



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES  
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL**

**Intervención de juego con origami y motricidad fina en niños de 5 años de una institución educativa estatal de Lima, 2024**

**TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:**

Licenciada en Educación Inicial

**AUTORAS:**

Moscoso Palomino, Briggitt Annie (orcid.org/0000-0003-3892-0569)

Sanchez Salvador, Estelita Noemi (orcid.org/0000-0003-1084-3872)

**ASESORA:**

Mtra. Mendoza Núñez, Rossicielo (orcid.org/0000-0001-5691-538X)

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

Atención Integral al Infante, Niño y Adolescente

**LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:**

Apoyo a la reducción de brechas y carencias en la educación en todos sus niveles

LIMA – PERÚ

2024



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES  
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL**

**Declaratoria de Autenticidad del Asesor**

Yo, MENDOZA NUÑEZ ROSSICIELO, docente de la FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES de la escuela profesional de EDUCACIÓN INICIAL de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA NORTE, asesor de Tesis titulada: "Intervención de juego con origami y motricidad fina en niños de 5 años de una Institución Educativa Estatal de Lima, 2024", cuyos autores son MOSCOSO PALOMINO BRIGGITT ANNIE, SANCHEZ SALVADOR ESTELITA NOEMI, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 16.00%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

He revisado dicho reporte y concluyo 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.

En tal sentido, asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

LIMA, 09 de Julio del 2024

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
MENDOZA NUÑEZ ROSSICIELO DNI: 48 111388 ORCID: 0000-0001-5691-538X	Firmado electrónicamente por: RMENDOZAN el 12- 07-2024 18:17:12

Código documento Trilce: TRI - 0807547

**FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES  
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL**

**Declaratoria de Originalidad de los Autores**

Nosotros, MOSCOSO PALOMINO BRIGGITT ANNIE, SANCHEZ SALVADOR ESTELITA NOEMI estudiantes de la FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES de la escuela profesional de EDUCACIÓN INICIAL de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA NORTE, declaramos bajo juramento que todos los datos e información que acompañan la Tesis titulada: "Intervención de juego con origami y motricidad fina en niños de 5 años de una Institución Educativa Estatal de Lima, 2024", es de nuestra autoría, por lo tanto, declaramos que la Tesis:

1. No ha sido plagiada ni total, ni parcialmente.
2. Hemos mencionado todas las fuentes empleadas, identificando correctamente toda cita textual o de paráfrasis proveniente de otras fuentes.
3. No ha sido publicada, ni presentada anteriormente para la obtención de otro grado académico o título profesional.
4. Los datos presentados en los resultados no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados.

En tal sentido asumimos la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de la información aportada, por lo cual nos sometemos a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

<b>Nombres y Apellidos</b>	<b>Firma</b>
BRIGGITT ANNIE MOSCOSO PALOMINO DNI: 71118950 ORCID: 0000-0003-3892-0569	Firmado electrónicamente por: BMOSCOSO el 09-07- 2024 19:04:55
ESTELITA NOEMI SANCHEZ SALVADOR DNI: 44876254 ORCID: 0000-0003-1084-3872	Firmado electrónicamente por: ESANCHEZSAB8 el 09- 07-2024 10:24:41

Código documento Trilce: TRI - 0807548

## **Dedicatoria**

Nuestro proyecto de investigación está dedicado primeramente a Dios, por darnos esa fortaleza para continuar y lograr realizar nuestros sueños más deseados.

A nuestros amados padres, por el amor durante estos años de largo camino, gracias a ustedes logramos llegar hasta aquí y convertirnos en lo que somos.

A nuestros amados esposos por estar presentes en nuestras vidas, animándonos cada día con el apoyo moral, por el apoyo económico que nos brindaron durante esta etapa de formación académica.

A las docentes que nos han apoyado y han hecho posible que el trabajo se realice con éxito en especial a aquellas docentes que confiaron en nosotras y nos brindaron sus conocimientos y consejos.

Moscoso Palomino, Briggitt Annie  
Sanchez Salvador, Estelita Noemi

## **Agradecimiento**

Damos gracias a Dios por darnos la vida y su amor infinito para poder lograrlo, por ser el apoyo y fortaleza en aquellos momentos de dificultad y de debilidad.

Gracias a nuestros padres, esposos e hija por brindamos su apoyo incondicional y su confianza que nos motivó a seguir adelante para cumplir la meta. A nuestros hermanos, hermanas por sus buenos deseos y los animos brindados.

Agradecemos a nuestros docentes de la Escuela de Educación Inicial de la Universidad Cesar Vallejo, por haber compartido sus conocimientos a lo largo de nuestra preparación. De manera especial, a la Mtra. Mendoza Núñez, Rossicelo asesora de nuestro proyecto de investigación quien nos ha guiado con su paciencia, y conocimiento que fue de mucho aporte para nuestra investigación permitiendo finalizar con éxito.

Moscoso Palomino, Briggitt Annie  
Sanchez Salvador, Estelita Noemi

## Índice de contenidos

Carátula	
Declaratoria de autenticidad del asesor.....	ii
Declaratoria de originalidad de los autor(es) .....	iii
Dedicatoria .....	iv
Agradecimiento .....	v
Índice de contenidos.....	vi
Índice de tablas.....	vii
Índice de figuras.....	viii
Resumen.....	ix
Abstract .....	x
I. INTRODUCCIÓN .....	1
II. METODOLOGÍA.....	14
III. RESULTADOS .....	20
IV. DISCUSIÓN .....	28
V. CONCLUSIONES .....	32
VI. RECOMENDACIONES.....	33
REFERENCIAS .....	34
ANEXOS .....	41

## Índice de tablas

<b>Tabla 1</b>	Población de estudio .....	16
<b>Tabla 2</b>	Baremos por niveles para la variable dependiente .....	18
<b>Tabla 3</b>	Validación de expertos .....	18
<b>Tabla 4</b>	Niveles de desarrollo de la motricidad fina .....	20
<b>Tabla 5</b>	Niveles de desarrollo de la integración visomotora .....	21
<b>Tabla 6</b>	Niveles de desarrollo de la percepción visual y coordinación motora .....	22
<b>Tabla 7</b>	Niveles de desarrollo de la motricidad fina .....	23
<b>Tabla 8</b>	Niveles de desarrollo de la integración visomotora .....	24
<b>Tabla 9</b>	Nivel de desarrollo de la percepción visual y coordinación motora .....	25
<b>Tabla 10</b>	Prueba de Normalidad.....	26
<b>Tabla 11</b>	Prueba de hipótesis.....	26

## Índice de figuras

<b>Figura 1</b>	Esquema del diseño preexperimental .....	14
<b>Figura 2</b>	Variable "Motricidad fina" .....	20
<b>Figura 3</b>	Integración visomotora.....	21
<b>Figura 4</b>	Percepción visual y coordinación motora.....	22
<b>Figura 5</b>	Variable "Motricidad fina" .....	23
<b>Figura 6</b>	Integración visomotora.....	24
<b>Figura 7</b>	Percepción visual y coordinación motora.....	25



## Resumen

El presente estudio tuvo un gran impacto en el desarrollo sostenible (ODS) contribuyendo con la educación de calidad e inclusiva y como objetivo general determinar cómo la intervención de juego con origami mejora la motricidad fina en niños de 5 años de una Institución Educativa Estatal de Lima, 2024. La metodología que comprendió el estudio fue de tipo aplicada, con un enfoque cuantitativo, el método hipotético deductivo y con un diseño pre experimental, la población de 58 estudiantes y con una muestra de 23 participantes; el instrumento utilizado fue la prueba "Beery - VMI" y la ficha de observación, se empleó el pre test y el pos test con 20 sesiones de origami, el objetivo fue medir el nivel de desarrollo de la motricidad fina. Los resultados indican que el origami mejoró significativamente en el desarrollo de las habilidades motoras finas, con un valor de significancia obtenida de 0.000 lo cual es menor a  $p < 0.05$ , por lo tanto, se acepta la hipótesis de investigación. Se concluye que el origami influye significativamente en el desarrollo de la motricidad fina y de integrar la técnica del origami para desarrollar la destreza manual, creatividad, seguridad y la autonomía en los estudiantes del preescolar.

**Palabras clave:** intervención de juego con origami, motricidad fina, niños

## **Abstract**

The present study had a great impact on sustainable development (ODS) contributing to quality and inclusive education and as a general objective to determine how the origami play intervention improves fine motor skills in 5-year-old children of a State Educational Institution in Lima, 2024. The methodology that comprised the study was applied, with a quantitative approach, the hypothetical deductive method and with a pre-experimental design, the population of 58 students and with a sample of 23 participants; The instrument used was the "Beery - VMI" test and the observation sheet, the pre-test and post-test were used with 20 origami sessions, the objective was to measure the level of fine motor development. The results indicate that origami significantly improved the development of fine motor skills, with a significance value obtained of 0.000 which is less than  $p < 0.05$ , therefore, the research hypothesis is accepted. It is concluded that origami significantly influences the development of fine motor skills and integrates the origami technique to develop manual dexterity, creativity, security and autonomy in preschool students

**Keywords:** origami play intervention, fine motor skills, children

## I. INTRODUCCIÓN

La motricidad fina integra actividades para los niños que necesiten precisión y mucha coordinación. Refiere a movimientos de menor amplitud, pero realizados con una o ambas manos en coordinación con la visión. Las habilidades motoras finas tienen distintos niveles de dificultad y precisión, y cada aspecto requiere de madurez y aprendizaje para dominarlo. Trata de pequeños movimientos realizados con las manos utilizando los dedos como también haciendo ligeros movimientos con las muñecas. Hace pequeños movimientos como coger cosas con el pulgar y el índice, escribir con un lápiz, coger un tenedor y comer con él, y entre otras actividades musculares que se producen en su entorno (García y Batista, 2018). Sin embargo, los estudios revisados observaron que en su mayoría los niños de 5 años tienen obstáculos para ejecutar habilidades motoras finas como agarrar pintura, colorear, rasgar, dar forma a la arcilla, cortar, etc. (López et al., 2020).

A nivel internacional, en un estudio desarrollado con niños de 5 años sobre la motricidad fina, manifestaron que un 70% de los alumnos, no estaban en el nivel deseado, no habían logrado su independencia afectando en sus actividades escolares, mostraban torpeza, se sentían inseguros, no tenían precisión a la hora de coger el lápiz y al realizar trazos (Cabrera y Dupeyrón, 2019). En otra investigación, realizada en Cuba en la (CIREN), con una muestra de 89 pacientes, en edades de 5 años, dichos resultados indicaron que un 46.7% de estudiantes mostraron retardo en su motricidad fina, de agarre y uso de manos en coordinación con la visión (Torriente et al., 2022).

La motricidad fina se vio afectada por malas prácticas educativas, culturales de crianza y economía o en su mayoría es porque los niños asisten a escuelas públicas por lo que sus familias no cuentan con ingresos mayores a USD 540 mensuales. Vásconez y Yarad (2023) determinaron que aquellos niños que asisten a un colegio privado tienen menor dificultad para desarrollar su motricidad fina a comparación de aquellos que asisten a escuelas públicas. Así mismo su motricidad fina empeoró con la llegada de la COVID 19, el cual generó cambios en los estudiantes, no lograron desarrollar sus destrezas motrices.

A nivel nacional, un 50% de los infantes en edades de 5 años presentaron un nivel bajo en su motricidad fina y limitaciones que se manifestaron al momento cuando dibujaban, trazan líneas, pintan, no consideraban los márgenes, no moldeaban las bolitas de plastilina, no rasgaban papel, entre otras como la dificultad colar pinzar y coger la cuchara (Payano, 2021). En otro estudio realizado a niños y niñas de sobre su motricidad fina que estuvo conformada por una muestra de 90 participantes, en los cuales se halló que un 24,4% están en el proceso desarrollar sus movimientos de manos y dedos y que les imposibilita de realizar sus habilidades motrices y actividades cotidianas que son básicas para el desarrollo motriz (Paredes, 2017).

Durante la COVID 19, el gobierno peruano dictó medidas que hizo que las personas se aislen, ya que era obligatorio por la emergencia dictada, para dar paso al exceso uso de herramientas tecnológicas y pantallas, afectando su motricidad fina que a afecto y perjudico el desarrollo de los músculos cortos de las manos que son los que ayudan a la tensión y la flexión de dedos, que permiten a los niños a tener mayor destreza manual y adecuada. A todo ello se suma la gran parte de los hogares que no contaban con materiales para trabajar su destreza manual y desarrollar su creatividad, por lo que no aprendieron a colorear, dibujar, trazar adecuadamente, modelar con la plastilina y rasgar. Así mismo, en su mayoría los padres realizaban las tareas de sus menores hijos. Por la modalidad del trabajo remoto no pudieron intencionar dichas actividades de destreza manual y por tal motivo no se les permitió desarrollar correctamente la motricidad fina, siendo una parte elemental para el desarrollo motriz del infante (Bedia, 2022).

A nivel institucional, en el centro educativo estatal de Lima. Ubicado en el distrito de Olivos en el que se realizó la investigación, se evidencio que los alumnos de 5 años manifestaron dificultades en su motricidad fina debido a ello no lograban realizar sus actividades escolares al nivel esperado. A otros les costaba mantener las pinzas en los dedos de manera funcional y no tenían estabilidad, precisión al sostener el lápiz, crayones y plumones con el dedo índice y pulgar. Por otro lado, no elaboraban objetos reconocibles con plastilina, no utilizaban el dedo índice y los tres últimos dedos que son necesarios para abrir y cerrar a la hora de realizar cortes rectos y en curvas. Por otra parte, no eran capaces de cruzar la línea media, no realizaban trazos verticales y

horizontales, circulares y en zig-zag, como también no copiaban triángulos ni patrones geométricos y no escriben letras. Así mismo se observó que tienen problemas para sostener la cuchara y el tenedor a la hora de comer los alimentos de la lonchera.

Frente a esta problemática, se desarrollaron actividades lúdicas como el origami que se aplicó en la educación. También conocida como la técnica del doblado de papel y se proponen algunas sesiones en las que se desarrollaron actividades que mejoraron la pérdida de miedo al dibujar utilizando como herramienta de comunicación, al mismo tiempo mejorando su visión espacial haciendo así una figura de dos dimensiones con el papel y figuras de origami mediante la manipulación (Mayo, 2018).

Para el presente estudio se estableció la siguiente pregunta de investigación: ¿Cómo la intervención de juego con origami mejora la motricidad fina en niños de 5 años de una Institución Educativa Estatal de Lima, 2024?. A su vez se plantearon objetivos específicos: a) ¿Cómo la intervención de juego con origami mejora integración visomotora en niños de 5 años de una Institución Educativa Estatal de Lima, 2024?; b) ¿Cómo la intervención de juego con origami mejora la percepción visual en niños de 5 años de una Institución Educativa Estatal de Lima, 2024?; c) ¿Cómo la intervención de juego con origami mejora la coordinación motora en niños de 5 años de una Institución Educativa Estatal de Lima, 2024?

La investigación tuvo como propósito social dar a conocer la problemática que existió en la Institución Educativa Estatal de Lima, donde se observó que en su totalidad que los estudiantes de 5 años, no mostraban estabilidad y precisión cuando hacían uso del lápiz, plumón, tijera, etc. Los cuales están perjudicando su motricidad fina. A través de las cuales se presentó una propuesta para mejorar el problema en los estudiantes que fue de aplicar actividades lúdicas haciendo uso de la técnica del origami que consistió en el doblado del papel, considerando que es imprescindible para el desarrollo de los niños ya que les sirvió como estrategia para tomar control de sus músculos de manos y dedos, donde mejoraron su seguridad, perder el miedo, mejorar su visión óculo-manual.

Por otro lado, se justifica metodológicamente porque a causa de la variable dependiente se utilizó un instrumento “Beery - VMI” previamente validado y con hallazgo de confiabilidad, lo que permitió recolectar los datos de la muestra real sin caer en el sesgo estadístico. Por otro lado, para el desarrollo de la variable independiente, se ejecutaron 25 actividades con el objetivo de lograr desarrollar y mejorar la motricidad fina en los estudiantes investigados.

Además, la justificación teórica de Piaget sobre el enfoque constructivista, tiene relación con la motricidad fina. El autor planteó etapas sobre el desarrollo motor, la adaptación y la coordinación que desarrollan los infantes mediante la interacción con su ambiente a través de su coordinación ojo-mano, ya que les permite su aprendizaje directo con su mundo realizando operaciones con las manos y movimientos, como también la capacidad de comprender, desarrollar de manera significativa las tareas de habilidades sensoriomotoras. Tal como se puede apreciar está relacionado con el pensamiento (mental) y la acción (motriz), donde la psicomotricidad fina es el vínculo entre ellos, para desarrollar sus esquemas e imágenes corporales. (Piaget, 1997). Por otra parte, se menciona la técnica de plegado conocida como origami o papiroflexia consiste en formar ángulos rectos, doblando el papel según el diseño a formar. Donde a través del doblar del papel se realiza la activación sensorial de los músculos pequeños de los dedos de la mano para mejorar la fluidez motora y visomotora y la disociación manual que va ayudar a ejercitar los músculos de la mano preparando para luego construir imágenes bidimensionales y tridimensionales mejorando su agilidad motriz (Hasanah y Priyantoro, 2019).

También, en el aspecto práctico, justificó que el instrumento presentado mediante los resultados permitió medir la motricidad fina de los participantes y analizar en qué nivel se encontraron los alumnos de 5 años y cómo pudieron mejorar aplicando actividades lúdicas, haciendo uso del origami y que pudieron desarrollar la madurez para que puedan sostener el lápiz, trazar, realicen cortes rectos y en curvas. Así mismo que transcriban sin ninguna dificultad de manera que lograron desarrollar al máximo sus habilidades motrices e intelectuales.

Por tanto, se planteó el objetivo general: Determinar cómo la intervención de juego con origami mejora la motricidad fina en niños de 5 años de una Institución

Educativa Estatal de Lima, 2024. De igual manera se establecieron objetivos específicos: Determinar cómo la intervención de juego con origami mejora la integración visomotora en niños de 5 años de una Institución Educativa Estatal de Lima, 2024. Determinar cómo la intervención de juego con origami mejora la percepción visual en niños de 5 años de una Institución Educativa Estatal de Lima, 2024 y Determinar cómo la intervención de juego con origami mejora la coordinación motora en niños de 5 años de una Institución Educativa Estatal de Lima, 2024.

La hipótesis general del problema de investigación es: La intervención de juego con origami mejora significativamente la motricidad fina en niños de 5 años de una Institución Educativa Estatal de Lima, 2024. Se formularon las hipótesis específicas: La intervención de juego con origami mejora significativamente la integración visomotora en niños de 5 años de una Institución Educativa Estatal de Lima, 2024. La intervención de juego con origami mejora significativamente la percepción visual en niños de 5 años de una Institución Educativa Estatal de Lima, 2024. La intervención de juego con origami mejora significativamente la coordinación motora en niños de 5 años de una Institución Educativa Estatal de Lima, 2024.

Por otra parte, con respecto al fundamento teórico de la investigación se tuvo a los antecedentes. En el ámbito internacional, Nawangsari et al. (2023) desarrollaron un estudio, donde su objetivo fue determinar el efecto del juego origami sobre el desarrollo motor fino donde participaron alumnos entre las edades de 4 a 5 años. El enfoque usado fue cuantitativo, donde utilizaron un diseño experimental. Se realizó una muestra con 18 estudiantes. El instrumento usado fue el pretest - posttest. A través de la técnica de recoger datos, utilizando la contemplación y la documentación. Concluyeron que existe un efecto significativo entre el origami como juego para desarrollar la destreza motora fina en los estudiantes.

Por otro lado, Kartika y Sari (2023) desarrollaron un artículo, su objetivo fue diagnosticar el efecto del juego con origami para desarrollar el motor fino en alumnos de 3 a 6 años, donde su enfoque fue cuantitativo, donde utilizaron en su metodología un diseño preexperimental. Donde contaron con una muestra de 47 participantes. Cuyo instrumento que utilizado fue el Denver II Developmental Screening Test. Donde concluyeron que el juego de origami mejora el riesgo de retraso en el desarrollo motor

fino en el preescolar.

Así mismo, Anisa et al. (2021) desarrollaron un artículo, el objetivo fue determinar el efecto del origami para desarrollo motor fino con estudiantes entre las edades 4 a 5. El enfoque que utilizaron fue cuantitativo con un diseño experimental. Con una muestra de 15 participantes. Así mismo el instrumento usado fue la recolección de datos, la observación, documentación y comparar los resultados para medir las habilidades motoras finas en los estudiantes. Concluyeron que las actividades de juego de origami pueden proporcionar cambios en destreza manual en los niños.

Harsismanto et al. (2021) desarrollaron un artículo, el objetivo fue describir el efecto del juego con origami para mejorar las destrezas motoras finas con edades de 5 años. El enfoque usado fue cuantitativo, utilizaron un diseño cuasiexperimental. Donde su muestra fue conformada se por 26 niños. El instrumento usado en su estudio fue el formato de detección DDST II. Concluyen que la intervención de juego de Origami es estadísticamente efectiva en el desarrollo motor fino y para mejorar la agudeza manual en edad del preescolar, facilitándoles al jugar a doblar el papel con más frecuencia.

Syarifatul et al. (2020) desarrollaron un artículo, señalando su objetivo que fue descubrir la viabilidad y eficacia del desarrollo de medios de aprendizaje para las destrezas motoras finas en los alumnos de 5-6 años que utilizan el plegado del papel. La metodología que utilizaron fue de enfoque cuantitativo, donde utilizaron un diseño experimental para su estudio, donde la muestra fue conformada con 15 estudiantes. El instrumento usado fue cuestionarios para pruebas de viabilidad de materiales y soportes, también utilizaron una observación directa para evaluar a los participantes. Los resultados fueron a gran escala para activar la motricidad fina, mostrando un aumento significativo del 41,11% al 85,56%. Concluyeron que el desarrollo de una herramienta educativa del plegado de papel, se consideró factible, eficaz y capaz de lograr mejorar las destrezas motoras de los estudiantes, especialmente en la capacidad de doblar el papel.

A nivel nacional, Egoavil (2023) en su tesis manifestó su objetivo que fue determinar el efecto del origami en la motricidad fina. Donde utilizó el método cuantitativo experimental que estuvo conformada por 19 estudiantes entre los 3-4-5 años. Utilizando como instrumento la técnica de encuesta y el instrumento. Donde los



resultados estadísticos arrojados por la prueba de Wilcoxon comprobaron el valor  $P=0.000$  estuvo por debajo del nivel de confianza específico (0.05) para alcanzar el grado de confianza 95% aceptar la hipótesis alternativa y rechazar la hipótesis nula en el sentido que el 89.47% de los alumnos que participaron durante el programa, lograron mejorar sus movimientos de vista, manos, dedos, movimientos integrados entre el cuerpo. Llegó a la conclusión que los niños manipulan mejor aplicando presión en los objetos y mejoran la capacidad de coordinar visualmente movimientos con el cuerpo.

Chauca (2020) desarrolló una tesis, cuyo el objetivo fue utilizar el origami como herramienta de enseñanza para desarrollar la motricidad fina en estudiantes de 5 años. Donde el enfoque que utilizado fue cuantitativo. Debido a ello utilizaron un nivel explicativo y de diseño pre experimental. El estudio se realizó a 20 alumnos. Utilizando como instrumento la lista de cotejo como herramienta de evaluación y observación. Los resultados obtenidos fueron que el 95% de los participantes lograron la puntuación (A) siendo la más alta, por lo que el 5% obtuvieron una puntuación fue de (B) favorable, con un grado significativo de 0.05%. Se concluyó el efecto que tienen el origami como recurso de aprendizaje y que mejora significativamente la destreza manual en los niños del nivel preescolar.

Así mismo, Avendaño (2020) ejecutó una tesis donde su objetivo fue describir cómo el uso del origami ayuda a la coordinación de movimientos finos en estudiantes de 4 y 5 años. El enfoque que utilizó fue cuantitativo con un diseño experimental aplicado en 18 niños de nivel inicial. El instrumento usado para evaluar fue el post-test. Concluyo que la técnica del origami tiene un efecto beneficioso sobre la coordinación motora fina; demostrándose la relevancia de aplicar el origami en la educación preescolar.

Muñoz y Chávez (2019) desarrollaron una tesis donde su objetivo fue determinar si la técnica del origami ayuda en la mejora de la motricidad fina en los alumnos de 5 años. En cuanto a su enfoque que utilizaron fue cuantitativo y en su diseño fue de tipo experimental. Con una muestra significativa que estaba constituida por 22 alumnos. El instrumento usado para evaluar fue el cuestionario, un pre test, que se aplicó durante las actividades. Concluyeron que los niños necesitan realizar la técnica del origami para mejorar su motricidad fina ya que en su mayoría de los alumnos se les dificulta realizar

con éxito las figuras geométricas.

Calla (2018) desarrolló una tesis donde su objetivo fue determinar si el origami como recurso de aprendizaje puede desarrollar la motricidad fina en niños de 5 años. El enfoque utilizado en su investigación fue cuantitativo con un diseño pre experimental. Donde contó con una muestra significativa de 19 participantes. El instrumento usado para evaluar fue la lista de cotejo donde su evaluación se dividió en dos partes donde (PRE TEST-POS TEST), se administró de forma individual y fue validado alcanzando una fiabilidad de 0,875. En conclusión, el nivel más alto que tuvieron los niños fue de un 42%, comprobándose que el origami puede favorecer y mejorar la actividad motriz fina en los estudiantes del nivel inicial.

Meloni et al., (2021) alude el término origami, se refiere al antiguo arte comúnmente conocido de doblar papel. Tiene sus raíces en la composición de las palabras japonesas oru, que significa "pliegue", y kami, que significa "papel". A lo largo de su larga tradición, ha sido conocido por una variedad de nombres, incluido el orisue. y orikata. A pesar de su popularidad, podría resultar sorprendente saber que el uso de la palabra origami para describir el plegado de papel apareció en Japón sólo a finales de la era Showa (1926 - 1989).

El origami según Ida (2020) es el arte de doblar papel y proporciona la metodología para construir un objeto bidimensional (2D) o tridimensional (3D) a partir de una hoja de papel únicamente doblándose a mano. Por otro lado, estimulará aún más a los origamistas a crear interesantes obras de arte de origami con combinaciones de colores.

El origami como papel original expresa un significado de conciencia, ritual y que en muchas ocasiones es usado en la intervención del juego, los estudios mencionan que el origami puede mejorar las habilidades espaciales, la matemática, la geometría, la motricidad fina, la ingeniería y la tecnología, considerado para muchos el arte, siendo de forma sencilla y eficaz en la enseñanza de los alumnos, teniendo un gran impacto en la sociedad (Wang-Iverson et al., 2011).

Entre las bases teóricas que fundamentan la variable "intervención de juego con origami", Piaget (2019) refiere que la intervención del juego, como el hacer uso de diferentes objetos para realizar presentaciones lúdicas, en este caso el origami sería el

material lúdico para desarrollar la destreza motora fina que activa la memoria de los estudiantes, con ayuda visomotora que genera la percepción y la concentración. Por ende, muchos docentes comentan que es ideal lograr desarrollar las destrezas finas, el tacto que es esencial en la educación inicial. Por ende, aprenden apropiadamente a desarrollar su motricidad fina cuando van doblando el papel e ir creando figuras tridimensionales.

Para Landeira determina que la teoría de Piaget hacia el juego simbólico actúa como un recurso didáctico y que se encuentra relacionada con la psicología de la conciencia, siendo de acción lúdica y que lo realiza por placer, convirtiéndose para los niños en un conocimiento de representación cognitiva (Landeira, 1998).

Las dimensiones que abarca la variable independiente “intervención de juego con origami”, encontramos origami acción y origami modular, ya que los dos modelos son fáciles de elaborar que cumplen con criterios de estudio.

Belke y Paik (2017) mencionan que el origami modular es cuando se conectan varios módulos, el sistema resultante se comporta como un origami, transformándose de patrones 2D a varias configuraciones 3D. Mientras se ha explorado el “origami modular” como una forma de lograr estructuras de papel más complejas, uniendo elementos más pequeños y predoblados sin usar pegamento, un ejemplo de origami modular.

Köğce (2020) argumenta que la técnica del origami modular tiene un potencial que permiten realizar actividades matemáticas, como es la elaboración de figuras geométricas, sirve para desarrollar preguntas, hacer conceptos y afirmar sus saberes previos. Por otro lado, se logra alcanzar nociones de giros para obtener simetrías, formas geométricas, aumentar ángulos, siendo beneficiosa para los estudiantes en sus actividades.

El origami de acción, es primordial en este tipo de origami ya que trata de realizarlo con movimiento, creando figuras que, al ser aplastadas en la parte del cuerpo, se mueven para dar saltos o que puedan volar. Este diseño de origami es muy común y fácil de elaborar, dependiendo del creador que pone su toque de creatividad (Reimann, A. y Reimann, D., 2017).

Así mismo, Lam (2018) alude que el origami de acción muy atractiva, creativa para el desarrollo de una actividad, el fin es crear la figura y que pueda realizar movimientos, donde se puede girar o cambiar la forma, del mismo modo la técnica del doblado está incluida en la artesanía, ciencia, materias relacionadas con arte de las manos y en la educación.

En la Teoría de Vygotsky (1978) se menciona de los procesos cognitivos que se desarrollan en los infantes; no ocurren sin una razón. Por tanto, la motricidad fina se centra especialmente en actividades externas como agarrar objetos y manipular el lenguaje escrito. Como resultado, se desarrolla la motricidad fina de los bebés. La preparación ocurre cuando el niño ha alcanzado los procesos conscientes. En resumen, el autor señala que las habilidades motrices finas implican hacer uso manual de las extremidades superiores y que requieren movimientos coordinados de manos y dedos. Las reflexiones sobre la mejora y ampliación de la psicomotricidad difieren significativamente de la atención consciente a los movimientos cotidianos en un entorno familiar, que interfiere y empeora el funcionamiento autónomo de la psicomotricidad (Santos, 2020).

Por lo tanto, se considera la motricidad fina, como la capacidad de realizar movimientos delicados y precisos que requieren de destreza manual y coordinación. Donde la movilidad de las manos esta orientada a las tareas, organizar cosas; habilidades mecánicas que están enfocadas en manipular, coger objetos, para crear de nuevas formas, gráficos, trazos. Por otro lado, se encuentran los clips digitales y las actividades de motricidad manual que forman parte de la educación psicomotriz de los niños y su intención es aprender habilidades, destrezas realizando movimientos de manos, dedos y donde las acciones realizadas son: recoger, revisar, romper, colocar, soltar, cortar, vestir, desvestir, comer, lavar, trabajar con arcilla. Entre estas actividades motrices esta el modelado con diferentes materiales de dibujo tales como: el trazo, dibujo, escritura y el tocar un instrumento musical. Acompañado de herramientas utilizadas para: aflojar, apretar, desmontar, taladrar, coser, enrollar. Para los juegos se encuentran: las canicas, las fichas, las chapas, la imitación, el silbato, la danza, el baile, las palmas, etc.

Según Wallon (2000) precisa que la motricidad fina se hace a través de los movimientos de los dedos, pequeños desplazamientos de las manos y muñecas. Adquiriendo unas pinzas digitales y mejorar la coordinación motriz mano-ojo, siendo uno de los 44 principales objetivos del aprendizaje de la motricidad fina, que resulta tan instructivo como al estudio del comportamiento motor para realizar tareas como la escritura que es una actividad motora fina y que requiere el control de estos movimientos y está regulada por nervios, músculos y articulaciones de las extremidades superiores. Por otra parte, Wallon (2000) en su trabajo en el desarrollo infantil, ha contribuido a la comprensión de la motricidad fina, entre otros aspectos del desarrollo infantil, al referirse a la destreza manual a la coordinación y el control de los músculos pequeños de los dedos, particularmente en las manos y los dedos, que son esenciales para actividades como escribir, dibujar, abrocharse una camisa o usar utensilios.

Así mismo sobre las habilidades manuales, agilidad y destreza motora fina enfatizó su importancia en el proceso de desarrollo que está estrechamente relacionada con el desarrollo cognitivo y emocional del niño, resaltando desarrollo sensoriomotor que incluye habilidades motoras gruesas (músculos grandes) y la motricidad fina (músculos pequeños) que se desarrollan gradualmente y están estrechamente ligadas a las experiencias sensoriales del niño. Así mismo los infantes desarrollan habilidades básicas de agarre y manipulación, mientras que los niños mayores lo perfeccionan para tareas más complejas. En el desarrollo emocional Wallon creía que las emociones desempeñan un estado emocional y la motivación de un niño pueden afectar su capacidad para realizar actividades que requieren control motor fino y el papel de la interacción social de los niños es que aprenden a través de la interacción con otros.

Pacheco (2015) sostiene que esta es la capacidad que muestran los niños y niñas cuando activan o ejercitan sus pequeños músculos, así como instintivamente producen movimientos como fruncir el ceño, mover los ojos, chasquear los dedos, agitar los puños y otras acciones. Los niños de cinco años ya cuentan con más ejercicios que los preparan para niveles más altos de escritura. A todo ello afirma que la motricidad fina implica la maduración del sistema nervioso. Por lo tanto, la motricidad fina es crucial para la capacidad de experimentar y comprender el ambiente, por lo tanto, es crucial para el aumento de su inteligencia.

Tenemos las dimensiones que integra la variable dependiente “motricidad fina”, encontramos la integración visomotora, luego la percepción visual y la coordinación motora.

Ramírez et al. (2020) mencionan que los procesos de integración visomotora cognitiva de los infantes no se logran desarrollar si no interviene la destreza manual. Por tanto, la motricidad fina está conectada con los procesos de pensamiento y se centra en actividades externas como agarrar objetos y manipular el lenguaje escrito. Como resultado, se desarrolla la motricidad fina de los bebés. La preparación ocurre cuando el niño ha alcanzado los procesos conscientes. En resumen, los autores señalan que las habilidades motrices implican destreza manual que requieren movimientos coordinados y precisos con manos, dedos y ojos. De hecho, las reflexiones sobre la mejora y ampliación de la psicomotricidad difieren significativamente de la atención consciente a los movimientos cotidianos en un entorno familiar, que interfiere y desarrolla el funcionamiento autónomo de la psicomotricidad.

Para Case y Clifford (2013) la percepción visual se define como el proceso total responsable de las funciones sensoriales y la cognición de estímulos visuales. El componente visual receptivo procesa y extrae la información del entorno para organizar, estructurar e interpretar. Los estímulos visuales le dan una representación a lo que se ve. De tal manera que las habilidades visoperceptivas incluyen el reconocimiento e identificación de formas, objetos, colores y otras cualidades, donde la percepción visual permite al individuo hacer juicios precisos sobre el tamaño, el movimiento, el brillo, etc., de objetos.

Para Otero y Pérez (2015) la coordinación motora se refiere al control adecuado de la tensión muscular involucrada en cada movimiento es decir el control del individuo sobre su cuerpo que intervienen muchos factores como la facilidad, la torpeza, la impulsividad. La coordinación motora implica la interacción de varios sistemas en el cuerpo, incluyendo el sistema nervioso, el muscular y el esquelético, existiendo dos tipos de coordinación motora gruesa que es la habilidad de realizar movimientos que involucran a los músculos más grandes siendo que con ello se logre: correr, saltar, nadar, hacer deporte y jugar. Por otro lado, tenemos la coordinación motora fina: Que se determina a la habilidad de efectuar movimientos más pequeños y precisos, a

menudo con las manos y dedos. Entre estas actividades encontramos el escribir a mano, dibujar, tejer, tocar un instrumento musical, coser y realizar cirugía.

## II. METODOLOGÍA

El estudio realizado fue de tipo aplicada que plantea cuestiones encaminadas a resolver problemas específicos en tiempo y lugar o desarrollar tecnologías. Generalmente es una teoría que se basa en hallazgos de investigaciones fundamentales, como su nombre lo indica se pone a prueba la aplicación de esa teoría (Hernández y Mendoza, 2018).

Dentro de la metodología el método que se utilizó en el estudio, fue el Hipotético deductivo. Por consiguiente, de enfoque cuantitativo siendo fundamental en el estudio y en el desarrollo de teorías científicas ayudando a garantizar que la investigación sea basada en evidencia y que las conclusiones científicas estén respaldadas por datos confiables y pruebas empíricas (Babativa, 2017).

Así mismo, el diseño de investigación fue pre experimental, porque este diseño recibe su nombre por su grado mínimo de control, que sistematiza todo el proceso de investigación y provoca fenómenos observables. Su utilidad fue realizar métodos de investigación exploratoria y probar experimentos sin entrar en el por qué para comprender los antecedentes o las condiciones iniciales del estudio. En esta investigación, el investigador observó el fenómeno en estudio y en condiciones naturales, sin transformarlo ni cambiarlo (Babativa, 2017).

### Figura 1

Esquema del diseño preexperimental

**GE: O1 X O2**

Donde:

GE: Grupo experimental

O1: Pre test medición motricidad fina

O2: Post test medición motricidad fina

X= Intervención de juego con origami



Para la variable independiente se utilizó intervención la técnica del origami. Según los autores Wang-Iverson et al. (2011) el origami como Papel original expresa un significado de conciencia, ritual y que en muchas ocasiones es usado en la intervención del juego, los estudios mencionaron que el origami puede mejorar las habilidades espaciales, la matemática, la geometría, la motricidad fina, la ingeniería y la tecnología, considerado para muchos el arte, siendo de forma sencilla y eficaz en la enseñanza de los alumnos, teniendo un gran impacto en la sociedad. A través de las cuales se desarrolló 20 actividades de origami donde se aplicó la variable independiente que fue usada para medir a la variable dependiente “motricidad fina”.

Para el desarrollo de la variable dependiente. Se utilizó la motricidad fina y su definición conceptual, es una propuesta pedagógica; según Wallon (2000) precisa que la motricidad fina se hace a través de los movimientos de los dedos, pequeños desplazamientos de las manos y muñecas. Adquiriendo unas pinzas digitales para mejorar la coordinación mano-ojo.

Así mismo su definición operacional, de la motricidad fina se midió con el test de observación de Beery - VMI, que incluyeron desempeños relacionados con la dimensión integración visomotora, que contiene 26 ítems. Luego para medir la percepción visual y coordinación motora, se usó el (Beery - VMI) de tipo prueba, ambos cuentan con 14 ítems y con la calificación que se representó mediante la escala ordinal y sus niveles fueron: Muy bajo, bajo, alto y muy alto. Se aplicó las dimensiones: La integración visomotora, luego la percepción visual y la coordinación motora y sus indicadores como: El control de brazos y manos, utiliza con uniformidad los movimientos, conocimiento corporal, inicia y termina de la tarea por sí solo, identifica las líneas verticales, líneas horizontales y líneas circulares, realiza independientemente líneas verticales, líneas horizontales y líneas circulares, realiza simultáneamente líneas horizontales y verticales, realiza simultáneamente líneas horizontales, como líneas verticales y líneas inclinadas (Beery et al., 2010).

Por otra parte, se eligió a la población adecuada para el estudio, se debe preguntar qué o quiénes son elementos, situaciones o eventos en la investigación

cuantitativa. Así mismo se fijó la muestra antes de su ejecución. Una población tiene que tener caracteres similares que la identifiquen y que en todos los casos sean similares sus especificaciones del contenido, lugar y tiempo, por lo que es importante definir con precisión a qué población se requiere investigar con un problema a resolver o aclarar por qué sucede o lo que origina. Por ello, esta investigación se conformó por 58 estudiantes de 5 años (Babativa, 2017).

**Tabla 1**

*Población de estudio*

<b>Estudiantes de 5 años</b>	<b>Total</b>
5 años "A"	23
5 años "B"	20
5 años "C"	15
Total	58

Respecto a la muestra, es un subconjunto de una población, a diferencia del censo que se da a toda la población, la conveniencia del primer censo se da cuando la enumeración es infinita o demasiado grande, de cualquier manera, los estudiantes decidirán qué hacer. Dependiendo del tamaño de los componentes o elementos del objeto antes de la aplicación. La muestra establece unidades de análisis con sus respectivas características y tamaños de población, que se inicia con el muestreo (Babativa, 2017). En cuanto a los criterios que se establecieron de inclusión y exclusión. Se tuvo una muestra que se conformó por 23 estudiantes de la Institución Educativa Estatal.

Pues bien, los criterios usados en el estudio de inclusión se basaron en que los alumnos tengan cumplidos los 5 años cuando se ejecute el proyecto, que los alumnos se encuentren matriculados en la I.E.E. Los padres de familia autoricen a sus niños para ser parte del estudio, que los niños asistan presencialmente a clases y que se trabajará en el salón con la maestra que tiene el permiso para ejecutar las actividades de aprendizaje. En cuanto a los criterios de exclusión: Donde los alumnos, no sean menores a cinco años, que los alumnos no estén matriculados en la I.E.E, los padres de familia no den la autorización para ser parte del estudio, los niños y niñas no asistan

presencialmente a clases, solo se trabajará en el salón con la maestra que no tiene el permiso para ejecutar las actividades de aprendizaje, alumnos sin discapacidades o alteraciones en su desarrollo, estudiantes que se encuentren en un horario distinto al establecido por la maestra de turno, debido a que las investigadoras no cuentan con la logística suficiente porque el estudio es autofinanciado y que las aulas donde existen practicantes realizando actividades ya programadas.

El muestreo, se efectuó en función a los objetivos del estudio y características de la población participante. Para la elección de un muestreo; el tamaño de una muestra son aspectos críticos que van a garantizar que los resultados sean válidos y representativos (Lohr, 2021). En este estudio, se utilizó el muestreo no probabilístico por conveniencia. Dentro de esta perspectiva el cual permitió elegir a los participantes de estudio en conocer la función y las características delimitadas por el investigador (Arias, 2021).

La técnica que se ejecutó para el estudio, fue la observación que permitió recopilar información de manera sistemática, dicho de otro modo, cuidadosa para obtener los datos más precisos y detallados sobre ellos (Arias, 2021).

De modo que el instrumento usado para el estudio y medir la variable dependiente; motricidad fina, se indica que se midió con una escala de Likert a través de una prueba de Beery - VMI, de las autoras Beery Keith, Buktenica Norman y Beery Natasha. Cabe señalar que el objetivo es medir el nivel de desarrollo de la variable motricidad fina, razón por el cual tuvo 14 ítems, conto con una escala ordinal y niveles: Muy bajo, bajo, alto y muy alto. El tiempo de aplicación es de 10 minutos (Beery et al., 2010).

La prueba Beery – VMI evaluó las dimensiones de la motricidad fina: La integración visomotora, como la percepción visual y la coordinación motora que consistió en copiar figuras geométricas, líneas y visualizar figuras. Siendo, una herramienta útil en para aplicar en ámbito educativo y para identificar las posibles dificultades de aprendizaje relacionadas con las habilidades visomotoras en los estudiantes, como también es usado en entornos clínicos para evaluar el desarrollo y el rendimiento de pacientes con problemas neuromotores o de desarrollo (Acuña et al., 2019).

Para considerar la variable dependiente “motricidad fina”, en el estudio se realizó los siguientes niveles para: puntuación mínima, puntuación máxima y niveles; explicado

en la tabla 2.

**Tabla 2**

*Baremos por niveles para la variable dependiente*

<b>Nivel</b>	<b>Puntuación mínima</b>	<b>Puntuación máxima</b>
Muy Bajo	0	10
Bajo	11	20
Alto	21	30
Muy alto	31	40

Para precisar y validar el instrumento, se compartió a tres expertas de la Universidad César Vallejo, vinculadas con la carrera de Educación Inicial, para que den sus opiniones, revisar la transparencia de los ítems y evalúen si es aplicado o no es aplicado, el instrumento (Hernández y Mendoza, 2018). Teniendo en cuenta a los criterios de aplicabilidad del instrumento. Por lo consiguiente señalaron que está calificado para utilizar en el estudio (ver anexo 3).

**Tabla 3**

*Validación de expertos*

<b>Nº</b>	<b>Apellidos y nombres</b>	<b>Opinión de la aplicabilidad</b>
01	Mtra. Mendoza Núñez, Rossicelo.	Aplicable
02	Mtra. Vasquez Vilela, Roxana Del Pilar.	Aplicable
03	Mtra. Rojas Galvez Merly Johidi.	Aplicable

Con respecto a la confiabilidad, se trabajo con el alfa de cronbach que permitió certificar las evidencias de coherencia y seguridad en los ítems del instrumento Beery – VMI. Motivo por el cual ayudó a garantizar que las mediciones sean confiables y precisas y evitar desviación del estudio (Hernández y Mendoza, 2018).

De tal manera que se desarrollaron un plan piloto con una cantidad de 11 estudiantes del nivel inicial. Con el fin de afinar detalles y que se obtenga el valor de la eficacia y la viabilidad del instrumento que permitió medir la variable dependiente de la investigación y que se indique si se logró el mínimo requerido que es 0.7 (Gliem, J. y

Gliem, R., 2003). Al realizar el procedimiento, se ha estimado un coeficiente de alfa de 0,85.

Se procedió y se gestionó el consentimiento al director de la Escuela Educativa Estatal. De igual manera a los padres, para la realización de los talleres de aprendizaje. Luego se aplicó a la muestra el pre test a los niños y niñas. Enseguida se desarrollaron las 20 actividades. Luego se aplicó la prueba Beery - VMI. Seguido, se recopiló los datos para luego tabularlos en el software SPSS v25. En el estudio se realizó la estadística y la explicación a nivel representativo e inferencial. Por último, se confirmó si la hipótesis utilizó la T de student o Wilcoxon y estimar el grado estadístico.

Para los métodos de análisis de datos previamente procedió a realizar el estudio descriptivo de las variables de la investigación y dimensiones. Para luego corroborar la hipótesis. Seguidamente se desarrolló la T de student si es que los datos cumplen el criterio de normalidad, o Wilcoxon si es que los datos recopilados no cumplen una distribución normal. Para ambos casos se aplicó de referencia el valor de significancia de  $p \leq 0.05$  (Hernández y Mendoza, 2018).

En lo que respecta a los aspectos éticos del estudio, se requirió preliminarmente el consentimiento de los progenitores, para que sus hijos logren integrarse en la investigación. Por otra parte, se mencionó que los datos reunidos solo serán usados con fines académicos. En efecto, basándonos en la confidencialidad de los datos obtenidos, el respeto y la privacidad de los participantes (Hernández y Mendoza, 2018). A través de las cuales se tuvo el máximo cuidado y el profesionalismo adecuado para realizar las actividades relacionadas con la motricidad fina. Finalmente se respetó la información y autoría consultada en la elaboración de la investigación que se ha tenido que realizar referencias usando varias fuentes que han sido tomadas de distintas citas textuales de algunos autores, estando citados correctamente, evitando el plagio en la investigación.

### III. RESULTADOS

#### 3.1 Resultados descriptivos pre test (variable dependiente)

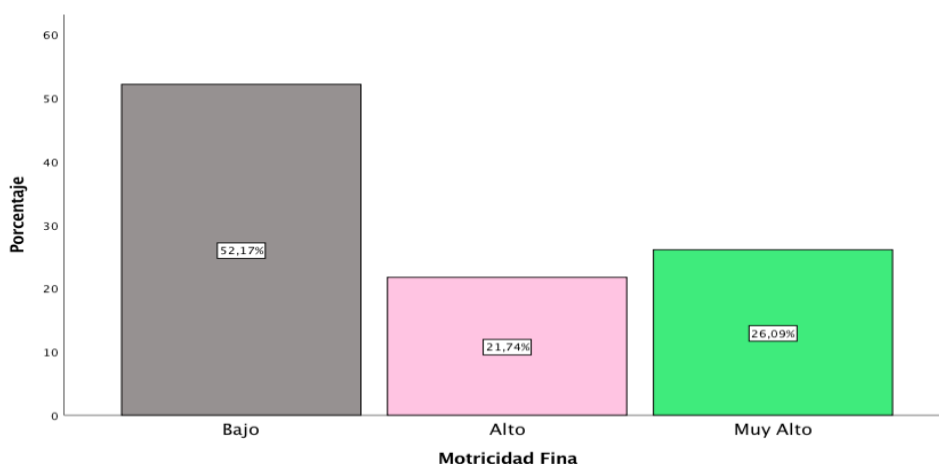
**Tabla 4**

*Niveles de desarrollo de la motricidad fina*

Niveles		Frecuencia	Porcentaje válido
Válido	Bajo	12	52,2
	Alto	5	21,7
	Muy alto	6	26,1
	Total	23	100,0

**Figura 2**

*Variable "Motricidad fina"*



En la tabla 4 y figura 2, donde se observa el total de estudiantes participantes de una muestra de estudio, donde un 52,2 % indica que se encuentra en un nivel bajo. Por otro lado, tenemos a un 21,7 % que se encuentra en un nivel alto y un 26,1 % en un nivel muy alto. Esto significa que los estudiantes tienen dificultad en su motricidad fina para realizar pequeños movimientos delicados y precisos cuando realiza dos líneas interceptadas, líneas derechas, cuadros y círculos definidos, líneas verticales, líneas horizontales y no respeta los márgenes. Estas dificultades podrían afectar significativamente en el desarrollo de su destreza manual y desarrollo académico de los estudiantes.

## Resultados de la dimensión 1 “Integración visomotora”

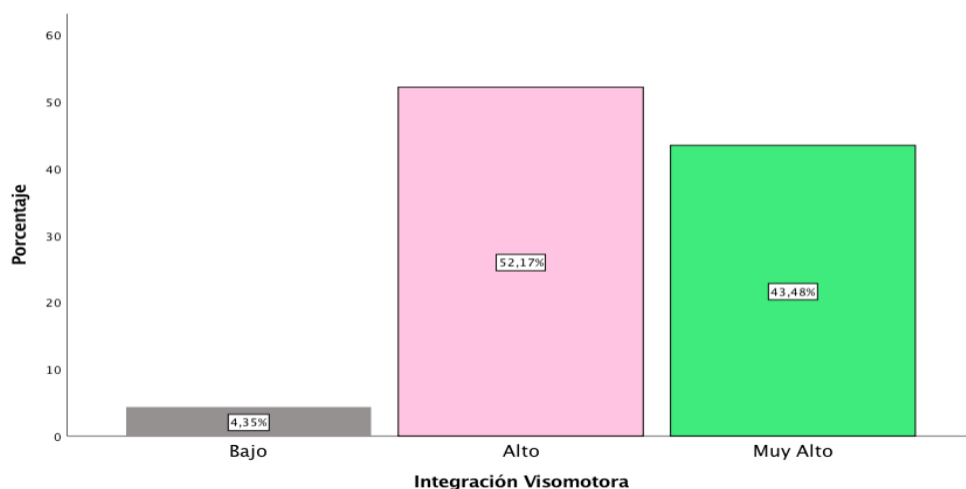
**Tabla 5**

*Niveles de desarrollo de la integración visomotora*

Niveles		Frecuencia	Porcentaje válido
Válido	Bajo	1	4,35
	Alto	12	52,2
	Muy alto	10	43,5
	Total	23	100,0

**Figura 3**

*Integración visomotora*



En la tabla 5 y figura 3, donde se observa el total de estudiantes participantes de 5 años de una muestra de estudio, donde se observa que un 4,35 % se encuentra en un nivel bajo, por otro lado, hay un 52,2 % que se encuentra en un nivel alto. Así mismo un 43, 5 % se encuentra en un nivel muy alto. Esto significa que en su mayoría los estudiantes no tienen dificultad y han logrado desarrollar esta dimensión de integración visomotora y están en el nivel alto y muy alto para agarrar objetos, manipular y realizar actividades cotidianas y de su entorno familiar donde se evidencia que ha desarrollado el funcionamiento autónomo como: lanzar una pelota, cepillarse los dientes con movimientos horizontales y verticales, se pone los zapatos, se amarra los pasadores, se desviste y viste, realiza pequeños cortes con la tijera.

## Resultados de la dimensión 2 “Percepción visual y coordinación motora”

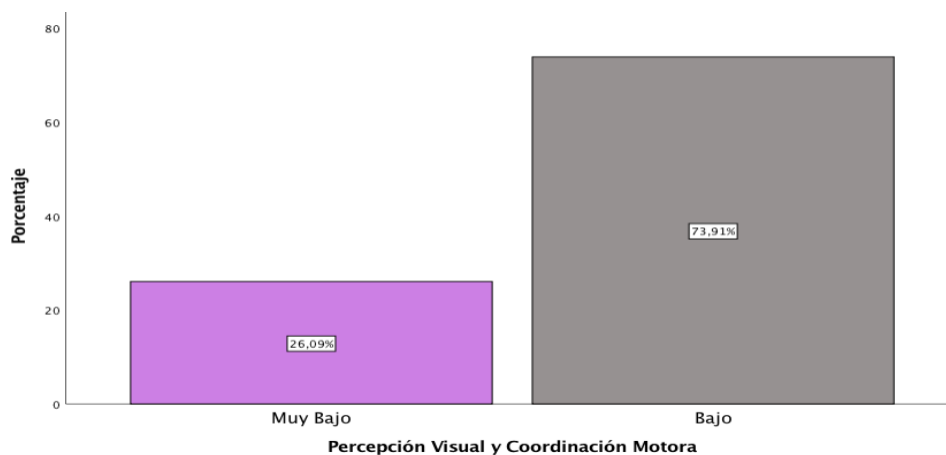
**Tabla 6**

*Niveles de desarrollo de la percepción visual y coordinación motora*

Niveles		Frecuencia	Porcentaje válido
Válido	Muy Bajo	6	26,1
	Bajo	17	73,9
	Total	23	100,0

**Figura 4**

*Percepción visual y coordinación motora*



En la tabla 6 y figura 4, donde se observa el total de participantes de 5 años de una muestra de estudio, donde un 26,1% se encuentra en un nivel muy bajo. Esto significa que los estudiantes tienen dificultad en su percepción visual sobre las funciones sensoriales y estímulos visuales que no les permiten interpretar, reconocer e identificar formas, no identifican las líneas verticales y horizontales, no imitan las líneas circulares, curvas y no realizan una leve separación entre las líneas. En cuanto a la coordinación motora se muestra que también los estudiantes no han logrado desarrollar movimientos pequeños, precisos con las manos y dedos. También un 73,9 % tiene dificultad para escribir su nombre, dibujar a una persona en tres partes, distorsiones para realizar cuadrados, círculos, no realiza los dobles con dos líneas interceptándose y no respeta las márgenes cuando colorea.



#### 4.1 Resultados descriptivos post test (variable dependiente)

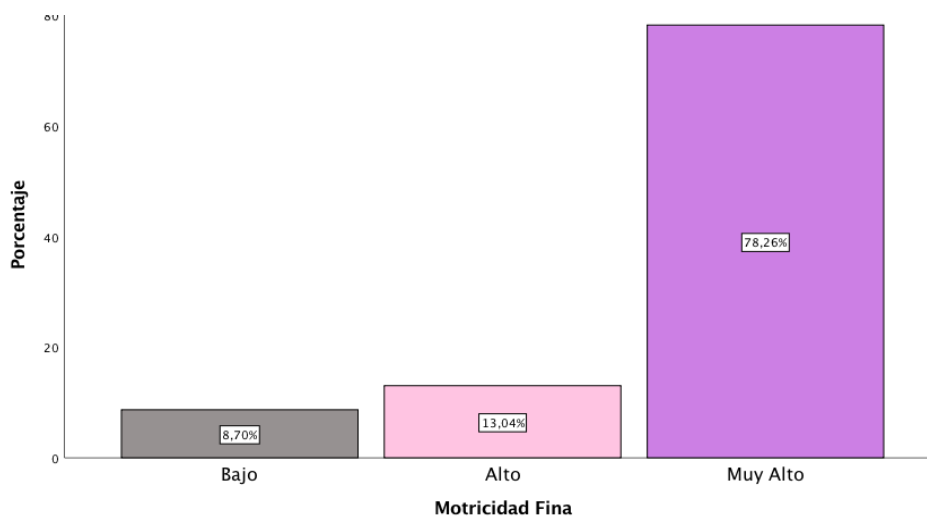
**Tabla 7**

*Niveles de desarrollo de la motricidad fina*

	Niveles	Frecuencia	Porcentaje válido
Válido	Bajo	2	8,7
	Alto	3	13,0
	Muy alto	18	78,3
	Total	23	100,0

**Figura 5**

*Variable "Motricidad fina"*



En la tabla 7 y figura 5, donde se observa el total de estudiantes participantes de una muestra de estudio, donde un 8,7 % resulta que aún se encuentra en un nivel bajo. Por otro lado, el 13,0 % se encuentra en un nivel alto, así mismo un 78,3% se encuentra en un nivel muy alto. Esto significa que después de aplicar el instrumento para medir la variable dependiente motricidad fina ha mejorado con las actividades del taller de origami, la mayoría de los estudiantes lograron desarrollar movimientos delicados y precisos al realizar dos líneas interceptadas, líneas derechas, cuadros y círculos definidos, líneas verticales, líneas horizontales, respetando los márgenes como también el doblado correcto de la hoja y la separación de dobles.

## Resultados de la dimensión 1 “Integración visomotora”

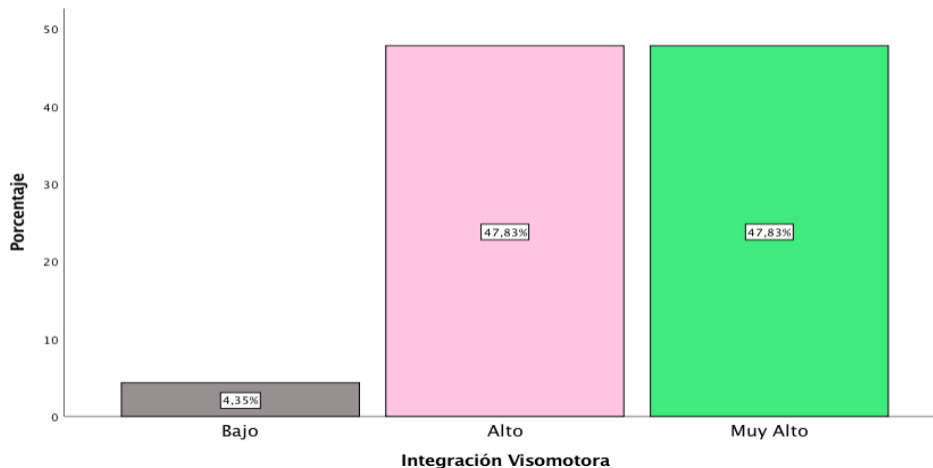
**Tabla 8**

*Niveles de desarrollo de la integración visomotora*

Niveles	Frecuencia	Porcentaje válido
Válido		
Bajo	1	4,3
Alto	11	47,8
Muy alto	11	47,8
Total	23	100,0

**Figura 6**

*Integración visomotora*



En la tabla 8 y figura 6, donde se observa el total de estudiantes de 5 años de una muestra de estudio, donde un 4,3 % se encuentra en un nivel bajo. Por otro lado, el 47,8 % se encuentra en un nivel alto, así mismo un 47,8 % se encuentra en un nivel muy alto. Esto significa que en su mayoría los estudiantes han logrado superar sus dificultades con respecto a la integración visomotora y están en un nivel alto y muy alto para agarrar objetos, manipular y realizar actividades cotidianas, donde se evidencia que ha desarrollado su autonomía de coger objetos de su entorno como es lanzar una pelota, cepillarse los dientes realizando movimientos horizontales y verticales, se pone los zapatos correctamente, amarra los pasadores realizando un lazo, se desviste y viste, también realiza pequeños cortes con la tijera.

## Resultados de la dimensión 2 “Percepción visual y coordinación motora”

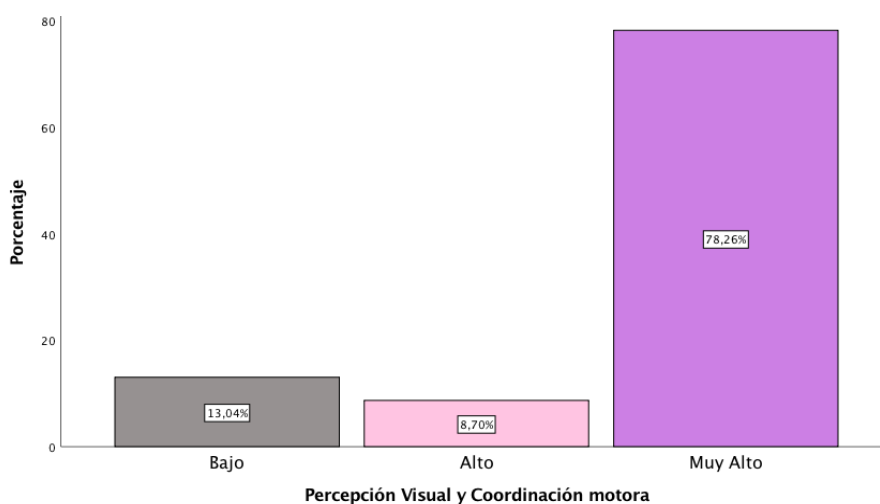
**Tabla 9**

*Nivel de desarrollo de la percepción visual y coordinación motora*

Niveles	Frecuencia	Porcentaje válido
Válido		
Bajo	3	13,0
Alto	2	8,7
Muy alto	18	78,3
Total	23	100,0

**Figura 7**

*Percepción visual y coordinación motora*



En la tabla 9 y figura 7, donde se observa el total de estudiantes participantes de 5 años, de una muestra de estudio, donde un 13,0 % se encuentra en un nivel bajo. Por otro lado, un 8,7 % están en un nivel alto y un 78,3 % en un nivel muy alto. Esto significa que los estudiantes han logrado superar sus dificultades de la dimensión percepción visual y coordinación motora para escribir su nombre respetando los espacios, dibujar a una persona en tres partes, realizar el trazo copiando el patrón, realizar cuadros, círculos y realizar el trazo de dos líneas interceptándose.

## 4.2. Resultados prueba de hipótesis

Para poder corroborar si hipótesis cumple o no la distribución normal, se calcula la diferencia de las medias del pre test y el post test. Luego se calcula y se proceda a relizar la prueba de normalidad.

**Tabla 10**

*Prueba de Normalidad*

<b>Shapiro-Wilk</b>		
Estadístico	gl	Sig.
,909	23	,039

Es así como se utilizó el estadístico de Shapiro Wilk que nos permitió conocer los resultados de la prueba de normalidad. Lo cual indica que la muestra se conformó con menos de 50 participantes. De este análisis el valor de significancia es de 0.39 lo cual indica que es mayor a 0.05, por lo que los datos si cumplen una distribución normal para probar la hipótesis. Así mismo se utilizó el estadístico de T de Student.

**Tabla 11**

*Prueba de hipótesis*

<b>Prueba de hipótesis</b>						
Valor de prueba = 0						
		Sig.	Diferencia de	95% de intervalo de confianza de		
		(bilateral)	medias	diferencia		
	T	gl		Inferior	Superior	
Diferencia	12,388	22	,000	10,17391	8,4707	11,8772

La tabla 11 muestra los resultados de prueba T, que muestra la diferencia de los puntajes del post test-pre test. Por otro lado, muestra el valor del estadístico T es 12,388, lo que indica que hay una diferencia en ambos puntajes del post test y pre test. Donde la prueba tiene 22 grados de libertad, lo cual se entiende que el número de pares de observaciones menos uno, estando comparados con el puntaje del pre test – post test de los participantes. El valor de la significancia obtenida de la hipótesis de la investigación es de 0.000, es decir que es menor a  $p < 0.05$ , Esto indica que la diferencia de medida es de 10,17391, con un intervalo de 95% de confianza, lo que implica que en promedio los puntajes del post test son de 10.17, teniendo un límite inferior de 8,47. De acuerdo con las hipótesis específicas la intervención de juego con origami mejora significativamente la integración visomotora en niños de 5 años de una Institución Educativa Estatal de Lima. Además, se puede indicar que la intervención de juego con origami mejora significativamente la dimensión la percepción visual en niños de 5 años y al mismo tiempo la intervención de juego con origami mejora significativamente la coordinación motora en niños de 5 años. Es por ello que podemos indicar con seguridad, que hay diferencias de medidas y que se encuentran dentro del rango. Por tanto, se acepta la hipótesis de investigación y se concluye que la intervención de juego con origami mejora significativamente la motricidad fina en niños de 5 años de una Institución Educativa Estatal de Lima, 2024

#### **IV. DISCUSIÓN**

Este estudio realizado tuvo como objetivo general: Determinar cómo la intervención de juego con origami mejora la motricidad fina en niños de 5 años de una Institución Educativa Estatal de Lima, 2024. Señala que los resultados obtenidos de la intervención de juego con origami influyen significativamente en la mejora de las habilidades motoras finas en los estudiantes de 5 años de una Institución Educativa Estatal de Lima, 2024. Cuyo resultado fue de un 78,3% que luego de aplicar el origami han mejorado su motricidad fina, logrando que los estudiantes desarrollen movimientos delicados y precisos al realizar dos líneas interceptadas, líneas derechas, cuadros y círculos definidos, líneas verticales, líneas horizontales, respetando los márgenes como también el doblado correcto de la hoja y la separación de los dobles. Por ende, han logrado superar sus dificultades para agarrar objetos, manipular y realizar actividades cotidianas, donde se evidencia que ha desarrollado su autonomía de coger objetos de su entorno como es lanzar una pelota, cepillarse los dientes realizando movimientos horizontales y verticales, se pone los zapatos correctamente, amarra los pasadores realizando un lazo, se desviste y viste, también realiza pequeños cortes con la tijera. La relevancia de los resultados indica que integrar la técnica del origami es una estrategia lúdica para desarrollar la destreza motora fina y su autonomía en los estudiantes en su etapa del preescolar.

Esta investigación coincide con los resultados de la investigación de Nawangsari et al. (2023) que luego de aplicar el origami mejoró la motricidad fina y los resultados que se obtuvieron fue de un 72.2% de los participantes lograron mejorar sus movimientos combinados de vista, manos y dedos, mejorando sus formas de agarre, manipulando y realizando presión sobre los objetos que son importantes para desarrollar sus habilidades de movimientos coordinados, autonomía y para el desarrollo de su cuerpo mejorando sus actividades motoras finas en la etapa del preescolar.

Igualmente esta investigación tiene similitud con el trabajo Kartika y Sari (2023) al concluir que el origami mejoró significativamente la coordinación óculo manual en los alumnos de cinco años logrando un nivel muy alto de 91,67%. logrando desarrollar el movimiento fino de las extremidades superiores de las manoa y dedos, mejorando su visión y coordinación motora.

De igual manera esta investigación tiene semejanza con el estudio de Anisa et al. (2021) cuyo objetivo fue determinar la eficacia de añadir el origami como recurso didáctico en las escuelas para desarrollar de la motricidad fina en estudiantes de 5 años. La conclusión a la que llego que el origami que ayuda en el tiempo de reacción, precisión y destreza manual. Así mismo, esta investigación coincide con el trabajo de

Chauca (2020) donde su objetivo fue, determinar el efecto de origami como herramienta de enseñanza para desarrollar la motricidad fina en estudiantes de cinco años. Luego de aplicar los talleres de origami tuvieron como resultados que un 95% de estudiantes ha mejorado significativamente desarrollando un avance progresivo en coger correctamente el lápiz, al realizar trazos, coger la tijera y mejoro su destreza manual.

Algo similar ocurre con con Avendaño (2021) en su trabajo de investigación, donde su objetivo fue aplicar el origami para mejorar la motricidad fina en los estudiantes. Los resultados que se obtuvieron fue de un 78% se demostró que si hay efecto en la aplicación del origami para mejorar el desarrollo motor fino en los estuediantes de 5 años, llegaron a la conclusión que la tecnica del origami mejora la destreza manual en los estudiantes para coger objetos, el lápiz, realizar trazos respetando las margenes.

Luego, de la comparar con otras investigaciones que antecieron a este estudio, se evidencio que el origami ayuda a desarrollar la destreza manual de ambas manos para coger objetos de su entorno como: Escribir correctamente, realizar trazos respetando márgenes, doblar el papel, realizar líneas rectas con el papel, realizar figuras geométricas de manera simétrica, ayuda a desarrollar su autonomía y seguridad en los estudiantes. Lo cual influye significativamente en el desarrollo motriz. Según Piaget sobre el enfoque Constructivista relaciona la motricidad fina con el desarrollo motor, la adaptación y la coordinación que desarrollan los infantes mediante la interacción con su ambiente a través

de su coordinación ojo-mano, ya que les permite su aprendizaje directo con su mundo (Piaget, 1997). Por otra parte, se menciona la técnica de plegado conocida como origami que consiste en formar ángulos rectos, doblando el papel según el diseño a formar. Se realiza la activación sensorial con las yemas de los dedos para mejorar la fluidez visomotora y la disociación manual, que sostiene Piaget cuando da relevancia a la adaptación y la coordinación de ojo mano que permite al estudiante tener dominio manual con sus manos, dedos y tener el control de dominar objetos de su ambiente (Hasanah y Priyantoro, 2019).

Tomando en cuenta el primer objetivo específico de este estudio, fue determinar cómo la intervención de juego con origami mejora la integración visomotora en niños de 5 años. Se realizó 20 actividades a un grupo experimental, los cuales los resultados obtenidos apoyan a la hipótesis propuesta ya el valor de la significancia obtenida de la hipótesis de la investigación es de 0.000 es decir que es menor a  $p < 0.05$ , Esto indica que la diferencia de medida es de 10,17391, con un intervalo de 95% de confianza, lo que implica que en promedio los puntajes del post test son de 10.17, teniendo un límite inferior de 8,47. El resultado indica que la intervención de juego con origami mejora significativamente la integración visomotora en niños de 5 años. Ya que luego de aplicar los talleres de origami, se tuvo como resultado que un 47,8 % se encuentra en un nivel alto, así mismo un 47,8 % se encuentra en un nivel muy alto. Esto significa que en su mayoría los estudiantes han logrado superar sus dificultades y están en un nivel alto y muy alto para agarrar objetos, manipular y realizar actividades cotidianas, donde se evidencia que ha desarrollado su autonomía de coger objetos de su entorno como es lanzar una pelota, cepillarse los dientes realizando movimientos horizontales y verticales, se pone los zapatos correctamente, amarra los pasadores realizando un lazo, se desviste y viste, también realiza pequeños cortes con la tijera. Según Ramírez et al. (2020) mencionan que los procesos de integración visomotora cognitiva de los infantes no se logran desarrollar si no interviene la destreza manual. Por tanto, la motricidad fina está conectada con los procesos de pensamiento y se centra en actividades externas como agarrar objetos y manipular el lenguaje escrito. Como resultado, se desarrolla la motricidad fina alcanzando los procesos y que consciente en realizar movimientos cotidianos en un entorno familiar, que interfiere y desarrolla el funcionamiento autónomo.



El segundo y tercer objetivo específico fue determinar cómo la intervención de juego con origami mejora la percepción visual y la coordinación motora en niños de 5 años. Por otro lado, de acuerdo con las hipótesis específicas, la intervención de juego con origami mejora significativamente la percepción visual y la coordinación motora en niños de 5 años. Los cuales los resultados obtenidos apoyan a la hipótesis propuesta ya el valor de la significancia obtenida de la hipótesis de la investigación es de 0.000 es decir que es menor a  $p < 0.05$ , Esto indica que la diferencia de medida es de 10,17391, con un intervalo de 95% de confianza, lo que implica que en promedio los puntajes del post test son de 10.17, teniendo un límite inferior de 8,47. El resultado indica que la intervención de juego con origami mejora significativamente la percepción visual y la coordinación motora en niños de 5 años. Luego de haber realizado los talleres de origami se tuvo como resultado que un 8,7 % se encuentra en un nivel alto y la otra parte se encuentra en un 78,3 % y teniendo un nivel muy alto, logrando que los estudiantes superen sus dificultades motoras finas para escribir su nombre, respetando los espacios, dibujando a una persona en tres partes, realizar el trazo copiando el patrón, realizar cuadros, círculos y realizar el trazo de dos líneas interceptándose.

Según, Case y Clifford (2013) la percepción visual es responsable de las funciones sensoriales y la cognición de los estímulos visuales receptivas que procesa y extrae la información del entorno para organizar, estructurar e interpretar dando una representación a lo que se ve y va identificando de formas, objetos, colores y otras cualidades, donde la percepción visual permite al estudiante hacer juicios precisos sobre el tamaño, el movimiento de objetos. Por otra parte, Otero y Pérez (2015) la coordinación motora ayuda al niño a mover su cuerpo para efectuar movimientos más pequeños y precisos, a menudo con las manos y dedos. Que ayuda a las actividades de escribir a mano, dibujar, tejer, tocar un instrumento musical, coser y realizar cirugía, etc.

## V. CONCLUSIONES

**PRIMERA:** Al ejecutar las actividades con origami, se determinó como la intervención de juego con origami mejora la motricidad fina en niños de 5 años del grupo experimental ( $p=0.00$ ), es decir que el origami mejora significativamente la integración visomotora que es esencial el desarrollo de las actividades escolares, contribuye a mejorar las destrezas motoras de los niños.

**SEGUNDA:** Se concluye que la intervención de juego con origami tiene mucha relevancia y efecto en el desarrollo de la motricidad fina en donde se llegó con un 95% desarrollo los niveles superiores y gracias a los talleres aplicados a los participantes y que tuvo gran impacto significativo la intervención de juego con origami mejora significativamente la percepción visual y la coordinación motora en niños de 5 años.

**TERCERA:** Durante la ejecución de la intervención del juego con origami como estrategia lúdica, se planificó 20 actividades sustentadas en la teoría de Piaget (2019) donde refiere que la intervención del juego se realiza con diferentes objetos para realizar presentaciones lúdicas y desarrollar la motricidad fina que activa la memoria de los estudiantes, ayudando así en el desarrollar su destreza manual que es esencial en la educación inicial y que a través de esta práctica continua del origami los niños lograron desarrollar apropiadamente su motricidad fina al doblando el papel.

**CUARTA:** Después de aplicar la técnica del origami, muestra que un 13,0 % se encuentra en un nivel alto. Así mismo, un 78,3% donde se encuentra en el nivel muy alto y que al aplicar el origami ha mejorado significativamente en los estudiantes en sus movimientos delicados y precisos al realizar dos líneas interceptadas, líneas derechas, cuadros y círculos definidos, líneas verticales, líneas horizontales, respetando las márgenes como también el doblado correcto de la hoja y la separación de dobles.

## **VI. RECOMENDACIONES**

**PRIMERA:** Se recomienda a la comunidad educativa a tener en cuenta las actividades aplicadas de esta investigación, para que puedan ser añadidas y mejor en su planificación anual ya que con el resultado logrado se demuestra que ha mejorado las habilidades motrices y donde se ha evidenciado que en la mayoría de los niños en su etapa preescolar les falta mejorar su destreza manual.

**SEGUNDA:** Se recomienda a los docentes especialistas en educación inicial a que también puedan incluir en sus sesiones de aprendizaje para que logren desarrollar estrategias lúdicas haciendo uso del origami para que los estudiantes exploren y toquen con sus manos, dedos y así puedan ejercitar sus músculos de las manos pues les va a permitir desarrollar, fortalecer su autonomía y dominio en su destreza manual.

**TERCERA:** Se recomienda a los padres de familia que ayuden a sus niños a que puedan integrarse cuando se realicen actividades como esta y que cooperen dando la autorización para la realización de la investigación ya que estos estudios aportan al desarrollo del aprendizaje en los estudiantes.

**CUARTA:** Se recomienda para los futuros investigadores a que desarrollen el origami como una estrategia lúdica, siendo una actividad placentera y de relajación para sus manos y dedos, no solo va a desarrollar su destreza manual sino que también es una actividad pedagógica que se aplica en la psicomotricidad y en diferentes contextos o realidades donde hay necesidades de mejorar la motricidad fina.

## REFERENCIAS

- Acuña, C. y Kees, A. J. (2019). *Terapia ocupacional y el abordaje de problemas para la escritura a mano con niños de desarrollo típico. Presentación de dos casos clínicos*. Facultad de Psicología-Universidad de Buenos Aires. <https://www.aacademica.org/000-111/238.pdf>
- Anisa, A. N., Syafrudin, U. & Drupadi, R. (2021). Playing Origami Dan Its Impact on Fine Motor Skills Development of Children Aged 4-5. *JECE (Journal of Early Childhood Education)*, 3(1), 22-30.<http://repository.lppm.unila.ac.id/36249/>
- Arias, G. J. L. (2021). Diseño y metodología de la investigación. ENFOQUES CONSULTING EIRL. [https://gc.scalahed.com/recursos/files/r161r/w26022w/Arias\\_S2.pdf](https://gc.scalahed.com/recursos/files/r161r/w26022w/Arias_S2.pdf)
- Avendaño, L. (2020). *Origami y coordinación motora fina en niños y niñas-Institución Educativa Inicial N°125-2020*. [Tesis de Titulación, Universidad de San Pedro-Huacaybamba, Huánuco].[https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/Record/USPE\\_a155681f3dd746cd0233173948272d5a](https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/Record/USPE_a155681f3dd746cd0233173948272d5a)
- Babativa, N. C. (2017). *Investigación cuantitativa*. Fundación Universitaria del Área Andina. <https://digitk.areandina.edu.co/handle/areandina/3544>
- Bedia, S. M. (2022). Nivel de desarrollo de motricidad fina en niños de 4 años de una Institución Educativa inicial durante la pandemia covid-19, Cusco – Perú, 2022. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(6), 1803-1813. [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v6i6.3640](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i6.3640)
- Belke, C. H. & Paik, J. (2017). Mori: a modular origami robot. *IEEE/ASME Transactions on Mechatronics*, 22(5), 2153-2164. <https://ieeexplore.ieee.org/abstract/document/7907345>
- Beery, K. E., Buktenica, N. A., Beery, N. A. y Keith, E. (2010) The Beery-Buktenica Developmental Test of Visual-motor Integration (Beery VMI): With supplemental developmental tests of visual perception and motor coordination and stepping stones age norms from birth to age six: administration, scoring, and teaching manual. *Springer Link*, 30(6), 588-592.<https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/0734282912438816>

- Cabrera, V. B. D. C. y Dupeyrón, G. M. D. N. (2019). El desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas del grado preescolar. *Revista Mendive de Educación*, 17(2), 222-239. <http://scielo.sld.cu/pdf/men/v17n2/1815-7696-men-17-02-222.pdf>
- Calla, A. P. M. (2018). *El origami como recurso didáctico en el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años del nivel inicial de la IEP "Johann Jakob Balmer", distrito de Mariano Melgar, Arequipa-2017*. [Tesis de Titulación, Universidad de Chimbote]. <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/3349>
- Case, S. J. & Clifford, J. O. (2013). Visual perception. *Occupational Therapy for Children*. (6.<sup>a</sup> ed.). Mosby Elsevier, 373-376. <https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=meVOAQAQBAJ&oi=fnd&pg=PA373&dq=visual+perception&ots=kf8Eyow2NJ&sig=HHNKoSIUjdF6gzb7UYFtBqW7HU8#v=onepage&q=visual%20perception&f=false>
- Chauca, A. K. (2020). *El Origami como recurso didáctico para el mejoramiento de la motricidad fina en los niños de cinco años de la institución educativa N° 629 Esperanza Alta del distrito de Chimbote- 2018*. [Tesis de Titulación, Universidad de Chimbote]. <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/20617>
- Egoavil, M. (2023). *Origami para desarrollar la motricidad fina en niños de la Institución Educativa N° 31293 del distrito de Perené, 2023*. [Tesis de Titulación, Universidad de Chimbote]. [http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/33468/MOTRICIDAD\\_FINA\\_ORIGAMI\\_EGOAVIL\\_GALARZA\\_MIRIAM\\_YESSICA.pdf?sequence=3&isAllowed=y](http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/33468/MOTRICIDAD_FINA_ORIGAMI_EGOAVIL_GALARZA_MIRIAM_YESSICA.pdf?sequence=3&isAllowed=y)
- García, H. M. y Batista G. L. M. (2018). El desarrollo de la motricidad fina en los niños y las niñas de la primera infancia, *Revista Atlante Cuadernos de Educación y Desarrollo*, 17(2), 222-239. <https://www.eumed.net/rev/atlante/2018/08/motricidad-primerainfancia.html>

- Gliem, J. A. & Gliem, R. R. (2003). *Calculating, interpreting, and reporting Cronbach TMs alpha reliability coefficient for Likert-type scales*. IUPUI Scholar Works. <https://scholarworks.iupui.edu/items/63734e75-1604-45b6-aed8-40dddd7036ee>
- Harsismanto, J., Fredrika, L., Wati, N. & Suryani, D. (2021). Effectiveness of Playing Origami Intervention on Improvement of Fine Motor Development Pre School Children. *Indian Journal of Forensic Medicine & Toxicology*, 15(1), 1107-1112. <https://doi.org/10.37506/ijfmt.v15i1.13565>
- Hasanah, U. & Priyantoro, D. E. (2019). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini melalui Origami. *Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 5(1), 61–72. <https://e-journal.metrouniv.ac.id/index.php/elementary/article/view/1340>
- Hernández, S. R. y Mendoza, C. (2018). Ciudad de México, México: Editorial Mc Graw Hill Education. <https://virtual.cuautitlan.unam.mx/rudics/?p=2612>
- Ida, T. (2020). *An Introduction to Computational Origami*. Texts & Monographs in Symbolic Computation. Springer, Cham. <https://content.e-bookshelf.de/media/reading/L-12197635-d943b7821b.pdf>
- Kartika, R. I. & Sari, P. I. A. (2023). The Effect of Playing Origami on the Fine Motor Development Among Preschool Children at Putra Buana Kindergarten In Lamongan Regency. In *2nd International Conference of Health Innovation and Technology (ICHIT 2022)* (pp. 18-22). Atlantis Press. <https://www.atlantispress.com/proceedings/ichit-22/125988069>
- Köğce, D. (2020). Use of Origami in Mathematics Teaching: An Exemplary Activity. *Asian Journal of Education and Training*, 6(2), 284-296. <https://doi.org/10.20448/journal.522.2020.62.284.296>
- Lam, T. K. (2018). Action Modular Origami. In *Proceedings of Bridges 2018: Mathematics, Art, Music, Architecture, Education, Culture*. The Bridges archive. <https://archive.bridgesmathart.org/2018/bridges2018-563.html#gsc.tab=0>
- Ladeira, S. (1998). El juego simbólico en el niño: explicación e interpretación en J. Piaget y en S. Freud. *Revista Digital-Buenos Aires*, 14(134), 1-6. [https://luzaro.net/wp-content/uploads/juego\\_simbolico.pdf](https://luzaro.net/wp-content/uploads/juego_simbolico.pdf)

- Lohr, S. L. (2021). *Sampling: design and analysis*. CRC press.  
<https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=DahGEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=what+is+sampling&ots=XG1yqDk1YR&sig=Fu9yGkrsA2wgpqI2cZH-Mqb6Y6s#v=onepage&q=what%20is%20sampling&f=false>
- López, R. V. L., Quevedo, I. L., Solier, P. D. G. y Huamán, A. A. E. (2020). Juegos lúdicos y coordinación viso-manual institución educativa inicial “Gotitas de Amor”, distrito Manantay. *Investigación Universitaria UNU*, 9(2), 199–208.  
<http://revistas.unu.edu.pe/index.php/iu/article/view/49>
- Mayo, R. R. (2018). *El Origami aplicado a la educación. Unidad didáctica del bloque de expresión y comunicación técnica de 1º de ESO*. Universidad de Valladolid.  
<https://1library.co/document/zpn46wry-origami-aplicado-educacion-unidad-didactica-expresion-comunicacion-tecnica.html>
- Meloni, M. C. J, Zhang, Q., Sang-Hoon, L. D. L. M., Ma. R. & Feng, J. (2021). Engineering origami: A comprehensive review of recent applications, design methods, and tools. *Advanced Science*, 8(13), 1-31.  
<https://onlinelibrary.wiley.com/doi/epdf/10.1002/advs.202000636>
- Muñoz, G. M. M. y Chávez, Ch. J. S. (2019). *Programa “MIKU” para mejorar la motricidad fina de niños de 5 años de una institución educativa-Trujillo, 2019*. [Tesis de Titulación, Universidad César Vallejo, Trujillo].  
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/47911>
- Nawang Sari, H., Triuspitasari, M. & Putrayana, M. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Origami Terhadap Peningkatan Perkembangan Motorik Halus Pada Anak Usia Dini Di Paud Desa Banjartanggul. *Jurnal Keperawatan*, 21(1), 22-30.  
<https://digilib.itskesicme.ac.id/ojs/index.php/jip/article/view/1155>
- Otero, R. I. & Pérez, R. L. M. (2015). Adolescence, motor coordination problems and competence. *Educación XXI: revista de la Facultad de Educación*, 18(2), 189-213.  
<http://e-spacio.uned.es/fez/view/bibliuned:EducacionXXI-2015-18-2-5045>

- Payano, A. I. (2021). *Nivel de motricidad fina en los niños y niñas de 4 y 5 años de una Institución Educativa en Junín. 2021*. [Tesis de Titulación, Universidad Nacional de Huancavelica]. <https://apirepositorio.unh.edu.pe/server/api/core/bitstreams/ebbbb168-ab4c-4b93-9fb0-916cdf0f9c7a/content>
- Paredes, R. M. (2017). *Técnicas grafo plásticas y la motricidad fina en niños y niñas de la Institución Educativa N° 1040 Republica de Haiti, del distrito del Cercado de Lima, 2016*. [Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo, Perú]. [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/14194/Parades\\_RM.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/14194/Parades_RM.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Pacheco, G. (2015). *Psicomotricidad en educación inicial. Algunas consideraciones conceptuales*. <https://studylib.es/doc/5423136/psicomotricidad-en-educaci%C3%B3n-inicial>
- Piaget, J. (2019). *La formación del símbolo en el niño: imitación, juego y sueño. Imagen y representación*. Fondo de cultura económica. <https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=2m7DDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT5&dq=La+formaci%C3%B3n+del+s%C3%ADmbolo+en+el+ni%C3%B1o+Imitaci%C3%B3n,+juego+y+sue%C3%B1o.+Imagen+y+representaci%C3%B3n,+pons&ots=VxDqr-lyf3&sig=fnV4qdOPrWGbnlbfzrZ9bGloiQl#v=onepage&q&f=false>
- Piaget, J. y Inhelder, B. (1997). *Psicología del niño*. Madrid: Morata. [https://www.google.com.pe/books/edition/Psicolog%C3%ADa\\_del\\_ni%C3%B1o/etPoW\\_RGDkIC?hl=es&gbpv=1](https://www.google.com.pe/books/edition/Psicolog%C3%ADa_del_ni%C3%B1o/etPoW_RGDkIC?hl=es&gbpv=1)
- Ramírez, C. C. Y., Arteaga, R. M. A. y Luna, A. H. E. (2020). Las habilidades de coordinación visomotriz para el aprendizaje de la escritura. *Revista Universidad y Sociedad*, 12(1), 116-120. [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2218-36202020000100116](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-36202020000100116)
- Reimann, A. L. & Reimann, D. A. (2017). Chris K. Palmer: Origami in Action. *Mathematics Magazine*, 90(5), 380-382. <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.4169/math.mag.90.5.380>



- Santos, C. H. (2020). *Nivel de motricidad fina en los estudiantes de 5 años de la IEI N° 192 "Santa María Goretti"–Los Bances, Túcume 2019*. [Tesis de Titulación, Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo, Lambayeque] [https://repositorio.unprg.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12893/8639/Santos\\_Chinguel\\_Herlinda.pdf?sequence=1](https://repositorio.unprg.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12893/8639/Santos_Chinguel_Herlinda.pdf?sequence=1)
- Syarifatul, U. Y., Suparno & Hakim, L. (2020). The Development of Paper Toys Learning Media to Stimulate Children's Fine Motor Skills. In *2020 The 4th International Conference on Education and Multimedia Technology* (pp. 250-255). <https://dl.acm.org/doi/10.1145/3416797.3416818>
- Torriente, H. N., Zurita, C. C., Sánchez, S. M., Marrero, S. N. y Echemendía, D.V. A. (2022). Desarrollo de la motricidad fina en infantes con parálisis cerebral mediante terapia ocupacional. *Revista Cubana de Medicina Física y Rehabilitación*,14(3),1-17. <https://revrehabilitacion.sld.cu/index.php/reh/article/view/761/742>
- Vásconez, E. y Yarad, J. (2023). Estado de la motricidad fina post pandemia: Un diagnóstico en niños de 5 a 6 años de edad en Quito, Ecuador. *Revista Andina de Educación* 6(1),1-9. <https://revistas.uasb.edu.ec/index.php/ree/article/view/3718/3834>
- Vygotsky, L. (1978). *El papel del juego en el desarrollo del niño, en el desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Crítica Española. <https://www.terciario.ememoa.esc.edu.ar/biblioteca/psicolog%20%20Vigotsky%20-%20El%20papel%20del%20juego%20en%20el%20desarrollo%20del%20ni%C3%B1o%20cap%C3%ADtulo%207.pdf>
- Wang-Iverson, P., Lang, R.J. & Yim, M. (2011). *Origami*. CRCPress. [https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=r-k4GSYaV5YC&oi=fnd&pg=PP1&dq=Origami+5:+Fifth+International+Meeting+of+Origami+Science,+Mathematics,+and+Education+\(1st+ed.\).+A+K+Peters/CRCPress.+&ots=ipiel8v3pe&sig=L7uzRqIJhflJ4YvjJLeWYItQC1U#v=onepage&q&f=false](https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=r-k4GSYaV5YC&oi=fnd&pg=PP1&dq=Origami+5:+Fifth+International+Meeting+of+Origami+Science,+Mathematics,+and+Education+(1st+ed.).+A+K+Peters/CRCPress.+&ots=ipiel8v3pe&sig=L7uzRqIJhflJ4YvjJLeWYItQC1U#v=onepage&q&f=false)

Wallon, H. (2000). *La evolución psicológica del niño: La infancia y su estudio*. Crítica Barcelona. [https://www.google.com.pe/books/edition/La\\_evoluci%C3%B3n\\_psicol%C3%B3gica\\_del\\_ni%C3%B1o/xN2jCrQzlt0C?hl=es&gbpv=1&dq=Psicolog%C3%ADa+y+educaci%C3%B3n+del+ni%C3%B1o:+Una+compresi%C3%B3n+dial%C3%A9ctica+del+desarrollo+y+la+educaci%C3%B3n+infantil.+Madrid:+Visor,+Walon&printsec=frontcover](https://www.google.com.pe/books/edition/La_evoluci%C3%B3n_psicol%C3%B3gica_del_ni%C3%B1o/xN2jCrQzlt0C?hl=es&gbpv=1&dq=Psicolog%C3%ADa+y+educaci%C3%B3n+del+ni%C3%B1o:+Una+compresi%C3%B3n+dial%C3%A9ctica+del+desarrollo+y+la+educaci%C3%B3n+infantil.+Madrid:+Visor,+Walon&printsec=frontcover)

## ANEXOS

### ANEXOS 1. Tabla de operacionalización de variables

Variables de estudio	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
Motricidad fina	Es una propuesta pedagógica; según Wallon (2000) precisa que la motricidad fina se hace a través de los movimientos de los dedos, pequeños desplazamientos de las manos y muñecas. Adquiriendo unas pinzas digitales y mejorar la coordinación mano-ojo.	La motricidad fina de los estudiantes se midió con el test de observación de Beery - VMI, que incluyeron desempeños relacionados con la dimensión integración visomotora, que contiene 26 ítems. Luego para medir la percepción visual y coordinación motora, se usó el (Beery - VMI) de tipo prueba, ambos cuentan con 14 ítems y con la calificación que se representó mediante la escala ordinal y sus niveles fueron: Muy alto, alto, bajo y muy bajo (Beery et al., 2010).	Integración visomotora	Control de brazos y manos  Utiliza con uniformidad los movimientos  Conocimiento Corporal  Inicia y termina de la tarea por sí solo	Ordinal
			Percepción visual  Coordinación motora	Identifica las líneas verticales, líneas horizontales y líneas circulares  Realiza independientemente líneas verticales, líneas horizontales y líneas circulares  Realiza simultáneamente líneas horizontales y verticales  Realiza simultáneamente líneas horizontales, líneas verticales y líneas inclinadas	Ordinal

## Anexo 2. Instrumentos de recolección de datos

Prueba



Por Keith E. Beery, Norman A. Buktenica y Natasha A. Beery

NOMBRE Y APELLIDOS: .....

SEXO: F  M

ESCUELA ..... CALIFICACIÓN: .....

EXAMINADOR .....

FECHA DE EVALUACIÓN: .....  
AÑO ..... MES ..... DÍA .....

FECHA DE NACIMIENTO: .....  
AÑO ..... MES ..... DÍA .....

EDAD CRONOLÓGICA: .....  
AÑO ..... MES .....  
(Cuenta mas de 15 días como un mes)

RESUMEN			PERFIL					
	INTEGRACIÓN VISOMOTORA	PERCEPCIÓN VISUAL	COORDINACIÓN MOTORA	PUNTUACIÓN	INTEGRACIÓN VISOMOTORA	PERCEPCIÓN VISUAL	COORDINACIÓN MOTORA	PORCENTAJE
Puntajes	.....	.....	.....	145	.....	.....	.....	99.7
Puntuación estándar	.....	.....	.....	140	.....	.....	.....	99.2
Puntuación escaladas	.....	.....	.....	135	.....	.....	.....	99
Porcentuales	.....	.....	.....	130	.....	.....	.....	98
Otras escalas	.....	.....	.....	125	.....	.....	.....	95
Comentarios y recomendaciones:	.....	.....	.....	120	.....	.....	.....	91
.....	.....	.....	.....	115	.....	.....	.....	84
.....	.....	.....	.....	110	.....	.....	.....	75
.....	.....	.....	.....	105	.....	.....	.....	63
.....	.....	.....	.....	100	.....	.....	.....	50
.....	.....	.....	.....	95	.....	.....	.....	37
.....	.....	.....	.....	90	.....	.....	.....	25
.....	.....	.....	.....	85	.....	.....	.....	16
.....	.....	.....	.....	80	.....	.....	.....	9
.....	.....	.....	.....	75	.....	.....	.....	5
.....	.....	.....	.....	70	.....	.....	.....	2
.....	.....	.....	.....	65	.....	.....	.....	1
.....	.....	.....	.....	60	.....	.....	.....	.8
.....	.....	.....	.....	55	.....	.....	.....	.3

TEST DE OBSERVACIÓN

Nº	ITEMS	PUNTAJE
1	Lanza una pelota grande	
2	Imita construir un "tren" de 2 a 4 bloques con chimenea	
3	Se desnuda con ayuda	
4	Atrapa una pelota grande lanzada suavemente desde muy cerca	
5	Hace pequeños cortes (tijeras) en línea con tijeras aptas para niños y algo de ayuda	
6	Vierte con precisión de un recipiente a otro	
7	Se viste con ayuda	
8	Realiza cortes continuos con tijeras aptas para niños.	
9	Lanza una pelota de tenis de 5 a 7 pies por encima de la cabeza con una mano	
10	Atrapa una pelota grande lanzada desde 5 pies de distancia	
11	Se pone los zapatos por completo, con los pies correctos	
12	Se cepilla los dientes con movimientos horizontales y verticales	
13	Dibuja una persona con 3 partes diferentes del cuerpo	
14	Se viste y desviste cuando se lo piden sin mucha ayuda	
15	Atrapa una pelota grande que rebota desde 3 pies de distancia	
16	Rebota la pelota 2 a 3 veces	
17	Corta alimentos fáciles con un cuchillo	
18	Recorta un círculo grande con unas tijeras	
19	Conecta una serie de puntos espaciados 1/2 pulgada para hacer dibujos simples. como líneas, círculos, cuadrados	
20	Amarra los pasadores de sus zapatos	
21	Dibuja una persona con 6 o más partes diferentes	
22	Conecta 2 puntos (aproximadamente a 6 pulgadas de distancia) con una línea recta que no desviarse más de 1/4 de pulgada	
23	Cepilla o peina bien el cabello	
24	Corta la mayoría de los alimentos con un cuchillo.	
25	Escribe su propio nombre en mayúsculas o minúsculas sin un modelo	
26	Recorta una imagen simple siguiendo el esquema general dentro de 1/4 de pulgada	

Puntuación total

Total de puntos calificados  
( 5 puntos por cada desempeño )

**INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE DEPENDIENTE**

N°	TAREA O FORMA	PUNTAJE	ITEMS	NORMA DE EDAD AÑO - MESES	OBSERVACIONES
1			Predominantemente líneas verticales	2:0 Imitado	
2	—		Predominantemente líneas horizontales	2:6 Imitado	
3	○		Predominantemente líneas circulares	2:9 Imitada	
4			Predominantemente líneas verticales	2:10 Copiado	
5	—		Predominantemente líneas horizontales	3:0 Copiado	
6	○		Predominantemente líneas circulares	3:0 Copiado	
7	+		2 líneas completamente intersectándose. Dos líneas ininterrumpidas. Por lo menos ½ de cada línea dentro de 20° de su correcta orientación.	4:1	
8	/		Una línea bastante derecha. Por lo menos ½ de la línea entre 110° y 160° (léase regla en el sentido de las agujas del reloj). Sin cambio ABRUPTO de dirección.	4:4	
9	□		Cuatro lados claramente definidos (las esquinas deben ser angulares)	4:6	
10	\		Una línea bastante derecha. Por lo menos ½ de la línea entre 20° y 70° (léase regla en el sentido de las agujas del reloj). Sin cambio ABRUPTO de dirección.	4:7	
11	X		Dos líneas ininterrumpidas. Líneas formando ángulos entre 20°, 70° y 110°, 160°. Longitud bastante pareja de "pierna".	4:11	
12	△		Tres lados claramente definidos. Una esquina más alta que las otras.	5:3	
13	◻		No mas que una leve separación entre las formas. No mayores distorsiones del círculo o del cuadrado abierto. Círculo y cuadrado de dos esquinas de una medida bastante pareja. El diámetro del círculo, que pasa a través del punto de contacto entre el círculo y el cuadrado debe continuar dentro del cuadrado.	5:6	
14	✕		Tres líneas ininterrumpidas. Intersección bastante precisa. Una horizontal y dos diagonales	5:9	

Puntuación total de beery VMI

Pág. 16

# Integración Visomotora

Sexta edición



Este lado hacia arriba



## ¡ Vamos a dibujar!



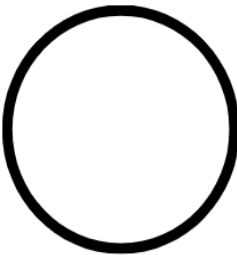
- Utilice un lápiz número 2 o un bolígrafo con tinta negra.
- Recuerde, solo un intento y no puedes borrar.
- Mantenga el folleto derecho frente a ti y no lo inclines.
- Haz tu mejor esfuerzo, tanto en los fáciles como en los difíciles.






Imitación de líneas verticales, horizontales y circulares

1	2	3
1	2	3

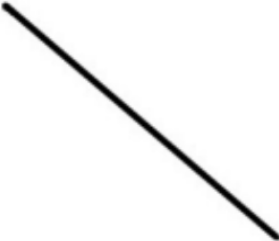
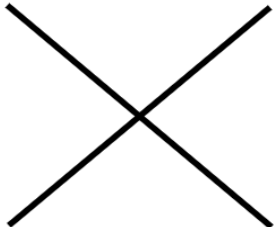
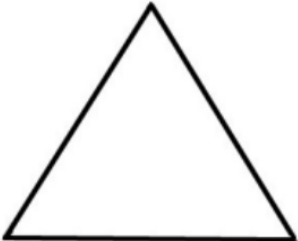
1

		
4	5	6
4	5	6

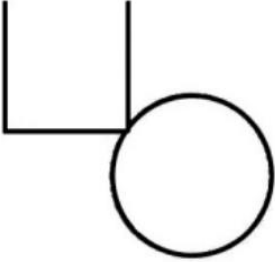
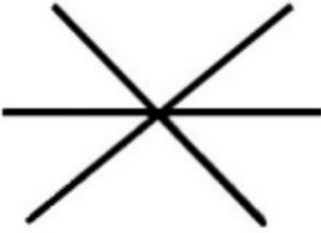
2

 <p>7</p>	 <p>8</p>	 <p>9</p>
<p>7</p>	<p>8</p>	<p>9</p>

3

 <p>10</p>	 <p>11</p>	 <p>12</p>
<p>10</p>	<p>11</p>	<p>12</p>

4

 <p>13</p>	 <p>14</p>
<p>13</p>	<p>14</p>



# Percepción visual

Sexta edición

Por Keith E. Beery, Norman A. Buktenica y Natasha A. Beery

NOMBRE Y APELLIDOS: .....

SEXO: F  M

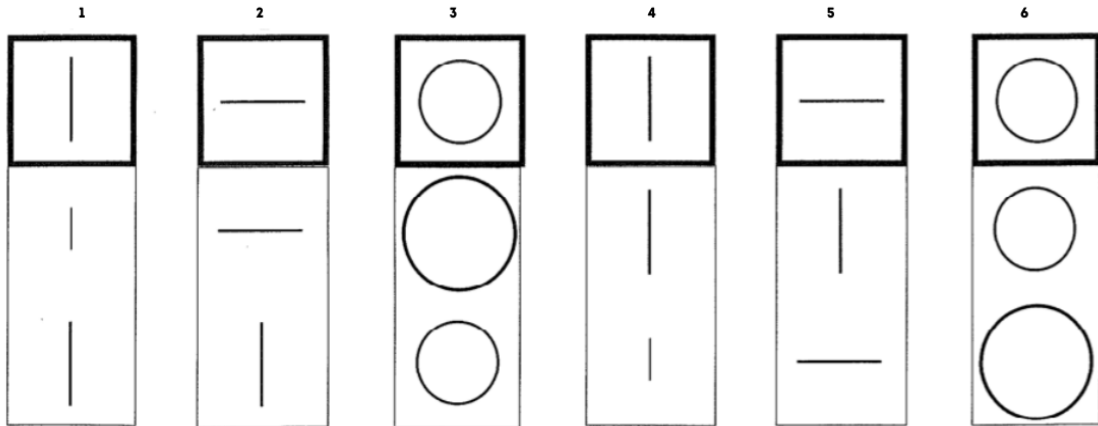
ESCUELA ..... CALIFICACIÓN: .....

EXAMINADOR .....

FECHA DE EVALUACIÓN: .....  
AÑO MES DIA

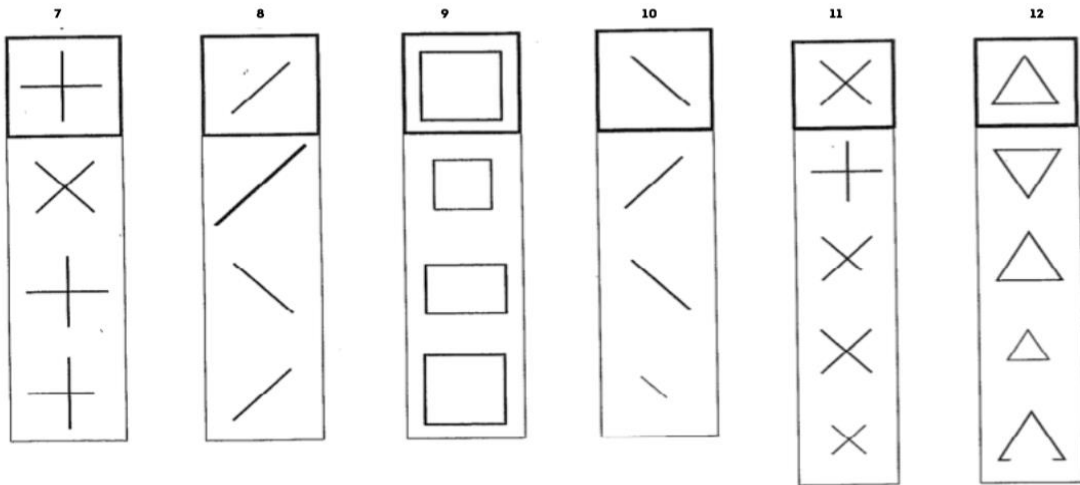
FECHA DE NACIMIENTO: .....  
AÑO MES DIA

EDAD CRONOLÓGICA: .....  
AÑO MES  
 (Cuenta mas de 15 días como un mes)



• Encierra con un círculo la figura que corresponde con la figura de arriba

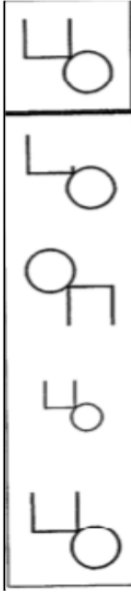
1



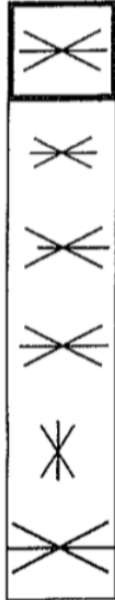
Continúa en la siguiente página.

2

13



14



Puntuación natural  
de beery VMI

Total de puntos calificados  
Registre la puntuación natural en la página 16.

3

# Coordinación motora

Sexta edición

Por Keith E. Beery, Norman A. Buktenica y Natasha A. Beery

NOMBRE Y APELLIDOS: .....

F

M

ESCUELA ..... CALIFICACIÓN: .....

EXAMINADOR .....

FECHA DE EVALUACIÓN: .....  
AÑO ..... MES ..... DÍA .....

FECHA DE NACIMIENTO: .....  
AÑO ..... MES ..... DÍA .....

EDAD CRONOLÓGICA: .....  
AÑO ..... MES .....  
(Cuenta mas de 15 días como un mes)

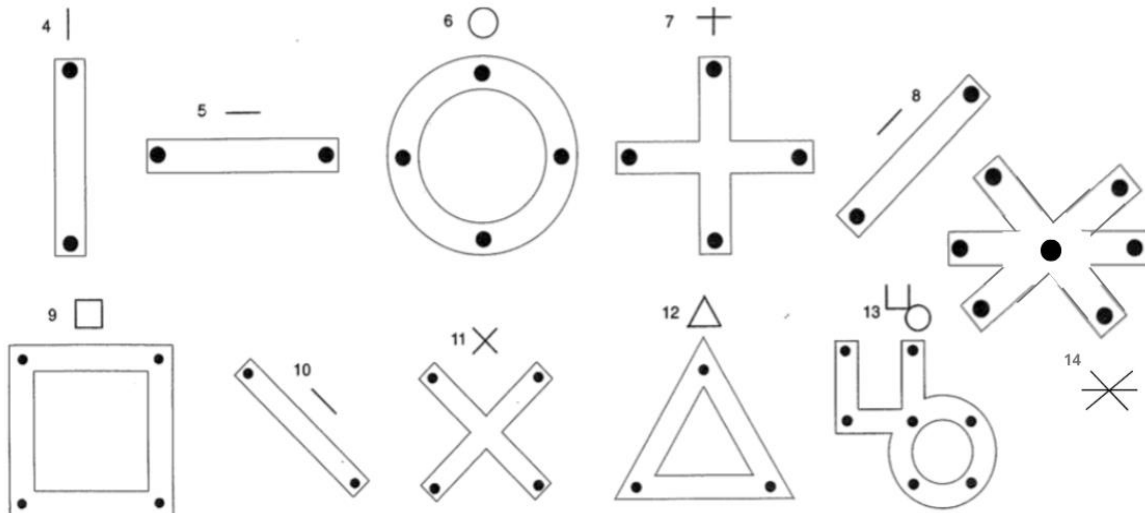
## ¡ Vamos a dibujar!



- Utilice un lápiz número 2 o un bolígrafo con tinta negra.
- Recuerde, solo un intento y no puedes borrar.
- Mantenga el folleto derecho frente a ti y no lo inclines.
- Haz tu mejor esfuerzo, tanto en los fáciles como en los difíciles.



Continúa en la siguiente página.



### Anexo 3. Fichas de validación de instrumentos para la recolección de datos

#### Ficha de validación de contenido para un instrumento

INSTRUCCIÓN: A continuación, se le hace llegar el instrumento de recolección de datos cuestionario que permitirá recoger la información en la presente investigación: Intervención de juego con origami y motricidad fina en niños de 5 años de una Institución Educativa Estatal de Lima, 2024. Por lo que se le solicita que tenga a bien evaluar el instrumento, haciendo, de ser caso, las sugerencias para realizar las correcciones pertinentes. Los criterios de validación de contenido son:

Nota. Criterios adaptados de la propuesta de Escobar y Cuervo (2008).

Criterios	Detalle	Calificación
Suficiencia	El/la ítem/pregunta pertenece a la dimensión/subcategoría y basta para obtener la medición de esta	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Claridad	El/la ítem/pregunta se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Coherencia	El/la ítem/pregunta tiene relación lógica con el indicador que está midiendo	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Relevancia	El/la ítem/pregunta es esencial o importante, es decir, debe ser incluido	1: de acuerdo 0: en desacuerdo

Nota. Criterios adaptados de la propuesta de Escobar y Cuervo (2008).



#### Matriz de validación del cuestionario de la variable independiente

Definición de la variable independiente:

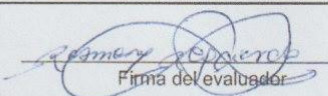
Según los autores Wang-Iverson et al. (2011) el origami como Papel original expresa un significado de conciencia, ritual y que en muchas ocasiones es usado en la intervención del juego, los estudios mencionan que el origami puede mejorar las habilidades espaciales, la matemática, la geometría, la motricidad fina, la ingeniería y la tecnología, considerado para muchos el arte, siendo de forma sencilla y eficaz en la enseñanza de los alumnos, teniendo un gran impacto en la sociedad.

Dimensión	Indicador	Ítem	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observación
Integración visomotora.	Control de brazos y manos	Lanza una pelota grande	1	1	1	1	
		Imita construir un "tren" de 2 a 4 bloques con chimenea	1	1	1	1	
		Se desnuda con ayuda	1	1	1	1	
		Atrapa una pelota grande lanzada suavemente desde muy cerca	1	1	1	1	

		Hace pequeños cortes (tijeras) en línea con tijeras aptas para niños y algo de ayuda	1	1	1	1	
		Vierte con precisión de un recipiente a otro	1	1	1	1	
		Se viste con ayuda	1	1	1	1	
		Realiza cortes continuos con tijeras aptas para niños.	1	1	1	1	
		Lanza una pelota de tenis de 5 a 7 pies por encima de la cabeza con una mano	1	1	1	1	
		Atrapa una pelota grande lanzada desde 5 pies de distancia	1	1	1	1	
		Se pone los zapatos por completo, con los pies correctos*	1	1	1	1	
		Se viste y desviste cuando se lo piden sin mucha ayuda	1	1	1	1	
		Atrapa una pelota grande que rebota desde 3 pies de distancia	1	1	1	1	
		Rebota la pelota 2 a 3 veces	1	1	1	1	
		Corta alimentos fáciles con un cuchillo	1	1	1	1	
		Recorta un círculo grande con unas tijeras	1	1	1	1	
		Conecta una serie de puntos espaciados 1/2 pulgada para hacer dibujos simples. como líneas, círculos, cuadrados	1	1	1	1	
		Conecta 2 puntos (aproximadamente a 6 pulgadas de distancia) con una línea recta que no desviarse más de 1/4 de pulgada	1	1	1	1	
		Cepilla o peina bien el cabello	1	1	1	1	
		Corta la mayoría de los alimentos con un cuchillo.	1	1	1	1	
		Recorta una imagen simple siguiendo el esquema general dentro de 1/4 de pulgada	1	1	1	1	
		Amarra los pasadores de sus zapatos	1	1	1	1	
	Utiliza con uniformidad los movimientos	Se cepilla los dientes con movimientos horizontales y verticales	1	1	1	1	
	Conocimiento Corporal	Dibuja una persona con 3 partes diferentes del cuerpo	1	1	1	1	
		Dibuja una persona con 6 o más partes diferentes	1	1	1	1	
	Inicia y termina de la tarea por sí solo	Escribe su propio nombre en mayúsculas o minúsculas sin un modelo	1	1	1	1	
Percepción visual y coordinación motora	Identifica las líneas verticales, líneas horizontales y líneas circulares	Predominantemente líneas verticales (imitado)	1	1	1	1	
		Predominantemente líneas horizontales (imitado)	1	1	1	1	
		Predominantemente líneas circulares(imitado)	1	1	1	1	
	Realiza independientemente líneas verticales, líneas horizontales y líneas circulares	Predominantemente líneas verticales (copiado)	1	1	1	1	
		Predominantemente líneas horizontales (copiado)	1	1	1	1	
		Predominantemente líneas circulares (copiado)	1	1	1	1	
		No mas que una leve separación entre las formas.No mayores distorsiones del círculo o del cuadrado abierto.Círculo y cuadrado de dos esquinas de una medida bastante pareja.El diámetro del círculo, que pasa a través del punto de contacto entre el círculo y el cuadrado debe continuar dentro del cuadrado.	1	1	1	1	
	Realiza simultáneamente líneas horizontales y verticales	2 líneas completamente intersectando. Dos líneas ininterrumpidas. Por lo menos 1/4 de cada línea dentro de 20° de su correcta orientación.	1	1	1	1	
		Cuatro lados claramente definidos (las esquinas deben ser angulares).	1	1	1	1	

		Una línea bastante derecha. Por lo menos ½ de la línea entre 20° y 70° (léase regla en el sentido de las agujas del reloj). Sin cambio ABRUPTO de dirección.	1	1	1	1	
	Realiza simultáneamente líneas horizontales, líneas verticales y líneas inclinadas.	Una línea bastante derecha. Por lo menos ½ de la línea entre 110° y 160° (léase regla en el sentido de las agujas del reloj). Sin cambio ABRUPTO de dirección.	1	1	1	1	
		Dos líneas ininterrumpidas. Líneas formando angulas entre 20°, 70° y 110°, 160°. Longitud bastante pareja de "pierna".	1	1	1	1	
		Tres lados claramente definidos. Una esquina más alta que las otras.	1	1	1	1	
		Tres líneas ininterrumpidas. Intersección bastante precisa. Una horizontal y dos diagonales	1	1	1	1	

### Ficha de validación de juicio de experto

Nombre del instrumento	Prueba de integración visomotora (Beery - VMI)
Objetivo del instrumento	Medir el nivel de desarrollo de la dimensión Integración visomotora, de la dimensión percepción visual y coordinación motora.
Nombres y apellidos del experto	Rosmery Ruth Regiardo Romero
Documento de identidad	07976163
Años de experiencia en el área	Más de 5 años
Máximo Grado Académico	Doctorado en Educación Inicial
Nacionalidad	Peruana
Institución	Universiad César Vallejo
Cargo	Docente
Número telefónico	997888181
Firma	 Firma del evaluador
Fecha	14 / 04 / 24



### Ficha de validación de contenido para un instrumento

INSTRUCCIÓN: A continuación, se le hace llegar el instrumento de recolección de datos cuestionario que permitirá recoger la información en la presente investigación: Intervención de juego con origami y motricidad fina en niños de 5 años de una Institución Educativa Estatal de Lima, 2024. Por lo que se le solicita que tenga a bien evaluar el instrumento, haciendo, de ser caso, las sugerencias para realizar las correcciones pertinentes. Los criterios de validación de contenido son:

Nota. Criterios adaptados de la propuesta de Escobar y Cuervo (2008).



Criterios	Detalle	Calificación
Suficiencia	El/la ítem/pregunta pertenece a la dimensión/subcategoría y basta para obtener la medición de esta	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Claridad	El/la ítem/pregunta se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Coherencia	El/la ítem/pregunta tiene relación lógica con el indicador que está midiendo	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Relevancia	El/la ítem/pregunta es esencial o importante, es decir, debe ser incluido	1: de acuerdo 0: en desacuerdo

Nota. Criterios adaptados de la propuesta de Escobar y Cuervo (2008).

### Matriz de validación del cuestionario de la variable independiente

Definición de la variable independiente:

Según los autores Wang-Iverson et al. (2011) el origami como Papel original expresa un significado de conciencia, ritual y que en muchas ocasiones es usado en la intervención del juego, los estudios mencionan que el origami puede mejorar las habilidades espaciales, la matemática, la geometría, la motricidad fina, la ingeniería y la tecnología, considerado para muchos el arte, siendo de forma sencilla y eficaz en la enseñanza de los alumnos, teniendo un gran impacto en la sociedad.

Dimensión	Indicador	Ítem	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observación
Integración visomotora.	Control de brazos y manos	Lanza una pelota grande	1	1	1	1	
		Imita construir un "tren" de 2 a 4 bloques con chimenea	1	1	1	1	
		Se desnuda con ayuda	1	1	1	1	
		Atrapa una pelota grande lanzada suavemente desde muy cerca	1	1	1	1	

		Hace pequeños cortes (tijeras) en línea con tijeras aptas para niños y algo de ayuda	1	1	1	1	
		Vierte con precisión de un recipiente a otro	1	1	1	1	
		Se viste con ayuda	1	1	1	1	
		Realiza cortes continuos con tijeras aptas para niños.	1	1	1	1	
		Lanza una pelota de tenis de 5 a 7 pies por encima de la cabeza con una mano	1	1	1	1	
		Atrapa una pelota grande lanzada desde 5 pies de distancia	1	1	1	1	
		Se pone los zapatos por completo, con los pies correctos"	1	1	1	1	
		Se viste y desviste cuando se lo piden sin mucha ayuda	1	1	1	1	
		Atrapa una pelota grande que rebota desde 3 pies de distancia	1	1	1	1	
		Rebota la pelota 2 a 3 veces	1	1	1	1	
		Corta alimentos fáciles con un cuchillo	1	1	1	1	
		Recorta un círculo grande con unas tijeras	1	1	1	1	
		Conecta una serie de puntos espaciados 1/2 pulgada para hacer dibujos simples. como líneas, círculos, cuadrados	1	1	1	1	
		Conecta 2 puntos (aproximadamente a 6 pulgadas de distancia) con una línea recta que no desviarse más de 1/4 de pulgada	1	1	1	1	
		Cepilla o peina bien el cabello	1	1	1	1	
		Corta la mayoría de los alimentos con un cuchillo.	1	1	1	1	
		Recorta una imagen simple siguiendo el esquema general dentro de 1/4 de pulgada	1	1	1	1	
		Amarra los pasadores de sus zapatos	1	1	1	1	
	Utiliza con uniformidad los movimientos	Se cepilla los dientes con movimientos horizontales y verticales	1	1	1	1	
	Conocimiento Corporal	Dibuja una persona con 3 partes diferentes del cuerpo	1	1	1	1	
		Dibuja una persona con 6 o más partes diferentes	1	1	1	1	
	Inicia y termina de la tarea por sí solo	Escribe su propio nombre en mayúsculas o minúsculas sin un modelo	1	1	1	1	
Percepción visual y coordinación motora	Identifica las líneas verticales, líneas horizontales y líneas circulares	Predominantemente líneas verticales (imitado)	1	1	1	1	
		Predominantemente líneas horizontales (imitado)	1	1	1	1	
		Predominantemente líneas circulares(imitado)	1	1	1	1	
	Realiza independientemente líneas vertical, líneas horizontales y líneas circulares	Predominantemente líneas verticales (copiado)	1	1	1	1	
		Predominantemente líneas horizontales (copiado)	1	1	1	1	
		Predominantemente líneas circulares (copiado)	1	1	1	1	
		No mas que una leve separación entre las formas.No mayores distorsiones del círculo o del cuadrado abierto.Círculo y cuadrado de dos esquinas de una medida bastante pareja.El diámetro del círculo, que pasa a través del punto de contacto entre el círculo y el cuadrado debe continuar dentro del cuadrado.	1	1	1	1	
	Realiza simultáneamente líneas horizontales y verticales	2 líneas completamente intersectando. Dos líneas ininterrumpidas. Por lo menos ½ de cada línea dentro de 20° de su correcta orientación.	1	1	1	1	
		Cuatro lados claramente definidos (las esquinas deben ser angulares).	1	1	1	1	



		Una línea bastante derecha. Por lo menos $\frac{1}{2}$ de la línea entre $20^\circ$ y $70^\circ$ (léase regla en el sentido de las agujas del reloj). Sin cambio ABRUPTO de dirección.	1	1	1	1
	Realiza simultáneamente líneas horizontales, líneas verticales y líneas inclinadas.	Una línea bastante derecha. Por lo menos $\frac{1}{2}$ de la línea entre $110^\circ$ y $160^\circ$ (léase regla en el sentido de las agujas del reloj). Sin cambio ABRUPTO de dirección.	1	1	1	1
		Dos líneas ininterrumpidas. Líneas formando angulas entre $20^\circ$ , $70^\circ$ y $110^\circ$ , $160^\circ$ . Longitud bastante pareja de "pierna".	1	1	1	1
		Tres lados claramente definidos. Una esquina más alta que las otras.	1	1	1	1
		Tres líneas ininterrumpidas. Intersección bastante precisa. Una horizontal y dos diagonales	1	1	1	1

### Ficha de validación de juicio de experto

Nombre del instrumento	Prueba de integración visomotora (Beery - VMI)
Objetivo del instrumento	Medir el nivel de desarrollo de la dimensión Integración visomotora, de la dimensión percepción visual y coordinación motora.
Nombres y apellidos del experto	Ana Isabel Correa Colonio
Documento de identidad	80604536
Años de experiencia en el área	Más de 5 años
Máximo Grado Académico	Doctorado en Educación Inicial
Nacionalidad	Peruana
Institución	Universidad César Vallejo
Cargo	Docente
Número telefónico	9888454261
Firma	 Firma del evaluador
Fecha	13 / 04 / 24



## Ficha de validación de contenido para un instrumento

INSTRUCCIÓN: A continuación, se le hace llegar el instrumento de recolección de datos cuestionario que permitirá recoger la información en la presente investigación: Intervención de juego con origami y motricidad fina en niños de 5 años de una Institución Educativa Estatal de Lima, 2024. Por lo que se le solicita que tenga a bien evaluar el instrumento, haciendo, de ser caso, las sugerencias para realizar las correcciones pertinentes. Los criterios de validación de contenido son:

Nota. Criterios adaptados de la propuesta de Escobar y Cuervo (2008).

Criterios	Detalle	Calificación
Suficiencia	El/la ítem/pregunta pertenece a la dimensión/subcategoría y basta para obtener la medición de esta	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Claridad	El/la ítem/pregunta se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Coherencia	El/la ítem/pregunta tiene relación lógica con el indicador que está midiendo	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Relevancia	El/la ítem/pregunta es esencial o importante, es decir, debe ser incluido	1: de acuerdo 0: en desacuerdo

Nota. Criterios adaptados de la propuesta de Escobar y Cuervo (2008).

### Matriz de validación del cuestionario de la variable independiente

Definición de la variable independiente:

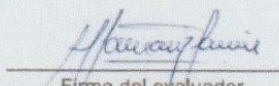
Según los autores Wang-Iverson et al. (2011) el origami como Papel original expresa un significado de conciencia, ritual y que en muchas ocasiones es usado en la intervención del juego, los estudios mencionan que el origami puede mejorar las habilidades espaciales, la matemática, la geometría, la motricidad fina, la ingeniería y la tecnología, considerado para muchos el arte, siendo de forma sencilla y eficaz en la enseñanza de los alumnos, teniendo un gran impacto en la sociedad.

Dimensión	Indicador	Ítem	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observación
Integración visomotora.	Control de brazos y manos	Lanza una pelota grande	1	1	1	1	
		Imita construir un "tren" de 2 a 4 bloques con chimenea	1	1	1	1	
		Se desnuda con ayuda	1	1	1	1	
		Atrapa una pelota grande lanzada suavemente desde muy cerca	1	1	1	1	

		Hace pequeños cortes (tijeras) en línea con tijeras aptas para niños y algo de ayuda	1	1	1	1	
		Vierte con precisión de un recipiente a otro	1	1	1	1	
		Se viste con ayuda	1	1	1	1	
		Realiza cortes continuos con tijeras aptas para niños.	1	1	1	1	
		Lanza una pelota de tenis de 5 a 7 pies por encima de la cabeza con una mano	1	1	1	1	
		Atrapa una pelota grande lanzada desde 5 pies de distancia	1	1	1	1	
		Se pone los zapatos por completo, con los pies correctos"	1	1	1	1	
		Se viste y desviste cuando se lo piden sin mucha ayuda	1	1	1	1	
		Atrapa una pelota grande que rebota desde 3 pies de distancia	1	1	1	1	
		Rebota la pelota 2 a 3 veces	1	1	1	1	
		Corta alimentos fáciles con un cuchillo	1	1	1	1	
		Recorta un círculo grande con unas tijeras	1	1	1	1	
		Conecta una serie de puntos espaciados 1/2 pulgada para hacer dibujos simples. como líneas, círculos, cuadrados	1	1	1	1	
		Conecta 2 puntos (aproximadamente a 6 pulgadas de distancia) con una línea recta que no desviarse más de 1/4 de pulgada	1	1	1	1	
		Cepilla o peina bien el cabello	1	1	1	1	
		Corta la mayoría de los alimentos con un cuchillo.	1	1	1	1	
		Recorta una imagen simple siguiendo el esquema general dentro de 1/4 de pulgada	1	1	1	1	
		Amarra los pasadores de sus zapatos	1	1	1	1	
	Utiliza con uniformidad los movimientos	Se cepilla los dientes con movimientos horizontales y verticales	1	1	1	1	
	Conocimiento Corporal	Dibuja una persona con 3 partes diferentes del cuerpo	1	1	1	1	
		Dibuja una persona con 6 o más partes diferentes	1	1	1	1	
	Inicia y termina de la tarea por sí solo	Escribe su propio nombre en mayúsculas o minúsculas sin un modelo	1	1	1	1	
Percepción visual y coordinación motora	Identifica las líneas verticales, líneas horizontales y líneas circulares	Predominantemente líneas verticales (imitado)	1	1	1	1	
		Predominantemente líneas horizontales (imitado)	1	1	1	1	
		Predominantemente líneas circulares(imitado)	1	1	1	1	
	Realiza independientemente líneas verticales, líneas horizontales y líneas circulares	Predominantemente líneas verticales (copiado)	1	1	1	1	
		Predominantemente líneas horizontales (copiado)	1	1	1	1	
		Predominantemente líneas circulares (copiado)	1	1	1	1	
		No mas que una leve separación entre las formas.No mayores distorsiones del círculo o del cuadrado abierto.Círculo y cuadrado de dos esquinas de una medida bastante pareja.El diámetro del círculo, que pasa a través del punto de contacto entre el círculo y el cuadrado debe continuar dentro del cuadrado.	1	1	1	1	
	Realiza simultáneamente líneas horizontales y verticales	2 líneas completamente intersectando. Dos líneas ininterrumpidas. Por lo menos 1/2 de cada línea dentro de 20° de su correcta orientación.	1	1	1	1	
		Cuatro lados claramente definidos (las esquinas deben ser angulares).	1	1	1	1	

		Una línea bastante derecha. Por lo menos ½ de la línea entre 20° y 70° (léase regla en el sentido de las agujas del reloj). Sin cambio ABRUPTO de dirección.	1	1	1	1	
	Realiza simultáneamente líneas horizontales, líneas verticales y líneas inclinadas.	Una línea bastante derecha. Por lo menos ½ de la línea entre 110° y 160° (léase regla en el sentido de las agujas del reloj). Sin cambio ABRUPTO de dirección.	1	1	1	1	
		Dos líneas ininterrumpidas. Líneas formando angulas entre 20°, 70° y 110°, 160°. Longitud bastante pareja de "pierna".	1	1	1	1	
		Tres lados claramente definidos. Una esquina más alta que las otras.	1	1	1	1	
		Tres líneas ininterrumpidas. Intersección bastante precisa. Una horizontal y dos diagonales	1	1	1	1	

### Ficha de validación de juicio de experto

Nombre del instrumento	Prueba de integración visomotora (Beery - VMI)
Objetivo del instrumento	Medir el nivel de desarrollo de la dimensión Integración visomotora, de la dimensión percepción visual y coordinación motora.
Nombres y apellidos del experto	Dora Julia Tamariz Jaime
Documento de identidad	09624020
Años de experiencia en el área	Más de 5 años
Máximo Grado Académico	Maestría en Educación Inicial
Nacionalidad	Peruana
Institución	Universiad César Vallejo
Cargo	Docente
Número telefónico	969702230
Firma	 Firma del evaluador
Fecha	10 / 04 / 24



## Anexo 4. Resultados del análisis de consistencia interna

### Escala: BMI\_Motricidad Fina

#### Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	23	100,0
	Excluido <sup>a</sup>	0	,0
	Total	23	100,0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

#### Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,925	40

## Anexo 5. Consentimiento o asentimiento informado UCV

### Consentimiento Informado

Título de la investigación: Intervención de juego con origami y motricidad fina en niños de 5 años de una Institución Educativa Estatal de Lima, 2024. Investigadoras: Moscoso Palomino, Briggitt Annie y Sanchez Salvador, Estelita Noemi.

#### Propósito del estudio

Le invitamos a participar en la investigación titulada "Intervención de juego con origami y motricidad fina en niños de 5 años de una Institución Educativa Estatal de Lima, 2024", cuyo objetivo es *Determinar cómo la intervención de juego con origami mejora la motricidad fina en niños de 5 años de una Institución Educativa Estatal de Lima, 2024*. Esta investigación es desarrollada por estudiantes del programa de estudio Educación Inicial de la Universidad César Vallejo del campus Lima Norte, aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad y con el permiso de la Institución Educativa N° 025 Confraternidad Peruano - Mexicano.

Describir el impacto del problema de la investigación. A nivel institucional, en el centro educativo en el distrito de Olivos en el que se realizó la investigación, se ha evidenciado que los alumnos de 5 años manifiestan dificultades en su motricidad fina debido a ello no logran realizar sus actividades escolares al nivel esperado.



#### Procedimiento

Si usted decide participar en la investigación se realizará lo siguiente:

1. Se realizará una entrevista donde se recogerán datos personales y algunas preguntas sobre la investigación titulada: "Intervención de juego con origami y motricidad fina en niños de 5 años de una Institución Educativa Estatal de Lima, 2024"
2. Esta entrevista tendrá un tiempo aproximado de 10 minutos y se realizará en el ambiente de 5 años de la Institución Educativa N° 025 Confraternidad Peruano - Mexicano. Las respuestas al cuestionario serán codificadas usando un número de identificación y, por lo tanto, serán anónimas.

#### Participación voluntaria (principio de autonomía):

Puede hacer todas las preguntas para aclarar sus dudas antes de decidir si desea participar o no, y su decisión será respetada. Posterior a la aceptación no desea continuar puede hacerlo sin ningún problema.

#### Riesgo (principio de No maleficencia):

Indicar al participante la existencia que NO existe riesgo o daño al participar en la investigación. Sin embargo, en el caso que existan preguntas que le puedan generar incomodidad. Usted tiene la libertad de responderlas o no.

#### Beneficios (principio de beneficencia):

Se le informará que los resultados de la investigación se le alcanzará a la institución al término de la investigación. No recibirá ningún beneficio económico ni de ninguna otra índole. El estudio no va a aportar a la salud individual de la persona, sin embargo, los resultados del estudio podrán convertirse en beneficio de la salud pública.

**Confidencialidad (principio de justicia):**

Los datos recolectados deben ser anónimos y no tener ninguna forma de identificar al participante. Garantizamos que la información que usted nos brinde es totalmente Confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de la investigación. Los datos permanecerán bajo custodia del investigador principal y pasado un tiempo determinado serán eliminados convenientemente.

**Problemas o preguntas:**

Si tiene preguntas sobre la investigación puede contactar con el Investigadoras Moscoso Palomino, Briggitt Annie, email [moscoso@ucvvirtual.edu.pe](mailto:moscoso@ucvvirtual.edu.pe), Sanchez Salvador, Estelita Noemi, email [esanchezsa88@ucvvirtual.edu.pe](mailto:esanchezsa88@ucvvirtual.edu.pe) y docente asesora Mendoza Núñez, Rossicielo, email: [rmendozan@ucvvirtual.edu.pe](mailto:rmendozan@ucvvirtual.edu.pe)

**Consentimiento**

Después de haber leído los propósitos de la investigación autorizo participar en la

investigación antes mencionada. Nombre y apellidos:

Ethan Ramos Flores ..... Fecha y hora: .....

Nombre y apellidos: JESUS RAMOS RAMOS .....

Firma(s): .....

Fecha y hora: LUNES 20 ABRIL 2024

08:05 AM



## Asentimiento Informado

Título de la investigación: *Intervención de juego con origami y motricidad fina en niños de 5 años de una Institución Educativa Estatal de Lima, 2024*. Investigadoras *Briggitt Annie Moscoso Palomino y Estelita Noemi Sanchez Salvador*.

### Propósito del estudio

Le invitamos a participar en la investigación titulada "*Intervención de juego con origami y motricidad fina en niños de 5 años de una Institución Educativa Estatal de Lima, 2024*", cuyo objetivo es Determinar cómo la intervención de juego con origami mejora la motricidad fina en niños de 5 años de una Institución Educativa Estatal de Lima, 2024. Esta investigación es desarrollada por estudiantes del programa de estudio Educación Inicial de la Universidad César Vallejo del campus Lima Norte, aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad y con el permiso de la institución Educativa N° 025 Confraternidad Peruano - Mexicano.



Describir el impacto del problema de la investigación. A nivel institucional, en el centro educativo en el distrito de Olivos en el que se realizó la investigación, se ha evidenciado que los alumnos de 5 años manifiestan dificultades en su motricidad fina debido a ello no logran realizar sus actividades escolares al nivel esperado.

### Procedimiento

Si usted decide participar en la investigación se realizará lo siguiente:

1. Se realizará una entrevista donde se recogerán datos personales y algunas preguntas sobre la investigación titulada: "*Intervención de juego con origami y motricidad fina en niños de 5 años de una Institución Educativa Estatal de Lima, 2024*"
2. Esta entrevista tendrá un tiempo aproximado de 10 minutos y se realizará en el ambiente de 5 años de la Institución Educativa N° 025 Confraternidad Peruano - Mexicano. Las respuestas al cuestionario serán codificadas usando un número de identificación y, por lo tanto, serán anónimas.

### Participación voluntaria (principio de autonomía):

Su menor hijo(a)/representado puede hacer todas las preguntas para aclarar sus dudas antes de decidir si desea participar o no, y su decisión será respetada. Posterior a que su hijo haya aceptado participar puede dejar de participar sin ningún problema.

### Riesgo (principio de No maleficencia):

La participación de su menor hijo(a)/representado en la investigación NO existirá riesgo o daño en la investigación. Sin embargo, en el caso que existan preguntas que le puedan generar incomodidad a su menor hijo(a)/representado tiene la libertad de responderlas o no.

### Beneficios (principio de beneficencia):



Mencionar que los resultados de la investigación se le alcanzará a la institución al término de la investigación. No recibirá ningún beneficio económico ni de ninguna otra índole.

El estudio no va a aportar a la salud individual de la persona, sin embargo, los resultados del estudio podrán convertirse en beneficio de la salud pública.

**Confidencialidad (principio de justicia):**

Los datos recolectados de la investigación deben ser anónimos y no tener ninguna forma de identificar al participante. Garantizamos que la información recogida en la encuesta o entrevista a su menor hijo(a)/representado es totalmente confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de la investigación. Los datos permanecerán bajo custodia del investigador principal y pasado un tiempo determinado serán eliminados convenientemente.

**Problemas o preguntas:**

Si tiene preguntas sobre la investigación puede contactar con el Investigadoras Moscoso Palomino, Briggitt Annie, email [moscoso@ucvvirtual.edu.pe](mailto:moscoso@ucvvirtual.edu.pe) , Sanchez Salvador, Estelita Noemi, email [esanchezsa88@ucvvirtual.edu.pe](mailto:esanchezsa88@ucvvirtual.edu.pe) y docente asesora Mendoza Núñez, Rossicelo, email: [mendozan@ucvvirtual.edu.pe](mailto:mendozan@ucvvirtual.edu.pe)

**Asentimiento**

Después de haber leído los propósitos de la investigación autorizo que mi menor hijo(a)/representado participe en la investigación.

Nombre y apellidos:

..... Edu Rosales P. LPA

Firma(s): .....

Fecha y hora: LUNES 20 ABRIL 2024  
08:05 AM



## Consentimiento Informado

Título de la investigación: Intervención de juego con origami y motricidad fina en niños de 5 años de una Institución Educativa Estatal de Lima, 2024. Investigadoras: Moscoso Palomino, Briggitt Annie y Sanchez Salvador, Estelita Noemi.

### Propósito del estudio

Le invitamos a participar en la investigación titulada "*Intervención de juego con origami y motricidad fina en niños de 5 años de una Institución Educativa Estatal de Lima, 2024*", cuyo objetivo es *Determinar cómo la intervención de juego con origami mejora la motricidad fina en niños de 5 años de una Institución Educativa Estatal de Lima, 2024*. Esta investigación es desarrollada por estudiantes del programa de estudio Educación Inicial de la Universidad César Vallejo del campus Lima Norte, aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad y con el permiso de la Institución Educativa N° 025 Confraternidad Peruano - Mexicano.

Describir el impacto del problema de la investigación. A nivel institucional, en el centro educativo en el distrito de Olivos en el que se realizó la investigación, se ha evidenciado que los alumnos de 5 años manifiestan dificultades en su motricidad fina debido a ello no logran realizar sus actividades escolares al nivel esperado.



### Procedimiento

Si usted decide participar en la investigación se realizará lo siguiente:

1. Se realizará una entrevista donde se recogerán datos personales y algunas preguntas sobre la investigación titulada: "Intervención de juego con origami y motricidad fina en niños de 5 años de una Institución Educativa Estatal de Lima, 2024"
2. Esta entrevista tendrá un tiempo aproximado de 10 minutos y se realizará en el ambiente de 5 años de la Institución Educativa N° 025 Confraternidad Peruano - Mexicano. Las respuestas al cuestionario serán codificadas usando un número de identificación y, por lo tanto, serán anónimas.

### Participación voluntaria (principio de autonomía):

Puede hacer todas las preguntas para aclarar sus dudas antes de decidir si desea participar o no, y su decisión será respetada. Posterior a la aceptación no desea continuar puede hacerlo sin ningún problema.

### Riesgo (principio de No maleficencia):

Indicar al participante la existencia que NO existe riesgo o daño al participar en la investigación. Sin embargo, en el caso que existan preguntas que le puedan generar incomodidad. Usted tiene la libertad de responderlas o no.

### Beneficios (principio de beneficencia):

Se le informará que los resultados de la investigación se le alcanzará a la institución al término de la investigación. No recibirá ningún beneficio económico ni de ninguna otra índole. El estudio no va a aportar a la salud individual de la persona, sin embargo, los resultados del estudio podrán convertirse en beneficio de la salud pública.

**Confidencialidad (principio de justicia):**

Los datos recolectados deben ser anónimos y no tener ninguna forma de identificar al participante. Garantizamos que la información que usted nos brinde es totalmente Confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de la investigación. Los datos permanecerán bajo custodia del investigador principal y pasado un tiempo determinado serán eliminados convenientemente.

**Problemas o preguntas:**

Si tiene preguntas sobre la investigación puede contactar con el Investigadoras Moscoso Palomino, Briggitt Annie, email [moscoso@ucvvirtual.edu.pe](mailto:moscoso@ucvvirtual.edu.pe), Sanchez Salvador, Estelita Noemi, email [esanchezsa88@ucvvirtual.edu.pe](mailto:esanchezsa88@ucvvirtual.edu.pe) y docente asesora Mendoza Núñez, Rossicelo, email: [rmendozan@ucvvirtual.edu.pe](mailto:rmendozan@ucvvirtual.edu.pe)



**Consentimiento**

Después de haber leído los propósitos de la investigación autorizo participar en la investigación antes mencionada. Nombre y apellidos:

David Ramos Flores Fecha y hora:

Nombre y apellidos: Jesús Ramos Paredes

Firma(s):

Fecha y hora: LUNES 20 DE ABRIL 2024  
08:05 AM

## Asentimiento Informado

Título de la investigación: *Intervención de juego con origami y motricidad fina en niños de 5 años de una Institución Educativa Estatal de Lima, 2024*. Investigadoras *Briggitt Annie Moscoso Palomino y Estelita Noemi Sanchez Salvador*.

### Propósito del estudio

Le invitamos a participar en la investigación titulada "*Intervención de juego con origami y motricidad fina en niños de 5 años de una Institución Educativa Estatal de Lima, 2024*", cuyo objetivo es Determinar cómo la intervención de juego con origami mejora la motricidad fina en niños de 5 años de una Institución Educativa Estatal de Lima, 2024. Esta investigación es desarrollada por estudiantes del programa de estudio Educación Inicial de la Universidad César Vallejo del campus Lima Norte, aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad y con el permiso de la institución Educativa N° 025 Confraternidad Peruano - Mexicano.

Describir el impacto del problema de la investigación. A nivel institucional, en el centro educativo en el distrito de Olivos en el que se realizó la investigación, se ha evidenciado que los alumnos de 5 años manifiestan dificultades en su motricidad fina debido a ello no logran realizar sus actividades escolares al nivel esperado.

### Procedimiento

Si usted decide participar en la investigación se realizará lo siguiente:

1. Se realizará una entrevista donde se recogerán datos personales y algunas preguntas sobre la investigación titulada: "*Intervención de juego con origami y motricidad fina en niños de 5 años de una Institución Educativa Estatal de Lima, 2024*"
2. Esta entrevista tendrá un tiempo aproximado de 10 minutos y se realizará en el ambiente de 5 años de la Institución Educativa N° 025 Confraternidad Peruano - Mexicano. Las respuestas al cuestionario serán codificadas usando un número de identificación y, por lo tanto, serán anónimas.

### Participación voluntaria (principio de autonomía):

Su menor hijo(a)/representado puede hacer todas las preguntas para aclarar sus dudas antes de decidir si desea participar o no, y su decisión será respetada. Posterior a que su hijo haya aceptado participar puede dejar de participar sin ningún problema.

### Riesgo (principio de No maleficencia):

La participación de su menor hijo(a)/representado en la investigación NO existirá riesgo o daño en la investigación. Sin embargo, en el caso que existan preguntas que le puedan generar incomodidad a su menor hijo(a)/representado tiene la libertad de responderlas o no.

### Beneficios (principio de beneficencia):



Mencionar que los resultados de la investigación se le alcanzará a la institución al término de la investigación. No recibirá ningún beneficio económico ni de ninguna otra índole.

El estudio no va a aportar a la salud individual de la persona, sin embargo, los resultados del estudio podrán convertirse en beneficio de la salud pública.

**Confidencialidad (principio de justicia):**

Los datos recolectados de la investigación deben ser anónimos y no tener ninguna forma de identificar al participante. Garantizamos que la información recogida en la encuesta o entrevista a su menor hijo(a)/representado es totalmente confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de la investigación. Los datos permanecerán bajo custodia del investigador principal y pasado un tiempo determinado serán eliminados convenientemente.

**Problemas o preguntas:**

Si tiene preguntas sobre la investigación puede contactar con el Investigadoras Moscoso Palomino, Briggitt Annie, email [moscoso@ucvvirtual.edu.pe](mailto:moscoso@ucvvirtual.edu.pe), Sanchez Salvador, Estelita Noemi, email [esanchezsa88@ucvvirtual.edu.pe](mailto:esanchezsa88@ucvvirtual.edu.pe) y docente asesora Mendoza Núñez, Rossicielo, email: [rmendozan@ucvvirtual.edu.pe](mailto:rmendozan@ucvvirtual.edu.pe)

**Asentimiento**

Después de haber leído los propósitos de la investigación autorizo que mi menor hijo(a)/representado participe en la investigación.

Nombre y apellidos:

JESUS DAVID RAMOS PALOMO

Firma(s):

Fecha y hora: Lunes 20 Abril 2024  
08:05 AM



## Consentimiento Informado

Título de la investigación: Intervención de juego con origami y motricidad fina en niños de 5 años de una Institución Educativa Estatal de Lima, 2024. Investigadoras: Moscoso Palomino, Briggitt Annie y Sanchez Salvador, Estelita Noemi.

### Propósito del estudio

Le invitamos a participar en la investigación titulada *"Intervención de juego con origami y motricidad fina en niños de 5 años de una Institución Educativa Estatal de Lima, 2024"*, cuyo objetivo es *Determinar cómo la intervención de juego con origami mejora la motricidad fina en niños de 5 años de una Institución Educativa Estatal de Lima, 2024*. Esta investigación es desarrollada por estudiantes del programa de estudio Educación Inicial de la Universidad César Vallejo del campus Lima Norte, aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad y con el permiso de la Institución Educativa N° 025 Confraternidad Peruano - Mexicano.

Describir el impacto del problema de la investigación. A nivel institucional, en el centro educativo en el distrito de Olivos en el que se realizó la investigación, se ha evidenciado que los alumnos de 5 años manifiestan dificultades en su motricidad fina debido a ello no logran realizar sus actividades escolares al nivel esperado.



### Procedimiento

Si usted decide participar en la investigación se realizará lo siguiente:

1. Se realizará una entrevista donde se recogerán datos personales y algunas preguntas sobre la investigación titulada: "Intervención de juego con origami y motricidad fina en niños de 5 años de una Institución Educativa Estatal de Lima, 2024"
2. Esta entrevista tendrá un tiempo aproximado de 10 minutos y se realizará en el ambiente de 5 años de la Institución Educativa N° 025 Confraternidad Peruano - Mexicano. Las respuestas al cuestionario serán codificadas usando un número de identificación y, por lo tanto, serán anónimas.

### Participación voluntaria (principio de autonomía):

Puede hacer todas las preguntas para aclarar sus dudas antes de decidir si desea participar o no, y su decisión será respetada. Posterior a la aceptación no desea continuar puede hacerlo sin ningún problema.

### Riesgo (principio de No maleficencia):

Indicar al participante la existencia que NO existe riesgo o daño al participar en la investigación. Sin embargo, en el caso que existan preguntas que le puedan generar incomodidad. Usted tiene la libertad de responderlas o no.

### Beneficios (principio de beneficencia):

Se le informará que los resultados de la investigación se le alcanzará a la institución al término de la investigación. No recibirá ningún beneficio económico ni de ninguna otra índole. El estudio no va a aportar a la salud individual de la persona, sin embargo, los resultados del estudio podrán convertirse en beneficio de la salud pública.

**Confidencialidad (principio de justicia):**

Los datos recolectados deben ser anónimos y no tener ninguna forma de identificar al participante. Garantizamos que la información que usted nos brinde es totalmente Confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de la investigación. Los datos permanecerán bajo custodia del investigador principal y pasado un tiempo determinado serán eliminados convenientemente.

**Problemas o preguntas:**

Si tiene preguntas sobre la investigación puede contactar con el Investigadoras Moscoso Palomino, Briggitt Annie, email [moscoso@ucvvirtual.edu.pe](mailto:moscoso@ucvvirtual.edu.pe), Sanchez Salvador, Estelita Noemí, email [esanchezsa88@ucvvirtual.edu.pe](mailto:esanchezsa88@ucvvirtual.edu.pe) y docente asesora Mendoza Núñez, email: [mendozan@ucvvirtual.edu.pe](mailto:mendozan@ucvvirtual.edu.pe)

**Consentimiento**

Después de haber leído los propósitos de la investigación autorizo participar en la investigación antes mencionada. Nombre y apellidos:

Bruno Luciano Espinoza Cordero Fecha y hora: 12:24 - PM

Nombre y apellidos: Ylber Lore Cordero

Firma(s): [Firma manuscrita]

Fecha y hora: 22-04-2024  
12:24 - PM



## Asentimiento Informado

Título de la investigación: *Intervención de juego con origami y motricidad fina en niños de 5 años de una Institución Educativa Estatal de Lima, 2024*. Investigadoras *Briggitt Annie Moscoso Palomino y Estelita Noemi Sanchez Salvador*.

### Propósito del estudio

Le invitamos a participar en la investigación titulada "*Intervención de juego con origami y motricidad fina en niños de 5 años de una Institución Educativa Estatal de Lima, 2024*", cuyo objetivo es Determinar cómo la intervención de juego con origami mejora la motricidad fina en niños de 5 años de una Institución Educativa Estatal de Lima, 2024. Esta investigación es desarrollada por estudiantes del programa de estudio Educación Inicial de la Universidad César Vallejo del campus Lima Norte, aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad y con el permiso de la institución Educativa N° 025 Confraternidad Peruano - Mexicano.



Describir el impacto del problema de la investigación. A nivel institucional, en el centro educativo en el distrito de Olivos en el que se realizó la investigación, se ha evidenciado que los alumnos de 5 años manifiestan dificultades en su motricidad fina debido a ello no logran realizar sus actividades escolares al nivel esperado.

### Procedimiento

Si usted decide participar en la investigación se realizará lo siguiente:

1. Se realizará una entrevista donde se recogerán datos personales y algunas preguntas sobre la investigación titulada: "*Intervención de juego con origami y motricidad fina en niños de 5 años de una Institución Educativa Estatal de Lima, 2024*"
2. Esta entrevista tendrá un tiempo aproximado de 10 minutos y se realizará en el ambiente de 5 años de la Institución Educativa N° 025 Confraternidad Peruano - Mexicano. Las respuestas al cuestionario serán codificadas usando un número de identificación y, por lo tanto, serán anónimas.

### Participación voluntaria (principio de autonomía):

Su menor hijo(a)/representado puede hacer todas las preguntas para aclarar sus dudas antes de decidir si desea participar o no, y su decisión será respetada. Posterior a que su hijo haya aceptado participar puede dejar de participar sin ningún problema.

### Riesgo (principio de No maleficencia):

La participación de su menor hijo(a)/representado en la investigación NO existirá riesgo o daño en la investigación. Sin embargo, en el caso que existan preguntas que le puedan generar incomodidad a su menor hijo(a)/representado tiene la libertad de responderlas o no.

### Beneficios (principio de beneficencia):



Mencionar que los resultados de la investigación se le alcanzará a la institución al término de la investigación. No recibirá ningún beneficio económico ni de ninguna otra índole.

El estudio no va a aportar a la salud individual de la persona, sin embargo, los resultados del estudio podrán convertirse en beneficio de la salud pública.

**Confidencialidad (principio de justicia):**

Los datos recolectados de la investigación deben ser anónimos y no tener ninguna forma de identificar al participante. Garantizamos que la información recogida en la encuesta o entrevista a su menor hijo(a)/representado es totalmente confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de la investigación. Los datos permanecerán bajo custodia del investigador principal y pasado un tiempo determinado serán eliminados convenientemente.

**Problemas o preguntas:**

Si tiene preguntas sobre la investigación puede contactar con el Investigadoras Moscoso Palomino, Briggitt Annie, email [moscoso@ucvvirtual.edu.pe](mailto:moscoso@ucvvirtual.edu.pe), Sanchez Salvador, Estelita Noemi, email [esanchezsa88@ucvvirtual.edu.pe](mailto:esanchezsa88@ucvvirtual.edu.pe) y docente asesora Mendoza Núñez, Rossicielo, email: [rmendozan@ucvvirtual.edu.pe](mailto:rmendozan@ucvvirtual.edu.pe)

**Asentimiento**

Después de haber leído los propósitos de la investigación autorizo que mi menor hijo(a)/representado participe en la investigación.

Nombre y apellidos:

*Elton Luis Torres*

Firma(s): *Elton Luis Torres*

Fecha y hora: *22-04-24*

*12:24 - PM*



## Consentimiento Informado

Título de la investigación: Intervención de juego con origami y motricidad fina en niños de 5 años de una Institución Educativa Estatal de Lima, 2024. Investigadoras: Moscoso Palomino, Briggitt Annie y Sanchez Salvador, Estelita Noemi.

### Propósito del estudio

Le invitamos a participar en la investigación titulada *"Intervención de juego con origami y motricidad fina en niños de 5 años de una Institución Educativa Estatal de Lima, 2024"*, cuyo objetivo es *Determinar cómo la intervención de juego con origami mejora la motricidad fina en niños de 5 años de una Institución Educativa Estatal de Lima, 2024*. Esta investigación es desarrollada por estudiantes del programa de estudio Educación Inicial de la Universidad César Vallejo del campus Lima Norte, aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad y con el permiso de la Institución Educativa N° 025 Confraternidad Peruano - Mexicano.

Describir el impacto del problema de la investigación. A nivel institucional, en el centro educativo en el distrito de Olivos en el que se realizó la investigación, se ha evidenciado que los alumnos de 5 años manifiestan dificultades en su motricidad fina debido a ello no logran realizar sus actividades escolares al nivel esperado.



### Procedimiento

Si usted decide participar en la investigación se realizará lo siguiente:

1. Se realizará una entrevista donde se recogerán datos personales y algunas preguntas sobre la investigación titulada: "Intervención de juego con origami y motricidad fina en niños de 5 años de una Institución Educativa Estatal de Lima, 2024"
2. Esta entrevista tendrá un tiempo aproximado de 10 minutos y se realizará en el ambiente de 5 años de la Institución Educativa N° 025 Confraternidad Peruano - Mexicano. Las respuestas al cuestionario serán codificadas usando un número de identificación y, por lo tanto, serán anónimas.

### Participación voluntaria (principio de autonomía):

Puede hacer todas las preguntas para aclarar sus dudas antes de decidir si desea participar o no, y su decisión será respetada. Posterior a la aceptación no desea continuar puede hacerlo sin ningún problema.

### Riesgo (principio de No maleficencia):

Indicar al participante la existencia que NO existe riesgo o daño al participar en la investigación. Sin embargo, en el caso que existan preguntas que le puedan generar incomodidad. Usted tiene la libertad de responderlas o no.

### Beneficios (principio de beneficencia):

Se le informará que los resultados de la investigación se le alcanzará a la institución al término de la investigación. No recibirá ningún beneficio económico ni de ninguna otra índole. El estudio no va a aportar a la salud individual de la persona, sin embargo, los resultados del estudio podrán convertirse en beneficio de la salud pública.

**Confidencialidad (principio de justicia):**

Los datos recolectados deben ser anónimos y no tener ninguna forma de identificar al participante. Garantizamos que la información que usted nos brinde es totalmente Confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de la investigación. Los datos permanecerán bajo custodia del investigador principal y pasado un tiempo determinado serán eliminados convenientemente.

**Problemas o preguntas:**

Si tiene preguntas sobre la investigación puede contactar con el Investigadoras Moscoso Palomino, Briggitt Annie, email [moscoso@ucvvirtual.edu.pe](mailto:moscoso@ucvvirtual.edu.pe), Sanchez Salvador, Estelita Noemi, email [esanchezsa88@ucvvirtual.edu.pe](mailto:esanchezsa88@ucvvirtual.edu.pe) y docente asesora Mendoza Núñez, Rossicelo, email: [mendozan@ucvvirtual.edu.pe](mailto:mendozan@ucvvirtual.edu.pe)

**Consentimiento**

Después de haber leído los propósitos de la investigación autorizo participar en la investigación antes mencionada. Nombre y apellidos:

Alessia V. Aponte Fernando Fecha y hora: 22-04-24

Nombre y apellidos: Verónica Fernández Quispe

Firma(s): [Firma]

Fecha y hora: 22-04-24 8.11.AM.



## Asentimiento Informado

Título de la investigación: *Intervención de juego con origami y motricidad fina en niños de 5 años de una Institución Educativa Estatal de Lima, 2024*. Investigadoras *Briggitt Annie Moscoso Palomino y Estelita Noemi Sanchez Salvador*.

### Propósito del estudio

Le invitamos a participar en la investigación titulada "*Intervención de juego con origami y motricidad fina en niños de 5 años de una Institución Educativa Estatal de Lima, 2024*", cuyo objetivo es Determinar cómo la intervención de juego con origami mejora la motricidad fina en niños de 5 años de una Institución Educativa Estatal de Lima, 2024. Esta investigación es desarrollada por estudiantes del programa de estudio Educación Inicial de la Universidad César Vallejo del campus Lima Norte, aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad y con el permiso de la institución Educativa N° 025 Confraternidad Peruano - Mexicano.



Describir el impacto del problema de la investigación. A nivel institucional, en el centro educativo en el distrito de Olivos en el que se realizó la investigación, se ha evidenciado que los alumnos de 5 años manifiestan dificultades en su motricidad fina debido a ello no logran realizar sus actividades escolares al nivel esperado.

### Procedimiento

Si usted decide participar en la investigación se realizará lo siguiente:

1. Se realizará una entrevista donde se recogerán datos personales y algunas preguntas sobre la investigación titulada: "*Intervención de juego con origami y motricidad fina en niños de 5 años de una Institución Educativa Estatal de Lima, 2024*"
2. Esta entrevista tendrá un tiempo aproximado de 10 minutos y se realizará en el ambiente de 5 años de la Institución Educativa N° 025 Confraternidad Peruano - Mexicano. Las respuestas al cuestionario serán codificadas usando un número de identificación y, por lo tanto, serán anónimas.

### Participación voluntaria (principio de autonomía):

Su menor hijo(a)/representado puede hacer todas las preguntas para aclarar sus dudas antes de decidir si desea participar o no, y su decisión será respetada. Posterior a que su hijo haya aceptado participar puede dejar de participar sin ningún problema.

### Riesgo (principio de No maleficencia):

La participación de su menor hijo(a)/representado en la investigación NO existirá riesgo o daño en la investigación. Sin embargo, en el caso que existan preguntas que le puedan generar incomodidad a su menor hijo(a)/representado tiene la libertad de responderlas o no.

### Beneficios (principio de beneficencia):

Mencionar que los resultados de la investigación se le alcanzará a la institución al término de la investigación. No recibirá ningún beneficio económico ni de ninguna otra índole.

El estudio no va a aportar a la salud individual de la persona, sin embargo, los resultados del estudio podrán convertirse en beneficio de la salud pública.

**Confidencialidad (principio de justicia):**

Los datos recolectados de la investigación deben ser anónimos y no tener ninguna forma de identificar al participante. Garantizamos que la información recogida en la encuesta o entrevista a su menor hijo(a)/representado es totalmente confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de la investigación. Los datos permanecerán bajo custodia del investigador principal y pasado un tiempo determinado serán eliminados convenientemente.

**Problemas o preguntas:**

Si tiene preguntas sobre la investigación puede contactar con el Investigadoras Moscoso Palomino, Briggitt Annie, email [moscoso@ucvvirtual.edu.pe](mailto:moscoso@ucvvirtual.edu.pe) , Sanchez Salvador, Estelita Noemi, email [esanchezsa88@ucvvirtual.edu.pe](mailto:esanchezsa88@ucvvirtual.edu.pe) y docente asesora Mendoza Núñez, Rossicielo, email: [rmendozan@ucvvirtual.edu.pe](mailto:rmendozan@ucvvirtual.edu.pe)

**Asentimiento**

Después de haber leído los propósitos de la investigación autorizo que mi menor hijo(a)/representado participe en la investigación.

Nombre y apellidos:

Verónica Fernández Arispe

Firma(s): 

Fecha y hora: 22-04-24 8.12 AM



## Consentimiento Informado

Título de la investigación: Intervención de juego con origami y motricidad fina en niños de 5 años de una Institución Educativa Estatal de Lima, 2024. Investigadoras: Moscoso Palomino, Briggitt Annie y Sanchez Salvador, Estelita Noemi.

### Propósito del estudio

Le invitamos a participar en la investigación titulada *"Intervención de juego con origami y motricidad fina en niños de 5 años de una Institución Educativa Estatal de Lima, 2024"*, cuyo objetivo es *Determinar cómo la intervención de juego con origami mejora la motricidad fina en niños de 5 años de una Institución Educativa Estatal de Lima, 2024*. Esta investigación es desarrollada por estudiantes del programa de estudio Educación Inicial de la Universidad César Vallejo del campus Lima Norte, aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad y con el permiso de la Institución Educativa N° 025 Confraternidad Peruano - Mexicano.

Describir el impacto del problema de la investigación. A nivel institucional, en el centro educativo en el distrito de Olivos en el que se realizó la investigación, se ha evidenciado que los alumnos de 5 años manifiestan dificultades en su motricidad fina debido a ello no logran realizar sus actividades escolares al nivel esperado.



### Procedimiento

Si usted decide participar en la investigación se realizará lo siguiente:

1. Se realizará una entrevista donde se recogerán datos personales y algunas preguntas sobre la investigación titulada: "Intervención de juego con origami y motricidad fina en niños de 5 años de una Institución Educativa Estatal de Lima, 2024"
2. Esta entrevista tendrá un tiempo aproximado de 10 minutos y se realizará en el ambiente de 5 años de la Institución Educativa N° 025 Confraternidad Peruano - Mexicano. Las respuestas al cuestionario serán codificadas usando un número de identificación y, por lo tanto, serán anónimas.

### Participación voluntaria (principio de autonomía):

Puede hacer todas las preguntas para aclarar sus dudas antes de decidir si desea participar o no, y su decisión será respetada. Posterior a la aceptación no desea continuar puede hacerlo sin ningún problema.

### Riesgo (principio de No maleficencia):

Indicar al participante la existencia que NO existe riesgo o daño al participar en la investigación. Sin embargo, en el caso que existan preguntas que le puedan generar incomodidad. Usted tiene la libertad de responderlas o no.

### Beneficios (principio de beneficencia):

Se le informará que los resultados de la investigación se le alcanzará a la institución al término de la investigación. No recibirá ningún beneficio económico ni de ninguna otra índole. El estudio no va a aportar a la salud individual de la persona, sin embargo, los resultados del estudio podrán convertirse en beneficio de la salud pública.

**Confidencialidad (principio de justicia):**

Los datos recolectados deben ser anónimos y no tener ninguna forma de identificar al participante. Garantizamos que la información que usted nos brinde es totalmente Confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de la investigación. Los datos permanecerán bajo custodia del investigador principal y pasado un tiempo determinado serán eliminados convenientemente.

**Problemas o preguntas:**

Si tiene preguntas sobre la investigación puede contactar con el Investigadoras Moscoso Palomino, Briggitt Annie, email [moscoso@ucvvirtual.edu.pe](mailto:moscoso@ucvvirtual.edu.pe), Sanchez Salvador, Estelita Noemi, email [esanchezsa88@ucvvirtual.edu.pe](mailto:esanchezsa88@ucvvirtual.edu.pe) y docente asesora Mendoza Núñez, Rossicelo, email: [rmendozan@ucvvirtual.edu.pe](mailto:rmendozan@ucvvirtual.edu.pe)



**Consentimiento**

Después de haber leído los propósitos de la investigación autorizo participar en la investigación antes mencionada. Nombre y apellidos:

THIAGO HUERTA DIAZ Fecha y hora: .....

Nombre y apellidos: MARILYN DIAZ ARTEAGA

Firma(s): Marilyn Diaz

Fecha y hora: 15/04/24 - 8:00AM

## Asentimiento Informado

Título de la investigación: *Intervención de juego con origami y motricidad fina en niños de 5 años de una Institución Educativa Estatal de Lima, 2024*. Investigadoras *Briggitt Annie Moscoso Palomino y Estelita Noemi Sanchez Salvador*.

### Propósito del estudio

Le invitamos a participar en la investigación titulada "*Intervención de juego con origami y motricidad fina en niños de 5 años de una Institución Educativa Estatal de Lima, 2024*", cuyo objetivo es Determinar cómo la intervención de juego con origami mejora la motricidad fina en niños de 5 años de una Institución Educativa Estatal de Lima, 2024. Esta investigación es desarrollada por estudiantes del programa de estudio Educación Inicial de la Universidad César Vallejo del campus Lima Norte, aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad y con el permiso de la institución Educativa N° 025 Confraternidad Peruano - Mexicano.



Describir el impacto del problema de la investigación. A nivel institucional, en el centro educativo en el distrito de Olivos en el que se realizó la investigación, se ha evidenciado que los alumnos de 5 años manifiestan dificultades en su motricidad fina debido a ello no logran realizar sus actividades escolares al nivel esperado.

### Procedimiento

Si usted decide participar en la investigación se realizará lo siguiente:

1. Se realizará una entrevista donde se recogerán datos personales y algunas preguntas sobre la investigación titulada: "*Intervención de juego con origami y motricidad fina en niños de 5 años de una Institución Educativa Estatal de Lima, 2024*"
2. Esta entrevista tendrá un tiempo aproximado de 10 minutos y se realizará en el ambiente de 5 años de la Institución Educativa N° 025 Confraternidad Peruano - Mexicano. Las respuestas al cuestionario serán codificadas usando un número de identificación y, por lo tanto, serán anónimas.

### Participación voluntaria (principio de autonomía):

Su menor hijo(a)/representado puede hacer todas las preguntas para aclarar sus dudas antes de decidir si desea participar o no, y su decisión será respetada. Posterior a que su hijo haya aceptado participar puede dejar de participar sin ningún problema.

### Riesgo (principio de No maleficencia):

La participación de su menor hijo(a)/representado en la investigación NO existirá riesgo o daño en la investigación. Sin embargo, en el caso que existan preguntas que le puedan generar incomodidad a su menor hijo(a)/representado tiene la libertad de responderlas o no.

### Beneficios (principio de beneficencia):



Mencionar que los resultados de la investigación se le alcanzará a la institución al término de la investigación. No recibirá ningún beneficio económico ni de ninguna otra índole.

El estudio no va a aportar a la salud individual de la persona, sin embargo, los resultados del estudio podrán convertirse en beneficio de la salud pública.

**Confidencialidad (principio de justicia):**

Los datos recolectados de la investigación deben ser anónimos y no tener ninguna forma de identificar al participante. Garantizamos que la información recogida en la encuesta o entrevista a su menor hijo(a)/representado es totalmente confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de la investigación. Los datos permanecerán bajo custodia del investigador principal y pasado un tiempo determinado serán eliminados convenientemente.

**Problemas o preguntas:**

Si tiene preguntas sobre la investigación puede contactar con el Investigadoras Moscoso Palomino, Briggitt Annie, email [moscoso@ucvvirtual.edu.pe](mailto:moscoso@ucvvirtual.edu.pe) , Sanchez Salvador, Estelita Noemi, email [esanchezsa88@ucvvirtual.edu.pe](mailto:esanchezsa88@ucvvirtual.edu.pe) y docente asesora Mendoza Núñez, Rossicelo, email: [rmendozan@ucvvirtual.edu.pe](mailto:rmendozan@ucvvirtual.edu.pe)

**Asentimiento**



Después de haber leído los propósitos de la investigación autorizo que mi menor hijo(a)/representado participe en la investigación.

Nombre y apellidos:

Marilyn Diaz ARTEAGA

Firma(s): Marilyn Diaz

Fecha y hora: 15/04/24 - 8:00 AM

## Consentimiento Informado

Título de la investigación: Intervención de juego con origami y motricidad fina en niños de 5 años de una Institución Educativa Estatal de Lima, 2024. Investigadoras: Moscoso Palomino, Briggitt Annie y Sanchez Salvador, Estelita Noemi.

### Propósito del estudio

Le invitamos a participar en la investigación titulada "Intervención de juego con origami y motricidad fina en niños de 5 años de una Institución Educativa Estatal de Lima, 2024", cuyo objetivo es *Determinar cómo la intervención de juego con origami mejora la motricidad fina en niños de 5 años de una Institución Educativa Estatal de Lima, 2024*. Esta investigación es desarrollada por estudiantes del programa de estudio Educación Inicial de la Universidad César Vallejo del campus Lima Norte, aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad y con el permiso de la Institución Educativa N° 025 Confraternidad Peruano - Mexicano.

Describir el impacto del problema de la investigación. A nivel institucional, en el centro educativo en el distrito de Olivos en el que se realizó la investigación, se ha evidenciado que los alumnos de 5 años manifiestan dificultades en su motricidad fina debido a ello no logran realizar sus actividades escolares al nivel esperado.

### Procedimiento

Si usted decide participar en la investigación se realizará lo siguiente:

1. Se realizará una entrevista donde se recogerán datos personales y algunas preguntas sobre la investigación titulada: "Intervención de juego con origami y motricidad fina en niños de 5 años de una Institución Educativa Estatal de Lima, 2024"
2. Esta entrevista tendrá un tiempo aproximado de 10 minutos y se realizará en el ambiente de 5 años de la Institución Educativa N° 025 Confraternidad Peruano - Mexicano. Las respuestas al cuestionario serán codificadas usando un número de identificación y, por lo tanto, serán anónimas.

### Participación voluntaria (principio de autonomía):

Puede hacer todas las preguntas para aclarar sus dudas antes de decidir si desea participar o no, y su decisión será respetada. Posterior a la aceptación no desea continuar puede hacerlo sin ningún problema.

### Riesgo (principio de No maleficencia):

Indicar al participante la existencia que NO existe riesgo o daño al participar en la investigación. Sin embargo, en el caso que existan preguntas que le puedan generar incomodidad. Usted tiene la libertad de responderlas o no.

### Beneficios (principio de beneficencia):

Se le informará que los resultados de la investigación se le alcanzará a la institución al término de la investigación. No recibirá ningún beneficio económico ni de ninguna otra índole. El estudio no va a aportar a la salud individual de la persona, sin embargo, los resultados del estudio podrán convertirse en beneficio de la salud pública.



**Confidencialidad (principio de justicia):**

Los datos recolectados deben ser anónimos y no tener ninguna forma de identificar al participante. Garantizamos que la información que usted nos brinde es totalmente Confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de la investigación. Los datos permanecerán bajo custodia del investigador principal y pasado un tiempo determinado serán eliminados convenientemente.

**Problemas o preguntas:**

Si tiene preguntas sobre la investigación puede contactar con el Investigadoras Moscoso Palomino, Briggitt Annie, email [moscoso@ucvvirtual.edu.pe](mailto:moscoso@ucvvirtual.edu.pe), Sanchez Salvador, Estelita Noemi, email [esanchezsa88@ucvvirtual.edu.pe](mailto:esanchezsa88@ucvvirtual.edu.pe) y docente asesora Mendoza Núñez, Rossicielo, email: [mendozan@ucvvirtual.edu.pe](mailto:mendozan@ucvvirtual.edu.pe)



**Consentimiento**

Después de haber leído los propósitos de la investigación autorizo participar en la investigación antes mencionada. Nombre y apellidos:

Luciano Adriano Flores Guimenes Fecha y hora: .....

Nombre y apellidos: Estelita Guimenes de Mallaco

Firma(s): *[Signature]*

Fecha y hora: 15 de Abril 2024

8.5.AM

## Asentimiento Informado

Título de la investigación: *Intervención de juego con origami y motricidad fina en niños de 5 años de una Institución Educativa Estatal de Lima, 2024*. Investigadoras *Briggitt Annie Moscoso Palomino* y *Estelita Noemi Sanchez Salvador*.

### Propósito del estudio

Le invitamos a participar en la investigación titulada "*Intervención de juego con origami y motricidad fina en niños de 5 años de una Institución Educativa Estatal de Lima, 2024*", cuyo objetivo es Determinar cómo la intervención de juego con origami mejora la motricidad fina en niños de 5 años de una Institución Educativa Estatal de Lima, 2024. Esta investigación es desarrollada por estudiantes del programa de estudio Educación Inicial de la Universidad César Vallejo del campus Lima Norte, aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad y con el permiso de la institución Educativa N° 025 Confraternidad Peruano - Mexicano.



Describir el impacto del problema de la investigación. A nivel institucional, en el centro educativo en el distrito de Olivos en el que se realizó la investigación, se ha evidenciado que los alumnos de 5 años manifiestan dificultades en su motricidad fina debido a ello no logran realizar sus actividades escolares al nivel esperado.

### Procedimiento

Si usted decide participar en la investigación se realizará lo siguiente:

1. Se realizará una entrevista donde se recogerán datos personales y algunas preguntas sobre la investigación titulada: "*Intervención de juego con origami y motricidad fina en niños de 5 años de una Institución Educativa Estatal de Lima, 2024*"
2. Esta entrevista tendrá un tiempo aproximado de 10 minutos y se realizará en el ambiente de 5 años de la Institución Educativa N° 025 Confraternidad Peruano - Mexicano. Las respuestas al cuestionario serán codificadas usando un número de identificación y, por lo tanto, serán anónimas.

### Participación voluntaria (principio de autonomía):

Su menor hijo(a)/representado puede hacer todas las preguntas para aclarar sus dudas antes de decidir si desea participar o no, y su decisión será respetada. Posterior a que su hijo haya aceptado participar puede dejar de participar sin ningún problema.

### Riesgo (principio de No maleficencia):

La participación de su menor hijo(a)/representado en la investigación NO existirá riesgo o daño en la investigación. Sin embargo, en el caso que existan preguntas que le puedan generar incomodidad a su menor hijo(a)/representado tiene la libertad de responderlas o no.

### Beneficios (principio de beneficencia):

Mencionar que los resultados de la investigación se le alcanzará a la institución al término de la investigación. No recibirá ningún beneficio económico ni de ninguna otra índole.

El estudio no va a aportar a la salud individual de la persona, sin embargo, los resultados del estudio podrán convertirse en beneficio de la salud pública.

**Confidencialidad (principio de justicia):**

Los datos recolectados de la investigación deben ser anónimos y no tener ninguna forma de identificar al participante. Garantizamos que la información recogida en la encuesta o entrevista a su menor hijo(a)/representado es totalmente confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de la investigación. Los datos permanecerán bajo custodia del investigador principal y pasado un tiempo determinado serán eliminados convenientemente.

**Problemas o preguntas:**

Si tiene preguntas sobre la investigación puede contactar con el Investigadoras Moscoso Palomino, Briggitt Annie, email [moscoso@ucvvirtual.edu.pe](mailto:moscoso@ucvvirtual.edu.pe), Sanchez Salvador, Estelita Noemi, email [esanchezsa88@ucvvirtual.edu.pe](mailto:esanchezsa88@ucvvirtual.edu.pe) y docente asesora Mendoza Núñez, Rossicelo, email: [mendozan@ucvvirtual.edu.pe](mailto:mendozan@ucvvirtual.edu.pe)

**Asentimiento**

Después de haber leído los propósitos de la investigación autorizo que mi menor hijo(a)/representado participe en la investigación.

Nombre y apellidos:

Estefani Guimaraes Mallacota

Firma(s):



Fecha y hora: 15 de Abril 2024

8:54 PM



## Consentimiento Informado

Título de la investigación: Intervención de juego con origami y motricidad fina en niños de 5 años de una Institución Educativa Estatal de Lima, 2024. Investigadoras: Moscoso Palomino, Briggitt Annie y Sanchez Salvador, Estelita Noemi.

### Propósito del estudio

Le invitamos a participar en la investigación titulada "Intervención de juego con origami y motricidad fina en niños de 5 años de una Institución Educativa Estatal de Lima, 2024", cuyo objetivo es *Determinar cómo la intervención de juego con origami mejora la motricidad fina en niños de 5 años de una Institución Educativa Estatal de Lima, 2024*. Esta investigación es desarrollada por estudiantes del programa de estudio Educación Inicial de la Universidad César Vallejo del campus Lima Norte, aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad y con el permiso de la Institución Educativa N° 025 Confraternidad Peruano - Mexicano.

Describir el impacto del problema de la investigación. A nivel institucional, en el centro educativo en el distrito de Olivos en el que se realizó la investigación, se ha evidenciado que los alumnos de 5 años manifiestan dificultades en su motricidad fina debido a ello no logran realizar sus actividades escolares al nivel esperado.

### Procedimiento

Si usted decide participar en la investigación se realizará lo siguiente:

1. Se realizará una entrevista donde se recogerán datos personales y algunas preguntas sobre la investigación titulada: "Intervención de juego con origami y motricidad fina en niños de 5 años de una Institución Educativa Estatal de Lima, 2024"
2. Esta entrevista tendrá un tiempo aproximado de 10 minutos y se realizará en el ambiente de 5 años de la Institución Educativa N° 025 Confraternidad Peruano - Mexicano. Las respuestas al cuestionario serán codificadas usando un número de identificación y, por lo tanto, serán anónimas.

### Participación voluntaria (principio de autonomía):

Puede hacer todas las preguntas para aclarar sus dudas antes de decidir si desea participar o no, y su decisión será respetada. Posterior a la aceptación no desea continuar puede hacerlo sin ningún problema.

### Riesgo (principio de No maleficencia):

Indicar al participante la existencia que NO existe riesgo o daño al participar en la investigación. Sin embargo, en el caso que existan preguntas que le puedan generar incomodidad. Usted tiene la libertad de responderlas o no.

### Beneficios (principio de beneficencia):

Se le informará que los resultados de la investigación se le alcanzará a la institución al término de la investigación. No recibirá ningún beneficio económico ni de ninguna otra índole. El estudio no va a aportar a la salud individual de la persona, sin embargo, los resultados del estudio podrán convertirse en beneficio de la salud pública.



**Confidencialidad (principio de justicia):**

Los datos recolectados deben ser anónimos y no tener ninguna forma de identificar al participante. Garantizamos que la información que usted nos brinde es totalmente Confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de la investigación. Los datos permanecerán bajo custodia del investigador principal y pasado un tiempo determinado serán eliminados convenientemente.

**Problemas o preguntas:**

Si tiene preguntas sobre la investigación puede contactar con el Investigadoras Moscoso Palomino, Briggitt Annie, email [moscoso@ucvvirtual.edu.pe](mailto:moscoso@ucvvirtual.edu.pe), Sanchez Salvador, Estelita Noemi, email [esanchezsa88@ucvvirtual.edu.pe](mailto:esanchezsa88@ucvvirtual.edu.pe) y docente asesora Mendoza Núñez, Rossicielo, email: [rmendozan@ucvvirtual.edu.pe](mailto:rmendozan@ucvvirtual.edu.pe)



**Consentimiento**

Después de haber leído los propósitos de la investigación autorizo participar en la investigación antes mencionada. Nombre y apellidos:

J.E.V.KO JAMPHER BECERRA C Fecha y hora: 15-04-24 8:08 AM.

Nombre y apellidos: Kelly Viki CRISTOBAL CAMPOS

Firma(s): *[Handwritten signature]*

Fecha y hora: 15-04-24 8:08 AM.

## Asentimiento Informado

Título de la investigación: *Intervención de juego con origami y motricidad fina en niños de 5 años de una Institución Educativa Estatal de Lima, 2024*. Investigadoras *Briggitt Annie Moscoso Palomino y Estelita Noemi Sanchez Salvador*.

### Propósito del estudio

Le invitamos a participar en la investigación titulada "*Intervención de juego con origami y motricidad fina en niños de 5 años de una Institución Educativa Estatal de Lima, 2024*", cuyo objetivo es Determinar cómo la intervención de juego con origami mejora la motricidad fina en niños de 5 años de una Institución Educativa Estatal de Lima, 2024. Esta investigación es desarrollada por estudiantes del programa de estudio Educación Inicial de la Universidad César Vallejo del campus Lima Norte, aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad y con el permiso de la institución Educativa N° 025 Confraternidad Peruano - Mexicano.

Describir el impacto del problema de la investigación. A nivel institucional, en el centro educativo en el distrito de Olivos en el que se realizó la investigación, se ha evidenciado que los alumnos de 5 años manifiestan dificultades en su motricidad fina debido a ello no logran realizar sus actividades escolares al nivel esperado.

### Procedimiento

Si usted decide participar en la investigación se realizará lo siguiente:

1. Se realizará una entrevista donde se recogerán datos personales y algunas preguntas sobre la investigación titulada: "Intervención de juego con origami y motricidad fina en niños de 5 años de una Institución Educativa Estatal de Lima, 2024"
2. Esta entrevista tendrá un tiempo aproximado de 10 minutos y se realizará en el ambiente de 5 años de la Institución Educativa N° 025 Confraternidad Peruano - Mexicano. Las respuestas al cuestionario serán codificadas usando un número de identificación y, por lo tanto, serán anónimas.

### Participación voluntaria (principio de autonomía):

Su menor hijo(a)/representado puede hacer todas las preguntas para aclarar sus dudas antes de decidir si desea participar o no, y su decisión será respetada. Posterior a que su hijo haya aceptado participar puede dejar de participar sin ningún problema.

### Riesgo (principio de No maleficencia):

La participación de su menor hijo(a)/representado en la investigación NO existirá riesgo o daño en la investigación. Sin embargo, en el caso que existan preguntas que le puedan generar incomodidad a su menor hijo(a)/representado tiene la libertad de responderlas o no.

### Beneficios (principio de beneficencia):





Mencionar que los resultados de la investigación se le alcanzará a la institución al término de la investigación. No recibirá ningún beneficio económico ni de ninguna otra índole.

El estudio no va a aportar a la salud individual de la persona, sin embargo, los resultados del estudio podrán convertirse en beneficio de la salud pública.

**Confidencialidad (principio de justicia):**

Los datos recolectados de la investigación deben ser anónimos y no tener ninguna forma de identificar al participante. Garantizamos que la información recogida en la encuesta o entrevista a su menor hijo(a)/representado es totalmente confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de la investigación. Los datos permanecerán bajo custodia del investigador principal y pasado un tiempo determinado serán eliminados convenientemente.

**Problemas o preguntas:**

Si tiene preguntas sobre la investigación puede contactar con el Investigadoras Moscoso Palomino, Briggitt Annie, email [moscoso@ucvvirtual.edu.pe](mailto:moscoso@ucvvirtual.edu.pe), Sanchez Salvador, Estelita Noemi, email [esanchezsa88@ucvvirtual.edu.pe](mailto:esanchezsa88@ucvvirtual.edu.pe) y docente asesora Mendoza Núñez, Rossicelo, email: [rmendozan@ucvvirtual.edu.pe](mailto:rmendozan@ucvvirtual.edu.pe)

**Asentimiento**



Después de haber leído los propósitos de la investigación autorizo que mi menor hijo(a)/representado participe en la investigación.

Nombre y apellidos:

KELLY CRISTOBAL CAMPOS

Firma(s): [Handwritten Signature]

Fecha y hora: 15-04-24 - 8:08 AM.

## Consentimiento Informado

Título de la investigación: Intervención de juego con origami y motricidad fina en niños de 5 años de una Institución Educativa Estatal de Lima, 2024. Investigadoras: Moscoso Palomino, Briggitt Annie y Sanchez Salvador, Estelita Noemi.

### Propósito del estudio

Le invitamos a participar en la investigación titulada "*Intervención de juego con origami y motricidad fina en niños de 5 años de una Institución Educativa Estatal de Lima, 2024*", cuyo objetivo es *Determinar cómo la intervención de juego con origami mejora la motricidad fina en niños de 5 años de una Institución Educativa Estatal de Lima, 2024*. Esta investigación es desarrollada por estudiantes del programa de estudio Educación Inicial de la Universidad César Vallejo del campus Lima Norte, aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad y con el permiso de la Institución Educativa N° 025 Confraternidad Peruano - Mexicano.

Describir el impacto del problema de la investigación. A nivel institucional, en el centro educativo en el distrito de Olivos en el que se realizó la investigación, se ha evidenciado que los alumnos de 5 años manifiestan dificultades en su motricidad fina debido a ello no logran realizar sus actividades escolares al nivel esperado.



### Procedimiento

Si usted decide participar en la investigación se realizará lo siguiente:

1. Se realizará una entrevista donde se recogerán datos personales y algunas preguntas sobre la investigación titulada: "*Intervención de juego con origami y motricidad fina en niños de 5 años de una Institución Educativa Estatal de Lima, 2024*"
2. Esta entrevista tendrá un tiempo aproximado de 10 minutos y se realizará en el ambiente de 5 años de la Institución Educativa N° 025 Confraternidad Peruano - Mexicano. Las respuestas al cuestionario serán codificadas usando un número de identificación y, por lo tanto, serán anónimas.

### Participación voluntaria (principio de autonomía):

Puede hacer todas las preguntas para aclarar sus dudas antes de decidir si desea participar o no, y su decisión será respetada. Posterior a la aceptación no desea continuar puede hacerlo sin ningún problema.

### Riesgo (principio de No maleficencia):

Indicar al participante la existencia que NO existe riesgo o daño al participar en la investigación. Sin embargo, en el caso que existan preguntas que le puedan generar incomodidad. Usted tiene la libertad de responderlas o no.

### Beneficios (principio de beneficencia):

Se le informará que los resultados de la investigación se le alcanzará a la institución al término de la investigación. No recibirá ningún beneficio económico ni de ninguna otra índole. El estudio no va a aportar a la salud individual de la persona, sin embargo, los resultados del estudio podrán convertirse en beneficio de la salud pública.

**Confidencialidad (principio de justicia):**

Los datos recolectados deben ser anónimos y no tener ninguna forma de identificar al participante. Garantizamos que la información que usted nos brinde es totalmente Confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de la investigación. Los datos permanecerán bajo custodia del investigador principal y pasado un tiempo determinado serán eliminados convenientemente.

**Problemas o preguntas:**

Si tiene preguntas sobre la investigación puede contactar con el Investigadoras Moscoso Palomino, Briggitt Annie, email [moscoso@ucvvirtual.edu.pe](mailto:moscoso@ucvvirtual.edu.pe), Sanchez Salvador, Estelita Noemi, email [esanchezsa88@ucvvirtual.edu.pe](mailto:esanchezsa88@ucvvirtual.edu.pe) y docente asesora Mendoza Núñez, Rossicelo, email: [rmendozan@ucvvirtual.edu.pe](mailto:rmendozan@ucvvirtual.edu.pe)



**Consentimiento**

Después de haber leído los propósitos de la investigación autorizo participar en la investigación antes mencionada. Nombre y apellidos:

Adriana micala canchari carhuayo Fecha y hora: 23/4/24

Nombre y apellidos: Cynthia L. Carhuayo Bellaiza

Firma(s): [Handwritten Signature]

Fecha y hora: 23/4/24 - 7:53 am

## Asentimiento Informado

Título de la investigación: *Intervención de juego con origami y motricidad fina en niños de 5 años de una Institución Educativa Estatal de Lima, 2024*. Investigadoras *Briggitt Annie Moscoso Palomino y Estelita Noemi Sanchez Salvador*.

### Propósito del estudio

Le invitamos a participar en la investigación titulada "*Intervención de juego con origami y motricidad fina en niños de 5 años de una Institución Educativa Estatal de Lima, 2024*", cuyo objetivo es Determinar cómo la intervención de juego con origami mejora la motricidad fina en niños de 5 años de una Institución Educativa Estatal de Lima, 2024. Esta investigación es desarrollada por estudiantes del programa de estudio Educación Inicial de la Universidad César Vallejo del campus Lima Norte, aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad y con el permiso de la institución Educativa N° 025 Confraternidad Peruano - Mexicano.



Describir el impacto del problema de la investigación. A nivel institucional, en el centro educativo en el distrito de Olivos en el que se realizó la investigación, se ha evidenciado que los alumnos de 5 años manifiestan dificultades en su motricidad fina debido a ello no logran realizar sus actividades escolares al nivel esperado.

### Procedimiento

Si usted decide participar en la investigación se realizará lo siguiente:

1. Se realizará una entrevista donde se recogerán datos personales y algunas preguntas sobre la investigación titulada: "*Intervención de juego con origami y motricidad fina en niños de 5 años de una Institución Educativa Estatal de Lima, 2024*"
2. Esta entrevista tendrá un tiempo aproximado de 10 minutos y se realizará en el ambiente de 5 años de la Institución Educativa N° 025 Confraternidad Peruano - Mexicano. Las respuestas al cuestionario serán codificadas usando un número de identificación y, por lo tanto, serán anónimas.

### Participación voluntaria (principio de autonomía):

Su menor hijo(a)/representado puede hacer todas las preguntas para aclarar sus dudas antes de decidir si desea participar o no, y su decisión será respetada. Posterior a que su hijo haya aceptado participar puede dejar de participar sin ningún problema.

### Riesgo (principio de No maleficencia):

La participación de su menor hijo(a)/representado en la investigación NO existirá riesgo o daño en la investigación. Sin embargo, en el caso que existan preguntas que le puedan generar incomodidad a su menor hijo(a)/representado tiene la libertad de responderlas o no.

### Beneficios (principio de beneficencia):

Mencionar que los resultados de la investigación se le alcanzará a la institución al término de la investigación. No recibirá ningún beneficio económico ni de ninguna otra índole.

El estudio no va a aportar a la salud individual de la persona, sin embargo, los resultados del estudio podrán convertirse en beneficio de la salud pública.

**Confidencialidad (principio de justicia):**

Los datos recolectados de la investigación deben ser anónimos y no tener ninguna forma de identificar al participante. Garantizamos que la información recogida en la encuesta o entrevista a su menor hijo(a)/representado es totalmente confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de la investigación. Los datos permanecerán bajo custodia del investigador principal y pasado un tiempo determinado serán eliminados convenientemente.

**Problemas o preguntas:**

Si tiene preguntas sobre la investigación puede contactar con el Investigadoras Moscoso Palomino, Briggitt Annie, email [moscoso@ucvvirtual.edu.pe](mailto:moscoso@ucvvirtual.edu.pe) , Sanchez Salvador, Estelita Noemi, email [esanchezsa88@ucvvirtual.edu.pe](mailto:esanchezsa88@ucvvirtual.edu.pe) y docente asesora Mendoza Núñez, Rossicielo, email: [rmendozan@ucvvirtual.edu.pe](mailto:rmendozan@ucvvirtual.edu.pe)

**Asentimiento**

Después de haber leído los propósitos de la investigación autorizo que mi menor hijo(a)/representado participe en la investigación.

Nombre y apellidos:

Cynthia L. Carhuayo Belleza

Firma(s):

Fecha y hora: 23/4/24 - 7:53 am



## Consentimiento Informado

Título de la investigación: Intervención de juego con origami y motricidad fina en niños de 5 años de una Institución Educativa Estatal de Lima, 2024. Investigadoras: Moscoso Palomino, Briggitt Annie y Sanchez Salvador, Estelita Noemi.

### Propósito del estudio

Le invitamos a participar en la investigación titulada "Intervención de juego con origami y motricidad fina en niños de 5 años de una Institución Educativa Estatal de Lima, 2024", cuyo objetivo es *Determinar cómo la intervención de juego con origami mejora la motricidad fina en niños de 5 años de una Institución Educativa Estatal de Lima, 2024*. Esta investigación es desarrollada por estudiantes del programa de estudio Educación Inicial de la Universidad César Vallejo del campus Lima Norte, aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad y con el permiso de la Institución Educativa N° 025 Confraternidad Peruano - Mexicano.

Describir el impacto del problema de la investigación. A nivel institucional, en el centro educativo en el distrito de Olivos en el que se realizó la investigación, se ha evidenciado que los alumnos de 5 años manifiestan dificultades en su motricidad fina debido a ello no logran realizar sus actividades escolares al nivel esperado.



### Procedimiento

Si usted decide participar en la investigación se realizará lo siguiente:

1. Se realizará una entrevista donde se recogerán datos personales y algunas preguntas sobre la investigación titulada: "Intervención de juego con origami y motricidad fina en niños de 5 años de una Institución Educativa Estatal de Lima, 2024"
2. Esta entrevista tendrá un tiempo aproximado de 10 minutos y se realizará en el ambiente de 5 años de la Institución Educativa N° 025 Confraternidad Peruano - Mexicano. Las respuestas al cuestionario serán codificadas usando un número de identificación y, por lo tanto, serán anónimas.

### Participación voluntaria (principio de autonomía):

Puede hacer todas las preguntas para aclarar sus dudas antes de decidir si desea participar o no, y su decisión será respetada. Posterior a la aceptación no desea continuar puede hacerlo sin ningún problema.

### Riesgo (principio de No maleficencia):

Indicar al participante la existencia que NO existe riesgo o daño al participar en la investigación. Sin embargo, en el caso que existan preguntas que le puedan generar incomodidad. Usted tiene la libertad de responderlas o no.

### Beneficios (principio de beneficencia):

Se le informará que los resultados de la investigación se le alcanzará a la institución al término de la investigación. No recibirá ningún beneficio económico ni de ninguna otra índole. El estudio no va a aportar a la salud individual de la persona, sin embargo, los resultados del estudio podrán convertirse en beneficio de la salud pública.

**Confidencialidad (principio de justicia):**

Los datos recolectados deben ser anónimos y no tener ninguna forma de identificar al participante. Garantizamos que la información que usted nos brinde es totalmente Confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de la investigación. Los datos permanecerán bajo custodia del investigador principal y pasado un tiempo determinado serán eliminados convenientemente.

**Problemas o preguntas:**

Si tiene preguntas sobre la investigación puede contactar con el Investigadoras Moscoso Palomino, Briggitt Annie, email [moscoso@ucvvirtual.edu.pe](mailto:moscoso@ucvvirtual.edu.pe), Sanchez Salvador, Estelita Noemi, email [esanchezsa88@ucvvirtual.edu.pe](mailto:esanchezsa88@ucvvirtual.edu.pe) y docente asesora Mendoza Núñez, Rossiciclo, email: [rmendozan@ucvvirtual.edu.pe](mailto:rmendozan@ucvvirtual.edu.pe)

**Consentimiento**

Después de haber leído los propósitos de la investigación autorizo participar en la

investigación antes mencionada. Nombre y apellidos:

Sebastián André Junco A. Fecha y hora: 23/04/24 - 8:14 am

Nombre y apellidos: Raquel Alcarraz Shuña

Firma(s): [Firma manuscrita]

Fecha y hora: 23/04/24



## Asentimiento Informado

Título de la investigación: *Intervención de juego con origami y motricidad fina en niños de 5 años de una Institución Educativa Estatal de Lima, 2024*. Investigadoras *Briggitt Annie Moscoso Palomino y Estelita Noemi Sanchez Salvador*.

### Propósito del estudio

Le invitamos a participar en la investigación titulada "*Intervención de juego con origami y motricidad fina en niños de 5 años de una Institución Educativa Estatal de Lima, 2024*", cuyo objetivo es Determinar cómo la intervención de juego con origami mejora la motricidad fina en niños de 5 años de una Institución Educativa Estatal de Lima, 2024. Esta investigación es desarrollada por estudiantes del programa de estudio Educación Inicial de la Universidad César Vallejo del campus Lima Norte, aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad y con el permiso de la institución Educativa N° 025 Confraternidad Peruano - Mexicano.



Describir el impacto del problema de la investigación. A nivel institucional, en el centro educativo en el distrito de Olivos en el que se realizó la investigación, se ha evidenciado que los alumnos de 5 años manifiestan dificultades en su motricidad fina debido a ello no logran realizar sus actividades escolares al nivel esperado.

### Procedimiento

Si usted decide participar en la investigación se realizará lo siguiente:

1. Se realizará una entrevista donde se recogerán datos personales y algunas preguntas sobre la investigación titulada: "*Intervención de juego con origami y motricidad fina en niños de 5 años de una Institución Educativa Estatal de Lima, 2024*"
2. Esta entrevista tendrá un tiempo aproximado de 10 minutos y se realizará en el ambiente de 5 años de la Institución Educativa N° 025 Confraternidad Peruano - Mexicano. Las respuestas al cuestionario serán codificadas usando un número de identificación y, por lo tanto, serán anónimas.

### Participación voluntaria (principio de autonomía):

Su menor hijo(a)/representado puede hacer todas las preguntas para aclarar sus dudas antes de decidir si desea participar o no, y su decisión será respetada. Posterior a que su hijo haya aceptado participar puede dejar de participar sin ningún problema.

### Riesgo (principio de No maleficencia):

La participación de su menor hijo(a)/representado en la investigación NO existirá riesgo o daño en la investigación. Sin embargo, en el caso que existan preguntas que le puedan generar incomodidad a su menor hijo(a)/representado tiene la libertad de responderlas o no.

### Beneficios (principio de beneficencia):



Mencionar que los resultados de la investigación se le alcanzará a la institución al término de la investigación. No recibirá ningún beneficio económico ni de ninguna otra índole.

El estudio no va a aportar a la salud individual de la persona, sin embargo, los resultados del estudio podrán convertirse en beneficio de la salud pública.

**Confidencialidad (principio de justicia):**

Los datos recolectados de la investigación deben ser anónimos y no tener ninguna forma de identificar al participante. Garantizamos que la información recogida en la encuesta o entrevista a su menor hijo(a)/representado es totalmente confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de la investigación. Los datos permanecerán bajo custodia del investigador principal y pasado un tiempo determinado serán eliminados convenientemente.

**Problemas o preguntas:**

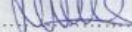
Si tiene preguntas sobre la investigación puede contactar con el Investigadoras Moscoso Palomino, Briggitt Annie, email [moscoso@ucvvirtual.edu.pe](mailto:moscoso@ucvvirtual.edu.pe), Sanchez Salvador, Estelita Noemi, email [esanchezsa88@ucvvirtual.edu.pe](mailto:esanchezsa88@ucvvirtual.edu.pe) y docente asesora Mendoza Núñez, Rossicelo, email: [rmendozan@ucvvirtual.edu.pe](mailto:rmendozan@ucvvirtual.edu.pe)

**Asentimiento**

Después de haber leído los propósitos de la investigación autorizo que mi menor hijo(a)/representado participe en la investigación.

Nombre y apellidos:

Raguil Alcaraz Shuza

Firma(s): 

Fecha y hora: 23/04/24 - 8:14 am



## Consentimiento Informado

Título de la investigación: Intervención de juego con origami y motricidad fina en niños de 5 años de una Institución Educativa Estatal de Lima, 2024. Investigadoras: Moscoso Palomino, Briggitt Annie y Sanchez Salvador, Estelita Noemi.

### Propósito del estudio

Le invitamos a participar en la investigación titulada "Intervención de juego con origami y motricidad fina en niños de 5 años de una Institución Educativa Estatal de Lima, 2024", cuyo objetivo es *Determinar cómo la intervención de juego con origami mejora la motricidad fina en niños de 5 años de una Institución Educativa Estatal de Lima, 2024*. Esta investigación es desarrollada por estudiantes del programa de estudio Educación Inicial de la Universidad César Vallejo del campus Lima Norte, aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad y con el permiso de la Institución Educativa N° 025 Confraternidad Peruano - Mexicano.

Describir el impacto del problema de la investigación. A nivel institucional, en el centro educativo en el distrito de Olivos en el que se realizó la investigación, se ha evidenciado que los alumnos de 5 años manifiestan dificultades en su motricidad fina debido a ello no logran realizar sus actividades escolares al nivel esperado.



### Procedimiento

Si usted decide participar en la investigación se realizará lo siguiente:

1. Se realizará una entrevista donde se recogerán datos personales y algunas preguntas sobre la investigación titulada: "Intervención de juego con origami y motricidad fina en niños de 5 años de una Institución Educativa Estatal de Lima, 2024"
2. Esta entrevista tendrá un tiempo aproximado de 10 minutos y se realizará en el ambiente de 5 años de la Institución Educativa N° 025 Confraternidad Peruano - Mexicano. Las respuestas al cuestionario serán codificadas usando un número de identificación y, por lo tanto, serán anónimas.

### Participación voluntaria (principio de autonomía):

Puede hacer todas las preguntas para aclarar sus dudas antes de decidir si desea participar o no, y su decisión será respetada. Posterior a la aceptación no desea continuar puede hacerlo sin ningún problema.

### Riesgo (principio de No maleficencia):

Indicar al participante la existencia que NO existe riesgo o daño al participar en la investigación. Sin embargo, en el caso que existan preguntas que le puedan generar incomodidad. Usted tiene la libertad de responderlas o no.

### Beneficios (principio de beneficencia):

Se le informará que los resultados de la investigación se le alcanzará a la institución al término de la investigación. No recibirá ningún beneficio económico ni de ninguna otra índole. El estudio no va a aportar a la salud individual de la persona, sin embargo, los resultados del estudio podrán convertirse en beneficio de la salud pública.

**Confidencialidad (principio de justicia):**

Los datos recolectados deben ser anónimos y no tener ninguna forma de identificar al participante. Garantizamos que la información que usted nos brinde es totalmente Confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de la investigación. Los datos permanecerán bajo custodia del investigador principal y pasado un tiempo determinado serán eliminados convenientemente.

**Problemas o preguntas:**

Si tiene preguntas sobre la investigación puede contactar con el Investigadoras Moscoso Palomino, Briggitt Annie, email [moscoso@ucvvirtual.edu.pe](mailto:moscoso@ucvvirtual.edu.pe), Sanchez Salvador, Estelita Noemi, email [esanchezsa88@ucvvirtual.edu.pe](mailto:esanchezsa88@ucvvirtual.edu.pe) y docente asesora Mendoza Núñez, Rossicelo, email: [rmendozan@ucvvirtual.edu.pe](mailto:rmendozan@ucvvirtual.edu.pe)



**Consentimiento**

Después de haber leído los propósitos de la investigación autorizo participar en la investigación antes mencionada. Nombre y apellidos:

Kylian Neymar Huamani de la cruz. Fecha y hora: 23/04/24  
7:48 am

Nombre y apellidos: Aracely de la cruz Santisteban

Firma(s): *[Handwritten signature]*

Fecha y hora: 23/04/24 7:48 am

## Asentimiento Informado

Título de la investigación: *Intervención de juego con origami y motricidad fina en niños de 5 años de una Institución Educativa Estatal de Lima, 2024*. Investigadoras *Briggitt Annie Moscoso Palomino y Estelita Noemi Sanchez Salvador*.

### Propósito del estudio

Le invitamos a participar en la investigación titulada "*Intervención de juego con origami y motricidad fina en niños de 5 años de una Institución Educativa Estatal de Lima, 2024*", cuyo objetivo es Determinar cómo la intervención de juego con origami mejora la motricidad fina en niños de 5 años de una Institución Educativa Estatal de Lima, 2024. Esta investigación es desarrollada por estudiantes del programa de estudio Educación Inicial de la Universidad César Vallejo del campus Lima Norte, aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad y con el permiso de la institución Educativa N° 025 Confraternidad Peruano - Mexicano.



Describir el impacto del problema de la investigación. A nivel institucional, en el centro educativo en el distrito de Olivos en el que se realizó la investigación, se ha evidenciado que los alumnos de 5 años manifiestan dificultades en su motricidad fina debido a ello no logran realizar sus actividades escolares al nivel esperado.

### Procedimiento

Si usted decide participar en la investigación se realizará lo siguiente:

1. Se realizará una entrevista donde se recogerán datos personales y algunas preguntas sobre la investigación titulada: "*Intervención de juego con origami y motricidad fina en niños de 5 años de una Institución Educativa Estatal de Lima, 2024*"
2. Esta entrevista tendrá un tiempo aproximado de 10 minutos y se realizará en el ambiente de 5 años de la Institución Educativa N° 025 Confraternidad Peruano - Mexicano. Las respuestas al cuestionario serán codificadas usando un número de identificación y, por lo tanto, serán anónimas.

### Participación voluntaria (principio de autonomía):

Su menor hijo(a)/representado puede hacer todas las preguntas para aclarar sus dudas antes de decidir si desea participar o no, y su decisión será respetada. Posterior a que su hijo haya aceptado participar puede dejar de participar sin ningún problema.

### Riesgo (principio de No maleficencia):

La participación de su menor hijo(a)/representado en la investigación NO existirá riesgo o daño en la investigación. Sin embargo, en el caso que existan preguntas que le puedan generar incomodidad a su menor hijo(a)/representado tiene la libertad de responderlas o no.

### Beneficios (principio de beneficencia):

Mencionar que los resultados de la investigación se le alcanzará a la institución al término de la investigación. No recibirá ningún beneficio económico ni de ninguna otra índole.

El estudio no va a aportar a la salud individual de la persona, sin embargo, los resultados del estudio podrán convertirse en beneficio de la salud pública.

**Confidencialidad (principio de justicia):**

Los datos recolectados de la investigación deben ser anónimos y no tener ninguna forma de identificar al participante. Garantizamos que la información recogida en la encuesta o entrevista a su menor hijo(a)/representado es totalmente confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de la investigación. Los datos permanecerán bajo custodia del investigador principal y pasado un tiempo determinado serán eliminados convenientemente.

**Problemas o preguntas:**

Si tiene preguntas sobre la investigación puede contactar con el Investigadoras Moscoso Palomino, Briggitt Annie, email [moscoso@ucvvirtual.edu.pe](mailto:moscoso@ucvvirtual.edu.pe), Sanchez Salvador, Estelita Noemi, email [esanchezsa88@ucvvirtual.edu.pe](mailto:esanchezsa88@ucvvirtual.edu.pe) y docente asesora Mendoza Núñez, Rossicelo, email: [mendozan@ucvvirtual.edu.pe](mailto:mendozan@ucvvirtual.edu.pe)

**Asentimiento**

Después de haber leído los propósitos de la investigación autorizo que mi menor hijo(a)/representado participe en la investigación.

Nombre y apellidos:

*Aracely de la cruz Santisteban*

Firma(s): *[Firma manuscrita]*

Fecha y hora: *23/04/24 7:48 am*



## Consentimiento Informado

Título de la investigación: Intervención de juego con origami y motricidad fina en niños de 5 años de una Institución Educativa Estatal de Lima, 2024. Investigadoras: Moscoso Palomino, Briggitt Annie y Sanchez Salvador, Estelita Noemi.

### Propósito del estudio

Le invitamos a participar en la investigación titulada "Intervención de juego con origami y motricidad fina en niños de 5 años de una Institución Educativa Estatal de Lima, 2024", cuyo objetivo es *Determinar cómo la intervención de juego con origami mejora la motricidad fina en niños de 5 años de una Institución Educativa Estatal de Lima, 2024*. Esta investigación es desarrollada por estudiantes del programa de estudio Educación Inicial de la Universidad César Vallejo del campus Lima Norte, aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad y con el permiso de la Institución Educativa N° 025 Confraternidad Peruano - Mexicano.

Describir el impacto del problema de la investigación. A nivel institucional, en el centro educativo en el distrito de Olivos en el que se realizó la investigación, se ha evidenciado que los alumnos de 5 años manifiestan dificultades en su motricidad fina debido a ello no logran realizar sus actividades escolares al nivel esperado.



### Procedimiento

Si usted decide participar en la investigación se realizará lo siguiente:

1. Se realizará una entrevista donde se recogerán datos personales y algunas preguntas sobre la investigación titulada: "Intervención de juego con origami y motricidad fina en niños de 5 años de una Institución Educativa Estatal de Lima, 2024"
2. Esta entrevista tendrá un tiempo aproximado de 10 minutos y se realizará en el ambiente de 5 años de la Institución Educativa N° 025 Confraternidad Peruano - Mexicano. Las respuestas al cuestionario serán codificadas usando un número de identificación y, por lo tanto, serán anónimas.

### Participación voluntaria (principio de autonomía):

Puede hacer todas las preguntas para aclarar sus dudas antes de decidir si desea participar o no, y su decisión será respetada. Posterior a la aceptación no desea continuar puede hacerlo sin ningún problema.

### Riesgo (principio de No maleficencia):

Indicar al participante la existencia que NO existe riesgo o daño al participar en la investigación. Sin embargo, en el caso que existan preguntas que le puedan generar incomodidad. Usted tiene la libertad de responderlas o no.

### Beneficios (principio de beneficencia):

Se le informará que los resultados de la investigación se le alcanzará a la institución al término de la investigación. No recibirá ningún beneficio económico ni de ninguna otra índole. El estudio no va a aportar a la salud individual de la persona, sin embargo, los resultados del estudio podrán convertirse en beneficio de la salud pública.

**Confidencialidad (principio de justicia):**

Los datos recolectados deben ser anónimos y no tener ninguna forma de identificar al participante. Garantizamos que la información que usted nos brinde es totalmente Confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de la investigación. Los datos permanecerán bajo custodia del investigador principal y pasado un tiempo determinado serán eliminados convenientemente.

**Problemas o preguntas:**


Si tiene preguntas sobre la investigación puede contactar con el Investigadoras Moscoso Palomino, Briggitt Annie, email [moscoso@ucvvirtual.edu.pe](mailto:moscoso@ucvvirtual.edu.pe), Sanchez Salvador, Estelita Noemi, email [esanchezsa88@ucvvirtual.edu.pe](mailto:esanchezsa88@ucvvirtual.edu.pe) y docente asesora Mendoza Núñez, Rossicelo, email: [rmendozan@ucvvirtual.edu.pe](mailto:rmendozan@ucvvirtual.edu.pe)

**Consentimiento**

Después de haber leído los propósitos de la investigación autorizo participar en la investigación antes mencionada. Nombre y apellidos:

MARIA FERNANDA NORALES ESTRADA ..... Fecha y hora: 23/04/2024 7:53

Nombre y apellidos: ERIKA NATALIA ESTRADA SIMARAHUA

Firma(s): 

Fecha y hora: 23/04/2024 7:53



## Asentimiento Informado

Título de la investigación: *Intervención de juego con origami y motricidad fina en niños de 5 años de una Institución Educativa Estatal de Lima, 2024*. Investigadoras *Briggitt Annie Moscoso Palomino y Estelita Noemí Sanchez Salvador*.

### Propósito del estudio

Le invitamos a participar en la investigación titulada "*Intervención de juego con origami y motricidad fina en niños de 5 años de una Institución Educativa Estatal de Lima, 2024*", cuyo objetivo es Determinar cómo la intervención de juego con origami mejora la motricidad fina en niños de 5 años de una Institución Educativa Estatal de Lima, 2024. Esta investigación es desarrollada por estudiantes del programa de estudio Educación Inicial de la Universidad César Vallejo del campus Lima Norte, aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad y con el permiso de la institución Educativa N° 025 Confraternidad Peruano - Mexicano.



Describir el impacto del problema de la investigación. A nivel institucional, en el centro educativo en el distrito de Olivos en el que se realizó la investigación, se ha evidenciado que los alumnos de 5 años manifiestan dificultades en su motricidad fina debido a ello no logran realizar sus actividades escolares al nivel esperado.

### Procedimiento

Si usted decide participar en la investigación se realizará lo siguiente:

1. Se realizará una entrevista donde se recogerán datos personales y algunas preguntas sobre la investigación titulada: "*Intervención de juego con origami y motricidad fina en niños de 5 años de una Institución Educativa Estatal de Lima, 2024*"
2. Esta entrevista tendrá un tiempo aproximado de 10 minutos y se realizará en el ambiente de 5 años de la Institución Educativa N° 025 Confraternidad Peruano - Mexicano. Las respuestas al cuestionario serán codificadas usando un número de identificación y, por lo tanto, serán anónimas.

### Participación voluntaria (principio de autonomía):

Su menor hijo(a)/representado puede hacer todas las preguntas para aclarar sus dudas antes de decidir si desea participar o no, y su decisión será respetada. Posterior a que su hijo haya aceptado participar puede dejar de participar sin ningún problema.

### Riesgo (principio de No maleficencia):

La participación de su menor hijo(a)/representado en la investigación NO existirá riesgo o daño en la investigación. Sin embargo, en el caso que existan preguntas que le puedan generar incomodidad a su menor hijo(a)/representado tiene la libertad de responderlas o no.

### Beneficios (principio de beneficencia):



Mencionar que los resultados de la investigación se le alcanzará a la institución al término de la investigación. No recibirá ningún beneficio económico ni de ninguna otra índole.

El estudio no va a aportar a la salud individual de la persona, sin embargo, los resultados del estudio podrán convertirse en beneficio de la salud pública.

**Confidencialidad (principio de justicia):**

Los datos recolectados de la investigación deben ser anónimos y no tener ninguna forma de identificar al participante. Garantizamos que la información recogida en la encuesta o entrevista a su menor hijo(a)/representado es totalmente confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de la investigación. Los datos permanecerán bajo custodia del investigador principal y pasado un tiempo determinado serán eliminados convenientemente.

**Problemas o preguntas:**

Si tiene preguntas sobre la investigación puede contactar con el Investigadoras Moscoso Palomino, Briggitt Annie, email [moscoso@ucvvirtual.edu.pe](mailto:moscoso@ucvvirtual.edu.pe) , Sanchez Salvador, Estelita Noemi, email [esanchezsa88@ucvvirtual.edu.pe](mailto:esanchezsa88@ucvvirtual.edu.pe) y docente asesora Mendoza Núñez, Rossicelo, email: [rmendozan@ucvvirtual.edu.pe](mailto:rmendozan@ucvvirtual.edu.pe)

**Asentimiento**

Después de haber leído los propósitos de la investigación autorizo que mi menor hijo(a)/representado participe en la investigación.

Nombre y apellidos:

ERIKA NATALIA ESTRADA SINARAHUA

Firma(s): 

Fecha y hora: 23/04/2024 7:56 A.M



## Consentimiento Informado

Título de la investigación: Intervención de juego con origami y motricidad fina en niños de 5 años de una Institución Educativa Estatal de Lima, 2024. Investigadoras: Moscoso Palomino, Briggitt Annie y Sanchez Salvador, Estelita Noemi.

### Propósito del estudio

Le invitamos a participar en la investigación titulada "Intervención de juego con origami y motricidad fina en niños de 5 años de una Institución Educativa Estatal de Lima, 2024", cuyo objetivo es *Determinar cómo la intervención de juego con origami mejora la motricidad fina en niños de 5 años de una Institución Educativa Estatal de Lima, 2024*. Esta investigación es desarrollada por estudiantes del programa de estudio Educación Inicial de la Universidad César Vallejo del campus Lima Norte, aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad y con el permiso de la Institución Educativa N° 025 Confraternidad Peruano - Mexicano.

Describir el impacto del problema de la investigación. A nivel institucional, en el centro educativo en el distrito de Olivos en el que se realizó la investigación, se ha evidenciado que los alumnos de 5 años manifiestan dificultades en su motricidad fina debido a ello no logran realizar sus actividades escolares al nivel esperado.



### Procedimiento

Si usted decide participar en la investigación se realizará lo siguiente:

1. Se realizará una entrevista donde se recogerán datos personales y algunas preguntas sobre la investigación titulada: "Intervención de juego con origami y motricidad fina en niños de 5 años de una Institución Educativa Estatal de Lima, 2024"
2. Esta entrevista tendrá un tiempo aproximado de 10 minutos y se realizará en el ambiente de 5 años de la Institución Educativa N° 025 Confraternidad Peruano - Mexicano. Las respuestas al cuestionario serán codificadas usando un número de identificación y, por lo tanto, serán anónimas.

### Participación voluntaria (principio de autonomía):

Puede hacer todas las preguntas para aclarar sus dudas antes de decidir si desea participar o no, y su decisión será respetada. Posterior a la aceptación no desea continuar puede hacerlo sin ningún problema.

### Riesgo (principio de No maleficencia):

Indicar al participante la existencia que NO existe riesgo o daño al participar en la investigación. Sin embargo, en el caso que existan preguntas que le puedan generar incomodidad. Usted tiene la libertad de responderlas o no.

### Beneficios (principio de beneficencia):

Se le informará que los resultados de la investigación se le alcanzará a la institución al término de la investigación. No recibirá ningún beneficio económico ni de ninguna otra índole. El estudio no va a aportar a la salud individual de la persona, sin embargo, los resultados del estudio podrán convertirse en beneficio de la salud pública.

**Confidencialidad (principio de justicia):**

Los datos recolectados deben ser anónimos y no tener ninguna forma de identificar al participante. Garantizamos que la información que usted nos brinde es totalmente Confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de la investigación. Los datos permanecerán bajo custodia del investigador principal y pasado un tiempo determinado serán eliminados convenientemente.

**Problemas o preguntas:**

Si tiene preguntas sobre la investigación puede contactar con el Investigadoras Moscoso Palomino, Briggitt Annie, email [moscoso@ucvvirtual.edu.pe](mailto:moscoso@ucvvirtual.edu.pe), Sanchez Salvador, Estelita Noemi, email [esanchezsa88@ucvvirtual.edu.pe](mailto:esanchezsa88@ucvvirtual.edu.pe) y docente asesora Mendoza Núñez, Rossicelo, email: [rmendozan@ucvvirtual.edu.pe](mailto:rmendozan@ucvvirtual.edu.pe)



**Consentimiento**

Después de haber leído los propósitos de la investigación autorizo participar en la investigación antes mencionada. Nombre y apellidos:

Juan Salvador Ríos López Fecha y hora: 22/04/24 8:15 am

Nombre y apellidos: Gissela López Anton

Firma(s): *[Handwritten Signature]*

Fecha y hora: 8:15 am  
22/04/24

## Asentimiento Informado

Título de la investigación: *Intervención de juego con origami y motricidad fina en niños de 5 años de una Institución Educativa Estatal de Lima, 2024*. Investigadoras Briggitt Annie Moscoso Palomino y Estelita Noemi Sanchez Salvador.

### Propósito del estudio

Le invitamos a participar en la investigación titulada "Intervención de juego con origami y motricidad fina en niños de 5 años de una Institución Educativa Estatal de Lima, 2024", cuyo objetivo es Determinar cómo la intervención de juego con origami mejora la motricidad fina en niños de 5 años de una Institución Educativa Estatal de Lima, 2024. Esta investigación es desarrollada por estudiantes del programa de estudio Educación Inicial de la Universidad César Vallejo del campus Lima Norte, aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad y con el permiso de la institución Educativa N° 025 Confraternidad Peruano - Mexicano.



Describir el impacto del problema de la investigación. A nivel institucional, en el centro educativo en el distrito de Olivos en el que se realizó la investigación, se ha evidenciado que los alumnos de 5 años manifiestan dificultades en su motricidad fina debido a ello no logran realizar sus actividades escolares al nivel esperado.

### Procedimiento

Si usted decide participar en la investigación se realizará lo siguiente:

1. Se realizará una entrevista donde se recogerán datos personales y algunas preguntas sobre la investigación titulada: "Intervención de juego con origami y motricidad fina en niños de 5 años de una Institución Educativa Estatal de Lima, 2024"
2. Esta entrevista tendrá un tiempo aproximado de 10 minutos y se realizará en el ambiente de 5 años de la Institución Educativa N° 025 Confraternidad Peruano - Mexicano. Las respuestas al cuestionario serán codificadas usando un número de identificación y, por lo tanto, serán anónimas.

### Participación voluntaria (principio de autonomía):

Su menor hijo(a)/representado puede hacer todas las preguntas para aclarar sus dudas antes de decidir si desea participar o no, y su decisión será respetada. Posterior a que su hijo haya aceptado participar puede dejar de participar sin ningún problema.

### Riesgo (principio de No maleficencia):

La participación de su menor hijo(a)/representado en la investigación NO existirá riesgo o daño en la investigación. Sin embargo, en el caso que existan preguntas que le puedan generar incomodidad a su menor hijo(a)/representado tiene la libertad de responderlas o no.

### Beneficios (principio de beneficencia):

Mencionar que los resultados de la investigación se le alcanzará a la institución al término de la investigación. No recibirá ningún beneficio económico ni de ninguna otra índole.

El estudio no va a aportar a la salud individual de la persona, sin embargo, los resultados del estudio podrán convertirse en beneficio de la salud pública.

**Confidencialidad (principio de justicia):**

Los datos recolectados de la investigación deben ser anónimos y no tener ninguna forma de identificar al participante. Garantizamos que la información recogida en la encuesta o entrevista a su menor hijo(a)/representado es totalmente confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de la investigación. Los datos permanecerán bajo custodia del investigador principal y pasado un tiempo determinado serán eliminados convenientemente.

**Problemas o preguntas:**

Si tiene preguntas sobre la investigación puede contactar con el Investigadoras Moscoso Palomino, Briggitt Annie, email [moscoso@ucvvirtual.edu.pe](mailto:moscoso@ucvvirtual.edu.pe), Sanchez Salvador, Estelita Noemi, email [esanchezsa88@ucvvirtual.edu.pe](mailto:esanchezsa88@ucvvirtual.edu.pe) y docente asesora Mendoza Núñez, Rossicelo, email: [rmendozan@ucvvirtual.edu.pe](mailto:rmendozan@ucvvirtual.edu.pe)

**Asentimiento**

Después de haber leído los propósitos de la investigación autorizo que mi menor hijo(a)/representado participe en la investigación.

Nombre y apellidos:

Yissela López Anton

Firma(s): [Firma manuscrita]

Fecha y hora: 22/04/24

8:15am



## Consentimiento Informado

Título de la investigación: Intervención de juego con origami y motricidad fina en niños de 5 años de una Institución Educativa Estatal de Lima, 2024. Investigadoras: Moscoso Palomino, Briggitt Annie y Sanchez Salvador, Estelita Noemi.

### Propósito del estudio

Le invitamos a participar en la investigación titulada "Intervención de juego con origami y motricidad fina en niños de 5 años de una Institución Educativa Estatal de Lima, 2024", cuyo objetivo es *Determinar cómo la intervención de juego con origami mejora la motricidad fina en niños de 5 años de una Institución Educativa Estatal de Lima, 2024*. Esta investigación es desarrollada por estudiantes del programa de estudio Educación Inicial de la Universidad César Vallejo del campus Lima Norte, aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad y con el permiso de la Institución Educativa N° 025 Confraternidad Peruano - Mexicano.

Describir el impacto del problema de la investigación. A nivel institucional, en el centro educativo en el distrito de Olivos en el que se realizó la investigación, se ha evidenciado que los alumnos de 5 años manifiestan dificultades en su motricidad fina debido a ello no logran realizar sus actividades escolares al nivel esperado.

### Procedimiento

Si usted decide participar en la investigación se realizará lo siguiente:

1. Se realizará una entrevista donde se recogerán datos personales y algunas preguntas sobre la investigación titulada: "Intervención de juego con origami y motricidad fina en niños de 5 años de una Institución Educativa Estatal de Lima, 2024"
2. Esta entrevista tendrá un tiempo aproximado de 10 minutos y se realizará en el ambiente de 5 años de la Institución Educativa N° 025 Confraternidad Peruano - Mexicano. Las respuestas al cuestionario serán codificadas usando un número de identificación y, por lo tanto, serán anónimas.

### Participación voluntaria (principio de autonomía):

Puede hacer todas las preguntas para aclarar sus dudas antes de decidir si desea participar o no, y su decisión será respetada. Posterior a la aceptación no desea continuar puede hacerlo sin ningún problema.

### Riesgo (principio de No maleficencia):

Indicar al participante la existencia que NO existe riesgo o daño al participar en la investigación. Sin embargo, en el caso que existan preguntas que le puedan generar incomodidad. Usted tiene la libertad de responderlas o no.

### Beneficios (principio de beneficencia):

Se le informará que los resultados de la investigación se le alcanzará a la institución al término de la investigación. No recibirá ningún beneficio económico ni de ninguna otra índole. El estudio no va a aportar a la salud individual de la persona, sin embargo, los resultados del estudio podrán convertirse en beneficio de la salud pública.



**Confidencialidad (principio de justicia):**

Los datos recolectados deben ser anónimos y no tener ninguna forma de identificar al participante. Garantizamos que la información que usted nos brinde es totalmente Confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de la investigación. Los datos permanecerán bajo custodia del investigador principal y pasado un tiempo determinado serán eliminados convenientemente.

**Problemas o preguntas:**

Si tiene preguntas sobre la investigación puede contactar con el Investigadoras Moscoso Palomino, Briggitt Annie, email [moscoso@ucvvirtual.edu.pe](mailto:moscoso@ucvvirtual.edu.pe), Sanchez Salvador, Estelita Noemi, email [esanchezsa88@ucvvirtual.edu.pe](mailto:esanchezsa88@ucvvirtual.edu.pe) y docente asesora Mendoza Núñez, Rossiciclo, email: [rmendozan@ucvvirtual.edu.pe](mailto:rmendozan@ucvvirtual.edu.pe)



**Consentimiento**

Después de haber leído los propósitos de la investigación autorizo participar en la investigación antes mencionada. Nombre y apellidos:

LIA ESTACIO BARRALES Fecha y hora: 8:20 AM

Nombre y apellidos: JUAN CARLOS ZEGARRA

Firma(s): [Handwritten Signature]

Fecha y hora: 94-04-24 8:20 AM

## Asentimiento Informado

Título de la investigación: *Intervención de juego con origami y motricidad fina en niños de 5 años de una Institución Educativa Estatal de Lima, 2024*. Investigadoras *Briggitt Annie Moscoso Palomino y Estelita Noemi Sanchez Salvador*.

### Propósito del estudio

Le invitamos a participar en la investigación titulada "*Intervención de juego con origami y motricidad fina en niños de 5 años de una Institución Educativa Estatal de Lima, 2024*", cuyo objetivo es Determinar cómo la intervención de juego con origami mejora la motricidad fina en niños de 5 años de una Institución Educativa Estatal de Lima, 2024. Esta investigación es desarrollada por estudiantes del programa de estudio Educación Inicial de la Universidad César Vallejo del campus Lima Norte, aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad y con el permiso de la institución Educativa N° 025 Confraternidad Peruano - Mexicano.



Describir el impacto del problema de la investigación. A nivel institucional, en el centro educativo en el distrito de Olivos en el que se realizó la investigación, se ha evidenciado que los alumnos de 5 años manifiestan dificultades en su motricidad fina debido a ello no logran realizar sus actividades escolares al nivel esperado.

### Procedimiento

Si usted decide participar en la investigación se realizará lo siguiente:

1. Se realizará una entrevista donde se recogerán datos personales y algunas preguntas sobre la investigación titulada: "*Intervención de juego con origami y motricidad fina en niños de 5 años de una Institución Educativa Estatal de Lima, 2024*"
2. Esta entrevista tendrá un tiempo aproximado de 10 minutos y se realizará en el ambiente de 5 años de la Institución Educativa N° 025 Confraternidad Peruano - Mexicano. Las respuestas al cuestionario serán codificadas usando un número de identificación y, por lo tanto, serán anónimas.

### Participación voluntaria (principio de autonomía):

Su menor hijo(a)/representado puede hacer todas las preguntas para aclarar sus dudas antes de decidir si desea participar o no, y su decisión será respetada. Posterior a que su hijo haya aceptado participar puede dejar de participar sin ningún problema.

### Riesgo (principio de No maleficencia):

La participación de su menor hijo(a)/representado en la investigación NO existirá riesgo o daño en la investigación. Sin embargo, en el caso que existan preguntas que le puedan generar incomodidad a su menor hijo(a)/representado tiene la libertad de responderlas o no.

### Beneficios (principio de beneficencia):



Mencionar que los resultados de la investigación se le alcanzará a la institución al término de la investigación. No recibirá ningún beneficio económico ni de ninguna otra índole.

El estudio no va a aportar a la salud individual de la persona, sin embargo, los resultados del estudio podrán convertirse en beneficio de la salud pública.

**Confidencialidad (principio de justicia):**

Los datos recolectados de la investigación deben ser anónimos y no tener ninguna forma de identificar al participante. Garantizamos que la información recogida en la encuesta o entrevista a su menor hijo(a)/representado es totalmente confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de la investigación. Los datos permanecerán bajo custodia del investigador principal y pasado un tiempo determinado serán eliminados convenientemente.

**Problemas o preguntas:**

Si tiene preguntas sobre la investigación puede contactar con el Investigadoras Moscoso Palomino, Briggitt Annie, email [moscoso@ucvvirtual.edu.pe](mailto:moscoso@ucvvirtual.edu.pe), Sanchez Salvador, Estelita Noemi, email [esanchezsa88@ucvvirtual.edu.pe](mailto:esanchezsa88@ucvvirtual.edu.pe) y docente asesora Mendoza Núñez, Rossicelo, email: [mendozan@ucvvirtual.edu.pe](mailto:mendozan@ucvvirtual.edu.pe)

**Asentimiento**

Después de haber leído los propósitos de la investigación autorizo que mi menor hijo(a)/representado participe en la investigación.

Nombre y apellidos:

Idoru CANCHARI ZEBARREN

Firma(s): [Firma manuscrita]

Fecha y hora: 14-09-24 08:20 AM



## Consentimiento Informado

Título de la investigación: Intervención de juego con origami y motricidad fina en niños de 5 años de una Institución Educativa Estatal de Lima, 2024. Investigadoras: Moscoso Palomino, Briggitt Annie y Sanchez Salvador, Estelita Noemi.

### Propósito del estudio

Le invitamos a participar en la investigación titulada "Intervención de juego con origami y motricidad fina en niños de 5 años de una Institución Educativa Estatal de Lima, 2024", cuyo objetivo es *Determinar cómo la intervención de juego con origami mejora la motricidad fina en niños de 5 años de una Institución Educativa Estatal de Lima, 2024*. Esta investigación es desarrollada por estudiantes del programa de estudio Educación Inicial de la Universidad César Vallejo del campus Lima Norte, aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad y con el permiso de la Institución Educativa N° 025 Confraternidad Peruano - Mexicano.

Describir el impacto del problema de la investigación. A nivel institucional, en el centro educativo en el distrito de Olivos en el que se realizó la investigación, se ha evidenciado que los alumnos de 5 años manifiestan dificultades en su motricidad fina debido a ello no logran realizar sus actividades escolares al nivel esperado.



### Procedimiento

Si usted decide participar en la investigación se realizará lo siguiente:

1. Se realizará una entrevista donde se recogerán datos personales y algunas preguntas sobre la investigación titulada: "Intervención de juego con origami y motricidad fina en niños de 5 años de una Institución Educativa Estatal de Lima, 2024"
2. Esta entrevista tendrá un tiempo aproximado de 10 minutos y se realizará en el ambiente de 5 años de la Institución Educativa N° 025 Confraternidad Peruano - Mexicano. Las respuestas al cuestionario serán codificadas usando un número de identificación y, por lo tanto, serán anónimas.

### Participación voluntaria (principio de autonomía):

Puede hacer todas las preguntas para aclarar sus dudas antes de decidir si desea participar o no, y su decisión será respetada. Posterior a la aceptación no desea continuar puede hacerlo sin ningún problema.

### Riesgo (principio de No maleficencia):

Indicar al participante la existencia que NO existe riesgo o daño al participar en la investigación. Sin embargo, en el caso que existan preguntas que le puedan generar incomodidad. Usted tiene la libertad de responderlas o no.

### Beneficios (principio de beneficencia):

Se le informará que los resultados de la investigación se le alcanzará a la institución al término de la investigación. No recibirá ningún beneficio económico ni de ninguna otra índole. El estudio no va a aportar a la salud individual de la persona, sin embargo, los resultados del estudio podrán convertirse en beneficio de la salud pública.

**Confidencialidad (principio de justicia):**

Los datos recolectados deben ser anónimos y no tener ninguna forma de identificar al participante. Garantizamos que la información que usted nos brinde es totalmente Confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de la investigación. Los datos permanecerán bajo custodia del investigador principal y pasado un tiempo determinado serán eliminados convenientemente.

**Problemas o preguntas:**

Si tiene preguntas sobre la investigación puede contactar con el Investigadoras Moscoso Palomino, Briggitt Annie, email [moscoso@ucvvirtual.edu.pe](mailto:moscoso@ucvvirtual.edu.pe), Sanchez Salvador, Estelita Noemi, email [esanchezsa88@ucvvirtual.edu.pe](mailto:esanchezsa88@ucvvirtual.edu.pe) y docente asesora Mendoza Núñez, Rossicielo, email: [rmendozan@ucvvirtual.edu.pe](mailto:rmendozan@ucvvirtual.edu.pe)



**Consentimiento**

Después de haber leído los propósitos de la investigación autorizo participar en la investigación antes mencionada. Nombre y apellidos:

Cyner Temoché Arribaspta Fecha y hora: 22 abril 2024  
8:9

Nombre y apellidos: Bilha Arribaspta Mives

Firma(s): [Handwritten Signature]

Fecha y hora: 22 abril 2024  
8:9

## Asentimiento Informado

Título de la investigación: *Intervención de juego con origami y motricidad fina en niños de 5 años de una Institución Educativa Estatal de Lima, 2024*. Investigadoras *Briggitt Annie Moscoso Palomino y Estelita Noemi Sanchez Salvador*.

### Propósito del estudio

Le invitamos a participar en la investigación titulada "*Intervención de juego con origami y motricidad fina en niños de 5 años de una Institución Educativa Estatal de Lima, 2024*", cuyo objetivo es Determinar cómo la intervención de juego con origami mejora la motricidad fina en niños de 5 años de una Institución Educativa Estatal de Lima, 2024. Esta investigación es desarrollada por estudiantes del programa de estudio Educación Inicial de la Universidad César Vallejo del campus Lima Norte, aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad y con el permiso de la institución Educativa N° 025 Confraternidad Peruano - Mexicano.



Describir el impacto del problema de la investigación. A nivel institucional, en el centro educativo en el distrito de Olivos en el que se realizó la investigación, se ha evidenciado que los alumnos de 5 años manifiestan dificultades en su motricidad fina debido a ello no logran realizar sus actividades escolares al nivel esperado.

### Procedimiento

Si usted decide participar en la investigación se realizará lo siguiente:

1. Se realizará una entrevista donde se recogerán datos personales y algunas preguntas sobre la investigación titulada: "*Intervención de juego con origami y motricidad fina en niños de 5 años de una Institución Educativa Estatal de Lima, 2024*"
2. Esta entrevista tendrá un tiempo aproximado de 10 minutos y se realizará en el ambiente de 5 años de la Institución Educativa N° 025 Confraternidad Peruano - Mexicano. Las respuestas al cuestionario serán codificadas usando un número de identificación y, por lo tanto, serán anónimas.

### Participación voluntaria (principio de autonomía):

Su menor hijo(a)/representado puede hacer todas las preguntas para aclarar sus dudas antes de decidir si desea participar o no, y su decisión será respetada. Posterior a que su hijo haya aceptado participar puede dejar de participar sin ningún problema.

### Riesgo (principio de No maleficencia):

La participación de su menor hijo(a)/representado en la investigación NO existirá riesgo o daño en la investigación. Sin embargo, en el caso que existan preguntas que le puedan generar incomodidad a su menor hijo(a)/representado tiene la libertad de responderlas o no.

### Beneficios (principio de beneficencia):

Mencionar que los resultados de la investigación se le alcanzará a la institución al término de la investigación. No recibirá ningún beneficio económico ni de ninguna otra índole.

El estudio no va a aportar a la salud individual de la persona, sin embargo, los resultados del estudio podrán convertirse en beneficio de la salud pública.

**Confidencialidad (principio de justicia):**

Los datos recolectados de la investigación deben ser anónimos y no tener ninguna forma de identificar al participante. Garantizamos que la información recogida en la encuesta o entrevista a su menor hijo(a)/representado es totalmente confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de la investigación. Los datos permanecerán bajo custodia del investigador principal y pasado un tiempo determinado serán eliminados convenientemente.

**Problemas o preguntas:**

Si tiene preguntas sobre la investigación puede contactar con el Investigadoras Moscoso Palomino, Briggitt Annie, email [moscoso@ucvvirtual.edu.pe](mailto:moscoso@ucvvirtual.edu.pe) , Sanchez Salvador, Estelita Noemi, email [esanchezsa88@ucvvirtual.edu.pe](mailto:esanchezsa88@ucvvirtual.edu.pe) y docente asesora Mendoza Núñez, Rossicielo, email: [rmendozan@ucvvirtual.edu.pe](mailto:rmendozan@ucvvirtual.edu.pe)

**Asentimiento**

Después de haber leído los propósitos de la investigación autorizo que mi menor hijo(a)/representado participe en la investigación.

Nombre y apellidos:

Bilha Arribas Plata Mixes

Firma(s): [Firma]

Fecha y hora: 22 8:9



## Consentimiento Informado

Título de la investigación: Intervención de juego con origami y motricidad fina en niños de 5 años de una Institución Educativa Estatal de Lima, 2024. Investigadoras: Moscoso Palomino, Briggitt Annie y Sanchez Salvador, Estelita Noemi.

### Propósito del estudio

Le invitamos a participar en la investigación titulada "Intervención de juego con origami y motricidad fina en niños de 5 años de una Institución Educativa Estatal de Lima, 2024", cuyo objetivo es *Determinar cómo la intervención de juego con origami mejora la motricidad fina en niños de 5 años de una Institución Educativa Estatal de Lima, 2024*. Esta investigación es desarrollada por estudiantes del programa de estudio Educación Inicial de la Universidad César Vallejo del campus Lima Norte, aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad y con el permiso de la Institución Educativa N° 025 Confraternidad Peruano - Mexicano.

Describir el impacto del problema de la investigación. A nivel institucional, en el centro educativo en el distrito de Olivos en el que se realizó la investigación, se ha evidenciado que los alumnos de 5 años manifiestan dificultades en su motricidad fina debido a ello no logran realizar sus actividades escolares al nivel esperado.

### Procedimiento

Si usted decide participar en la investigación se realizará lo siguiente:

1. Se realizará una entrevista donde se recogerán datos personales y algunas preguntas sobre la investigación titulada: "Intervención de juego con origami y motricidad fina en niños de 5 años de una Institución Educativa Estatal de Lima, 2024"
2. Esta entrevista tendrá un tiempo aproximado de 10 minutos y se realizará en el ambiente de 5 años de la Institución Educativa N° 025 Confraternidad Peruano - Mexicano. Las respuestas al cuestionario serán codificadas usando un número de identificación y, por lo tanto, serán anónimas.

### Participación voluntaria (principio de autonomía):

Puede hacer todas las preguntas para aclarar sus dudas antes de decidir si desea participar o no, y su decisión será respetada. Posterior a la aceptación no desea continuar puede hacerlo sin ningún problema.

### Riesgo (principio de No maleficencia):

Indicar al participante la existencia que NO existe riesgo o daño al participar en la investigación. Sin embargo, en el caso que existan preguntas que le puedan generar incomodidad. Usted tiene la libertad de responderlas o no.

### Beneficios (principio de beneficencia):

Se le informará que los resultados de la investigación se le alcanzará a la institución al término de la investigación. No recibirá ningún beneficio económico ni de ninguna otra índole. El estudio no va a aportar a la salud individual de la persona, sin embargo, los resultados del estudio podrán convertirse en beneficio de la salud pública.



**Confidencialidad (principio de justicia):**

Los datos recolectados deben ser anónimos y no tener ninguna forma de identificar al participante. Garantizamos que la información que usted nos brinde es totalmente Confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de la investigación. Los datos permanecerán bajo custodia del investigador principal y pasado un tiempo determinado serán eliminados convenientemente.

**Problemas o preguntas:**

Si tiene preguntas sobre la investigación puede contactar con el Investigadoras Moscoso Palomino, Briggitt Annie, email [moscoso@ucvvirtual.edu.pe](mailto:moscoso@ucvvirtual.edu.pe), Sanchez Salvador, Estelita Noemi, email [esanchezsa88@ucvvirtual.edu.pe](mailto:esanchezsa88@ucvvirtual.edu.pe) y docente asesora Mendoza Núñez, Rossicielo, email: [rmendozan@ucvvirtual.edu.pe](mailto:rmendozan@ucvvirtual.edu.pe)



**Consentimiento**

Después de haber leído los propósitos de la investigación autorizo participar en la investigación antes mencionada. Nombre y apellidos:

Axel Jungkoak Jesus Rios Fecha y hora: .....

Nombre y apellidos: Marisk Alexandra Tami Rios

Firma(s): [Signature]

Fecha y hora: Lunes 20 de abril de 2024

## Asentimiento Informado

Título de la investigación: *Intervención de juego con origami y motricidad fina en niños de 5 años de una Institución Educativa Estatal de Lima, 2024*. Investigadoras *Briggitt Annie Moscoso Palomino y Estelita Noemi Sanchez Salvador*.

### Propósito del estudio

Le invitamos a participar en la investigación titulada "*Intervención de juego con origami y motricidad fina en niños de 5 años de una Institución Educativa Estatal de Lima, 2024*", cuyo objetivo es Determinar cómo la intervención de juego con origami mejora la motricidad fina en niños de 5 años de una Institución Educativa Estatal de Lima, 2024. Esta investigación es desarrollada por estudiantes del programa de estudio Educación Inicial de la Universidad César Vallejo del campus Lima Norte, aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad y con el permiso de la institución Educativa N° 025 Confraternidad Peruano - Mexicano.

Describir el impacto del problema de la investigación. A nivel institucional, en el centro educativo en el distrito de Olivos en el que se realizó la investigación, se ha evidenciado que los alumnos de 5 años manifiestan dificultades en su motricidad fina debido a ello no logran realizar sus actividades escolares al nivel esperado.

### Procedimiento

Si usted decide participar en la investigación se realizará lo siguiente:

1. Se realizará una entrevista donde se recogerán datos personales y algunas preguntas sobre la investigación titulada: "*Intervención de juego con origami y motricidad fina en niños de 5 años de una Institución Educativa Estatal de Lima, 2024*"
2. Esta entrevista tendrá un tiempo aproximado de 10 minutos y se realizará en el ambiente de 5 años de la Institución Educativa N° 025 Confraternidad Peruano - Mexicano. Las respuestas al cuestionario serán codificadas usando un número de identificación y, por lo tanto, serán anónimas.

### Participación voluntaria (principio de autonomía):

Su menor hijo(a)/representado puede hacer todas las preguntas para aclarar sus dudas antes de decidir si desea participar o no, y su decisión será respetada. Posterior a que su hijo haya aceptado participar puede dejar de participar sin ningún problema.

### Riesgo (principio de No maleficencia):

La participación de su menor hijo(a)/representado en la investigación NO existirá riesgo o daño en la investigación. Sin embargo, en el caso que existan preguntas que le puedan generar incomodidad a su menor hijo(a)/representado tiene la libertad de responderlas o no.

### Beneficios (principio de beneficencia):





Mencionar que los resultados de la investigación se le alcanzará a la institución al término de la investigación. No recibirá ningún beneficio económico ni de ninguna otra índole.

El estudio no va a aportar a la salud individual de la persona, sin embargo, los resultados del estudio podrán convertirse en beneficio de la salud pública.

**Confidencialidad (principio de justicia):**

Los datos recolectados de la investigación deben ser anónimos y no tener ninguna forma de identificar al participante. Garantizamos que la información recogida en la encuesta o entrevista a su menor hijo(a)/representado es totalmente confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de la investigación. Los datos permanecerán bajo custodia del investigador principal y pasado un tiempo determinado serán eliminados convenientemente.

**Problemas o preguntas:**

Si tiene preguntas sobre la investigación puede contactar con el Investigadoras Moscoso Palomino, Briggitt Annie, email [moscoso@ucvvirtual.edu.pe](mailto:moscoso@ucvvirtual.edu.pe) , Sanchez Salvador, Estelita Noemi, email [esanchezsa88@ucvvirtual.edu.pe](mailto:esanchezsa88@ucvvirtual.edu.pe) y docente asesora Mendoza Núñez, Rossicelo, email: [mendozan@ucvvirtual.edu.pe](mailto:mendozan@ucvvirtual.edu.pe)

**Asentimiento**

Después de haber leído los propósitos de la investigación autorizo que mi menor hijo(a)/representado participe en la investigación.

Nombre y apellidos:

Marissa Alexandin Jesus RFO

Firma(s): 

Fecha y hora: Lunes 20 de Abril de 2024



## Consentimiento Informado

Título de la investigación: Intervención de juego con origami y motricidad fina en niños de 5 años de una Institución Educativa Estatal de Lima, 2024. Investigadoras: Moscoso Palomino, Briggitt Annie y Sanchez Salvador, Estelita Noemi.

### Propósito del estudio

Le invitamos a participar en la investigación titulada *"Intervención de juego con origami y motricidad fina en niños de 5 años de una Institución Educativa Estatal de Lima, 2024"*, cuyo objetivo es *Determinar cómo la intervención de juego con origami mejora la motricidad fina en niños de 5 años de una Institución Educativa Estatal de Lima, 2024*. Esta investigación es desarrollada por estudiantes del programa de estudio Educación Inicial de la Universidad César Vallejo del campus Lima Norte, aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad y con el permiso de la Institución Educativa N° 025 Confraternidad Peruano - Mexicano.

Describir el impacto del problema de la investigación. A nivel institucional, en el centro educativo en el distrito de Olivos en el que se realizó la investigación, se ha evidenciado que los alumnos de 5 años manifiestan dificultades en su motricidad fina debido a ello no logran realizar sus actividades escolares al nivel esperado.



### Procedimiento

Si usted decide participar en la investigación se realizará lo siguiente:

1. Se realizará una entrevista donde se recogerán datos personales y algunas preguntas sobre la investigación titulada: "Intervención de juego con origami y motricidad fina en niños de 5 años de una Institución Educativa Estatal de Lima, 2024"
2. Esta entrevista tendrá un tiempo aproximado de 10 minutos y se realizará en el ambiente de 5 años de la Institución Educativa N° 025 Confraternidad Peruano - Mexicano. Las respuestas al cuestionario serán codificadas usando un número de identificación y, por lo tanto, serán anónimas.

### Participación voluntaria (principio de autonomía):

Puede hacer todas las preguntas para aclarar sus dudas antes de decidir si desea participar o no, y su decisión será respetada. Posterior a la aceptación no desea continuar puede hacerlo sin ningún problema.

### Riesgo (principio de No maleficencia):

Indicar al participante la existencia que NO existe riesgo o daño al participar en la investigación. Sin embargo, en el caso que existan preguntas que le puedan generar incomodidad. Usted tiene la libertad de responderlas o no.

### Beneficios (principio de beneficencia):

Se le informará que los resultados de la investigación se le alcanzará a la institución al término de la investigación. No recibirá ningún beneficio económico ni de ninguna otra índole. El estudio no va a aportar a la salud individual de la persona, sin embargo, los resultados del estudio podrán convertirse en beneficio de la salud pública.

**Confidencialidad (principio de justicia):**

Los datos recolectados deben ser anónimos y no tener ninguna forma de identificar al participante. Garantizamos que la información que usted nos brinde es totalmente Confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de la investigación. Los datos permanecerán bajo custodia del investigador principal y pasado un tiempo determinado serán eliminados convenientemente.

**Problemas o preguntas:**

Si tiene preguntas sobre la investigación puede contactar con el Investigadoras Moscoso Palomino, Briggitt Annie, email [moscoso@ucvvirtual.edu.pe](mailto:moscoso@ucvvirtual.edu.pe), Sanchez Salvador, Estelita Noemi, email [esanchezsa88@ucvvirtual.edu.pe](mailto:esanchezsa88@ucvvirtual.edu.pe) y docente asesora Mendoza Núñez, Rossicelo, email: [mendozan@ucvvirtual.edu.pe](mailto:mendozan@ucvvirtual.edu.pe)



**Consentimiento**

Después de haber leído los propósitos de la investigación autorizo participar en la investigación antes mencionada. Nombre y apellidos:

Milan Guillermo Perez Alarcón Fecha y hora: 22/04/24 08:03 AM

Nombre y apellidos: Rosa Ines Alarcón Montero

Firma(s): *Rosa Ines Alarcón Montero*

Fecha y hora: 08:03 AM 22/04/24

## Asentimiento Informado

Título de la investigación: *Intervención de juego con origami y motricidad fina en niños de 5 años de una Institución Educativa Estatal de Lima, 2024*. Investigadoras *Briggitt Annie Moscoso Palomino y Estelita Noemi Sanchez Salvador*.

### Propósito del estudio

Le invitamos a participar en la investigación titulada "*Intervención de juego con origami y motricidad fina en niños de 5 años de una Institución Educativa Estatal de Lima, 2024*", cuyo objetivo es Determinar cómo la intervención de juego con origami mejora la motricidad fina en niños de 5 años de una Institución Educativa Estatal de Lima, 2024. Esta investigación es desarrollada por estudiantes del programa de estudio Educación Inicial de la Universidad César Vallejo del campus Lima Norte, aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad y con el permiso de la institución Educativa N° 025 Confraternidad Peruano - Mexicano.



Describir el impacto del problema de la investigación. A nivel institucional, en el centro educativo en el distrito de Olivos en el que se realizó la investigación, se ha evidenciado que los alumnos de 5 años manifiestan dificultades en su motricidad fina debido a ello no logran realizar sus actividades escolares al nivel esperado.

### Procedimiento

Si usted decide participar en la investigación se realizará lo siguiente:

1. Se realizará una entrevista donde se recogerán datos personales y algunas preguntas sobre la investigación titulada: "*Intervención de juego con origami y motricidad fina en niños de 5 años de una Institución Educativa Estatal de Lima, 2024*"
2. Esta entrevista tendrá un tiempo aproximado de 10 minutos y se realizará en el ambiente de 5 años de la Institución Educativa N° 025 Confraternidad Peruano - Mexicano. Las respuestas al cuestionario serán codificadas usando un número de identificación y, por lo tanto, serán anónimas.

### Participación voluntaria (principio de autonomía):

Su menor hijo(a)/representado puede hacer todas las preguntas para aclarar sus dudas antes de decidir si desea participar o no, y su decisión será respetada. Posterior a que su hijo haya aceptado participar puede dejar de participar sin ningún problema.

### Riesgo (principio de No maleficencia):

La participación de su menor hijo(a)/representado en la investigación NO existirá riesgo o daño en la investigación. Sin embargo, en el caso que existan preguntas que le puedan generar incomodidad a su menor hijo(a)/representado tiene la libertad de responderlas o no.

### Beneficios (principio de beneficencia):

Mencionar que los resultados de la investigación se le alcanzará a la institución al término de la investigación. No recibirá ningún beneficio económico ni de ninguna otra índole.

El estudio no va a aportar a la salud individual de la persona, sin embargo, los resultados del estudio podrán convertirse en beneficio de la salud pública.

**Confidencialidad (principio de justicia):**

Los datos recolectados de la investigación deben ser anónimos y no tener ninguna forma de identificar al participante. Garantizamos que la información recogida en la encuesta o entrevista a su menor hijo(a)/representado es totalmente confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de la investigación. Los datos permanecerán bajo custodia del investigador principal y pasado un tiempo determinado serán eliminados convenientemente.

**Problemas o preguntas:**

Si tiene preguntas sobre la investigación puede contactar con el Investigadoras Moscoso Palomino, Briggitt Annie, email [moscoso@ucvvirtual.edu.pe](mailto:moscoso@ucvvirtual.edu.pe), Sanchez Salvador, Estelita Noemi, email [esanchezsa88@ucvvirtual.edu.pe](mailto:esanchezsa88@ucvvirtual.edu.pe) y docente asesora Mendoza Núñez, Rossicelo, email: [mendozan@ucvvirtual.edu.pe](mailto:mendozan@ucvvirtual.edu.pe)

**Asentimiento**

Después de haber leído los propósitos de la investigación autorizo que mi menor hijo(a)/representado participe en la investigación.

Nombre y apellidos:

Rosa Ines Alarcón Montero

Firma(s):

Rosa I. M.

Fecha y hora: 08:03 AM 22/04/24



## Consentimiento Informado

Título de la investigación: Intervención de juego con origami y motricidad fina en niños de 5 años de una Institución Educativa Estatal de Lima, 2024. Investigadoras: Moscoso Palomino, Briggitt Annie y Sanchez Salvador, Estelita Noemi.

### Propósito del estudio

Le invitamos a participar en la investigación titulada "Intervención de juego con origami y motricidad fina en niños de 5 años de una Institución Educativa Estatal de Lima, 2024", cuyo objetivo es *Determinar cómo la intervención de juego con origami mejora la motricidad fina en niños de 5 años de una Institución Educativa Estatal de Lima, 2024*. Esta investigación es desarrollada por estudiantes del programa de estudio Educación Inicial de la Universidad César Vallejo del campus Lima Norte, aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad y con el permiso de la Institución Educativa N° 025 Confraternidad Peruano - Mexicano.

Describir el impacto del problema de la investigación. A nivel institucional, en el centro educativo en el distrito de Olivos en el que se realizó la investigación, se ha evidenciado que los alumnos de 5 años manifiestan dificultades en su motricidad fina debido a ello no logran realizar sus actividades escolares al nivel esperado.



### Procedimiento

Si usted decide participar en la investigación se realizará lo siguiente:

1. Se realizará una entrevista donde se recogerán datos personales y algunas preguntas sobre la investigación titulada: "Intervención de juego con origami y motricidad fina en niños de 5 años de una Institución Educativa Estatal de Lima, 2024"
2. Esta entrevista tendrá un tiempo aproximado de 10 minutos y se realizará en el ambiente de 5 años de la Institución Educativa N° 025 Confraternidad Peruano - Mexicano. Las respuestas al cuestionario serán codificadas usando un número de identificación y, por lo tanto, serán anónimas.

### Participación voluntaria (principio de autonomía):

Puede hacer todas las preguntas para aclarar sus dudas antes de decidir si desea participar o no, y su decisión será respetada. Posterior a la aceptación no desea continuar puede hacerlo sin ningún problema.

### Riesgo (principio de No maleficencia):

Indicar al participante la existencia que NO existe riesgo o daño al participar en la investigación. Sin embargo, en el caso que existan preguntas que le puedan generar incomodidad. Usted tiene la libertad de responderlas o no.

### Beneficios (principio de beneficencia):

Se le informará que los resultados de la investigación se le alcanzará a la institución al término de la investigación. No recibirá ningún beneficio económico ni de ninguna otra índole. El estudio no va a aportar a la salud individual de la persona, sin embargo, los resultados del estudio podrán convertirse en beneficio de la salud pública.

**Confidencialidad (principio de justicia):**

Los datos recolectados deben ser anónimos y no tener ninguna forma de identificar al participante. Garantizamos que la información que usted nos brinde es totalmente Confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de la investigación. Los datos permanecerán bajo custodia del investigador principal y pasado un tiempo determinado serán eliminados convenientemente.

**Problemas o preguntas:**

Si tiene preguntas sobre la investigación puede contactar con el Investigadoras Moscoso Palomino, Briggitt Annie, email [moscoso@ucvvirtual.edu.pe](mailto:moscoso@ucvvirtual.edu.pe), Sanchez Salvador, Estelita Noemí, email [esanchezsa88@ucvvirtual.edu.pe](mailto:esanchezsa88@ucvvirtual.edu.pe) y docente asesora Mendoza Núñez, Rossicelo, email: [rmendozan@ucvvirtual.edu.pe](mailto:rmendozan@ucvvirtual.edu.pe)

**Consentimiento**

Después de haber leído los propósitos de la investigación autorizo participar en la investigación antes mencionada. Nombre y apellidos:

ALEXANDER LENIN MUÑOZ Fecha y hora: 8.12 22-04-24

Nombre y apellidos: Roxana A. MORENO E

Firma(s): *Roxana Moreno E*

Fecha y hora: 8.12 24-04-24



## Asentimiento Informado

Título de la investigación: *Intervención de juego con origami y motricidad fina en niños de 5 años de una Institución Educativa Estatal de Lima, 2024*. Investigadoras *Briggitt Annie Moscoso Palomino y Estelita Noemi Sanchez Salvador*.

### Propósito del estudio

Le invitamos a participar en la investigación titulada "*Intervención de juego con origami y motricidad fina en niños de 5 años de una Institución Educativa Estatal de Lima, 2024*", cuyo objetivo es Determinar cómo la intervención de juego con origami mejora la motricidad fina en niños de 5 años de una Institución Educativa Estatal de Lima, 2024. Esta investigación es desarrollada por estudiantes del programa de estudio Educación Inicial de la Universidad César Vallejo del campus Lima Norte, aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad y con el permiso de la institución Educativa N° 025 Confraternidad Peruano - Mexicano.



Describir el impacto del problema de la investigación. A nivel institucional, en el centro educativo en el distrito de Olivos en el que se realizó la investigación, se ha evidenciado que los alumnos de 5 años manifiestan dificultades en su motricidad fina debido a ello no logran realizar sus actividades escolares al nivel esperado.

### Procedimiento

Si usted decide participar en la investigación se realizará lo siguiente:

1. Se realizará una entrevista donde se recogerán datos personales y algunas preguntas sobre la investigación titulada: "*Intervención de juego con origami y motricidad fina en niños de 5 años de una Institución Educativa Estatal de Lima, 2024*"
2. Esta entrevista tendrá un tiempo aproximado de 10 minutos y se realizará en el ambiente de 5 años de la Institución Educativa N° 025 Confraternidad Peruano - Mexicano. Las respuestas al cuestionario serán codificadas usando un número de identificación y, por lo tanto, serán anónimas.

### Participación voluntaria (principio de autonomía):

Su menor hijo(a)/representado puede hacer todas las preguntas para aclarar sus dudas antes de decidir si desea participar o no, y su decisión será respetada. Posterior a que su hijo haya aceptado participar puede dejar de participar sin ningún problema.

### Riesgo (principio de No maleficencia):

La participación de su menor hijo(a)/representado en la investigación NO existirá riesgo o daño en la investigación. Sin embargo, en el caso que existan preguntas que le puedan generar incomodidad a su menor hijo(a)/representado tiene la libertad de responderlas o no.

### Beneficios (principio de beneficencia):



Mencionar que los resultados de la investigación se le alcanzará a la institución al término de la investigación. No recibirá ningún beneficio económico ni de ninguna otra índole.

El estudio no va a aportar a la salud individual de la persona, sin embargo, los resultados del estudio podrán convertirse en beneficio de la salud pública.

**Confidencialidad (principio de justicia):**

Los datos recolectados de la investigación deben ser anónimos y no tener ninguna forma de identificar al participante. Garantizamos que la información recogida en la encuesta o entrevista a su menor hijo(a)/representado es totalmente confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de la investigación. Los datos permanecerán bajo custodia del investigador principal y pasado un tiempo determinado serán eliminados convenientemente.

**Problemas o preguntas:**

Si tiene preguntas sobre la investigación puede contactar con el Investigadoras Moscoso Palomino, Briggitt Annie, email [moscoso@ucvvirtual.edu.pe](mailto:moscoso@ucvvirtual.edu.pe) , Sanchez Salvador, Estelita Noemi, email [esanchezsa88@ucvvirtual.edu.pe](mailto:esanchezsa88@ucvvirtual.edu.pe) y docente asesora Mendoza Núñez, Rossicelo, email: [mendozan@ucvvirtual.edu.pe](mailto:mendozan@ucvvirtual.edu.pe)

**Asentimiento**

Después de haber leído los propósitos de la investigación autorizo que mi menor hijo(a)/representado participe en la investigación.

Nombre y apellidos:

*Karanga ed. Morano Espinoza*

Firma(s): *[Firma manuscrita]*

Fecha y hora: *22.04.24*



## Consentimiento Informado

Título de la investigación: Intervención de juego con origami y motricidad fina en niños de 5 años de una Institución Educativa Estatal de Lima, 2024. Investigadoras: Moscoso Palomino, Briggitt Annie y Sanchez Salvador, Estelita Noemi.

### Propósito del estudio

Le invitamos a participar en la investigación titulada *"Intervención de juego con origami y motricidad fina en niños de 5 años de una Institución Educativa Estatal de Lima, 2024"*, cuyo objetivo es *Determinar cómo la intervención de juego con origami mejora la motricidad fina en niños de 5 años de una Institución Educativa Estatal de Lima, 2024*. Esta investigación es desarrollada por estudiantes del programa de estudio Educación Inicial de la Universidad César Vallejo del campus Lima Norte, aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad y con el permiso de la Institución Educativa N° 025 Confraternidad Peruano - Mexicano.

Describir el impacto del problema de la investigación. A nivel institucional, en el centro educativo en el distrito de Olivos en el que se realizó la investigación, se ha evidenciado que los alumnos de 5 años manifiestan dificultades en su motricidad fina debido a ello no logran realizar sus actividades escolares al nivel esperado.

### Procedimiento

Si usted decide participar en la investigación se realizará lo siguiente:

1. Se realizará una entrevista donde se recogerán datos personales y algunas preguntas sobre la investigación titulada: "Intervención de juego con origami y motricidad fina en niños de 5 años de una Institución Educativa Estatal de Lima, 2024"
2. Esta entrevista tendrá un tiempo aproximado de 10 minutos y se realizará en el ambiente de 5 años de la Institución Educativa N° 025 Confraternidad Peruano - Mexicano. Las respuestas al cuestionario serán codificadas usando un número de identificación y, por lo tanto, serán anónimas.

### Participación voluntaria (principio de autonomía):

Puede hacer todas las preguntas para aclarar sus dudas antes de decidir si desea participar o no, y su decisión será respetada. Posterior a la aceptación no desea continuar puede hacerlo sin ningún problema.

### Riesgo (principio de No maleficencia):

Indicar al participante la existencia que NO existe riesgo o daño al participar en la investigación. Sin embargo, en el caso que existan preguntas que le puedan generar incomodidad. Usted tiene la libertad de responderlas o no.

### Beneficios (principio de beneficencia):

Se le informará que los resultados de la investigación se le alcanzará a la institución al término de la investigación. No recibirá ningún beneficio económico ni de ninguna otra índole. El estudio no va a aportar a la salud individual de la persona, sin embargo, los resultados del estudio podrán convertirse en beneficio de la salud pública.



**Confidencialidad (principio de justicia):**

Los datos recolectados deben ser anónimos y no tener ninguna forma de identificar al participante. Garantizamos que la información que usted nos brinde es totalmente Confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de la investigación. Los datos permanecerán bajo custodia del investigador principal y pasado un tiempo determinado serán eliminados convenientemente.

**Problemas o preguntas:**

Si tiene preguntas sobre la investigación puede contactar con el Investigadoras Moscoso Palomino, Briggitt Annie, email [moscoso@ucvvirtual.edu.pe](mailto:moscoso@ucvvirtual.edu.pe), Sanchez Salvador, Estelita Noemí, email [esanchezsa88@ucvvirtual.edu.pe](mailto:esanchezsa88@ucvvirtual.edu.pe) y docente asesora Mendoza Núñez, Rossicielo, email: [rmendozan@ucvvirtual.edu.pe](mailto:rmendozan@ucvvirtual.edu.pe)



**Consentimiento**

Después de haber leído los propósitos de la investigación autorizo participar en la investigación antes mencionada. Nombre y apellidos:

Daphne Dely Palomino Huaman Fecha y hora: 10-05-24

Nombre y apellidos: Rosmery Huaman Chipana

Firma(s): *Rosmery*

Fecha y hora: 10-04-24

## Asentimiento Informado

Título de la investigación: *Intervención de juego con origami y motricidad fina en niños de 5 años de una Institución Educativa Estatal de Lima, 2024*. Investigadoras *Briggitt Annie Moscoso Palomino y Estelita Noemi Sanchez Salvador*.

### Propósito del estudio

Le invitamos a participar en la investigación titulada "*Intervención de juego con origami y motricidad fina en niños de 5 años de una Institución Educativa Estatal de Lima, 2024*", cuyo objetivo es Determinar cómo la intervención de juego con origami mejora la motricidad fina en niños de 5 años de una Institución Educativa Estatal de Lima, 2024. Esta investigación es desarrollada por estudiantes del programa de estudio Educación Inicial de la Universidad César Vallejo del campus Lima Norte, aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad y con el permiso de la institución Educativa N° 025 Confraternidad Peruano - Mexicano.



Describir el impacto del problema de la investigación. A nivel institucional, en el centro educativo en el distrito de Olivos en el que se realizó la investigación, se ha evidenciado que los alumnos de 5 años manifiestan dificultades en su motricidad fina debido a ello no logran realizar sus actividades escolares al nivel esperado.

### Procedimiento

Si usted decide participar en la investigación se realizará lo siguiente:

1. Se realizará una entrevista donde se recogerán datos personales y algunas preguntas sobre la investigación titulada: "*Intervención de juego con origami y motricidad fina en niños de 5 años de una Institución Educativa Estatal de Lima, 2024*"
2. Esta entrevista tendrá un tiempo aproximado de 10 minutos y se realizará en el ambiente de 5 años de la Institución Educativa N° 025 Confraternidad Peruano - Mexicano. Las respuestas al cuestionario serán codificadas usando un número de identificación y, por lo tanto, serán anónimas.

### Participación voluntaria (principio de autonomía):

Su menor hijo(a)/representado puede hacer todas las preguntas para aclarar sus dudas antes de decidir si desea participar o no, y su decisión será respetada. Posterior a que su hijo haya aceptado participar puede dejar de participar sin ningún problema.

### Riesgo (principio de No maleficencia):

La participación de su menor hijo(a)/representado en la investigación NO existirá riesgo o daño en la investigación. Sin embargo, en el caso que existan preguntas que le puedan generar incomodidad a su menor hijo(a)/representado tiene la libertad de responderlas o no.

### Beneficios (principio de beneficencia):

Mencionar que los resultados de la investigación se le alcanzará a la institución al término de la investigación. No recibirá ningún beneficio económico ni de ninguna otra índole.

El estudio no va a aportar a la salud individual de la persona, sin embargo, los resultados del estudio podrán convertirse en beneficio de la salud pública.

**Confidencialidad (principio de justicia):**

Los datos recolectados de la investigación deben ser anónimos y no tener ninguna forma de identificar al participante. Garantizamos que la información recogida en la encuesta o entrevista a su menor hijo(a)/representado es totalmente confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de la investigación. Los datos permanecerán bajo custodia del investigador principal y pasado un tiempo determinado serán eliminados convenientemente.

**Problemas o preguntas:**

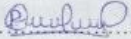
Si tiene preguntas sobre la investigación puede contactar con el Investigadoras Moscoso Palomino, Briggitt Annie, email [moscoso@ucvvirtual.edu.pe](mailto:moscoso@ucvvirtual.edu.pe) , Sanchez Salvador, Estelita Noemi, email [esanchezsa88@ucvvirtual.edu.pe](mailto:esanchezsa88@ucvvirtual.edu.pe) y docente asesora Mendoza Núñez, Rossicelo, email: [mendozan@ucvvirtual.edu.pe](mailto:mendozan@ucvvirtual.edu.pe)

**Asentimiento**

Después de haber leído los propósitos de la investigación autorizo que mi menor hijo(a)/representado participe en la investigación.

Nombre y apellidos:

Rosmary Huaman chiyana

Firma(s): 

Fecha y hora: 10-04-24



## Consentimiento Informado

Título de la investigación: Intervención de juego con origami y motricidad fina en niños de 5 años de una Institución Educativa Estatal de Lima, 2024. Investigadoras: Moscoso Palomino, Briggitt Annie y Sanchez Salvador, Estelita Noemi.

### Propósito del estudio

Le invitamos a participar en la investigación titulada "Intervención de juego con origami y motricidad fina en niños de 5 años de una Institución Educativa Estatal de Lima, 2024", cuyo objetivo es *Determinar cómo la intervención de juego con origami mejora la motricidad fina en niños de 5 años de una Institución Educativa Estatal de Lima, 2024*. Esta investigación es desarrollada por estudiantes del programa de estudio Educación Inicial de la Universidad César Vallejo del campus Lima Norte, aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad y con el permiso de la Institución Educativa N° 025 Confraternidad Peruano - Mexicano.

Describir el impacto del problema de la investigación. A nivel institucional, en el centro educativo en el distrito de Olivos en el que se realizó la investigación, se ha evidenciado que los alumnos de 5 años manifiestan dificultades en su motricidad fina debido a ello no logran realizar sus actividades escolares al nivel esperado.



### Procedimiento

Si usted decide participar en la investigación se realizará lo siguiente:

1. Se realizará una entrevista donde se recogerán datos personales y algunas preguntas sobre la investigación titulada: "Intervención de juego con origami y motricidad fina en niños de 5 años de una Institución Educativa Estatal de Lima, 2024"
2. Esta entrevista tendrá un tiempo aproximado de 10 minutos y se realizará en el ambiente de 5 años de la Institución Educativa N° 025 Confraternidad Peruano - Mexicano. Las respuestas al cuestionario serán codificadas usando un número de identificación y, por lo tanto, serán anónimas.

### Participación voluntaria (principio de autonomía):

Puede hacer todas las preguntas para aclarar sus dudas antes de decidir si desea participar o no, y su decisión será respetada. Posterior a la aceptación no desea continuar puede hacerlo sin ningún problema.

### Riesgo (principio de No maleficencia):

Indicar al participante la existencia que NO existe riesgo o daño al participar en la investigación. Sin embargo, en el caso que existan preguntas que le puedan generar incomodidad. Usted tiene la libertad de responderlas o no.

### Beneficios (principio de beneficencia):

Se le informará que los resultados de la investigación se le alcanzará a la institución al término de la investigación. No recibirá ningún beneficio económico ni de ninguna otra índole. El estudio no va a aportar a la salud individual de la persona, sin embargo, los resultados del estudio podrán convertirse en beneficio de la salud pública.

**Confidencialidad (principio de justicia):**

Los datos recolectados deben ser anónimos y no tener ninguna forma de identificar al participante. Garantizamos que la información que usted nos brinde es totalmente Confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de la investigación. Los datos permanecerán bajo custodia del investigador principal y pasado un tiempo determinado serán eliminados convenientemente.

**Problemas o preguntas:**

Si tiene preguntas sobre la investigación puede contactar con el Investigadoras Moscoso Palomino, Briggitt Annie, email [moscoso@ucvvirtual.edu.pe](mailto:moscoso@ucvvirtual.edu.pe), Sanchez Salvador, Estelita Noemi, email [esanchezsa88@ucvvirtual.edu.pe](mailto:esanchezsa88@ucvvirtual.edu.pe) y docente asesora Mendoza Núñez, Rossicielo, email: [rmendozan@ucvvirtual.edu.pe](mailto:rmendozan@ucvvirtual.edu.pe)



**Consentimiento**

Después de haber leído los propósitos de la investigación autorizo participar en la investigación antes mencionada. Nombre y apellidos:

*Yaciel David Cajusal Sandoval* Fecha y hora: *23/04/24 8:00 PM*

Nombre y apellidos: *Maria Margarita Sandoval Iñañes*

Firma(s): *Maria S*

Fecha y hora: *23/04/24 8:00 AM*

## Asentimiento Informado

Título de la investigación: *Intervención de juego con origami y motricidad fina en niños de 5 años de una Institución Educativa Estatal de Lima, 2024*. Investigadoras *Briggitt Annie Moscoso Palomino* y *Estelita Noemi Sanchez Salvador*.

### Propósito del estudio

Le invitamos a participar en la investigación titulada "*Intervención de juego con origami y motricidad fina en niños de 5 años de una Institución Educativa Estatal de Lima, 2024*", cuyo objetivo es Determinar cómo la intervención de juego con origami mejora la motricidad fina en niños de 5 años de una Institución Educativa Estatal de Lima, 2024. Esta investigación es desarrollada por estudiantes del programa de estudio Educación Inicial de la Universidad César Vallejo del campus Lima Norte, aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad y con el permiso de la institución Educativa N° 025 Confraternidad Peruano - Mexicano.



Describir el impacto del problema de la investigación. A nivel institucional, en el centro educativo en el distrito de Olivos en el que se realizó la investigación, se ha evidenciado que los alumnos de 5 años manifiestan dificultades en su motricidad fina debido a ello no logran realizar sus actividades escolares al nivel esperado.

### Procedimiento

Si usted decide participar en la investigación se realizará lo siguiente:

1. Se realizará una entrevista donde se recogerán datos personales y algunas preguntas sobre la investigación titulada: "Intervención de juego con origami y motricidad fina en niños de 5 años de una Institución Educativa Estatal de Lima, 2024"
2. Esta entrevista tendrá un tiempo aproximado de 10 minutos y se realizará en el ambiente de 5 años de la Institución Educativa N° 025 Confraternidad Peruano - Mexicano. Las respuestas al cuestionario serán codificadas usando un número de identificación y, por lo tanto, serán anónimas.

### Participación voluntaria (principio de autonomía):

Su menor hijo(a)/representado puede hacer todas las preguntas para aclarar sus dudas antes de decidir si desea participar o no, y su decisión será respetada. Posterior a que su hijo haya aceptado participar puede dejar de participar sin ningún problema.

### Riesgo (principio de No maleficencia):

La participación de su menor hijo(a)/representado en la investigación NO existirá riesgo o daño en la investigación. Sin embargo, en el caso que existan preguntas que le puedan generar incomodidad a su menor hijo(a)/representado tiene la libertad de responderlas o no.

### Beneficios (principio de beneficencia):



Mencionar que los resultados de la investigación se le alcanzará a la institución al término de la investigación. No recibirá ningún beneficio económico ni de ninguna otra índole.

El estudio no va a aportar a la salud individual de la persona, sin embargo, los resultados del estudio podrán convertirse en beneficio de la salud pública.

**Confidencialidad (principio de justicia):**

Los datos recolectados de la investigación deben ser anónimos y no tener ninguna forma de identificar al participante. Garantizamos que la información recogida en la encuesta o entrevista a su menor hijo(a)/representado es totalmente confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de la investigación. Los datos permanecerán bajo custodia del investigador principal y pasado un tiempo determinado serán eliminados convenientemente.

**Problemas o preguntas:**

Si tiene preguntas sobre la investigación puede contactar con el Investigadoras Moscoso Palomino, Briggitt Annie, email [moscoso@ucvvirtual.edu.pe](mailto:moscoso@ucvvirtual.edu.pe) , Sanchez Salvador, Estelita Noemi, email [esanchezsa88@ucvvirtual.edu.pe](mailto:esanchezsa88@ucvvirtual.edu.pe) y docente asesora Mendoza Núñez, Rossicelo, email: [mendozan@ucvvirtual.edu.pe](mailto:mendozan@ucvvirtual.edu.pe)

**Asentimiento**

Después de haber leído los propósitos de la investigación autorizo que mi menor hijo(a)/representado participe en la investigación.

Nombre y apellidos:

..*Maria Sandoval J. Noé*.....

Firma(s): ..*Maria S.*.....

Fecha y hora: ..*23.10.24*.. *8:00 Am*



## Consentimiento Informado

Título de la investigación: Intervención de juego con origami y motricidad fina en niños de 5 años de una Institución Educativa Estatal de Lima, 2024. Investigadoras: Moscoso Palomino, Briggitt Annie y Sanchez Salvador, Estelita Noemi.

### Propósito del estudio

Le invitamos a participar en la investigación titulada "*Intervención de juego con origami y motricidad fina en niños de 5 años de una Institución Educativa Estatal de Lima, 2024*", cuyo objetivo es *Determinar cómo la intervención de juego con origami mejora la motricidad fina en niños de 5 años de una Institución Educativa Estatal de Lima, 2024*. Esta investigación es desarrollada por estudiantes del programa de estudio Educación Inicial de la Universidad César Vallejo del campus Lima Norte, aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad y con el permiso de la Institución Educativa N° 025 Confraternidad Peruano - Mexicano.

Describir el impacto del problema de la investigación. A nivel institucional, en el centro educativo en el distrito de Olivos en el que se realizó la investigación, se ha evidenciado que los alumnos de 5 años manifiestan dificultades en su motricidad fina debido a ello no logran realizar sus actividades escolares al nivel esperado.

### Procedimiento

Si usted decide participar en la investigación se realizará lo siguiente:

1. Se realizará una entrevista donde se recogerán datos personales y algunas preguntas sobre la investigación titulada: "Intervención de juego con origami y motricidad fina en niños de 5 años de una Institución Educativa Estatal de Lima, 2024"
2. Esta entrevista tendrá un tiempo aproximado de 10 minutos y se realizará en el ambiente de 5 años de la Institución Educativa N° 025 Confraternidad Peruano - Mexicano. Las respuestas al cuestionario serán codificadas usando un número de identificación y, por lo tanto, serán anónimas.

### Participación voluntaria (principio de autonomía):

Puede hacer todas las preguntas para aclarar sus dudas antes de decidir si desea participar o no, y su decisión será respetada. Posterior a la aceptación no desea continuar puede hacerlo sin ningún problema.

### Riesgo (principio de No maleficencia):

Indicar al participante la existencia que NO existe riesgo o daño al participar en la investigación. Sin embargo, en el caso que existan preguntas que le puedan generar incomodidad. Usted tiene la libertad de responderlas o no.

### Beneficios (principio de beneficencia):

Se le informará que los resultados de la investigación se le alcanzará a la institución al término de la investigación. No recibirá ningún beneficio económico ni de ninguna otra índole. El estudio no va a aportar a la salud individual de la persona, sin embargo, los resultados del estudio podrán convertirse en beneficio de la salud pública.



**Confidencialidad (principio de justicia):**

Los datos recolectados deben ser anónimos y no tener ninguna forma de identificar al participante. Garantizamos que la información que usted nos brinde es totalmente Confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de la investigación. Los datos permanecerán bajo custodia del investigador principal y pasado un tiempo determinado serán eliminados convenientemente.

**Problemas o preguntas:**

Si tiene preguntas sobre la investigación puede contactar con el Investigadoras Moscoso Palomino, Briggitt Annie, email [moscoso@ucvvirtual.edu.pe](mailto:moscoso@ucvvirtual.edu.pe), Sanchez Salvador, Estelita Noemi, email [esanchezsa88@ucvvirtual.edu.pe](mailto:esanchezsa88@ucvvirtual.edu.pe) y docente asesora Mendoza Núñez, Rossicelo, email: [rmendozan@ucvvirtual.edu.pe](mailto:rmendozan@ucvvirtual.edu.pe)

**Consentimiento**

Después de haber leído los propósitos de la investigación autorizo participar en la investigación antes mencionada.

Nombre y apellidos: KUAN HUAPUCHO LIENZO Fecha y hora: 23/04/24 12:17 PM

Nombre y apellidos: Gaby LIENZO PAHIREZ

Firma(s): [Handwritten Signature]

Fecha y hora: 23/04/24 / 12:17 PM



## Asentimiento Informado

Título de la investigación: *Intervención de juego con origami y motricidad fina en niños de 5 años de una Institución Educativa Estatal de Lima, 2024*. Investigadoras *Briggitt Annie Moscoso Palomino y Estelita Noemi Sanchez Salvador*.

### Propósito del estudio

Le invitamos a participar en la investigación titulada "*Intervención de juego con origami y motricidad fina en niños de 5 años de una Institución Educativa Estatal de Lima, 2024*", cuyo objetivo es Determinar cómo la intervención de juego con origami mejora la motricidad fina en niños de 5 años de una Institución Educativa Estatal de Lima, 2024. Esta investigación es desarrollada por estudiantes del programa de estudio Educación Inicial de la Universidad César Vallejo del campus Lima Norte, aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad y con el permiso de la institución Educativa N° 025 Confraternidad Peruano - Mexicano.



Describir el impacto del problema de la investigación. A nivel institucional, en el centro educativo en el distrito de Olivos en el que se realizó la investigación, se ha evidenciado que los alumnos de 5 años manifiestan dificultades en su motricidad fina debido a ello no logran realizar sus actividades escolares al nivel esperado.

### Procedimiento

Si usted decide participar en la investigación se realizará lo siguiente:

1. Se realizará una entrevista donde se recogerán datos personales y algunas preguntas sobre la investigación titulada: "*Intervención de juego con origami y motricidad fina en niños de 5 años de una Institución Educativa Estatal de Lima, 2024*"
2. Esta entrevista tendrá un tiempo aproximado de 10 minutos y se realizará en el ambiente de 5 años de la Institución Educativa N° 025 Confraternidad Peruano - Mexicano. Las respuestas al cuestionario serán codificadas usando un número de identificación y, por lo tanto, serán anónimas.

### Participación voluntaria (principio de autonomía):

Su menor hijo(a)/representado puede hacer todas las preguntas para aclarar sus dudas antes de decidir si desea participar o no, y su decisión será respetada. Posterior a que su hijo haya aceptado participar puede dejar de participar sin ningún problema.

### Riesgo (principio de No maleficencia):

La participación de su menor hijo(a)/representado en la investigación NO existirá riesgo o daño en la investigación. Sin embargo, en el caso que existan preguntas que le puedan generar incomodidad a su menor hijo(a)/representado tiene la libertad de responderlas o no.

### Beneficios (principio de beneficencia):

Mencionar que los resultados de la investigación se le alcanzará a la institución al término de la investigación. No recibirá ningún beneficio económico ni de ninguna otra índole.

El estudio no va a aportar a la salud individual de la persona, sin embargo, los resultados del estudio podrán convertirse en beneficio de la salud pública.

**Confidencialidad (principio de justicia):**

Los datos recolectados de la investigación deben ser anónimos y no tener ninguna forma de identificar al participante. Garantizamos que la información recogida en la encuesta o entrevista a su menor hijo(a)/representado es totalmente confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de la investigación. Los datos permanecerán bajo custodia del investigador principal y pasado un tiempo determinado serán eliminados convenientemente.

**Problemas o preguntas:**

Si tiene preguntas sobre la investigación puede contactar con el Investigadoras Moscoso Palomino, Briggitt Annie, email [moscoso@ucvvirtual.edu.pe](mailto:moscoso@ucvvirtual.edu.pe), Sanchez Salvador, Estelita Noemi, email [esanchezsa88@ucvvirtual.edu.pe](mailto:esanchezsa88@ucvvirtual.edu.pe) y docente asesora Mendoza Núñez, Rossicielo, email: [rmendozan@ucvvirtual.edu.pe](mailto:rmendozan@ucvvirtual.edu.pe)

**Asentimiento**



Después de haber leído los propósitos de la investigación autorizo que mi menor hijo(a)/representado participe en la investigación.

Nombre y apellidos:

Gaby Alfonso Ramírez

Firma(s): *[Handwritten Signature]*

Fecha y hora: 23/04/24 / 12:18 - PM

## Anexo 6. Reporte de similitud en software Turnitin

The screenshot displays the Turnitin Feedback Studio interface. The main document is a thesis titled "Intervención de juego con origami y motricidad fina en niños de 5 años de una Institución Educativa Estatal de Lima, 2024". The document is from Universidad César Vallejo, Facultad de Derecho y Humanidades, Escuela Profesional de Educación Inicial. The author is Brigitt Annie Moscoso Palomino. The similarity score is 16%.

**Resumen de coincidencias**

**16 %**

Se están viendo fuentes estándar

Ver fuentes en inglés

Coincidencias	Porcentaje
1 Entregado a Universidad... Trabajo del estudiante	7 %
2 holl handle.net Fuente de internet	5 %
3 repositorio ucv.edu.pe Fuente de internet	2 %
4 repositorio uladtech.edu... Fuente de internet	<1 %
5 Entregado a Universidad... Trabajo del estudiante	<1 %
6 repositorio uct.edu.pe Fuente de internet	<1 %
7 academica-unavarma... Fuente de internet	<1 %
8 es.scribd.com Fuente de internet	<1 %
9 Cecilia Simón, Esperan... Publicación	<1 %
10 doaj.org Fuente de internet	<1 %
11 dspace.untrhu.edu.pe Fuente de internet	<1 %

Página: 1 de 34 Número de palabras: 10064 Versión solo texto del informe Alta resolución Activado 1000 12/07/2024

Anexo 7. Análisis complementario









## Anexo 8. Autorizaciones para el desarrollo del proyecto de investigación

### Solicitud de autorización para realizar la investigación en una institución

Lima, 18 de abril de 2024

Señor (a):  
Meza Gonzales Elizabet Paola.  
Directora de la I.E.I N° 025 Confraternidad Peruano - Mexicano  
Presente.-

Es grato dirigirme a usted para saludarlo, y a la vez manifestarle que dentro de mi formación académica en la experiencia curricular de investigación del X ciclo, se contempla la realización de una investigación con fines netamente académicos /de obtención de mi título profesional al finalizar mi carrera.



En tal sentido, considerando la relevancia de su organización, solicito su colaboración, para que pueda realizar mi investigación en su representada y obtener la información necesaria para poder desarrollar la investigación titulada: "Intervención de juego con origami y motricidad fina en niños de 5 años de una Institución Educativa Estatal de Lima, 2024". En dicha investigación me comprometo a mantener en reserva el nombre o cualquier distintivo de la empresa, salvo que se crea a bien su socialización.

Se adjunta la carta de autorización de uso de información en caso que se considere la aceptación de esta solicitud para ser llenada por el representante de la empresa.

Agradeciéndole anticipadamente por vuestro apoyo en favor de mi formación profesional, hago propicia la oportunidad para expresar las muestras de mi especial consideración.

Atentamente,

Moscoso Palomino, Briggitt Annie  
DNI: 71118950

Sanchez Salvador, Estelita Noemi.  
DNI: 44876254

I.E.I. N° 025 CONFRATERNIDAD  
PERUANO MEXICANO

**RECIBIDO**

HORA: 9:10 FECHA: 18.04.2024



## INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 025 "CONFRATERNIDAD PERUANO MEXICANO"

"Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia, y de la  
conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho"

### CARTA DE ACEPTACIÓN

ASUNTO: CARTA DE ACEPTACION DE INVESTIGACIÓN

SEÑORES DE LA UNIVERSIDAD CESAR VALLEJO.

FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES

De mi más sincera consideración:

Me es grato poder dirigirme a usted en mi calidad de directora y hacerle llegar un cordial saludo y a su vez informales que las señoritas BRIGGITT ANNIE, MOSCOSO PALOMINO con DNI: 71118950 y ESTELITA NOEMI, SANCHEZ SALVADOR, identificada con DNI: 44876254, estudiantes de la Escuela de Educación Inicial, han sido **ACEPTADAS** por la **Institución Educativa N° 025 Confraternidad Peruano - Mexicano** para poder realizar su trabajo de investigación denominado "Intervención de juego con origami y motricidad fina en niños de 5 años de una Institución Educativa Estatal de Lima, 2024" donde aplicarán los instrumentos y las sesiones de aprendizaje a los niños de educación inicial especificados en su estudio.

Sin otro particular, me despido de usted.

Viernes, 19 de abril del 2024

Atentamente.



*Elizabeth Paola Meza Gonzales*  
Mg. Elizabeth Paola Meza Gonzales  
DIRECTORA

DNI 09893771

Pasaje 73A-73C Comité 7, AA.HH. Enrique Milla Ochoa – Los Olivos  
Telef.: 945568010 Email: ie0025@ugel02.gob.pe

## Anexo 9. Otras evidencias

### PROGRAMA DE INTERVENCIÓN DE JUEGO CON ORIGAMI NIVEL INICIAL – 5 AÑOS DESDE EL LUNES 15 DE ABRIL – HASTA EL LUNES 13 DE MAYO

DIMENSIONES	INDICADORES	NOMBRE DE LAS SESIONES				
Percepción visual	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identifica las líneas verticales y horizontales.</li> <li>- Realiza simultáneamente el doblado de papel con líneas horizontales y verticales.</li> <li>- Realiza simultáneamente líneas curvas y circulares.</li> </ul>	<b>LUNES 15 DE ABRIL</b>	<b>MARTES 16 DE ABRIL</b>	<b>MIÉRCOLES 17 ABRIL</b>	<b>JUEVES 18 DE ABRIL</b>	<b>VIERNES 19 DE ABRIL</b>
		Dinámica: Conejos y conejeras	Poesía: "El pajarito de papel"	Rompecabezas: "El Perro Bobby"	Cuento: "El barco blanco"	Juego: Un elefante se balanceaba
		<b>LUNES 22 DE ABRIL</b>	<b>MARTES 23 DE ABRIL</b>	<b>MIÉRCOLES 24 ABRIL</b>	<b>JUEVES 25 DE ABRIL</b>	<b>VIERNES 26 DE ABRIL</b>
Coordinación motora	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Realiza los dobles con dos líneas intersectándose siguiendo la indicación sobre la orientación: horizontal o vertical.</li> </ul>	Canción: Había una vez un Avión	Poema: Eres la flor	Rompecabezas: Rana	Cuento: ¡Vaya apetito tiene el zorrillo!	Canción: Mariquita
		<b>LUNES 29 DE ABRIL</b>	<b>MARTES 30 DE ABRIL</b>	<b>MIÉRCOLES 01 MAYO</b>	<b>JUEVES 02 DE MAYO</b>	<b>VIERNES 03 DE MAYO</b>
		Dinámica: Rompecabezas de Dinosaurio	Poesía: El Oso	<b>FERIADO "Día del trabajo"</b>	Cuento: La ballena	Canción: El corazón latiendo
Integración visomotora	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Realiza una leve separación entre las líneas horizontales, verticales y esquinas.</li> </ul>	<b>LUNES 06 DE MAYO</b>	<b>MARTES 07 DE MAYO</b>	<b>MIÉRCOLES 08 MAYO</b>	<b>JUEVES 09 MAYO</b>	<b>VIERNES 10 DE MAYO</b>
		Juego: Rompecabezas de cerdito	Juego: Soy una serpiente	Canción: La gallina turuleca	Cuento: "El Ratón y la Luna de Queso"	Rompecabezas: Un Oso panda soy
		<b>LUNES 13 DE MAYO</b>				
		Canción: Regalo para papá (camisa)				

## ACTIVIDAD 1

**DIMENSIÓN:** Percepción visual, Integración visomotora y Coordinación motora.

**INDICADOR:**

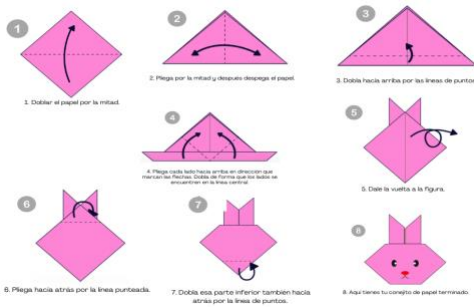
- Identifica las líneas verticales y horizontales.
- Realiza simultáneamente el doblado de papel con líneas horizontales y verticales.
- Realiza simultáneamente líneas curvas y circulares.

**DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD:** Dinámica: Conejos y conejeras

**FECHA:** 16/04/24

**DESARROLLO DE ESTRATEGIAS:** Desarrollamos la dinámica y realizamos la figura del conejito de papel.

MOMENTOS	ESTRATEGIAS
<b>INICIO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Damos la bienvenida a los niños y niñas</li> <li>● <b>Propósito:</b> Hoy aprenderemos a realizar un conejito doblando el papel.</li> <li>● <b>Motivación:</b> Escuchamos la música "Ronda de los Conejos" moviendo el cuerpo al ritmo de la música <a href="https://www.youtube.com/watch?v=bdKVVZYefDI">https://www.youtube.com/watch?v=bdKVVZYefDI</a></li> <li>● Los niños y niñas escuchan las indicaciones de la dinámica: Invitamos a los niños a formar grupos de 3 de participantes, donde los niños y niñas se toman de las manos y forman un círculo que será llamado conejera. La tercera persona se mete dentro de la conejera pasando a ser conejo.</li> <li>● Primero, el cambio de conejos: Para ello las conejeras se quedan en su lugar, sin moverse solo levantan las manos para que el conejo salga y busque su nueva conejera.</li> <li>● Segundo, el coordinador buscará su propia conejera por lo tanto quedará un conejo libre.</li> <li>● Tercero, es el Cambio de conejeras: Aquí se mueven solo los que forman las conejeras, los conejos se quedan quietos esperando una nueva conejera.</li> <li>● Por último, se les invita a los niños y niñas a ubicarse en sus asientos.</li> <li>● <b>Recogemos sus saberes previos:</b> A través de preguntas:             <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Te gustó la dinámica?</li> <li>- ¿De qué trató la dinámica?</li> <li>- ¿Cuántos eran los integrantes?</li> </ul> </li> <li>● <b>Problematización:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Podrían realizar un conejo de papel?</li> <li>- ¿De qué forma lo realizarías?</li> <li>- ¿De qué color les gustaría realizarlo?</li> </ul> </li> </ul>

<p><b>DESARROLLO</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se muestra un sobre y adivinan que contiene dentro.</li> <li>• Luego la docente muestra el conejito de papel y realiza preguntas: <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿De qué material está hecho el conejito?</li> <li>- ¿Creen que ustedes puedan realizar el conejito?</li> <li>- ¿De qué color está hecho el conejito?</li> <li>- ¿De qué color te gustaría realizar el conejito?</li> <li>- ¿Qué otras figuras de papel podemos realizar?</li> </ul> </li> <li>• La docente entrega los materiales a utilizar.</li> <li>• Los estudiantes explorarán su material para elaborar la figura del pajarito de papel.</li> <li>• La docente explica a través de un Papelografo mostrando los pasos a seguir</li> </ul>  <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cuando terminan, los estudiantes muestran voluntariamente lo que realizaron.</li> </ul>
<p><b>CIERRE</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La Docente realiza la metacognición con los niños haciendo preguntas: <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Qué hicimos hoy?</li> <li>- ¿Qué hicimos con los dedos?</li> <li>- ¿Te gustaría volver a realizarlo?</li> <li>- ¿Les gustó realizar esta actividad?</li> </ul> </li> </ul>
<p><b>INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ficha de observación</li> </ul>
<p><b>MATERIALES</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pizarra</li> <li>• Hojas de colores,</li> <li>• Plumón negro</li> <li>• Papelografo</li> </ul>

## FICHA DE OBSERVACIÓN

NIVELES DE RANGO	VALOR
No lo hace	0
Lo hace	1

Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	INDICADORES:		
		Identifica las líneas verticales y horizontales	Realiza simultáneamente el doblado de papel con líneas horizontales y verticales	Realiza simultáneamente líneas curvas y circulares
1	Axel	0	0	0
2	Jeyko	1	1	0
3	Yadiel	1	1	0
4	Adriana	0	1	0
5	Kylian H	1	1	1
6	Milan	0	0	0
7	María Fernanda	1	1	1
8	Victor	1	1	0
9	Ethan	1	1	1
10	David	1	1	1
11	Juan	0	1	1
12	Eyner	0	0	0
13	Luciano	0	1	1
14	Kylian A	0	0	0
15	Alexander	1	1	0
16	Sebastian	0	0	0
17	Thiago	0	0	0
18	Alessia	1	1	1
19	Bruno	0	0	0
20	Lia	1	1	1
21	Dafne	1	1	1
22	Mía	0	0	1
23	Alejandro	0	0	1

## ACTIVIDAD 2

**DIMENSIÓN:** Percepción visual, Integración visomotora y Coordinación motora.

**INDICADOR:**

- Realiza simultáneamente el doblado de papel con líneas horizontales y verticales.
- Realiza los dobles con dos líneas intersectándose siguiendo la indicación sobre la orientación: horizontal o vertical.
- Realiza una leve separación entre las líneas horizontales, verticales y esquinas.

**DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD:** Poesía: “El pajarito de papel”

**FECHA:** 15/04/24

**DESARROLLO DE ESTRATEGIAS:** Recitamos la poesía y realizamos el doblado de la figura del pajarito de papel.

MOMENTOS	ESTRATEGIAS
<b>INICIO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Damos la bienvenida a los niños.</li> <li>● <b>Propósito:</b> Hoy aprenderemos a realizar un pajarito doblando el papel.</li> <li>● <b>Motivación:</b> Escuchamos la música “Pajaritos a Bailar” moviendo el cuerpo al ritmo de la música. <a href="https://www.youtube.com/watch?v=HrsFUbVE9YQ">https://www.youtube.com/watch?v=HrsFUbVE9YQ</a></li> <li>● Los niños y niñas escuchan la poesía: “El PAJARITO DE PAPEL”</li> <li>● <b>Recogemos sus saberes previos:</b> A través de preguntas:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Te gustó la poesía?</li> <li>- ¿De qué color tenía los ojitos el pajarito?</li> <li>- ¿De qué estaba hecho el pajarito?</li> </ul> </li> <li>● <b>Problematización:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Que podríamos hacer para realizar un pajarito con papel?</li> <li>- ¿Qué otra figura podríamos realizar doblando el papel?</li> </ul> </li> </ul>
<b>DESARROLLO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Se muestra un sobre y adivinan que contiene dentro.</li> <li>● Luego la docente muestra el pajarito de papel y realiza preguntas:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿De qué material está hecho el pajarito?</li> <li>- ¿Cómo está doblado?</li> <li>- ¿Creen que ustedes puedan realizar el pajarito?</li> <li>- ¿De qué color está hecho el pajarito?</li> <li>- ¿De qué color te gustaría realizar el pajarito?</li> <li>- ¿Qué otras figuras de papel podemos realizar?</li> </ul> </li> </ul>



	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La docente entrega los materiales a utilizar.</li> <li>• Los estudiantes explorarán su material para elaborar la figura del pajarito de papel</li> <li>• La docente explica a través de un Papelógrafo mostrando los pasos a seguir.</li> </ul> <div style="text-align: center;"> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cuando terminan, los estudiantes muestran voluntariamente lo que realizaron.</li> </ul>
<p style="text-align: center;"><b>CIERRE</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La Docente realiza la metacognición con los niños haciendo preguntas: <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Qué hicimos hoy?</li> <li>- ¿Qué hicimos con los dedos?</li> <li>- ¿Te gustaría volver a realizarlo?</li> <li>- ¿Les gustó realizar esta actividad?</li> </ul> </li> </ul>
<p style="text-align: center;"><b>INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ficha de observación</li> </ul>
<p style="text-align: center;"><b>MATERIALES</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Poesía “EI PAJARITO DE PAPEL ”</li> <li>• Hojas de colores</li> <li>• Plumón negro</li> <li>• Papelógrafo</li> </ul>

## FICHA DE OBSERVACIÓN

NIVELES DE RANGO	VALOR
No lo hace	0
Lo hace	1

Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	INDICADORES:		
		Realiza simultáneamente el doblado de papel con líneas horizontales y verticales.	Realiza los dobles con dos líneas intersectándose siguiendo la indicación sobre la orientación: horizontal o vertical	Realiza una leve separación entre las líneas horizontales, verticales y esquinas
1	Axel	0	0	0
2	Jeyko	1	1	0
3	Yadiel	1	1	0
4	Adriana	0	1	1
5	Kylian H	1	1	1
6	Milan	0	0	0
7	María Fernanda	1	1	1
8	Victor	1	1	0
9	Ethan	1	1	1
10	David	1	1	1
11	Juan	0	0	0
12	Eyner	0	0	0
13	Luciano	0	0	0
14	Kylian A	0	0	0
15	Alexander	1	1	0
16	Sebastian	0	1	0
17	Thiago	0	0	0
18	Alessia	1	1	1
19	Bruno	0	0	0
20	Lia	1	1	1
21	Dafne	1	1	1
22	Mía	0	0	1
23	Alejandro	0	0	1

### ACTIVIDAD 3

**DIMENSIÓN:** Percepción visual, Integración visomotora y Coordinación motora.

**INDICADOR:**

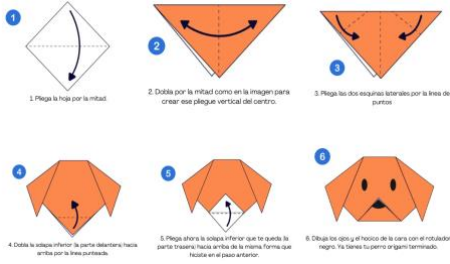
**DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD:**

- Identifica las líneas verticales y horizontales.
- Realiza simultáneamente el doblado de papel con líneas horizontales y verticales.
- Realiza simultáneamente líneas curvas y circulares.

**FECHA:** 17/04/24

**DESARROLLO DE ESTRATEGIAS:** Armamos el rompecabezas y realizamos la figura del perrito de papel

MOMENTOS	ESTRATEGIAS
<b>INICIO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Damos la bienvenida a los niños y niñas</li> <li>● Propósito: Hoy aprenderemos a realizar un perrito doblando el papel.</li> <li>● <b>Motivación:</b> Escuchamos la música "EL PERRO BOBBY" moviendo el cuerpo al ritmo de la música <a href="https://www.youtube.com/watch?v=w8tyQE3j9Qs">https://www.youtube.com/watch?v=w8tyQE3j9Qs</a></li> <li>● La docente solicita a los niños revisar bajo su silla.</li> <li>● Los niños encontrarán un sobre donde estarán las piezas del rompecabezas.</li> <li>● Los niños tienen que armar el rompecabezas y luego pegarlo en otra hoja según el orden de las piezas.</li> <li>● <b>Recogemos sus saberes previos:</b> A través de preguntas:             <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Qué encontraron debajo de su silla? ¿Qué había en el sobre? ¿Cuántas piezas tiene? ¿Qué imagen era?</li> </ul> </li> <li>● <b>Problematización:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Que podríamos hacer para realizar un perro con papel?</li> <li>- ¿Qué otra figura podríamos realizar doblando el papel?</li> </ul> </li> </ul>
<b>DESARROLLO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Se muestra un sobre donde que contiene un perro de papel</li> <li>● Luego la docente realiza preguntas:             <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿De qué material está hecho el perro?</li> <li>- ¿Cómo está doblado?</li> <li>- ¿Creen que ustedes puedan realizar el perro de papel?</li> <li>- ¿De qué color está hecho el perro?</li> <li>- ¿De qué color te gustaría realizar el perrito?</li> </ul> </li> </ul>

	<p>- ¿Podría ser con otro material?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● La docente entrega los materiales a utilizar.</li> <li>● Los estudiantes explorarán su material para elaborar la figura del barco de papel.</li> <li>● La docente explica a través de un Papelógrafo mostrando los pasos a seguir</li> </ul>  <ul style="list-style-type: none"> <li>● Cuando terminan, los estudiantes muestran voluntariamente lo que realizaron.</li> </ul>
<p><b>CIERRE</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● La Docente realiza la metacognición con los niños haciendo preguntas: <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Qué hicimos hoy?</li> <li>- ¿Qué hicimos con los dedos?</li> <li>- ¿Te gustaría volver a realizarlo?</li> <li>- ¿Les gustó realizar esta actividad?</li> </ul> </li> </ul>
<p><b>INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Ficha de observación</li> </ul>
<p><b>MATERIALES</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Pizarra</li> <li>● Papel craf, plumón negro y Papelógrafo</li> <li>● Hojas de colores</li> </ul>

## FICHA DE OBSERVACIÓN

NIVELES DE RANGO	VALOR
No lo hace	0
Lo hace	1

Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	INDICADORES:		
		Identifica las líneas verticales y horizontales.	Realiza simultáneamente el doblado de papel con líneas horizontales y verticales.	Realiza simultáneamente líneas curvas y circulares.
1	Axel	0	0	0
2	Jeyko	1	1	1
3	Yadiel	1	0	1
4	Adriana	0	0	0
5	Kylian H	1	0	0
6	Milan	0	0	0
7	María Fernanda	1	1	1
8	Victor	1	0	1
9	Ethan	1	1	1
10	David	1	1	1
11	Juan	0	0	0
12	Eyner	0	0	0
13	Luciano	0	0	1
14	Kylian A	0	1	1
15	Alexander	1	0	0
16	Sebastian	0	1	0
17	Thiago	0	0	0
18	Alessia	1	0	0
19	Bruno	0	1	0
20	Lia	1	0	1
21	Dafne	1	1	1
22	Mía	0	0	0
23	Alejandro	0	0	1

## ACTIVIDAD 4

**DIMENSIÓN:** Percepción visual, Integración visomotora y Coordinación motora.

**INDICADOR:**

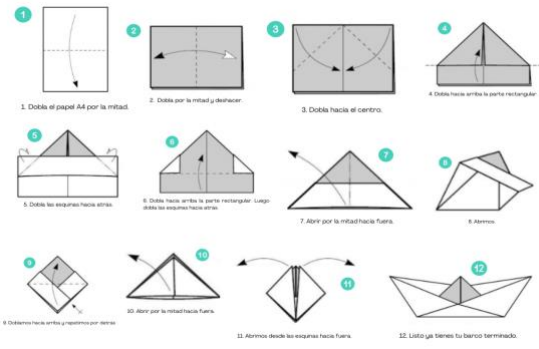
- Identifica las líneas verticales y horizontales.
- Realiza simultáneamente el doblado de papel con líneas horizontales y verticales.

**DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD:**

**FECHA:** 18/04/24

**DESARROLLO DE ESTRATEGIAS:** Contamos el cuento y realizamos la figura del barco de papel.

MOMENTOS	ESTRATEGIAS
<b>INICIO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Damos la bienvenida a los niños y niñas.</li> <li>● <b>Propósito:</b> Hoy aprenderemos a realizar un barco doblando el papel.</li> <li>● <b>Motivación:</b> Escuchamos la música "EL BARQUITO CHIQUITITO" moviendo el cuerpo al ritmo de la música <a href="https://www.youtube.com/watch?v=cpefXJXrH3s">https://www.youtube.com/watch?v=cpefXJXrH3s</a></li> <li>● Los niños y niñas escuchan el cuento: "EL BARCO BLANCO"</li> <li>● <b>Recogemos sus saberes previos:</b> A través de preguntas: ¿Te gustó el cuento? ¿De qué color era el barco? ¿Quiénes acompañaban al barco cuando navegaba? ¿Quién rescató la carga que cayó al fondo del mar?</li> <li>● <b>Problematización:</b> ¿Que podríamos hacer para realizar un barco con papel? ¿Qué otra figura podríamos realizar doblando el papel?</li> </ul>
<b>DESARROLLO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Se muestra la caja mágica donde estará un barco grande de papel.</li> <li>● Luego la docente realiza preguntas:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿De qué material está hecho el barco?</li> <li>- ¿Cómo está doblado?</li> <li>- ¿Creen que ustedes puedan realizar el barco de papel?</li> <li>- ¿De qué color está hecho el barco?</li> <li>- ¿De qué color te gustaría realizar el barco? ¿Podría ser con otro material?</li> </ul> </li> <li>● La docente entrega los materiales a utilizar.</li> <li>● Los estudiantes explorarán su material para elaborar la figura del barco de papel.</li> <li>● La docente explica a través de un Papelógrafo mostrando los pasos a seguir.</li> </ul>

	 <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cuando terminan, los estudiantes muestran voluntariamente lo que realizaron.</li> <li>• Luego se invita a un niño voluntario que cuente, el cuento con sus propias palabras.</li> </ul>
<p><b>CIERRE</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La Docente realiza la metacognición con los niños haciendo preguntas: <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Qué hicimos hoy?</li> <li>- ¿Qué hicimos con los dedos?</li> <li>- ¿Te gustaría volver a realizarlo?</li> <li>- ¿Les gustó realizar esta actividad?</li> </ul> </li> </ul>
<p><b>INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ficha de observación</li> </ul>
<p><b>MATERIALES</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pizarra</li> <li>• Hoja bond A4</li> <li>• Papelógrafo</li> <li>• Caja mágica</li> </ul>

## FICHA DE OBSERVACIÓN

NIVELES DE RANGO	VALOR
No lo hace	0
Lo hace	1

Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	INDICADORES:	
		Identifica las líneas verticales y horizontales.	Realiza simultáneamente el doblado de papel con líneas horizontales y verticales.
1	Axel	0	0
2	Jeyko	1	1
3	Yadiel	1	1
4	Adriana	0	0
5	Kylian H	1	1
6	Milan	0	0
7	María Fernanda	1	1
8	Victor	1	1
9	Ethan	1	1
10	David	1	1
11	Juan	0	0
12	Eyner	0	0
13	Luciano	0	1
14	Kylian A	0	1
15	Alexander	1	0
16	Sebastian	0	0
17	Thiago	0	0
18	Alessia	1	1
19	Bruno	0	1
20	Lia	1	1
21	Dafne	1	1
22	Mía	0	0
23	Alejandro	0	0



## ACTIVIDAD 5

**DIMENSIÓN:** Percepción visual, Integración visomotora y Coordinación motora.

**INDICADOR:**

- Realiza simultáneamente el doblado de papel con líneas horizontales y verticales.
- Realiza los dobles con dos líneas intersectándose siguiendo la indicación sobre la orientación: horizontal o vertical.
- Realiza una leve separación entre las líneas horizontales, verticales y esquinas.

**DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD:**

**FECHA:** 19/04/24

**DESARROLLO DE ESTRATEGIAS:** Jugamos y realizamos el doblado de papel haciendo la figura de el elefante.

MOMENTOS	ESTRATEGIAS
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Damos la bienvenida a los niños y niñas</li> <li>● <b>Propósito:</b> Hoy aprenderemos a realizar un elefante doblando el papel.</li> <li>● <b>Motivación:</b> Escuchamos la música "UN ELEFANTE SE BALANCEABA" moviendo el cuerpo al ritmo de la música <a href="https://www.youtube.com/watch?v=sGXG75O2fDU">https://www.youtube.com/watch?v=sGXG75O2fDU</a></li> <li>● La docente traza una recta con masking tape traza de 3 metros (aproximadamente)</li> <li>● Luego en cada extremo pega con masking tape una cruz.</li> <li>● Luego se les menciona que la línea recta es la tela de araña donde se balancean los elefantes.</li> <li>● Luego deben caminar sobre la línea y al llegar al extremo comienzan a saltar con los dos pies al compás de la canción: Un Elefante Se Balanceaba</li> <li>● Después cuando comiencen a cantar para el siguiente elefante, se menciona que para el siguiente niño que camine nuevamente por la línea hasta llegar al otro extremo y que mantenga el equilibrio al saltar, para así ir alternando cada vez que se integre un elefante.</li> <li>● <b>Recogemos sus saberes previos:</b> A través de preguntas:             <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Para qué utilizamos nuestras piernas y pies?</li> <li>- ¿Has intentado saltar sobre la cruz?</li> </ul> </li> <li>● <b>Problematización:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Que podríamos hacer para realizar un elefante con papel?</li> <li>- ¿Qué otra figura podríamos realizar doblando el papel?</li> <li>- Se muestra una caja mágica y adivinan que contiene dentro.</li> </ul> </li> </ul>

<p style="text-align: center;"><b>DESARROLLO</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Luego la docente muestra el elefante de papel periódico y realiza preguntas:</li> <li>● ¿De qué material está hecho el elefante?</li> <li>● ¿Creen que ustedes puedan realizar el elefante?</li> <li>● ¿De qué color está hecho el elefante?</li> <li>● ¿De qué color te gustaría realizar el elefante?</li> <li>● ¿Qué otras figuras de papel podemos realizar?</li> <li>● ¿Qué otro material podemos utilizar?</li> <li>● La docente entrega los materiales a utilizar.</li> <li>● Los estudiantes explorarán su material para elaborar la figura del elefante de papel periódico.</li> <li>● La docente explica a través de un papelógrafo mostrando los pasos a seguir.</li> </ul> <div style="text-align: center;"> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Cuando terminan, los estudiantes muestran voluntariamente lo que realizaron.</li> </ul>
<p style="text-align: center;"><b>CIERRE</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● La Docente realiza la metacognición con los niños haciendo preguntas: <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Qué hicimos hoy?</li> <li>- ¿Qué hicimos con los dedos?</li> <li>- ¿Te gustaría volver a realizarlo?</li> <li>- ¿Les gustó realizar esta actividad?</li> </ul> </li> </ul>
<p style="text-align: center;"><b>INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Ficha de observación</li> </ul>
<p style="text-align: center;"><b>MATERIALES</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Hoja de papel periódico</li> <li>● plumón negro</li> <li>● Papelógrafo.</li> <li>● Masking tape azul</li> </ul>

## FICHA DE OBSERVACIÓN

NIVELES DE RANGO	VALOR
No lo hace	0
Lo hace	1

Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	INDICADORES:		
		Realiza simultáneamente el doblado de papel con líneas horizontales y verticales.	Realiza los dobles con dos líneas intersectándose siguiendo la indicación sobre la orientación: horizontal o vertical.	Realiza una leve separación entre las líneas horizontales, verticales y esquinas.
1	Axel	0	0	0
2	Jeyko	1	1	1
3	Yadiel	1	1	0
4	Adriana	0	1	1
5	Kylian H	1	1	1
6	Milan	0	0	0
7	María Fernanda	1	1	1
8	Victor	1	1	1
9	Ethan	1	1	1
10	David	1	1	1
11	Juan	0	1	1
12	Eyner	0	1	1
13	Luciano	0	1	0
14	Kylian A	0	0	0
15	Alexander	1	1	1
16	Sebastian	0	1	1
17	Thiago	0	1	1
18	Alessia	1	1	1
19	Bruno	0	0	0
20	Lia	1	1	1
21	Dafne	1	1	1
22	Mía	0	0	1
23	Alejandro	0	0	1

## ACTIVIDAD 6

**DIMENSIÓN:** Percepción visual, Integración visomotora y Coordinación motora.

**INDICADOR:**

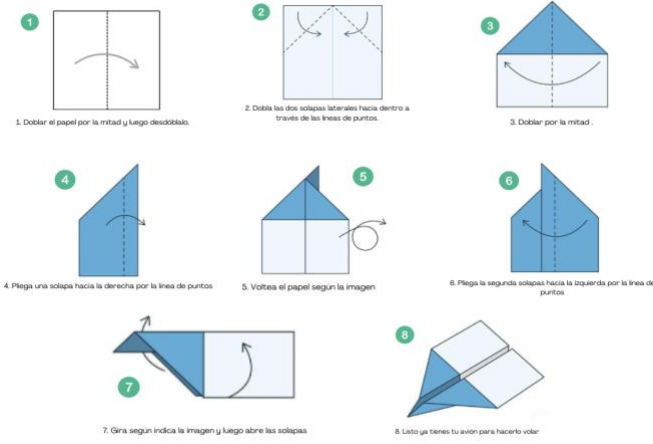
- Identifica las líneas verticales y horizontales.
- Realiza simultáneamente el doblado de papel con líneas horizontales y verticales.
- Realiza una leve separación entre las líneas horizontales, verticales y esquinas.

**DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD:**

**FECHA:** 22/04/24

**DESARROLLO DE ESTRATEGIAS:** Cantamos y realizamos la figura avión de papel.

MOMENTOS	ESTRATEGIAS
<b>INICIO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Damos la bienvenida a los niños y niñas cantando <a href="https://www.youtube.com/watch?v=Q37aUBEW94A">https://www.youtube.com/watch?v=Q37aUBEW94A</a></li> <li>● <b>Propósito:</b> Hoy aprenderemos a realizar un avión doblando el papel.</li> <li>● <b>Motivación:</b> Escuchamos la música "HABÍA UNA VEZ UN AVIÓN" moviendo el cuerpo al ritmo de la música <a href="https://www.youtube.com/watch?v=sWr6MQel4tU">https://www.youtube.com/watch?v=sWr6MQel4tU</a></li> <li>● <b>Recogemos sus saberes previos:</b> A través de preguntas: ¿Te gustó la canción? ¿De qué trata la canción? ¿A dónde quería llegar?</li> <li>● <b>Problematización:</b> ¿Que podríamos hacer para realizar un avión con papel? ¿Qué otra figura podríamos realizar doblando el papel?</li> </ul>
<b>DESARROLLO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● La docente muestra la caja mágica donde esta el avión Gigante.</li> <li>● Los niños observan.</li> <li>● Luego la docente realiza preguntas:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿De qué material está hecho el avión?</li> <li>- ¿Cómo está doblado?</li> <li>- ¿Creen que ustedes puedan realizar el avión de papel?</li> <li>- ¿Con qué papel está hecho el avión?</li> <li>- ¿Podría ser con otro material?</li> </ul> </li> <li>● La docente entrega los materiales a utilizar.</li> <li>● Los estudiantes explorarán su material para elaborar la figura del avión de papel.</li> <li>● La docente explica a través de un papelógrafo mostrando los pasos a seguir:</li> </ul>

	 <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cuando terminan, los estudiantes muestran voluntariamente lo que realizaron.</li> </ul>
<p><b>CIERRE</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La Docente realiza la metacognición con los niños haciendo preguntas: <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Qué hicimos hoy?</li> <li>- ¿Qué hicimos con los dedos?</li> <li>- ¿Te gustaría volver a realizarlo?</li> <li>- ¿Les gustó realizar esta actividad?</li> </ul> </li> </ul>
<p><b>INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ficha de observación</li> </ul>
<p><b>MATERIALES</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pizarra</li> <li>• Hoja de colores</li> <li>• Papelógrafo.</li> <li>• Caja mágica</li> <li>•</li> </ul>

## FICHA DE OBSERVACIÓN

NIVELES DE RANGO	VALOR
No lo hace	0
Lo hace	1

Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	INDICADORES:		
		Identifica las líneas verticales y horizontales.	Realiza simultáneamente el doblado de papel con líneas horizontales y verticales.	Realiza una leve separación entre las líneas horizontales, verticales y esquinas.
1	Axel	0	1	0
2	Jeyko	1	1	1
3	Yadiel	1	1	1
4	Adriana	0	1	1
5	Kylian H	1	1	1
6	Milan	0	1	0
7	María Fernanda	1	1	1
8	Victor	1	1	1
9	Ethan	1	1	1
10	David	1	1	1
11	Juan	0	1	1
12	Eyner	0	1	1
13	Luciano	0	1	0
14	Kylian A	0	0	0
15	Alexander	1	1	1
16	Sebastian	0	1	1
17	Thiago	0	1	1
18	Alessia	1	1	1
19	Bruno	0	1	0
20	Lia	1	1	1
21	Dafne	1	1	1
22	Mía	0	0	1
23	Alejandro	0	1	1

## ACTIVIDAD 7

**DIMENSIÓN:** Percepción visual, Integración visomotora y Coordinación motora.

**INDICADOR:**

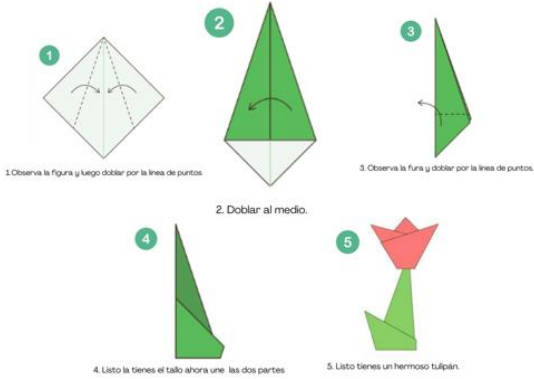
- Identifica las líneas verticales y horizontales.
- Realiza simultáneamente el doblado de papel con líneas horizontales y verticales.

**DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD:**

**FECHA:** 23/04/24

**DESARROLLO DE ESTRATEGIAS:** Contamos un poema y realizamos el doblado de la revista formando la figura de una flor.

MOMENTOS	ESTRATEGIAS
<b>INICIO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Damos la bienvenida con una canción ¿Cómo están amigos? <a href="https://www.youtube.com/watch?v=kF_1fzfVa80">https://www.youtube.com/watch?v=kF_1fzfVa80</a></li> <li>● <b>Propósito:</b> Realizaremos el doblado de la revista para formar una flor.</li> <li>● <b>Motivación:</b> Contamos el poema Eres una Flor y de esta manera estaremos introduciendo qué forma de origami vamos a realizar.</li> <li>● <b>Recogemos los saberes previos:</b> A través de preguntas:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Te gusto el poema?</li> <li>- ¿Cuál fue la parte más importante?</li> <li>- ¿Sabes de qué formas son las flores?</li> <li>- ¿Cómo podríamos hacer una flor de revista?</li> <li>- ¿Podrías realizar una flor de revista sin utilizar tijeras o regla?</li> </ul> </li> </ul>
<b>DESARROLLO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Se muestra a la flor de revista a los niños en conjunto con los materiales a utilizar.</li> <li>● Hacemos pregunta después de haber mostrado la flor de revista.               <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿De qué material está hecho?</li> <li>- ¿Cómo está doblado?</li> <li>- ¿Creen que ustedes puedan realizar solos una flor con una revista?</li> <li>- ¿De qué color está hecho la flor?</li> <li>- ¿Podría ser con otro material?</li> <li>- ¿Qué otras cosas podemos realizar?</li> </ul> </li> <li>● La maestra entrega los materiales a utilizar.</li> <li>● La maestra pega en la pizarra un papelote mostrando los pasos a seguir.</li> </ul>

	 <p>1. Observa la figura y luego dobla por la línea de puntos.</p> <p>2. Doblar al medio.</p> <p>3. Observa la figura y dobla por la línea de puntos.</p> <p>4. Listo la tienes el tallo ahora une las dos partes.</p> <p>5. Listo tienes un hermoso tulipán.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Con ayuda y participación de los niños se realizará la flor.</li> <li>● Una vez realizado la flor recogemos todos los materiales y los guardamos.</li> </ul>
<b>CIERRE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● La Docente realiza la metacognición con los niños haciendo preguntas: <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Qué hicimos hoy?</li> <li>- ¿Qué hicimos con los dedos?</li> <li>- ¿Te gustaría volver a realizarlo?</li> <li>- ¿Les gustó realizar esta actividad?</li> </ul> </li> </ul>
<b>INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Ficha de observación</li> </ul>
<b>MATERIALES</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Revista</li> <li>● Papelote</li> <li>● Silicona</li> </ul>



## FICHA DE OBSERVACIÓN

NIVELES DE RANGO	VALOR
No lo hace	0
Lo hace	1

Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	INDICADORES:	
		Identifica las líneas verticales y horizontales.	Realiza simultáneamente el doblado de papel con líneas horizontales y verticales.
1	Axel	1	0
2	Jeyko	1	1
3	Yadiel	1	1
4	Adriana	1	0
5	Kylian H	1	1
6	Milan	1	0
7	María Fernanda	1	1
8	Victor	1	0
9	Ethan	1	1
10	David	1	1
11	Juan	1	1
12	Eyner	1	0
13	Luciano	1	0
14	Kylian A	1	1
15	Alexander	1	0
16	Sebastian	1	0
17	Thiago	1	0
18	Alessia	1	1
19	Bruno	1	0
20	Lia	1	1
21	Dafne	1	1
22	Mía	1	1
23	Alejandro	1	1

## ACTIVIDAD 8

**DIMENSIÓN:** Percepción visual, Integración visomotora y Coordinación motora.

**INDICADOR:**

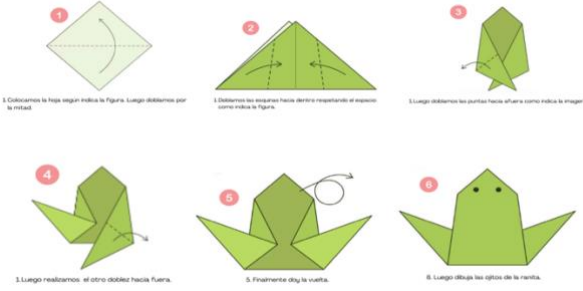
- Identifica las líneas verticales y horizontales.
- Realiza simultáneamente el doblado de papel con líneas horizontales y verticales.
- Realiza simultáneamente líneas curvas y circulares.

**DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD:**

**FECHA:** 24/04/24

**DESARROLLO DE ESTRATEGIAS:** Armamos rompecabezas y realizaremos el doblado de papel formando la figura de una rana.

MOMENTOS	ESTRATEGIAS
<b>INICIO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Damos la bienvenida con una canción ¿Cómo están amigos? <a href="https://www.youtube.com/watch?v=kF_1fzfVa80">https://www.youtube.com/watch?v=kF_1fzfVa80</a></li> <li>● <b>Propósito</b> : Realizaremos el doblado de el papel formando la figura de una rana.</li> <li>● <b>Motivación:</b> Cantaremos ¡ CUCÚ CANTABA LA RANA !. De esta forma imaginemos cómo podríamos realizarlo con un papel. <a href="https://www.youtube.com/watch?v=56C3xVLMXxk">https://www.youtube.com/watch?v=56C3xVLMXxk</a></li> <li>● Jugamos a armar la rompe cabeza de una rana y vamos imaginando cómo podríamos hacer una rana de papel.</li> <li>● <b>Recogemos los saberes previos:</b> A través de preguntas               <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Te gusto el rompecabezas de la rana?</li> <li>- ¿Cómo podríamos realizar una rana de papel?</li> <li>- ¿Podrías realizar una rana con papel sin utilizar tijeras o regla?</li> </ul> </li> </ul>
<b>DESARROLLO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● La docente muestra en un sobre que contiene una rana grande de papel lustre verde a los niños junto con los materiales a utilizar.</li> <li>● Hacemos pregunta después de haber mostrado a la ranita.               <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿De qué material está hecho?</li> <li>- ¿Cómo está doblado?</li> <li>- ¿Creen que ustedes puedan realizar una ranita de papel?</li> <li>- ¿De qué color está hecho la ranita? ¿Podría ser con otro material?</li> <li>- ¿Qué otras cosas podemos realizar?</li> </ul> </li> <li>● La maestra entrega los materiales a utilizar.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>● La maestra pega en la pizarra un papelote mostrando los pasos a seguir.</li> </ul>  <ul style="list-style-type: none"> <li>● Con ayuda y participación de los niños se realizará la figura de la ranita.</li> <li>● Una vez realizada la figura de la ranita recogemos todos los materiales y los guardamos.</li> </ul>
<b>CIERRE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● La Docente realiza la metacognición con los niños haciendo preguntas: <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Qué hicimos hoy?</li> <li>- ¿Qué hicimos con los dedos?</li> <li>- ¿Te gustaría volver a realizarlo?</li> <li>- ¿Les gustó realizar esta actividad?</li> </ul> </li> </ul>
<b>INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Ficha de observación</li> </ul>
<b>MATERIALES</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Parlante</li> <li>● Papel de colores</li> <li>● Papel lustre verde</li> <li>● Plumones</li> <li>● Papelote</li> <li>● Sobres</li> <li>● Lápiz</li> </ul>

## FICHA DE OBSERVACIÓN

NIVELES DE RANGO	VALOR
No lo hace	0
Lo hace	1

Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	INDICADORES:		
		Identifica las líneas verticales y horizontales.	Realiza simultáneamente el doblado de papel con líneas horizontales y verticales.	Realiza simultáneamente líneas curvas y circulares.
1	Axel	1	0	0
2	Jeyko	1	1	1
3	Yadiel	1	1	0
4	Adriana	1	1	0
5	Kylian H	1	1	1
6	Milan	1	0	0
7	María Fernanda	1	1	1
8	Victor	1	1	0
9	Ethan	1	1	1
10	David	1	1	1
11	Juan	1	1	0
12	Eyner	1	0	0
13	Luciano	1	0	0
14	Kylian A	1	0	0
15	Alexander	1	1	1
16	Sebastian	1	0	0
17	Thiago	1	1	1
18	Alessia	1	1	1
19	Bruno	1	0	0
20	Lia	1	1	1
21	Dafne	1	1	1
22	Mía	1	0	1
23	Alejandro	1	0	1

## ACTIVIDAD 9

**DIMENSIÓN:** Percepción visual, Integración visomotora y Coordinación motora.

**INDICADOR:**

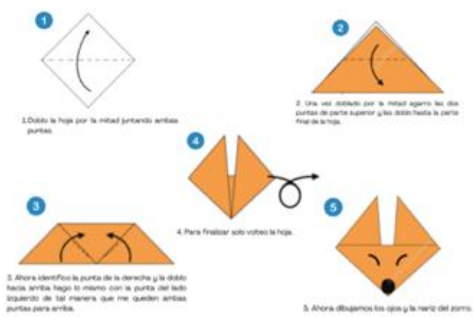
- Identifica las líneas verticales y horizontales.
- Realiza simultáneamente el doblado de papel con líneas horizontales y verticales.
- Realiza simultáneamente líneas curvas y circulares.
- Realiza una leve separación entre las líneas horizontales, verticales y esquinas.

**DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD:** Cuento ¡Vaya apetito tiene el zorrillo!

**FECHA:** 25/04/24

**DESARROLLO DE ESTRATEGIAS:** Contamos un cuento y realizamos la figura del zorro doblando el papel.

MOMENTOS	ESTRATEGIAS
<b>INICIO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Damos la bienvenida a los niños</li> <li>● <b>Propósito:</b> Hoy aprenderemos a doblar el papel para formar la cabeza del zorrillo. <b>Motivación:</b> Escuchamos la música llamada El Zorro Loco y movemos las manos al ritmo de la <a href="https://www.youtube.com/watch?v=MdNVUIA0Ni8">música.https://www.youtube.com/watch?v=MdNVUIA0Ni8</a></li> <li>● Contamos el cuento llamado ¡Vaya apetito tiene el zorrillo!</li> <li>● <b>Recogemos los saberes previos:</b> A través de preguntas               <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Te gustó el cuento?</li> <li>- ¿De qué se trata el cuento?</li> <li>- ¿Por qué el zorro tenía tanta hambre?</li> </ul> </li> <li>● <b>Problematización:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Que podríamos hacer para realizar un zorro con papel?</li> <li>- ¿Qué otras formas podríamos realizar doblando el papel?</li> </ul> </li> </ul>
<b>DESARROLLO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Se muestra la caja mágica y adivinan que contiene dentro.</li> <li>● Luego la maestra muestra la cabeza de el zorrillo que esta hecho de papel craf y hace preguntas:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿De qué material está hecho?</li> <li>- ¿Cómo está doblado?</li> <li>- ¿Creen que ustedes puedan realizar el zorro?</li> <li>- ¿De qué color está hecho el zorro?</li> <li>- ¿De qué color te gustaría realizar el zorro?</li> <li>- ¿Qué otras cosas podemos realizar?</li> </ul> </li> <li>● La maestra entrega los materiales a utilizar.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>● La maestra pega en la pizarra un papelote mostrando los pasos a seguir.</li> </ul>  <ul style="list-style-type: none"> <li>● Con ayuda y participación de los niños se realiza el zorrito.</li> <li>● Una vez realizado el zorro recogemos todos los materiales y los guardamos.</li> </ul>
<b>CIERRE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● La Docente realiza la metacognición con los niños haciendo preguntas: <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Qué hicimos hoy?</li> <li>- ¿Qué hicimos con los dedos?</li> <li>- ¿Te gustaría volver a realizarlo?</li> <li>- ¿Les gustó realizar esta actividad?</li> </ul> </li> </ul>
<b>INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Ficha de observación</li> </ul>
<b>MATERIALES</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Papel de craf</li> <li>● Plumones de color negro</li> <li>● Papelote</li> <li>● Cuento en laminas</li> <li>● Caja mágica</li> <li>● Origami de la cabeza del zorrito en grande</li> </ul>

## FICHA DE OBSERVACIÓN

NIVELES DE RANGO	VALOR
No lo hace	0
Lo hace	1

Nº	APELLIDOS  Y  NOMBRES	INDICADORES:			
		Identifica las líneas verticales y horizontales.	Realiza simultáneamente el doblado de papel con líneas horizontales y verticales.	Realiza simultáneamente líneas curvas y circulares.	Realiza una leve separación entre las líneas horizontales, verticales y esquinas.
1	Axel	1	0	0	0
2	Jeyko	1	1	1	0
3	Yadiel	1	1	1	0
4	Adriana	1	0	0	0
5	Kylian H	1	1	1	1
6	Milan	1	0	0	0
7	María Fernanda	1	0	0	1
8	Victor	1	1	1	0
9	Ethan	1	1	1	1
10	David	1	1	1	1
11	Juan	1	1	1	0
12	Eyner	1	1	1	0
13	Luciano	1	0	0	0
14	Kylian A	1	0	0	0
15	Alexander	1	1	1	0
16	Sebastian	1	0	0	0
17	Thiago	1	0	0	0
18	Alessia	1	1	1	1
19	Bruno	1	0	0	0
20	Lia	1	1	1	1
21	Dafne	1	1	1	0
22	Mía	1	0	0	0
23	Alejandro	1	0	0	0

## ACTIVIDAD 10

**DIMENSIÓN:** Percepción visual, Integración visomotora y Coordinación motora.

**INDICADOR:**

- Identifica las líneas verticales y horizontales.
- Realiza simultáneamente el doblado de papel con líneas horizontales y verticales.
- Realiza simultáneamente líneas curvas y circulares.
- Realiza una leve separación entre las líneas horizontales, verticales y esquinas.

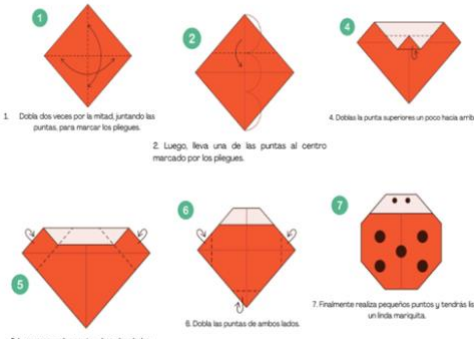
**DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD:** Canción: Mariquita

**FECHA:** 26/04/24

**DESARROLLO DE ESTRATEGIAS:** Cantamos y realizamos la figura de la mariquita doblando el papel

MOMENTOS	ESTRATEGIAS
<b>INICIO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Damos la bienvenida a los niños y niñas</li> <li>● <b>Propósito:</b> Hoy aprenderemos a realizar un elefante doblando el papel.</li> <li>● <b>Motivación:</b> Escuchamos la música "MARIQUITA, MARIQUITA" moviendo el cuerpo al ritmo de la música. <a href="https://www.youtube.com/watch?v=-O8dEwWkiOY">https://www.youtube.com/watch?v=-O8dEwWkiOY</a></li> <li>● <b>Recogemos los saberes previos:</b> A través de preguntas               <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Te gusto la música?</li> <li>- ¿Cómo podríamos realizar una mariquita de papel?</li> <li>- ¿Podrías realizar una mariquita con papel sin utilizar tijeras o regla?</li> </ul> </li> </ul>
<b>DESARROLLO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Se muestra a la mariquita grande de papel lustre a los niños en conjunto con los materiales a utilizar.</li> <li>● Hacemos pregunta después de haber mostrado a la mariquita.               <ul style="list-style-type: none"> <li>● ¿De qué material está hecho?</li> <li>● ¿Cómo está doblado?</li> <li>● ¿Creen que ustedes puedan realizar solos una mariquita con papel lustre?</li> <li>● ¿De qué color está hecho la mariquita? ¿Podría ser con otro material?</li> </ul> </li> <li>● La maestra entrega los materiales a utilizar.</li> <li>● La docente explica a través de un Papelógrafo mostrando los pasos a seguir:</li> </ul>



	 <p>1. Dóbla dos veces por la mitad juntando las puntas, para marcar los pliegues.</p> <p>2. Luego, lleva una de las puntas al centro marcado por los pliegues.</p> <p>3. Dóbla la punta superiores un poco hacia arriba.</p> <p>4. Dóbla la punta superiores un poco hacia arriba.</p> <p>5. Luego marca las puntas de ambos lados.</p> <p>6. Dóbla las puntas de ambos lados.</p> <p>7. Finalmente realiza pequeños puntos y tendrás lista un linda mariquita.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cuando terminan, los estudiantes muestran voluntariamente lo que realizaron.</li> </ul>
<p><b>CIERRE</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La Docente realiza la metacognición con los niños haciendo preguntas: <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Qué hicimos hoy?</li> <li>- ¿Qué hicimos con los dedos?</li> <li>- ¿Te gustaría volver a realizarlo?</li> <li>- ¿Les gustó realizar esta actividad?</li> </ul> </li> </ul>
<p><b>INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ficha de observación</li> </ul>
<p><b>MATERIALES</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Parlante</li> <li>• Papel lustre</li> <li>• Plumón negro</li> <li>• Papelografo</li> </ul>

## FICHA DE OBSERVACIÓN

NIVELES DE RANGO	VALOR
No lo hace	0
Lo hace	1

Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	INDICADORES:			
		Identifica las líneas verticales y horizontales.	Realiza simultáneamente el doblado de papel con líneas horizontales y verticales.	Realiza simultáneamente líneas curvas y circulares.	Realiza una leve separación entre las líneas horizontales, verticales y esquinas.
1	Axel	1	1	0	0
2	Jeyko	1	1	1	1
3	Yadiel	1	1	1	1
4	Adriana	1	1	1	1
5	Kylian H	1	1	1	1
6	Milan	1	1	0	0
7	María Fernanda	1	1	1	1
8	Victor	1	1	1	1
9	Ethan	1	1	1	1
10	David	1	1	1	1
11	Juan	1	1	1	1
12	Eyner	1	1	1	0
13	Luciano	1	1	1	0
14	Kylian A	1	1	0	1
15	Alexander	1	1	1	1
16	Sebastian	1	1	1	1
17	Thiago	1	1	1	0
18	Alessia	1	1	1	0
19	Bruno	1	1	1	1
20	Lia	1	1	1	1
21	Dafne	1	1	1	0
22	Mía	1	1	0	0
23	Alejandro	1	1	0	1

## ACTIVIDAD 11

**DIMENSIÓN:** Percepción visual, Integración visomotora y Coordinación motora.

**INDICADOR:**

- Realiza simultáneamente el doblado de papel con líneas horizontales y verticales.
- Realiza una leve separación entre las líneas horizontales, verticales y esquinas.

**DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD:** Juego: Rompecabezas de dinosaurio.

**FECHA:** 29/04/24

**DESARROLLO DE ESTRATEGIAS:** Jugamos a armar el rompecabezas y realizamos el doblado de papel de forma el dinosaurio.

MOMENTOS	ESTRATEGIAS
<b>INICIO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Propósito:</b> Aprenderemos a hacer el doblado del papel en forma de un dinosaurio.</li> <li>● <b>Motivación:</b> Cantaremos y bailamos ¡El Baile del Dinosaurio! De esta forma imaginemos cómo podríamos realizarlo con un papel. <a href="https://www.youtube.com/watch?v=xsgalUZ6Qwc">https://www.youtube.com/watch?v=xsgalUZ6Qwc</a></li> <li>● Jugamos a armar la rompe cabeza del dinosaurio y vamos imaginando cómo podríamos hacer un dinosaurio de papel periódico.</li> <li>● <b>Recogemos los saberes previos:</b> A través de preguntas               <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Te gusto el rompecabezas?</li> <li>- ¿Cómo podríamos realizar un dinosaurio de papel?</li> <li>- ¿Podrías realizar un dinosaurio con papel sin utilizar tijeras o regla?</li> </ul> </li> </ul>
<b>DESARROLLO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Se muestra un sobre que contienen un dinosaurio grande de papel periódico a los niños en conjunto con los materiales a utilizar.</li> <li>● Hacemos pregunta después de haber mostrado el dinosaurio de papel periódico.               <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿De qué material está hecho?</li> <li>- ¿Cómo está doblado?</li> <li>- ¿Creen que ustedes puedan realizar solos una un dinosaurio de papel periódico?</li> <li>- ¿De qué color está hecho la el dinosaurio? ¿Podría ser con otro material?</li> </ul> </li> <li>● La maestra entrega los materiales a utilizar.</li> <li>● La docente explica a través de un Papelógrafo mostrando los pasos a seguir:</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Una vez realizado el dinosaurio recogemos todos los materiales y los guardamos.</li> <li>• Cuando terminan, los estudiantes muestran voluntariamente lo que realizaron.</li> </ul>
<b>CIERRE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La Docente realiza la metacognición con los niños haciendo preguntas: <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Qué hicimos hoy?</li> <li>- ¿Qué hicimos con los dedos?</li> <li>- ¿Te gustaría volver a realizarlo?</li> <li>- ¿Les gustó realizar esta actividad?</li> </ul> </li> </ul>
<b>INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ficha de observación</li> </ul>
<b>MATERIALES</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Papel periódico</li> <li>• Plumones</li> <li>• Papelote</li> <li>• sobres</li> </ul>

## FICHA DE OBSERVACIÓN

NIVELES DE RANGO	VALOR
No lo hace	0
Lo hace	1

Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	INDICADORES:	
		Realiza simultáneamente el doblado de papel con líneas horizontales y verticales.	Realiza una leve separación entre las líneas horizontales, verticales y esquinas.
1	Axel	1	0
2	Jeyko	1	1
3	Yadiel	1	1
4	Adriana	1	0
5	Kylian H	1	1
6	Milan	1	0
7	María Fernanda	1	1
8	Victor	1	1
9	Ethan	1	1
10	David	1	1
11	Juan	1	1
12	Eyner	1	1
13	Luciano	1	0
14	Kylian A	1	1
15	Alexander	1	1
16	Sebastian	1	1
17	Thiago	1	0
18	Alessia	1	1
19	Bruno	1	0
20	Lia	1	1
21	Dafne	1	1
22	Mía	1	0
23	Alejandro	1	0

## ACTIVIDAD 12

**DIMENSIÓN:** Percepción visual, Integración visomotora y Coordinación motora.

**INDICADOR:**

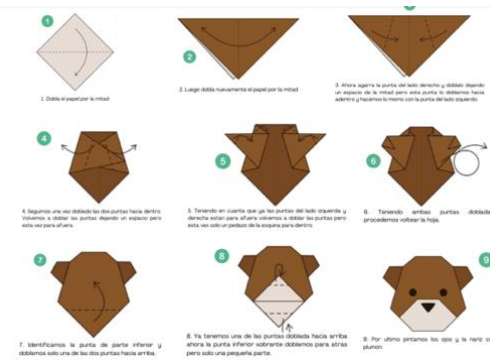
- Identifica las líneas verticales y horizontales.
- Realiza simultáneamente el doblado de papel con líneas horizontales y verticales.
- Realiza simultáneamente líneas curvas y circulares.
- Realiza una leve separación entre las líneas horizontales, verticales y esquinas.

**DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD:** Poesía: “El oso”

**FECHA:** 30/04/24

**DESARROLLO DE ESTRATEGIAS:** Creamos poesías y hacemos el doblado del papel craf en forma de oso.

MOMENTOS	ESTRATEGIAS
<b>INICIO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Propósito:</b> Aprenderemos a hacer el doblado para forma un oso.</li> <li>● <b>Motivación:</b> Contaremos y crearemos poesías del oso. De esta forma imaginemos cómo podríamos realizarlo con el papel craf.</li> <li>● Jugamos a crear poesías con el oso y vamos imaginando cómo podríamos hacer un oso con papel craf.</li> <li>● <b>Recogemos los saberes previos:</b> A través de preguntas               <ul style="list-style-type: none"> <li>● ¿Te gusto crear poesías?</li> <li>● ¿Cómo podríamos realizar un oso de papel?</li> <li>● ¿Podrías realizar un oso con papel craf sin utilizar tijeras o regla?</li> </ul> </li> </ul>
<b>DESARROLLO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Se muestra el oso de papel craf a los niños en conjunto con los materiales a utilizar.</li> <li>● Hacemos pregunta después de haber mostrado el osito de papel.               <ul style="list-style-type: none"> <li>● ¿De qué material está hecho?</li> <li>● ¿Cómo está doblado?</li> <li>● ¿Creen que ustedes puedan realizar solos un oso de papel de colores?</li> <li>● ¿De qué color está hecho el oso? ¿Podría ser con otro material?</li> <li>● ¿Qué otras cosas podemos realizar?</li> </ul> </li> <li>● La maestra entrega los materiales a utilizar.</li> <li>● La maestra pega en la pizarra un papelote mostrando los pasos a seguir.</li> </ul>

	 <ul style="list-style-type: none"> <li>● Con ayuda y participación de los niños se realizará el oso.</li> <li>● Una vez realizado el oso recogemos todos los materiales y los guardamos.</li> </ul>
<p><b>CIERRE</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● La Docente realiza la metacognición con los niños haciendo preguntas: <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Qué hicimos hoy?</li> <li>- ¿Qué hicimos con los dedos?</li> <li>- ¿Te gustaría volver a realizarlo?</li> <li>- ¿Les gustó realizar esta actividad?</li> </ul> </li> </ul>
<p><b>INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Ficha de observación</li> </ul>
<p><b>MATERIALES</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Hoja de papel kraf</li> <li>● Plumones</li> <li>● Papelote</li> </ul>

## FICHA DE OBSERVACIÓN

NIVELES DE RANGO	VALOR
No lo hace	0
Lo hace	1

Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	INDICADORES:			
		Identifica las líneas verticales y horizontales.	Realiza simultáneamente el doblado de papel con líneas horizontales y verticales.	Realiza simultáneamente líneas curvas y circulares.	Realiza una leve separación entre las líneas horizontales, verticales y esquinas.
1	Axel	1	1	1	1
2	Jeyko	1	1	1	1
3	Yadiel	1	1	1	1
4	Adriana	1	1	1	1
5	Kylian H	1	1	1	1
6	Milan	1	1	0	0
7	María Fernanda	1	1	1	1
8	Victor	1	1	1	1
9	Ethan	1	1	1	1
10	David	1	1	1	1
11	Juan	1	1	1	1
12	Eyner	1	1	1	1
13	Luciano	1	1	1	1
14	Kylian A	1	1	1	1
15	Alexander	1	1	1	1
16	Sebastian	1	1	1	1
17	Thiago	1	1	1	1
18	Alessia	1	1	1	1
19	Bruno	1	1	1	1
20	Lia	1	1	1	1
21	Dafne	1	1	1	1
22	Mía	1	1	1	1
23	Alejandro	1	1	1	1



### ACTIVIDAD 13

**DIMENSIÓN:** Percepción visual, Integración visomotora y Coordinación motora.

**INDICADOR:**

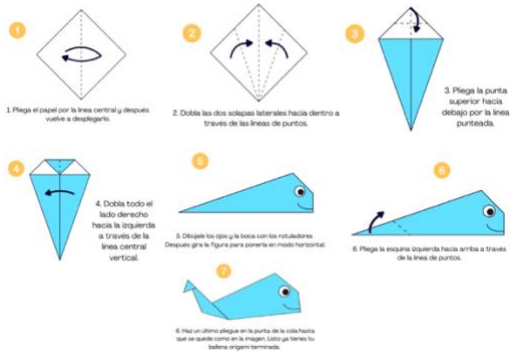
- Identifica las líneas verticales y horizontales.
- Realiza simultáneamente el doblado de papel con líneas horizontales y verticales.
- Realiza simultáneamente líneas curvas y circulares.

**DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD:** Cuento ¡La Ballena!

**FECHA:** 02/05/24

**DESARROLLO DE ESTRATEGIAS:** Contamos el cuento y realizamos el doblado de el papel en forma de Ballena.

MOMENTOS	ESTRATEGIAS
<b>INICIO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Damos la bienvenida.</li> <li>● Recordamos las normas de convivencia.</li> <li>● <b>Propósito:</b> Aprenderemos a hacer el doblado del papel en forma de una ballena.</li> <li>● <b>Motivación:</b> Cantaremos ¡La canción La ballena azul! De esta forma imaginemos cómo podríamos realizarlo con un papel. <a href="https://www.youtube.com/watch?v=fUQvAUmNhiw">https://www.youtube.com/watch?v=fUQvAUmNhiw</a></li> <li>● La docente cuenta el cuento llamada " La ballena".</li> <li>● <b>Recogemos los saberes previos:</b> A través de preguntas               <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Te gusto el cuento? ¿Qué hacia el papá de Noé?</li> <li>¿Qué encontró en la orilla Noé? ¿Qué hizo Noé para ayudar a la ballena? ¿Podrías realizar una ballena con papel sin utilizar tijeras o regla?</li> </ul> </li> </ul>
<b>DESARROLLO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● La docente muestra la caja mágica y adivinan que contiene dentro.</li> <li>● Se muestra la ballena grande de papel a los niños en conjunto con los materiales a utilizar.</li> <li>● La docente pregunta después de haber mostrado la ballena de papel.               <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿De qué material está hecho?</li> <li>- ¿Cómo está doblado?</li> <li>- ¿Creen que ustedes puedan realizar solos una ballena de papel?</li> <li>- ¿De qué color está hecho la ballena? ¿Podría ser con otro material?</li> <li>- ¿Qué otras cosas podemos realizar?</li> </ul> </li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>● La maestra entrega los materiales a utilizar.</li> <li>● La maestra pega en la pizarra un papelote mostrando los pasos a seguir.</li> </ul>  <ul style="list-style-type: none"> <li>● Con ayuda y participación de los niños se realiza la ballena.</li> <li>● Cuando terminan, los estudiantes muestran voluntariamente lo que realizaron.</li> <li>● Una vez realizada la ballena, recogemos todos los materiales y los guardamos.</li> </ul>
<p style="text-align: center;"><b>CIERRE</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● La maestra realiza la metacognición con los niños haciendo preguntas: <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Qué hicimos?</li> <li>- ¿Para qué nos servirá lo que hemos aprendido?</li> <li>- Podrías explicarnos cómo lo realizaste</li> <li>- ¿Te gustaría volver a realizarlo?</li> <li>- ¿Qué otras figuras podríamos realizar?</li> <li>- ¿Les gustó realizar esta actividad?</li> </ul> </li> </ul>
<p style="text-align: center;"><b>INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Ficha de observación</li> </ul>
<p style="text-align: center;"><b>MATERIALES</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Papel de colores</li> <li>● Plumón negro.</li> <li>● Papelote con los pasos.</li> <li>● Laminas del cuento.</li> <li>● Caja mágica.</li> <li>● Origami de ballena en grande.</li> </ul>

## FICHA DE OBSERVACIÓN

NIVELES DE RANGO	VALOR
No lo hace	0
Lo hace	1

Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	INDICADORES:		
		Identifica las líneas verticales y horizontales.	Realiza simultáneamente el doblado de papel con líneas horizontales y verticales.	Realiza simultáneamente líneas curvas y circulares.
1	Axel	1	1	1
2	Jeyko	1	1	1
3	Yadiel	1	1	1
4	Adriana	1	1	1
5	Kylian H	1	1	1
6	Milan	1	1	1
7	María Fernanda	1	1	1
8	Victor	1	1	1
9	Ethan	1	1	1
10	David	1	1	1
11	Juan	1	1	1
12	Eyner	1	1	1
13	Luciano	1	1	1
14	Kylian A	1	1	1
15	Alexander	1	1	1
16	Sebastian	1	1	1
17	Thiago	1	1	1
18	Alessia	1	1	1
19	Bruno	1	1	1
20	Lia	1	1	1
21	Dafne	1	1	1
22	Mía	1	1	1
23	Alejandro	1	1	1

## ACTIVIDAD 14

**DIMENSIÓN:** Percepción visual, Integración visomotora y Coordinación motora.

**INDICADOR:**

- Identifica las líneas verticales y horizontales.
- Realiza simultáneamente el doblado de papel con líneas horizontales y verticales.
- Realiza una leve separación entre las líneas horizontales, verticales y esquinas.

**DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD:** Canción ¡El corazón latiendo!

**FECHA:** 03/05/24

**DESARROLLO DE ESTRATEGIAS:** Cantamos la canción y realizamos el doblado de el papel en forma corazón.

MOMENTOS	ESTRATEGIAS
<b>INICIO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Damos la bienvenida con una canción llamada A saludarnos <a href="https://www.youtube.com/watch?v=3aEvYn4iWSI">https://www.youtube.com/watch?v=3aEvYn4iWSI</a></li> <li>● <b>Propósito:</b> Aprenderemos a hacer el doblado del papel para poder formar el corazón.</li> <li>● <b>Motivación:</b> Cantamos la música llamada "El corazón latiendo". <a href="https://www.youtube.com/watch?v=7gDaKA0eUZ8">https://www.youtube.com/watch?v=7gDaKA0eUZ8</a></li> <li>● Hacemos la forma del corazón con las manos de tal forma que veamos como podemos realizarlo y que forma podría realizarlo con el papel.</li> <li>● <b>Recogemos los saberes previos:</b> A través de preguntas               <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Te gusto la música?</li> <li>- ¿Con que parte de tu cuerpo podríamos formar un corazón?</li> <li>- ¿Cómo podríamos realizar un corazón de papel?</li> <li>- ¿Podrías realizar un corazón con papel sin utilizar tijeras o regla?</li> </ul> </li> </ul>
<b>DESARROLLO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Se muestra el corazón de papel a los niños en conjunto con los materiales a utilizar.</li> <li>● Hacemos pregunta después de haber mostrado el corazón de papel.               <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿De qué material está hecho?</li> <li>- ¿Cómo está doblado?</li> <li>- ¿Creen que ustedes puedan realizar solos un corazón de papel?</li> <li>- ¿De qué color está hecho el corazón? ¿Podría ser con otro material?</li> </ul> </li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Qué otras cosas podemos realizar?</li> <li>● La maestra entrega los materiales a utilizar.</li> <li>● La maestra pega en la pizarra un papelote mostrando los pasos a seguir.</li> </ul>  <ul style="list-style-type: none"> <li>● Con ayuda y participación de los niños se realizará el corazón.</li> <li>● Una vez realizado el corazón recogemos todos los materiales y los guardamos.</li> </ul>
<p style="text-align: center;"><b>CIERRE</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● La Docente realiza la metacognición con los niños haciendo preguntas: <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Qué hicimos hoy?</li> <li>- ¿Qué hicimos con los dedos?</li> <li>- ¿Te gustaría volver a realizarlo?</li> <li>- ¿Les gustó realizar esta actividad?</li> </ul> </li> </ul>
<p style="text-align: center;"><b>INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Ficha de observación</li> </ul>
<p style="text-align: center;"><b>MATERIALES</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Papel de colores</li> <li>● Plumones</li> <li>● Papelotes</li> </ul>

## FICHA DE OBSERVACIÓN

NIVELES DE RANGO	VALOR
No lo hace	0
Lo hace	1

Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	INDICADORES:		
		Identifica las líneas verticales y horizontales	Realiza simultáneamente el doblado de papel con líneas horizontales y verticales.	Realiza una leve separación entre las líneas horizontales, verticales y esquinas.
1	Axel	1	1	1
2	Jeyko	1	1	1
3	Yadiel	1	1	1
4	Adriana	1	1	1
5	Kylian H	1	1	1
6	Milan	1	1	1
7	María Fernanda	1	1	1
8	Victor	1	1	1
9	Ethan	1	1	1
10	David	1	1	1
11	Juan	1	1	1
12	Eyner	1	1	1
13	Luciano	1	1	1
14	Kylian A	1	1	1
15	Alexander	1	1	1
16	Sebastian	1	1	1
17	Thiago	1	1	1
18	Alessia	1	1	1
19	Bruno	1	1	1
20	Lia	1	1	1
21	Dafne	1	1	1
22	Mía	1	1	1
23	Alejandro	1	1	1

## ACTIVIDAD 15

**DIMENSIÓN:** Percepción visual, Integración visomotora y Coordinación motora.

**INDICADOR:**

- Realiza simultáneamente el doblado de papel con líneas horizontales y verticales.
- Realiza simultáneamente líneas curvas y circulares.
- Realiza una leve separación entre las líneas horizontales, verticales y esquinas.

**DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD:** Juego: Rompecabezas de cerdito

**FECHA:** 06/05/24

**DESARROLLO DE ESTRATEGIAS:** Jugamos a armar el rompecabezas y realizamos el doblado de papel de forma del cerdito.

MOMENTOS	ESTRATEGIAS
<b>INICIO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Propósito:</b> Aprenderemos a hacer el doblado del papel en forma de un cerdito.</li> <li>● <b>Motivación:</b> Cantaremos ¡De los cerditos! De esta forma imaginemos cómo podríamos realizarlo con un papel. <a href="https://www.youtube.com/watch?v=fwLWaGcBaRw">https://www.youtube.com/watch?v=fwLWaGcBaRw</a></li> <li>● Jugamos a armar la rompe cabeza del cerdito y vamos imaginando cómo podríamos hacer un cerdito de papel kraf.</li> <li>● <b>Recogemos los saberes previos:</b> A través de preguntas               <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Te gusto el juego?</li> <li>- ¿Cómo podríamos realizar un cerdito de papel kraf?</li> <li>- ¿Podrías realizar un cerdito con papel sin utilizar tijeras o regla?</li> </ul> </li> </ul>
<b>DESARROLLO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● La docente muestra la caja mágica que contiene el cerdito de papel kraf a los niños en conjunto con los materiales a utilizar.</li> <li>● Hacemos pregunta después de haber mostrado el cerdito de papel kraf.               <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿De qué material está hecho?</li> <li>- ¿Cómo está doblado?</li> <li>- ¿Creen que ustedes puedan realizar solos un cerdito de papel kraf?</li> <li>- ¿De qué color está hecho el cerdito? ¿Podría ser con otro material?</li> <li>- ¿Qué otras cosas podemos realizar?</li> </ul> </li> <li>● La maestra entrega los materiales a utilizar.</li> <li>● La maestra pega en la pizarra un papelote mostrando los pasos a seguir.</li> </ul>

	<p>1. Dóbla dos veces por la mitad juntando las puntas, para marcar los pliegues.</p> <p>2. Luego, lleva dos puntas opuestas hacia el centro que quedó marcado por los pliegues.</p> <p>3. Mantén esas puntas dobladas y coloca la figura en vertical para juntar las otras dos puntas plegando el papel en dos.</p> <p>4. Plega la punta que queda hacia el punto que se muestra en la foto, y luego abre y plega solo un lado hacia abajo, de modo que, como resultado, quede un pequeño rombo blanco.</p> <p>5. Dóbla las dos puntas superiores un poco hacia dentro, para formar los orejas.</p> <p>6. Finalmente, dibuja los ojos y la nariz del cerdito con el plumón.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Con ayuda y participación de los niños se realizará el cerdito.</li> <li>● Una vez realizado el cerdito recogemos todos los materiales y los guardamos.</li> </ul>
<p><b>CIERRE</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● La Docente realiza la metacognición con los niños haciendo preguntas: <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Qué hicimos hoy?</li> <li>- ¿Qué hicimos con los dedos?</li> <li>- ¿Te gustaría volver a realizarlo?</li> <li>- ¿Les gustó realizar esta actividad?</li> </ul> </li> </ul>
<p><b>INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Ficha de observación</li> </ul>
<p><b>MATERIALES</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Parlante</li> <li>● Caja mágica</li> <li>● Papel craf</li> <li>● Plumones</li> <li>● Papelote</li> <li>● Sobres</li> <li>● Lápiz</li> <li>● Limpiatipos</li> </ul>



## FICHA DE OBSERVACIÓN

NIVELES DE RANGO	VALOR
No lo hace	0
Lo hace	1

Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	INDICADORES:		
		Realiza simultáneamente el doblado de papel con líneas horizontales y verticales.	Realiza simultáneamente líneas curvas y circulares.	Realiza una leve separación entre las líneas horizontales, verticales y esquinas.
1	Axel	1	1	1
2	Jeyko	1	1	1
3	Yadiel	1	1	1
4	Adriana	1	1	1
5	Kylian H	1	1	1
6	Milan	1	1	1
7	María Fernanda	1	1	1
8	Victor	1	1	1
9	Ethan	1	1	1
10	David	1	1	1
11	Juan	1	1	1
12	Eyner	1	1	1
13	Luciano	1	1	1
14	Kylian A	1	1	1
15	Alexander	1	1	1
16	Sebastian	1	1	1
17	Thiago	1	1	1
18	Alessia	1	1	1
19	Bruno	1	1	1
20	Lia	1	1	1
21	Dafne	1	1	1

22	Mía	1	1	1
23	Alejandro	1	1	1

### ACTIVIDAD 16

**DIMENSIÓN:** Percepción visual, Integración visomotora y Coordinación motora.

**INDICADOR:**

- Identifica las líneas verticales y horizontales.
- Realiza simultáneamente el doblado de papel con líneas horizontales y verticales.
- Realiza simultáneamente líneas curvas y circulares.
- Realiza una leve separación entre las líneas horizontales, verticales y esquinas.

**DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD:** Dinámica ¡Soy una serpiente!

**FECHA:** 07/05/24

**DESARROLLO DE ESTRATEGIAS:** Bailamos haciendo la dinámica con las manos y realizamos el doblado de papel de la serpiente.

MOMENTOS	ESTRATEGIAS
<b>INICIO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Damos la bienvenida con una canción ¿Cómo están amigos? <a href="https://www.youtube.com/watch?v=kF_1fzfVa80">https://www.youtube.com/watch?v=kF_1fzfVa80</a></li> <li>● <b>Propósito:</b> Realizaremos el doblado del papel para formar a la serpiente.</li> <li>● <b>Motivación:</b> Bailamos la música llamada Soy una serpiente moviendo las manos y los dedos. <a href="https://www.youtube.com/watch?v=q8dilxHvbiM">https://www.youtube.com/watch?v=q8dilxHvbiM</a></li> <li>● Hacemos los movimientos de como se mueve la serpiente con las manos y con los dedos y de acuerdo a eso podremos imaginar el cuerpo de la serpiente.</li> <li>● <b>Recogemos los saberes previos:</b> A través de preguntas <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Te gusto la música?</li> <li>- ¿Sabes de qué forma es el cuerpo de la serpiente?</li> <li>- ¿Cómo podríamos hacer el cuerpo de la serpiente con el papel?</li> <li>- ¿Podrías realizar el cuerpo de la serpiente con papel sin utilizar tijeras o regla?</li> </ul> </li> </ul>
<b>DESARROLLO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Se muestra a la serpiente de papel a los niños en conjunto con los materiales a utilizar.</li> <li>● Hacemos pregunta después de haber mostrado la serpiente de papel. <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿De qué material está hecho?</li> </ul> </li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Cómo está doblado?</li> <li>- ¿Creen que ustedes puedan realizar la serpiente?</li> <li>- ¿De qué color está hecho la serpiente? ¿Podría ser con otro material?</li> <li>- ¿Qué otras cosas podemos realizar?</li> <li>● La maestra entrega los materiales a utilizar.</li> <li>● La maestra pega en la pizarra un papelote mostrando los pasos a seguir.</li> </ul> <div style="text-align: center;"> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Con ayuda y participación de los niños se realizará la serpiente.</li> <li>● Una vez realizada la serpiente recogemos todos los materiales y los guardamos.</li> </ul>
<b>CIERRE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● La Docente realiza la metacognición con los niños haciendo preguntas: <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Qué hicimos hoy?</li> <li>- ¿Qué hicimos con los dedos?</li> <li>- ¿Te gustaría volver a realizarlo?</li> <li>- ¿Les gustó realizar esta actividad?</li> </ul> </li> </ul>
<b>INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Ficha de observación</li> </ul>
<b>MATERIALES</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Plumones</li> <li>● Papel de colores</li> <li>● Papelote</li> </ul>

## FICHA DE OBSERVACIÓN

NIVELES DE RANGO	VALOR
No lo hace	0
Lo hace	1

Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	INDICADORES:			
		Identifica las líneas verticales y horizontales.	Realiza simultáneamente el doblado de papel con líneas horizontales y verticales.	Realiza simultáneamente líneas curvas y circulares.	Realiza una leve separación entre las líneas horizontales, verticales y esquinas.
1	Axel	1	1	1	1
2	Jeyko	1	1	1	1
3	Yadiel	1	1	1	1
4	Adriana	1	1	1	1
5	Kylian H	1	1	1	1
6	Milan	1	1	1	1
7	María Fernanda	1	1	1	1
8	Victor	1	1	1	1
9	Ethan	1	1	1	1
10	David	1	1	1	1
11	Juan	1	1	1	1
12	Eyner	1	1	1	1
13	Luciano	1	1	1	1
14	Kylian A	1	1	1	1
15	Alexander	1	1	1	1
16	Sebastian	1	1	1	1
17	Thiago	1	1	1	1
18	Alessia	1	1	1	1
19	Bruno	1	1	1	1
20	Lia	1	1	1	1

21	Dafne	1	1	1	1
22	Mía	1	1	1	1
23	Alejandro	1	1	1	1

### ACTIVIDAD 17

**DIMENSIÓN:** Percepción visual, Integración visomotora y Coordinación motora.

**INDICADOR:**

- Identifica las líneas verticales y horizontales.
- Realiza simultáneamente el doblado de papel con líneas horizontales y verticales.
- Realiza simultáneamente líneas curvas y circulares.

**DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD:** Canción: La gallina turuleca

**FECHA:** 08/05/24

**DESARROLLO DE ESTRATEGIAS:** Cantamos la canción de la gallina turuleca y realizamos el doblado de la revista de forma de una gallina.

MOMENTOS	ESTRATEGIAS
<b>INICIO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Propósito:</b> Aprenderemos a hacer el doblado del papel en forma de una gallina.</li> <li>● <b>Motivación:</b> Cantaremos ¡La gallina turuleca!. <a href="https://www.youtube.com/watch?v=XQaKFU3Fh_M">https://www.youtube.com/watch?v=XQaKFU3Fh_M</a></li> <li>● De esta forma imaginemos cómo podríamos realizarlo con una revista.</li> <li>● <b>Recogemos los saberes previos:</b> A través de preguntas <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Te gusto la canción?</li> <li>- ¿Podrías hacer una gallina con una revista utilizando solo las manos?</li> <li>- ¿Cómo podríamos realizar una gallina con una revista?</li> <li>- ¿Podrías realizar una gallina con papel sin utilizar tijeras o regla?</li> </ul> </li> </ul>
<b>DESARROLLO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● La docente muestra la caja mágica que contiene la gallina de tamaño grande de papel craf a los niños en conjunto con los materiales a utilizar.</li> <li>● La docente realiza pregunta después de haber mostrado a la gallina de papel craf. <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿De qué material está hecho?</li> <li>- ¿Cómo está doblado?</li> <li>- ¿Creen que ustedes puedan realizar solos una gallina con hojas de colores?</li> <li>- ¿De qué color está hecho la gallina? ¿Podría ser con otro material?</li> </ul> </li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Qué otras cosas podemos realizar?</li> <li>● La maestra pega en la pizarra un papelote mostrando los pasos a seguir.</li> </ul> <div style="text-align: center;"> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Con ayuda y participación de los niños se realizará la gallina.</li> <li>● Una vez realizada la gallina recogemos todos los materiales y los guardamos.</li> </ul>
<p style="text-align: center;"><b>CIERRE</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● La Docente realiza la metacognición con los niños haciendo preguntas: <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Qué hicimos hoy?</li> <li>- ¿Qué hicimos con los dedos?</li> <li>- ¿Te gustaría volver a realizarlo?</li> <li>- ¿Les gustó realizar esta actividad?</li> </ul> </li> </ul>
<p style="text-align: center;"><b>INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Ficha de observación</li> </ul>
<p style="text-align: center;"><b>MATERIALES</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Papel craf</li> <li>● Hojas de colores</li> <li>● plumones</li> <li>● Papelote</li> </ul>

## FICHA DE OBSERVACIÓN

NIVELES DE RANGO	VALOR
No lo hace	0
Lo hace	1

Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	INDICADORES:		
		Identifica las líneas verticales y horizontales.	Realiza simultáneamente el doblado de papel con líneas horizontales y verticales.	Realiza simultáneamente líneas curvas y circulares.
1	Axel	1	1	1
2	Jeyko	1	1	1
3	Yadiel	1	1	1
4	Adriana	1	1	1
5	Kylian H	1	1	1
6	Milan	1	1	1
7	María Fernanda	1	1	1
8	Victor	1	1	1
9	Ethan	1	1	1
10	David	1	1	1
11	Juan	1	1	1
12	Eyner	1	1	1
13	Luciano	1	1	1
14	Kylian A	1	1	1
15	Alexander	1	1	1
16	Sebastian	1	1	1
17	Thiago	1	1	1
18	Alessia	1	1	1
19	Bruno	1	1	1
20	Lia	1	1	1

21	Dafne	1	1	1
22	Mía	1	1	1
23	Alejandro	1	1	1

### ACTIVIDAD 18

**DIMENSIÓN:** Percepción visual, Integración visomotora y Coordinación motora.

**INDICADOR:**

- Identifica las líneas verticales y horizontales.
- Realiza simultáneamente el doblado de papel con líneas horizontales y verticales.
- Realiza simultáneamente líneas curvas y circulares.

**DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD:** Cuento: “El Ratón y la Luna de Queso”

**FECHA:** 09/05/24

**DESARROLLO DE ESTRATEGIAS:** Cantamos un cuento y realizamos el doblado para formar la figura de un ratón de papel.

MOMENTOS	ESTRATEGIAS
<b>INICIO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Damos la bienvenida a los niños y niñas</li> <li>● <b>Propósito:</b> Hoy aprenderemos a realizar un ratón de papel.</li> <li>● <b>Motivación:</b> Escuchamos la música : “Debajo de un Botón” moviendo el cuerpo al ritmo de la música <a href="https://www.youtube.com/watch?v=cCdcaUwy65w">https://www.youtube.com/watch?v=cCdcaUwy65w</a></li> <li>● Los niños y niñas escuchan el cuento: “EL RATÓN Y LA LUNA DE QUESO”</li> <li>● <b>Recogemos sus saberes previos:</b> A través de preguntas: ¿Te gustó el cuento? ¿Cómo se llamaba el ratón? ¿Qué construyo Max? ¿Qué le fascinaba a Max?</li> <li>● <b>Problematización:</b> ¿Que podríamos hacer para realizar un ratón con papel? ¿Qué otra figura podríamos realizar doblando el papel?</li> </ul>
<b>DESARROLLO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Se muestra un sobre donde que contiene un ratón de papel.</li> <li>● Luego la docente realiza preguntas: <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿De qué material está hecho el ratón?</li> <li>- ¿Cómo está doblado?</li> <li>- ¿Creen que ustedes puedan realizar un ratón de papel?</li> <li>- ¿De qué color está hecho el ratón?</li> <li>- ¿De qué color te gustaría realizar el ratón Max?</li> </ul> </li> </ul>



	<ul style="list-style-type: none"> <li>● La docente entrega los materiales a utilizar.</li> <li>● Los estudiantes explorarán su material para elaborar la figura del ratón de papel.</li> <li>● La docente explica a través de un papelógrafo mostrando los pasos a seguir.</li> </ul> <div style="text-align: center;"> <p>1. Coloca la hoja sobre la mesa, orientada como en la imagen (rombo).  2. Tal como está, dóbla la hoja por la mitad, de arriba abajo.  3. Dóbla la punta derecha del triángulo hacia la izquierda, pero no por la mitad exacta, sino como indica el dibujo (línea discontinua).  4. Siguiendo el dibujo, dóbla el pico de abajo hacia arriba, seguido dóbla hacia atrás.  5. Finalmente dibuja su ojo, trompa y bigote.</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Con ayuda y participación de los niños se realizará el ratón de papel.</li> <li>● Una vez realizada el ratón de papel recogemos todos los materiales y los guardamos.</li> </ul>
<b>CIERRE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● La Docente realiza la metacognición con los niños haciendo preguntas: <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Qué hicimos hoy?</li> <li>- ¿Qué hicimos con los dedos?</li> <li>- ¿Te gustaría volver a realizarlo?</li> <li>- ¿Les gustó realizar esta actividad?</li> </ul> </li> </ul>
<b>INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Ficha de observación</li> </ul>
<b>MATERIALES</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Hojas de colores</li> <li>● Plumones</li> <li>● Papelote</li> </ul>

## FICHA DE OBSERVACIÓN

NIVELES DE RANGO	VALOR
No lo hace	0
Lo hace	1

Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	INDICADORES:		
		Identifica las líneas verticales y horizontales.	Realiza simultáneamente el doblado de papel con líneas horizontales y verticales.	Realiza simultáneamente líneas curvas y circulares
1	Axel	1	1	1
2	Jeyko	1	1	1
3	Yadiel	1	1	1
4	Adriana	1	1	1
5	Kylian H	1	1	1
6	Milan	1	1	1
7	María Fernanda	1	1	1
8	Victor	1	1	1
9	Ethan	1	1	1
10	David	1	1	1
11	Juan	1	1	1
12	Eyner	1	1	1
13	Luciano	1	1	1
14	Kylian A	1	1	1
15	Alexander	1	1	1
16	Sebastian	1	1	1
17	Thiago	1	1	1
18	Alessia	1	1	1
19	Bruno	1	1	1
20	Lia	1	1	1
21	Dafne	1	1	1

22	Mía	1	1	1
23	Alejandro	1	1	1

### ACTIVIDAD 19

**DIMENSIÓN:** Percepción visual, Integración visomotora y Coordinación motora.

**INDICADOR:**

- Identifica las líneas verticales y horizontales.
- Realiza simultáneamente el doblado de papel con líneas horizontales y verticales.
- Realiza simultáneamente líneas curvas y circulares.

**DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD:** Rompecabezas: Un Oso panda soy

**FECHA:** 10/05/24

**DESARROLLO DE ESTRATEGIAS:** Jugamos a armar el rompecabezas y realizamos el doblado de papel para formar el osito panda.

MOMENTOS	ESTRATEGIAS
<b>INICIO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Propósito:</b> Aprenderemos a hacer el doblado del papel en forma de un oso panda.</li> <li>● <b>Motivación:</b> Cantaremos ¡SOY UN OSITO! De esta forma imaginemos cómo podríamos realizarlo con un papel. <a href="https://www.youtube.com/watch?v=7n5kezdxKE">https://www.youtube.com/watch?v=7n5kezdxKE</a></li> <li>● <b>Jugamos a armar la rompecabezas de osito panda y vamos imaginando cómo podríamos hacer un osito panda de papel bond.</b></li> <li>● <b>Recogemos los saberes previos:</b> A través de preguntas <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Te gusto el juego?</li> <li>- ¿Cómo podríamos realizar un osito panda de papel?</li> <li>- ¿Podrías realizar un osito panda con papel sin utilizar tijeras o regla?</li> </ul> </li> </ul>
<b>DESARROLLO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Se muestra a los niños el osito panda grande de papel bond en conjunto con los materiales a utilizar.</li> <li>● Hacemos pregunta después de haber mostrado el osito de papel bond. <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿De qué material está hecho?</li> <li>- ¿Cómo está doblado?</li> <li>- ¿Creen que ustedes puedan realizar solos un osito panda de papel bond?</li> <li>- ¿De qué color está hecho el osito panda? ¿Podría ser con otro material?</li> </ul> </li> </ul>

	<p>- ¿Qué otras cosas podemos realizar?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● La maestra entrega los materiales a utilizar.</li> <li>● La maestra pega en la pizarra un papelote mostrando los pasos a seguir.</li> </ul> <div style="text-align: center;"> <p>1. Dóbla dos veces por la mitad para formar una cruz, juntando las puntas, para marcar los pliegues.</p> <p>2. Luego, lleva dos puntas opuestas hacia el centro que quedó marcado por los pliegues.</p> <p>3. Luego dóblamos por la mitad hacia atrás.</p> <p>4. Luego traer las esquinas rectas hacia atrás y dóbla.</p> <p>5. Luego lleva los dos puntas de abajo hacia arriba y dóbla.</p> <p>6. Luego para formar la nariz del oso panda, dóbla la primera punta hacia abajo.</p> <p>7. Finalmente pinta las orejas y nariz con marcador negro y dibuja ojos. Listo ya tienes tu oso panda.</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Con ayuda y participación de los niños se realizará el ratón de papel.</li> <li>● Una vez realizada el osito panda de papel recogemos todos los materiales y los guardamos.</li> </ul>
<p style="text-align: center;"><b>CIERRE</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● La Docente realiza la metacognición con los niños haciendo preguntas: <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Qué hicimos hoy?</li> <li>- ¿Qué hicimos con los dedos?</li> <li>- ¿Te gustaría volver a realizarlo?</li> <li>- ¿Les gustó realizar esta actividad?</li> </ul> </li> </ul>
<p style="text-align: center;"><b>INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Ficha de observación</li> </ul>
<p style="text-align: center;"><b>MATERIALES</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Hoja bond.</li> <li>● Plumón negro</li> <li>● Papelografo.</li> </ul>

## FICHA DE OBSERVACIÓN

NIVELES DE RANGO	VALOR
No lo hace	0
Lo hace	1

Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	INDICADORES:		
		Identifica las líneas verticales y horizontales.	Realiza simultáneamente el doblado de papel con líneas horizontales y verticales.	Realiza simultáneamente líneas curvas y circulares.
1	Axel	1	1	1
2	Jeyko	1	1	1
3	Yadiel	1	1	1
4	Adriana	1	1	1
5	Kylian H	1	1	1
6	Milan	1	1	1
7	María Fernanda	1	1	1
8	Victor	1	1	1
9	Ethan	1	1	1
10	David	1	1	1
11	Juan	1	1	1
12	Eyner	1	1	1
13	Luciano	1	1	1
14	Kylian A	1	1	1
15	Alexander	1	1	1
16	Sebastian	1	1	1
17	Thiago	1	1	1

18	Alessia	1	1	1
19	Bruno	1	1	1
20	Lia	1	1	1
21	Dafne	1	1	1
22	Mía	1	1	1
23	Alejandro	1	1	1

## ACTIVIDAD 20

**DIMENSIÓN:** Percepción visual, Integración visomotora y Coordinación motora.

**INDICADOR:**

- Identifica las líneas verticales y horizontales.
- Realiza simultáneamente el doblado de papel con líneas horizontales y verticales.

**DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD:** Canción: Regalo para papá (camisa)

**FECHA:** 13/05/24

**DESARROLLO DE ESTRATEGIAS:** Cantamos la canción y realizamos el doblado formando la figura de una camisa.

MOMENTOS	ESTRATEGIAS
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Propósito:</b> Aprenderemos a hacer el doblado del papel, en forma una camisa.</li> <li>● <b>Motivación:</b> Cantaremos Canción: “Regalo para papá” bailan al ritmo de la canción moviendo el cuerpo <a href="https://www.youtube.com/watch?v=ySczw5QnihY">https://www.youtube.com/watch?v=ySczw5QnihY</a></li> <li>● De esta forma imaginemos cómo podríamos realizarlo con el papel de regalo.</li> <li>● <b>Recogemos los saberes previos:</b> A través de preguntas: <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Te gusto la canción?</li> <li>- ¿Que podrías hacer para regalarle a tu papá utilizando papel de regalo?</li> <li>- ¿Cómo podríamos realizar una camisa con papel de regalo?</li> <li>- Podrías realizar una camisa con papel sin utilizar tijeras o regla.</li> </ul> </li> </ul>
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> <li>● La docente muestra a los niños una camisa grande de papel de regalo que esta dentro de la caja mágica junto con los materiales a utilizar.</li> <li>● Hacemos pregunta después de haber mostrado la camisa. <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Cómo está doblado?</li> </ul> </li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Creen que ustedes puedan realizar solos una camisa de papel?</li> <li>- ¿De qué material está hecho la camisa? ¿Podría ser con otro material?</li> <li>- ¿Qué otras cosas podemos realizar?</li> <li>● La maestra entrega los materiales a utilizar.</li> <li>● La maestra pega en la pizarra un papelote mostrando los pasos a seguir.</li> </ul> <div style="text-align: center;"> <p>1. Doblar a la mitad. Luego llevas la esquina a la mitad y doblas, repite lo mismo en el otro lado.</p> <p>2. Luego marca las puntas hacia fuera y repite lo mismo con las puntas de abajo.</p> <p>3. Luego doblar las puntas hacia fuera.</p> <p>4. Luego doblar a la mitad llevando hacia atrás para formar las mangas de la camisa. Luego realiza un fino dobles hacia atrás como indica la figura.</p> <p>5. Luego con un marcador dibujas los botones.</p> <p>6. listo ya tienes la camisa terminada.</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Con ayuda y participación de los niños se realizará la camisa.</li> </ul>
<b>CIERRE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Una vez realizado la camisa recogemos todos los materiales y los guardamos.</li> <li>● Los niños muestran lo que han realizado.</li> </ul>
<b>INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● La maestra realiza la metacognición con los niños haciendo preguntas: <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Qué hicimos?</li> <li>- ¿Para qué nos servirá lo que hemos aprendido?</li> <li>- Podrías explicarnos cómo lo realizaste</li> <li>- ¿Les gustó realizar esta actividad?</li> </ul> </li> </ul>
<b>MATERIALES</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Parlante</li> <li>● Papel de regalo</li> <li>● Papelote</li> <li>● Caja mágica</li> <li>● Plumones</li> </ul>

## FICHA DE OBSERVACIÓN

NIVELES DE RANGO	VALOR
No lo hace	0
Lo hace	1

Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	INDICADORES:		
		Identifica las líneas verticales y horizontales.	Realiza simultáneamente el doblado de papel con líneas horizontales y verticales.	Realiza los dobles con dos líneas intersectándose siguiendo la indicación sobre la orientación: horizontal o vertical.
1	Axel	1	1	1
2	Jeyko	1	1	1
3	Yadiel	1	1	1
4	Adriana	1	1	1
5	Kylian H	1	1	1
6	Milan	1	1	1
7	María Fernanda	1	1	1
8	Victor	1	1	1
9	Ethan	1	1	1
10	David	1	1	1
11	Juan	1	1	1
12	Eyner	1	1	1
13	Luciano	1	1	1
14	Kylian A	1	1	1
15	Alexander	1	1	1
16	Sebastian	1	1	1
17	Thiago	1	1	1
18	Alessia	1	1	1



19	Bruno	1	1	1
20	Lia	1	1	1
21	Dafne	1	1	1
22	Mía	1	1	1