



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

ESCUELA DE POSGRADO

PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA

Actividades grafo plásticas y acciones lúdicas en niños de 4 años del Programa Creciendo  
con Nuestros Hijos “Trípoli”, Guayaquil, 2018

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:

Maestra en Psicología Educativa

AUTORA:

Br. Ivonne Beatriz Vera Hualpa(ORCID: 0000-0002-4468-8068)

ASESORA:

Dra. Teresita del Rosario Merino Salazar(ORCID: 0000-0001-8700-1441)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Gestión y calidad educativa

PIURA - PERÚ

2019

## **DEDICATORIA**

Con infinito amor de madre a mi hija Alba Damaris Ronquillo Vera, por haberme apoyado en todo momento en el tiempo que estuve preparándome profesionalmente.

A mis padres que son el pilar fundamental en mi vida i ejemplo a seguir Fanny Gloria Hualpa Muñoz y Wilson Vera García por el apoyo incondicional que siempre me brindaron.

Vera Hualpa Ivonne Beatriz

## **AGRADECIMIENTO**

A Dios, por darme vida, salud para compartir con mi familia y darme la oportunidad de realizar mi tesis.

A la Universidad posgrado César Vallejo, por el apoyo académico que brinda a los docentes ecuatorianos a superarse cada día.

De manera muy gentil, mi sincero agradecimiento a la Dra. Merino Salazar Teresita del Rosario, por compartir sus conocimientos, aportaciones académicas y paciencia durante el asesoramiento de mi proyecto de investigación también a todos mis amigos en especial Rosa Gabriela Zambrano Ramos, Carlo Israel Riofrio Calderón que siempre me brindaron un apoyo incondicional y mis compañeras de estudio del salón de clase.

Vera Hualpa Ivonne Beatriz

## Página del Jurado

Siendo las 8:30AM, del día 12 de Abril, se reunió el Jurado evaluador para presenciar la sustentación de la tesis titulada: "ACTIVIDADES GRAFO PLÁSTICAS Y ACCIONES LÚDICAS EN NIÑOS DE 4 AÑOS DEL PROGRAMA CRECIENDO CON NUESTROS HIJOS "TRÍPOLI", GUAYAQUIL 2018", presentada/o por el /la bachiller **VERA HUALPA IVONNE BEATRIZ**.

Luego de evidenciar el acto de exposición y defensa de la tesis, se dictamina: apto

por Mejoría

En consecuencia, el/la graduando se encuentran en condición de ser calificado/a/ como apto para recibir el grado académico de **MAESTRO EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA**.

Piura, 12 de Abril del 2019.

DRA. DIAZ ESPINOZA MARIBEL  
PRESIDENTE



DR. SAAVEDRA OLIVOS JUAN JOSÉ  
SECRETARIO

DRA. MERINO SALAZAR TERESITA DEL ROSARIO  
VOCAL

## DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD

Yo, Ivonne Beatriz, Vera Hualpa, estudiante de la Escuela profesional de Posgrado de la Universidad César Vallejo, sede filial Tumbes; declaro que el trabajo académico titulado “Actividades grafo plásticas y acciones lúdicas en niños de 4 años del programa creciendo con nuestros hijos “Trípoli”, Guayaquil, 2018”, presentado, en xx folios para la obtención del grado de MAESTRO EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA es de mi autoría.

Por lo tanto, declaro lo siguiente:

- He mencionado todas las fuentes empleadas en el presente trabajo de investigación, identificado correctamente toda cita textual o de paráfrasis proveniente de otras fuentes, de acuerdo con lo establecido por las normas de elaboración de trabajos académicos.
- No he utilizado ninguna otra fuente distinta de aquellas expresamente señaladas en este trabajo.
- Este trabajo de investigación no ha sido previamente presentado completa ni parcialmente para la obtención de otro grado académico.
- Soy consciente de que mi trabajo puede ser revisado electrónicamente en busca de plagios.
- De encontrarse uso de material ajeno sin el debido reconocimiento de su fuente o autor, me someto a las sanciones que determinan el procedimiento disciplinario.

Piura, agosto del 2018

  
Ivonne Vera H  
Lic. Ivonne Beatriz Vera Hualpa  
DNI N° 0921210498

## ÍNDICE

DEDICATORIA.....	ii
AGRADECIMIENTO .....	iii
PÀGINA DEL JURADO.....	iv
DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD.....	v
ÍNDICE.....	vi
ÍNDICE DE TABLAS .....	viii
ÍNDICE DE GRÁFICOS.....	ix
RESUMEN .....	x
ABSTRACT .....	xi
I. INTRODUCCIÓN .....	1
II. MÉTODO .....	10
2.1. Tipo y diseño de investigación.....	11
2.2. Variables, operacionalización .....	11
2.3. Población y muestra .....	13
2.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad .....	13
2.5. Procedimiento .....	15
2.6. Método de análisis de datos .....	15
2.7. Aspectos éticos.....	15
III. RESULTADOS.....	16
IV. DISCUSIÓN .....	47
V. CONCLUSIONES .....	50
VI. RECOMENDACIONES.....	52
VII. REFERENCIAS.....	53
VIII. ANEXOS .....	56

Anexo 1. Instrumento de la variable inteligencia emocional .....	56
Anexo 2. Matriz de validación .....	57
Anexo 3. Guía de Observación.....	59
Anexo 4. Autorización.....	63
Anexo 5. Otras evidencias .....	64
Anexo 6. Base de datos.....	65
Anexo 7. Acta de aprobación de originalidad de tesis .....	72
Anexo 8. Reporte de similitud.....	73
Anexo 9. Autorización de publicación de tesis .....	74
Anexo 10. Autorización de la versión final del trabajo de investigación.....	75

## ÍNDICE DE TABLAS

<b>Tabla 1</b> Operacionalización de las variables de estudio .....	12
<b>Tabla 2</b> Muestra .....	13
<b>Tabla 3</b> Estadísticas de fiabilidad del instrumento de la variable Actividades grafo plásticas .....	14
<b>Tabla 4</b> Estadísticas de fiabilidad de instrumento de variable acciones lúdicas.....	14
<b>Tabla 5</b> ¿Crea diferentes formas de torres con bloques lógicos?.....	16
<b>Tabla 6</b> ¿Crea diversos juegos con el Hula Hula, demostrándolos?.....	17
<b>Tabla 7</b> ¿Realiza diversos saltos con las sogas, mejorando el equilibrio y la coordinación? .....	18
<b>Tabla 8</b> ¿Lanza dados prediciendo la sumatoria de los puntos a sacar? .....	19
<b>Tabla 9</b> ¿Adivina el nombre del dibujo que su compañero le dibuja en la espalda con el dedo?.....	20
<b>Tabla 10</b> ¿Participa con los ojos vendados, creando un dibujo utilizando lápiz y papel?...	21
<b>Tabla 11</b> ¿Con los ojos vendados adivina el valor de un casino que le muestra su compañero?.....	22
<b>Tabla 12</b> ¿Participa utilizando títeres?.....	23
<b>Tabla 13</b> ¿Realiza sumatorias utilizando chapas de colores? .....	24
<b>Tabla 14</b> ¿Juega en los columpios tomando sus precauciones? .....	25
<b>Tabla 15</b> ¿Participa en juegos de persecución? .....	26
<b>Tabla 16</b> ¿Participa en juegos de salto?.....	27
<b>Tabla 17</b> ¿Juega con la Hula Hula y la soga, respetando el turno de sus compañeros? .....	28
<b>Tabla 18</b> ¿Lanza pelotas de trapo procurando mejorar su precisión para lanzar y atrapar?.....	29
<b>Tabla 19</b> Actividades grafo plásticas .....	30
<b>Tabla 20</b> Acciones lúdicas .....	31
<b>Tabla 21</b> Acciones lúdicas libres .....	33
<b>Tabla 22</b> Técnica de pintado.....	35
<b>Tabla 23</b> Técnica del punzado .....	37
<b>Tabla 24</b> Técnica del enhebrado .....	39
<b>Tabla 25</b> Técnicas del modelado .....	41
<b>Tabla 26</b> Técnica de embolillado.....	43
<b>Tabla 27</b> Técnica del dibujo .....	45



## ÍNDICE DE GRÁFICOS

<b>Gráfico 1</b> ¿Crea diferentes formas de torres con bloques lógicos? .....	16
<b>Gráfico 2</b> ¿Crea diversos juegos con el Hula Hula, demostrándolos?.....	17
<b>Gráfico 3</b> ¿Realiza diversos saltos con las sogas, mejorando el equilibrio y la coordinación?.....	18
<b>Gráfico 4</b> ¿Lanza dados prediciendo la sumatoria de los puntos a sacar?.....	19
<b>Gráfico 5</b> ¿Adivina el nombre del dibujo que su compañero le dibuja en la espalda con el dedo?.....	20
<b>Gráfico 6</b> ¿Participa con los ojos vendados, creando un dibujo utilizando lápiz y papel?..	21
<b>Gráfico 7</b> Con los ojos vendados adivina el valor de un casino que le muestra su compañero?.....	22
<b>Gráfico 8</b> ¿Participa utilizando títeres?.....	23
<b>Gráfico 9</b> ¿Realiza sumatorias utilizando chapas de colores? .....	24
<b>Gráfico 10</b> ¿Juega en los columpios tomando sus precauciones? .....	25
<b>Gráfico 11</b> ¿Participa en juegos de persecución? .....	26
<b>Gráfico 12</b> ¿Participa en juegos de salto?.....	27
<b>Gráfico 13</b> ¿Juega con la Hula Hula y la soga, respetando el turno de sus compañeros? ...	28
<b>Gráfico 14</b> ¿Lanza pelotas de trapo procurando mejorar su precisión para lanzar y atrapar? .....	29
<b>Gráfico 15</b> Actividades grafo plásticas.....	30
<b>Gráfico 16</b> Acciones lúdicas.....	31
<b>Gráfico 17</b> Acciones lúdicas libres .....	33
<b>Gráfico 18</b> Técnica de pintado.....	35
<b>Gráfico 19</b> Técnica del punzado .....	37
<b>Gráfico 20</b> Técnica del enhebrado.....	39
<b>Gráfico 21</b> Técnicas del modelado .....	41
<b>Gráfico 22</b> Técnica de embolillado.....	43
<b>Gráfico 23</b> Técnica del dibujo .....	45

## RESUMEN

El presente estudio se centró en el estudio de las Actividades grafo plásticas y acciones lúdicas en niños de 4 años del programa creciendo con nuestros hijos Trípoli, Guayaquil, la problemática se basó en las dificultades en el desarrollo creativo debido la falta de estimulación y participación libres en las actividades lúdicas realizadas por los maestros, situación que incide en el futuro de los educandos como por ejemplo el que no tengan la capacidad de ser críticos y reflexivos en el momento de resolver problemas o que no puedan realizar ejercicios físicos; estos factores permitieron evidenciar que el principal problema es la ausencia de actividades lúdicas como estrategia para mejorar el aprendizaje en las diferentes áreas curriculares específicamente en los estudiantes de 4 años, para lo cual se estableció como objetivos el analizar la relación entre las actividades grafo plásticas y las acciones lúdicas libres en niños de 4 años, descripción de la relación entre las acciones lúdicas y la técnica del pintado, análisis de la relación entre las acciones lúdicas y la técnica del punzado, enhebrado, modelado y embolillado, además de establecer la relación entre las acciones lúdicas y la técnica del dibujo. El diseño metodológico es de tipo No experimental y su diseño es transversa, también se aplicó la investigación descriptiva y correlacional, la técnica utilizada fue la encuesta a los menores, en donde se pudo comprobar que los infantes presentan dificultades al momento de realizar actividades físicas, por lo tanto, es trabajo del docente de emplear las técnicas o estrategias necesarias para mejorar el accionar de los menores y así contribuir a su desarrollo integral.

**Palabras claves:** Lúdicas Desarrollo Integral Estrategias Técnicas Actividades

## **ABSTRACT**

The present study focused on the study of the plastic activities and playful actions in children of 4 years of the program growing with our children Tripoli, Guayaquil, the problem was based on the difficulties in the creative development due to the lack of stimulation and free participation in the playful activities carried out by the teachers, a situation that affects the future of students, for example, those who do not have the capacity to be critical and reflective when solving problems or who can not perform physical exercises; These factors made it possible to show that the main problem is the lack of recreational activities as a strategy to improve learning in the different curricular areas, specifically in the 4-year-old students, for which purpose it was established as objectives to analyze the relationship between the graphic and visual activities. free playful actions in children of 4 years, description of the relationship between playful actions and painting technique, analysis of the relationship between play actions and the punch technique, threading, modeling and embolillado, besides establishing the relationship between the ludic actions and the technique of the drawing. The methodological design is of the non-experimental type and its design is transverse, descriptive and correlational research was also applied, the technique used was the survey of minors, where it was found that infants present difficulties when carrying out physical activities, therefore, it is the teacher's job to use the techniques or strategies necessary to improve the actions of the minors and thus contribute to their integral development.

**Keywords:** Playful Integral Development Technical Strategies Activities

## **I. INTRODUCCIÓN**

Históricamente se conoce que desde el siglo XVIII, el aprendizaje se ha venido dando a partir de métodos tradicionales, conformada por una serie de individuos pasivos cuya labor primordial era aprender todas las aportaciones científicas que los maestros exponían dentro de clases. El docente era la figura principal quien se le debía imitar. Los currículos eran rígidos e igual para todos. El proceso de evaluación estaba dirigido única y exclusivamente a los resultados, esta educación se mostraba más institucional, en la medida que los individuos eran educados en función de los objetivos que planteaba y requería el estado. Todos los contenidos desarrollados eran única y netamente conceptuales.

Ya a principios del siglo XIX se implantó la metodología activa, con una adaptación del sistema educativo que la flexibilizó según las características de cada tema. El personaje principal es el estudiante, donde el profesor es responsable de guiar el proceso educativo y motivar en los participantes un alto interés. Los contenidos con cuales se trabajan dentro de clase se los desarrollan de acuerdo a los educandos dejando de ser solo conceptuales para convertirse en conceptuales, procedimentales y actitudinales.

En el aprendizaje los textos, libros y documentos bibliográficos se quedan atrás, convirtiéndose en una nueva experiencia, haciendo de este tipo de metodología una herramienta de evaluación en el desarrollo de un largo proceso de aprendizaje, además, el concepto de globalización y las áreas curriculares se entrelazan en torno a una idea central, evitando que la programación curricular sea fraccionada.

En los países desarrollados como Estados Unidos, Japón, Finlandia y otros, han aplicado diferentes métodos de enseñando que ha llevado al sistema educativo han experimentado grandes cambios, estos países sostienen que esta educación a más de pasar por un proceso de cambio debe ser una mejora, que influya en la socialización del estudiante. Por otro lado, argumentan que los profesores deben aplicar actividades lúdicas para mejorar el aprendizaje en cada una de las materias con la finalidad de generar un impacto notable en la etapa escolar de apropiación del conocimiento, identificando las causas que limitan la obtención de buenos resultados a la hora de guiar por el maestro, como a la hora de asignar nuevos conceptos a los estudiantes.

En el Programa Creciendo con Nuestros hijos “Trípoli”, Guayaquil, alberga niños que provienen de hogares de un nivel económico muy bajo, cuyos padres en su mayoría no cuentan con un nivel educativo acorde para poder orientar y ayudar en las diferentes materias educativas a sus hijos, esta realidad coadyuva a las dificultades en el desarrollo creativo debido a la falta de estimulación y participación autónoma en las actividades lúdicas realizadas por la docente lo cual podría traer como consecuencia en el futuro que no tengan la capacidad de ser críticos y reflexivos en el momento de resolver problemas; para mejorar el aprendizaje en las diferentes áreas curriculares, específicamente en los estudiantes de 4 años, que muestran dificultad para captar y participar en las actividades de clase.

Ante lo anteriormente expuesto se desprende la apremiante necesidad de investigar técnicas lúdicas que ayuden al niño a desarrollar habilidades artísticas, con la finalidad de que no pierda la oportunidad de adquirir conocimientos de manera natural y espontánea en su medio y así pueda desarrollarse como un ente crítico y reflexivo que contribuya al fortalecimiento de la sociedad. Los docentes han comprendido que sus planificaciones curriculares, deben estar enriquecidas con diversas actividades, tanto gráficas plásticas como lúdicas, en las que el estudiante debe participar y así de esta manera poder llegar al nivel de desarrollar todas sus capacidades y habilidades que demandan cada una de las áreas de estudio, además el docente debe comprender que esta metodología es activa y participativa tiene una naturaleza lúdica, debido a que el aprendizaje se impulsa a través del juego y se debate con el objetivo de confrontar ideas, desarrollar la creatividad y fortalecer la interacción entre los educando.

A nivel internacional, según Gutiérrez, P. (2014), en su investigación llamada Técnicas Plásticas Gráficas basada en la orientación significativa para desarrollar las habilidades motoras finas en niños de cinco años, para lo cual se planteó como objetivo general la determinación de técnicas gráficas plásticas en niños de 5 años. Esta investigación se refiere a un trabajo preexperimental, cuya muestra fue representada por 24 niños, la técnica utilizada fue la observación. En el análisis de utilizaron estadísticas no paramétricas en la prueba de Wilcoxon con la cual se estimó la diferencia significativa entre los promedios de pre test y post. Las conclusiones alcanzadas se centraron en que las técnicas gráficas plásticas. A través de 12 sesiones de aprendizaje se mejoró gradualmente el nivel de habilidades motrices finas de los infantes.

Ticona, E. (2015), en su investigación titulada Actividades plásticas gráficas para mejorar las habilidades motoras finas de los niños de 4 años del nivel educativo inicial, estableció como objetivo principal la aplicación experimental de actividades gráficas plásticas. Las conclusiones se centraron en resultados antes y después de la aplicación de actividades de grafo gráficas donde se observó que se mejora las habilidades de los niños a través de actividades lúdicas. Se aplicó la prueba T de Student con la cual se evidencio que existe una diferencia significativa en los medios motores finos de los niños y niñas antes y después de su aplicación. Por lo tanto, se comprobó que las actividades grafo plásticas tienen efectos significativos en las habilidades motoras finas en los infantes. En la recolección de información tanto en el grupo de control como en el grupo experimental sus habilidades motoras finas. En la aplicación de la evaluación de salida, es decir que los materiales grafo plásticas tienen un gran valor dentro del campo educativo, porque mejoran el trabajo del docente y proporcionan al niño un mejor aprendizaje y un aumento de las habilidades motoras finas y por último que la aplicación del programa de actividades grafo plásticas ha influido en el desarrollo de las habilidades motoras finas de los niños, todo esto conlleva a asegurar que todos los cambios inciden eficazmente en los infantes.

Castellar, G. (2015), en su investigación denominada, las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los preescolares de la Madre Teresa de Calcuta, establecieron el objetivo general de determinar la importancia de lo lúdico. Dicha investigación corresponde al tipo descriptivo y al método cuantitativo. Las técnicas aplicadas para recabar la información de la muestra fueron las encuestas y entrevistas. El instrumento utilizado fue el cuestionario. La población muestral estuvo conformada por 5 docentes. De acuerdo a los resultados obtenidos se dedujeron las siguientes conclusiones: Los docentes no llevan a cabo una planificación anticipada de las actividades lúdicas que desarrollarán con los niños, no demuestran el empoderamiento de los diferentes tipos de juegos que pueden jugar con los infantes para su desarrollo integral.

De la Cruz, A. (2015), en su investigación denominada La expresión plástica y su relación con el desarrollo de la motricidad fina en niños de 4 años. La metodología de la tuvo un enfoque cuantitativo, empleando la descripción: diseño correlacional y no experimental. La técnica de recojo de información fue la observación, con la cual se aplicaron una ficha de observación expresión plástica y ficha de observación motricidad fina. El universo objeto

de estudio estuvo conformado por 50 niños. Concluyendo con lo siguiente: Se encontró relación con el entrenamiento de la punta del dedo, también se encontró relación con la expresión plástica está significativamente relacionada con el trabajo de presión de los instrumentos en niños y por último existe relación con la manipulación de elementos por parte de los menores.

A nivel nacional, Franco, L. (2016), en su investigación titulada, técnicas grafo plásticas en el proceso de lectura escritura de niños de 4 años de los centros educativos iniciales, se centró como objetivo general el análisis de las técnicas antes mencionadas. Dentro de la metodología se aplicó la descripción ya que analiza la realidad que se vive en las aulas con respecto a las técnicas en mención. La población se constituyó por 16 profesores, a quienes se le aplicó la observación y la encuesta, herramientas investigativas que arrojaron resultados que permitieron concluir que los maestros laboran con frecuencia para estimular el área motora mediante rasgado, trozado y cortado, puesto que estas técnicas mejoran las habilidades motoras finas. Los materiales que emplean las docentes en el desarrollo de las técnicas grafo plásticas son elaborados como: papeles de colores, goma, tijeras; se usan muy poco el reciclado. Entre las dificultades que enfrentan los maestros cuando trabajan con niños en la educación inicial es la falta de conocimiento de otras técnicas de grafo plásticas y el material necesario para desarrollarlas, lo que ha causado un 50% de déficit motor. Las técnicas grafo-plásticas favorecen en mayor porcentaje a la expresión rítmica que permite desarrollar las habilidades motrices de los niños y niñas preparándolos para la escritura mientras que los rincones de aprendizaje que poseen; son muy variados, pero le dan un poco más de énfasis a la lectura, construcción y la ciencia.

Moyolema, C. (2015), en su investigación titulada, actividades lúdicas educativas en el pensamiento crítico/reflexivo de los niños de 5to grado. Se propuso el objetivo general de determinar la incidencia de actividades educativas recreativas en el pensamiento crítico/reflexivo de los niños. Dicho estudio se centró en el enfoque cualitativo y tipo cuantitativo. De acuerdo a su modalidad fue una investigación de campo, bibliográfica, documental y descriptiva. La población muestral estuvo constituida por 73 participantes. La técnica que se utilizó para recabar información fue la encuesta, cuyo instrumento fue el cuestionario estructurado. De acuerdo a los resultados se concluyó que las actividades de juego educativo se llevan a cabo de manera poco frecuente, puesto que no se sienten motivados para expresar sus ideas, opiniones, a esto se suma que los docentes no emplean

actividades de juego educativo en sus planes de bloque lo cual demuestra que no desarrollarán un pensamiento crítico/reflexivo en los estudiantes.

A nivel local, Solorzano, J. (2010), con respecto a las actividades lúdicas para mejorar el aprendizaje de la matemática, mejorando el aprendizaje según la capacidad cronológica y mental de los estudiantes. La investigación desarrollada fue exploratoria, descriptiva, bibliográfica y de campo. La población objeto de estudio estuvo conformada por 602 estudiantes matriculados, cuya muestra estuvo representada por 42 estudiantes del tercer año, quienes cuentan con la edad de 7 años. Las técnicas aplicadas en el presente estudio fueron la observación, la encuesta y la entrevista. Los instrumentos para el recojo de información fueron la guía de observación y el cuestionario de entrevistas. Las conclusiones indican que gran parte de los docentes de educación básica no aplican durante sus clases actividades recreativas para motivar el aprendizaje de las matemáticas. Los profesores no son capacitados constantemente sobre el uso de actividades recreativas en el área de las matemáticas como un recurso didáctico importante para promover el aprendizaje significativo.

Cajamarca, G. (2016), en su investigación sobre la influencia de las técnicas grafo plásticas en el desarrollo del pensamiento creativo de los estudiantes de básica elemental, la propuesta de diseño de una guía didáctica permitirá desarrollar las habilidades de los estudiantes, a través de una investigación de campo bibliográfico y documental. De acuerdo a su modalidad, la investigación fue de campo: explicativa, descriptiva, cualitativa y bibliográfica. Su población muestral estuvo representada por 110 participantes. Las técnicas aplicadas para el recojo de información fueron la entrevista, la encuesta y la observación. El instrumento utilizado fue el cuestionario. Las conclusiones resultantes de la investigación fueron: La mayoría de los representantes legales no tienen conocimiento de las técnicas grafo plástica y por lo tanto no las utilizan con sus hijos por lo cual no promueven el pensamiento creativo en ellos. Es de suma importancia socializarlas técnicas grafo plásticas entre los representantes de los alumnos, lo cual permitirá mejorar el desempeño académico de los educandos y el desarrollo del pensamiento creativo. Es de suma importancia concientizar a los representantes de los alumnos sobre la importancia del uso de las técnicas grafo plásticas, con el fin de convertirlo en un hábito dentro del hogar. Es importante concientizar a los docentes sobre la relevancia del uso de las técnicas grafo plásticas, con el fin de desarrollar el pensamiento creativo en los estudiantes. Motivar a los



docentes a conocer de forma cabal todas las técnicas grafo plásticas. Motivar a los docentes para que exploten su propia capacidad creadora mediante la introducción de nuevas técnicas o habilidades en las ya conocidas para motivar sus estudiantes. Incentivar los estudiantes permitiendo el desarrollo libre de su creatividad en diferentes momentos de la clase y fuera de esta.

Mindiola, C. (2017), en su investigación acerca de la influencia de las técnicas gráfolásticas en la adquisición del código alfabético en niños de 5 años, se planteó el objetivo de determinar la aplicación de las técnicas grafo-plástica en el proceso. De acuerdo a su enfoque, la investigación fue de campo, descriptiva y documental-bibliográfica. La población representativa fue de 206 sujetos, cuya muestra fue de 56 participantes. Los instrumentos que se aplicaron fueron la ficha de observación y la lista de cotejo. Los maestros, estudiantes y administradores escolares pueden usar la creatividad al desarrollar proyectos de reducción. Si bien los contenedores de reciclaje ofrecen un enfoque común para el reciclaje de plásticos, el cuerpo estudiantil y el personal pueden ampliar la práctica de reducción reutilizando y reduciendo la cantidad de plásticos en el sistema escolar.

En las teorías relacionadas al tema se presentan los conceptos de actividades grafo plásticas

Bejarano, (2009) manifiesta que las técnicas plásticas gráficas son estrategias que son necesarias utilizarlas en los primeros años de la educación básica para desarrollar las habilidades motrices finas, los sentidos y la sensibilidad, esto ayuda a que los infantes perciban la percepción que tienen sobre el entorno que los rodea, esto les ayudará a mantener un dominio en el aprendizaje de la lectura, escritura, creatividad (p.17). La razón que impulsa a que esta área sea trabajada con carácter intenso, su función no es sólo el desarrollo de habilidades en la práctica de las técnicas grafo plásticas, sino que con su aplicación se contribuye a formar otras habilidades imprescindibles para el desarrollo creativo de los estudiantes.

El papel del docente en la aplicación de las técnicas grafo plásticas, según (Ferreiro, 2002) sostiene que el jardín de infantes es el lugar donde los infantes adquieren la experiencia de dominar la escritura, puesto que se considera que el lenguaje escrito es más relevante que grupo de gráficos que forman un código. El trabajo del docente es muy importante en esta etapa de los menores puesto que les ayuda a mejorar en casa uno de sus procesos.

Técnica del pintado, se conoce que las técnicas del pintado son un conjunto de operaciones que sirven eficazmente para lograr una buena técnica de pintado. El proceso de pintura implica una serie de operaciones que se pueden agrupar en 3 grandes grupos o fases: Preparación de espacios, aplicación de pintura y curado de la pintura.

Técnica del punzado, Boulch, (1986) indica que en la técnica de punzado es necesarios movimientos exactos y una resistencia sostenida que permita desarrollar la acción de presión (presión correcta del golpe) debe desarrollarse desde la más simple hasta la más compleja. (p.32)

Técnica del enhebrado, es una herramienta integrada de procesos metodológicos para el nivel de educación es necesario que una lana o hilo grueso sea pasado a través de diferentes objetos, estos deben ir de los grandes y gruesos para llegar a los pequeños.

Técnica del modelado, dentro de la práctica de esta técnica la plastilina es un recurso que les permite a los niños el desarrollo de las habilidades motrices finas, ya que cuando se trabaja constantemente con las manos y los dedos los infantes ejercitan sus habilidades, permitiéndoles manejar lápices, hacer las letras y concentrarse. Entre los beneficios de esta técnica es que se trabaja en grupo porque a través de ello podrán socializar con otros niños. La plastilina es un recurso de fácil aceptación por parte de los niños, el contacto es directo e inmediato al momento de moldear según su preferencia, esto les permite desarrollar mejor su sistema sensorial/perceptivo. (Silva, 2012, p.11)

Técnica del embolillado, Barrera, (2008), indica que esta técnica consiste en la elaboración de bolas de papel con los dedos índice y pulgar, se utiliza esta práctica porque es la posición adecuada para realizar un trabajo bajo esta práctica. La finalidad de esta técnica es la mejora de las habilidades motoras finas de los menores, quienes lograr fortalecer la fuerza muscular de los dedos; asimismo, su creatividad e imaginación, ya que las habilidades motoras finas inciden eficientemente en el desarrollo de la inteligencia. (p.12)

Técnica del dibujo, Barrera, (2008), manifiesta que el dibujo ha pasado por una serie de etapas, elgarabatear consiste en los rasgos que se muestran incoherentes y solo tienen significado para el niño o niña que los interpreta. El Preesquema: la figura humana se representa desde el frente, la cabeza y el cuerpo formados por un solo elemento ovalado, las piernas y los brazos salen de la cabeza. El esquemático, el dibujo ya tiene cabeza, tronco y extremidades (p.12).

Carrera, (1997), menciona que el juego ha sido objeto de estudio, el importante papel que el juego tiene para el desarrollo del pensamiento y las habilidades motoras en términos de actividades que se pueden realizar en el niño. Este enfoque tiene algo que ver con la propuesta de adaptación y supervivencia, la armonía al medio como algo fundamental para la supervivencia. Según Groos, sirve específicamente para jugar y prepararlo para la vida, puesto que desde su punto de vista el juego es como un pre ejercicio de las funciones necesarias para la vida adulta, es decir, se prepara al niño para poder llevar a cabo las actividades cuando crezca. (p.15).

Vigotsky, (1996) afirma que el juego parte de una necesidad de reproducir el contacto con el resto. Como fenómenos sociales se considera el juego, su naturaleza, origen y fondo, puesto que por medio de él se presentan situaciones que van más allá de las inclinaciones individuales y las palpitaciones internas.

Cardona, (2003), la lúdica libre son aquellas actividades que benefician la naturalidad, la actividad creativa, desarrollan la imaginación, liberan depresiones; permitiendo actuar con total libertad e independencia. Esto ayuda a los niños a conocer todas las posibilidades que tienen para llevar a cabo actividades y sentirse libres en el mundo que construyen a través de sus sentidos, habilidades y necesidades. Las actividades de juego libre muestran sus habilidades cognitivas y motoras, los niños nunca deben hacer sus actividades sin la supervisión de un adulto. La seguridad y el respaldo son requisitos para el éxito de las acciones lúdicas. El juego libre no implica desligarse totalmente de lo que los niños piensan y llevan a la realidad; lo que hacen durante el juego libre está influenciado por lo que ven y escuchan en su cotidianidad. (p.23).

La utilización de materiales que formen parte de una actividad lúdica motivante para los estudiantes es importante para despertar en ellos el interés la creatividad y dominio de ejercicios que influyen en un desarrollo integral. Es importante que los docentes al presentar los juegos didácticos como recursos en una actividad en clase comuniquen la intención educativa que tienen, es decir, que ellos sepan lo que van a hacer, por qué lo van a realizar y que se espera de dicha actividad. La intención central es que se diviertan, aprendan ciertas cosas, colaboren con sus compañeros y que esto estimule el desarrollo físico y socioafectivo como medio del proceso de sociabilidad. (Carpio, 1978, p.35)

Pérez, (2004) el juego propuesto en una actividad sea que se la practique en la escuela o en el hogar. Motivo por el cual los fabricantes de juguetes le han dado un valor agregado presentando características de adaptabilidad acorde a las etapas de los menores para estimular la creatividad de los niños. Dotar al niño de diferentes juguetes para mantener su interés. Por lo tanto, el juego en la educación se lo considera necesario en gran medida puesto que desarrolla sus facultades.

En el desarrollo social, el trabajo artístico debe orientarse para que se pueda llevar a cabo en grupos, dando oportunidades, solidaridad e integración grupal, logrando así la solidaridad y el trabajo fraterno. (Chimbo Aguinda y Remache Quintuña, 2012).

Este estudio se justifica por la amplia revisión de textos y documentos, recopilándose conceptos y definiciones e importantes. En la investigación se permitió conocer las relaciones entre las dos variables en estudio, cuyos resultados dan la posibilidad de proponer cambios en el trabajo pedagógico de los docentes, quienes a partir de la toma de decisiones podrán mejorar su desempeño. Su relevancia social radica en el aporte científico sobre las variables actividades grafo plásticas y acciones lúdicas, entendiendo que estas dentro del proceso de enseñanza aprendizaje constituyen un indicador de innovación.

Formulación del problema: ¿Qué relación existe entre las actividades grafo plásticas y las acciones lúdicas en niños de 4 años del programa creciendo con nuestros hijos Trípoli, Guayaquil, 2018?

La hipótesis general: Existe relación significativa entre las actividades grafo plásticas y las acciones lúdicas en niñas de 4 años del programa creciendo con nuestros hijos “Trípoli”, Guayaquil, 2018.

Y las hipótesis específicas:

Existe relación significativa entre las actividades grafo plásticas y las acciones lúdicas libres en niños de 4 años del programa creciendo con nuestros hijos “Trípoli”, Guayaquil, 2018.

Existe relación significativa entre las acciones lúdicas y la técnica del pintado en niños de 4 años del programa creciendo con nuestros hijos “Trípoli”, Guayaquil, 2018.

Existe relación significativa entre las acciones lúdicas y la técnica del punzado en niños de 4 años del programa creciendo con nuestros hijos “Trípoli”, Guayaquil, 2018.

Existe relación significativa entre las acciones lúdicas y la técnica del enhebrado en niños de 4 años del programa creciendo con nuestros hijos “Trípoli”, Guayaquil, 2018.

Existe relación significativa entre las acciones lúdicas y la técnica del modelado en niños de 4 años del programa creciendo con nuestros hijos “Trípoli”, Guayaquil, 2018.

Existe relación significativa entre las acciones lúdicas y la técnica del embolillado en niños de 4 años del programa creciendo con nuestros hijos “Trípoli”, Guayaquil, 2018.

Existe relación significativa entre las acciones lúdicas y la técnica del dibujo en niños de 4 años del programa creciendo con nuestros hijos “Trípoli”, Guayaquil, 2018.

El objetivogeneral: Determinar la relación entre las actividades grafo plásticas y las acciones lúdicas en niños de 4 años del programa creciendo con nuestros hijos “Trípoli”, Guayaquil, 2018.

Como objetivos específicos:

Analizar la relación entre las actividades grafo plásticas y las acciones lúdicas libres en niños de 4 años del programa creciendo con nuestros hijos “Trípoli”, Guayaquil, 2018.

Describir la relación entre las acciones lúdicas y la técnica del pintado en niños de 4 años del programa creciendo con nuestros hijos “Trípoli”, Guayaquil, 2018.

Analizar la relación entre las acciones lúdicas y la técnica del punzado en niños de 4 años del programa creciendo con nuestros hijos “Trípoli”, Guayaquil, 2018.

Describir la relación entre las acciones lúdicas y la técnica del enhebrado en niños de 4 años del programa creciendo con nuestros hijos “Trípoli”, Guayaquil, 2018.

Establecer la relación entre las acciones lúdicas y la técnica del modelado en niños de 4 años del programa creciendo con nuestros hijos “Trípoli”, Guayaquil, 2018.

Establecer la relación entre las acciones lúdicas y la técnica del embolillado en niños de 4 años del programa creciendo con nuestros hijos “Trípoli”, Guayaquil, 2018.

Establecer la relación entre las acciones lúdicas y la técnica del dibujo en niños de 4 años del programa creciendo con nuestros hijos “Trípoli”, Guayaquil, 2018.

## **II. MÉTODO**

## 2.1. Tipo y diseño de investigación

Se requirió de un estudio no experimental y su diseño es transversal porque de acuerdo a (Méndez; Namihira, Moreno y Sosa, 2009) a aplicar este diseño se mide las variables, midiendo sus características sea de una o varias unidades en un momento específico, sin tener la intención de evaluar la evolución de dichas unidades. (p.12).

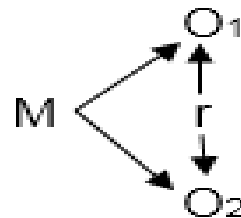
El gráfico del diseño correlacional es el siguiente:

M: Muestra

O 1: Variable 1

O 2: Variable 2

R: relación de las variables



## 2.2. Variables, operacionalización

### Variables

**Variable independiente:** Actividades grafo plásticas:

- Técnica de pintado
- Técnica de punzado
- Técnica de enhebrado
- Técnica de modelado
- Técnica del embolillado

**Variable dependiente:** Técnica de dibujo

- Acciones lúdicas:
- Acciones lúdicas libres
- Acciones lúdicas dirigidas

## Operacionalización de variables

**Tabla 1.** Operacionalización de las variables de estudio

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
<b>Variable 1:</b> Actividades grafo plásticos	“Las técnicas grafo-plásticas son manualidades y las actividades en el aula para comenzar. También se puede involucrar a sus alumnos en la discusión. La realización de una auditoría de contenedor ayudará a su clase a comprender los desechos que se crean y a descubrir mejores alternativas / prácticas de reciclaje. (Bermúdez Arteaga & Perreros Almendáriz, 2011)	Trate de desarrollar las habilidades de cada estudiante, utilizando sus conocimientos de plástico y la forma en que se pueden utilizar para pintar, punzar, enhebrar, embolsar y dibujar.	Técnica de pintado	• Controla los movimientos de sus manos al pintar	Nominal
			Técnica de punzado	• Controla los movimientos de sus manos al realizar el punzado	
			Técnica de enhebrado	• Controla los movimientos de sus manos al realizar el enhebrado	
			Técnica de modelado	• Controla los movimientos de sus manos al modelar	
			Técnica del embolillado	• Controla los movimientos de sus manos al embolillar	
			Técnica de dibujo	• Controla los movimientos de sus manos al realizar un dibujo	
<b>Variable 2:</b> Acciones lúdicas	Las acciones o juegos lúdicos son una parte importante del día de los niños que consiste en actividades estructuradas iniciadas por adultos y rutinas diarias. Los niños también tienen pequeñas tareas que hacer. (Moyle, J, p.7)	Son pequeñas actuaciones de compromiso con el entorno social, donde los juegos tendrán un papel protagonista, se mide mediante las acciones lúdicas libres y dirigidas.	Acciones lúdicas libres	• Creatividad • Imaginación	
			Acciones lúdicas dirigidas	• Desarrollo intelectual • Desarrollo social • Afectivo motriz	

### 2.3.Población y muestra

Población: según (Carrasco, 2009), es el universo o conjunto de personas, situaciones y sucesos que se agrupan para caracterizarlos por género, etnias, razas entre otras categorías. (p.16)

Muestra

Según (Oseda, 2008), la muestra es una parte de la población o un subconjunto de ella que, sin tiene las principales características para realizar un estudio. Esta es la propiedad principal de la muestra que permite al investigador que trabaja. (p.122).

En muestra en la presente investigación estuvo constituida por 30 alumnos de 4 años.

**Tabla 2** Muestra

SEXO	CANTIDAD	%
Masculino	14	46
Femenino	16	54
TOTAL	30	100

**Elaborado por:** La Autora

### 2.4.Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad

**Técnicas:** la observación fue la técnica que se aplicó a cada una de las unidades de análisis.

Cibanal, (2013), sostiene que la observación es una técnica que permite determinar factores, causas y efectos de un hecho. También se la considera un elemento primordial de cualquier proceso de investigación, ya que es en ella donde el investigador se apoya para obtener la mayor cantidad de datos referente a un problema planteado.

**Instrumentos:** En la presente investigación se utilizó laguía de observación aplicada a los estudiantes para la variable actividades grafo plásticas y otras Guías de observación aplicada a los estudiantes para la variable acciones lúdicas.

La primera Guía de observación fue diseñada para la variable Actividades grafo plásticas y fue producto de las dimensiones: actividades grafo plásticas y acciones lúdicas; además de indicadores: Controla los movimientos de sus manos al pintar, Controla los movimientos de sus manos al realizar el punzado, Controla los movimientos de sus manos al realizar el



enhebrado, Controla los movimientos de sus manos al modelar, Controla los movimientos de sus manos al embolillar y Controla los movimientos de sus manos al realizar un dibujo; así mismo está compuesto por 17 ítems.

El segundo instrumento fue una Guía de observación diseñada para las acciones lúdicas, es producto de las dimensiones Acciones lúdicas libres y Acciones lúdicas dirigidas; además también de los indicadores: Desarrollo intelectual, desarrollo social y afectivo motriz; así mismo está compuesto por 14 ítems. Con el objetivo de obtener resultados y realizar el análisis de correlación de las dos variables.

**Validez:** Los instrumentos de cada una de las variables denominados guías de observación, fueron sometidas a juicio de expertos, en las que se evaluó la consistencia de cada ítem.

**Confiabilidad:** Para llevar a cabo este proceso se determinó por indagar a un grupo piloto, cuyas respuestas fueron contrastadas utilizando el coeficiente alfa de Cronbach, cuyos resultados garantizaron su confiabilidad y así poder aplicarlos a la muestra investigada.

Según (Sánchez y Reyes, 2006), sostiene que la confiabilidad de una herramienta sirve de medición para instituir un grado alto de precisión entre las preguntas planteadas, es decir, que al aplicarlo a una unidad u objeto se obtendrán los mismos resultados. (p.17)

**Tabla 3.** Estadísticas de fiabilidad del instrumento de la variable Actividades grafo plásticas

Alfa de Cronbach	N de elementos
,916	17

En el cuadro 2, se aprecia el resultado de Alfa de Cronbach del instrumento de la variable actividades grafo plásticas cuyo resultado reflejado es, 916, conllevándonos a inferir que los ítems son consistentes y que el instrumento es confiable para poder aplicarlo a la muestra de estudio.

**Tabla 4.** Estadísticas de fiabilidad de instrumento de variable acciones lúdicas

Alfa de Cronbach	N de elementos
,918	14

En la tabla se aprecia el resultado de la prueba de Alfa de Cronbach del instrumento de la variable rendimiento académico cuyo resultado reflejado es 918, conllevándonos a inferir que los ítems son consistentes y que el instrumento es confiable para poder aplicarlo a la muestra de estudio.

### **2.5.Procedimiento**

Dentro del procedimiento se recurrió a la aplicación de técnicas e instrumentos que sirvieron para recolectar información. Se aplicó la fórmula de Alfa de Cronbach para Determinar la factibilidad de los instrumentos. La recolección de datos se lo efectuó por medio de las encuestas, el método utilizado fue el de Person para medir la correlación mediante el programa SPSS.

### **2.6.Método de análisis de datos**

Después de haber investigado, se procedió a reglamentar la información, en la aplicación estadística SPSS V22; Asimismo, se utilizó la Hoja de cálculo Excel para diseñar y construir las tablas para que representen las frecuencias de cada dimensión. Además, se aplicó el método descriptivo e inferencial para detallar los datos y valores obtenidos. Finalmente, se comprobó la hipótesis general a un nivel de significación mediante la prueba estadística de coeficiente de correlación Rho de Spearman.

### **2.7.Aspectos éticos**

Los investigadores indicaron a los sujetos participantes del presente estudio, el compromiso que se asumía respecto a la discreción sobre los resultados obtenidos, actuando dentro del marco del respeto y derechos de autoría.

### III. RESULTADOS

**Tabla 5.** ¿Crea diferentes formas de torres con bloques lógicos?

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
<b>Válido 1</b>	6	20,0	20,0	20,0
<b>2</b>	15	50,0	50,0	70,0
<b>3</b>	9	30,0	30,0	100,0
<b>Total</b>	30	100,0	100,0	

**Fuente:** Instrumento de encuesta



**Gráfico 1.** ¿Crea diferentes formas de torres con bloques lógicos?

#### Estadísticos

1.- ¿Crea diferentes formas de torres con bloques lógicos?

<b>N</b>	<b>Válido</b>	30
	<b>Perdidos</b>	0
<b>Media</b>		2,10
<b>Mediana</b>		2,00
<b>Moda</b>		2

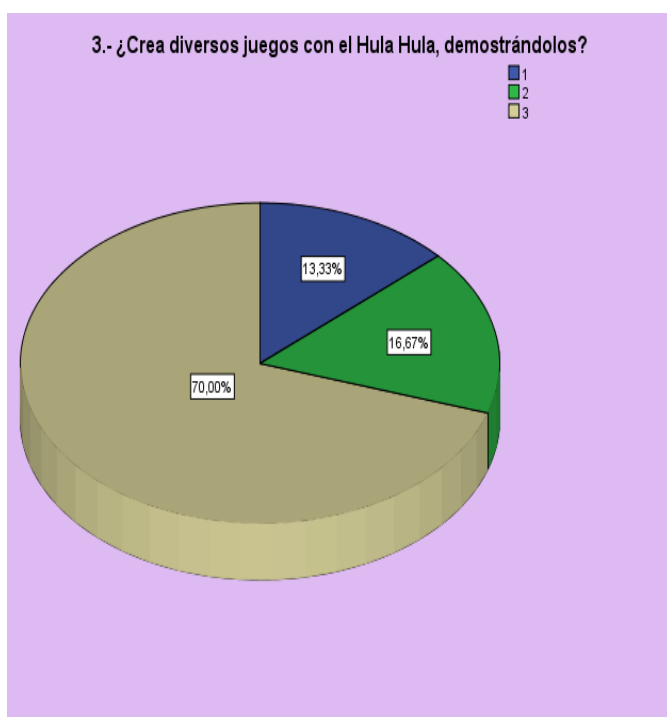
#### Análisis e interpretación

Los resultados de la tabla demuestran que el 50% de los estudiantes están en proceso en crear diferentes formas de torres con bloques lógicos, el 20% domina la actividad a diferencia del 20% que tratar de hacerla. La información obtenida refleja que existe un grado de dificultad por parte de un grupo de estudiantes a los cuales se les debe realizar una planificación aparte de los demás para que logren alcanzar los niveles requeridos.

**Tabla 6.** ¿Crea diversos juegos con el Hula Hula, demostrándolos?

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
<b>Válido 1</b>	4	13,3	13,3	13,3
<b>2</b>	5	16,7	16,7	30,0
<b>3</b>	21	70,0	70,0	100,0
<b>Total</b>	30	100,0	100,0	

**Fuente:**Instrumento de encuesta



#### Estadísticos

3.- ¿Crea diversos juegos con el Hula Hula, demostrándolos?

<b>N</b>	<b>Válido</b>	30
	<b>Perdidos</b>	0
<b>Media</b>		2,57
<b>Mediana</b>		3,00
<b>Moda</b>		3

**Gráfico 2.** ¿Crea diversos juegos con el Hula Hula, demostrándolos?

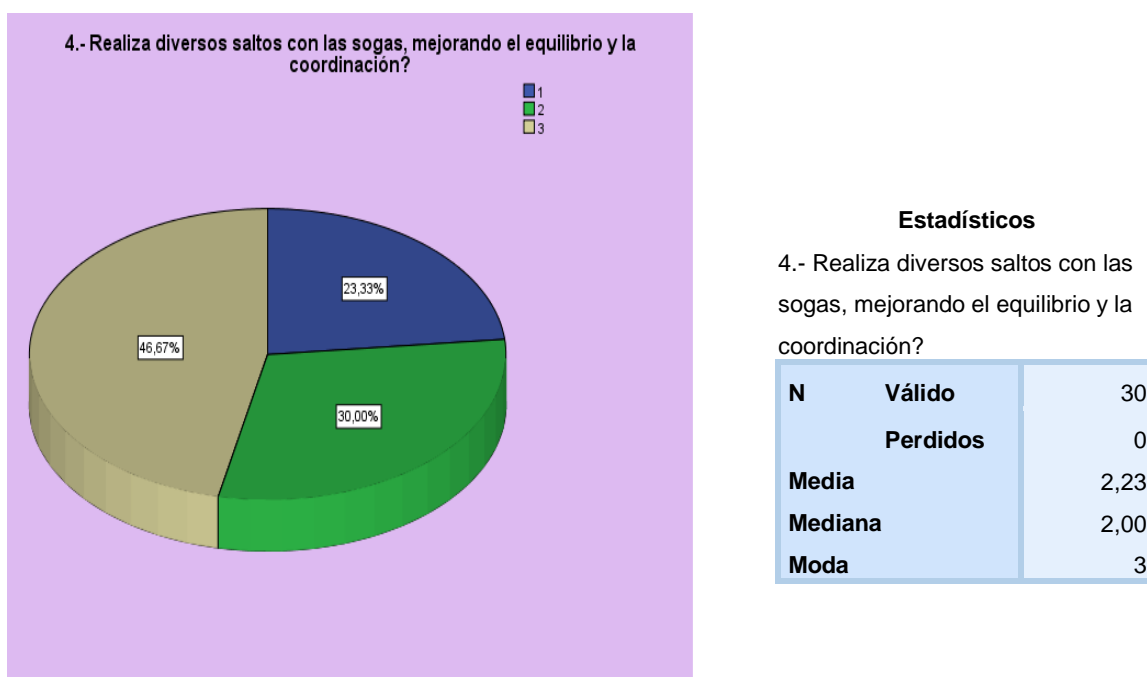
#### **Análisis e interpretación:**

El 70% de los estudiantes domina el control con el ula ula, el 16,7% está en proceso y el 13,3% está tratando de hacer la actividad, al parecer esta actividad lo requiere de mucho esfuerzo para el educando por lo tanto es caso de domino de la gran parte de los niños/as, donde la maestra debe estar motivada para poder motivar y así lograr la participación de todos los educandos.

**Tabla 7.** ¿Realiza diversos saltos con las sogas, mejorando el equilibrio y la coordinación?

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
<b>Válido 1</b>	7	23,3	23,3	23,3
<b>2</b>	9	30,0	30,0	53,3
<b>3</b>	14	46,7	46,7	100,0
<b>Total</b>	30	100,0	100,0	

Fuente: Instrumento de encuesta



**Gráfico 3.** ¿Realiza diversos saltos con las sogas, mejorando el equilibrio y la coordinación?

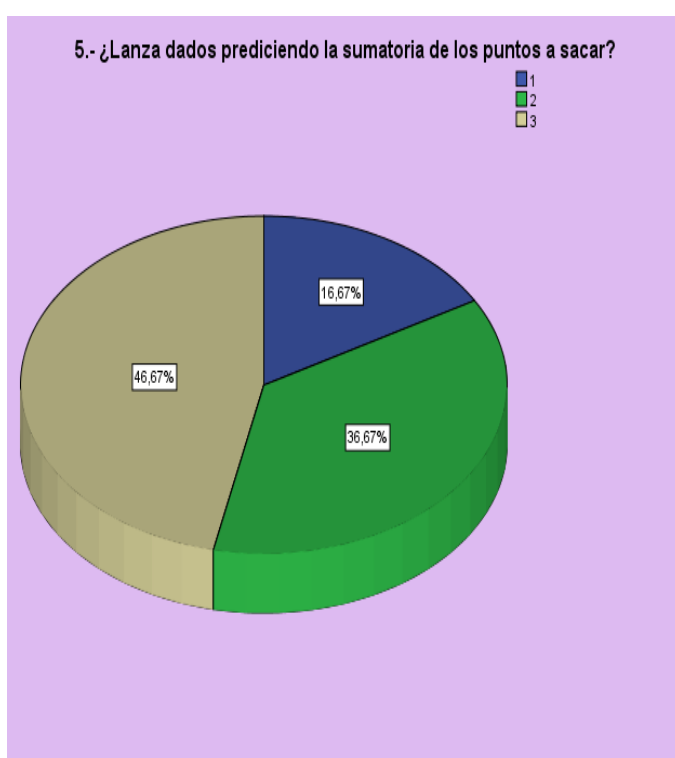
### **Análisis e interpretación:**

Los resultados obtenidos demuestran que el 46,7% realiza diversos saltos con las sogas, mejorando el equilibrio y la coordinación, el 30% está en proceso y el 23,3% y el 23,3% aun no logra dominar la actividad. Existe un porcentaje considerable al cual hay que motivar e incentivar para que mejore su práctica y así logre dominar el ejercicio propuesto.

**Tabla 8.** ¿Lanza dados prediciendo la sumatoria de los puntos a sacar?

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
<b>Válido 1</b>	5	16,7	16,7	16,7
<b>2</b>	11	36,7	36,7	53,3
<b>3</b>	14	46,7	46,7	100,0
<b>Total</b>	30	100,0	100,0	

**Fuente:**Instrumento de encuesta



#### Estadísticos

5.- ¿Lanza dados prediciendo la sumatoria de los puntos a sacar?

<b>N</b>	<b>Válido</b>	30
	<b>Perdidos</b>	0
<b>Media</b>		2,30
<b>Mediana</b>		2,00
<b>Moda</b>		3

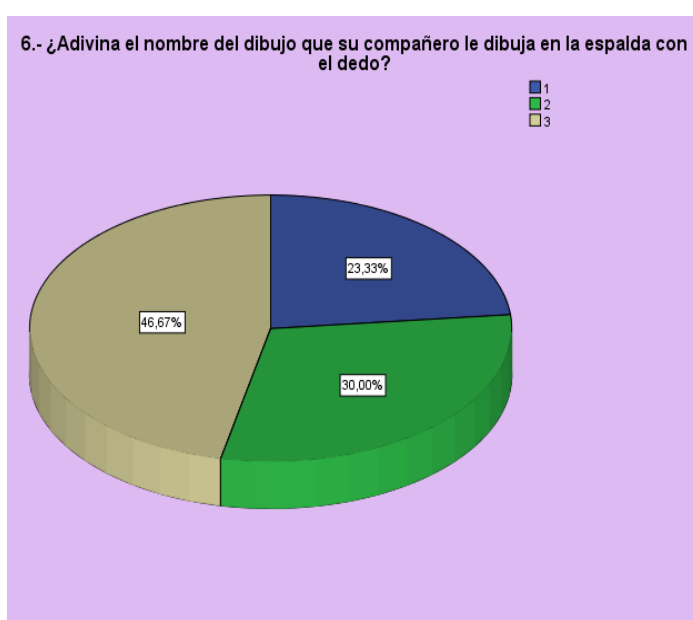
**Gráfico 4.** ¿Lanza dados prediciendo la sumatoria de los puntos a sacar?

**Análisis e interpretación:** Los resultados obtenidos indican con un 46,7% domina la actividad, el 36,7% en proceso y el 16,7% intenta realizar el ejercicio. La información recabada demuestra que los estudiantes en gran parte se motivan en realizar esta sesión, a pesar de que hay que prestar atención a los niños/as que presentan dificultades.

**Tabla 9.** ¿Adivina el nombre del dibujo que su compañero le dibuja en la espalda con el dedo?

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido 1	7	23,3	23,3	23,3
2	9	30,0	30,0	53,3
3	14	46,7	46,7	100,0
Total	30	100,0	100,0	

Fuente: Instrumento de encuesta



#### Estadísticos

6.- ¿Adivina el nombre del dibujo que su compañero le dibuja en la espalda con el dedo?

<b>N</b>	Válido	30
	Perdidos	0
<b>Media</b>		2,23
<b>Mediana</b>		2,00
<b>Moda</b>		3

**Gráfico 5.** ¿Adivina el nombre del dibujo que su compañero le dibuja en la espalda con el dedo?

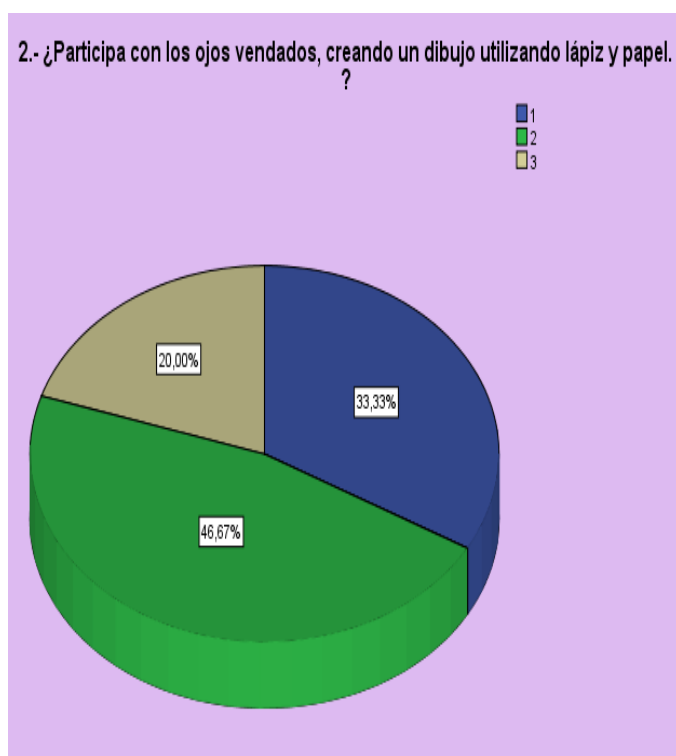
#### Análisis e interpretación:

El 46.7% de los encuestados logran adivinar el nombre del dibujo que su compañero le dibuja en la espalda con el dedo, el 30% está en proceso y el 23.3% intenta terminar la actividad. Es importante que los docentes empleen técnicas y estrategias que impulsen a los estudiantes a participar continuamente hasta que dominen la actividad, siempre y cuando sean motivados constantemente por los docentes.

**Tabla 10.** ¿Participa con los ojos vendados, creando un dibujo utilizando lápiz y papel?

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
<b>Válido 1</b>	10	33,3	33,3	33,3
<b>2</b>	14	46,7	46,7	80,0
<b>3</b>	6	20,0	20,0	100,0
<b>Total</b>	30	100,0	100,0	

**Fuente:** Instrumento de encuesta



**Gráfico 6.** ¿Participa con los ojos vendados, creando un dibujo utilizando lápiz y papel?

#### Estadísticos

2.- ¿Participa con los ojos vendados, creando un dibujo utilizando lápiz y papel?

<b>N</b>	<b>Válido</b>	30
	<b>Perdidos</b>	0
<b>Media</b>		1,87
<b>Mediana</b>		2,00
<b>Moda</b>		2

### Análisis e interpretación

El 46,7% de los niños están en proceso en la participación con los ojos vendados, creando un dibujo utilizando lápiz y papel, el 20% domina el ejercicio a diferencia del 33,3% intenta hacerlo. La información recabada demuestra que la mayoría de los estudiantes no ejecutan bien esta clase actividades.



**Tabla 11.** ¿Con los ojos vendados adivina el valor de un casino que le muestra su compañero?

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
<b>Válido 1</b>	6	20,0	20,0	20,0
<b>2</b>	9	30,0	30,0	50,0
<b>3</b>	15	50,0	50,0	100,0
<b>Total</b>	30	100,0	100,0	

**Fuente:** Instrumento de encuesta



#### Estadísticos

7.- ¿Con los ojos vendados adivina el valor de un casino que le muestra su compañero?

<b>N</b>	<b>Válido</b>	30
	<b>Perdidos</b>	0
<b>Media</b>		2,30
<b>Mediana</b>		2,50
<b>Moda</b>		3

**Gráfico 7.** Con los ojos vendados adivina el valor de un casino que le muestra su compañero?

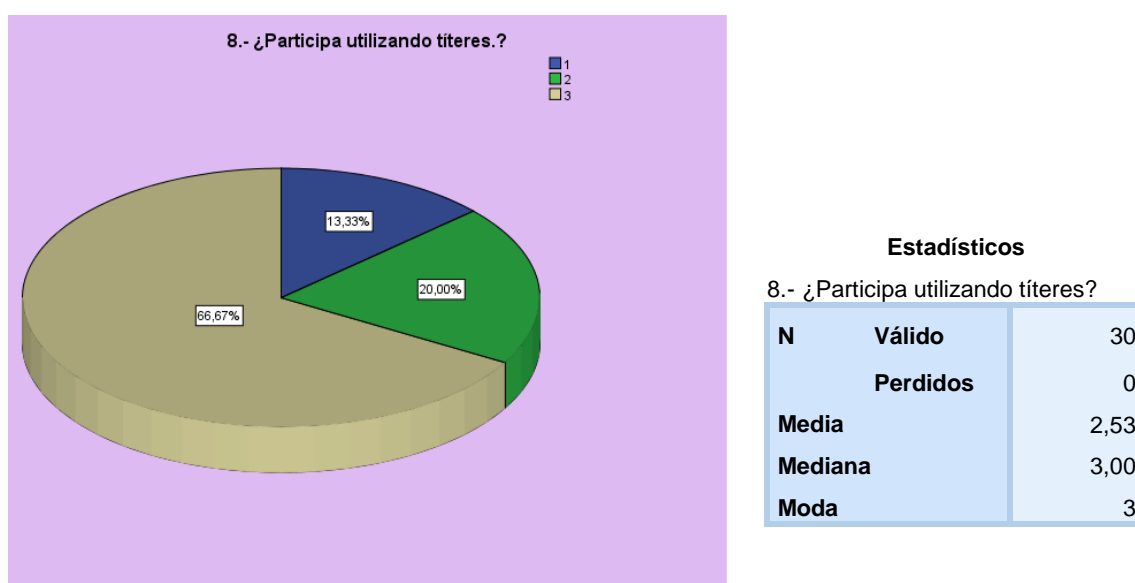
#### **Análisis e interpretación:**

El 50% de los niños/as logran con los ojos vendados adivinar el valor de un casino que le muestra su compañero, el 30% está en proceso y el 20% intenta culminar la actividad. Es importante que los docentes empleen estrategias para que los niños que logran terminar la actividad, alentándolos para que puedan hacer mínimo unos 5 aciertos.

**Tabla 12.** ¿Participa utilizando títeres?

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
<b>Válido 1</b>	4	13,3	13,3	13,3
<b>2</b>	6	20,0	20,0	33,3
<b>3</b>	20	66,7	66,7	100,0
<b>Total</b>	30	100,0	100,0	

**Fuente:** Instrumento de encuesta



**Gráfico 8.** ¿Participa utilizando títeres?

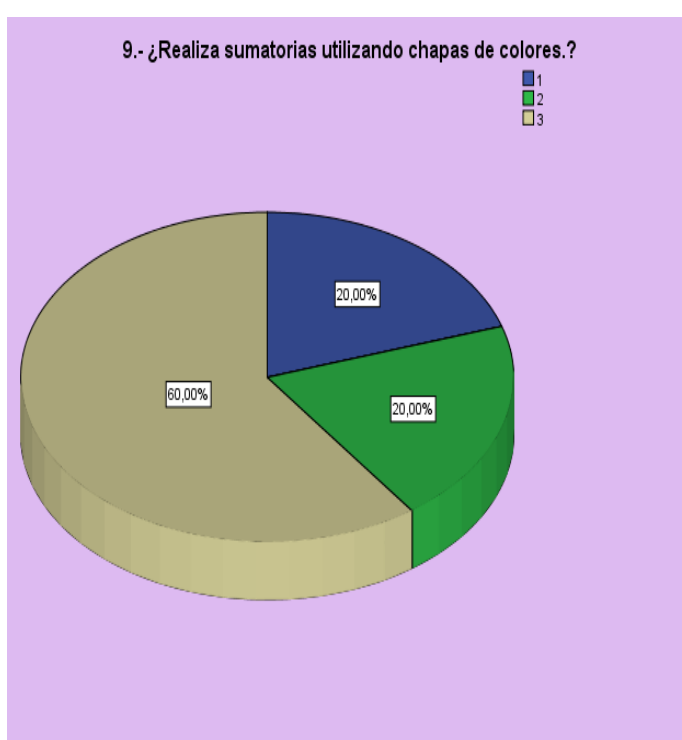
### **Análisis e interpretación:**

El 66,7% de los niños dominan las participaciones con los títeres, el 20% está en proceso y el 13,3%. La información obtenida demuestra que los niños se motivan con actividades teatrales, por lo tanto, sería factible que los docentes establezcan actividades combinadas con los ejercicios que no desarrollan bien los niños con el uso de títeres.

**Tabla 13.** ¿Realiza sumatorias utilizando chapas de colores?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
<b>Válido</b>	<b>1</b>	6	20,0	20,0	20,0
	<b>2</b>	6	20,0	20,0	40,0
	<b>3</b>	18	60,0	60,0	100,0
	<b>Total</b>	30	100,0	100,0	

**Fuente:** Instrumento de encuesta



**Estadísticos**

9.- ¿Realiza sumatorias utilizando chapas de colores?

<b>N</b>	<b>Válido</b>	30
	<b>Perdidos</b>	0
<b>Media</b>		2,40
<b>Mediana</b>		3,00
<b>Moda</b>		3

**Gráfico 9.** ¿Realiza sumatorias utilizando chapas de colores?

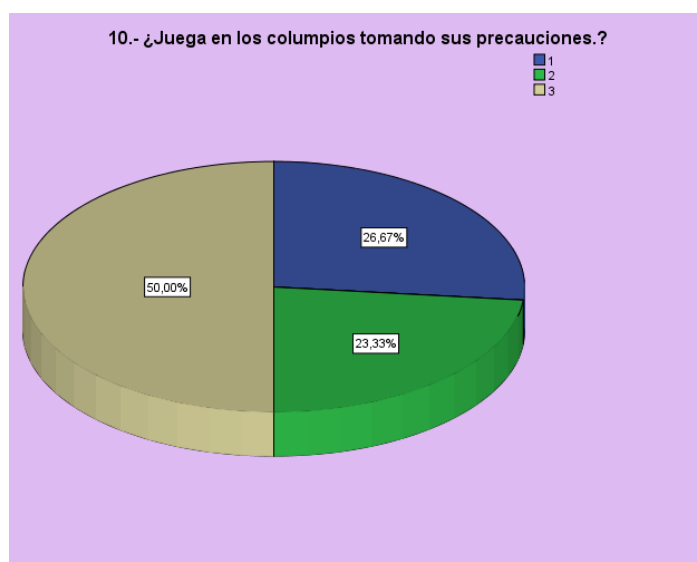
### **Análisis e interpretación:**

El 60% de los niños logran realizar sumatorias utilizando chapas de colores, mientras que el 20% presentan dificultades. La información recabada demuestra que son pocos los estudiantes que dominan esta actividad, lo más factible es la práctica de estos ejercicios para que los niños/as puedan mejorar cada día.

**Tabla 14.** ¿Juega en los columpios tomando sus precauciones?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
<b>Válido</b>	<b>1</b>	8	26,7	26,7	26,7
	<b>2</b>	7	23,3	23,3	50,0
	<b>3</b>	15	50,0	50,0	100,0
	<b>Total</b>	30	100,0	100,0	

**Fuente:**Instrumento de encuesta



**Estadísticos**

10.- ¿Juega en los columpios tomando sus precauciones?

<b>N</b>	<b>Válido</b>	30
	<b>Perdidos</b>	0
<b>Media</b>		2,23
<b>Mediana</b>		2,50
<b>Moda</b>		3

**Gráfico 10**¿Juega en los columpios tomando sus precauciones?

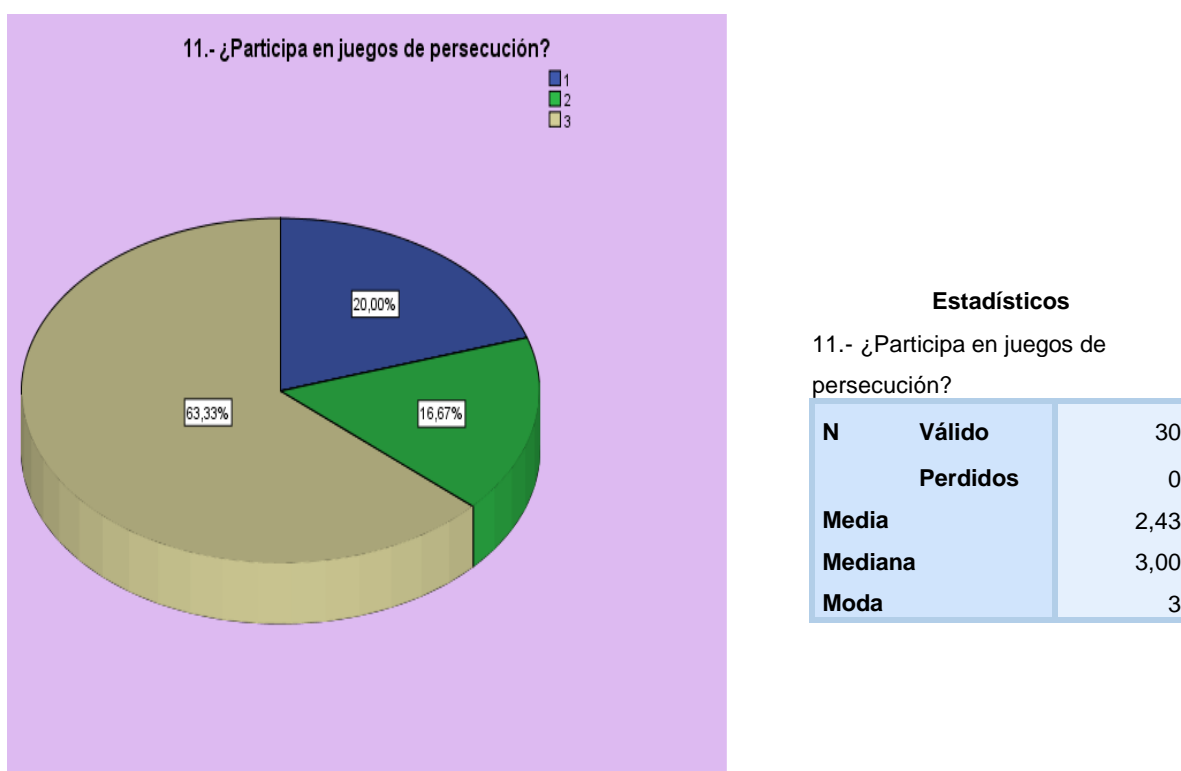
### **Análisis e interpretación:**

La información de la tabla indica que el 50% de los encuestados juega en los columpios tomando sus precauciones, el 26,7% no puede, el 23.3% está en proceso. Al parecer los niños/as al momento de realizar ejercicios un poco más físicos presenten más dificultades que los ejercicios mentales, la acción de los docentes debe ser inmediata y aplicar técnicas que ayuden a los estudiantes a mejorar en cada proceso.

**Tabla 15.** ¿Participa en juegos de persecución?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
<b>Válido</b>	<b>1</b>	6	20,0	20,0	20,0
	<b>2</b>	5	16,7	16,7	36,7
	<b>3</b>	19	63,3	63,3	100,0
	<b>Total</b>	30	100,0	100,0	

**Fuente:**Instrumento de encuesta



**Gráfico 11**¿Participa en juegos de persecución?

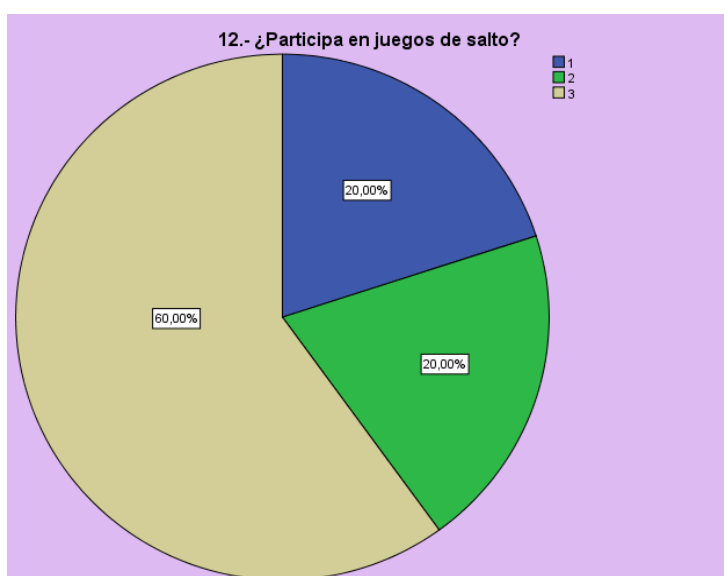
### **Análisis e interpretación:**

El 63,3% de los estudiantes pueden participar en juegos de persecución, el 20% lo intenta pero no lo logra y el 16,7% está en proceso. La información recabada demuestra que los estudiantes necesitan de motivación y guía constante para lograr cada uno de los ejercicios propuestos por el docente.

**Tabla 16.** ¿Participa en juegos de salto?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
<b>Válido</b>	<b>1</b>	6	20,0	20,0	20,0
	<b>2</b>	6	20,0	20,0	40,0
	<b>3</b>	18	60,0	60,0	100,0
<b>Total</b>		30	100,0	100,0	

**Fuente:**Instrumento de encuesta



**Estadísticos**

12.- ¿Participa en juegos de salto?

<b>N</b>	<b>Válido</b>	30
	<b>Perdidos</b>	0
<b>Media</b>		2,40
<b>Mediana</b>		3,00
<b>Moda</b>		3

**Gráfico 12**¿Participa en juegos de salto?

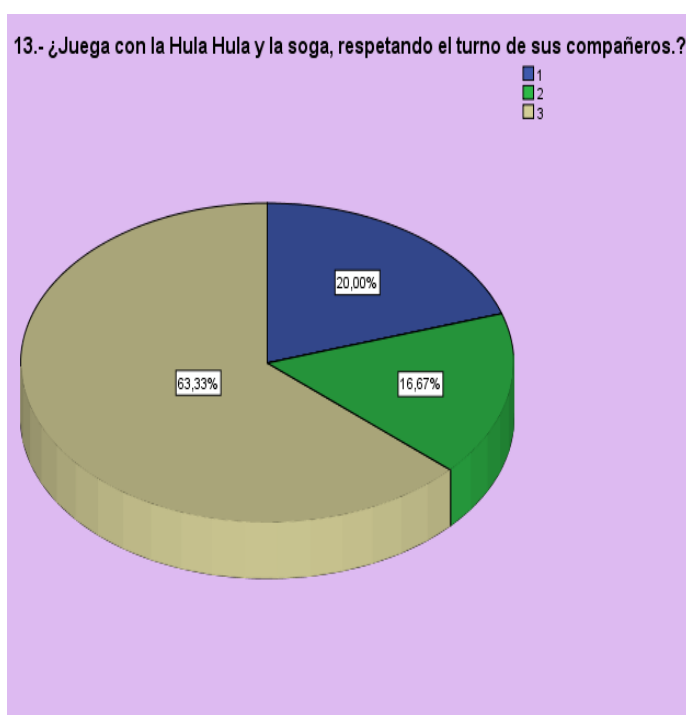
### **Análisis e interpretación:**

El 60% de los encuestados indicaron que si participan en juegos de saltos, el 20% está en proceso y el restante no lo logra. El salto es un juego que se debe tener mucho cuidado porque el niño/a puede caerse, por ello, el temor de muchos y no lo hacen.

**Tabla 17.** ¿Juega con la Hula Hula y la sogá, respetando el turno de sus compañeros?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
<b>Válido</b>	<b>1</b>	6	20,0	20,0	20,0
	<b>2</b>	5	16,7	16,7	36,7
	<b>3</b>	19	63,3	63,3	100,0
	<b>Total</b>	30	100,0	100,0	

**Fuente:**Instrumento de encuesta



**Gráfico 13**¿Juega con la Hula Hula y la sogá, respetando el turno de sus compañeros?

### **Análisis e interpretación:**

Los resultados de la tabla demuestra que el 63.3% de los niños/as pueden jugar con la Hula Hula y la sogá, respetando el turno de sus compañeros, el 20% no lo hace y el 16,7% está en proceso. A pesar que se combina dos ejercicios la mayoría de los estudiantes lo pueden hacer.

**Tabla 18.** ¿Lanza pelotas de trapo procurando mejorar su precisión para lanzar y atrapar?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
<b>Válido</b>	<b>1</b>	5	16,7	16,7	16,7
	<b>2</b>	6	20,0	20,0	36,7
	<b>3</b>	19	63,3	63,3	100,0
	<b>Total</b>	30	100,0	100,0	

**Fuente:** Instrumento de encuesta



**Estadísticos**

14.- ¿Lanza pelotas de trapo procurando mejorar su precisión para lanzar y atrapar?

<b>N</b>	<b>Válido</b>	30
	<b>Perdidos</b>	0
<b>Media</b>		2,47
<b>Mediana</b>		3,00
<b>Moda</b>		3

**Gráfico 14** ¿Lanza pelotas de trapo procurando mejorar su precisión para lanzar y atrapar?

**Interpretación:**

Los resultados obtenidos demuestran que los estudiantes pueden lanzar pelotas de trapo procurando mejorar su precisión para lanzar y atrapar, el 20% está en proceso y el 16,7% no puede hacerlo.



## Encuesta a los estudiantes

Tabla 19 Actividades grafo plásticas

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Alto (75-98)	14	46,7	46,7	46,7
	Medio (43-74)	13	43,3	43,3	90,0
	Bajo (21-42)	3	10,0	10,0	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

Fuente: Instrumento de encuesta

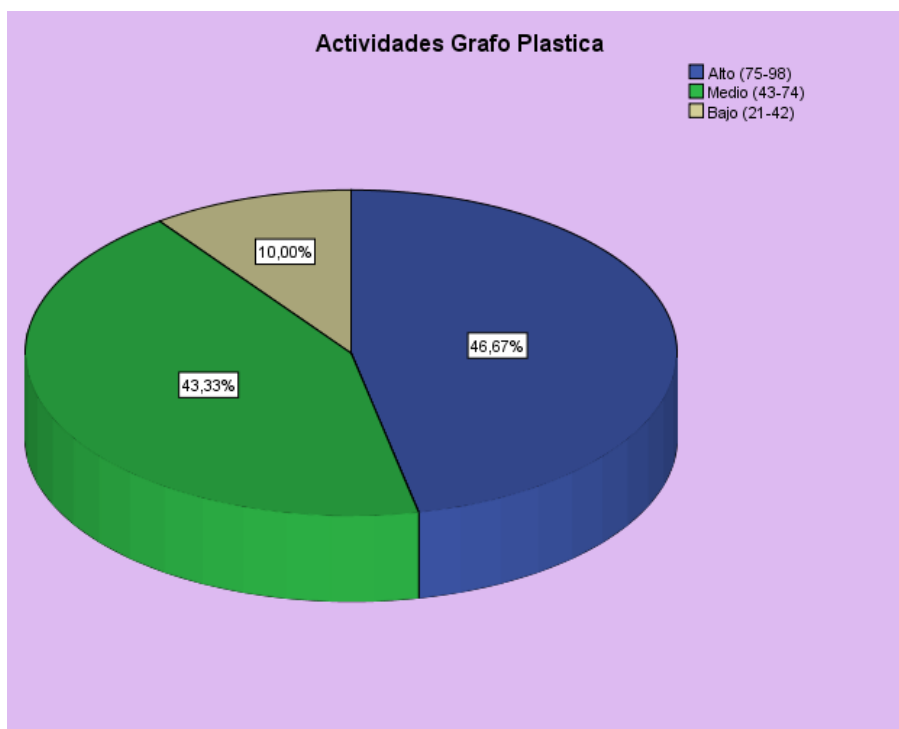


Gráfico 15. Actividades grafo plásticas

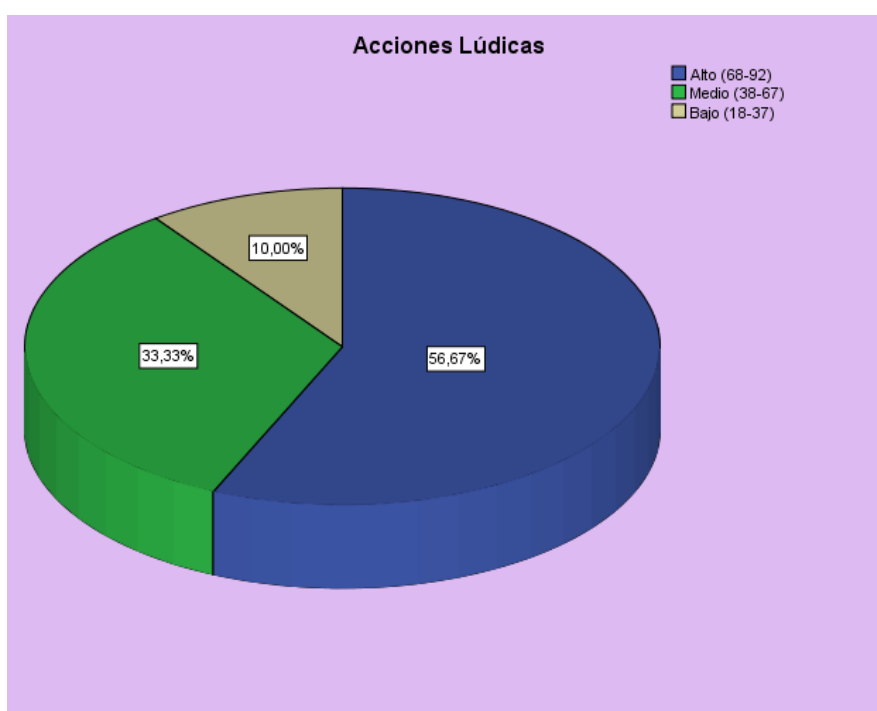
### Análisis e interpretación

El 46% de los encuestados indican que en las actividades grafo plásticas los estudiantes tienen un nivel alto y el 43.3% medio y el 10% bajo.

**Tabla 20** Acciones lúdicas

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
<b>Válido</b>	<b>Alto (68-92)</b>	17	56,7	56,7	56,7
	<b>Medio (38-67)</b>	10	33,3	33,3	90,0
	<b>Bajo (18-37)</b>	3	10,0	10,0	100,0
	<b>Total</b>	<b>30</b>	<b>100,0</b>	<b>100,0</b>	

**Fuente:**Instrumento de encuesta



**Gráfico 16** Acciones lúdicas

### **Análisis e interpretación**

Dentro las acciones lúdicas el 56.7% los niños responden con un nivel alto, el 33.3% medio y el 10% bajo. La información demuestra que los estudiantes se sienten motivados y participativos con las acciones lúdicas.

**Objetivo general.-** Determinar la relación entre las actividades grafo plásticas y las acciones lúdicas en niños de 4 años del programa creciendo con nuestros hijos “Trípoli”, Guayaquil, 2018.

		<b>Actividades Grafo Plástica</b>	<b>Acciones Lúdicas</b>
<b>Actividades Grafo Plástica</b>	<b>Correlación de Pearson</b>	1	,671**
	<b>Sig. (bilateral)</b>		,000
	<b>N</b>	30	30
<b>Acciones Lúdicas</b>	<b>Correlación de Pearson</b>	,671**	1
	<b>Sig. (bilateral)</b>	,000	
	<b>N</b>	30	30

\*\* . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (2 colas).

Se presenta la aplicación del Coeficiente de correlación de Pearson para medir la correlación entre las actividades grafo plásticas y las acciones lúdicas; se identifica un índice de 0,671; por lo que se concluye que existe una correlación alta.

**Tabla 21** Acciones lúdicas libres

		<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>	<b>Porcentaje válido</b>	<b>Porcentaje acumulado</b>
<b>Válido</b>	<b>Alto (39-58)</b>	14	46,7	46,7	46,7
	<b>Medio (26-38)</b>	16	53,3	53,3	100,0
	<b>Total</b>	<b>30</b>	<b>100,0</b>	<b>100,0</b>	

**Fuente:**Instrumento de encuesta



**Gráfico 17** Acciones lúdicas libres

### **Análisis e interpretación**

EL 53.3% tiene un nivel medio de participación en las acciones lúdicas libres mientras que 46.7% es alto. Los resultados demuestran que se debe buscar estrategias para mejorar las acciones en clases.

## Correlación

**Objetivo específico 1.-** Analizar la relación entre las actividades grafo plásticas y las acciones lúdicas libres en niños.

		<b>Actividades</b>	
		<b>Grafo</b>	<b>acciones</b>
		<b>Plástica</b>	<b>lúdicas libres</b>
<b>Actividades Grafo Plástica</b>	<b>Correlación de Pearson</b>	1	,701**
	<b>Sig. (bilateral)</b>		,000
	<b>N</b>	30	30
<b>acciones lúdicas libres</b>	<b>Correlación de Pearson</b>	,701**	1
	<b>Sig. (bilateral)</b>	,000	
	<b>N</b>	30	30

\*\* . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (2 colas).

Se presenta la aplicación del Coeficiente de correlación de Pearson para medir la correlación entre las actividades grafo plásticas y las acciones lúdicas libres; se identifica un índice de ,701; por lo que se concluye que existe una correlación alta; es decir, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de investigación.

## Utiliza el pincel adecuadamente para pintar

Tabla 22. Técnica de pintado

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Alto (44-65)	21	70,0	70,0	70,0
	Medio (31-43)	7	23,3	23,3	93,3
	Bajo (21-30)	2	6,7	6,7	100,0
	<b>Total</b>	<b>30</b>	<b>100,0</b>	<b>100,0</b>	

Fuente: Instrumento de encuesta

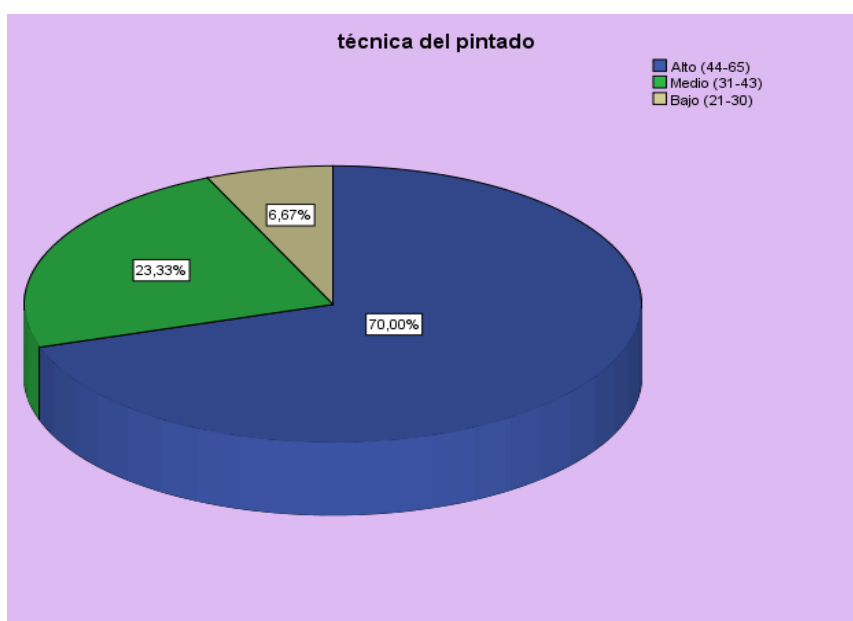


Gráfico 18 Técnica de pintado

### Análisis e interpretación

El 70% de los niños utiliza el pincel adecuadamente para pintar, el 23.3% medio y el 6.7% bajo. Es importante que se motive a los menores para que logren los niveles requeridos.

**Objetivo específico 2** Describir la relación entre las acciones lúdicas y la técnica del pintado en niños.

		<b>Acciones Lúdicas</b>	<b>técnica del pintado</b>
<b>Acciones Lúdicas</b>	<b>Correlación de Pearson</b>	1	,634**
	<b>Sig. (bilateral)</b>		,000
	<b>N</b>	30	30
<b>técnica del pintado</b>	<b>Correlación de Pearson</b>	,634**	1
	<b>Sig. (bilateral)</b>	,000	
	<b>N</b>	30	30

\*\* La correlación es significativa en el nivel 0,01 (2 colas).

Se presenta la aplicación del Coeficiente de correlación de Pearson para medir la correlación entre las acciones lúdicas y la técnica del pintado; se identifica un índice de ,634; por lo que se concluye que existe una correlación alta.

## Realiza un punzado teniendo en cuenta los límites del dibujo que se le pide punzar

Tabla 23. Técnica del punzado

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Alto (47-72)	12	40,0	40,0	40,0
	Medio (34-46)	14	46,7	46,7	86,7
	Bajo (18-33)	4	13,3	13,3	100,0
	<b>Total</b>	<b>30</b>	<b>100,0</b>	<b>100,0</b>	

Fuente: Instrumento de encuesta

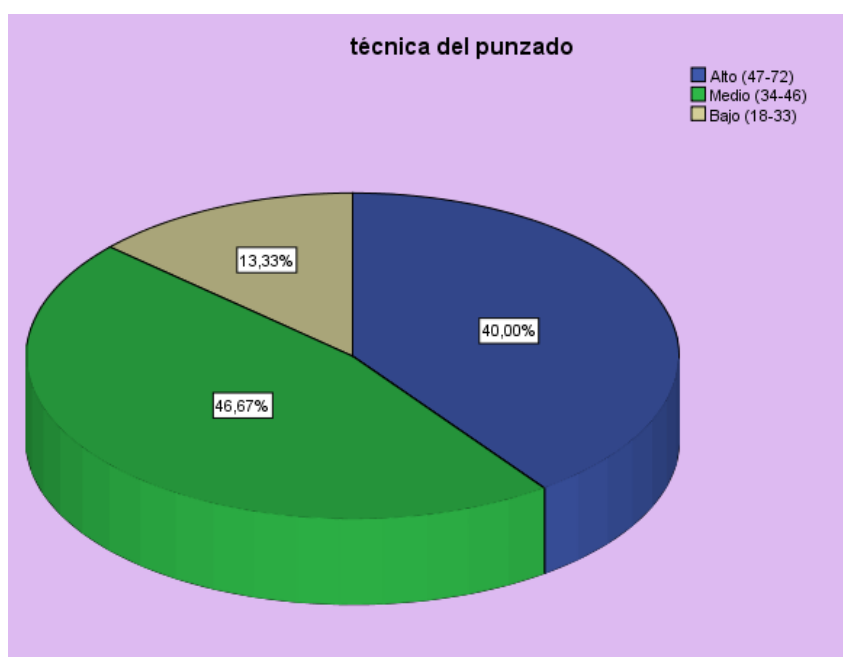


Gráfico 19 Técnica del punzado

### Análisis e interpretación

El 46.7% tiene un nivel medio en realizar un punzado teniendo en cuenta los límites del dibujo que se le pide punzar, el 40% es alto y el 13.3% bajo. En esta técnica se debe reforzar en los niños que tienen dificultades.



**Objetivo específico 3.-** Analizar la relación entre las acciones lúdicas y la técnica del punzado en niños.

		<b>Acciones Lúdicas</b>	<b>técnica del punzado</b>
<b>Acciones Lúdicas</b>	<b>Correlación de Pearson</b>	1	,505**
	<b>Sig. (bilateral)</b>		,000
	<b>N</b>	30	30
<b>técnica del punzado</b>	<b>Correlación de Pearson</b>	,505**	1
	<b>Sig. (bilateral)</b>	,000	
	<b>N</b>	30	30

\*\* . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (2 colas).

Se presenta la aplicación del Coeficiente de correlación de Pearson para medir la correlación entre las acciones lúdicas y la técnica del punzado; se identifica un índice de ,505; por lo que se concluye que existe una correlación moderada.

## Coloca el pasador en su zapato de una manera precisa

Tabla 24. Técnica del enhebrado

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Alto (42-61)	16	53,3	53,3	53,3
	Medio (24-41)	14	46,7	46,7	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

Fuente: Instrumento de encuesta

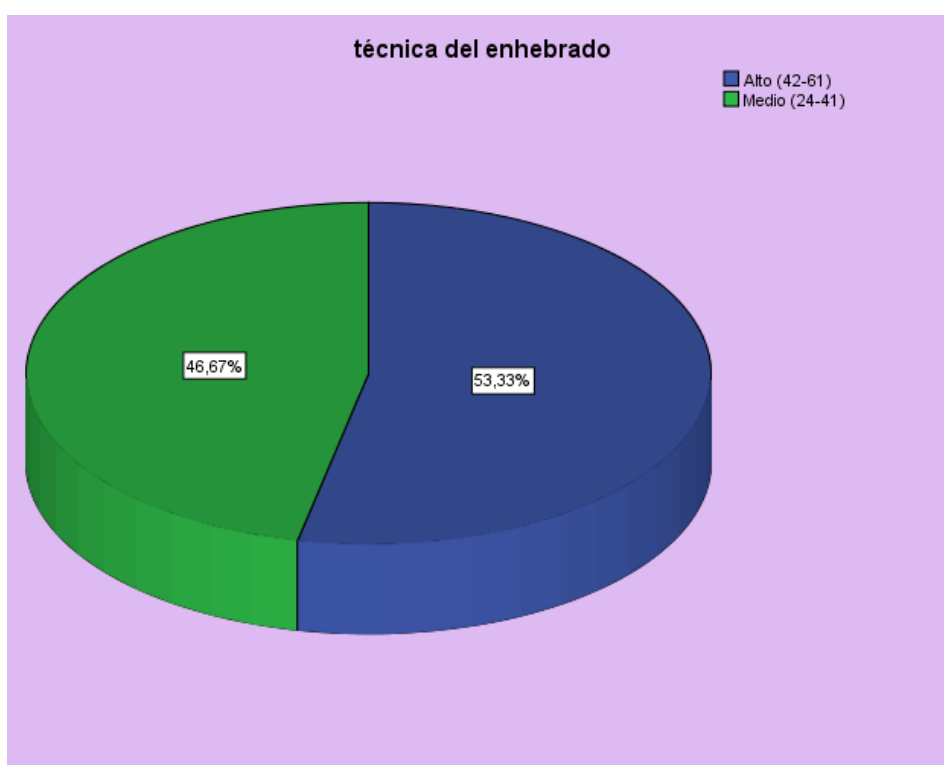


Gráfico 20 Técnica del enhebrado

### Análisis e interpretación

El 53.3% de los menores coloca el pasador en su zapato de una manera precisa, mientras que el 46.7% no lo hace bien. Esta técnica debe ser reforzada y practicada de forma adecuada para lograr los niveles requeridos.

**Objetivo específico 4.**-Describir la relación entre las acciones lúdicas y la técnica del enhebrado en niños de 4 años.

		<b>Acciones Lúdicas</b>	<b>técnica del enhebrado</b>
<b>Acciones Lúdicas</b>	<b>Correlación de Pearson</b>	1	-,745**
	<b>Sig. (bilateral)</b>		,000
	<b>N</b>	30	30
<b>técnica del enhebrado</b>	<b>Correlación de Pearson</b>	-,745**	1
	<b>Sig. (bilateral)</b>	,000	
	<b>N</b>	30	30

\*\* . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (2 colas).

Se presenta la aplicación del Coeficiente de correlación de Pearson para medir la correlación entre las acciones lúdicas y la técnica del enhebrado; se identifica un índice de -,745; por lo que se concluye que existe una correlación alta.

## Utiliza plastilina aplicando fuerza en sus manos

Tabla 25 Técnicas del modelado

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Alto (39-63)	13	43,3	43,3	43,3
	Medio (24-38)	15	50,0	50,0	93,3
	Bajo (16-23)	2	6,7	6,7	100,0
	<b>Total</b>	<b>30</b>	<b>100,0</b>	<b>100,0</b>	

Fuente: Instrumento de encuesta

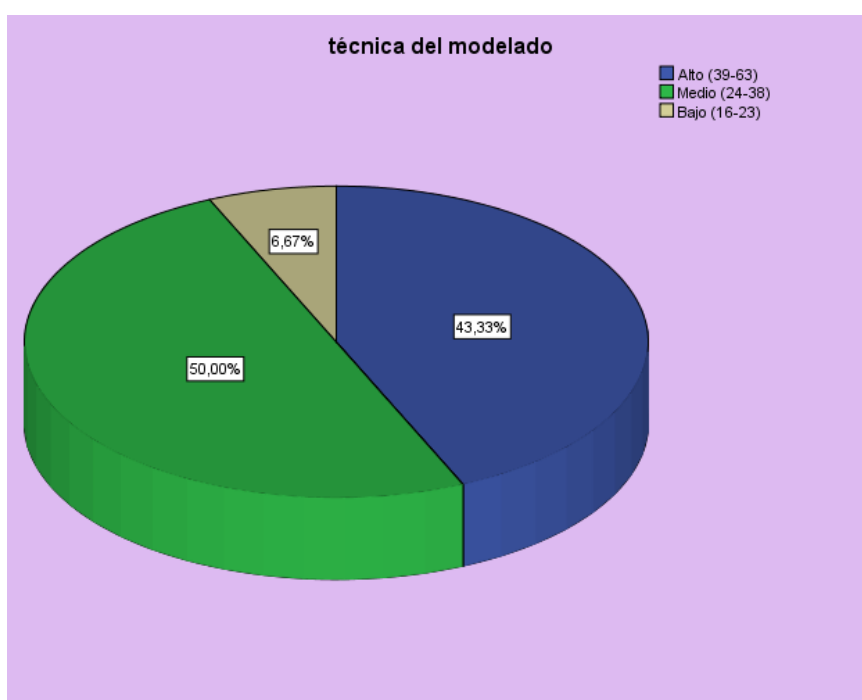


Gráfico 21 Técnicas del modelado

### Análisis e interpretación

El 50% tiene un nivel medio en utilizar plastilina aplicando fuerza en sus manos, el 43.3% lo hace muy bien y el 6.7% no lo logra, es importante que las maestras motiven a los menores a esforzarse y lograr cumplir con todas las actividades.

**Objetivo específico 5.**-Establecer la relación entre las acciones lúdicas y la técnica del modelado en niños de 4 años.

		<b>Acciones Lúdicas</b>	<b>técnica del modelado</b>
<b>Acciones Lúdicas</b>	<b>Correlación de Pearson</b>	1	,447**
	<b>Sig. (bilateral)</b>		,000
	<b>N</b>	30	30
<b>técnica del modelado</b>	<b>Correlación de Pearson</b>	,447**	1
	<b>Sig. (bilateral)</b>	,000	
	<b>N</b>	30	30

\*\* . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (2 colas).

Se presenta la aplicación del Coeficiente de correlación de Pearson para medir la correlación entre las acciones lúdicas y la técnica del modelado; se identifica un índice de ,447; por lo que se concluye que existe una correlación moderada.

## Hace bolitas de papel y lo pega en una figura

Tabla 26. Técnica de embolillado

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Alto (43-61)	14	46,7	46,7	46,7
	Medio (29-42)	16	53,3	53,3	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

Fuente: Instrumento de encuesta

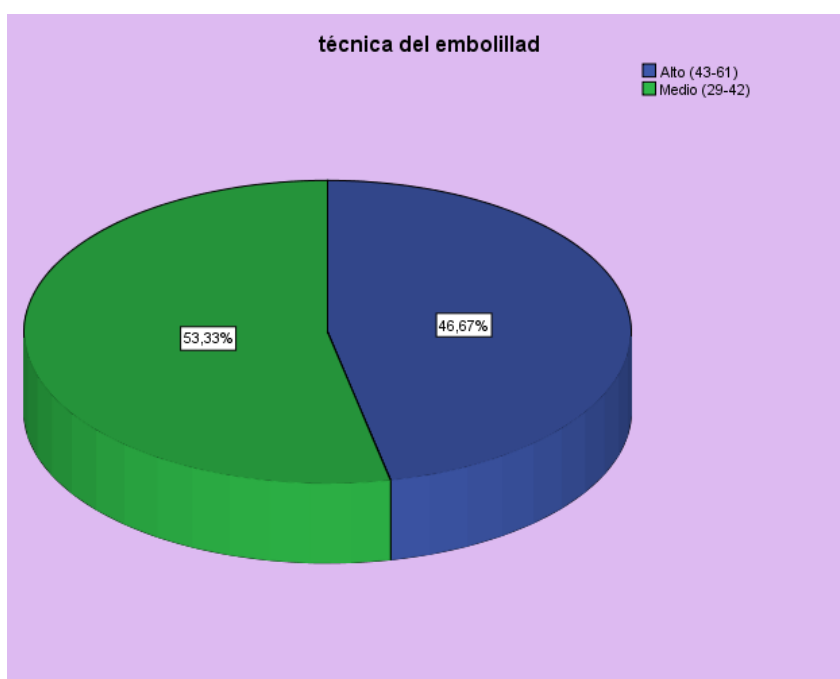


Gráfico 22 Técnica de embolillado

### Análisis e interpretación

El 53.3% tiene un nivel medio en hacer bolitas de papel y lo pega en una figura, mientras que el 46.7% si lo realiza perfectamente. Es importante dominar esta técnica para así desarrollar la motricidad.

**Objetivo específico 6.-** Establecer la relación entre las acciones lúdicas y la técnica del embolillado en niños de 4 años.

		<b>Acciones Lúdicas</b>	<b>técnica del embolillado</b>
<b>Acciones Lúdicas</b>	<b>Correlación de Pearson</b>	1	,445*
	<b>Sig. (bilateral)</b>		,014
	<b>N</b>	30	30
<b>técnica del embolillado</b>	<b>Correlación de Pearson</b>	,445*	1
	<b>Sig. (bilateral)</b>	,014	
	<b>N</b>	30	30

\*. La correlación es significativa en el nivel 0,05 (2 colas).

Se presenta la aplicación del Coeficiente de correlación de Pearson para medir la correlación entre las acciones lúdicas y la técnica del embolillado; se identifica un índice de ,445; por lo que se concluye que existe una correlación moderada.

## Utiliza el lápiz para crear un dibujo

Tabla 27. Técnica del dibujo

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Alto (46-63)	12	40,0	40,0	40,0
	Medio (27-45)	16	53,3	53,3	93,3
	Bajo (15-26)	2	6,7	6,7	100,0
	<b>Total</b>	<b>30</b>	<b>100,0</b>	<b>100,0</b>	

Fuente: Instrumento de encuesta

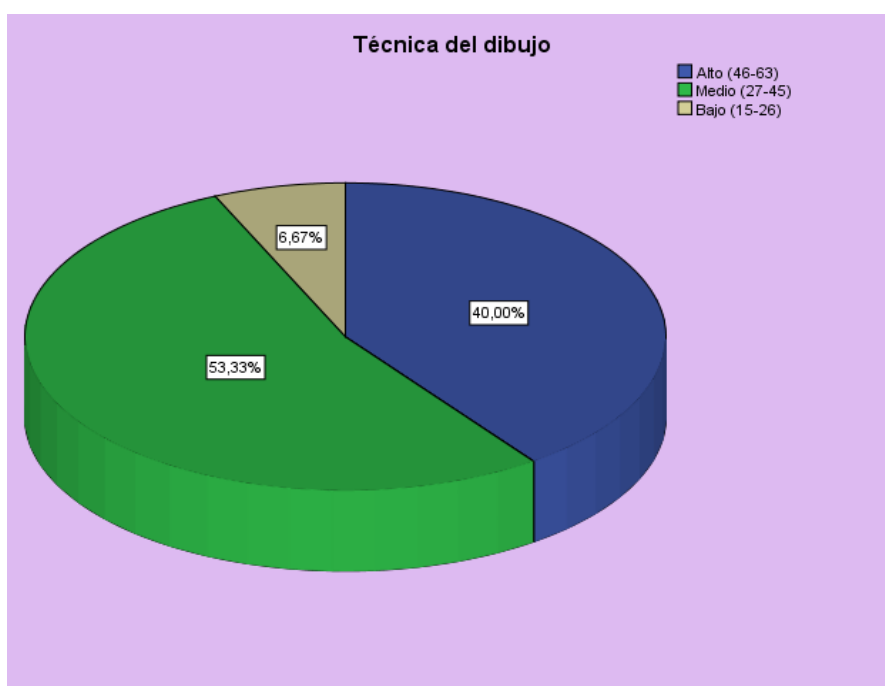


Gráfico 23 Técnica del dibujo

### Análisis e interpretación

El 53.3% tiene un nivel alto en utilizar el lápiz para crear un dibujo, el 40% lo hace muy bien y el 6.7% tiene un nivel bajo. Los resultados demuestran que los niños tienen que reforzar la técnica y así lograr resultados positivos en el futuro.



**Objetivo específico 7.-** Establecer la relación entre las acciones lúdicas y la técnica del dibujo en niños de 4 años.

		<b>Acciones Lúdicas</b>	<b>Técnica del dibujo</b>
<b>Acciones Lúdicas</b>	<b>Correlación de Pearson</b>	1	,445*
	<b>Sig. (bilateral)</b>		,014
	<b>N</b>	30	30
<b>Técnica del dibujo</b>	<b>Correlación de Pearson</b>	,445*	1
	<b>Sig. (bilateral)</b>	,014	
	<b>N</b>	30	30

\*. La correlación es significativa en el nivel 0,05 (2 colas).

Se presenta la aplicación del Coeficiente de correlación de Pearson para medir la correlación entre las acciones lúdicas y la técnica del dibujo; se identifica un índice de, 445; por lo que se concluye que existe una correlación moderada; es decir, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de investigación.

#### IV. DISCUSIÓN

En comprobación al objetivo general determinar la relación entre las actividades grafo plásticas y las acciones lúdicas en niños de 4 años. Se presenta la aplicación del Coeficiente de correlación de Pearson para medir la correlación entre las actividades grafo plásticas y las acciones lúdicas; se identifica un índice de 0,671; por lo que se concluye que existe una correlación alta entre el grafo plásticas y las acciones lúdicas; es decir, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de investigación. Según (Merodio, 1982) sostiene que la expresión plástica es una forma de representación y comunicación, donde se utiliza un lenguaje que permite expresarse por medio del manejo de materiales plásticos y diferentes técnicas que favorecen el proceso creativo. Lo fundamental en este proceso es la libertad de expresión, no la creación de obras o estrategias. (p.16). Así mismo Bejarano, 2009) manifiesta que las técnicas plásticas gráficas son estrategias que son necesarias utilizarlas en los primeros años de la educación básica para desarrollar las habilidades motrices finas, los sentidos y la sensibilidad, esto ayuda a que los infantes perciban la percepción que tienen sobre el entorno que los rodea, esto les ayudará a mantener un dominio en el aprendizaje de la lectura, escritura, creatividad (p.17).

En comprobación al objetivo específico 1 se analizó la relación entre las actividades grafo plásticas y las acciones lúdicas libres en niños de 4 años. Se presenta la aplicación del Coeficiente de correlación de Pearson para medir la correlación entre las actividades grafo plásticas y las acciones lúdicas libres; se identifica un índice de ,701; por lo que se concluye que existe una correlación alta entre actividades grafo plásticas y las acciones lúdicas libres; es decir, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de investigación. Según (Galarza, 2010). Las técnicas grafo plásticas son importantes ya que estas forman parte integral de la educación del niño y la niña, y las mismas ayudan a compensar las debilidades presentes en la educación y partir desde ahí para formar individuos capaces de mostrarse críticos y analistas, seguros y capaces de tomar decisiones, resolver problemas o de lidiar cualquier situación que se presente. (p.14)

Dentro del objetivo específico 2 se realizó la descripción de la relación entre las acciones lúdicas y la técnica del pintado en niños de 4 años. Se presenta la aplicación del Coeficiente de correlación de Pearson para medir la correlación entre las acciones lúdicas y la técnica del pintado; se identifica un índice de ,634; por lo que se concluye que existe una

correlación alta entre las acciones lúdicas y la técnica del pintado; es decir, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de investigación. De acuerdo a (García, 2001) “Pintar es una de las actividades más interesantes para el niño, es una tarea altamente eficaz que permite la comunicación, descarga, lanzamiento y mucho más” (p.18).

En el objetivo específico 3 se analizó la relación entre las acciones lúdicas y la técnica del punzado en niños de 4 años. La hipótesis se la planteo de la siguiente manera, existe relación significativa entre las acciones lúdicas y la técnica del pintado. Se presenta la aplicación del Coeficiente de correlación de Pearson para medir la correlación entre las acciones lúdicas y la técnica del punzado; se identifica un índice de ,505; por lo que se concluye que existe una correlación moderada entre el acciones lúdicas y la técnica del pintado; es decir, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de investigación. Según (Boulch, 1986) indica que en la técnica de punzado es necesarios movimientos exactos y una resistencia sostenida que permita desarrollar la acción de presión (presión correcta del golpe) debe desarrollarse desde la más simple hasta la más compleja. (p.32)

El objetivo específico 4 se describió la relación entre las acciones lúdicas y la técnica del enhebrado en niños de 4 años. Se presenta la aplicación del Coeficiente de correlación de Pearson para medir la correlación entre las acciones lúdicas y la técnica del enhebrado; se identifica un índice de -,745; por lo que se concluye que existe una correlación alta entre la técnica del enhebrado; es decir, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de investigación. (Boulch, 1986) menciona que esta técnica consiste en cocer y encerrar los puntos de un dibujo para desarrollar presión palmar en el infante niño quien utiliza las manos y específicamente una pinza digital en la mano derecha, que pretende estimular la creatividad del niño. (p.33).

En el Objetivo específico 5. Se estableció la relación entre las acciones lúdicas y la técnica del modelado en niños de 4 años. Se presenta la aplicación del Coeficiente de correlación de Pearson para medir la correlación entre las acciones lúdicas y la técnica del modelado; se identifica un índice de ,447; por lo que se concluye que existe una correlación moderada entre acciones lúdicas y la técnica del modelado; es decir, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de investigación. La plastilina es un recurso de fácil aceptación por parte de los niños, el contacto es directo e inmediato al momento de moldear según su

preferencia, esto les permite desarrollar mejor su sistema sensorial/perceptivo. (Silva, 2012, p.11)

El objetivo específico 6, consistió en establecer la relación entre las acciones lúdicas y la técnica del embolillado en niños de 4 años. Se presenta la aplicación del Coeficiente de correlación de Pearson para medir la correlación entre las acciones lúdicas y la técnica del embolillado; se identifica un índice de ,445; por lo que se concluye que existe una correlación moderada entre acciones lúdicas y la técnica del embolillado; es decir, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de investigación. Según (Barrera, 2008) indica que esta técnica consiste en la elaboración de bolas de papel con los dedos índice y pulgar, se utiliza esta práctica porque es la posición adecuada para realizar un trabajo bajo esta práctica. La finalidad de esta técnica es la mejora de las habilidades motoras finas de los menores, quienes lograr fortalecer la fuerza muscular de los dedos; asimismo, su creatividad e imaginación, ya que las habilidades motoras finas inciden eficientemente en el desarrollo de la inteligencia. (p.12)

El objetivo específico 7, consistió en establecer la relación entre las acciones lúdicas y la técnica del dibujo en niños de 4 años. Se presenta la aplicación del Coeficiente de correlación de Pearson para medir la correlación entre las acciones lúdicas y la técnica del dibujo; se identifica un índice de, 445; por lo que se concluye que existe una correlación moderada entre acciones lúdicas y la técnica del dibujo; es decir, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de investigación. De acuerdo a (Barrera, 2008) manifiesta que el dibujo ha pasado por una serie de etapas, el garabatear consiste en los rasgos que se muestran incoherentes y solo tienen significado para el niño o niña que los interpreta. El Pre esquema: la figura humana se representa desde el frente, la cabeza y el cuerpo formados por un solo elemento ovalado, las piernas y los brazos salen de la cabeza. El esquemático, el dibujo ya tiene cabeza, tronco y extremidades (p.12).

## V. CONCLUSIONES

Principalmente se logró determinar la relación entre las actividades grafo plásticas y las acciones lúdicas en niños de 4 años. En la aplicación del Coeficiente de correlación de Pearson para medir la correlación entre las actividades grafo plásticas y las acciones lúdicas; se identifica un índice de 0,671; por lo que se concluye que existe una correlación alta entre actividades grafo plásticas y las acciones lúdicas; es decir, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de investigación.

Se analizó la relación entre las actividades grafo plásticas y las acciones lúdicas libres en niños de 4 años. Se presenta la aplicación del Coeficiente de correlación de Pearson para medir la correlación entre las actividades grafo plásticas y las acciones lúdicas libres; se identifica un índice de ,701; por lo que se concluye que existe una correlación alta entre actividades grafo plásticas y las acciones lúdicas libres.

Se realizó la descripción de la relación entre las acciones lúdicas y la técnica del pintado en niños de 4 años. Se presenta la aplicación del Coeficiente de correlación de Pearson para medir la correlación entre las acciones lúdicas y la técnica del pintado; se identifica un índice de ,634; por lo que se concluye que existe una correlación alta entre las acciones lúdicas y la técnica del pintado.

Se enfocó en analizar la relación entre las acciones lúdicas y la técnica del punzado en niños de 4 años. La hipótesis se la planteo de la siguiente manera, existe relación significativa entre las acciones lúdicas y la técnica del pintado. Se presenta la aplicación del Coeficiente de correlación de Pearson para medir la correlación entre las acciones lúdicas y la técnica del punzado; se identifica un índice de ,505; por lo que se concluye que existe una correlación moderada entre acciones lúdicas y la técnica del punzado.

Se describió la relación entre las acciones lúdicas y la técnica del enhebrado en niños de 4 años. Se presenta la aplicación del Coeficiente de correlación de Pearson para medir la correlación entre las acciones lúdicas y la técnica del enhebrado; se identifica un índice de -,745; por lo que se concluye que existe una correlación alta entre acciones lúdicas y la técnica del enhebrado.

Se estableció la relación entre las acciones lúdicas y la técnica del modelado en niños de 4 años. Se presenta la aplicación del Coeficiente de correlación de Pearson para medir la correlación entre las acciones lúdicas y la técnica del modelado; se identifica un índice de ,447; por lo que se concluye que existe una correlación moderada entre acciones lúdicas y la técnica del modelado. La plastilina es un recurso de fácil aceptación por parte de los niños, el contacto es directo e inmediato al momento de moldear según su preferencia, esto les permite desarrollar mejor su sistema sensorial/perceptivo.

Se estableció la relación entre las acciones lúdicas y la técnica del embolillado en niños de 4 años. Se presenta la aplicación del Coeficiente de correlación de Pearson para medir la correlación entre las acciones lúdicas y la técnica del embolillado; se identifica un índice de ,445; por lo que se concluye que existe una correlación moderada entre las acciones lúdicas y la técnica del embolillado.

Se relacionó las acciones lúdicas y la técnica del dibujo en niños de 4 años. Se presenta la aplicación del Coeficiente de correlación de Pearson para medir la correlación entre las acciones lúdicas y la técnica del dibujo; se identifica un índice de, 445; por lo que se concluye que existe una correlación moderada entre acciones lúdicas y la técnica del dibujo.

## **VI. RECOMENDACIONES**

Utilizar en las actividades propuestas dentro de la clase técnicas gráficas-plásticas variadas e interesantes para desarrollar integralmente al niño/a permitiendo el disfrute del aprendizaje y por lo tanto un cambio de actitud que favorece las relaciones interpersonales.

Las autoridades de la institución educativa deben capacitar a las docentes en las técnicas grafo plásticas para que desarrollen el área cognitiva, motriz, afectivamente y socialmente a los estudiantes que están a su cargo y puedan estar preparados para iniciar y completar cualquier proceso dentro de las actividades propuestas en el aula.

Es necesario que los docentes tengan una guía metodológica, con el propósito de que primero sirva como una reflexión y luego poner en práctica estas actividades, entre otras, para el desarrollo de las habilidades motrices finas en los niños favoreciendo la estimulación en cada una de las actividades establecidas en clase, aprendizaje general y, por lo tanto, su rendimiento académico.

Desarrollar material de apoyo en casa para que los estudiantes en sus tiempos libres puedan explorar a través de técnicas grafo plásticas su propia iniciativa o desarrollar un rincón de creatividad e imaginación donde el niño use las técnicas que desee para aumentar el nivel de complejidad a medida que progresa.

Utilizar elementos del medio en el caso de que no tenga el material requerido para la realización de actividades lúdicas dentro de las clases y de esta manera desarrollar habilidades motrices finas en cada uno de los niños.

## VII. REFERENCIAS

- Andrade, F. (2016). Las técnicas grafo-plásticas en el proceso de lecto-escritura de los niños y niñas de 4 años de los centros de educación inicial. Obtenido de <https://repositorio.pucese.edu.ec/bitstream/123456789/946/1/franco%20andrade%20Oliliana%20lourdes.pdf>
- Barrera. (2008). Las técnicas grafo plásticas. Loja.
- Bejarano. (2009). Las técnicas grafo - plasticas . Bogota.
- Boulch. (1986). Técnica del punzado. Madrid.
- Cajamarca, G. (2016). Influecia de la aplicación de técnicas grafo plásticas en el desarrollo del pensamiento creativo de los estudiantes de básica elemental, de la unidad educativa Rosa García Montenegro en el cantón Durán. Obtenido de <http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/21135/1/Influencia%20de%20la%20aplicaci%C3%B3n%20de%20t%C3%A9cnicas%20grafo%20pl%C3%A1sticas%20en%20el%20desarrollo%20del%20pensamiento%20creativo%20de%20los%20estudiantes%20de%20b%C3%A1sica%20unidad%20educativ>
- Cardona. (2003). Actividades ludicas libre. Asunción.
- Carpio. (1978). 1.3.4.18. Estrategias didácticas para la utilización de las actividades lúdicas. Machala.
- Carrera. (1997). Accones lúdocas o juego como anticipación funcional. Ecuador.
- Castellar, G. (2015). Las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños de preescolar del instituto madre Teresa de Calcuta. Obtenido de <http://repositorio.unicartagena.edu.co:8080/jspui/bitstream/11227/2106/1/sandra%20-%20tesis%20ludica%20final%20-%202024%20de%20marzo%20de%202015.pdf>
- Chateau. (1999). Las actividades lúdicas. Barcelona.
- De la Cruz, A. (2015). La expresión plástica y su relación con el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Karoñ Wojtyla Praderas de Pariachi, UGEL 06 - Ate. Obtenido de



<http://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/857/TL%20EI-Nt%20C92%202015.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Ferreiro. (2002). *Expresión libre de escribir*. Bogotá.

Galarza. (2010). *Las técnicas grafo plásticas*. Merida.

García. (2001). *La técnica del pintado*. Medellín.

Gutiérrez, P. (2014). *Técnicas grafoplasticas basadas en el enfoque significativo para desarrollar la motricidad fina en niños de cinco años*. Chimbote: Ecuador.

Méndez, I., Namihira, D., & Moreno, L. y. (2009). *Metodología de la investigación*. Medellín.

Merodio. (1982). *La expresión plástica*. Medellín.

Mindiola, C. (2017). *Influencia de las técnicas grafo-plásticas en la adquisición del código alfabético en niños y niñas de 5 años de la Unidad Educativa fiscal Abdón Calderón del cantón Durán*. Obtenido de <http://repositorio.ulvr.edu.ec/bitstream/44000/1555/1/T-ULVR-0256.pdf>

Moyolema, C. (2015). *Las actividades lúdicas educativas en el pensamiento crítico-reflexivo de los niños de los quintos grados paralelos C y D de la Unidad Educativa Francisco Flor Gustavo Eguez de la ciudad de Ambato provincia de Tungurahua*. Obtenido de <http://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/13868/1/tesis%20actividades%20l%c3%9adicas%20educativas.pdf>

Pérez. (2004). *El sano desarrollo de la personalidad a través del juego*. Bogotá.

Perreros, B. y. (2011). *Las Técnicas grafoplasticas*. Santiago.

Quintuña, C. A. (2012). *Afectivo motriz*. Quito.

Rojas. (2009). *Actividad Lúdica*. Medellín.

Rollano. (2004). *Beneficio de las técnicas grafo plásticas*. La Paz.

Ruíz, M. (2015). *Incidencia de las técnicas grafo plásticas para el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de educación inicial y primer año de los centros de Educación Rotary Club Machala Moderno y Andrés Cedillo Prieto, de la ciudad de*

Machala. Obtenido de

<http://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/4582/1/CD00034-2016-TEISIS%20COMPLETA.pdf>

Silva. (2012). Técnica del modelado. Ambato.

Solorzano, J. (2010). Actividades lúdicas para mejorar el aprendizaje de la matemática.

Obtenido de

<http://repositorio.unemi.edu.ec/bitstream/123456789/1237/3/actividades%20l%C3%9Adicas%20para%20mejorar%20el%20aprendizaje%20de%20la%20matem%C3%81tica.pdf>

Ticona, E. (2015). Actividades grafo plásticas para mejorar la motricidad fina de los niños de 4 años del nivel de educación inicial de la institución educativa inicial Sophia

Barat del distrito de JoséLuis Bustamante. Obtenido de

<http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/3606/Edtimaed.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Torre, S. d. (1999). La creatividad . Santiago.

Vigostsky. (1996). La teoría vigostskyaa del juego. Madrid.

Waisburd. (2009). Las técnicas grafo plásticas. Madrid.

Zuñiga. (1997). Los objetivos generales de las actividades grafo-plásticas. Cartagena.

## VIII. ANEXOS

### Anexo 1. Instrumento de la variable inteligencia emocional

#### Guía de Observación



ESCUELA DE POSTGRADO  
UNIVERSIDAD DEL SAZUZA

Actividades grafo plásticas y acciones lúdicas en niños de 3 a 4 años del programa creciendo con nuestros hijos "Tripoli", Guayaquil 2018.

#### GUÍA DE OBSERVACIÓN APLICADA A LOS ESTUDIANTES

##### Variable 1: Acciones lúdicas

#### 1. DATOS GENERALES

1.1. Código : .....

1.2. Sexo :  M  F

##### • Instrucciones

Con la ayuda del docente, se aplicará la siguiente evaluación donde se debe marcar con una "X" cada uno de los aspectos según el nivel en que el niño/a lo realiza.

Difm.	N°	INDICADOR/ITEMS	Escala			
			1	2	3	
Actividades lúdicas libres	<b>Creatividad</b>					
	1	Crea diferentes formas de torres con bloques lógicos.				
	2	Participa con los ojos vendados, creando un dibujo utilizando lapiz y papel.				
	3	Crea diversos juegos con el Hula Hula, demostrándolos.				
	4	Realiza diversos saltos con las sogas, mejorando el equilibrio y la coordinación.				
	<b>Imaginación</b>					
	5	Lanza dados prediciendo la sumatoria de los puntos a sacar.				
Actividades lúdicas dirigidas	6	Adivina el nombre del dibujo que su compañero le dibuja en la espalda con el dedo.				
	7	Con los ojos vendados adivina el valor de un casino que le muestra su compañero.				
	<b>Desarrollo intelectual</b>					
	8	Participa utilizando bitones.				
	9	Realiza sumatorias utilizando chapas de colores.				
	<b>Social</b>					
	10	Juega en los columpios tomando sus precauciones.				
11	Participa en juegos de persecución.					
12	Participa en juegos de salto.					
<b>Afectivo matriz</b>						
13	Juega con la Hula Hula y la soga, respetando el turno de sus compañeros.					
14	Lanza pelotas de trapo procurando mejorar su precisión para lanzar y atrapar.					

Escala	Equivalencia
1	Inicio
2	Proceso
3	Logrado

## Anexo 2. Matriz de validación

**MATRIZ DE VALIDACIÓN**

TÍTULO: Actividades gráficas plásticas y acciones lúdicas en niños de 4 años del programa creciendo con nuestros hijos "Tripoli", Guayaquil 2018.

VARIABLE	DIMENSION	INDICADOR	ITEMS	OPCIÓN DE RESPUESTA								OBSERVACIONES Y/O RECOMENDACIONES			
				INICIO	PROCESO	LOGRADO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN								
							RELACION ENTRE LA VARIABLE Y LA DIMENSION		RELACION ENTRE LA DIMENSION Y EL INDICADOR		RELACION ENTRE EL INDICADOR Y EL ÍTEM		RELACION ENTRE EL ÍTEM Y LA OPCIÓN DE RESPUESTA		
SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO								
<p style="text-align: center;">Acciones Lúdicas</p> <p>Las acciones lúdicas y juego es un instrumento medio de expresión de los sentimientos más profundos y emociones del ser humano que en ocasiones se pueden ser afectadas directamente. Al jugar, se enfrentan conflictos internos y adquieren las afectos de experiencias negativas. (Meyers, 1, p.7)</p>	Acciones lúdicas libres	Creatividad	Crea diferentes formas de torres con bloques lógicos.					✓		✓					
			Participa con los ojos vendados, creando un dibujo utilizando lápiz y papel.					✓		✓		✓			
			Crea diversos juegos con el Hula Hula, demostrándolos.					✓		✓		✓			
		Imaginación	Realiza diversos saltos con las sogas, mejorando el equilibrio y la coordinación.					✓		✓		✓			
			Lanza dados prediciendo la sumatoria de los puntos a sacar.					✓		✓		✓			
			Adivina el nombre del dibujo que su compañero le dibuja en la espalda con el dedo.					✓		✓		✓			
	Acciones lúdicas dirigidas	Desarrollo intelectual	Con los ojos vendados adivina el valor de un casino que le muestra su compañero.						✓		✓				
			Participa utilizando tiras.					✓		✓		✓			
		Desarrollo social	Realiza sumatorias utilizando chapas de colones.					✓		✓		✓			
			Juega en los columpios tomando sus precauciones.					✓		✓		✓			
		Afectivo motor	Participa en juegos de persecución.					✓		✓		✓			
			Participa en juegos de salto.					✓		✓		✓			
			Juega con la Hula Hula y la soga, respetando el turno de sus compañeros.					✓		✓		✓			
			Lanza pelotas de trapo procurando mejorar su precisión para lanzar y atrapar.					✓		✓		✓			

  
 Dra. Merino Salazar  
 Teresita del Rosario

MATRIZ DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

NOMBRE DE INSTRUMENTO: GUÍA DE OBSERVACIÓN APLICADA A LOS ESTUDIANTES


DIRIGIDO A: Niños de 4 años del programa creciendo con nuestros hijos "Tripoli", Guayaquil 2018.

APELLIDOS Y NOMBRE DEL EVALUADOR: Dra. Teresita del Rosario Merino Salazar.

GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR: Doctora

VALORACIÓN:

INADECUADO	REGULAR	ADECUADO
------------	---------	----------

  
Dra. Merino Salazar  
Teresita del Rosario  
FIRMA DEL EVALUADOR

### Anexo 3. Guía de Observación



ESCUELA DE POSTGRADO  
UNIVERSIDAD DEL SAZ

Actividades grafo plásticas y acciones lúdicas en niños de 3 a 4 años del programa creciendo con nuestros hijos "Tripoli", Guayaquil 2018.

#### GUÍA DE OBSERVACIÓN APLICADA A LOS ESTUDIANTES

##### Variable 1: Actividades grafo plásticas

#### 1. DATOS GENERALES

1.1. Código : .....

1.2. Sexo :  M  F

#### • Instrucciones

Con la ayuda del docente, se aplicará la siguiente evaluación donde se debe marcar con una "X" cada uno de los aspectos según el nivel en que el niño/a lo realiza.

D/M	N°	INDICADOR/ITEMS	Escala		
			1	2	3
Técnica del pintado	Controla los movimientos de sus manos al pintar				
	1	Se divierte pintando con la esponja.			
	2	Se divierte disolviendo las temperas con agua.			
	3	Utiliza el pincel adecuadamente para pintar.			
Técnica del punzado	Controla los movimientos de sus manos al realizar el punzado				
	5	Utiliza adecuadamente el punzón.			
	6	Realiza el punzado teniendo en cuenta los límites del dibujo que se le pide punzar.			
	7	Consolida la coordinación viso motriz.			
Técnica del enhebrado	Controla los movimientos de sus manos al realizar el enhebrado.				
	9	Coloca el pasador en su zapato de manera precisa.			
Técnica del modelado	Controla los movimientos de sus manos al modelar				
	11	Utiliza plastilina aplicando fuerza con sus manos.			
Técnica del embollado	Controla los movimientos de sus manos al embollar				
	13	Hace bolitas de papel y lo pega sobre una figura.			
Técnica del dibujo	Controla los movimientos de sus manos al realizar un dibujo.				
	15	Utiliza el lápiz para crear un dibujo.			
	16	Realiza copias de un dibujo y lo pinta con tempera.			
	17	Realiza dibujos en cartulina y papel.			

Escala	Equivalencia
1	Inicia
2	Proceso
3	Logrado

MATRIZ DE VALIDACIÓN

TÍTULO: Actividades gráficas plásticas y acciones lúdicas en niños de 4 años del programa creciendo con nuestros hijos "Tripol", Guayaquil 2018.

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ÍTEM	OPCIÓN DE RESPUESTA			CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIONES Y/O RECOMENDACIONES
				SI	NO	LO OJEO	RELACIÓN ENTRE LA VARIABLE Y LA DIMENSIÓN		RELACIÓN ENTRE LA DIMENSIÓN Y EL INDICADOR		RELACIÓN ENTRE EL INDICADOR Y EL ÍTEM		RELACIÓN ENTRE EL ÍTEM Y LA OPCIÓN DE RESPUESTA		
							SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
<b>Actividades gráficas plásticas</b> "Las técnicas gráficas plásticas son un instrumento de desarrollo y comunicación del ser humano que se manifiesta por medio de diferentes lenguajes, como forma de representación y comunicación, emplea un lenguaje que permite expresarse a través del dominio de materiales plásticos y de distintas técnicas que favorecen el proceso creador del estudiante que le hace posible adaptarse al mundo y positivamente, llegar a ser creativo, imaginativo y autónomo". (Remolador Arceaga & Ferrero Alvarado, 2011).	Técnica del pintado	Controla los movimientos de sus manos al pintar.	Se divierte pintando con la esponja.				✓		✓		✓		✓		
			Se divierte disolviendo las temperas con agua.				✓		✓		✓		✓		
			Utiliza el pincel adecuadamente para pintar.				✓		✓		✓		✓		
			Se divierte jugando con la goma que camina en una cartulina.				✓		✓		✓		✓		
	Técnica del punzado	Controla los movimientos de sus manos al realizar el punzado.	Utiliza adecuadamente el punzón.				✓		✓		✓		✓		
			Realiza el punzado teniendo en cuenta los límites del dibujo que se le pide punzar.				✓		✓		✓		✓		
			Consolida la coordinación viso motriz.				✓		✓		✓		✓		
			Desarrolla el dominio y precisión de los movimientos de la mano y el de los dedos.				✓		✓		✓		✓		
	Técnica del enhebrado	Controla los movimientos de sus manos al realizar el enhebrado.	Coloca el pasador en su zapato de manera precisa.				✓		✓		✓		✓		
			Utiliza materiales para confeccionar un collar.				✓		✓		✓		✓		
	Técnica del modelado	Controla los movimientos de sus manos al modelar.	Utiliza plastilina aplicando fuerza con sus manos.				✓		✓		✓		✓		
			Utiliza papel bond y cartulina para crear moldes de diferentes artículos.				✓		✓		✓		✓		
	Técnica del embolillado	Controla los movimientos de sus manos al embolillar.	Hace bolitas de papel y lo pega sobre una figura.				✓		✓		✓		✓		
			Usa los dedos pulgar e índice en forma de pinza.				✓		✓		✓		✓		
	Técnica del dibujo	Controla los movimientos de sus manos al realizar un dibujo.	Utiliza el lápiz para crear un dibujo.				✓		✓		✓		✓		
			Crece una copia de un dibujo y la pinta con tempera.				✓		✓		✓		✓		
			Realiza dibujos en cartulina y papel.				✓		✓		✓		✓		

  
 Dra. Merino Salazar  
 Teresita Del Rosario

### MATRIZ DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

NOMBRE DE INSTRUMENTO: GUÍA DE OBSERVACIÓN APLICADA A LOS ESTUDIANTES

DIRIGIDO A: Niños de 4 años del programa creciendo con nuestros hijos "Tripoli", Guayaquil 2018.

APELLIDOS Y NOMBRE DEL EVALUADOR: Dra. Teresita del Rosario Merino Salazar.

GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR: Doctora

VALORACIÓN:

INADECUADO	REGULAR	ADECUADO
------------	---------	----------

  
Dra. Merino Salazar  
Teresita del Rosario  
FIRMA DEL EVALUADOR



#### Anexo 4. Constancia emitida



Lic. Ivonne Beatriz Vera Hualpa  
**CIUDAD.**

Reciba un cordial y fraterno saludo de quienes formamos parte del Ministerio de Inclusión Económica y Social

Me dirijo a usted para darle respuesta del oficio N° 0001 con fecha 26 de Junio del 2018, cual pide la autorización para la ejecución de un proyecto investigativo para niñas, niños de 4 años en la unidad de atención CNH TRÍPOLI

Augurando éxitos en su carrera profesional.

Atentamente.



---

Ing. María Oña Alvarado  
COORDINADORA DE SERVICIOS SOCIALES  
DISTRITO MILAGRO

#### Anexo 4. Autorización

Fecha: 25 de Junio 2018

Oficio N° 00001

Ing. María Oña Alvarado  
**COORDINADORA DE SERVICIOS SOCIALES- DISTRITO MILAGRO  
CIUDAD.**

Por medio de la presente reciba un cordial saludo, augurando éxitos en la función que muy dignamente desempeña.

Yo, Lic. Ivonne Beatriz Vera Hualpa, me dirijo a usted muy respetuosamente para solicitarle a usted la autorización para realizar un trabajo investigativo en el **CNH TRÍPOLI GUAYAQUIL** perteneciente al Ministerio de Inclusión Económica y Social, el mismo que estará dirigido a niñas, niñas de 4 años y educadoras de la unidad de atención CNH.

La razón de dicha solicitud es por motivo de la culminación de mis estudios en Maestría en Psicología Educativa en la Universidad Cesar Vallejo- Tumbes- Perú.

Esperando contar con su colaboración y autorización agradezco de antemano por su amable atención.

Atentamente.



Ivonne Vera H

Lic. Ivonne Beatriz Vera Hualpa

DNI N° 0921210498

### Anexo 5.Otras evidencias

Variable: Actividades grafo plásticas

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
1	2	2	3	2	3	3	3	2	3	2	3	3	2	3	2	3	3
2	2	3	2	3	3	3	2	2	3	2	3	3	2	3	2	3	3
3	2	2	2	3	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	2	3	2
4	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	3	2	2	2	3
5	1	1	2	2	3	2	1	1	3	2	3	3	1	3	2	3	3
6	1	2	2	2	2	2	1	1	2	2	3	2	1	2	2	3	2
7	1	2	1	2	1	1	1	1	2	1	2	2	1	2	1	2	2
8	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	2	1	2	1	1	2
9	3	2	1	2	1	1	2	2	1	1	3	2	2	1	1	3	2
10	2	3	2	3	2	2	3	2	3	2	1	2	2	3	2	1	2

Variable: Acciones lúdicas

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
1	2	2	3	2	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3
2	2	3	2	3	3	3	2	2	3	2	3	3	3	2
3	2	2	2	3	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3
4	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2
5	1	1	2	2	3	2	1	1	3	2	3	3	2	1
6	1	2	2	2	2	2	1	1	2	2	3	2	2	1
7	1	2	1	2	1	1	1	1	2	1	2	2	1	1
8	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1
9	3	2	1	2	1	1	2	2	1	1	3	2	1	2
10	2	3	2	3	2	2	3	2	3	2	1	2	2	3

### Anexo 6. Base de datos

ENCUESTA A NIÑOS																		
	NUMERO DE ITEMS														TOTAL	ITEMS		
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14				
1	2	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	39	0,36	VALIDO	1
2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	42	0,29	VALIDO	2
3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14	0,32	VALIDO	3
4	2	2	3	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	28	0,3	VALIDO	4
5	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	29	0,27	VALIDO	5
6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14	0,29	VALIDO	6
7	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	29	0,32	VALIDO	7
8	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	42	0,27	VALIDO	8
9	2	2	3	2	2	2	2	2	2	1	2	3	3	3	31	0,27	VALIDO	9
10	2	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	39	0,29	VALIDO	10
11	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	42	0,33	VALIDO	11
12	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	41	0,29	VALIDO	12
13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14	0,35	VALIDO	13
14	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	42	0,32	VALIDO	14
15	1	1	3	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	36	100%		
16	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	40			
17	1	1	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	36			
18	2	2	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	37			
19	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	42			
20	2	1	2	1	2	1	1	2	2	1	1	1	1	1	19			
21	2	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	38			
22	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14			
23	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	42			
24	2	2	2	2	2	2	2	3	1	2	2	2	2	2	28			
25	2	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	3	3	21			
26	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	41			
27	2	2	2	2	2	1	2	3	2	2	3	2	1	2	28			
28	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	40			
29	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	3	3	3	3	34			
30	3	2	3	2	2	2	2	3	3	2	3	2	2	2	33			

1.- ¿Crea diferentes formas de torres con bloques lógicos.?	2.- ¿Participa con los ojos vendados, creando un dibujo utilizando lápiz y papel. ?	3.- ¿Crea diversos juegos con el Hula Hula, demostrándolos?	4.- Realiza diversos saltos con las sogas, mejorando el equilibrio y la coordinación ?	5.- ¿Lanza dados prediciendo la sumatoria de los puntos a sacar?	6.- ¿Adivina el nombre del dibujo que su compañero le dibuja en la espalda con el dedo?	7.- ¿Con los ojos vendados adivina el valor de un casino que le muestra su compañero?	8.- ¿Participa utilizando títeres.?	9.- ¿Realiza sumatorias utilizando chapas de colores.?	10.- ¿Juega en los columpios tomando sus precauciones. ?	11.- ¿Participa en juegos de persecución ?	12.- ¿Participa en juegos de salto?	13.- ¿Juega con la Hula Hula y la soga, respetando el turno de sus compañeros. ?	14.- ¿Lanza pelotas de trapo procurando mejorar su precisión para lanzar y atrapar?
2	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
2	2	3	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2
2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
2	2	3	2	2	2	2	2	2	1	2	3	3	3
2	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
1	1	3	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
1	1	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3
2	2	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
2	1	2	1	2	1	1	2	2	1	1	1	1	1
2	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
2	2	2	2	2	2	2	3	1	2	2	2	2	2
2	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	3	3
3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
2	2	2	2	2	1	2	3	2	2	3	2	1	2
2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	3	3	3	3
3	2	3	2	2	2	2	3	3	2	3	2	2	2

\*LUDICA IVONNE.sav [Conjunto\_de\_datos3] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Marketing directo Gráficos Utilidades Ventana Ayuda

	Nombre	Tipo	A...	Decima...	Etiqueta	Valores	Perdidos	Columnas	Alineación	Medida	Rol
1	Bloque_logicos	Numérico	8	0	1.- ¿Crea diferentes formas de torres con bloque...	{1, 1}...	Ninguna	4	Derecha	Nominal	Entrada
2	Crea_dibujos	Numérico	8	0	2.- ¿Participa con los ojos vendados, creando un...	{1, 1}...	Ninguna	3	Derecha	Nominal	Entrada
3	Juega_hula	Numérico	8	0	3.- ¿Crea diversos juegos con el Hula Hula, dem...	{1, 1}...	Ninguna	3	Derecha	Nominal	Entrada
4	Mejora_equili...	Numérico	8	0	4.- Realiza diversos saltos con las sogas, mejor...	{1, 1}...	Ninguna	3	Derecha	Nominal	Entrada
5	Suma_datos	Numérico	8	0	5.- ¿Lanza dados prediciendo la sumatoria de lo...	{1, 1}...	Ninguna	3	Derecha	Nominal	Entrada
6	Adivina_dibujos	Numérico	8	0	6.- ¿Adivina el nombre del dibujo que su compañ...	{1, 1}...	Ninguna	3	Derecha	Nominal	Entrada
7	Adivina_vend...	Numérico	8	0	7.- ¿Con los ojos vendados adivina el valor de un...	{1, 1}...	Ninguna	4	Derecha	Nominal	Entrada
8	Usa_titeres	Numérico	8	0	8.- ¿Participa utilizando titeres.?	{1, 1}...	Ninguna	4	Derecha	Nominal	Entrada
9	Suma_chapa	Numérico	8	0	9.- ¿Realiza sumatorias utilizando chapas de col...	{1, 1}...	Ninguna	5	Derecha	Nominal	Entrada
10	Juega_colum...	Numérico	8	0	10.- ¿Juega en los columpios tomando sus prec...	{1, 1}...	Ninguna	4	Derecha	Nominal	Entrada
11	Juego_perse...	Numérico	8	0	11.- ¿Participa en juegos de persecución?	{1, 1}...	Ninguna	4	Derecha	Nominal	Entrada
12	Juegos_salto	Numérico	8	0	12.- ¿Participa en juegos de salto?	{1, 1}...	Ninguna	4	Derecha	Nominal	Entrada
13	Respetar_turno	Numérico	8	0	13.- ¿Juega con la Hula Hula y la sogas, respetan...	{1, 1}...	Ninguna	3	Derecha	Nominal	Entrada
14	Precision_la...	Numérico	8	0	14.- ¿Lanza pelotas de trapo procurando mejorar...	{1, 1}...	Ninguna	5	Derecha	Nominal	Entrada
15											
16											
17											
18											
19											
20											
21											
22											
23											
24											
25											

Vista de datos Vista de variables

IBM SPSS Statistics Processor está listo Unicode:ON

LUDECA IVONNE.sav [Conjunto de datos] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Marketing directo Gráficos Utilidades Ventana Ayuda

Visible: 14 de 14 variables

	Bloque _logico	Crea _dibuj s	Juega _hula s	Mejor _a_eq libro	Suma _dad s	Admín _a_db ujos	Advina _do	Usa _eres	Suma_c _hapa	Juega _colump io	Juego _persec ucion	Juegos _salto	Resp _eta_f umo	Precisio _n_lanzos	var	var	var	var	var	var
1	2	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3							
2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3							
3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1							
4	2	2	3	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2							
5	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2							
6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1							
7	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2							
8	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3							
9	2	2	3	2	2	2	2	2	2	1	2	3	3							
10	2	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3							
11	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3							
12	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3							
13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1							
14	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3							
15	1	1	3	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3							
16	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3							
17	1	1	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3							
18	2	2	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	3							
19	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3							
20	2	1	2	1	2	1	1	2	2	1	1	1	1							
21	2	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3							
22	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1							

Vista de datos Vista de variables

IBM SPSS Statistics Processor está listo Unicode ON

## PRUEBA T

### Estadísticas de muestra única

	<b>N</b>	<b>Media</b>	<b>Desviación estándar</b>	<b>Media de error estándar</b>
<b>1.- ¿Crea diferentes formas de torres con bloques lógicos.?</b>	30	2,10	,712	,130
<b>2.- ¿Participa con los ojos vendados, creando un dibujo utilizando lápiz y papel. ?</b>	30	1,87	,730	,133
<b>3.- ¿Crea diversos juegos con el Hula Hula, demostrándolos?</b>	30	2,57	,728	,133
<b>4.- Realiza diversos saltos con las sogas, mejorando el equilibrio y la coordinación?</b>	30	2,23	,817	,149
<b>5.- ¿Lanza dados prediciendo la sumatoria de los puntos a sacar?</b>	30	2,30	,750	,137
<b>6.- ¿Adivina el nombre del dibujo que su compañero le dibuja en la espalda con el dedo?</b>	30	2,23	,817	,149
<b>7.- ¿Con los ojos vendados adivina el valor de un casino que le muestra su compañero?</b>	30	2,30	,794	,145
<b>8.- ¿Participa utilizando títeres.?</b>	30	2,53	,730	,133
<b>9.- ¿Realiza sumatorias utilizando chapas de colores.?</b>	30	2,40	,814	,149
<b>10.- ¿Juega en los columpios tomando sus precauciones.?</b>	30	2,23	,858	,157
<b>11.- ¿Participa en juegos de persecución?</b>	30	2,43	,817	,149
<b>12.- ¿Participa en juegos de salto?</b>	30	2,40	,814	,149
<b>13.- ¿Juega con la Hula Hula y la soga, respetando el turno de sus compañeros.?</b>	30	2,43	,817	,149
<b>14.- ¿Lanza pelotas de trapo procurando mejorar su precisión para lanzar y atrapar?</b>	30	2,47	,776	,142



### Prueba de muestra única

	Valor de prueba = 2					
	t	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	95% de intervalo de confianza de la diferencia	
					Inferior	Superior
1.- ¿Crea diferentes formas de torres con bloques lógicos?	,769	29	,448	,100	-,17	,37
2.- ¿Participa con los ojos vendados, creando un dibujo utilizando lápiz y papel. ?	-1,000	29	,326	-,133	-,41	,14
3.- ¿Crea diversos juegos con el Hula Hula, demostrándolos?	4,264	29	,000	,567	,29	,84
4.- Realiza diversos saltos con las sogas, mejorando el equilibrio y la coordinación?	1,564	29	,129	,233	-,07	,54
5.- ¿Lanza dados prediciendo la sumatoria de los puntos a sacar?	2,192	29	,037	,300	,02	,58
6.- ¿Adivina el nombre del dibujo que su compañero le dibuja en la espalda con el dedo?	1,564	29	,129	,233	-,07	,54
7.- ¿Con los ojos vendados adivina el valor de un casino que le muestra su compañero?	2,068	29	,048	,300	,00	,60
8.- ¿Participa utilizando títeres?	4,000	29	,000	,533	,26	,81
9.- ¿Realiza sumatorias utilizando chapas de colores?	2,693	29	,012	,400	,10	,70
10.- ¿Juega en los columpios tomando sus precauciones?	1,489	29	,147	,233	-,09	,55
11.- ¿Participa en juegos de persecución?	2,904	29	,007	,433	,13	,74

<b>12.- ¿Participa en juegos de salto?</b>	2,693	29	,012	,400	,10	,70
<b>13.- ¿Juega con la Hula Hula y la sogá, respetando el turno de sus compañeros?</b>	2,904	29	,007	,433	,13	,74
<b>14.- ¿Lanza pelotas de trapo procurando mejorar su precisión para lanzar y atrapar?</b>	3,294	29	,003	,467	,18	,76

## Anexo 7. Acta de aprobación de originalidad de tesis

 <b>UCV</b> UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO	<b>ACTA DE APROBACIÓN DE ORIGINALIDAD DE TESIS</b>	Código : F06-PP-PR-02.02 Versión : 09 Fecha : 23-03-2018 Página : 1 de 1
------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------

Yo, Karl Friederick Torres Mirez, docente de la Escuela de Posgrado de la Universidad César Vallejo filial Piura, revisor (a) de la tesis titulada “Actividades grafo plásticas y acciones lúdicas en niños de 4 años del Programa Creciendo con Nuestros Hijos “Trípoli”, de la estudiante IVONNE BEATRIZ VERA HUALPA, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 23 % verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin.

El/la suscrito (a) analizó dicho reporte y concluyó que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

Piura, 17 de Diciembre del 2019



**MG. KARL FRIEDERICK TORRES MIREZ**

**DNI: 46710220**

Elaboró	Dirección de Investigación	Revisó	Responsable del SGC	Aprobó	Vicerrectorado de Investigación
---------	----------------------------	--------	---------------------	--------	---------------------------------

## Anexo 8. Reporte de similitud

Actividades grafo plásticas y acciones lúdicas en niños de 4 años del Programa Creciendo con Nuestros Hijos "Trípoli", Guayaquil, 2018

INFORME DE ORIGINALIDAD

<b>23%</b>	<b>15%</b>	<b>3%</b>	<b>19%</b>
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

<b>1</b>	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	<b>6%</b>
<b>2</b>	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	<b>6%</b>
<b>3</b>	Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote Trabajo del estudiante	<b>3%</b>
<b>4</b>	www.colpos.mx Fuente de Internet	<b>2%</b>
<b>5</b>	Submitted to Universidad Nacional del Centro del Peru Trabajo del estudiante	<b>1%</b>
<b>6</b>	Submitted to Universidad Andina del Cusco Trabajo del estudiante	<b>1%</b>
<b>7</b>	www.edured.gob.sv Fuente de Internet	<b>1%</b>




## Anexo 9. Autorización de publicación de tesis

 <b>UCV</b> UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO	<b>AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN DE TESIS          EN REPOSITORIO INSTITUCIONAL UCV</b>	Código : F08-PP-PR-02.02 Versión : 09 Fecha : 23-03-2018 Página : 1 de 1
------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------

Yo **IVONNE BEATRIZ VERA HUALPA** identificado con DNI N° 0921210498 egresado del Programa de MAESTRO EN PSICOLOGIA EDUCATIVA de la Universidad César Vallejo, autorizo (  ), No autorizo (  ) la divulgación y comunicación pública de mi trabajo de investigación titulado "Actividades grafo plásticas y acciones lúdicas en niños de 4 años del Programa Creciendo con Nuestros Hijos "Trípoli", Guayaquil, 2018; en el Repositorio Institucional de la UCV (<http://repositorio.ucv.edu.pe/>), según lo estipulado en el Decreto Legislativo 822, Ley sobre Derecho de Autor, Art. 23 y Art. 33

Fundamentación en caso de no autorización:



  
Ivonne Vera H  
 FIRMA

IVONNE BEATRIZ VERA HUALPA

DNI N° 0921210498

FECHA: 12 de Abril del 2019

Elaboró	Dirección de Investigación	Revisó	Responsable del SGC	Aprobó	Vicerrectorado de Investigación
---------	----------------------------	--------	---------------------	--------	---------------------------------

12

**Anexo 10. Autorización de la versión final del trabajo de investigación**



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**AUTORIZACIÓN DE LA VERSIÓN FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN**

CONSTE POR EL PRESENTE EL VISTO BUENO QUE OTORGA EL ENCARGADO DE INVESTIGACIÓN DE LA UNIDAD DE POSGRADO

A LA VERSIÓN FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN QUE PRESENTA:

**VERA HUALPA IVONNE BEATRIZ**

INFORME TITULADO:

**“ACTIVIDADES GRAFO PLÁSTICAS Y ACCIONES LÚDICAS EN NIÑOS DE 4 AÑOS DEL PROGRAMA CRECIENDO CON NUESTROS HIJOS “TRÍPOLI”, GUAYAQUIL, 2018”**

PARA OBTENER EL GRADO O TÍTULO DE:

MAESTRO EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA

SUSTENTADO EN FECHA: 12 DE ABRIL DEL 2019

NOTA O MENCION:

*Aprobado por Mayoría*



MG. KARL FRIEDERICK TORRES MIREZ  
COORDINADOR DE INVESTIGACIÓN Y GRADOS UPG  
UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO -PIURA