UNIVERSIDAD SAN PEDRO

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN INICIAL

Técnicas Gráfico Plásticas Para Mejorar La Motricidad Fina En Niños De Cuatro Años De La Institución Educativa N°036; Cajamarca;2024

Tesis para obtener el Título Profesional de Licenciada en Educación Inicial

Autora

Ríos Mantilla, Liliana Sandy

Asesor (ORCID 000-0003-3453-6973)

Morales Ciudad, Jorge

Chimbote– Perú

2024

Indice general

Índice general……...……ii
Índice de tablas……...…….iii
Palabras clave……..……iv
Constancia de originalidad…….…….…v
Título……..……..…vi
Resumen……..……...vii
Abstrac……...…..…..viii
Introducción…….……1
Metodología……17
Resultados……..…….20
Análisis y discusión……27
Conclusiones…….……..29
Recomendaciones……...……30
Referencias bibliográficas……...……31
Anexos……..……..35

Indice de tablas

Tabla 1. Distribución de la población muestral de niños de cuatro años de la Institución Educativa N°036; Cajamarca;2024…….. 13

Tabla 2. Niveles de motricidad fina en niños de cuatro años de la Institución Educativa N°036; Cajamarca;2024, antes de la aplicación de técnicas grafico plásticas…….. 20

Tabla 3. Niveles de motricidad fina en niños de cuatro años de la Institución Educativa N°036; Cajamarca;2024, después de la aplicación de técnicas grafico plásticas ……..…… 21

Tabla 4. Comparación de los estadísticos en los niveles de motricidad fina en niños de cuatro años de la Institución Educativa N°036; Cajamarca;2024 antes y después de la aplicación de los juegos cooperativos……..…. 22

Palabras Clave

Tema	Técnicas grafico plásticas motricidad fina
Especialidad	Educación Inicial

keywords

Topic	plastic graphic techniques fine motor skills
Specialty	Initial education

Línea de investigación

Líneas de investigación	**Área**	**Sub área**	**Disciplina**
Teoría y método educativo	Ciencias sociales	Ciencia de la educación	Educación general

USP | VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN

UNIVERSIDAD SAN PEDRO

CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD

El que suscribe, Vicerrector de Investigación de la Universidad San Pedro:

HACE CONSTAR

Que, de la revisión del trabajo titulado **"Técnicas Gráfico Plásticas Para Mejorar La Motricidad Fina En Niños De Cuatro Años De La Institución Educativa N°036; Cajamarca; 2024"** del (a) estudiante: **Liliana Sandy Ríos Mantilla,** identificado(a) con **Código Nº 2815100029**, se ha verificado un porcentaje de similitud del 28%, el cual se encuentra dentro del parámetro establecido por la Universidad San Pedro mediante resolución de Consejo Universitario Nº 5037-2019-USP/CU para la obtención de grados y títulos académicos de pre y posgrado, así como proyectos de investigación anual Docente.

Se expide la presente constancia para los fines pertinentes.

Chimbote, 11 de Febrero de 2025

UNIVERSIDAD SAN PEDRO
VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN

Dr. JAVIER MARTÍNEZ CARRIÓN
VICERRECTOR

Título

Técnicas Gráfico Plásticas Para Mejorar La Motricidad Fina En Niños De Cuatro Años De La Institución Educativa N°036; Cajamarca;2024

Graphic Plastic Techniques To Improve Fine Motor Skills In Four-Year-Old Children From Educational Institution No. 036; Cajamarca; 2024

Resumen

La presente investigación tuvo como propósito: Determinar si la aplicación de técnicas gráfico plásticas mejora la motricidad fina niños de cuatro años de la Institución Educativa N°036; Cajamarca; 2024. Se selecciona una población muestral de 19 niños de cuatro años. Para lograr los propósitos se trabajó con un tipo de investigación explicativo, con diseño de investigación pre experimental. Se usó la técnica de observación y como instrumento de recolección de datos se utilizó la ficha de observación, validada por expertos. Desarrollando métricas antes y después de las aplicaciones de las técnicas gráfico plásticas. Concluyendo: que se obtuvo una ganancia pedagógica de 16,00 puntos con respecto al estadístico de la media aritmética incrementando la mejora de la motricidad fina en niños de cuatro años de la Institución Educativa N°036; Cajamarca; 2024, asimismo luego de realizar la prueba de verificación de hipótesis donde los cálculos indican que el t calculado es mayor que el t tabulado, por consiguiente, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna.

Abstract

The purpose of this research was: To determine if the application of graphic plastic techniques improves fine motor skills in four-year-old children of the Educational Institution No. 036; Cajamarca; 2024. A sample population of 19 four-year-old children is selected. To achieve the purposes, an explanatory type of research was worked with, with a pre-experimental research design. The observation technique was used and the observation sheet was used as a data collection instrument, validated by experts. Developing metrics before and after the applications of the graphic plastic techniques. Concluding: that a pedagogical gain of 16.00 points was obtained with respect to the arithmetic mean statistic, increasing the improvement of fine motor skills in four-year-old children of the Educational Institution No. 036; Cajamarca; 2024, also after carrying out the hypothesis verification test where the calculations indicate that the calculated t is greater than the tabulated t, therefore, the null hypothesis is rejected and the alternate hypothesis is accepted.

Introducción

Se ha realizado estudios anteriores sobre el problema que se está presentando, de los cuales se han identificado los siguientes estudios considerados como antecedentes que se señalan a continuación sus aportes:

Antecedentes internacionales

Duque (2021) se propuso en una investigación desarrollada con fines de obtención de título; la creación de diferentes, variadas y motivadoras actividades lúdicas que permitan el desarrollo y fortalecimiento de las capacidades motoras finas de los escolares de las edades de 3 y 4 años en un aula del nivel inicial. La investigación empleó una metodología cuantitativa con un enfoque descriptivo y un diseño pre experimental. La muestra se conformó con niños de 3 y 4 años, y se utilizaron técnicas de observación y una ficha de observación como instrumento. Los resultados revelaron que antes de las actividades lúdicas, el 67% de los niños presentaban un nivel bajo en motricidad fina, indicando que aún no habían desarrollado adecuadamente esta habilidad. Como conclusión, se determinó que el desarrollo de las diferentes actividades de aprendizaje, resultaron de gran importancia y de beneficio para los escolares del grupo de muestra y por tanto pueden significar valiosas para su aplicación en otros contextos y con otros escolares.

Chuva (2020) realizó una investigación presentada y sustentada para obtención e grado, la misma que estuvo orientada a poder examinar y analizar la manera en la que los escolares de la edad de 3 años de una determinada institución educativa de nivel preescolar mediante la aplicación de estrategias innovadoras de actividades gráfico-plásticas. Se consignó como objetivo de este estudio la evaluación del impacto de estas técnicas en la mejora de la motricidad fina de los niños. Los resultados mostraron que los escolares, durante la evaluación de inicio se encontraron a un total de 87%; sin embargo, en la evaluación final o pos test; luego de que pudiera implementar las actividades gráfico-plásticas, el puntaje alcanzó el 89% en el nivel de logro que se

esperaba. Los resultados sugieren que la aplicación de las estrategias diseñadas en las actividades lúdicas, mejoran de manera muy significativa las diferentes habilidades y destrezas motoras, además de fomentar la construcción de más y mejores conocimientos.

Cañar (2019), desarrolló una investigación con finalidad de obtener su título de Licenciado en educación pre escolar; la misma que estuvo orientada a establecer el impacto que ejerce el desarrollo de las técnicas gráfico-plásticas en el fortalecimiento de las habilidades motoras finas en los escolares de una respectiva entidad educativa de nivel preescolar en la ciudad ecuatoriana de Loja. Estudio de tipo científico, analítico y sintético, así como inductivo y deductivo y por el uso de estadística descriptiva. En el estudio de tuvo la participación de un total de 12 escolares de las edades de 4 y 5 años. Para la recolección de datos se hicieron uso de la técnica valiosa de la encuesta y de la guía de la observación como instrumento, así como el respectivo Test Dexterímetro de Goodard. Al término de la aplicación de los instrumentos y el respectivo análisis de la información recopilada se logra identificar que el 8,3% evidencia un nivel deficiente de coeficiente psicomotor; por otro lado, se evidencia a un 58,3% con un nivel de coeficiente bueno; y finalmente al 33,4% un nivel muy bueno. Resultados que le permitieron al investigador que pueda concluir que el desarrollo y aplicación de diferentes técnicas gráfico plásticas en el desarrollo de las diferentes actividades pedagógicas han contribuido en la mejora de las capacidades motoras finas en los escolares observados, y se recomienda a los maestros de este nivel educativo que puedan desarrollar e incluir técnicas variadas en la respectiva planificación curricular.

Antecedentes nacionales

Evangelista (2020) desarrolló una tesis con fines de obtención de grado, la misma que estuvo dirigida a poder establecer el impacto de la técnica gráfico-plástica como estrategia para el desarrollo de esta habilidad en los escolares de un aula de la edad de 5 años en una entidad inicial de la ciudad de Huanzapampa, en la región de Huánuco, 2020. El desarrollo metodológico empleado fue cuantitativo, con un nivel aplicado y

un diseño pre experimental que incluyó la aplicación de una evaluación diagnóstica y de una de salida. El grupo de muestra seleccionado, consistió en un total de 20 escolares de un aula de la edad de 5 años. Se utilizó la observación como técnica de recolección de datos y la escala de estimación como instrumento. Los resultados indicaron que en la evaluación diagnóstica o, de entrada, el 61% de escolares se encuentran en un nivel de inicio; entre tanto que el 395 de ellos se encuentran en el nivel de proceso. Mientras que en el desarrollo del pos test: se tiene únicamente al 5% de los escolares que alcanzan el nivel de proceso y satisfactoriamente a un 95% en un nivel de logro esperado o satisfactorio. Esto demuestra que los niños mejoraron significativamente su psicomotricidad fina tras la intervención de la propuesta pedagógica de las técnicas gráfico plásticas. Concluyendo que esta técnica como estrategia tuvo un impacto positivo significativo para el desarrollo de las diferentes habilidades psicomotoras finas en las diferentes dimensiones evaluadas, alcanzado en todas ellas, niveles de logro altos en contraste o comparación con el pre prueba y un valor de p = 0.000 en la prueba de hipótesis.

Domínguez (2020) al desarrollar una investigación, se planteó como propósito fundamental establecer en qué medida el desarrollo de la Propuesta pedagógica denominada: “Técnicas gráfico plásticas en el desarrollo de la Psicomotricidad fina” en los escolares de nivel preescolar de la edad de 3 años. El procedimiento metodológico fue la investigación aplicada de nivel descriptivo explicativo, haciendo un uso del diseño pre experimental, con la aplicación de una evaluación de tipo diagnóstica o de entrada y otra de salida al término de la respectiva aplicación de la propuesta. En el estudio, participaron un total de 24 escolares de la edad indicada. En la recolección de la información se hizo uso de la observación sistemática teniendo a la Lista de cotejo como instrumento de la observación. Los resultados que estos instrumentos nos permitieron obtener se procesaron estadísticamente, los mismos que arrojaron que durante la evaluación diagnóstica se encontró a un 79% de los niños en un nivel de inicio y proceso y al 21% en nivel de logro satisfactorio; sin embargo, luego de la ejecución de la propuesta en la evaluación de salida, se alcanza al 88% de escolares en un nivel de logro satisfactorio y únicamente al 12% en nivel inicio.

Resultados porcentuales que permiten a la investigadora concluir que la propuesta en acción, resulta muy valiosa y altamente significativa para el desarrollo de las habilidades y destrezas psicomotoras en los estudiantes de este nivel; por lo que al mismo tiempo se recomienda su aplicación en otros contextos educativos.

Morales (2020) desarrolla una investigación con fines de obtención e grado, la misma que estuvo orientada a verificar el nivel de influencia que ejercen el desarrollo de diferentes técnicas gráfico plásticas en el fortalecimiento de las capacidades motoras finas en los escolares de una determinada institución del nivel inicial en el distrito de Nuevo Chimbote. En este caso, el investigador hizo uso de la investigación de tipo pre experimental; En esta investigación se propuso demostrar que las técnicas grafico plásticas mejoran el desarrollo de la habilidad de la coordinación motora fina en niños, I.E N° 88400 – Nuevo Chimbote; para ello se empleó el diseño de investigación pre experimental con pre y post test con una muestra constituida por 20 niños de 5 años a los cuales se les aplicó la lista de cotejo para el control y seguimiento de las sesiones a desarrollar y para precisar el nivel de desarrollo a través del pre y post test. Finalmente, los resultados demuestran que se aprecia el nivel de desarrollo de la coordinación motora fina en niños de 5 años posterior a la aplicación de las técnicas grafico plástico, donde un 60% de estos, es decir 12 presentaron un nivel de desarrollo en proceso, mientras tanto, un 40%, que equivale a 8 niños y niñas, obtuvieron logro previsto, ninguno presentó un nivel de inicio. Así mismo, se obtuvo un valor t de -7.504 con 19 grados de libertad en un nivel de 95% de confianza. Finalmente se percibe también el nivel de significancia bilateral, donde el valor es .000, cifra según la regla es inferior a 0.05. Por lo cual se acepta la Hipótesis de investigación, que establece que esta estrategia desarrolla significativamente la coordinación motora fina en los niños, I.E N° 88400 - Nuevo Chimbote.

Juárez (2020) se propuso en su investigación aplicar métodos didácticos basados en juegos constructivos para la enseñanza de matemáticas a niños del PRONOEI "San Carlos" en el distrito de La Unión – Piura durante 2019. La metodología utilizada fue una investigación aplicada con un diseño cuasi experimental. Los resultados indicaron

que el 24% de los estudiantes del grupo experimental lograron destacarse, mientras que el grupo de control obtuvo un 23.8% en el nivel inicial. Un 57.1% de los estudiantes del grupo experimental alcanzó el nivel en proceso y solo el 19.1% quedó en el nivel imprevisto. El investigador concluyó que el uso del programa de juegos constructivos generó diferencias significativas en los niveles de desarrollo del aprendizaje entre los estudiantes de la institución. La aplicación de experiencias didácticas a través de juegos promovió aprendizajes en matemáticas en el grupo experimental, favoreciendo la planificación, el desarrollo de juegos, la convivencia, la cognición y el control. Para la evaluación de los casos lúdicos, se utilizó una lista de cotejo.

Antecedentes locales

Alcantará (2021) La investigación tuvo como objetivo determinar cómo los juegos de construcción pueden mejorar el desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de 4 años de la I.E.I. Nº 755, Asunción. Se utilizó una metodología de investigación aplicada con un diseño preexperimental de un solo grupo, que incluyó pretest y postest. La población total consistió en 37 estudiantes, de los cuales se seleccionó una muestra de 16 niños y niñas de 4 años. La técnica principal de recolección de datos fue la observación, y se emplearon fichas de observación como instrumentos para evaluar ambas variables. Los resultados estadísticos mostraron que en el pretest, el 56% de los niños se encontraban en el nivel inicial, el 38% en proceso y solo el 6% en el nivel logrado. Tras la intervención con juegos de construcción, los resultados mejoraron significativamente: el 6% permaneció en el nivel inicial, el 44% en proceso, y el 50% alcanzó el nivel logrado. En conclusión, se observó una mejora notable en la motricidad fina como resultado de la aplicación de juegos de construcción en los estudiantes de cuatro años en la Educación Básica Regular.

Montoya (2022) la tesis la tesis tuvo como objetivo investigar en qué medida las actividades gráfico-plásticas pueden ser beneficiosas para el desarrollo de la psicomotricidad en niños de 5 años en la I.E.I. N° 188, Pallac, Celendín, 2022. Para lograr esto, se llevó a cabo una investigación aplicada con un diseño preexperimental,

utilizando pretest y postest para evaluar los resultados. La muestra estuvo compuesta por 19 niños de 5 años. La hipótesis fue evaluada mediante la prueba paramétrica t de Student, que arrojó un valor de p=0,000, menor a 0,05, indicando una relación estadísticamente significativa entre los grupos. El principal hallazgo de la investigación fue que la implementación de actividades gráfico-plásticas sí contribuye a mejorar la psicomotricidad en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 188, Pallac, Celendín, durante el año 2022.

Cotrina (2021) la investigación tuvo como objetivo determinar la relación entre el uso de material didáctico y el desarrollo de la motricidad fina en niños de 4 años en la Institución Educativa Nº111 Celendín, durante el año 2021. En términos metodológicos, se adoptó un enfoque descriptivo correlacional transversal y la muestra estuvo compuesta por 28 estudiantes. La técnica utilizada fue la observación, y el instrumento aplicado fue una lista de cotejo. La hipótesis fue evaluada mediante el estadístico no paramétrico Rho de Spearman, que reveló que no existe una relación significativa entre el uso de materiales didácticos y el desarrollo de la motricidad fina (r=0,160 < 0,40). En conclusión, los materiales didácticos tienen una contribución mínima al desarrollo de la motricidad fina en los niños de cuatro años de edad.

En cuanto a la fundamentación científica comenzaremos describiendo a la expresión grafico plástico Casanova y Feíto (2012) definen la expresión plástica como un conjunto de actividades y manifestaciones que, mediante la creación de formas y figuras, permiten al individuo expresar sus pensamientos, desarrollar la organización espacio-temporal, y formar su comprensión de la realidad y la creatividad.

Por su parte, Sarmiento (2010) considera que es un "conjunto de procedimientos destinados a lograr de manera efectiva, a través de una secuencia específica de pasos o acciones, uno o varios productos determinados".

Patricia (2011) citado por Huaracc (2020) presenta diversas técnicas gráfico-plásticas que fomentan el desarrollo de habilidades creativas y motrices en los niños. Entre estas técnicas se encuentran:

Dibujo: Consiste en la creación manual de imágenes utilizando lápices o pinceles para formar distintas figuras. Este proceso no solo resulta en una representación visual, sino que también constituye una forma de arte que enseña y mejora las habilidades para dibujar. El dibujo permite a los niños explorar su imaginación y desarrollar la coordinación ojo-mano mientras representan sus ideas y emociones.

Trozado y rasgado: En esta técnica, los niños utilizan el papel como material principal para la expresión plástica. Rasgar y trozar papel son actividades básicas que introducen a los niños en el uso del material y sirven como una base para técnicas más avanzadas. Estas actividades promueven el desarrollo del tacto, la coordinación óculo-manual y la precisión digital, además de fomentar la creatividad y la capacidad de formar figuras geométricas a partir de fragmentos de papel.

Arrugado: Esta técnica implica arrugar el papel utilizando los dedos índice y pulgar, lo que ayuda a los niños a desarrollar la coordinación motora fina. El arrugado es fundamental para la pre-escritura, ya que mejora la coordinación viso-motora, la percepción táctil y la destreza manual. Además, esta técnica ofrece una experiencia sensorial enriquecedora que contribuye al desarrollo de habilidades motoras esenciales.

Modelado: El modelado es una actividad tridimensional que permite a los niños dar forma a materiales moldeables como plastilina, arcilla o masa. Esta técnica incorpora la profundidad y el volumen, lo que facilita el desarrollo kinestésico al proporcionar una experiencia directa con el material. El modelado estimula habilidades como amasar, aplastar, pellizcar y formar figuras, promoviendo el desarrollo de destrezas motoras finas y la percepción espacial.

Dactilopintura: Esta técnica introduce a los niños en el uso de la pintura a través de la manipulación directa con los dedos y las manos. La dactilopintura genera una variedad de sensaciones visuales y táctiles, promoviendo la expresión artística y emocional. Además, ayuda a desarrollar el tacto, la creatividad y la psicomotricidad fina, al tiempo que proporciona una forma divertida y libre de explorar los colores y las texturas.

Sellado: La técnica de sellado implica estampar una imagen o diseño sobre un soporte utilizando pintura no tóxica o témpera espesa y un sello. Esta técnica permite a los niños crear patrones y diseños repetitivos, promoviendo la coordinación y la precisión. Además, el sellado puede utilizarse para enseñar conceptos básicos de diseño y composición.

Collage: El collage es una técnica que se centra en la originalidad y la complejidad al combinar diversos materiales y colores. Los niños crean composiciones visuales utilizando recortes de papel, telas, y otros elementos, fomentando la creatividad y la coordinación. El collage permite explorar la armonía y la fluidez en las composiciones, desarrollando habilidades artísticas y estéticas.

Recorte y pegado: Esta técnica se refiere al proceso de cortar y unir materiales para crear composiciones. El recorte implica eliminar partes sobrantes para integrar los elementos de manera efectiva, mientras que el pegado se encarga de fijar los materiales en su lugar. Esta actividad ayuda a los niños a desarrollar habilidades motoras finas, coordinación y la capacidad para seguir instrucciones y secuencias.

En cuanto a la motricidad no se limita a la mera ejecución técnica de movimientos y gestos; también abarca aspectos como la creatividad, la espontaneidad y la intuición. En su esencia, la motricidad es una forma de expresar intenciones y personalidades, y juega un papel crucial en la formación de la subjetividad del individuo. A través de la

motricidad, las personas comunican y experimentan su identidad, lo cual va más allá de simplemente realizar acciones físicas.

Duque (2021) describe la motricidad fina como la capacidad para realizar movimientos precisos y delicados, esencial para coordinar la vista y la mano. Esta habilidad permite a los niños usar la pinza digital para tareas que requieren alta precisión, como escribir o manipular objetos pequeños. La motricidad fina implica aplicar fuerza controlada con los dedos y es clave para ejecutar actividades que exigen destreza manual, contribuyendo al desarrollo cognitivo y motor, y favoreciendo la autonomía en actividades diarias y el éxito académico.

Martin y Torres (2015) destacan la importancia del desarrollo de la motricidad fina, subrayando que es fundamental para que los niños adquieran habilidades y destrezas necesarias para la escritura y actividades complejas. Esta capacidad también mejora el proceso educativo y contribuye al desarrollo del conocimiento y la inteligencia.

En conclusión, la motricidad fina es una habilidad esencial en el desarrollo infantil que implica la capacidad de realizar movimientos precisos y coordinados con los dedos. Según Duque (2021), esta habilidad facilita la coordinación entre la vista y la mano, permitiendo a los niños ejecutar tareas que requieren alta precisión, como escribir y manipular objetos pequeños. Martin y Torres (2015) refuerzan esta visión al señalar que el desarrollo de la motricidad fina no solo mejora la capacidad para realizar actividades complejas y la escritura.

Dimensiones de la motricidad fina Según Comellas & Perpinya, (2005) citado por Crisanti (2018)

Coordinación Manual

La coordinación manual se refiere a la capacidad del niño para utilizar ambas manos de manera eficiente y coordinada en la realización de tareas. Esta habilidad implica asignar roles específicos a cada mano, permitiendo que ambas desarrollen las destrezas necesarias para completar una actividad dada.

Inicialmente, el niño debe aprender a coordinar sus manos para que trabajen juntas de manera armónica y también de manera independiente, dependiendo de la tarea que esté realizando. La práctica continua es esencial para que el niño mejore esta coordinación y desarrolle habilidades manuales precisas.

Aunque al principio el uso de la visión es crucial para realizar estas actividades, con el tiempo, la coordinación manual puede lograrse sin depender exclusivamente de la vista. Esto es evidente en personas con discapacidades visuales, quienes también pueden desarrollar habilidades manuales avanzadas a través de otros sentidos y técnicas adaptativas.

La coordinación de los dedos es una habilidad que se desarrolla progresivamente a medida que el niño crece. Este desarrollo está intrínsecamente ligado a la evolución anatómica de la mano y los dedos, lo cual permite al niño adquirir diferentes tipos de agarre y manipular objetos de diversas formas y tamaños.

En la etapa preescolar, el trabajo psicomotor es esencial para fomentar el desarrollo de la motricidad fina, específicamente en lo que respecta a la coordinación de los dedos. Durante este periodo, los niños aprenden a perfeccionar su capacidad para agarrar, sostener y manipular objetos con mayor precisión y control. Las actividades psicomotoras que incluyen ejercicios de agarre, ensambles de piezas pequeñas y manipulaciones diversas son fundamentales para desarrollar estas habilidades.

Coordinación Grafoperceptiva

La coordinación grafoperceptiva se centra en la integración del dominio muscular y motor con la capacidad perceptiva. Este proceso de maduración motriz permite que el niño utilice un instrumento, como un lápiz, para generar respuestas gráficas en una superficie. La coordinación grafoperceptiva no solo implica el control motor fino necesario para realizar trazos precisos, sino también la

capacidad para analizar y ajustar los movimientos en función de los estímulos visuales recibidos. Este tipo de coordinación es fundamental para la escritura y el dibujo, ya que facilita la relación entre el resultado gráfico y los estímulos percibidos.

Coordinación Visomanual

La coordinación visomanual se refiere a la habilidad para realizar tareas manuales guiadas por estímulos visuales. Este proceso requiere que el niño combine la percepción visual con la acción manual para ejecutar movimientos precisos y coordinados. La capacidad para integrar la visión con el movimiento de las manos es esencial para llevar a cabo actividades que demandan alta precisión, como escribir, dibujar y ensamblar objetos. La concentración y el enfoque visual son necesarios para realizar estos ejercicios, ya que la correcta ejecución de las tareas depende de una sincronización efectiva entre lo que se ve y lo que se hace con las manos.

En resumen, es la habilidad para realizar movimientos precisos que integran la percepción visual con la acción manual. Esta capacidad es crucial para el control de la precisión en la interacción con el entorno, permitiendo una respuesta efectiva y ajustada a las demandas de diferentes tareas. Además, implica la integración de la información visual con los movimientos de las manos, facilitando una interacción eficiente con objetos y actividades que requieren una alta precisión. Esta habilidad permite a los niños coordinar y ajustar sus acciones manuales de acuerdo con lo que están viendo, lo que es fundamental para realizar tareas que requieren sincronización y precisión, como escribir, dibujar o ensamblar piezas.

Desarrollar una buena coordinación visomotora es esencial para el progreso en la motricidad fina, ya que proporciona la base para ejecutar movimientos más complejos y coordinados. Los niños que dominan esta habilidad pueden realizar actividades que demandan atención al detalle y control fino, como cortar con tijeras o manipular objetos pequeños. Además, una coordinación visomotora bien

desarrollada contribuye a una mayor autonomía y eficacia en la realización de tareas diarias y escolares.

La presente investigación se justifica por las siguientes razones:

La justificación científica es porque considera que la motricidad fina es esencial para el desarrollo de habilidades cognitivas y académicas en la primera infancia, facilitando la capacidad de los niños para realizar tareas que requieren coordinación y precisión. La literatura científica destaca que una adecuada estimulación de la motricidad fina en la etapa preescolar contribuye significativamente al desarrollo del lenguaje, la escritura y las habilidades sociales. Sin embargo, investigaciones recientes indican que en contextos rurales y con recursos limitados, como en Cajamarca, existe una carencia de estrategias y recursos educativos enfocados en esta área. La presente investigación se centra en la implementación de estrategias gráfico-plásticas para abordar esta deficiencia. La evaluación de estas estrategias permitirá generar evidencia empírica sobre su eficacia y proporcionar datos valiosos para futuras intervenciones en contextos similares.

Justificación desde una perspectiva teórica, el desarrollo de la motricidad fina en los primeros años de vida está respaldado por teorías del desarrollo motor y cognitivo. Según la teoría de la inteligencia motriz de Jean Piaget, la coordinación de movimientos finos es crucial para el desarrollo cognitivo y la adquisición de habilidades más complejas. Además, la teoría de la estimulación temprana sugiere que las actividades gráfico-plásticas no solo promueven el desarrollo motor, sino que también facilitan el aprendizaje multisensorial. La investigación se basa en estos marcos teóricos para diseñar e implementar actividades específicas que fomenten la motricidad fina en niños de cuatro años, adaptadas a las necesidades del contexto educativo.

El beneficio social es porque la implementación de estrategias gráfico-plásticas para mejorar la motricidad fina en la Institución Educativa N°036 tiene un impacto directo en el bienestar y el desarrollo integral de los niños. El fortalecimiento de habilidades motoras finas contribuye a una mejor preparación para el aprendizaje formal y reduce las brechas de desigualdad educativa en zonas rurales. Además, al proporcionar a los docentes herramientas y métodos efectivos, la investigación facilita la mejora de la calidad educativa en la región. El beneficio social se manifiesta en el empoderamiento de la comunidad educativa y el fortalecimiento de las capacidades de los niños, lo cual repercute positivamente en su rendimiento académico y su integración social futura.

La justificación metodológica de la investigación es porque se empleará un diseño metodológico cuantitativo que incluye observaciones, entrevistas y análisis de casos para evaluar la efectividad de las estrategias gráfico-plásticas. Esta metodología permite una comprensión profunda de cómo las actividades propuestas afectan el desarrollo de la motricidad fina en los niños. El diseño metodológico incluye la selección y adaptación de estrategias específicas basadas en la teoría del desarrollo motor y las necesidades del contexto educativo. La recopilación de datos a través de observaciones directas y el análisis de resultados permitirá ajustar y perfeccionar las intervenciones, garantizando una implementación efectiva y adaptada a las realidades locales.

Por otro lado, a nivel nacional, uno de los desafíos persistentes en la educación infantil en Perú es el desarrollo insuficiente de habilidades motoras finas en niños de cuatro años. Este problema es particularmente evidente en áreas rurales y zonas con limitados recursos educativos, como es el caso de la Institución Educativa N°036 en Cajamarca.

La motricidad fina es fundamental para el desarrollo de habilidades cognitivas y académicas, ya que implica la coordinación precisa de movimientos pequeños, necesarios para actividades como la escritura, el recorte y la manipulación de

objetos. Sin embargo, en muchas regiones del Perú, los niños en edad preescolar carecen de oportunidades adecuadas para desarrollar estas habilidades debido a la falta de materiales didácticos y estrategias pedagógicas efectivas.

En la Institución Educativa N°036, se observa que los niños de cuatro años presentan dificultades significativas en la ejecución de tareas que requieren motricidad fina, lo que afecta su preparación para el aprendizaje formal y sus habilidades para participar activamente en actividades escolares. Esta situación es reflejo de una problemática nacional donde la formación de los docentes en técnicas gráfico-plásticas y la provisión de recursos adecuados para la estimulación motora son insuficientes.

El déficit en el desarrollo de habilidades motoras finas puede tener repercusiones a largo plazo en el rendimiento académico y el desarrollo general de los niños. Por ello, es crucial implementar y evaluar estrategias gráfico-plásticas que puedan ser adaptadas y aplicadas en contextos educativos similares. La investigación en este campo busca abordar esta problemática proporcionando herramientas prácticas para mejorar la motricidad fina en los niños de cuatro años, contribuyendo así a su desarrollo integral y preparando el terreno para un aprendizaje efectivo en los años escolares siguientes. En ese sentido planteamos la siguiente pregunta de investigación:

¿En qué medida el taller grafico plástico mejora la motricidad fina en los niños de cuatro años de la Institución Educativa N°036; Cajamarca;2024?

Conceptualización y Operacionalización de variables

Variable independiente: Taller grafico plásticas

Definición conceptual

Según Bejerano (2009), la gráfico-plástica es un recurso de desarrollo y comunicación que se manifiesta a través de diversos lenguajes. La expresión plástica permite que los niños se expresen utilizando distintos materiales y

técnicas, promoviendo así el proceso creativo. En este contexto, lo más importante es que los niños puedan expresarse libremente, sin centrarse en la creación de obras perfectas.

Definición operacional

Las técnicas grafico plásticas se medirá a través de la aplicación de diez actividades de aprendizaje sobre las siguientes dimensiones: Pintura, dibujo y modelado.

Variable dependiente: Motricidad fina

Definición conceptual

Serrano y Luque (2018) señalan que la motricidad fina implica el uso coordinado de brazos, manos y dedos para manipular y manejar objetos que requieren precisión, como tijeras o lápices. En otras palabras, se trata de la capacidad para coordinar de manera precisa la vista, la mano y los dedos según las demandas de la tarea. Esta habilidad es esencial para realizar actividades que requieren un control fino y detallado de los movimientos.

Definición operacional

El nivel de motricidad fina será evaluado con una ficha de observación adaptada de la tesis de adaptado de Crisanti (2018), la cual permitirá medir las tres dimensiones, tales como: coordinación manual, viosmanual y grafoperceptiva, con un total de 17 ítems; todo ello con la siguiente escala: Nivel bajo de 0 a 17 puntos, nivel en medio de 18 a 24 puntos y nivel alto de 25 a 41 puntos.

La hipótesis quedó planteada de la siguiente manera:

La aplicación del taller gráfico plástico mejora significativamente la motricidad fina en los niños de cuatro años de la Institución Educativa N°036; Cajamarca;2024

Los objetivos fueron los siguientes:

Objetivo general

Determinar si la aplicación de Técnicas grafico plástico mejora significativamente la motricidad fina en los niños de cuatro años de la Institución Educativa N°036; Cajamarca;2024

Objetivos específicos

Identificar el nivel de motricidad fina en la dimensión coordinación manual niños de cuatro años de la Institución Educativa N°036; Cajamarca;2024.

Identificar el nivel de motricidad fina en la dimensión coordinación visomanual niños de cuatro años de la Institución Educativa N°036; Cajamarca;2024.

Identificar el nivel de motricidad fina en la dimensión grafoperceptivo niños de cuatro años de la Institución Educativa N°036; Cajamarca;2024.

Metodología

En la implementación y desarrollo de este estudio, se hizo uso de la investigación descriptivo explicativo A criterio de Hernández (2014) porque al desarrollar la investigación se elige realizar una acción y luego observar las consecuencias o efectos.

Así mismo se utilizó el diseño de tipo pre experimental; para lo que se elaboró y desarrolló el pre y pos test y contándose con la participación de un total de un solo grupo para el grupo población así como para la muestra, tal como lo señala según Hernández, (2014), cuyo grado de control es mínimo; su diseño es:

$$\mathbf{GE \quad O_1 \; X \; O_2}$$

Donde:

GE : Grupo experimental

O_1 : Prueba (pre-test)

O_2 : Prueba (post-test)

X : Técnicas grafico plástico

El grupo poblacional y muestral, lo integraron un total de 19 escolares de un aula de 4 años de la I.E.I N° 036; de la ciudad de Cajamarca; durante el periodo lectivo 2024.

Tabla 1

Distribución de la población muestral de niños de cuatro años de la Institución Educativa N°036; Cajamarca;2024

	Sexo		
Grado y sección	**Hombres**	**Mujeres**	**Total**
4 años	8	11	19

Fuente: Dirección de la IE

En cuanto a la aplicación de la respectiva técnica que permitió el recojo de la información requerida: en el desarrollo del presente estudio, se hizo uso de la observación de tipo sistemática; la misma que es la observación minuciosa, permanente y constante a los sujetos que son objeto de estudio y el grupo en el que se centra la investigación.

El instrumento para medir la variable motricidad fina fue una ficha de observación adaptada de la tesis de Adaptado de Crisanti (2018), la cual permitió medir las tres dimensiones, tales como: coordinación manual, visomanual y grafoperceptiva, con un total de 17 ítems; todo ello con la siguiente escala: Nivel bajo de 0 a 17 puntos, nivel en medio de 18 a 24 puntos y nivel alto de 25 a 41 puntos.

Por otro lado, al hablar de validez del instrumento de recolección de información, es aquella que se ocupa de medir de manera efectiva el nivel de la variable de interés, así como la relevancia y significación de las deducciones que se derivan de las puntuaciones respectivas. A fin de que se pueda dar como válido el instrumento diseñado se recurrió a la opinión o juicio de expertos, así como de los diferentes elementos de este estudio.

Según Hernández., Fernández & Baptista (2014) indican que hablar de la confiabilidad del instrumento para la medición, se está hablando del grado en el que su aplicación de manera reiterada al mismo grupo u objeto de análisis permite la obtención de los mismos resultados. El nivel de confiabilidad por su parte, estuvo dada mediante la aplicación del instrumento a un reducido grupo de la población muestral como piloto para luego del resultado se aplique la técnica estadística alfa de Cronbach con el que se determinó el índice de confiabilidad de 0,89

Las técnicas de procesamiento, en este caso se empleó distribuciones tanto de porcentajes así como de frecuencias; teniendo a las medidas de dispersión así

como de tendencia central como la desviación estándar, la varianza, estadística inferencial y para el procesamiento de la información los softwares MS-EXCEL y SPSS v. 23.

Por otro lado, para el desarrollo del respectivo análisis de todos los datos e información se empleó el instrumento diseñado y validado, la ficha de observación, la misma que consiste una serie de ítems para recolectar información en dos oportunidades conocidas como la prueba de pre y post test; evaluando el nivel de la motricidad fina y la efectividad de las técnicas gráfico plásticas.

Resultados

Al término del desarrollo de la investigación, así como del recojo de la información de la misma recogida en dos momentos importantes de la evaluación, tanto en lo que se refiere al Pre y Pos Test; la evaluación diagnóstica y la de salida, y en la que se consideraron cada uno de los ítems planteados por cada dimensión, se han obtenido los resultados que se detallan de manera gráfica y estadística, considerando además en cada uno de ellos sus respectivas interpretaciones:

Tabla 2

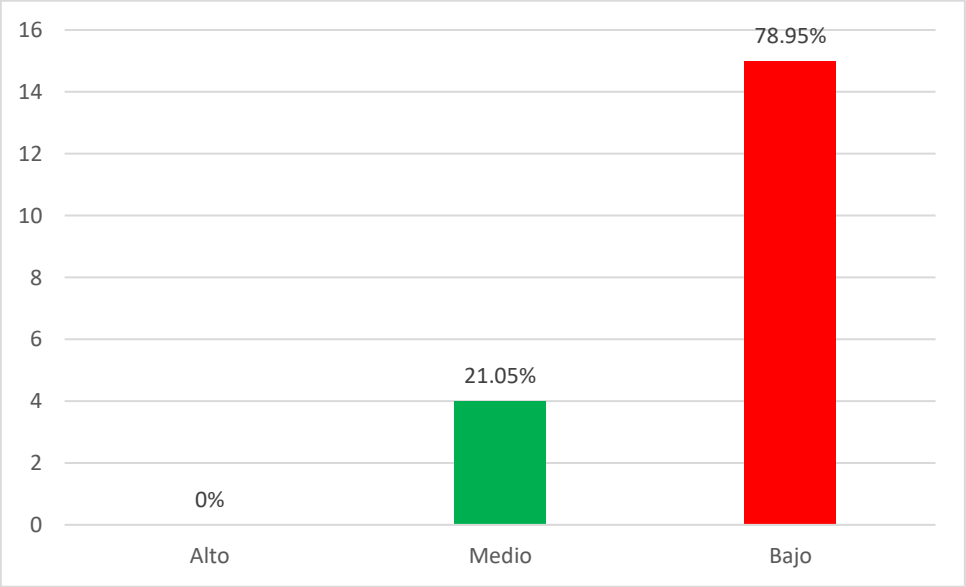
Niveles de motricidad fina en niños de cuatro años de la Institución Educativa N°036; Cajamarca;2024, antes de la aplicación de técnicas grafico plásticas.

NIVELES	Pre-Test	
	f	**%**
Alto	0	0.00
Medio	4	21.05
Bajo	15	78.95
TOTAL	**19**	**100.00**

Nota: En esta tabla muestra cómo cambian las cantidades en la frecuencia

Figura. 1

Porcentajes de niveles del Pre test de motricidad fina en niños de cuatro años de la Institución Educativa N°036; Cajamarca;2024, antes de la aplicación de técnicas grafico plásticas.



Nota. La figura representa los porcentajes de los niveles según nivel.

Interpretación. Los resultados evidenciados en la tabla N° 2 y figura 1, nos evidencian que de los 19 escolares que fueron observados y estudiados se tiene a un total de 15 de ellos que representan el 78.95% quienes durante el pre test se encuentran en un nivel muy bajo; mientras que el 21.05% equivalentes a los 4 escolares restantes se encuentran en nivel medio; no habiéndose encontrado a ningún escolar en un nivel alto en este momento de la evaluación.

Tabla 3.

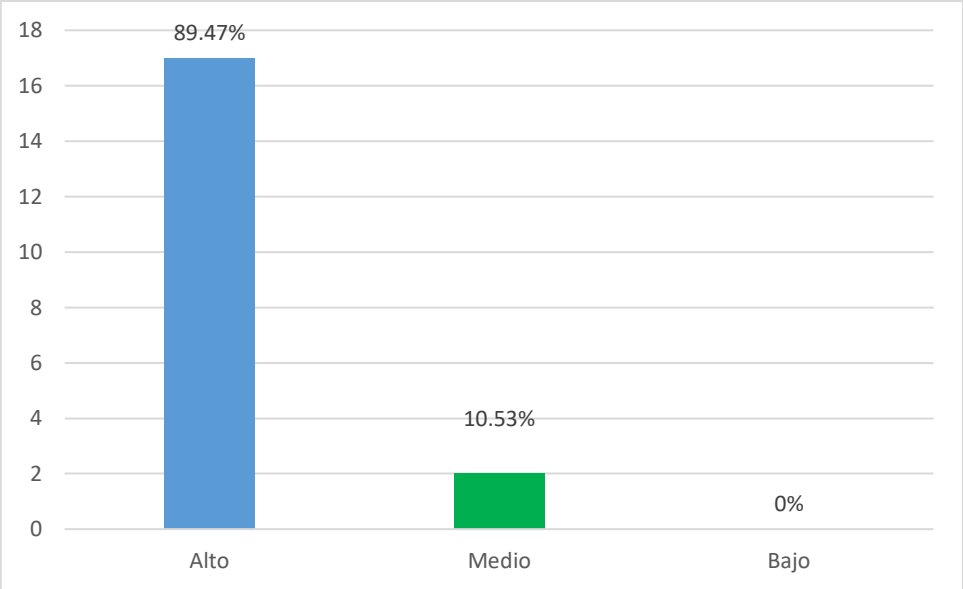
Niveles de motricidad fina en niños de cuatro años de la Institución Educativa N°036; Cajamarca;2024, después de la aplicación de técnicas grafico plásticas.

NIVELES	**Pos-Test**	
	f	**%**
Alto	17	89.47
Medio	2	10.53
Bajo	0	0.00
TOTAL	**19**	**100.00**

Nota: En esta tabla muestra cómo cambian las cantidades en la frecuencia

Figura. 2

Porcentajes de niveles del Pos test de motricidad fina en niños de cuatro años de la Institución Educativa N°036; Cajamarca;2024, después de la aplicación de técnicas grafico plásticas.



Nota. La figura representa los porcentajes de los niveles según nivel

Interpretación; lo que la tabla 3 y la figura 2 anteriores nos evidencian es que en el pos test o evaluación de salida se tiene a un total del 89.47% representando a 17 escolares quienes se encuentran en un nivel alto; mientras que los 2 escolares restantes; es decir, 10,57% se encuentran en nivel medio; no habiéndose encontrado a ninguno de los escolares en un nivel bajo.

Tabla 4

Comparación de los estadísticos en los niveles de motricidad fina en niños de cuatro años de la Institución Educativa N°036; Cajamarca;2024 antes y después de la aplicación de los juegos cooperativos.

Estadísticos	Pre Test	Pos-Test

Media aritmética	21.00	37.00
Desviación Estándar	1.5560	0.7947
Coeficiente de variación	7.41	2.15

Nota. La figura representa las medidas estadísticas.

Interpretación. En la tabla y gráfica nutrieres se puede apreciar la diferencia de lo que significa es la media aritmética es de 16.00 puntos; lo que significa la respectiva ganancia pedagógica que nos ha brindado la propuesta pedagógica en la que se centra el estudio; Por otro lado, también se evidencia la significativa disminución de los respectivos valores en la desviación estándar (1.5560 a 0.7947); lo que desde el punto de vista teórico resulta ser muy favorable, en la aplicación de los juegos cooperativos, para el estadístico coeficiente de variación también hubo una disminución, es decir, que el grupo considerado para el estudio como el grupo de muestra se fue homogenizando luego que se hiciera posible la respectiva variable independiente.

Por tanto, se considera la respectiva decisión estadística, la que permite que se pueda rechazar la hipótesis nula, aceptándose a la hipótesis alterna, lo que nos lleva a indicar que no existió una respectiva eficiencia y eficacia de la puesta en ejecución y acción de la estrategia de las técnicas gráfico plásticas.

Prueba de verificación de hipótesis, esta verificación se refiere a la aplicación y desarrollo de la propuesta pedagógica de las técnicas gráfico plásticas, las mismas que han mejorado de manera muy significativa el desarrollo de las capacidades motoras finas en los escolares de esta muestra, niños y niñas de la edad de cuatro años de la I.E.I N° 036; Cajamarca; durante el año escolar 2024

La respectiva prueba de verificación de la hipótesis se llevó a cabo de acuerdo a lo siguiente:

Estadístico aplicado. Prueba t de student, considerando todos los datos debidamente emparejados se tiene en consideración que los niños o sujetos que se estudian fueron los mismos en los dos momentos importantes del recojo de la información: la del pre y pos test, espectivamente.

Ilustramos mediante pasos::

1º Simbolicamente:

$H_o \quad d = 0$

$H_1 \quad d > 0$

2° Estadístico

El estadístico de contraste en este caso es: la t de Student.

$$t = \frac{\bar{x}_d}{\frac{S_d}{\sqrt{n-1}}}$$

3º Operaciones respectivas

De las respectivas calificaciones planteadas y desarrolladas durante el pre test o evaluación de entrada y las del pos test o evaluación de salida, se logra calcular las diferencias muestrales, de la manera siguiente:

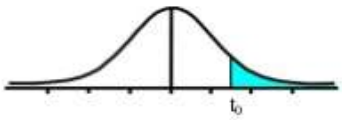
La media de las diferencias es **16.0** y la desviación típica 1**.94**, por otro lado, la raíz cuadrada de 18 = **4.24**, sustituyendo en el estadístico estos valores se obtiene:

t = 34.925

4º Tabla t -Student

Como el contraste es unilateral, buscamos en la tabla t -Student, con 18 grados de libertad, el valor que deja por debajo de sí una probabilidad de 0,95, que resulta ser **1.7341.**

Tabla t-Student



Grados de libertad	0.25	0.1	0.05	0.025	0.01	0.005
1	1.0000	3.0777	6.3137	12.7062	31.8210	63.6559
2	0.8165	1.8856	2.9200	4.3027	6.9645	9.9250
3	0.7649	1.6377	2.3534	3.1824	4.5407	5.8408
4	0.7407	1.5332	2.1318	2.7765	3.7469	4.6041
5	0.7267	1.4759	2.0150	2.5706	3.3649	4.0321
6	0.7176	1.4398	1.9432	2.4469	3.1427	3.7074
7	0.7111	1.4149	1.8946	2.3646	2.9979	3.4995
8	0.7064	1.3968	1.8595	2.3060	2.8965	3.3554
9	0.7027	1.3830	1.8331	2.2622	2.8214	3.2498
10	0.6998	1.3722	1.8125	2.2281	2.7638	3.1693
11	0.6974	1.3634	1.7959	2.2010	2.7181	3.1058
12	0.6955	1.3562	1.7823	2.1788	2.6810	3.0545
13	0.6938	1.3502	1.7709	2.1604	2.6503	3.0123
14	0.6924	1.3450	1.7613	2.1448	2.6245	2.9768
15	0.6912	1.3406	1.7531	2.1315	2.6025	2.9467
16	0.6901	1.3368	1.7459	2.1199	2.5835	2.9208
17	0.6892	1.3334	1.7396	2.1098	2.5669	2.8982
18	0.6884	1.3304	1.7341	2.1009	2.5524	2.8784
19	0.6876	1.3277	1.7291	2.0930	2.5395	2.8609
20	0.6870	1.3253	1.7247	2.0860	2.5280	2.8453
21	0.6864	1.3232	1.7207	2.0796	2.5176	2.8314
22	0.6858	1.3212	1.7171	2.0739	2.5083	2.8188
23	0.6853	1.3195	1.7139	2.0687	2.4999	2.8073
24	0.6848	1.3178	1.7109	2.0639	2.4922	2.7970
25	0.6844	1.3163	1.7081	2.0595	2.4851	2.7874
26	0.6840	1.3150	1.7056	2.0555	2.4786	2.7787
27	0.6837	1.3137	1.7033	2.0518	2.4727	2.7707
28	0.6834	1.3125	1.7011	2.0484	2.4671	2.7633
29	0.6830	1.3114	1.6991	2.0452	2.4620	2.7564
30	0.6828	1.3104	1.6973	2.0423	2.4573	2.7500
31	0.6825	1.3095	1.6955	2.0395	2.4528	2.7440
32	0.6822	1.3086	1.6939	2.0369	2.4487	2.7385
33	0.6820	1.3077	1.6924	2.0345	2.4448	2.7333
34	0.6818	1.3070	1.6909	2.0322	2.4411	2.7284
35	0.6816	1.3062	1.6896	2.0301	2.4377	2.7238
36	0.6814	1.3055	1.6883	2.0281	2.4345	2.7195
37	0.6812	1.3049	1.6871	2.0262	2.4314	2.7154
38	0.6810	1.3042	1.6860	2.0244	2.4286	2.7116

Se observa que el $t_{(tab)}$ = **1.7341**

5º

Matemáticamente

La tabla estadística presentada anteriormente, nos permite apreciar que el respectivo valor del $t_{(cal)}$ = **34.925**, resulta ser mayor al $t_{(tab)}$ = **1.7341**, cifras que nos llevan de manera obligatoria a tener que rechazar la respectiva hipótesis planteada como nula.

6º Decisión estadística

De esta manera, considerando que el valor asignado para el t calculado, resulta ser mayor que el respectivo valor t tabulado; por lo que se tiene que

rechazar la respectiva hipótesis nula.

Es decir, que las técnicas gráfico plásticos mejoran significativamente la motricidad fina en niños de cuatro años de la Institución Educativa N°036; Cajamarca; 2024

Análisis y discusión

Para el desarrollo y ejecución de este estudio, el mismo que se titula: “Técnicas gráfico plásticas para mejorar la motricidad fina niños de cuatro años de la Institución Educativa N°036; Cajamarca;2024”, en la ejecución se orientó mediante la metodología explicativa; para lo que se hizo uso del diseño de carácter pre experimental; mientras que para el recojo de la información se tuvo que aplicar la técnica consistente en la investigación de tipo sistemática, la misma que se relaciona con la realización de una observación directa de manera permanente a los niños o sujetos que son parte muestral de esta investigación, para lo cual se hace uso también del instrumento conocido como la Ficha de observación. La población estuvo constituida por 19 niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa mencionada. Con respecto al análisis de los resultados tenemos: en cuanto a los niveles de motricidad fina en niños de cuatro años de la Institución Educativa N°036; Cajamarca;2024, antes de la aplicación de técnicas gráfico plásticas, apreciamos que 15 escolares, los mismos que significan un 78.95%; entre tanto que 4 escolares que significan el 21.05%; finalmente ninguno de los niños observados ha alcanzado un nivel alto; se considera, por tanto, que el nivel fue bajo.

Asimismo, se identificó el nivel de motricidad fina en niños de cuatro años de la Institución Educativa N°036; Cajamarca;2024, después de la aplicación de técnicas gráfico plásticas, apreciamos que, de los niños observados y evaluados, un total de 17 niños que representan al 89.479% se encuentran en un nivel alto de desarrollo; entre tanto que 2 escolares que significan el 10.53% se encuentran en un nivel medio; mientras que ninguno de los niños observados se encuentran en un nivel de inicio o bajo; lo que nos lleva a determinar que se considera que el nivel fue alto y medio respectivamente.

La diferencia fue significativa en la Motricidad fina en los niños de cuatro años de la Institución Educativa N°036; Cajamarca;2024, antes y después de la aplicación de técnicas gráfico plásticas al obtener 16.00 puntos; lo que evidentemente significa

una obtención o ganancia pedagógica; igualmente se puede apreciar la existencia de una disminución de valores en la desviación estándar (1.5560 a 0.7947); lo que equivale a que se pueda establecer de manera teórica de manera muy favorable en la aplicación y desarrollo de la propuesta pedagógica de las técnicas gráfico plásticas, obteniendo la significatividad de esta propuesta.

Para comprobar la hipótesis que refiere a la respectiva forma en la que se aplicaron las diferentes técnicas gráfico plásticas han mejorado y fortalecido de manera significativa el desarrollo de las capacidades motoras finas en los escolares que fueron evaluados y observados de un aula de 4 años de la Institución seleccionada para la aplicación de esta investigación. Se logró el desarrollo y. la aplicación de la Prueba t de student en la que los datos e información fueron emparejados considerando que los individuos fueron los mismos en las muestras tomadas durante las evaluaciones programadas y ejecutadas.

Se logra apreciar que los valores de $t_{(cal)}$ = **34.925,** resulta ser mayor que el respectivo $t_{(tab)}$ = **1.7341**, resultados que nos permiten rechazar la hipótesis que fue planteada como hipótesis nula.

Tomando la respectiva desición de carácter estadística, obteniendo que el respectivo valor de t calculado, resulta ser mayor que el respectivo valor de t tabulado; lo que permite que omo investigadora se tome la decisión de rechazaar la hipótesis que fuera planteada como nula. Lo que quiere decir que al trabajar es mayor que valor de t tabulado, lo que permitió que se rechazara la hipótesis que se planteara como nula. Lo que significa que el desarrollo y la aplicación de las técnicas gráfico plásticas van a mejorar de manera muy significativa el desarrollo de las capacidades motoras finas en los escolares de un aula de la edad de 4 años de la I.E.I. N°036; Cajamarca; 2024.

Conclusiones

El desarrollo de la propuesta, puesta en marcha para el desarrollo de esta investigación, nos llevó a obtener resultados significativos, los mismos que al ser procesados de manera estadística, hace posible que se puedan arribar a las conclusiones presentadas a continuación:

- Al término del desarrollo de la propuesta pedagógica con el uso de las técnicas grafico plásticas, se logra determinar que esta propuesta permite la obtención de una ganancia pedagógica de 16.00 en relación al estadístico de la media aritmética, lo que permite que se incremente y fortalezca de manera muy significativa el desarrollo de las capacidades motora finas. Lo que nos evidencia que la propuesta pedagógica pueda enriquecer y mejorar el desarrollo de las capacidades motoras finas. en los estudiantes de cuatro años de la Institución Educativa N°036; Cajamarca; 2024.

- Igualmente se identifica que el nivel de desarrollo de las habilidades motoras finas en los escolares de la edad de cuatro años de la Institución Educativa N°036; Cajamarca;2024, durante la evaluación de entrada o pre test, evidencia niveles muy bajos, ya que los porcentajes indican en este nivel a un total del 78.95%, lo que se considera automáticamente en un nivel bueno ya que se trata de la evaluación diagnóstica o de entrada.

- Se Logró identificar los niveles alcanzados en cuanto a la variable desarrollo de la motricidad fina en los escolares de cuatro años de la Institución Educativa N°036; Cajamarca;2024, después del desarrollo y ejecución de la propuesta pedagógica de las técnicas grafico plásticas, obteniéndose resultados muy favorables, lo que significa una importante ganancia pedagógica de un 89.47% respectivamente, lo que permite que se determine como un resultado válido o productivo ya que se trata evidentemente del pos test o prueba de salida.

- Se comparó el nivel de motricidad fina en niños de cuatro años de la Institución Educativa N°036; Cajamarca; 2024, comparación que estuvo orientada a dos momentos del recojo de información tanto en el pre test o antes del desarrollo y aplicación de la propuesta planteada y los resultaos obtenidos al término de la aplicación de la misma durante el pos test. Resultados que pasaron de bajos a altos, apreciándose un incremento positivo, asimismo se procedió con la verificación de la hipótesis planteada para el estudio, concluyendo que los cálculos indican que el t calculado es mayor que el t tabulado, lo que permitió que se determine como válida la hipótesis alterna, entretanto se tenga que rechazar la hipótesis nula.

Recomendaciones

- Al personal directivo de las diferentes instituciones educativas, principalmente del nivel inicial, fortalecer el trabajo colegiado de los y las docentes de este nivel, el mismo que esté orientado al compartir experiencias que permitan la construcción de una planificación orientada al desarrollo y fortalecimiento de las diferentes habilidades motoras de los escolares de este nivel educativo.

- A las y los maestros de la especialidad de Educación Inicial, fortalecer su desempeño docente, mediante la permanente capacitación en estrategias innovadoras que permitan el desarrollo de actividades de aprendizaje significativos con los niños y niñas, sobretodo orientadas al desarrollo de sus habilidades motoras.

- Igualmente, a los docentes continuar con el desarrollo de más trabajos de investigación que permitan el aporte significativo y contribución al desarrollo integral de los estudiantes, así como al enriquecimiento del desempeño como maestros y maestras,

Referencias bibliográficas

Alcántara, B. (2021) *Juego de construcción para mejorar la motricidad fina en niños de 4 años de la IE Nº 755, La Asunción . Universidad San Pedro.* Perú. Recuperado de https://repositorio.usanpedro.edu.pe/server/api/core/bitstreams/ea152917-2c94-4e92-b2c1-03140fee463a/content

Bejerano G. (2009). *La expresión plástica y desarrollo. Instituto de enseñanza secundaria. "El Greco" de Toledo*. España: Universidad de Málaga.

Cañar, N. (2019) *las Técnicas Grafo plásticas para mejorar la motricidad fina en los niños de 4 a 5 años, del nivel inicial II de la Escuela de Educación Básica Miguel Riofrío de la ciudad de Loja*, Universidad Nacional de Loja Facultad de la Educación, el Arte y la Comunicación, Ecuador. https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/21797/1/NARCISA%20 CA %C3%91AR.pdf

Casanova, P. y Feito, J. (2012). *Temario técnico educación infantil*. Madrid: Paraninfo.

Comellas, J. (2003). Camellas, J. (2003). *Psicomotricidad en la Educación Infantil*. Barcelona: Educación Infantil. https://books.google.co.cr/books?id=gSmAKk4yfCoC&printsec=frontcover&source=gbs_atb#v=onepage&q&f=false

Comellas, J., & Perpinyá, A. (2005). *Psicomotricidad en la educación infantil*. Barcelona: Ediciones Ceac.

Chuva, C. (2022). *Las artes plásticas y la coordinación visomotriz en los niños de 3 a 4 años de la Unidad Educativa del Milenio Bernardo Valdivieso de la ciudad de Loja*. Ecuador. Repositorio UNLJ https://dspace.unl.edu.ec/jspui/handle/123456789/26640

Crisanti, Z. (2018) *Aplicación de un programa de técnicas gráfico plásticas para*

incrementar el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años de la I.E. 898 del distrito de Ancón 2017. Universidad Cesar Vallejo. Recuperado de https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/14078/Crisanti_CZE.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Cotrina, F. (2021) El uso de material didáctico y motricidad fina en niños de 4 años de la Institución Educativa Nº111-Celendín, 2021Universidad San Pedro. Perú. Recuperado de https://repositorio.usanpedro.edu.pe/server/api/core/bitstreams/51b51003-f2c4-430d-9a9c-6c306f2215fb/content

Duque, Y. (2021). *Actividades lúdicas para estimular la motricidad fina en niños de 3 a 4 años de educación inicial I en la unidad educativa Enrique Malo Andrade. Tesis de pregrado,* Universidad Politécnica Salesiana, Ecuador, Cuenca - Ecuador. Obtenido de https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/20217/4/UPS-CT009105.pdf

Domínguez, L. (2020) *Técnicas Grafo – Plásticas Para Desarrollar La Psicomotricidad Fina En Los Niños De 3 Años De La Institución Educativa N.º 1253 Caserío Ramos, Distrito De Lagunas, Provincia De Ayabaca - Piura, 2020.* Universidad Los Ángeles de Chimbote. Recuperado de https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/26382/COMPETENCIA_DESARROLLO_DOMINGUEZ_HUMBO_LORGINA.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Evangelista, J. (2020) *Técnicas De Grafico Plástico Como Estrategia Para Mejorar El Desarrollo En Psicomotricidad Fina En Los Niños De 5 Años De La I.E.I 32351, Huanzapampa, Huánuco, 220.* Universidad Los Ángeles de Chimbote. Recuperado de https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/26449/ESTRATEGIA_GRAFICO_EVANGELISTA_HUERTO_JENNY_MARLENI.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Espejo R. y Flores K. (2021) *Estrategia metodológica para la motricidad fina en niños de tres años, Institución Educativa 440 Las Flores de la Pradera, Pimentel 2021*. Universidad Cesar Vallejo. Perú. Recuperado de https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/95030/Espejo_JR-Flores_RKS-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Hernández R., Fernández C. y Baptista M. (2014). *Metodología de la Investigación*. Editorial Mcgraw-HILL. México. Recuperado de https://www.icmujeres.gob.mx/wp-content/uploads/2020/05/Sampieri.Met.Inv.pdf

Huarac, S. (2020) *Técnicas Gráfico Plásticas Para Mejorar El Desarrollo De La Psicomotricidad Fina En Niños De 4 Años De La I.E.I. "Divino Maestro" – Cochapampa* - CARHUAZ, 2020. Universidad. Los Ángeles de Chimbote. Perú. Recuperado de https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/24699/FINA_GRAFICO_HUARAC_COCHACHIN_SILVIA_YIOVANA.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Juárez, O. (2020). *Aplicación didáctica del juego de construcción para los aprendizajes de las matemáticas de los niños, del PRONOEI "San Carlos" en el distrito la Unión – Piura*. Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Piura.

Montoya, B.(2022) *Actividades gráfico plásticas para desarrollar la psicomotricidad, en estudiantes de 5 años, I.E.I. N° 188, Pallac, Celendín,* 2022. Universidad San Pedro. Perú. Recuperada de https://repositorio.usanpedro.edu.pe/server/api/core/bitstreams/3c09e1aa-7145-42ac-9df6-c8327a372fe0/content

Morales D. (2020) *Técnicas grafico plásticas para desarrollar la coordinación motora fina en niños, I.E N° 88400 – Nuevo Chimbote*. Universidad San Pedro. Perú Recuperado de https://repositorio.usanpedro.edu.pe/server/api/core/bitstreams/8840fbe1-4daf-47e4-9170-44c661ec1513/content

Patricia, R. (2011) *La expresión plástica para el desarrollo del pensamiento creativo en las niñas del primer año de Educación General Básica de la Escuela "Santa Teresita" del D.M.Q Durante el año Lectivo 2010- 2011, sustentada* . Universidad Central del Ecuador. Recuperado de

Sarmiento, F. (2010). *La técnica didáctica en el campo de la metodología pedagógica.* México: McGrawHill.

Serrano, P. y De Luque, C. (2018). *Motricidad fina en niños y niñas. Desarrollo, problemas, estrategias de mejora y evaluación*. Madrid: Narcea. Recuperado de: https://elibro-net.ponton.uva.es/es/ereader/uva/113131

Anexos:

1. Matriz de operacionalización de variables

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición
Actividades grafico plásticas	Son actividades artísticas diseñadas para promover el control segmentario de la mano y la creatividad del niño, con el objetivo de fomentar su desarrollo integral y estético. Minedu (2020)	Definición operacional Las técnicas grafico plásticas se medirá a través de la aplicación de diez actividades de aprendizaje sobre las siguientes dimensiones: Pintura, dibujo y modelado.	Pintura Dibujo Modelaso Recorte y pegado	----------	---------	
Motricidad fina	Es cualquier actividad que involucra el uso de las partes más delicadas del cuerpo, como las manos, los pies y los dedos. Este concepto se enfoca en las habilidades desarrolladas con estas partes, ya sea de manera individual o combinada. Por ejemplo, se puede ilustrar con acciones como recoger semillas usando los dedos de las manos o sostener pañuelos con los dedos de los pies. Además, estas habilidades motoras finas son fundamentales para la coordinación y el desarrollo en etapas tempranas de la	El nivel de motricidad fina será evaluado con una ficha de observación adaptada de la tesis de Adaptado de Crisanti (2018), la cual permitirá medir las tres dimensiones, tales como: coordinación manual, visomanual y grafoperceptiva, con un total de 17 ítems; todo ello con la siguiente escala: Nivel inicio de 0 a 17 puntos, nivel en proceso de 18 a 24 puntos y nivel logrado de 25 a 41 puntos.	Coordinación manual	Abrocha botones	1,2,3,4,5	**Ordinal**
				Desabrocha los botones		
				Modela bolitas		
				Enrosca la tapa de una botella		
				Desenrosca la tapa de una botella		
			Coordinación visomanual	Realiza origami simple	6,7,8,9,10,11,12	
				Rasga con los dedos una figura		
				Recorta una figura con la tijera		
				Enhebra cuentas.		
				Punza una figura.		
				Aplicando masa blanda reproduce una figura.		
				Respeta las líneas utilizando pincel y pintura.		
			Coordinación grafo perceptivo	Colorea figuras respetando la direccionalidad.	13,14,15,16,17	
				Dibuja		

	vida, ya que contribuyen a la precisión y control en diversas tareas diarias (Camellas, 2003).			Representa gráficamente formas de escritura Resuelve un laberinto.		

2. Matriz de consistencia

<table>
<tr><td colspan="5">Técnicas gráfico plásticas para mejorar la motricidad fina niños de cuatro años de la Institución Educativa N°036; Cajamarca;2024</td></tr>
<tr><th>Problema</th><th>Variable de estudio</th><th>Objetivo General</th><th>Hipótesis</th><th>Metodología</th></tr>
<tr>
<td rowspan="2">¿En qué medida las técnicas gráfico plásticas para mejorar la motricidad fina niños de cuatro años de la Institución Educativa N°036; Cajamarca;2024?</td>
<td rowspan="2">Técnicas gráfico plásticas

Motricidad fina</td>
<td>Determinar si la aplicación de técnicas gráfico plásticas para mejorar la motricidad fina niños de cuatro años de la Institución Educativa N°036; Cajamarca; 2024
Objetivos Específicos</td>
<td rowspan="2">La aplicación de técnicas gráfico plásticas mejorara la motricidad fina niños de cuatro años de la Institución Educativa N°036; Cajamarca; 2024

La aplicación de técnicas gráfico plásticas no mejorara la motricidad fina niños de cuatro años de la Institución Educativa N°036; Cajamarca; 2024</td>
<td rowspan="2">Tipo investigación: Descriptiva Explicativa
Diseño investigación:
Pre-experimental
GE: O₁ X O₂
Donde
GE = Grupo experimental
O₁ = Pre test
X = Aplicación del taller grafico plástico
O₂ = Post test
Población y muestra.
La población estará constituida por 19 niños de 4 años de la Institución Educativa N°036
Técnicas e instrumentos de recolección de datos
Técnica
La técnica es la investigación sistemática que consiste en la observación cuya finalidad es recopilar información pertinente sobre el desarrollo en nivel de motricidad fina en niños de 4 años.
Instrumento:
Ficha de observación
Escala ordinal</td>
</tr>
<tr>
<td>Identificar el nivel de motricidad fina en la dimensión coordinación manual niños de cuatro años de la Institución Educativa N°036; Cajamarca;2024.

Identificar el nivel de motricidad fina en la dimensión coordinación visomanual niños de cuatro años de la Institución Educativa N°036; Cajamarca;2024.

Identificar el nivel de motricidad fina en la dimensión grafoperceptivo niños de cuatro años de la Institución Educativa N°036; Cajamarca;2024.</td>
</tr>
</table>

Anexo 03 : Instrumento de recolección de datos

FICHA DE OBSERVACION

Información general: Institución Educativa N°036; Cajamarca;2024
Nivel: Inicial Sección:4 años
Variable de estudio: Motricidad fina
Finalidad: Determinar si la aplicación de una propuesta de taller de gráfico plástico
Instrucciones:
Marcar con un aspa (x) o cruz (+), según corresponda su respuesta a preguntas respectivas.

Nº	DIMENSION/ITEMS	ESCALA DE VALORACIÓN		
		INICIO 3	PROCESO 2	LOGRADO 1
	Coordinación manual			
1	Abrocha botones			
2	Desabrocha los botones			
3	Modela bolitas			
4	Enrosca la tapa de una botella			
5	Desenrosca la tapa de una botella			
	Coordinación Visomanual			
6	Realiza origami simple			
7	Rasga con los dedos una figura			
8	Recorta una figura con la tijera			
9	Enhebra cuentas.			
10	Punza una figura..			
11	Aplicando masa blanda reproduce una figura.			
12	Respeta las líneas utilizando pincel y pintura.			
13	Arma rompecabezas			
	Coordinación grafoperceptivo			
14	Colorea figuras respetando la direccionalidad.			
15	Dibuja			
16	Representa gráficamente formas de escritura			
17	Resuelve un laberinto.			

Adaptado de Crisanti (2018)

Anexo 4: Juicio de expertos

UNIVERSIDAD SAN PEDRO
FACULTAD DE EDUCACION Y HUMANIDADES
VALIDEZ DE INSTRUMENTOS POR JUICIO DE EXPERTOS

I.- Información General:

Nombres y apellidos del validador: Maribel Tomas Manrique
Fecha: Junio 2024 Especialidad: Educación
Nombre del instrumento evaluado: Ficha de observación Motricidad fina
Autora del instrumento: Ríos Mantilla, Liliana Sandy
Teniendo como base los criterios que a continuación se presenta, requerimos su opinión sobre el instrumento de la investigación titulada:

"**Técnicas gráfico plásticas para mejorar la motricidad fina niños de cuatro años de la Institución Educativa N°036; Cajamarca;2024."**

El cual debe calificar con una valoración correspondiente a su opinión respecto a cada criterio formulado.

II.- Aspectos a evaluar: (Calificación cuantitativa).

Indicadores de evaluación del instrumento	**Criterios cualitativos - cuantitativos**	**Deficiente**	**Regular**	**Bueno**	**Muy Bueno**	**Excelente**
		(1-9)	**(10-13)**	**(14-16)**	**(17-18)**	**(19-20)**
Claridad	¿Está formulado con lenguaje apropiado?				**17**	
Objetividad	¿Está expresado con conductas observadas?				**17**	
Actualidad	¿Adecuado al avance de la ciencia y calidad?			**15**		
Organización	¿Existe una organización lógica del instrumento?				**17**	
Suficiencia	¿Valora los aspectos en cantidad y calidad?				**17**	
Intencionalidad	¿Adecuado para cumplir con los objetivos?				**17**	
Consistencia	¿Basado en el aspecto teórico científico del tema de estudios?				**18**	
Coherencia	¿Entre las hipótesis, dimensiones e indicadores?				**18**	
Propósito	¿Las estrategias responden al				**18**	

	propósito del estudio?					
Conveniencia	¿Genera nuevas pautas para la investigación y construcción de teorías?				**18**	
Sumatoria parcial				**15**	**157**	
Sumatoria Total		**172 (Siendo el puntaje máximo posible 200)**				
Valoración cuantitativa (Sumatoria Total x0.005)		**0.86 (Siendo la valoración máxima en 1)**				

Aporte y/o sugerencias para mejorar el instrumento

_____

_____

_____

_____

_____

III.- Calificación global: Ubicar el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y escriba sobre el espacio el resultado.

Intervalos	Resultados
0,00 – 0,49	Validez Nula
0,50 – 0,59	Validez muy baja
0,60 – 0,69	Validez baja
0,70 – 0,79	Validez aceptable
0,80- 0,89	Validez buena
0,90-1,00	Validez muy buena

Coeficiente de Validez

172	=	**0.86**

Nota: El instrumento tiene como resultado de validez buena.

Mg Marivel Tomas Manrique

DNI N° 44362675

UNIVERSIDAD SAN PEDRO
FACULTAD DE EDUCACION Y HUMANIDADES
VALIDEZ DE INSTRUMENTOS POR JUICIO DE EXPERTOS

I.- Información General:

Nombres y apellidos del validador: Carol Alva Franco
Fecha: Junio 2024 Especialidad: Educación
Nombre del instrumento evaluado: Ficha de observación Motricidad fina
Autora del instrumento: Ríos Mantilla, Liliana Sandy
Teniendo como base los criterios que a continuación se presenta, requerimos su opinión sobre el instrumento de la investigación titulada:

"**Técnicas gráfico plásticas para mejorar la motricidad fina niños de cuatro años de la Institución Educativa N°036; Cajamarca;2024.".**

El cual debe calificar con una valoración correspondiente a su opinión respecto a cada criterio formulado.

II.- Aspectos a evaluar: (Calificación cuantitativa).

Indicadores de evaluación del instrumento	Criterios cualitativos - cuantitativos	Deficiente	Regular	Bueno	Muy Bueno	Excelente
		(1-9)	(10-13)	(14-16)	(17-18)	(19-20)
Claridad	¿Está formulado con lenguaje apropiado?			**15**		
Objetividad	¿Está expresado con conductas observadas?			**15**		
Actualidad	¿Adecuado al avance de la ciencia y calidad?			**15**		
Organización	¿Existe una organización lógica del instrumento?				**18**	
Suficiencia	¿Valora los aspectos en cantidad y calidad?				**18**	
Intencionalidad	¿Adecuado para cumplir con los objetivos?				**18**	
Consistencia	¿Basado en el aspecto teórico científico del tema de estudios?				**18**	
Coherencia	¿Entre las hipótesis, dimensiones e indicadores?				**18**	
Propósito	¿Las estrategias responden al propósito del estudio?				**18**	

Conveniencia	¿Genera nuevas pautas para la investigación y construcción de teorías?				**18**	
Sumatoria parcial				**45**	**126**	
Sumatoria Total		**171 (Siendo el puntaje máximo posible 200)**				
Valoración cuantitativa (Sumatoria Total x0.005)		**0.855 (Siendo la valoración máxima en 1)**				

Aporte y/o sugerencias para mejorar el instrumento

III.- Calificación global: Ubicar el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y escriba sobre el espacio el resultado.

Intervalos	Resultados
0,00 – 0,49	Validez Nula
0,50 – 0,59	Validez muy baja
0,60 – 0,69	Validez baja
0,70 – 0,79	Validez aceptable
0,80- 0,89	Validez buena
0,90-1,00	Validez muy buena

Coeficiente de Validez

171 = **0.855**

Nota: El instrumento tiene calificación Buena.

Dra. Carol Alva Franco
DNI 18215183

UNIVERSIDAD SAN PEDRO
FACULTAD DE EDUCACION Y HUMANIDADES
VALIDEZ DE INSTRUMENTOS POR JUICIO DE EXPERTOS

I.- Información General:

Nombres y apellidos del validador: Maria Julia Sanchez Sanchez

Fecha: Junio 2024 Especialidad: Educación
Nombre del instrumento evaluado: Ficha de observación Motricidad fina
Autora del instrumento: Ríos Mantilla, Liliana Sandy
Teniendo como base los criterios que a continuación se presenta, requerimos su opinión sobre el instrumento de la investigación titulada:

"**Técnicas gráfico plásticas para mejorar la motricidad fina niños de cuatro años de la Institución Educativa N°036; Cajamarca;2024.".**

El cual debe calificar con una valoración correspondiente a su opinión respecto a cada criterio formulado.

II.- Aspectos a evaluar: (Calificación cuantitativa).

Indicadores de evaluación del instrumento	Criterios cualitativos - cuantitativos	Deficiente	Regular	Bueno	Muy Bueno	Excelente
		(1-9)	(10-13)	(14-16)	(17-18)	(19-20)
Claridad	¿Está formulado con lenguaje apropiado?			**16**		
Objetividad	¿Está expresado con conductas observadas?			**16**		
Actualidad	¿Adecuado al avance de la ciencia y calidad?			**16**		
Organización	¿Existe una organización lógica del instrumento?				**18**	
Suficiencia	¿Valora los aspectos en cantidad y calidad?				**17**	
Intencionalidad	¿Adecuado para cumplir con los objetivos?				**18**	
Consistencia	¿Basado en el aspecto teórico científico del tema de estudios?				**18**	
Coherencia	¿Entre las hipótesis, dimensiones e indicadores?				**18**	
Propósito	¿Las estrategias responden al propósito del					**19**

	estudio?					
Conveniencia	¿Genera nuevas pautas para la investigación y construcción de teorías?				**18**	
Sumatoria parcial				**48**	**107**	**19**
Sumatoria Total		**174 (Siendo el puntaje máximo posible 200)**				
Valoración cuantitativa (Sumatoria Total x0.005)		**0.87 (Siendo la valoración máxima en 1)**				

Aporte y/o sugerencias para mejorar el instrumento

III.- Calificación global: Ubicar el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y escriba sobre el espacio el resultado.

Intervalos	**Resultados**
0,00 – 0,49	Validez Nula
0,50 – 0,59	Validez muy baja
0,60 – 0,69	Validez baja
0,70 – 0,79	Validez aceptable
0,80- 0,89	Validez buena
0,90-1,00	Validez muy buena

Coeficiente de Validez

174	=	**0.87**

Nota: el instrumento podrá ser considerado a partir de una calificación Buena.

Mg. Maria Julia Sanchez Sanchez

DNI: 40684752

Anexo 5: Nomina de estudiantes

NÓMINA DE MATRÍCULA - 2024

El reporte de matrícula es emitido haciendo uso de la Nómina de Matrículas del aplicativo informático SIAGIE (Sistema de Información de Apoyo a la Gestión de la Institución Educativa), disponible en http://siagie.minedu.gob.pe. Este reporte es de responsabilidad del Director de la I.E. y TIENE CARÁCTER OFICIAL.

Datos de la Instancia de Gestión Educativa Descentralizada (DRE - UGEL)		Datos de la Institución Educativa o Programa Educativo		Periodo Lectivo		Ubicación Geográfica	
Código	0 1 6 0 0 7 2	Número y/o Nombre	038	Gestión	PGO	Inicio	11/03/2024
Nombre de la DRE / UGEL	UGEL Cajamarca	Código Modular	0 1 4 3 2 1 4 7	Caracteristica	-	Programa	-
		Resolución de Creación N°	R. 0004-1979	Forma	Em		
		Nivel/Ciclo	Sec	Gradu/Edad	4	Sección	-
		Modalidad	EBR	Nombre Sección (Sólo Inicial)		ESTRELLITAS	

N° Orden	N° de D.N.I. o Código del Estudiante	Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)	Fecha de Nacimiento			Sexo (H/M)	Situación de Matrícula	Pase	Padre vive SI / NO	Madre vive SI / NO	Lengua Materna	Segunda Lengua	Trabaja el Estudiante SI / NO	Horas semanales que labora	Ascendencia de la Madre	Nacimiento Registrado SI/NO	Tipo de Discapacidad
			Día	Mes	Año												
1	D-N-I- - - -0-1-2-7-0-7-1-2	AREVALO ARAUJO, Dominh Sneider	09	04	2019	H	P	P	SI	SI	C		NO		S	SI	
2	D-N-I- - - -0-1-5-5-0-9-4-1-2-8	AVILA PIZAN, Lian Smith	15	09	2019	H	P	P	SI	SI	C		NO		S	SI	
3	D-N-I- - - -0-1-7-8-3-4-6-6	CARRANZA GAMBOA, Daniel Eliserai	29	03	2020	H	P	P	SI	SI	C		NO		SP	SI	
4	D-N-I- - - -0-1-4-5-5-8-3-4	CERNA AVILA, Marlen	11	08	2019	M	P	P	SI	SI	C		NO		P	SI	
5	D-N-I- - - -0-1-7-5-2-1-1-8	CHAVEZ IPARRAGUIRRE, Keyvy Brayll	17	02	2020	M	P	P	SI	SI	C		NO		SE	SI	
6	D-N-I- - - -0-1-7-0-9-8-1-5	CRUZ ORBEGOSO, Eileen Denisse	30	01	2020	M	P	P	SI	SI	C		NO		P	SI	
7	D-N-I- - - -0-1-2-7-0-5-1-5	DE LA CRUZ IPARRAGUIRRE, Yuriss Jhamilet	05	04	2019	M	P	P	SI	SI	C		NO		P	SI	
8	D-N-I- - - -0-1-7-3-9-1-6-8	DUEÑAS JULCA, Kiara Carola	19	02	2020	M	P	P	SI	SI	C		NO		S	SI	
9	D-N-I- - - -0-1-7-3-7-0-6-7	GUERRA GORMAS, Piero Gael	20	02	2020	H	P	P	SI	SI	C		NO		P	SI	
10	D-N-I- - - -0-1-2-6-4-5-6-3	JACINTO ARENAS, Milagros Belen	05	04	2019	M	P	P	SI	SI	C		NO		S	SI	
11	D-N-I- - - -0-1-5-2-8-5-6-8	LUJAN MIRANDA, Jhosep Gael	03	10	2019	H	P	P	SI	SI	C		NO		S	SI	
12	D-N-I- - - -0-1-2-8-8-3-6-2	MAURICIO LOPEZ, Yuriss Dalila	10	04	2019	M	P	P	SI	SI	C		NO		P	SI	
13	D-N-I- - - -0-1-5-5-6-1-7-3-8	PEREZ BENITES, Ivana Katalaya	10	09	2019	M	P	P	SI	SI	C		NO		S	SI	
14	D-N-I- - - -0-1-5-8-5-5-6-2	POLO JULCA, Abigail Jhamysi	30	11	2019	M	P	P	SI	SI	C		NO		P	SI	
15	D-N-I- - - -0-1-6-2-4-8-3-4	SALVATIERRA POLO, Ifan Josué	08	12	2019	H	P	P	SI	SI	C		NO		P	SI	
16	D-N-I- - - -0-1-3-7-5-2-2-8	TITO SADA, Yonau Kiomara	17	06	2019	M	P	P	NO	SI	C		NO		P	SI	
17	D-N-I- - - -0-1-4-6-8-7-1-3	VARGAS CHAVEZ, Axel Gabriel	21	08	2019	H	P	P	SI	SI	C		NO		S	SI	
18	D-N-I- - - -0-1-5-8-4-2-2-3	VASQUEZ CASTILLO, Sayris Yaretzi	22	11	2019	M	P	P	SI	SI	C		NO		S	SI	
19	D-N-I- - - -0-1-4-2-9-1-2-5	VASQUEZ MONZON, Alisson Gael	25	07	2019	H	P	P	SI	SI	C		NO		P	SI	
20																	
21																	

Ubicación Geográfica	
Dpto.	CAJAMARCA
Prov.	CAJABAMBA
Dist.	CAJABAMBA
Centro Poblado	LA PAMPA
Institución Educativa de procedencia	
Código Modular	Número y/o Nombre - RJ/RD

Anexo 06: Repositorio Institucional

USP
UNIVERSIDAD SAN PEDRO

REPOSITORIO INSTITUCIONAL DIGITAL

FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN PARA LA PUBLICACIÓN DE DOCUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

1 Información del Autor

Apellidos y Nombres	DNI	Correo Electrónico
Rios Montilla Liliana Sandy	46887467	rimaliso@gmail.com

2 Tipo de Documento de Investigación

X Tesis	Trabajo de Suficiencia Profesional	Trabajo Académico	Trabajo de Investigación

3 Grado Académico o Título Profesional

Bachiller	X Título Profesional	Título Segunda Especialidad	Maestría	Doctorado

4 Título del Documento de Investigación

Técnicas Gráfico plásticas para Mejorar la Motricidad fina en niños de cuatro años de la Institución educativa Nº 036; cajamarca; 2024

5 Programa Académico

Educación Inicial

6 Tipo de Acceso al Documento

X Abierto o Público [1] (info.eu-repo/semantics/openAccess)	Acceso restringido [1] (info.eu-repo/semantics/restrictedAccess)(*)

(*)En caso de restringido sustentar motivo

A. Originalidad del Archivo Digital

Por el presente dejo constancia que el archivo digital que entrego a la Universidad, es la versión final del trabajo de investigación sustentado y aprobado por el Jurado Evaluador y forma parte del proceso que conduce a obtener el grado académico o título profesional.

B. Otorgamiento de una licencia CREATIVE COMMONS [1]

El autor, por medio de este documento, autoriza a la Universidad, publicar su trabajo de investigación en formato digital en el Repositorio Institucional Digital, al cual se podrá acceder, preservar y difundir de forma libre y gratuita, de manera íntegra a todo el documento. [2]

Lugar	Día	Mes	Año
Chimbote	11	01	2025

Huella Digital

Firma

Importante

1 Según Resolución de Consejo Directivo N°033-2016 SUNEDU-CD Reglamento del Registro Nacional de Trabajos de Investigación para optar Grados Académicos y Títulos Profesionales, Art. 8 inciso 8.2
2 Ley N° 30035 Ley que regula el Repositorio Nacional Digital de Ciencia, Tecnología e Innovación de Acceso Abierto y D.S. 006-2015-PCM
3 Si el autor elige el tipo de acceso abierto o público, otorga a la Universidad San Pedro una licencia no exclusiva para que se pueda hacer enlaces de forma en la obra y difundir en el Repositorio Institucional Digital, Respetando siempre los Derechos de Autor y Propiedad Intelectual de acuerdo y en el Marco de la Ley 822

Anexo 07: Reporte de similitud

Técnicas Gráfico Plásticas Para Mejorar La Motricidad Fina En Niños De Cuatro Años De La Institución Educativa N°036; Cajamarca;2024

INFORME DE ORIGINALIDAD

28%	27%	%	14%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	12%
2	hdl.handle.net Fuente de Internet	3%
3	Submitted to Universidad Privada San Pedro Trabajo del estudiante	2%
4	Submitted to Instituto Superior de Educación Publico Hno Victorino Elorz Goicoechea Trabajo del estudiante	2%
5	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	1%
6	publicaciones.usanpedro.edu.pe Fuente de Internet	1%
7	passagetonirvana.com Fuente de Internet	1%
8	Submitted to uteg Trabajo del estudiante	1%

9	repositorio.uct.edu.pe Fuente de Internet	1 %
10	Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote Trabajo del estudiante	1 %
11	docplayer.es Fuente de Internet	1 %
12	repositorio.unp.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
13	Submitted to Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga Trabajo del estudiante	<1 %
14	repositorio.ucsm.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
15	repositorio.udch.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
16	repositorio.unsch.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
17	Submitted to Instituto Superior Pedagogico Publico Sagrado Corazon de Jesus Trabajo del estudiante	<1 %
18	Submitted to University of La Guajira Trabajo del estudiante	<1 %
19	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	<1 %

20	repositorio.unheval.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
21	es.scribd.com Fuente de Internet	<1 %
22	Submitted to Universidad Nacional de Trujillo Trabajo del estudiante	<1 %
23	dspace.unl.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
24	repositorio.utn.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
25	Submitted to Enterprise-Escuela de Educacion Superior Pedagogica Marcos Duran Martel- Trabajo del estudiante	<1 %
26	46.210.197.104.bc.googleusercontent.com Fuente de Internet	<1 %
27	Submitted to Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Santa Rosa Trabajo del estudiante	<1 %
28	Submitted to Universidad Nacional de Educación Trabajo del estudiante	<1 %
29	repositorio.unae.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
30	repositorio.uncp.edu.pe Fuente de Internet	<1 %

31	maestroysociedad.uo.edu.cu Fuente de Internet	<1 %
32	renati.sunedu.gob.pe Fuente de Internet	<1 %

Excluir citas	Apagado	Excluir coincidencias	< 6 words
Excluir bibliografía	Activo		

Anexo 08: Propuesta

UNIVERSIDAD SAN PEDRO

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

PROGRAMA ACADEMICO DE EDUCACION INICIAL

PROPUESTA PEDAGOGICA

Técnicas Gráfico Plásticas Para Mejorar La Motricidad Fina Niños De Cuatro Años

Autora

Ríos Mantilla, Liliana Sandra

Cajamarca – Perú

2024

1. **NOMBRE DE LA ACTIVIDAD N° 01 : La magia de pintar con diversos materiales para transformar las cosas en juguetes.**
2. **EDAD DE NIÑOS: 4 años**
3. **MATRIZ DE EVALUACIÓN**

COMPETENCIA/ CAPACIDADES	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACIÓN
CREA PROYECTOS DESDE LENGUAJES ARTISTICOS Explora y experimenta los lenguajes del arte Aplica procesos creativos Evalúa y socializa sus procesos y proyectos	Explora de manera individual y/o grupal diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro. Representa ideas acerca de sus vivencias personales y del contexto en el que se desenvuelve usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.). Muestra sus creaciones y observa las creaciones de otros. Describe lo que ha creado. A solicitud de la docente, manifiesta lo que le gusta de la experiencia, o de su proyecto y del proyecto de otros. Manipula diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses y las transforma. Comenta libremente sobre sus experiencias y creaciones de los diversos lenguajes artísticos	Explora y comenta sobre los materiales que ha seleccionado, mencionando cuáles le servirán según su proyecto creativo con la pintura. Transforma en algo nuevo los materiales que seleccionó en (juguete, canción, entre otros) con la pintura. Comparte espontáneamente su creación y experiencia de como le fue con la pintura.

4. EJECUCIÓN

MOMENTOS	ESTRATEGIAS		RECURSOS Y MATERIALES
INICIO	**ASAMBLEA**	Escucha a los títeres de pepa y Juan que ya retornaron a sus aulas y están un poco tristes por el sector favorito "arte" tiene pocos materiales por que el pincel esta triste por ya está viejito, el color que esta sin punta, la crayola que esta chiquita, el plumón que está seco y les gustaría aprender otras formas de pintar los materiales que va a transformar etc . Responden a las siguientes preguntas: ¿niños cómo podríamos ayudar a pepa y Juan? ¿Con que podríamos hacerlo? ¿Con que materiales? ¿Dónde encontramos esos materiales? La maestra invita a los niños y niñas a dirigirse al sector de arte, previamente preparado una provocación con diversos materiales, observan detenidamente el sector con los materiales y luego la maestra plantea el desafío a través de la siguiente interrogante ¿Qué podemos hacer con estos materiales? Escucha atenta a las respuestas de los niños Todas las respuestas se registrarán en un cuadro de doble entrada con plumón rojo. Con la ayuda de los títeres se comunica el propósito de la actividad en un lenguaje sencillo: "Hacer la magia de pintar con diversos materiales , para transformar las cosas en juguetes para mostrar a su profesora de pepa y Juan para que llene de materiales su sector de Arte". Realizamos una asamblea para acordar como vamos a realizar nuestra magia de pintar con diversos materiales para transformar las cosas en juguetes con el material la cual se va graficando o escribiendo los acuerdos, así como también para establecer las normas de urbanidad de uso de material y de relaciones interpersonales.	Sector ***Diversos materiales***: Harina, Papeles, Tinte de torta o refresco, temperas Pinceles, Frutas, Verduras colores, lápices, Cascaras de huevo, Hojas de reúso Goma, Hojas seca, Semillas

DESARROLLO	**EXPLORACIÓN DEL MATERIAL**	La maestra invita a los niños a explorar, manipular libremente los materiales del sector que han elegido de manera libre y descubren las posibilidades que tienen con dichos materiales (cajitas, conos de papel higiénico, retazos de papel, cartón,etc). Socializan que van hacer con los materiales: propuesta creativa. Se registra en una tabla para ayudar a los niños a recordar su propuesta creativa.	(maíz, frejoles), Papel higiénico
	DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	Realizan la experiencia grafico plástico de pintura teniendo su propuesta con el material elegido. La maestra acompaña plantea preguntas como, por ejemplo: ¿qué vamos hacer primero? ¿Después?, ¿Qué pasaría si desean cambiar de color? ¿Utilizarán el mismo pasador o lana, rodillo, etc?	
CIERRE	**VERBALIZACIÒN**	Se invita a los niños a la asamblea con sus productos para conversar sobre sobre la experiencia con la ayuda de la siguiente pregunta: ¿Qué hicieron? ¿Cómo lo hicieron? ¿Que más les gusto? ¿Tuvieron dificultades? ¿Cómo lo resolvieron? ¿Cómo se sintieron? Reciben la visita de Pepa y juan y comentan su experiencia. ¿Y cómo se va enterar la maestra de Pepa y Juan, sus papis que ya saben que descubrieron nuevas formas de utilizar diversos materiales para pintar lo que transformaron con los materiales, objetos de la casa? Llevan a casa una hoja con la siguiente indicación: cuenta a la maestra de Pepa, Juan y a tus papis como hiciste “la magia de pintar con diversos materiales para transformar las cosas en juguetes”.	

5. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

GUIA DE OBSERVACIÓN

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE : **La magia de pintar con diversos materiales para transformar las cosas en juguetes**
INVESTIGADORA : Ríos Mantilla, Liliana Sandra
AULA Y EDAD DE LOS NIÑOS Y NIÑAS : 4 años

COMPETENCIA:	CREA PROYECTOS DESDE LENGUAJES ARTISTICOS								
CRITERIOS / APELLIDOS Y NOMBRES DE LOS NIÑOS Y NIÑAS	Explora y comenta sobre los materiales que ha seleccionado, mencionando cuáles le servirán según su proyecto creativo con la pintura.			Transforma en algo nuevo los materiales que seleccionó en (juguete, canción, entre otros) con la pintura.			Comparte espontáneamente su creación y experiencia de como le fue con la pintura a sus amigos y familia.		
	S	A	N	S	A	N	S	A	N

LEYENDA: S (Siempre), A (A veces) Nunca(N)

1. **NOMBRE DE LA ACTIVIDAD N° 02 : Pinto lo que más me ha impactado de la visita**
2. **EDAD DE NIÑOS: 4 años**
3. **MATRIZ DE EVALUACIÓN**

COMPETENCIA/ CAPACIDADES	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACIÓN
CREA PROYECTOS DESDE LENGUAJES ARTISTICOS Explora y experimenta los lenguajes del arte Aplica procesos creativos Evalúa y socializa sus procesos y proyectos	Explora de manera individual y/o grupal diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro. Representa ideas acerca de sus vivencias personales y del contexto en el que se desenvuelve usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.). Muestra sus creaciones y observa las creaciones de otros. Describe lo que ha creado. A solicitud de la docente, manifiesta lo que le gusta de la experiencia, o de su proyecto y del proyecto de otros. Manipula diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses y las transforma. Comenta libremente sobre sus experiencias y creaciones de los diversos lenguajes artísticos	Explora y comenta sobre los materiales que ha seleccionado, mencionando cuáles le servirán según su proyecto creativo con su pintura **que más me ha impactado de la visita** Transforma en algo nuevo los materiales que seleccionó en (juguete, canción, entre otros) sobre su pintura que más me ha impactado de la visita . Comparte espontáneamente su creación y experiencia de como le fue su pintura **que más me ha impactado de la visita**

5.. EJECUCIÓN

MOMENTOS	ESTRATEGIAS		RECURSOS Y MATERIALES
INICIO	**ASAMBLEA**	Escuchan sonidos omatopeyicos de un gato, pato, perro, etc. y responden ¿Qué animales son? ¿Que comen? ¿Cómo nacen? ¿en dónde viven? ¿quieren verlos?,¿ estarán en salón o en la I.E? Todas las respuestas se anotarán en tarjetas. La maestra les cuenta que la mama de una niña del aula ha traído estos animalitos y para verlos necesitan que los llamen a través del sonido que hacen los animales. Plantean normas de urbanidad para observar a los animales.	Equipo de sonido ***Diversos materiales***: Diferentes cartones, cartulinas, papeles, temperas Pinceles, hisopos
DESARROLLO	**EXPLORACIÓN DEL MATERIAL**	Realizan la visita de los animales domésticos, los observan, describen sus características, juegan con ellos, imitan sus movimientos y sonidos. Se despiden de los animales. Dialogamos sobre la visita de los animales con la ayuda de las siguientes preguntas: ¿Se acuerdan que animales nos visitaron? , ¿Cómo son? ¿Cómo caminan? ¿Qué hicieron con los animales? ¿Qué fue lo que más les gusto de los animales? Dramatizan con su cuerpo a ser los animales que observaron para ello reciben indumentaria como picos, alas, etc. acompañado de la canción “mi rancho bonito”	
	DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	Responden: ¿les gustaría pintar a los animalitos? ¿Podríamos hacer cuadros de pintura con los animalitos para colocarlos en sus dormitorios como las fotos? ¿Con que materiales van a trabajar	

		para hacer sus pinturas de los animales? Conversan en grupo sobre que material van a utilizar y que animal van a pintar para hacer sus cuadros la cual se organizara en un organizador visual Realizan sus cuadros de pintura para ello cada niño recibe su cartulina, la que será pegada con cinta en los caballetes, pared o mesa para que pueda pintar con facilidad. Pintan teniendo en cuenta el animal que eligieron y la situación: Perros comiendo, utilizan diversos objetos para pintar como por ejemplo: hacer las manchas del perro con sus dedos o sellitos de papa, las plumas del pato con los hilos mágicos, etc.	
CIERRE	**VERBALIZACIÒN**	Se invita a los niños a la asamblea con sus productos que cada niño comenta sobre su cuadro de pintura que hizo y le dicta el nombre de pintura como por ejemplo: la hora de almuerzo de los perros, la cual será escrita en una tira léxica y colocara se huella y stiker como signo de autoría. Responden a las siguientes pregunta: ¿Qué hicieron? ¿Cómo lo hicieron? ¿Que más les gusto? ¿Tuvieron dificultades? ¿Cómo lo resolvieron? ¿Cómo se sintieron.	

6.INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

GUIA DE OBSERVACIÓN

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE **Pinto lo que más me ha impactado de la visita**
INVESTIGADORA : Ríos Mantilla, Liliana Sandra
AULA Y EDAD DE LOS NIÑOS Y NIÑAS : 4 años

COMPETENCIA:	CREA PROYECTOS DESDE LENGUAJES ARTISTICOS								
CRITERIOS	Explora y comenta sobre los materiales que ha seleccionado, mencionando cuáles le servirán según su proyecto creativo con su pintura que más me ha impactado de la visita			Transforma en algo nuevo los materiales que seleccionó en (juguete, canción, entre otros) sobre su pintura que más me ha impactado de la visita			Comparte espontáneamente su creación y experiencia de como le fue su pintura **que más me ha impactado de la visita**		
APELLIDOS Y NOMBRES DE LOS NIÑOS Y NIÑAS	S	A	N	S	A	N	S	A	N

LEYENDA: S (Siempre), A (A veces) Nunca(N)

1. **NOMBRE DE LA ACTIVIDAD N° 03 : Descubriendo como se modela con diversos materiales**
2. **EDAD DE NIÑOS: 4 años**
3. **MATRIZ DE EVALUACIÓN**

COMPETENCIA/ CAPACIDADES	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACIÓN

4. EJECUCIÓN

MOMENTOS	ESTRATEGIAS		RECURSOS Y MATERIALES
INICIO	**ASAMBLEA**	Observan diversos depósitos de colores las que están tapados con bolsas trasparentes y en cada una de ellas habrá masas para modelar, se invita a cada coordinador para que escoja el color de deposito y socialicé lo que podría ser esta masa Responden a las siguientes preguntas: ¿ que creen que hay en el deposito rojo, amarillo, azul? ¿De que estará preparado? ¿En donde lo podemos comprar? ¿Se podrá comer? ¿Se podrá modelar o jugar con estas masas o materiales? Todas las respuestas se anotarán en la pizarra.	Equipo de sonido ***Diversos materiales***: Bolsas, depósitos, masas diversas
	EXPLORACIÓN DEL MATERIAL	En parejas o en forma personal lleva el material que escogió y manipulan el material descubriendo sus características de cada masa y luego dictan la que van hacer con ello	

DESARROLLO	**DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD**	La maestra invita a que realicen lo que planificaron con cada masa en forma individual o grupal y van rotando las masas para que cada grupo tenga la experiencia de manipular estas masas.	
CIERRE	**VERBALIZACIÒN**	Se invita a los niños a la asamblea con sus productos que cada niño comenta sobre sus trabajos y expresan sus descubrimientos. Responden a las siguientes pregunta: ¿Qué hicieron? ¿Cómo lo hicieron? ¿Que más les gusto? ¿Tuvieron dificultades? ¿Cómo lo resolvieron? ¿Cómo se sintieron.	

5. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

GUIA DE OBSERVACIÓN

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE : **Descubriendo como se modela con diversos materiales**
INVESTIGADORA :
AULA Y EDAD DE LOS NIÑOS Y NIÑAS : 4 años

COMPETENCIA:	CREA PROYECTOS DESDE LENGUAJES ARTISTICOS								
CRITERIOS / APELLIDOS Y NOMBRES DE LOS NIÑOS Y NIÑAS	Explora y comenta sobre los materiales que ha seleccionado, mencionando cuáles le servirán según su proyecto creativo con diversos materiales para modelar.			Transforma en algo nuevo los materiales que seleccionó en (juguete, canción, entre otros) sobre diversos materiales para modelar .			Comparte espontáneamente su creación y experiencia de como le fue con los diversos materiales para modelar		
	S	A	N	S	A	N	S	A	N

LEYENDA: S (Siempre), A (A veces) Nunca(N)

1. **NOMBRE DE LA ACTIVIDAD N° 04 : Descubrimos como podemos modelar con aserrín y goma**
2. **EDAD DE NIÑOS: 5 años**
3. **MATRIZ DE EVALUACIÓN**

COMPETENCIA/ CAPACIDADES	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACIÓN
CREA PROYECTOS DESDE LENGUAJES ARTISTICOS Explora y experimenta los lenguajes del arte Aplica procesos creativos Evalúa y socializa sus procesos y proyectos	Explora de manera individual y/o grupal diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro. Representa ideas acerca de sus vivencias personales y del contexto en el que se desenvuelve usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.). Muestra sus creaciones y observa las creaciones de otros. Describe lo que ha creado. A solicitud de la docente, manifiesta lo que le gusta de la experiencia, o de su proyecto y del proyecto de otros. Manipula diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses y las transforma.	Explora y comenta sobre los materiales que ha seleccionado, mencionando cuáles le servirán según su proyecto creativo con aserrín y goma para modelar. Transforma en algo nuevo los materiales que seleccionó en (juguete, canción, entre otros) con aserrín y goma para modelar . Comparte espontáneamente su creación y experiencia de cómo le fue con el aserrín y goma para modelar .

	Comenta libremente sobre sus experiencias y creaciones de los diversos lenguajes artísticos	

4. EJECUCIÓN

MOMENTOS	ESTRATEGIAS		RECURSOS Y MATERIALES
INICIO	**ASAMBLEA**	Observan dos títeres que cuentan sobre el problema que ya no hay plastilina, diversas harinas para modelar y se ponen triste. En esos momentos aparece otro títere y les cuenta que ha encontrado un material (aserrín y goma) y puede servirles para modelar Responden a las siguientes preguntas: ¿conocen a estos materiales (aserrín y goma? ¿En donde lo han visto? ¿Quien lo usa?¿de donde sale el aserrín ¿niños como podríamos hacer para que este materiales se conviertan como la plastilina para modelar? Todas las respuestas se anotaran en tarjetas	Equipo de sonido ***Diversos materiales***: Bolsas, depósitos, aserrín, goma, tableros
DESARROLLO	**EXPLORACIÓN DEL MATERIAL**	La maestra anota las propuestas de cómo convertir estos materiales en masa para modelar animalitos, juguetes, etc y con la ayuda de un títere de carpintero les informa que el aserrín sale luego de cepillar la madera y les indica como se prepara esta masa especial y la forma de utilizarlo.	
	DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	Los niños en forma personal o grupal realizan la masa con aserrín y goma siguiendo las instrucciones del señor carpintero. Luego la masa es guardada en bolsas por grupos o personal y conversan sobre que podrían modelar con esta masa. Reciben tableros de madera para que coloquen sus modelados que realizan según lo acordado en los grupos	

		La maestra observa y conversa con ellos sobre sus modelados	
CIERRE	**VERBALIZACIÒN**	Se invita a los niños a la asamblea con sus productos que cada niño comenta sobre sus trabajos y expresan sus descubrimientos de hacer masas con acerrin y goma para modelar y lo que modelaron . Responden a las siguientes pregunta: ¿Qué hicieron? ¿Cómo lo hicieron? ¿Que más les gusto? ¿Tuvieron dificultades? ¿Cómo lo resolvieron? ¿Cómo se sintieron.	

5. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

GUIA DE OBSERVACIÓN

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE : **Descubrimos como podemos modelar con aserrín y goma**
INVESTIGADORA : Ríos Mantilla, Liliana Sandra
AULA Y EDAD DE LOS NIÑOS Y NIÑAS : 4 años

COMPETENCIA:	CREA PROYECTOS DESDE LENGUAJES ARTISTICOS								
CRITERIOS / APELLIDOS Y NOMBRES DE LOS NIÑOS Y NIÑAS	Explora y comenta sobre los materiales que ha seleccionado, mencionando cuáles le servirán según su proyecto creativo con aserrín y goma para modelar.			Transforma en algo nuevo los materiales que seleccionó en (juguete, canción, entre otros) con aserrín y goma para modelar			Comparte espontáneamente su creación y experiencia de cómo le fue con el aserrín y goma para modelar .		
	S	A	N	S	A	N	S	A	N

LEYENDA: S (Siempre), A (A veces) Nunca(N)

1. **NOMBRE DE LA ACTIVIDAD N° 05 : Hacemos Galletitas**
2. **EDAD DE NIÑOS: 5 años**
3. **MATRIZ DE EVALUACIÓN**

COMPETENCIA/ CAPACIDADES	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACIÓN
CREA PROYECTOS DESDE LENGUAJES ARTISTICOS Explora y experimenta los lenguajes del arte Aplica procesos creativos Evalúa y socializa sus procesos y proyectos	Explora de manera individual y/o grupal diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro. Representa ideas acerca de sus vivencias personales y del contexto en el que se desenvuelve usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.). Muestra sus creaciones y observa las creaciones de otros. Describe lo que ha creado. A solicitud de la docente, manifiesta lo que le gusta de la experiencia, o de su proyecto y del proyecto de otros. Manipula diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses y las transforma. Comenta libremente sobre sus experiencias y creaciones de los diversos lenguajes artísticos	Explora y comenta sobre los materiales que ha seleccionado, mencionando cuáles le servirán según su proyecto creativo para modelar galletitas Transforma en algo nuevo los materiales que seleccionó en (juguete, canción, entre otros) con harina para modelar galletitas. Comparte espontáneamente su creación y experiencia de cómo le fue con la harina para modelar galletitas.

5. EJECUCIÓN

MOMENTOS	ESTRATEGIAS		RECURSOS Y MATERIALES
INICIO	**ASAMBLEA**	Observan diversos depósitos de colores las que están tapados con bolsas trasparentes y en cada una de ellas habrá masas para modelar, se invita a los niños para que realicen observaciones de los depósitos según el color de depósito –grupo y socialicé lo que podría ser esta masa. Asimismo también se le mostrara objetos como bloques, reglas, tapas, punzones, moldes calados para hacer galletas etc. Responden a las siguientes preguntas: ¿qué creen que hay en el depósito rojo, amarillo, azul? ¿De que estará preparado? ¿En dónde lo podemos comprar? ¿Se podrá comer? ¿Quién lo usa? ¿Se podrá modelar o jugar con estas masas y objetos (tapas, punzones, moldes, etc)? ¿Niños cómo podríamos hacer estas masas para modelar? ¿Cómo lo vamos usar? ¿En dónde lo guardar la terminar el trabajo? Todas las respuestas se anotaran en la pizarra.	Equipo de sonido ***Diversos materiales***: Bolsas, depósitos, diversas harinas, tableros
DESARROLLO	**EXPLORACIÓN DEL MATERIAL**	Nuevamente reciben las masas ahora sin bolsas para que descubran su textura, consistencia, de que esta elaborado y las posibilidades de modelar con este material y establecen relaciones, plantean como puede usar para modelar. Asimismo los objetos para que establezcan relaciones de cómo podrían hacer las galletas.	
	DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	Expresan sus características de las diversas harinas y los materiales. la maestra invita a que realicen algo con cada masa en forma individual o grupal y van rotando las masas para que cada grupo tenga la experiencia de manipular estas masas. Juegan hacer totitas, galletas de animalitos y objetos.	

		Reciben tableros de madera para que coloquen sus modelados que realizan según lo acordado en los grupos o forma personal. La maestra observa cómo van organizando sus modelados y ayuda a ampliar el pensamiento del niño con las siguientes preguntas ¿con que masa hiciste tus galletas, por qué te quedaron tan gordas?, ¿si quieres que te salgan galletas delgadas y largas debes hacer con la masa, cuál de los objetos te podrá servir? etc. (las preguntas varían según la temática de la obra de arte que está haciendo el niño)	
CIERRE	**VERBALIZACIÒN**	La maestra observa y conversa con ellos sobre sus modelados: que nombre le van a poner, como se les ocurrió esa idea, sus detalles, etc. Cada grupo va colocando sus productos a través de la técnica del museo y socializan sus trabajos. . Responden a las siguientes preguntas: ¿Qué hicieron? ¿Cómo lo hicieron? ¿Que más les gusto? ¿Tuvieron dificultades? ¿Cómo lo resolvieron? ¿Cómo se sintieron.	

6. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

GUIA DE OBSERVACIÓN

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE : **Hacemos Galletitas**
INVESTIGADORA : Ríos Mantilla, Liliana Sandra
AULA Y EDAD DE LOS NIÑOS Y NIÑAS : 4 años

COMPETENCIA:	CREA PROYECTOS DESDE LENGUAJES ARTISTICOS								
CRITERIOS / APELLIDOS Y NOMBRES DE LOS NIÑOS Y NIÑAS	Explora y comenta sobre los materiales que ha seleccionado, mencionando cuáles le servirán según su proyecto creativo para modelar galletitas			Transforma en algo nuevo los materiales que seleccionó en (juguete, canción, entre otros) con harina para modelar galletitas.			Comparte espontáneamente su creación y experiencia de cómo le fue con la harina para modelar galletitas.		
	S	A	N	S	A	N	S	A	N

LEYENDA: S (Siempre), A (A veces) Nunca(N)

1. **NOMBRE DE LA ACTIVIDAD N° 06 : “Dibujamos caminos o trazos con varios plumones a la vez”**
2. **EDAD DE NIÑOS: 4 años**
3. **MATRIZ DE EVALUACIÓN**

COMPETENCIA/ CAPACIDADES	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACIÓN

4. EJECUCIÓN

MOMENTOS	ESTRATEGIAS		RECURSOS Y MATERIALES
INICIO	**ASAMBLEA**	Participan en el juego del Gato y el ratón, para ello se les entregara indumentaria como máscaras, ropa, binchas, etc. Comentan su experiencia con la ayuda de las siguientes preguntas: ¿a que jugaron? ¿Quién fuel gato, ratón, la puerta, campana? ¿Que el paso sl gato? ¿Al ratón? ¿Cuantas campanadas escucharon? ¿Qué hacían ustedes para que el gato no lo comieran al ratón? ¿Les gusto este juego? ¿Por dónde salía el gato, ratón? ¿Cómo podríamos hacer dibujar los caminos que hacia el gato y ratón? ¿Les gustaría dibujar los caminos? Observan plumones de diversos grosores y tipos: papel y fosforescente	***Diversos materiales***: Plumones diverso Cartulinas diversas Titeres

		Responden: ¿Cómo lo vamos usar? ¿Con cuántos plumones se puede pintar a la vez?, si queremos hacer los trazos o camino con dos o tres plumones a la vez ¿cómo hacemos para dibujar? ¿Cuál de ellos va hacer para el camino del ratón, gato? ¿En dónde lo guardar el material al terminar el trabajo? Todas las respuestas se anotaran en las tarjetas.	
DESARROLLO	**EXPLORACIÓN DEL MATERIAL**	Manipulan los diversos materiales y descubren sus características sensoperceptuales de estos objetos, luego cada niño elije los tamaños de papel, colores y la contextura de los plumones que va usar. Plantean diversas propuestas de como dibujar con dos o tres plumones a la vez y con qué tipo plumón va hacer el camino del ratón y el gato .Asimismo descubre que tiene que colocar cinta maskintape para pintar con dos o tres plumones a la vez.	
	DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	Cada niño determina con cantidad de plumones dibujar, tamaño de papel. Visita el sector de arte y saca su material que va usar para hacer los caminos del gato y el ratón. Realizan sus caminos según su planteamiento La maestra observa y conversa con ellos sobre si desean más papel para hacer más caminos, o si quieren hacer caminos largos, cortos, rectos, en curvas, etc. La maestra observa cómo van organizando sus caminos y ayuda a ampliar el pensamiento del niño con las siguientes preguntas ¿Cómo será el camino que hace el gato cunado está a punto de atrapar al ratón?, ¿y cuando se enoja por no atrapar la ratón?,etc.	
CIERRE	**VERBALIZACIÒN**	Con la ayuda de los títeres del gato y ratón los niños cuente su experiencia sobre su trabajo con estos materiales, sobre el nombre que le van a poner, como se les ocurrió esa idea, sus detalles, etc.	

		Cada niño va colocando sus productos. Socializan sus trabajos en asamblea. Dialogan sobre esta experiencia. Responden a las siguientes preguntas: ¿Qué hicieron? ¿Cómo lo hicieron? ¿Que más les gusto? ¿Tuvieron dificultades? ¿Cómo lo resolvieron? ¿Cómo se sintieron.	

5. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

GUIA DE OBSERVACIÓN

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE : "Dibujamos caminos o trazos con varios plumones a la vez"
INVESTIGADORA : Ríos Mantilla, Liliana Sandra
AULA Y EDAD DE LOS NIÑOS Y NIÑAS : 4 años

COMPETENCIA:	CREA PROYECTOS DESDE LENGUAJES ARTISTICOS								
CRITERIOS / APELLIDOS Y NOMBRES DE LOS NIÑOS Y NIÑAS	Explora y comenta sobre los materiales que ha seleccionado, mencionando cuáles le servirán según su proyecto creativo para dibujar con plumones			Transforma en algo nuevo los materiales que seleccionó en (juguete, canción, entre otros) con plumones para dibujar			Comparte espontáneamente su creación y experiencia de cómo le fue con los plumones para dibujar		
	S	A	N	S	A	N	S	A	N

LEYENDA: S (Siempre), A (A veces) Nunca(N)

1. **NOMBRE DE LA ACTIVIDAD N° 07 : “Hacemos regalos con nuestros dibujos ”**
2. **EDAD DE NIÑOS: 4 años**
3. **MATRIZ DE EVALUACIÓN**

COMPETENCIA/ CAPACIDADES	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACIÓN
CREA PROYECTOS DESDE LENGUAJES ARTISTICOS Explora y experimenta los lenguajes del arte Aplica procesos creativos Evalúa y socializa sus procesos y proyectos	Explora de manera individual y/o grupal diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro. Representa ideas acerca de sus vivencias personales y del contexto en el que se desenvuelve usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.). Muestra sus creaciones y observa las creaciones de otros. Describe lo que ha creado. A solicitud de la docente, manifiesta lo que le gusta de la experiencia, o de su proyecto y del proyecto de otros. Manipula diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses y las transforma. Comenta libremente sobre sus experiencias y creaciones de los diversos lenguajes artísticos	Explora y comenta sobre los materiales que ha seleccionado, mencionando cuáles le servirán según su proyecto creativo para hacer regalos con sus dibujos Transforma en algo nuevo los materiales que seleccionó en (juguete, canción, entre otros) con tiza mojada para dibujar y hacer regalos Comparte espontáneamente su creación y experiencia de cómo le fue con las tizas para dibujar y hacer sus regalos.

4. EJECUCIÓN

MOMENTOS	ESTRATEGIAS		RECURSOS Y MATERIALES
INICIO	**ASAMBLEA**	Reciben una carta de un niño que está en la costa. Escuchan el contenido de la carta: tiene un sueño que es la de conocer el rio para jugar y comer muchos trucha s y como él no puede venir a Cajamarca desea que le envíe información sobre el rio, los niños del Institución Educativa N°036 Responden a las siguientes preguntas ¿Qué está pidiendo nuestro amigo de -------?¿Que podríamos hacer para ayudarlo a cumplir su sueño? ¿Qué vamos a hacer?¬¿con que materiales?¬ ¿con lo vamos usar? ¿En dónde lo guardar la terminar el trabajo? Todas las respuestas se anotarán en un organizador visual	***Diversos materiales***: Tinas, agua, sobre tizas, azucar Titeres
DESARROLLO	**EXPLORACIÓN DEL MATERIAL**	Reciben un sobre cada niño, dentro de ello esta una tiza de color y azúcar, exploran el material con toda su sensorialidad, establecen relaciones, plantean como puede usar para dibujar	
	DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	Observan una tina con agua e infiere como se va usar, escuchan y observan el procedimiento para pintar con tiza mojada que informa la maestra. La maestra nuevamente les muestra y lee la carta para que determinen que van a dibujar, sobre qué y para quien. La docente invita a los niños a realizar un dibujo con la tiza mojada sobre el mar.	

		El docente ayuda a ampliar el pensamiento del niño con las siguientes preguntas ¿qué más hay en el mar?, ¿Cómo se viste las personas cuando se bañan en el mar?	
CIERRE	**VERBALIZACIÒN**	Sentados en el círculo y con la ayuda del títere cada niño o niña le cuenta al grupo lo dibujo para el amigo de ---------. Los niños y niñas intercambian sus producciones con sus compañeros (as) de grupo estableciendo relaciones de diferencia y semejanzas. Responden a las siguientes preguntas: ¿Qué hicieron? ¿Cómo lo hicieron? ¿Que más les gusto? ¿Tuvieron dificultades? ¿Cómo lo resolvieron? ¿Cómo se sintieron.	

5. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

GUIA DE OBSERVACIÓN

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE : **Hacemos regalos con nuestros dibujos**"
INVESTIGADORA : Ríos Mantilla, Liliana Sandra
AULA Y EDAD DE LOS NIÑOS Y NIÑAS : 4 años

COMPETENCIA:	CREA PROYECTOS DESDE LENGUAJES ARTISTICOS								
CRITERIOS / APELLIDOS Y NOMBRES DE LOS NIÑOS Y NIÑAS	Explora y comenta sobre los materiales que ha seleccionado, mencionando cuáles le servirán según su proyecto creativo para hacer regalos con sus dibujos			Transforma en algo nuevo los materiales que seleccionó en (juguete, canción, entre otros) con tiza mojada para dibujar y hacer regalos			Comparte espontáneamente su creación y experiencia de cómo le fue con las tizas para dibujar y hacer sus regalos.		
	S	A	N	S	A	N	S	A	N

LEYENDA: S (Siempre), A (A veces) Nunca(N)

1. **NOMBRE DE LA ACTIVIDAD N° 08 : "Descubrimos como dibujamos con crayolas blancas"**
2. **EDAD DE NIÑOS: 5 años**
3. **MATRIZ DE EVALUACIÓN**

COMPETENCIA/ CAPACIDADES	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACIÓN
CREA PROYECTOS DESDE LENGUAJES ARTISTICOS Explora y experimenta los lenguajes del arte Aplica procesos creativos Evalúa y socializa sus procesos y proyectos	Explora de manera individual y/o grupal diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro. Representa ideas acerca de sus vivencias personales y del contexto en el que se desenvuelve usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.). Muestra sus creaciones y observa las creaciones de otros. Describe lo que ha creado. A solicitud de la docente, manifiesta lo que le gusta de la experiencia, o de su proyecto y del proyecto de otros.	Explora y comenta sobre los materiales que ha seleccionado, mencionando cuáles le servirán según su proyecto creativo para dibujar con crayolas blancas. Transforma en algo nuevo los materiales que seleccionó en (juguete, canción, entre otros) para dibujar con crayolas blancas. Comparte espontáneamente su creación y experiencia de cómo le fue con las materiales para dibujar con crayolas blancas.

	Manipula diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses y las transforma. Comenta libremente sobre sus experiencias y creaciones de los diversos lenguajes artísticos	

4. EJECUCIÓN

MOMENTOS	ESTRATEGIAS		RECURSOS Y MATERIALES
INICIO	**ASAMBLEA**	Observan diversos materiales clásicos para dibujar como lápices, colores, etc., que están gastados y estos materiales les cuenta que están tristes porque están gastados y cansados y le pide a los niños que le ayude a buscar otras formas de dibujar. Observan que van saliendo de diversos depósitos temperas, papeles , crayolas de color blanco y pinceles .Estos materiales les dicen que hoy van a jugar a dibujar con todos ellos al mismo tiempo. Responden a las siguientes preguntas: ¿niños cómo podríamos hacer para dibujar con éstos materiales? ¿Cómo lo vamos usar? ¿Cuál será el material que se va usar primero? ¿y cuando el pincel con la tempera?¿en dónde lo guardar el material al terminar el trabajo? Todas las respuestas se anotaran en tarjetas	***Diversos materiales***: Crayolas blancas Papeles Pinceles, agua, tempera
	EXPLORACIÓN DEL MATERIAL	Por grupos visitan el sector de arte para sacar los materiales mostrados, manipulan el material reconociendo sus características senso perceptuales, establecen relaciones.	

DESARROLLO		Plantean diversas propuestas sobre cómo usar estos materiales para pintar	
	DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	Los niños dibujan lo que plantearon sobre el papel con las crayolas blancas. La maestra observa cómo van organizando sus producciones y ayuda a ampliar el pensamiento del niño con las siguientes preguntas ¿Cómo sabes que estas dibujando algo en el papel si la crayola es blanca? ¿Qué puedes echar para que se vea tu dibujo?,	
CIERRE	**VERBALIZACIÒN**	La maestra conversa con ellos sobre dibujos con esta nueva forma de dibujar con los materiales y estimula para que conversen sobre su trabajo, sobre el nombre que le van a poner, como se les ocurrió esa idea, sus detalles, etc. Socializan sus trabajos a sus compañeros. Responden a las siguientes preguntas: ¿Qué hicieron? ¿Cómo lo hicieron? ¿Que más les gusto? ¿Tuvieron dificultades? ¿Cómo lo resolvieron? ¿Cómo se sintieron?	

5. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

GUIA DE OBSERVACIÓN

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE : **Descubrimos como dibujamos con crayolas blancas**
INVESTIGADORA : Ríos Mantilla, Liliana Sandra
AULA Y EDAD DE LOS NIÑOS Y NIÑAS : 4 años

COMPETENCIA:	CREA PROYECTOS DESDE LENGUAJES ARTISTICOS								
CRITERIOS / APELLIDOS Y NOMBRES DE LOS NIÑOS Y NIÑAS	Explora y comenta sobre los materiales que ha seleccionado, mencionando cuáles le servirán según su proyecto creativo para dibujar con crayolas blancas.			Transforma en algo nuevo los materiales que seleccionó en (juguete, canción, entre otros) para dibujar con crayolas blancas.			Comparte espontáneamente su creación y experiencia de cómo le fue con las materiales para dibujar con crayolas blancas.		
	S	A	N	S	A	N	S	A	N

LEYENDA: S (Siempre), A (A veces) Nunca(N)

1. **NOMBRE DE LA ACTIVIDAD N° 09 : "Descubriendo como se pega y recorta con diversos materiales"**
2. **EDAD DE NIÑOS: 4 años**
3. **MATRIZ DE EVALUACIÓN**

COMPETENCIA/ CAPACIDADES	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACIÓN
CREA PROYECTOS DESDE LENGUAJES ARTISTICOS Explora y experimenta los lenguajes del arte Aplica procesos creativos Evalúa y socializa sus procesos y proyectos	Explora de manera individual y/o grupal diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro. Representa ideas acerca de sus vivencias personales y del contexto en el que se desenvuelve usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.). Muestra sus creaciones y observa las creaciones de otros. Describe lo que ha creado. A solicitud de la docente, manifiesta lo que le gusta de la experiencia, o de su proyecto y del proyecto de otros. Manipula diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses y las transforma. Comenta libremente sobre sus experiencias y creaciones de los diversos lenguajes artísticos	Explora y comenta sobre los materiales que ha seleccionado, mencionando cuáles le servirán según su proyecto creativo para pegar y recortar con diversos materiales Transforma en algo nuevo los materiales que seleccionó en (juguete, canción, entre otros) para pegar y recortar con diversos materiales Comparte espontáneamente su creación y experiencia de cómo le fue con las materiales para pegar y recortar con diversos materiales

4. EJECUCIÓN

MOMENTOS	ESTRATEGIAS		RECURSOS Y MATERIALES
INICIO	**ASAMBLEA**	Reciben regalos en la que estarán los diversos materiales para que experimenten para recortar y pegar. Manipulan los regalos y tratan de inferir sobre lo que hay en los regalos y responden a las siguientes preguntas: ¿Cómo podemos recortas estos materiales? ¿Como podemos pegar estos materiales? Todas las respuestas se anotaran en tarjetas. Plantean diversas formas para recortar y pegar	***Diversos materiales***: Tijeras, diverso papeles y pegamentos
DESARROLLO	**EXPLORACIÓN DEL MATERIAL**	Manipulan los materiales y descubren sus características sensopercetuales y funcionalidad de cada objeto, luego cada niño elige que materiales va ha utilizar para cortar y pegar .Asimismo darles la oportunidad de utilizar todos los materiales para ello se organizar un cuadro de doble entrada para ir registrando el uso del material como por ejemplo: si Juan decidió recortar con la regla papel lustre, pegar con goma, recortar plastilina y pegar con cinta de embalaje se registra en el cuadro y cuando acabe se le invitara a utilizar los otros materiales.	
	DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	Realizan su proyecto creador de pegar y recortar con diverso materiales . La maestra observa y plantea preguntas ¿ se puede pegar con goma el papel metálico? ¿ con que se podría pegar?	
CIERRE	**VERBALIZACIÒN**	Cada niño comenta sobre su experiencia sobre la como pegaron y recortaron los diversos materiales, para ello se colocara en la pared del aula los nombres de cada niño para que	

		peguen sus trabajos Responden a las siguientes preguntas: ¿Qué hicieron? ¿Cómo lo hicieron? ¿Que más les gusto? ¿Tuvieron dificultades? ¿Cómo lo resolvieron? ¿Cómo se sintieron.	

5. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

GUIA DE OBSERVACIÓN

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE : **Descubriendo como se pega y recorta con diversos materiales"**

INVESTIGADORA : Ríos Mantilla, Liliana Sandra
AULA Y EDAD DE LOS NIÑOS Y NIÑAS : 4 años

COMPETENCIA:	CREA PROYECTOS DESDE LENGUAJES ARTISTICOS								
CRITERIOS / APELLIDOS Y NOMBRES DE LOS NIÑOS Y NIÑAS	Explora y comenta sobre los materiales que ha seleccionado, mencionando cuáles le servirán según su proyecto creativo para pegar y recortar con diversos materiales			Transforma en algo nuevo los materiales que seleccionó en (juguete, canción, entre otros) para pegar y recortar con diversos materiales			Comparte espontáneamente su creación y experiencia de cómo le fue con las materiales para pegar y recortar con diversos materiales		
	S	A	N	S	A	N	S	A	N

LEYENDA: S (Siempre), A (A veces) Nunca(N)

1. **NOMBRE DE LA ACTIVIDAD N° 10 : “Armo historias de mi experiencia recortando y pegando”**
2. **EDAD DE NIÑOS: 4 años**
3. **MATRIZ DE EVALUACIÓN**

COMPETENCIA/ CAPACIDADES	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACIÓN
CREA PROYECTOS DESDE LENGUAJES ARTISTICOS Explora y experimenta los lenguajes del arte Aplica procesos creativos Evalúa y socializa sus procesos y proyectos	Explora de manera individual y/o grupal diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro. Representa ideas acerca de sus vivencias personales y del contexto en el que se desenvuelve usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.). Muestra sus creaciones y observa las creaciones de otros. Describe lo que ha creado. A solicitud de la docente, manifiesta lo que le gusta de la experiencia, o de su proyecto y del proyecto de otros.	Explora y comenta sobre los materiales que ha seleccionado, mencionando cuáles le servirán según su proyecto creativo para armar historias pegando y recortando con diversos materiales Transforma en algo nuevo los materiales que seleccionó en (juguete, canción, entre otros) para armar historias pegando y recortando con diversos materiales Comparte espontáneamente su creación y experiencia de cómo le fue con las materiales para armar historias pegando y recortando con diversos materiales

	Manipula diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses y las transforma. Comenta libremente sobre sus experiencias y creaciones de los diversos lenguajes artísticos	

4. EJECUCIÓN

MOMENTOS	ESTRATEGIAS		RECURSOS Y MATERIALES
INICIO	**ASAMBLEA**	Observan el sector de cuentas y se dan con la sorpresa que no hay muchos cuentos y un títere de forma de cuento que se sienten solos por que quisieran que halla mas cuentos para divertir a los niños y pide ayuda. Responden ¿niños que esta pidiendo el señor cuento? ¿Como podríamos hacer para ser mas cuentos o historias? ¿Que materiales vamos a necesitar? Todas las respuestas se anotaran en un papel sabana.	***Diversos materiales***: Tijeras, diversos papeles, diversos pegamentos, sector de cuentos
DESARROLLO	**EXPLORACIÓN DEL MATERIAL**	: La maestra les informa que tiene muchos materiales pero necesita que cada grupo se ponga de acuerdo que historia va hacer y que va hacer cada miembro de cada grupo para luego entregarlos. Plantean diversas propuestas La maestra va de grupo en grupo para anotar sus historias o cuentos para ello ayuda a los niños con preguntas ¿de que se va ha tratar que se registra en un papel sabana. Dictan las historias o cuentos .La maestra socializa las historias de cada grupo y escribe el nombre de los niños que van hacer los personajes de cada historias y en cuantas partes o hojas va hacer su historia y la pasta.	

		Responden: ¿les gustaría armar historias de los animalitos, etc? ¿Con que materiales? Observan diversos materiales para recortar y pegar para que realicen sus historietas.	
	DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	Realizan sus historias o cuentos con los diversos materiales que se le proporciona como por ejemplo: hacer el pelo de los niños con serpentina, la ropa con tela, etc. La maestra observa los trabajos y va ayudando a informando como se podría utilizar el material o plantearle preguntas:¿Qué te toco hacer?.Voy leer lo que toco: un perro ¿Cómo es el perro ,de que material lo deseas ¿ va hacer un perro lanudo o dálmata? ¿ y su cola se podrá hacer pegando palitos o plastilina o rasgando papel?	
CIERRE	**VERBALIZACIÒN**	Cada niño o grupo comenta sobre su experiencia sobre armaron o hicieron sus cuentos, hotorietas pegaron y recortaron los diversos materiales, Responden a las siguientes preguntas: ¿Qué hicieron? ¿Cómo lo hicieron? ¿Que más les gusto? ¿Tuvieron dificultades? ¿Cómo lo resolvieron? ¿Cómo se sintieron.	

4. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

GUIA DE OBSERVACIÓN

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE :**" Armo historias de mi experiencia recortando y pegando"**
INVESTIGADORA : Ríos Mantilla, Liliana Sandra
AULA Y EDAD DE LOS NIÑOS Y NIÑAS : 4 años

COMPETENCIA:	CREA PROYECTOS DESDE LENGUAJES ARTISTICOS											
CRITERIOS	Explora y comenta sobre los materiales que ha seleccionado, mencionando cuáles le servirán según su proyecto creativo para armar historias pegando y recortando con diversos materiales			Transforma en algo nuevo los materiales que seleccionó en (juguete, canción, entre otros) para armar historias pegando y recortando con diversos materiales				Comparte espontáneamente su creación y experiencia de cómo le fue con las materiales para armar historias pegando y recortando con diversos materiales				
APELLIDOS Y NOMBRES DE LOS NIÑOS Y NIÑAS	S	A	N	S	A	N			S	A	N	

LEYENDA: S (Siempre), A (A veces) Nunca(N)

REPOSITORIO INSTITUCIONAL

USP
UNIVERSIDAD SAN PEDRO

REPOSITORIO INSTITUCIONAL DIGITAL

FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN PARA LA PUBLICACIÓN DE DOCUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

1. Información del Autor		
RIOS MANTILLA LILIANA SANDY	46887467	2815100029@USANPEDRO.EDU.PE
Apellidos y Nombres	DNI	Correo Electrónico

2. Tipo de Documento de Investigación			
X Tesis	Trabajo de Suficiencia Profesional	Trabajo Académico	Trabajo de Investigación

3. Grado Académico o Título Profesional [1]				
Bachiller	X Título Profesional	Título Segunda Especialidad	Maestría	Doctorado

4. Título del Documento de Investigación

Técnicas Gráfico Plásticas Para Mejorar La Motricidad Fina En Niños De Cuatro Años De La Institución Educativa N°036; Cajamarca;2024

5. Programa Académico

EDUCACION INICIAL

6. Tipo de Acceso al Documento

X Abierto o Público [2] (info:eu-repo/semantics/openAccess)	Acceso restringido [3] (info:eu-repo/semantics/restrictedAccess) (*)
(*) En caso de restringido sustentar motivo	

A. Originalidad del ArchivoDigital

Por el presente dejo constancia que el archivo digital que entrego a la Universidad, es la versión final del trabajo de investigación sustentado y aprobado por el Jurado Evaluador y forma parte del proceso que conduce a obtener el grado académico o título profesional.

B. Otorgamiento de una licencia CREATIVE COMMONS [5]

El autor, por medio de este documento, autoriza a la Universidad, publicar su trabajo de investigación en formato digital en el Repositorio Institucional Digital, al cual se podrá acceder, preservar y difundir de forma libre y gratuita, de manera íntegra a todo el documento. [6]

Lugar	Día	Mes	Año
Chimbote	26	04	2025

Huella Digital

Firma

Importante

1. Según la actualización de Consejo Directivo N° 033-2016-SUNEDU-CD Reglamento del Registro Nacional de Trabajos de investigación para optar Grados Académicos y Títulos Profesionales en Línea 42.
2. Ley N° 30035, artículo 30.- Repositorio Nacional Digital de Ciencia, Tecnología e Innovación de Acceso Abierto: 0.5 DIA - CD/ PCM.
3. Si el autor elige el tipo de acceso abierto o público, otorga a la universidad una licencia no exclusiva, para que pueda hacer efectiva la(s) obra(s) objeto(s) de este depósito en el Repositorio Institucional Digital. Respetando derechos de autor y propiedad intelectual establecidos en el Marco Legal.
4. En el caso de que el autor elija la segunda opción, únicamente se publicará la información referida a los datos del autor y resumen de la obra, de acuerdo a lo establecido en el Art. 30 del CONCYTEC-2016 (Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria - SUNEDU) y Tratados Internacionales ratificados por el Perú.
5. LICENCIAS DE USO CREATIVE COMMONS: El otorgamiento de una licencia CREATIVE COMMONS no supone ningún tipo de renuncia a los derechos morales y patrimoniales que corresponden al autor de la obra, de acuerdo a la legislación peruana sobre derecho de autor. Dicha licencia permite a terceros usar la obra siempre que den crédito de la manera especificada por el autor, pero no permite que generen obras derivadas ni que hagan un uso comercial de la obra sin permiso expreso.
6. Según el artículo 32.2 del artículo 32 del Reglamento del Registro Nacional de Trabajos de investigación para optar grados académicos y títulos profesionales - RENATI "Las universidades, instituciones y escuelas de educación superior tienen como obligación registrar en el Registro de trabajos de investigación para optar, incluyendo los trabajos de investigación conducentes a otros documentos académicos o títulos profesionales, así como los actos administrativos vinculados a dicho registro, de acuerdo a lo establecido en el Reglamento del Registro Nacional de Trabajos de Investigación para optar Grados Académicos y Títulos Profesionales - RENATI" y a través del Repositorio ALICIA".

Nota: - En caso de falsedad en los datos, se procederá de acuerdo a Ley 27444, Ley del Procedimiento Administrativo General, Art. 32, inciso 32.3).

REPORTE DE SIMILITUD

Técnicas Gráfico Plásticas Para Mejorar La Motricidad Fina En Niños De Cuatro Años De La Institución Educativa N°036; Cajamarca;2024

INFORME DE ORIGINALIDAD

28%	27%	%	14%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	12%
2	hdl.handle.net Fuente de Internet	3%
3	Submitted to Universidad Privada San Pedro Trabajo del estudiante	2%
4	Submitted to Instituto Superior de Educación Publico Hno Victorino Elorz Goicoechea Trabajo del estudiante	2%
5	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	1%
6	publicaciones.usanpedro.edu.pe Fuente de Internet	1%
7	passagetonirvana.com Fuente de Internet	1%
8	Submitted to uteg Trabajo del estudiante	1%

9	repositorio.uct.edu.pe Fuente de Internet	1 %
10	Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote Trabajo del estudiante	1 %
11	docplayer.es Fuente de Internet	1 %
12	repositorio.unp.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
13	Submitted to Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga Trabajo del estudiante	<1 %
14	repositorio.ucsm.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
15	repositorio.udch.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
16	repositorio.unsch.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
17	Submitted to Instituto Superior Pedagogico Publico Sagrado Corazon de Jesus Trabajo del estudiante	<1 %
18	Submitted to University of La Guajira Trabajo del estudiante	<1 %
19	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	<1 %

20	repositorio.unheval.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
21	es.scribd.com Fuente de Internet	<1 %
22	Submitted to Universidad Nacional de Trujillo Trabajo del estudiante	<1 %
23	dspace.unl.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
24	repositorio.utn.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
25	Submitted to Enterprise-Escuela de Educacion Superior Pedagogica Marcos Duran Martel- Trabajo del estudiante	<1 %
26	46.210.197.104.bc.googleusercontent.com Fuente de Internet	<1 %
27	Submitted to Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Santa Rosa Trabajo del estudiante	<1 %
28	Submitted to Universidad Nacional de Educación Trabajo del estudiante	<1 %
29	repositorio.unae.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
30	repositorio.uncp.edu.pe Fuente de Internet	<1 %

31	maestroysociedad.uo.edu.cu Fuente de Internet	<1 %
32	renati.sunedu.gob.pe Fuente de Internet	<1 %

Excluir citas	Apagado	Excluir coincidencias	< 6 words
Excluir bibliografía	Activo		