnicas grafo plásticas para mejorar la coordinación motriz fina de los niños y niñas de 5 años de la I.E. N°253 – Isabel Honorio Lazarte en la ciudad de Trujillo*. Perú: Universidad Cesar Vallejo, Trujillo.
- Pupiales, Hilda y Terán, Cristina (2013). *Estudio de las técnicas grafoplásticas por parte de las promotoras para el desarrollo de la creatividad en niños y niñas de 3 a 5 años de los Centros Integrados del Buen Vivir de la ciudad de Atuntaqui en el año lectivo 2011-2012*. Propuesta alternativa. Ecuador: Universidad Técnica del Norte, Ibarra.

- Quispe, M. (2016). *Aplicación de la pintura digital para mejorar la psicomotricidad fina en los niños y niñas de cinco años de la I.E. Inicial Augusto Salazar Bondy distrito de Wánchaq, Cuzco (tesis)*. Arequipa, Perú: Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa
- Rius, E. (2003). *Competencia motriz. Elementos para comprender el aprendizaje motor en Educación Física Escolar*. Madrid: Gymnos.
- Ruíz, María (2015). *Incidencia de las técnicas grafo plásticas para el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de Educación Inicial y Educación General Básica: Rotary Club Machala Moderno y Andrés Cedillo Prieto, de la ciudad de Machala, período lectivo 2012 – 2013. Machala, El Oro: Universidad Técnica de Machala, Ecuador.*
- Sandoval, Cristobal (2011). *Desarrollo grafoplástico*. Cuenca, Ecuador
- Sánchez y Reyes (2006). *Metodología y diseños en la investigación científica*. Lima, Editorial Visión Universitaria.
- Tamayo, T. (2006). *El proceso de la investigación científica*. 8va. Reimp;5ta. Ed. México: Limusa,.
- Valverde, G. (2017). *Proyecto de innovación para el desarrollo de la coordinación visomanual en niños de 4 años a partir de técnicas gráfico-plásticas (tesis)*. Lima, Perú: PUCP.
- Vigotski, L. (1982) *Pensamiento y Lenguaje: Pueblo y Educación*. Ciudad de La Habana.

## Anexos

### Anexo 1: Instrumento de recolección de datos

#### LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR LA MOTRICIDAD FINA EN NIÑOS DE 5 AÑOS

NOMBRES Y APELLIDOS DEL NIÑO/A:.....

DIMENSIONES	ITEMS	Si	No
Soporte y posición	Baila y se queda en diferentes posiciones		
	Imita los movimientos de su docente		
	Da vueltas		
	Se desplaza en línea recta		
	Gira de izquierda derecha-viceversa		
Manejo de instrumentos	Rasga papel		
	Enhebra hilo en una aguja		
	Toca la mesa como tambor		
	Lanza la pelota en dirección correcta		
	Pinta dibujos o figuras		
Sujetos	Señala las partes gruesas de su cuerpo		
	Gira su cuerpo alrededor de un objeto		
	Rueda utilizando su cuerpo		
	Salta con los pies juntos		
	Se desplaza de un lado a otro		

## Anexo 2: Ficha de validación

### CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA MOTRICIDAD FINA EN NIÑOS DE 6 AÑOS

VARIABLE: MOTRICIDAD FINA								
N°	DIMENSIONES/ITEMS	Pertinencia 1		Relevancia 2		Claridad 3		Sugerencia
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
	<b>Dimensión: Soporte y posición</b>							
1	Baila y se queda en diferentes posiciones	X		X		X		
2	Imita los movimientos de su docente	X		X		X		
3	Da vueltas	X		X		X		
4	Se desplaza en línea recta	X		X		X		
	Gira de izquierda derecha-viceversa							
	<b>Dimensión: Manejo de instrumentos</b>							
5	Rasga papel	X		X		X		
6	Enhebra hilo en una aguja	X		X		X		
	Toca la mesa como tambor	X		X		X		
	Lanza la pelota en dirección correcta	X		X		X		
	Pinta dibujos o figuras	X		X		X		
	<b>Dimensión: Sujetos</b>							
8	Señala las partes gruesas de su cuerpo	X		X		X		
9	Gira su cuerpo alrededor de un objeto	X		X		X		
	Rueda utilizando su cuerpo	X		X		X		
	Salta con los pies juntos	X		X		X		
10	Se desplaza de un lado a otro	X		X		X		

Precisar si existe suficiencia en la cantidad de ítems para evaluar el constructo y las dimensiones correspondientes

.....SI EXISTE LA CANTIDAD NECESARIA DE ITEMS.....

Opinión de aplicabilidad:

Aplicable ( X )      Aplicable después de corregir ( )      No aplicable ( )

Nombre y apellido del juez evaluador: Aida Soledad Sánchez Cornejo

DNI 22497862

Especialidad: Licenciada en Educación Inicial – Magister en Educación

Fecha: 05 – 04 -2019

Mg. Aida Soledad Sánchez Cornejo  
DIRECTORA DE LA IEI N° 012

Firma del experto

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA MOTRICIDAD FINA EN NIÑOS DE 5 AÑOS**

VARIABLE: MOTRICIDAD FINA								
N°	DIMENSIONES/ITEMS	Pertinencia 1		Relevancia 2		Claridad 3		Sugerencia
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
	<b>Dimensión: Soporte y posición</b>							
1	Baila y se queda en diferentes posiciones	X		X		X		
2	Imita los movimientos de su docente	X		X		X		
3	Da vueltas	X		X		X		
4	Se desplaza en línea recta	X		X		X		
	Gira de izquierda derecha-viceversa							
	<b>Dimensión: Manejo de instrumentos</b>							
5	Rasga papel	X		X		X		
6	Enhebra hilo en una aguja	X		X		X		
	Toca la mesa como tambor	X		X		X		
	Lanza la pelota en dirección correcta	X		X		X		
	Pinta dibujos o figuras	X		X		X		
	<b>Dimensión: Sujetos</b>							
8	Señala las partes gruesas de su cuerpo	X		X		X		
9	Gira su cuerpo alrededor de un objeto	X		X		X		
	Rueda utilizando su cuerpo	X		X		X		
	Salta con los pies juntos	X		X		X		
10	Se desplaza de un lado a otro	X		X		X		

Precisar si existe suficiencia en la cantidad de ítems para evaluar el constructo y las dimensiones correspondientes

.....ES PERTINENTE LA CANTIDAD DE ITEMS Y SE SUGIERE LA APLICACIÓN.....

Opinión de aplicabilidad:

Aplicable ( X )      Aplicable después de corregir ( )      No aplicable ( )

Nombre y apellido del juez evaluador: Lester Froilan Salinas Ordoñez

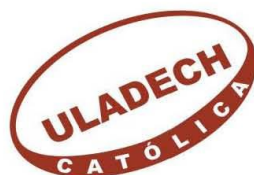
DNI 40349762

Especialidad: Licenciado en Educación – Doctor en Educación

  
Dr. Lester Froilan Salinas Ordoñez



### **Anexo 3: Autorización de aplicación del trabajo de investigación**



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE

**" Año de la lucha contra la corrupción e impunidad"**

*Máncora, 15 de junio de 2019*

**DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR "NUEVO AMANECER" DE  
MÀNCORA.**

**Presente.-**

**ASUNTO: SOLICITO APOYO Y AUTORIZACIÓN PARA EJECUTAR PROYECTO DE  
INVESTIGACIÓN**

Que con la finalidad de realizar estudios e investigación para describir, fortalecer las competencias en el área de psicomotricidad de los niños, asimismo de los aspectos de enseñanza y aprendizaje que involucra el desarrollo de la motricidad fina y la utilización de los juegos manuales en los niños y niñas, asimismo por la necesidad de mejorar la calidad educativa y propiciar mejoras en la práctica pedagógica, razones por la cual como estudiante se ha elaborado el proyecto de Investigación cuyo título es **APLICACIÓN DE JUEGOS MANUALES PARA EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR "NUEVO AMANECER" DE MÀNCORA, TALARA, REGIÓN PIURA, 2019.**, que será en beneficio de los niños, padres de familia y docentes de la Institución Educativa, por lo expuesto SOLICITO a usted señora Directora de la Institución Educativa Particular "Nuevo Amanecer" de Màncora, el apoyo y la autorización para ejecutar proyecto de investigación en el presente año, respetando los protocolos de sanidad y los principios éticos de la Investigación.

Aprovecho la oportunidad para reiterarle los sentimientos de mi mayor consideración y estima personal.

Atentamente,

Espinoza Timana Julia Isabel

### Anexo 4. BASE DE DATOS PRE TEST

RESUMEN PRE TEST								
DIBUJO	PINTURA	CONSTRUCCION	MODELADO	TOTAL	SOPORTE	INSTRUMENTOS	SUJETOS	TOTAL
4	8	8	8	28	10	9	10	29
3	7	8	6	24	8	8	7	23
3	8	6	8	25	8	9	9	26
4	8	6	7	25	9	10	9	28
4	8	7	6	25	9	9	9	27
3	5	8	8	24	8	8	8	24
4	8	8	8	28	8	9	9	26
4	8	7	7	26	10	9	8	27
3	8	8	8	27	8	8	9	25
4	8	7	8	27	8	8	8	24
4	8	8	6	26	10	8	9	27
4	7	6	8	25	8	8	9	25
4	6	7	6	23	9	8	8	25
4	8	7	8	27	9	9	9	27
4	6	7	6	23	8	8	9	25
56	111	108	108	383	130	128	130	388

## BASE DE DATOS POS TEST

RESUMEN POS TEST								
DIBUJO	PINTURA	CONSTRUCCION	MODELADO	TOTAL	SOPORTE	INSTRUMENTOS	SUJETOS	TOTAL
8	8	7	8	31	10	10	9	29
7	6	7	7	27	9	8	10	27
7	8	5	7	27	10	10	8	28
8	8	6	8	30	9	7	10	26
8	8	7	6	29	8	8	8	24
6	6	8	7	27	9	10	9	28
8	8	8	7	31	10	7	8	25
8	8	6	8	30	8	8	9	25
7	7	8	7	29	10	10	9	29
8	6	6	8	28	8	8	5	21
7	7	8	7	29	10	8	10	28
8	7	7	8	30	8	9	10	27
8	8	7	7	30	10	9	8	27
7	6	7	8	28	8	10	9	27
7	7	7	6	27	10	8	8	26
112	108	104	109	433	137	130	130	397

## Anexo 5: Consentimiento informado



**PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN UN ESTUDIO DE  
INVESTIGACIÓN  
(PADRES)  
(Educación Inicial)**

Título del estudio:

APLICACIÓN DE JUEGOS MANUALES PARA EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR “NUEVO AMANECER” DE MÀNCORA, TALARA, REGIÒN PIURA, 2019..

Investigadora: Espinoza Timana Julia Isabel

**Propósito del estudio:**

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado:

APLICACIÓN DE JUEGOS MANUALES PARA EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR “NUEVO AMANECER” DE MÀNCORA, TALARA, REGIÒN PIURA, 2019.. Este es un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

Este trabajo de investigación busca ¿En qué medida la aplicación de juegos manuales desarrolla la motricidad fina en los niños de 5 años de la Institución Educativa Particular “Nuevo Amanecer” De Mánкора, Talara, Región Piura, 2019?, puesto que resulta muy importante el desarrollo de la motricidad fina y las competencias, asimismo la práctica de los juegos manuales, que son recursos para los nuevos conocimientos, posibilitando en los niños de mejorar su capacidad de mejorar sus aprendizajes

**Procedimientos:**

Si usted acepta que su hijo (a) participe y su hijo (a) decide participar en este estudio se le realizará lo siguiente (enumerar los procedimientos del estudio):

1. Realizar las actividades propuestas sobre los juegos manuales
2. Realizar las actividades según la lista de cotejo (progresivamente y en etapas) para evaluar el desarrollo de la motricidad fina

**Riesgos:** (Si aplica)

El presente trabajo de investigación no presenta ningún riesgo, que afecte el bienestar de los estudiantes

**Beneficios:**

Los beneficios que tendrá el estudiante será muchos, tales como:

Mejora de la motricidad fia de su menor hijo o hija, y de recursos que podrán interactuar, asimismo de apoyo educativo para el aula.

**Confidencialidad:**

Nosotros guardaremos la información de su hijo(a) sin nombre alguno. Si los resultados de este seguimiento son publicados, no se mostrará ninguna información que permita la identificación de su hijo(a) o de otros participantes del estudio.

**Derechos del participante:**

Si usted decide que su hijo(a) participe en el estudio, podrá retirarse de éste en cualquier momento, o no participar en una parte del estudio sin daño alguno. Si tiene alguna duda adicional, por favor pregunte al personal del estudio o llame al número telefónico 961294952. Si tiene preguntas sobre los aspectos éticos del estudio, o cree que su hijo(a) ha sido tratado injustamente puede contactar con el Comité Institucional de Ética en Investigación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, correo .....

Una copia de este consentimiento informado le será entregada.

**DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO**

Acepto voluntariamente que mi hijo(a) participe en este estudio, comprendo de las actividades en las que participará si ingresa al trabajo de investigación, también entiendo que mi hijo(a) puede decidir no participar y que puede retirarse del estudio en cualquier momento.

---

**Nombres y Apellidos  
Participante**

---

**Fecha y Hora**

---

**Espinoza Timana Julia Isabel  
Investigadora**

---

**Fecha y Hora**

## Anexo 6: Sesiones de aprendizaje

### SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01 “Abrocha los botones en una chompa” “Desabrocha los botones de una chompa”

#### Datos Generales:

**I.E.P:** Nuevo Amanecer

**Edad:** 5 años

**Propósito:** Que los niños abrochen y desabrochen los botones de una chompa.

#### Aprendizajes esperados

Área	Competencia	Capacidades	Indicador	Instrumento
Comunicación	Se expresa con creatividad a través de diversos lenguajes artísticos.	Utiliza técnicas y procesos de los diversos lenguajes artísticos, incluyendo prácticas tradicionales y nuevas tecnológicas.	-Abrocha los botones en una chompa. - Desabrocha los botones de una chompa.	Lista de cotejo

**Planificación**

<b>Momentos</b>	<b>Estrategia metodológica</b>	<b>Recursos</b>	<b>Instrumento de evaluación</b>
Actividades de rutina	<p>Asistencia, el tiempo, los acuerdos, calendario, SS.HH.</p> <p><b>INICIO</b></p> <p><b>Asamblea:</b> Los estudiantes se sientan de manera circular y dialogamos sobre lo que van a realizar, establecemos los acuerdos para el uso del material y sus cuidados.</p> <p><b>Propósito:</b> Que los niños abrochen y desabrochen botones de una chompa.</p> <p>Los niños escuchan la canción “Debajo de un botón”</p> <p>Debajo de un botón, ton ton Que encontró Martín, tín, tín, tín Había un ratón, ton, ton Ay que chiquitín, tín, tín</p> <p>Ay que chiquitín, tín, tín Era aquel ratón, ton, ton Que encontró Martín, tín, tín Debajo de un botón, ton, ton.</p> <p><b>RESCATE DE SABERES PREVIOS</b></p> <p>En el aula los niños y niñas escuchan la canción y responden</p>	<p>Canción “Debajo de un botón”</p> <p>pandereta</p> <p>Botones chompa</p>	<p>Lista de cotejo</p>

<p>Actividades significativas</p>	<p>las preguntas de la docente,          ¿Qué nos dice la canción?,          ¿Qué personajes encontramos en la canción?, ¿Cómo era el ratón?, ¿Qué encontró el ratón?</p> <p><b>DESARROLLO</b></p> <p>La maestra les muestra una cajita mágica y le pide a un niño que cierre sus ojos y que saque lo que se encuentra dentro de la caja. Los niños observan y la maestra les dice que hermosa chompa quiero ponérmela. Realiza las siguientes preguntas: ¿De qué color es?, ¿Les gusta?, ¿Me la podre poner? Luego explica de manera lúdica que para ponernos la chompa primero debemos abrochar (coger el botón y el ojal) e ingresar el botón). Luego invita a participar en el juego de ponerse la chompa a cada uno de ellos, atendiendo a las características de los niños.</p> <p>- Los niños dibujan la actividad.</p> <p><b>CIERRE</b></p> <p>¿Qué hicimos hoy?, ¿Qué encontramos?, ¿Les gusto?          ¿Cómo se sintieron?</p>		
-----------------------------------	---	--	--



**SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02**  
**COORDINACIÓN MANUAL**  
**“Hace lazos en una zapatilla”**

**Datos Generales:**

**I.E.P** Nuevo Amanecer

**Edad:** 5 años

**Propósito:** Que los niños realicen lazos en una zapatilla.

**Aprendizajes esperados:**

Área	Competencia	Capacidad	Indicador	Instrumento
Comunicación	Se expresa con creatividad a través de diversos lenguajes artísticos.	Utiliza técnicas y procesos de los diversos lenguajes artísticos, incluyendo prácticas tradicionales y nuevas tecnológicas.	Hace lazo en una zapatilla.	Lista de cotejo

**Planificación**

<b>Momentos</b>	<b>Estrategia Metodológica</b>	<b>Recursos</b>	<b>Instrumento de evaluación</b>
Actividades de rutina	<p>Asistencia, el tiempo, los acuerdos, calendario, SS.HH.</p> <p><b>INICIO</b></p> <p><b>Asamblea:</b> Los estudiantes se sientan de manera circular y dialogamos sobre lo que van a realizar, establecemos los acuerdos para el uso del material y sus cuidados.</p> <p><b>Propósito:</b> Que los niños realicen lazos en una zapatilla</p> <p>Los niños escuchan la canción Atarse los cordones es algo fácil de aprender Siéntate y aquí está que es Toma cada punta y una y otra vez Das vuelta vuelta y halar Y los cordones atados están</p> <p>De arriba debajo de un lado a otro Vuelta y vuelta y atados están Como los conejos y los regalos cordones atados y allá van</p> <p>Da vuelta vuelta y halar</p>	<p>pandereta</p> <p>zapatilla</p> <p>pasadores</p>	<p>Lista de cotejo</p>

<p>Actividades significativas</p>	<p>Y los cordones atados están (bis)</p> <p><b>RESCATE DE SABERES PREVIOS</b></p> <p>En el aula los niños y niñas escuchan la canción y responden las preguntas de la docente, ¿Qué nos dice la canción?, ¿Cómo debemos hacer?, ¿Es importante tener los pasadores de las zapatillas atados?.</p> <p>La docente anota en la pizarra las puestas.</p> <p><b>DESARROLLO</b></p> <p>La maestra pregunta a los niños que ¿Sus zapatillas están atadas o desatadas?. Luego les pregunta ¿Debo dejarlo así?, ¿Qué podemos hacer?, ¿Quieren aprender?</p> <p>Entonces escuchemos con atención los pasos que debo seguir para hacer lazos a mi zapatilla y evitar accidentes. La maestra indica que se realice de manera lúdica</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Toma un cordón con cada mano.</li> <li>2. Crúzalo.</li> <li>3. Haz un cordón por debajo del otro y ala</li> <li>4. Haz una alita con un cordón.</li> <li>5. Pasa el otro cordón alrededor de la alita y ala por el del</li> </ol>		
-----------------------------------	---	--	--

	<p>agujero para que formes una mariposa.</p> <p>6. Jala con fuerza de las alitas. La maestra les alienta a que participen lúdicamente para que lo logren por ellos mismos.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Los niños realizan la acción varias veces.</li><li>- Los niños dibujan sus zapatillas</li></ul> <p><b>CIERRE</b></p> <p>¿Qué hicimos hoy?, ¿Con que trabajamos?, ¿Les gusto?</p> <p>¿Cómo se sintieron? ¿Qué colores de zapatillas encontramos?</p>		
--	--	--	--

**SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 03****COORDINACIÓN MANUAL**

“Enrosca la tapa de una botella”

Desenrosca la tapa de una botella”

**Datos Generales:****I.E.P:** Nuevo Amanecer**Edad:** 5 años**Propósito:** Enrosca y desenrosca la tapa de una botella.**Aprendizajes esperados:**

Área	Competencia	Capacidad	Indicador	Instrumento
Comunicación	Se expresa con creatividad a través de diversos lenguajes artísticos.	Utiliza técnicas y procesos de los diversos lenguajes artísticos, incluyendo prácticas tradicionales y nuevas tecnológicas.	- Enrosca la tapa de una botella de plástico. - Desenrosca la tapa de una botella de plástico.	Lista de cotejo

**Planificación.**

<b>Momentos</b>	<b>Estrategia metodológica</b>	<b>Recursos</b>	<b>Instrumento de evaluación</b>
Actividades de rutina	<p>Asistencia, el tiempo, los acuerdos, calendario, SS.HH.</p> <p><b>INICIO</b></p> <p><b>Asamblea:</b> Los estudiantes se sientan de manera circular y dialogamos sobre lo que van a realizar, establecemos los acuerdos para el uso del material y sus cuidados.</p> <p><b>Propósito:</b> Enrosca y desenrosca la tapa de una botella.</p> <p>Adivinanza</p> <p>Cuando se acuerdan de mí siempre me ingresan</p> <p>Pero cuando ya no me quieren Tengo que salir</p> <p>¿Quién será? ¿Quién será?</p> <p><b>RESCATE DE SABERES PREVIOS</b></p> <p>En el aula los niños y niñas escuchan la adivinanza y responden las preguntas de la maestra, ¿Qué nos dice la adivinanza?, ¿Qué será?, ¿Han</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tapa</li> <li>- Botella</li> </ul>	Lista de cotejo

<p>Actividades significativas</p>	<p>visto alguna vez uno? ¿Cómo será?</p> <p><b>DESARROLLO</b></p> <p>La maestra invita a los niños a coger el objeto que se encuentra dentro de la caja de manera ordenada. Luego les reparte cascabeles y les pregunta: ¿Qué podemos hacer con ellos?</p> <p>Los niños responden y mencionan que quieren ingresar los cascabeles dentro de la botella.</p> <p>La docente entonces da la indicación para desenroscar la botella e ingresar los cascabeles e enroscar la tapa.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Luego los niños manipulan sus botellas realizando música con ellas.</li> <li>- El niño dibuja lo que más le gusto de la actividad.</li> </ul> <p><b>CIERRE</b></p> <p>¿Qué hicimos hoy?, ¿Qué objetos usamos?, ¿Cómo se sintieron?</p>		
-----------------------------------	---	--	--

**SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 04**  
**COORDINACIÓN MANUAL**

**“Envuelve una caja pequeña utilizando un papel de regalo”**

**Datos Generales:**

**I.EP:** Nuevo Amanecer

**Propósito:** Que los niños envuelvan una caja con papel de regalo

**Aprendizajes esperados:**

Área	Competencia	Capacidad	Indicador	Instrumento
Comunicación	Se expresa con creatividad a través de diversos lenguajes artísticos.	Utiliza técnicas y procesos de los diversos lenguajes artísticos, incluyendo prácticas tradicionales y nuevas tecnológicas.	- Envuelven una caja pequeña utilizando un papel de regalo	Lista de cotejo



**Planificación**

<b>Momentos</b>	<b>Estrategia Metodológica</b>	<b>Recursos</b>	<b>Instrumento de evaluación</b>
Actividades de rutina	<p>Asistencia, el tiempo, los acuerdos, calendario, SS.HH.</p> <p><b>INICIO</b></p> <p><b>Asamblea:</b> Los estudiantes se sientan de manera circular y dialogamos sobre lo que van a realizar, establecemos los acuerdos para el uso del material y sus cuidados.</p> <p><b>Propósito:</b> Que los niños envuelvan una caja con papel de regalo.</p> <p>Se les canta la siguiente canción          Envolviendo, desenvolviendo,          estira, estira y pan - pan - pan          envolviendo, desenvolviendo,          estira, estira y pan - pan - pan          amiguitos y amiguitas trabajando          sin parar          Amiguitos y amiguitas trabajando          sin parar</p> <p><b>RESCATE DE SABERES          PREVIOS</b></p> <p>En el aula los niños y niñas escuchan la canción responden las preguntas de la maestra, ¿Qué</p>	<p>Pandereta</p> <p>Papel de regalo          Tijera          Cinta          cajas</p>	<p>Lista de cotejo</p>

<p>Actividades significativas</p>	<p>será envolver?, ¿Qué será desenvolver?, ¿Qué envolveré? ¿Qué utilizaré?</p> <p><b>DESARROLLO</b></p> <p>La maestra les muestra a los niños una caja mágica y los niños con los ojos cerrados irán sacando lo que hay dentro de ella: tijera, papeles de regalo, cinta, cajitas de cartón.</p> <p>Luego la maestra les dice que podemos hacer con todos estos materiales. Los niños manipulan los materiales y ellos proponen forrar las cajitas.</p> <p>La maestra reparte los materiales a cada uno de los niños. Todos los niños empiezan a forrar la cajitas. Luego en una hoja bond dibujan las cajitas que elaboraron y colorean</p> <p>Se finaliza dándole plastilina y los niños modelan sus cajitas que forraron.</p> <p><b>CIERRE</b></p> <p>¿Qué hicimos hoy?, ¿Qué forramos?, ¿Les gusto? ¿Cómo se sintieron?¿Que materiales usaron?</p>		
-----------------------------------	--	--	--

**SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 05****COORDINACIÓN VISUOMANUAL**

“Utilizando la técnica de pinzas traslada botones de un lugar a otro”

**Datos Generales:**

**I.E.:** 898 Villas de Ancón

**Propósito:** “Utilizando la técnica de pinzas traslada botones de un lugar a otro”

**Aprendizajes esperados**

<b>Área</b>	<b>Competencia</b>	<b>Capacidad</b>	<b>Indicador</b>	<b>Instrumento</b>
Comunicación	Se expresa con creatividad a través de diversos lenguajes artísticos.	Utiliza técnicas y procesos de los diversos lenguajes artísticos, incluyendo prácticas tradicionales y nuevas tecnológicas.	“Utilizando la técnica de pinzas traslada botones de un lugar a otro”	Lista de cotejo

### Planificación

Momentos	Estrategia Metodológica	Recursos	Instrumento de evaluación
Actividades de rutina	<p>Asistencia, el tiempo, los acuerdos, calendario, SS.HH.</p> <p><b>INICIO</b></p> <p><b>Asamblea:</b> Los estudiantes se sientan de manera circular y dialogamos sobre lo que van a realizar, establecemos los acuerdos para el uso del material y sus cuidados.</p> <p><b>Propósito:</b> “Utilizando la técnica de pinzas traslada botones de un lugar a otro”</p> <p>Los niños cantan una canción</p> <p>Witzy Araña</p> <p>Witzy witzy araña subió a su telaraña hizo un hilo y se puso a trepar</p> <p>witzy witzy araña subió su telaraña vino el viento y la hizo bailar</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Videos</li> <li>- Pinza</li> <li>- Botón</li> <li>- Taper</li> </ul>	<p>Lista de cotejo</p>

<p>Actividades significativas</p>	<p>olea ouo witzy araña witzy araña ya subió (bis)</p> <p>Witzzy witzzy araña subió su telaraña vino la lluvia y se la llevó;</p> <p>ya salió el sol, se secó la lluvia, y witzzy witzzy araña otra vez subió (bis).</p> <p><b>RESCATE DE SABERES PREVIOS</b></p> <p>La maestra realiza las siguientes preguntas: ¿Conoces los botones, ¿De qué tamaño son?, ¿Qué podemos hacer con ellos?</p> <p><b>DESARROLLO</b></p> <p>La docente indica que hoy haremos 2 equipos para realizar un juego. El juego se consta de que equipo traslada en menos tiempo 10 botones de un taper a otro.</p> <p>Los niños realizan la actividad.</p>		
-----------------------------------	---	--	--

	<p>Luego dibujan cuantos botones traslado su equipo.</p> <p><b>CIERRE</b> ¿Qué hicimos hoy?, ¿Cuántos equipos formamos?, ¿Les gusto? ¿Qué trasladaron?.</p>		
--	---	--	--

**SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 06**  
**COORDINACIÓN VISUOMANUAL**  
**“Rasga con los dedos una figura”**  
**“Recorta una figura con tijera”**

**Datos Generales:**

**I.E.P:**Nuevo Amanecer

**Propósito:** “Rasga con los dedos una figura y Recorta una figura con tijera.

**Aprendizajes esperados**

Área	Competencia	Capacidad	Indicador	Instrumento
Comunicación	Se expresa con creatividad a través de diversos lenguajes artísticos.	Utiliza técnicas y procesos de los diversos lenguajes artísticos, incluyendo prácticas tradicionales y nuevas tecnológicas.	Rasga con los dedos una figura y Recorta una figura con tijera.	Lista de cotejo

**Planificación:**

<b>Momentos</b>	<b>Estrategia Metodológica</b>	<b>Recursos</b>	<b>Instrumento de evaluación</b>
Actividades de rutina	<p>Asistencia, el tiempo, los acuerdos, calendario, SS.HH.</p> <p><b>INICIO</b></p> <p><b>Asamblea:</b> Los estudiantes se sientan de manera circular y dialogamos sobre lo que van a realizar, establecemos los acuerdos para el uso del material y sus cuidados.</p> <p><b>Propósito:</b> Rasga con los dedos una figura y Recorta una figura con tijera.</p> <p>Se les canta la siguiente canción</p> <p style="padding-left: 40px;">En el mercadillo he visto Un gran puesto con tijeras Y he comprado una docena “pa” que cortes lo que quieras. No me queda más remedio, Aunque no era mi intención, Pero ha llegado el momento A cortar, a cortar</p> <p><b>RESCATE DE SABERES PREVIOS</b></p> <p>En el aula los niños y niñas escuchan la canción respondan las preguntas de la maestra, ¿De</p>	<p>Música</p> <p>Plastilina</p> <p>Imágenes Tijera</p>	Lista de cotejo



<p>Actividades significativas</p>	<p>qué trata la canción?, ¿Qué va a comprar?, ¿Qué vamos hacer?</p> <p><b>DESARROLLO</b></p> <p>La maestra muestra una caja mágica con varias imágenes de colores y les indica a los niños que cierren sus ojos y que ingresen sus manos y que cada niño ira sacando una imagen. Luego indica que van a rasgar con los dedos la figura. Los niños dibujan la figura que rasgaron. Se les reparte la tijera y les decimos que ahora los recortaremos para pegar en una hoja de color y luego realizar una exposición.</p> <p>- Los niños exponen sus trabajos.</p> <p><b>CIERRE</b></p> <p>¿Qué hicimos hoy?, ¿Con que dibujamos?, ¿Con qué recortamos? ¿Les gusto? ¿Cómo se sintieron?</p>		
-----------------------------------	--	--	--

**SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 07**  
**COORDINACIÓN VISUOMANUAL**

**“Enhebra cuentas”**

**“Punza una figura”**

**Datos Generales:**

**I.E.P:** Nuevo Amanecer

**Propósito:** Enhebra cuentas y punza una figura.

**Aprendizajes esperados**

<b>Área</b>	<b>Competencia</b>	<b>Capacidad</b>	<b>Indicador</b>	<b>Instrumento</b>
Comunicación	Se expresa con creatividad a través de diversos lenguajes artísticos.	Utiliza técnicas y procesos de los diversos lenguajes artísticos, incluyendo prácticas tradicionales y nuevas tecnológicas.	Enhebra cuentas y punza una figura.	Lista de cotejo

### Planificación

Momentos	Estrategia Metodológica	Recursos	Instrumento de evaluación
Actividades de rutina	Asistencia, el tiempo, los acuerdos, calendario, SS.HH.		Lista de cotejo
Actividades significativas	<p><b>INICIO</b></p> <p><b>Asamblea:</b> Los estudiantes se sientan de manera circular y dialogamos sobre lo que van a realizar, establecemos los acuerdos para el uso del material y sus cuidados.</p> <p><b>Propósito:</b> Enhebra cuentas y punza una figura en su totalidad y moldea una figura con masa casera observando el modelo.</p> <p>Se les hace una adivinanza</p> <p>No es cama</p> <p>Ni es león</p> <p>Y desaparece en cualquier rincón</p> <p><b>RESCATE DE SABERES PREVIOS</b></p> <p>La maestra pregunta a los niños ¿A qué lugar vienen a estudiar”, ¿Cómo se llama la maestra que les enseña?</p>	<p>Cuentas</p> <p>Pasador</p> <p>Imágenes</p> <p>Punzón</p> <p>Tecnopor</p> <p>Masa</p>	

	<p><b>DESARROLLO</b></p> <p>La docente pregunta a los niños si les gustaría hacer collares. Los niños responden y la maestra proporciona materiales para ello. Luego les dice a quien le podríamos regalar nuestros collares.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Indica que dibujen a la persona que le regalaran el collar. Ejemplo: mamá, papá, etc.</li><li>- Luego que terminaron punzaran la imagen.</li></ul> <p><b>CIERRE</b></p> <p>¿Qué hicimos hoy?, ¿de quienes hablamos?, ¿Les gusto? ¿Cómo se sintieron?</p>		
--	--	--	--

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 8

### COORDINACIÓN GRAFO PERCEPTIVO

#### “Colorea figuras respetando la direccionalidad”

**Datos Generales:**

**I.E.P:** Nuevo Amanecer

**Propósito:** “Arma una rompecabeza de 30 piezas y Colorea figuras respetando la direccionalidad”

**Aprendizajes esperados**

Área	Competencia	Capacidad	Indicador	Instrumento
Comunicación	Se expresa con creatividad a través de diversos lenguajes artísticos.	Utiliza técnicas y procesos de los diversos lenguajes artísticos, incluyendo prácticas tradicionales y nuevas tecnológicas.	Arma una rompecabeza de 30 piezas y Colorea figuras respetando la direccionalidad	Lista de cotejo

### Planificación

Momentos	Estrategia Metodológica	Recursos	Instrumento de evaluación
Actividades de rutina	<p>Asistencia, el tiempo, los acuerdos, calendario, SS.HH.</p> <p><b>INICIO</b></p> <p><b>Asamblea:</b> Los estudiantes se sientan en la mesa y dialoga con la docente sobre la sesión que van a realizar.</p> <p><b>Propósito:</b> “Arma una rompecabeza de 30 piezas y Colorea figuras respetando la direccionalidad.</p> <p><b>RESCATE DE SABERES PREVIOS</b></p> <p>En la ciudad o en el campo es un amigo del hombre. Adivina este animal, sin que te diga su nombre.(perro).</p> <p>La docente les pregunta a los niños ¿Qué frutas son sus favoritas?, ¿Qué son las frutas?, ¿Qué frutas son de color rojo?’</p> <p><b>DESARROLLO</b></p>	<p>Rompecabeza</p> <p>Colores hojas</p>	<p>Lista de cotejo</p>

<p>Actividades significativas</p>	<p>La maestra les muestra un rompecabeza y les pregunta si quieren conocer los dibujos que tienen la rompecabeza. Observan que son dibujos de frutas. Luego la maestra les dice que dibujen lo observado y que lo van a pintar teniendo en cuenta las recomendaciones del pintado. Posteriormente les da el rompecabeza para que lo armen.</p> <p>¿Qué hicimos hoy?, ¿Con que jugamos hoy? ¿Qué usamos?, ¿Les gusto?</p>		
-----------------------------------	--	--	--

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 9

### COORDINACIÓN GRÁFICO PERCEPTIVO

#### “Calca figura”

#### “Dibuja”

#### Datos Generales:

**I.E.P:** Nuevo Amanecer

**Propósito:** “Calca figura y dibuja”

#### Aprendizajes esperados

Área	Competencia	Capacidad	Indicador	Instrumento
Comunicación	Se expresa con creatividad a través de diversos lenguajes artísticos.	Utiliza técnicas y procesos de los diversos lenguajes artísticos, incluyendo prácticas tradicionales y nuevas tecnológicas.	“Calca figura y dibuja”	Lista de cotejo



## Planificación

Momentos	Estrategia metodologica	Recursos	Instrumento de evaluación
Actividades de rutina	<p>Asistencia, el tiempo, los acuerdos, calendario, SS.HH.</p> <p><b>INICIO</b></p> <p><b>Asamblea:</b> Los estudiantes se sientan en la mesa y dialoga con la docente sobre la sesión que van a realizar.</p> <p><b>Propósito:</b> "Calca figura y dibuja"</p> <p><b>RESCATE DE SABERES PREVIOS</b></p> <p>Volando en el aire y besando las flores se apaga su vida de luz y colores. (la mariposa)</p> <p>La docente les pregunta a los niños ¿Qué insectos conocen?, ¿Tienen miedo a los insectos?, ¿Los insectos vuelan?</p> <p><b>DESARROLLO</b></p> <p>La maestra les muestra brinda los materiales para que los niños calquen el insecto que más les gusto de una hoja a otra, con los materiales correspondientes.</p> <p>-El niño con plastilina modela el insecto que conoció.</p> <p>¿Qué hicimos hoy?, ¿Con que jugamos hoy? ¿Qué usamos?, ¿Les gusto?</p>	<p>Laminas</p> <p>Calca</p> <p>hojas</p>	<p>Lista de cotejo</p>

**SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10**

**COORDINACIÓN GRAFICO PERCEPTIVO**

**“Representa gráficamente formas de escritura”**

**“Resuelve un laberinto”**

**Datos Generales:**

**I.E.P:** Nuevo Amanecer

**Propósito:** “Representa gráficamente formas de escritura y resuelve un laberinto”.

**Aprendizajes esperados**

<b>Área</b>	<b>Competencia</b>	<b>Capacidad</b>	<b>Indicador</b>	<b>Instrumento</b>
Comunicación	Se expresa con creatividad a través de diversos lenguajes artísticos.	Utiliza técnicas y procesos de los diversos lenguajes artísticos, incluyendo prácticas tradicionales y nuevas tecnológicas.	“Representa gráficamente formas de escritura y resuelve un laberinto”	Lista de cotejo

## Planificación

Momentos	Estrategia metodológica	Recursos	Instrumento de evaluación
Actividades de rutina	<p>Asistencia, el tiempo, los acuerdos, calendario, SS.HH.</p> <p><b>INICIO</b></p> <p><b>Asamblea:</b> Los estudiantes se sientan en la mesa y dialoga con la docente sobre la sesión que van a realizar.</p> <p><b>Propósito: Propósito:</b> “Representa gráficamente formas de escritura y resuelve un laberinto”.</p> <p><b>RESCATE DE SABERES PREVIOS</b></p> <p>Soy una niña chiquita con ojitos de cristal; ando si me pones pilas y a veces puedo llorar . (la muñeca)</p> <p>La docente les pregunta a los niños ¿Qué pasaría si la muñeca se pierde?, ¿Qué haríamos?, ¿Dónde la podemos encontrar?</p> <p><b>DESARROLLO</b></p> <p>La maestra les dice que hoy jugaremos a ocultar una muñeca y jugamos a encontrarla. El juego lo realizan varias veces. Luego les da una hoja donde ellos deberán</p>	<p>Hojas</p> <p>Lápiz</p>	<p>Lista de cotejo</p>

	<p>encontrar en camino de la muñeca para llegar a casa. Finalizan escribiendo un nombre para la muñeca.</p> <p>¿Qué hicimos hoy?, ¿Con que jugamos hoy? ¿Qué usamos?, ¿Les gusto?</p>		
--	---	--	--