



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**ESCUELA DE POSGRADO**

**PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA  
EDUCATIVA**

Aplicación del Programa Pop-Up en la motricidad fina en niños de 5 años, Institución Educativa Gabriela Mistral, Callao 2021.

**TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:**

Maestra en Psicología Educativa

**AUTORA:**

Sánchez Padilla, Grace Melanie (ORCID: 0000-0002-2929-8264)

**ASESOR:**

Dr. Vega Vilca, Carlos Sixto (ORCID: 0000-0002-2755-8819)

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

Innovaciones pedagógicas

**LIMA - PERÚ**

**2022**

## **DEDICATORIA**

A mis padres, con todo el amor y respeto que les guardo, por ser el pilar fundamental de mi vida, por sus consejos, por su apoyo, por su amor incondicional, son mi fortaleza y mi más grande bendición.

Todos mis logros son por ustedes, los amo.

## **AGRADECIMIENTO**

A todos los docentes que fueron parte de mi formación académica y profesional, por su apoyo, guía y enseñanzas que me permitieron lograr cada objetivo.

A mi familia, quienes me han alentado constantemente a ser perseverante para lograr mis metas y me enseñaron la importancia del apoyo mutuo.

A cada una de las personas que me brindó su apoyo durante este proceso.

## Índice de contenidos

Carátula.....	i
Dedicatoria.....	ii
Agradecimiento .....	iii
Índice de contenidos .....	iv
Índice de tablas .....	v
Índice de figuras.....	vi
Resumen .....	vii
Abstract.....	viii
I. INTRODUCCIÓN .....	1
II. MARCO TEÓRICO .....	5
III. METODOLOGÍA .....	18
3.1. Tipo y diseño de investigación .....	18
3.2. Variables y operacionalización.....	19
3.3. Población, muestra y muestreo.....	20
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos .....	21
3.5. Procedimientos .....	22
3.6. Método de análisis de datos .....	23
3.7. Aspectos éticos.....	23
IV. RESULTADOS .....	24
V. DISCUSIÓN.....	31
VI. CONCLUSIONES .....	39
VII. RECOMENDACIONES.....	41
REFERENCIAS .....	42
ANEXOS.....	50

## Índice de tablas

	Pág.
Tabla 1: Operacionalización de la variable dependiente	20
Tabla 2: Ficha técnica del instrumento para medir la motricidad fina	21
Tabla 3: Validez de contenido por juicio de expertos del instrumento	22
Tabla 4: Niveles de la variable motricidad fina y sus dimensiones en el pretest	24
Tabla 5: Niveles de la variable motricidad fina y sus dimensiones en el posttest	25
Tabla 6: Prueba de normalidad de los datos Shapiro-Wilk	27
Tabla 7: Prueba de hipótesis en la variable motricidad fina y sus dimensiones	28

## Índice de figuras

	Pág.
Figura 1: Niveles de la variable motricidad fina y sus dimensiones en el pretest	25
Figura 2: Niveles de la variable motricidad fina y sus dimensiones en el postest	26

## RESUMEN

El objetivo general de esta investigación fue identificar cómo influye el programa “Pop-Up para niños” en el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años de la I.E. Gabriela Mistral, 2021. El diseño empleado para esta investigación es experimental, en este caso fue empleado un diseño pre experimental aplicándose un pre-test y pos-test a una población conformada por 24 estudiantes. El instrumento utilizado fue una lista de cotejo que contó con 24 ítems con los cuales se buscó determinar el nivel de desarrollo en las dimensiones coordinación viso manual, coordinación fonética, motricidad facial y motricidad gestual. Asimismo, los resultados que se obtuvieron fueron analizados según la prueba estadística del rango con signo de Wilcoxon, aceptándose la hipótesis general planteada ya que el valor crítico obtenido fue menor a -1.645 y los valores de significancia fueron menores a 0,05 según el estadístico. Por lo cual se pudo concluir que el programa “Pop-Up para niños” influye significativamente en el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años de la I.E. Gabriela Mistral, 2021.

**Palabras clave:** Motricidad fina, Pop-up, Técnica, Desarrollo.

## ABSTRACT

The general objective of this research was to identify how the program "Pop-Up for children" influences the development of fine motor skills in 5-year-old children of the I.E. Gabriela Mistral, 2021. The design used for this research is experimental, in this case a pre-experimental design was used, applying a pre-test and post-test to a population made up of 24 students. The instrument used was a checklist that had 24 items with which it was sought to determine the level of development in the dimensions of visual-manual coordination, phonetic coordination, facial motor skills, and gestural motor skills. Likewise, the results obtained were analyzed according to the Wilcoxon signed rank test, accepting the general hypothesis proposed since the critical value obtained was less than -1.645 and the significance values were less than 0.05 according to the statistic. . Therefore, it could be concluded that the "Pop-Up for children" program significantly influences the development of fine motor skills in 5-year-old children of the I.E. Gabriela Mistral, 2021.

**Keywords:** Fine motor skills, Pop-up, Technique, Development.



## I. INTRODUCCIÓN

A través de su cuerpo, los niños adquieren información del mundo que los rodea durante sus primeros años. Al entrar a la etapa de escolarización, tienen la posibilidad de relacionarse con su grupo de pares y vivir experiencias que fortalecen su desarrollo integral. Muchas investigaciones han demostrado la importancia de la etapa pre escolar, debido a que una mayor parte del desarrollo de la inteligencia se puede producir en esta etapa, como respalda Bloom (1976).

En el plano internacional, Peralta y Fujimoto (1998) afirman la importancia de aprovechar en el niño sus primeros años de vida para desarrollar aprendizajes, pues durante estos periodos críticos se completan en mayor parte el crecimiento y activación del cerebro. Del mismo modo, Egido Gálvez (2000) sostiene que en esta etapa se da la más grande producción del desarrollo de las neuronas y la estructuración de las conexiones en el sistema nervioso, siendo importantes para un adecuado desarrollo intelectual, psicomotor y social del niño. Asimismo, Gutiérrez y Ruiz (2018) resaltan que, en este proceso de desarrollo, influyen el estado de salud, la interacción con el ambiente, así como la amplia y variada existencia de estímulos brindados en el entorno educativo. Lo que es respaldado por Mas et al. (2018) quienes aseguran lo importante que es el rol de las maestras en la etapa escolar frente al desarrollo psicomotriz de los estudiantes, ya que este posibilitará el desarrollo cognitivo en la infancia. Por su parte, Cabrera & Dupeyrón (2019) sostienen que, los contenidos de las áreas de desarrollo en los programas educativos pre escolares contemplan elementos fundamentales para la adquisición del lenguaje, los movimientos óculo – manuales, el proceso que conduce a la acción prensil y la pinza digital, todos estos con una importante conexión en la evolución de la destreza motora fina. Además, estos logran desarrollarse de manera transversal, es decir que cada área propicia la posibilidad de ejercitar habilidades motrices. Por lo tanto, el no proponer actividades que estimulen la motricidad fina de los estudiantes durante su primera etapa de escolaridad, puede afectar la adquisición de nociones básicas para el desarrollo del lenguaje, la escritura, la orientación espacial, entre otros que podrían generar también problemas en su desarrollo emocional y social.

A nivel nacional, dentro del programa curricular del nivel inicial que propone MINEDU (2016) se promueve el desarrollo en el área psicomotriz expresando lo fundamental que será lograr que los niños consigan un adecuado control en los movimientos de su cuerpo y desarrollen su esquema corporal para lograr su desarrollo integral. Para este fin, será muy importante el trabajo de las maestras al ofrecer un acompañamiento oportuno, la transformación del espacio y la incorporación de nuevos materiales en respuesta a las necesidades e intereses que observen en los niños, ofreciéndoles experiencias que les permitan tener posibilidades de acción y expresión en las diversas situaciones cotidianas, mediante la exploración y durante el juego.

A nivel local, Mostacero (2018) pudo definir la influencia positiva en el desarrollo de las destrezas motoras finas aplicando actividades gráfico plásticas, afirmando en su investigación que técnicas como el recorte, armado, kirigami, entre otras son efectivas para desarrollar la motricidad fina. Por lo cual, sugiere a las docentes realizar este tipo de actividades con los niños, ya que favorecerán a su desarrollo motor fino de forma lúdica, logrando habilidades muy importantes para un adecuado desenvolvimiento en su aprendizaje. Por lo tanto, las diversas actividades, situaciones de aprendizaje y programas que promueven los educadores del nivel inicial, son oportunidades que permiten a las niñas y niños lograr un adecuado desarrollo psicomotor. Por ello, con el programa “Pop-Up para niños” se busca contribuir al desarrollo cerebral y potenciar el aprendizaje mediante el desarrollo de la motricidad fina en los niños de la I.E. Gabriela Mistral, ya que la coyuntura mundial del sistema educativo, el cual se ha tenido que replantear impartiendo por primera vez la modalidad educativa virtual al nivel inicial, limitó la interacción de los niños, la actividad física y momentos de esparcimiento junto a su grupo de pares. Esto no les ha permitido realizar algunas de las actividades que son necesarias para el desarrollo normal en su motricidad fina, evidenciándose durante la virtualidad que no se contó con el apoyo en el hogar para reforzar el desarrollo motriz de los estudiantes, centrándose más en otras áreas de aprendizaje por el desconocimiento acerca de la importancia e influencia positiva que tienen para el integro desarrollo de los infantes las actividades que estimulan la motricidad fina.

Considerando lo expuesto previamente se diseñó el problema general: ¿Cómo influye el programa “Pop-Up para niños” en el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años de la I.E. Gabriela Mistral, 2021? De igual manera se plantean problemas específicos: ¿Cómo influye el programa “Pop-Up para niños” en la dimensión coordinación viso manual en niños de 5 años de la I.E. Gabriela Mistral, 2021? ¿Cómo influye el programa “Pop-Up para niños” en la dimensión coordinación fonética en niños de 5 años de la I.E. Gabriela Mistral, 2021? ¿Cómo influye el programa “Pop-Up para niños” en la dimensión motricidad facial en niños de 5 años de la I.E. Gabriela Mistral, 2021? ¿Cómo influye el programa “Pop-Up para niños” en la dimensión motricidad gestual en niños de 5 años de la I.E. Gabriela Mistral, 2021?

De esta manera, se da a conocer el objetivo general: Identificar como influye el programa “Pop-Up para niños” en el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años de la I.E. Gabriela Mistral, 2021. Y los objetivos específicos son: Identificar como influye el programa “Pop-Up para niños” en la dimensión coordinación viso manual en niños de 5 años de la I.E. Gabriela Mistral, 2021. Identificar como influye el programa “Pop-Up para niños” en la dimensión coordinación fonética en niños de 5 años de la I.E. Gabriela Mistral, 2021. Identificar como influye el programa “Pop-Up para niños” en la dimensión motricidad facial en niños de 5 años de la I.E. Gabriela Mistral, 2021. Identificar como influye el programa “Pop-Up para niños” en la dimensión motricidad gestual en niños de 5 años de la I.E. Gabriela Mistral, 2021. Así mismo, para este estudio se expusieron las siguientes hipótesis: El programa “Pop-Up para niños” influye significativamente en el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años de la I.E. Gabriela Mistral, 2021. Y las hipótesis específicas: El programa “Pop-Up para niños” influye significativamente en la dimensión coordinación viso manual en niños de 5 años de la I.E. Gabriela Mistral, 2021. El programa “Pop-Up para niños” influye significativamente en la dimensión coordinación fonética en niños de 5 años de la I.E. Gabriela Mistral, 2021. El programa “Pop-Up para niños” influye significativamente en la dimensión motricidad facial en niños de 5 años de la I.E. Gabriela Mistral, 2021. El programa “Pop-Up para niños” influye significativamente en la dimensión motricidad gestual en niños de 5 años de la I.E. Gabriela Mistral, 2021.

En esta investigación, la justificación teórica se respalda en los aportes de Pacheco (2015) quien sostiene lo fundamental que es desarrollar las habilidades motrices finas, pues permitirán tener al niño la capacidad de experimentar y conocer más sobre su entorno, por lo tanto, tienen una función clave para el desarrollo de la inteligencia. Es por esto que la estimulación del desarrollo motor fino en la etapa inicial de escolarización es sumamente crucial, ya que los estudiantes pueden realizar trazos más precisos al mejorar la coordinación de sus manos, además de comunicar sus emociones e intereses a través de sus grafías, lo que les permitirá un adecuado desarrollo motriz, que influirá en su proceso de aprendizaje y lo preparará para el siguiente ciclo de su etapa escolar. La justificación metodológica de este estudio se basa en una metodología aplicada bajo un diseño pre experimental de corte longitudinal, del cual se obtuvo información antes y luego de la aplicación del programa para evaluar los cambios en los estudiantes. El instrumento de evaluación sirvió para medir las dimensiones de la motricidad fina que se desprendieron de la teoría de la autora mencionada previamente, este instrumento ha sido elaborado teniendo en cuenta las habilidades que se podrán desarrollar tras la aplicación del programa, considerando que tanto el programa como el instrumento podrían ser utilizados en futuras investigaciones en las que se aplique la técnica del Pop-Up con estudiantes del nivel inicial. En la justificación práctica de esta investigación, en la cual se aplicará la técnica del pop-up, se utilizará el papel como elemento principal para elaborar figuras que sobresalen de una hoja, para lo cual se requiere hacer dobleces en las hojas y realizar cortes en ellas, pudiendo colocar imágenes en partes de ella para poder visualizarlas como figuras tridimensionales. Para que los niños del nivel inicial puedan aplicar la técnica del pop-up tendrán que coordinar sus movimientos para poder manipular con sus manos el papel realizando dobleces, cortes, trazos y pegado, por lo tanto, el realizar este tipo de actividades envolviéndolos en situaciones de su interés o relacionándolas con el contexto de aprendizaje, les permitirá desarrollar habilidades que fortalezcan su motricidad fina.

## II. MARCO TEÓRICO

En el desarrollo de este proyecto, se efectuó una revisión de investigaciones previas de índole internacional y nacional relacionados a las variables de estudio del mismo. En el plano internacional, Cervantes (2016) tuvo como objetivo fortalecer la motricidad fina usando el origami con niños de 4 a 5 años para mejorar sus destrezas y habilidades. Realizó una investigación de campo que le permitió diseñar una propuesta que logra desarrollar, en base a la práctica del origami, la motricidad fina. Para sus fines diseñó un cuestionario de 10 preguntas dirigido a los maestros y una ficha de observación que constó de 12 ítems para conocer el nivel de desarrollo motor fino de la muestra en la que se aplicó la investigación, contando con 52 estudiantes y 15 docentes como población. Concluyendo después de los resultados obtenidos que es importante para los docentes contar con las herramientas necesarias que contribuyan al desarrollo motor fino, teniendo en cuenta que se deben dejar de lado los métodos tradicionales y hacer uso de material didáctico novedoso que despierte el interés del niño. Se afirmó con base en la fundamentación teórica que el origami favorece el desarrollo motriz fino, ya que puede estimular la concentración e imaginación haciendo uso del papel para crear figuras, por lo cual se propuso una guía metodológica de técnicas de origami que permite a los docentes contar con recursos pedagógicos para el desarrollo motriz fino en los niños de 4 a 5 años, logrando que se sientan motivados a participar de las actividades despertando su interés. De igual manera, Anisa et al. (2021) tuvieron como objetivo determinar el efecto de las actividades de origami en la motricidad fina de niños de 4 a 5 años, para su investigación utilizaron un diseño experimental aplicando un pre test y post test en una muestra conformada por 15 niños, utilizando técnicas como la documentación y observación. En este estudio, los resultados del pre test arrojaron un puntaje promedio de 26 de un puntaje máximo de 72 en el instrumento utilizado para evaluar la motricidad fina, lo que ubicó a la variable motricidad fina en la categoría (MB) la cual indicó un inicio del desarrollo. Después del tratamiento se ubicó en la categoría (BSH) lo cual indicó un desarrollo esperado, además los resultados obtenidos mostraron una puntuación de 58 de una puntuación máxima de 72. Por lo expuesto, los autores pudieron concluir que las actividades y juegos de origami proporcionan mejoras

al desarrollo motriz fino de los niños, por lo cual recomiendan su aplicación para desarrollar la motricidad fina. Del mismo modo, Pradipta y Dewantoro (2020) tuvieron como objetivo analizar el efecto del juego con origami en la motricidad fina de estudiantes con discapacidad intelectual, utilizando un diseño cuasi experimental con 9 niños que conformaron la muestra. Utilizaron como instrumento una prueba de rendimiento para medir las habilidades motoras finas, la cual fue aplicada cuatro veces en el pre test y cuatro veces en el post test, obteniendo como resultados que la puntuación media del pre test fue de 36,46 y la puntuación media del post test fue de 88,35. Con base en la comparación entre los resultados se mostró un aumento en las habilidades motrices finas de los estudiantes con discapacidad intelectual después de aplicar los juegos con origami, por lo cual los autores argumentaron 10 beneficios que tiene la aplicación del origami: Desarrollo de las habilidades motoras en ambas manos, aumento de las habilidades intelectuales, aumento de la creatividad, estimulación del rendimiento equilibrado entre las partes izquierda y derecha del cerebro, mayor imaginación, aumento de la capacidad de enfocar la atención, mayor capacidad de memoria, paciencia, proporciona una experiencia estética y emocional y permite que una persona aprecie con placer, satisfacción y orgullo su trabajo.

Entre los antecedentes nacionales relacionados al tema de investigación, Escobar y Sacha (2014) quisieron determinar cuan eficaz era aplicar el origami para desarrollar la motricidad fina, realizando una investigación de tipo aplicada y con diseño experimental; contó con 65 niños de 5 años como parte de la población, la muestra del grupo experimental y el grupo control fue de 20 alumnos cada una. Como efecto de la investigación, se evidenció que un 75% de niños del grupo control tenían una motricidad deficiente, mientras un 95% del grupo experimental presentó motricidad deficiente; después de la aplicación del origami se observó que el 75% mantuvo deficiente motricidad en el grupo control, por otro lado el grupo experimental obtuvo los siguientes resultados: Un 50% de los niños obtuvo una motricidad deficiente y 50% una motricidad aceptable, disminuyendo 45% en esta categoría. Las dimensiones que consideraron para evaluar la motricidad fina fueron el tiempo de reacción, la precisión y la destreza manual, para comprobar si los resultados fueron significativos se empleó la

prueba de Mann-Whitney para probar la hipótesis general y se obtuvo un p valor de 0,000 rechazando la hipótesis nula y comprobando que el origami es eficaz en el desarrollo de la motricidad fina en estudiantes de 5 años de una Institución Educativa estatal de Huancavelica. Asimismo, Calla (2018) tuvo por objetivo determinar si el origami como recurso didáctico desarrolla la motricidad fina en niños de 5 años. El diseño de la investigación fue pre experimental, aplicando 12 sesiones de actividades con el origami en una población de 19 niños, se construyó un instrumento en relación a las dimensiones desarrollo de las habilidades, comprensión de objetos espaciales y coordinación viso manual utilizando una lista de cotejo para medir la psicomotricidad en un pre y post test. Después de la aplicación, se obtuvo como resultado un valor de  $p = 0,006$  demostrando que hubo una mejora en el desarrollo de la motricidad fina.

Tras la ejecución de los programas que involucran el uso del origami, se pudo comprobar que estos dieron resultados positivos en cuanto al desarrollo de las habilidades motoras finas. Las dimensiones que fueron evaluadas guardaron relación con las consideradas en este trabajo de investigación, las cuales son habilidades necesarias para la ejecución de la técnica del origami. Para realizar el origami se utiliza el papel y se transforma al realizar pliegues o dobleces de manera sucesiva para crear figuras, en el caso del *pop-up* también se utiliza el papel para crear figuras, sin embargo, se requiere realizar a su vez cortes y pegado para lograr elaborar las tarjetas emergentes.

En la investigación desarrollada por Navarro (2019) el objetivo fue determinar la relación existente entre kirigami y motricidad fina. El diseño aplicado fue correlacional, 48 estudiantes de 3, 4 y 5 años conformaron la población, mientras la muestra fue de 18 estudiantes de 4 y 5 años. Las dimensiones de la variable kirigami fueron kirigami móvil, artístico y fractal, mientras en la variable motricidad fina las dimensiones fueron motricidad gestual, visomanual y facial. En los resultados, el coeficiente de correlación hallado tuvo como valor  $r = 0.661$  que cuantificó la relación entre la variable kirigami y motricidad fina, afirmando así que los niños que aplicaron arduamente el kirigami elevaron significativamente el desarrollo de la motricidad fina en un 43.7%.

La ejecución del programa basado en el uso del kirigami guarda relación con los programas previamente citados en los cuales se utilizó el origami. Estas investigaciones coinciden en su efectividad para desarrollar las habilidades motrices finas, teniendo esta última la mayor similitud con las dimensiones propuestas en este trabajo de investigación. Las técnicas del origami y el kirigami guardan relación en su ejecución con la técnica del *pop-up*, por lo que los aportes mencionados podrían ayudar a evaluar los resultados tras la ejecución del programa.

Por su parte, Quiroz (2017) tuvo como objetivo determinar la influencia del programa “grafo plástico” en la motricidad fina en niños de inicial, contando con una población de 16 niños. La investigación que se realizó fue de tipo aplicada y de diseño pre experimental, usando una lista de cotejo de 23 preguntas como instrumento. En su investigación se pudo comprobar la influencia positiva del programa con un  $p = 0,0075$ , al ver incrementado el nivel de logro normal de 43,75% a 81,20%. Además, en la dimensión desarrollo viso manual se obtuvo un  $p = 0,0017$ , que demostró el incremento del nivel de logro normal de 43,75% a 68,80%. En la dimensión desarrollo fonético se obtuvo el valor de  $p = 0,049$ , lo que demostró el incremento del nivel de logro normal de 37,50% a 50%. En la dimensión desarrollo facial con un valor  $p = 0,0017$ , se evidenció el incremento del nivel de logro normal de 31,20% a 62,50%. Por último, en la dimensión desarrollo gestual con un  $p = 0,0029$ , se mostró el incremento del nivel de logro normal de 31,25% a 50%. Asimismo, Crisanti (2018) tuvo como objetivo determinar el efecto de la aplicación del programa de técnicas gráfico plásticas para incrementar la motricidad fina en niños de 5 años, el diseño de investigación fue pre experimental, se utilizó como instrumento una lista de cotejo teniendo en cuenta las dimensiones coordinación manual, visomanual y grafo perceptivo en una población de 48 niños, siendo 24 parte del grupo control y 24 del grupo experimental. Los primeros resultados después de aplicar el pre test dieron un valor de  $p = 0,463$  y  $Z = -0,478$  mayor que  $-1,96$  (punto crítico), lo que mostró resultados sin diferencias significativas entre ambos grupos. En el post test, se demostró con los resultados que el programa aplicado tuvo una influencia significativa, arrojando un valor de  $p = 0,000$  y  $z = -5,977$  respecto a la hipótesis general, en el caso de las hipótesis específicas se obtuvieron los valores de  $p =$



0,000 y  $z = -5,511$  demostrando la influencia significativa respecto a la dimensión coordinación manual, en cuanto a la dimensión coordinación visomanual se demostró también la influencia significativa del programa al obtener los valores de  $p = 0,000$  y  $z = -5,207$ , por último en el caso de la dimensión grafo perceptivo se demostró la influencia significativa al obtener los valores de  $p = 0,000$  y  $z = -5,433$ . Del mismo modo, Mostacero (2018) en su tesis tuvo como objetivo determinar la influencia de las actividades gráfico plásticas en el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años. El tipo de investigación fue aplicada y de diseño cuasi experimental, se aplicó una lista de cotejo a una muestra conformada por 52 niños, 26 niños del grupo control y 26 del grupo experimental. Los resultados analizados con el estadígrafo "U" de Mann-Whitney, permitieron deducir que la aplicación de las actividades gráfico plásticas influyen significativamente en el desarrollo de la motricidad fina en los niños de 5 años, mostrando una significancia Sig = 0.617 en el pre test y Sig = 0.00 en el post test, por lo que se demostró la validez de la hipótesis general del estudio. Además se demostró la influencia significativa en la dimensión coordinación viso - manual al obtener los valores de Sig = 0.046 en el pre test y Sig = 0.00 en el post test, del mismo modo quedó demostrada la influencia significativa en la dimensión motricidad facial al obtener los valores de Sig = 0.514 en el pre test y Sig = 0.00 en el post test, respecto a la dimensión motricidad fonética quedó demostrada la influencia significativa al obtener los valores de Sig = 0.050 en el pre test y Sig = 0.00 en el post test, por último para la dimensión motricidad gestual se obtuvo un  $p$  valor entre 0,035 y 0,567 en el pre test y un  $p$  valor de 0,000 en el post test, lo que demostró la influencia significativa de las actividades gráfico plásticas. A su vez, Aparicio (2019) en su trabajo de investigación quiso demostrar que aplicar un Programa Gráfico Plástico logra desarrollar la coordinación motora fina en estudiantes de 5 años. Realizó una investigación aplicada y de diseño cuasi experimental, en la cual aplicó una lista de cotejo como instrumento a 38 niños que conformaron la muestra, 18 en el grupo experimental y 20 en el grupo control. Los resultados demostraron la influencia significativa tras la aplicación del programa al mostrar logros en las dimensiones coordinación viso - manual y gestual en el post test del grupo experimental, mientras en el grupo control el pre y post test tuvieron resultados semejantes. Respecto a la dimensión desarrollo viso - manual, se obtuvo un 77. 78 % en el

nivel de logro y 22.22% en nivel proceso, mientras en la dimensión desarrollo gestual se obtuvo un 88.89 en el nivel de logro y 11.11% en el nivel proceso.

De acuerdo a la exploración de trabajos previos mencionados, se puede concluir que aplicar actividades gráfico plásticas en niños del nivel inicial permite desarrollar habilidades motrices finas. Aplicar estas actividades entre las cuales se incluyen las técnicas del plegado, trozado, cortado, collage, entre otras más según Mostacero (2018), requiere del desarrollo de destrezas motrices que específicamente puede ejecutar el niño haciendo coordinación con el uso de sus manos y la vista al manipular diversos elementos con los que puede hacer creaciones y expresarse a través de ellas. Teniendo en cuenta lo mencionado, podría relacionarse al *pop-up* con este tipo de actividades, ya que también se requiere de la manipulación de elementos y de la coordinación viso manual para transformar y crear haciendo dobleces y pliegues.

Por otro lado, Mallqui y Ochoa (2017) tuvieron como objetivo principal comprobar si las actividades lúdicas influyen en la mejora de las habilidades motrices finas en niños de 5 años. El diseño aplicado fue pre experimental, utilizando una ficha de observación en una población de 34 niños, empleando el estadígrafo Wilcoxon. En los resultados, respecto a las dimensiones motricidad visomanual, facial y gestual obtuvieron el mismo valor de  $p = 0.000$  lo cual demostró la influencia significativa de las actividades lúdicas y rechazó las hipótesis nulas. Asimismo, Cruz y De la Cruz (2019) tuvieron como objetivo determinar si el programa "ALYT" logra estimular la motricidad fina en niños del nivel inicial, realizando una investigación de diseño pre experimental contando con 25 estudiantes como población, aplicando como instrumento una guía de observación de 25 ítems. Los resultados obtenidos demostraron una mejora en la dimensión coordinación viso manual ya que el 100% se encontró en el nivel de inicio en el pre test y tras la aplicación del programa el 16% de los estudiantes ascendió al nivel en proceso y el 84% ascendió al nivel de logro previsto, también se mostró una mejora en la dimensión coordinación facial ya que el 100% se encontró en el nivel inicio y proceso en el pre test y después de aplicar el programa el 4% subió al nivel en proceso y el 96% al nivel de logro previsto. En la dimensión coordinación fonética también se mostró una mejora ya que el

100% se encontró en los niveles de inicio y proceso en el pre test y después de aplicar el programa el 4% ascendió al nivel en proceso y el 96% ascendió al nivel de logro previsto. Finalmente, en la dimensión coordinación gestual también se mostró una mejora ya que el 100% se encontró en niveles de inicio y proceso en el pre test y después de aplicar el programa el 100% ascendió al nivel de logro previsto.

Po último, García (2020) tuvo como objetivo identificar el favor significativo de las actividades divertidas en la motricidad fina, el diseño de la investigación fue pre experimental y contó con 16 niños como población en los cuales se aplicó como instrumento una guía de observación de 15 ítems para medir las dimensiones en un pre y post test, para la estadística se utilizó la prueba de Wilcoxon. Los resultados determinaron el favor significativo de las actividades divertidas en la dimensión coordinación viso - manual al 68.75% de niños, no siendo afectados 5 y siendo favorecidos 11. En la dimensión coordinación gestual se determinó el favor significativo en 62.5% de niños, no habiendo ningún afectado y siendo favorecidos 10. Por último, también se demostró el favor significativo en la coordinación fonética al 50% de niños, no habiendo ningún afectado y siendo favorecidos 8. Como recomendación a todos los que están a cargo de educar niños, la autora sostiene que la mejor manera de mejorar la motricidad fina es utilizando las actividades divertidas como por ejemplo juegos con sus manos en diferentes materiales.

En las teorías que definen las variables, en referencia al *Pop-Up* el autor Hiner (1985) menciona que a mediados del siglo XVIII se inició la producción de libros que se crearon con esta técnica teniendo como finalidad divertir a los niños, estos fueron llamados 'libros de novedades' e ingeniosamente incorporaron solapas para dar vuelta, mirillas y recortes. El primer libro utilizando una ventana emergente o *Pop-up*, se llamó 'Caperucita Roja' y fue publicado en 1855 por Dean de Londres, siendo un éxito que pronto fue seguido por otros títulos populares como '*Robinson Crusoe*', '*Cinderella*' y '*Aladdin*'. Otros editores pronto comenzaron a copiar las ideas emergentes de Dean, por lo que Dean se mantuvo a la vanguardia al inventar el mecanismo de lengüeta. Esto apareció por primera vez en un libro llamado '*Little Folks Nursery Rhymes in Moving Pictures*'. Poco a

poco, los editores alemanes llegaron a dominar diversas técnicas que permitieron un rápido desarrollo en la producción de este tipo de libros. Hoy en día existe un mercado próspero para libros y tarjetas *pop-up* y se han producido muchos desarrollos ingeniosos. Por su parte, Birmingham (2006) define la técnica del *Pop-Up* como ingeniería del papel, por el uso del papel y empleo de mecanismos que logran diseños creativos y llamativos. Esta técnica ha sido utilizada desde hace varios siglos para la elaboración de libros, su finalidad fue principalmente el cautivar al lector con las imágenes que sobresalían del papel, ha sido utilizada en el ámbito educativo para la realización de cuentos que motivan la lectura en los niños ya que son muy llamativos. En esta técnica se utiliza el papel para elaborar figuras que sobresalen de una hoja, se requiere hacer dobleces en las hojas y realizar cortes en ellas, pudiendo colocar imágenes en partes de ella para poder visualizarlas como figuras tridimensionales. De acuerdo a Jackson (1993) los únicos requisitos para poder aplicar el *Pop-Up* son algunas habilidades manuales fáciles de aprender y un poco de imaginación. Este autor define una ventana emergente o *Pop-Up* como una selección tridimensional estructurada, formada por la acción de abrir un pliegue. Además, define técnicas como el *single slit*, *double slit*, entre otras detallando paso a paso las diversas creaciones que se pueden producir con esta técnica.

Para Bonnet et al (2019) la técnica del pop-up se relaciona mucho con la del kirigami, ya que la realización de esta actividad también implica el corte y doblado del papel, podría decirse también que el origami guarda una relación con estas dos. Teniendo en cuenta que en este tipo de actividades se requiere de la manipulación del papel para poder transformarlo, se consideran importantes las acciones que debe realizar el niño para lograr hacer este tipo de creaciones, como la realización del doblez o plegado. En referencia a este último, Aznar (2011) refiere que el plegado es una actividad que encamina el progreso en la motricidad fina, favoreciendo la sensibilidad y un mejor desenvolvimiento de los dedos al realizar presión y prensión, así como la segregación de ambas manos. De manera general, realizar acciones que involucren una coordinación entre los dedos y las manos contribuirá al desarrollo de la estructuración y orientación espacial, las cuales son destrezas que permiten al niño un adecuado desarrollo global de su motricidad.

Definiendo a la variable motricidad fina, Pacheco (2015) menciona que esta se refiere a la posibilidad de hacer uso de los músculos más pequeños para efectuar con precisión movimientos que pueden ser controlados o intencionales, siendo necesaria la maduración del sistema nervioso central y un adecuado desarrollo de los músculos. Asimismo, Serrano y De Luque (2017) sostienen que el desarrollo motor fino tiene que ver con el uso de los brazos, manos y dedos en acciones o movimientos que requieren de precisión y destreza para la manipulación. Incluyendo acciones sencillas como alcanzar o agarrar un objeto, hasta la manipulación de cubiertos, tijeras o lápices para realizar trazos. Por su parte, Mendoza (2017) sostiene que la motricidad fina alude a las acciones que comprenden músculos pequeños ubicados en la cara, como los que están ubicados alrededor de los ojos y la boca, también los de las manos y pies, como los ubicados en las palmas. Menciona además que es la coordinación entre lo que pueden ver los ojos y lo que pueden tocar las manos, por lo que es fundamental para la realización de actividades cotidianas y escolares. A su vez, Cándales-Castillo (2012) señala que son movimientos que requieren en el niño una gran precisión, coordinación y un elevado nivel de maduración, por lo cual será importante que, desde sus primeros años de vida, a través del tiempo, la experiencia y el conocimiento, logren adquirir un desarrollo pleno en cada uno de sus aspectos. La autora sostiene que se deben proponer actividades partiendo de las más sencillas a otras más complejas, que los objetivos que se exijan, así como el nivel de dificultad y precisión, deben depender de la edad y maduración del niño. Del mismo modo, Ruiz y Ruiz (2017) afirman que el desarrollo motriz fino se dará a lo largo del tiempo mediante las experiencias del niño y el conocimiento que vaya adquiriendo, también se requerirá de la planeación y el conocimiento que requiera la ejecución del trabajo a realizar, como de la fortaleza muscular, sensibilidad natural y coordinación. Además, Syafrimen et al. (2018) argumentan que la motricidad fina es la capacidad de controlar el movimiento a través de actividades de coordinación del sistema nervioso, fibras musculares y músculos como dedos y manos, considerándola también un factor fundamental para desarrollar en la primera infancia capacidades cognitivas. Es por esto que los autores mostraron cuatro formas de estimular la motricidad fina en la niñez temprana, las cuales son: Proporcionar materiales y herramientas, proporcionar orientación y oportunidades para llevar

a cabo la práctica, observar a los niños de forma individual y en grupos, evaluar como desarrollan sus habilidades motoras finas continuamente.

El valor de la motricidad fina para Pacheco (2015) consiste en lo fundamental que es para el niño tener la capacidad de experimentar y aprender del entorno a través del cuerpo y los movimientos que puedan realizar, por lo que esto influiría mucho en el desarrollo de la inteligencia. Sostiene a su vez que este desarrollo de dará de manera progresiva como en el caso de la motricidad gruesa, pudiendo presentarse progresos acelerados o retrasos frustrantes que suelen ser inofensivos. En el mismo sentido, Serrano y De luque (2017) afirman que es importante desarrollar la motricidad, ya que esta permitirá al niño interactuar con todo lo que lo rodea, pudiendo relacionarse con diversos elementos y hacer uso de herramientas en actividades cotidianas. Además, aseguran que la madurez de la motricidad fina y gruesa tienen una relación constante que comienza desde el nacimiento. Asimismo, estudios como los de Dehghan et al. (2017) comprobaron la relación existente entre el desarrollo de las habilidades motoras finas con el desarrollo y maduración social, demostrando a través de los resultados de su investigación que las habilidades sociales de los niños se pueden desarrollar ayudándoles a mejorar sus habilidades motoras finas, ya que las habilidades sociales desarrolladas conducen a niveles más altos de maduración social, habilidades de autoayuda más eficientes e incluso mejor rendimiento académico en los niños. En otros estudios como los de Monsalvo et al. (2018) sostienen que el desarrollo de la pinza digital desde una edad prematura es muy importante para lograr un agarre correcto del lápiz, así como estimular los movimientos de los músculos de manos y dedos podrá facilitar la prensión, permitiendo que los dedos provoquen una escritura factible, que logre ser precisa, clara y de suaves movimientos que no generen estrés al realizarla. En esa misma línea Seo (2018) afirma que la realización repetida de actividades que implican la manipulación con las manos, las cuales permitan desarrollar la motricidad fina, producen efectos positivos en el control competente de la escritura, posibilitando un alto nivel de ejecución en la escritura a mano de manera legible. Del mismo modo, Duman (2019) afirma que debe tenerse en cuenta y apoyarse el desarrollo de la motricidad fina de los niños en edad preescolar, pues los niños que tienen un mejor desarrollo motor fino también

tienen mejores habilidades de alfabetización temprana. Por lo expuesto, se puede afirmar la relevancia de brindar oportunidades a los niños del nivel inicial para desarrollar sus habilidades motoras finas, ya que estas favorecerán su desarrollo integral.

En referencia a la motricidad fina y su desarrollo, Mendieta et al. (2017) argumentan que es necesario conocer las etapas del desarrollo psicomotriz de los niños, los que vendrían a ser los procesos evolutivos que se presentan de forma secuencial desde que nacen hasta los seis años. El desarrollo motor contribuye al desarrollo neuronal y a la inversa, por esto es imprescindible su estimulación, mientras el niño vaya adquiriendo habilidades motrices le será posible manejar su cuerpo en el entorno que lo rodea. En este sentido, Pacheco (2015) sostiene que entre los 5 a 6 años, los niños deben identificar la mano que lidera sus movimientos y la que le ayuda al hacer uso de ambas manos en conjunto. Además, debe ser capaz de realizar movimientos pequeños y precisos con los dedos, el antebrazo y el muñeco sobre la mesa al dibujar. También debe tener la capacidad de coger un lápiz o lapicero con precisión y dibujar figuras como cruces, rombos y cuadrados. Debe manipular la tijera de forma adecuada para cortar por líneas curvas y hacer recortes de figuras. A la edad de 5 años ya se han logrado desarrollar la mayoría de las prensiones para diversos objetos, sin embargo, la fuerza y calidad necesarias para la manipulación de herramientas se seguirán desarrollando a lo largo de la infancia, por lo que es fundamental proponer actividades que permitan seguir fortaleciendo estas habilidades.

La primera dimensión de la motricidad fina se denomina motricidad viso manual, que Pacheco (2015) define como los movimientos que requieren de una mayor precisión, en los cuales se visualiza el objeto y se identifica la tarea a ejecutar haciendo uso de las manos. El desarrollo de esta capacidad en el niño es necesario, ya que las actividades cotidianas como el saber vestirse o comer podrán ser efectuadas por ellos mismos con autonomía. Entre otras acciones más complejas como abotonar o desabotonar, utilizar la pinza, ensartar, punzar, recortar, etc. Asimismo, Mesonero (1994) refiere que la coordinación viso manual ayudará al niño a dominar con precisión los movimientos que van desde el uso

del brazo hasta la mano, coordinados con el sentido de la vista. Por lo que propone su estimulación con actividades como pintar, realizar punzado, enhebrar, hacer recortes, el modelado, dibujo, entre otros.

La segunda dimensión de la motricidad fina es la coordinación fonética, que para Pacheco (2015) es muy importante, puesto que permite al niño poder relacionarse con su entorno haciendo uso del lenguaje, esta dimensión debe estimularse desde temprana edad y mantener en observación para asegurar un dominio adecuado. La edad en la que el niño puede hablar con claridad es entre los 3 y 4 años, ya que es la etapa en que adquiere total dominio del aparato fonador. Durante la etapa de escolaridad, se podrá lograr la maduración lingüística con apoyo de la estimulación por parte de las docentes y las relaciones comunicativas con su grupo de pares. Del mismo modo, para Mesonero (1994) esta dimensión es fundamental, ya que se podrá visualizar en el niño a partir del inicio de su vida cuando intenta comunicarse a través de la emisión de sonidos, para luego ir adquiriendo la capacidad de comunicarse con palabras.

La tercera dimensión para la motricidad fina se denomina coordinación facial, en referencia a esta dimensión, Pacheco (2015) indica que es la facultad de lograr el dominio de los músculos del rostro para lograr expresiones faciales genuinas, por lo que es importante para la expresión de las emociones y sentimientos del niño. Su desarrollo sucederá en dos fases, la primera tendrá como propósito lograr dominar de manera voluntaria los músculos faciales y la segunda, lograr identificarla como medio para expresar y comunicar su estado de ánimo a quienes lo rodean. Del mismo modo, Mesonero (1994) sostiene que la coordinación facial requiere del dominio de los músculos y es la comunicación que se lleva a cabo con los gestos del rostro de manera voluntaria e involuntaria. En el caso de los niños, el dominio de los músculos faciales les permitirá mostrar lo que sienten por otras personas o como se sienten en diversas situaciones.

La cuarta dimensión es la motricidad gestual, en la cual Pacheco (2015) sostiene que lo más crucial es lograr que el cerebro maneje la información funcionando como una red, de esta forma se lograrán ejecutar actividades como



la manipulación de títeres haciendo uso controlado de los dedos tras el dominio de la muñeca. Los niños del nivel inicial realizan actividades que requieren de precisión, al hacerlo van aprendiendo como una mano puede ayudar a la otra para lograr sus objetivos y lo importante que es aprender a usar de manera conjunta y separada los dedos para lograr un control total de los movimientos de las manos. A la edad de 3 años pueden empezar a realizar este tipo de acciones, a los 5 años pueden aumentar la complejidad con acciones que requieran de mayor precisión. Sin embargo, se podrá tener un nivel de dominio total hasta los 10 años. Del mismo modo, el dominio de la coordinación gestual para Mesonero (1994) requiere del control de los dedos y las manos con movimientos de mucha precisión, sosteniendo también que la edad en la cual se puede alcanzar de manera precisa y efectiva es a los 10 años.

### III. METODOLOGÍA

#### 3.1. Tipo y diseño de investigación

En base a Carrasco (2005) esta investigación es aplicada, ya que se caracteriza por tener propósitos inmediatos y prácticos, investigando con el fin de actuar para transformar o generar cambios en un sector determinado de la realidad. Para este fin será fundamental contar con los aportes de teorías que den soporte científico a la investigación.

El enfoque de esta investigación es cuantitativo, el cual de acuerdo con Hernández et al. (2014) presenta una serie de procedimientos secuenciales que pueden comprobarse y en los cuales debe haber un orden estricto ya que no se puede saltar ningún paso durante el proceso de la investigación.

Su alcance es explicativo, ya que se intentará aclarar el porqué de un hecho y las situaciones en las que puede manifestarse, además de establecer el vínculo entre las variables, tal como sostienen Hernández y Mendoza (2018). En este caso se tratará de evaluar los efectos que produce el “Programa *Pop-Up* para niños” en el desarrollo motor fino de niños de 5 años.

El diseño empleado para esta investigación es experimental, que según Ñaupas et al. (2018) orienta al investigador para la realización del experimento mediante la observación al manipular una de las variables, la cual se denomina independiente, para ver sus efectos sobre la otra que es denominada dependiente, con el fin de medir correctamente el efecto producido.

En este caso fue empleado un diseño pre experimental aplicándose pre y pos-test, en el cual según Arias (2021) existirá solo un grupo que será denominado experimental, en el cual se realizarán mediciones en dos etapas a la variable dependiente, antes y después de aplicar el tratamiento, en el caso de esta investigación se aplicará el programa “*Pop-Up* para niños” realizándose este estudio en tres tiempos.

Finalmente, según el tiempo y seguimiento del estudio el tipo de investigación fue longitudinal, como menciona (Fresno 2019) ya que se estudió la variable motricidad fina en distintos momentos a lo largo de un determinado periodo.

Para esta investigación, el diseño se diagramaría de la siguiente manera:

G O<sub>1</sub> X O<sub>2</sub>

Dónde:

G = Muestra (Grupo experimental)

O<sub>1</sub> = Medición pre experimental de la variable dependiente (Lista de cotejo para evaluar la motricidad fina)

X = Tratamiento de la variable independiente (Aplicación del programa Pop - Up para niños)

O<sub>2</sub> = Medición post experimental de la variable dependiente (Lista de cotejo para evaluar la motricidad fina)

### 3.2. Variables y operacionalización

Birmingham (2006) define la técnica del *Pop-Up* como ingeniería del papel, por el uso del papel y empleo de mecanismos que logran diseños creativos y llamativos. En esta técnica se utiliza el papel para elaborar figuras que sobresalen de una hoja, se requiere hacer dobleces en las hojas y realizar cortes en ellas, pudiendo colocar imágenes en partes de ella para poder visualizarlas como figuras tridimensionales, por esto las denomina también ventanas emergentes. El autor menciona que las verdaderas ventanas emergentes se basan en solo tres ideas simples, las cuales denomina '*V-Fold*', '*Parallelogram*' y '*45' Fold* ', sosteniendo que es el desarrollo de estas tres ideas lo que crea el poder y la riqueza que ofrece este campo de actividad artística.

Pacheco (2015) menciona en referencia a la motricidad fina, que es la posibilidad de hacer uso de los músculos más pequeños para efectuar con precisión movimientos que pueden ser controlados o intencionales, siendo necesaria la maduración del sistema nervioso central y un adecuado desarrollo de los músculos.

**Tabla 1***Operacionalización de la variable dependiente.*

variable	dimensiones	ítems	escala	niveles y rangos
Motricidad fina	Coordinación viso manual	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12		
	Coordinación fonética	13, 14, 15, 16	Nominal 0 = No	Alto (17-24) Medio (9-16)
	Motricidad facial	17, 18, 19, 20	1 = Sí	Bajo (0-8)
	Motricidad gestual	21, 22, 23, 24		

### 3.3. Población, muestra y muestreo

Para Hurtado (2000) la población de una investigación puede definirse como el grupo de elementos que forman parte del entorno en el que se desea investigar el evento. Para desarrollar este proyecto de investigación se contó con una población representada por 80 estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Gabriela Mistral.

Respecto a la muestra, esta es definida por Hurtado (2000) como el grupo de la población que se tomará para la realización del estudio, considerándola representativa de la población, estando constituida en esta investigación por 24 niños de 5 años pertenecientes al aula puntualidad de la escuela Gabriela Mistral. Para esta investigación el muestreo aplicado fue de tipo no probabilístico, que según Arias (2021) se caracteriza por no requerir de ningún método de muestreo estadístico, ya que el investigador puede hacer una selección teniendo en cuenta su propio criterio, además se emplea cuando la población es de menos de 100 personas.

### 3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

La adquisición de la información es un aspecto fundamental en el desarrollo de una investigación, ya que la confiabilidad y validez del estudio dependerán de ello, como sostiene Bernal (2012). Para esta investigación, la técnica utilizada fue la observación, que de acuerdo a Fresno (2019) es uno de los métodos científicos primordiales utilizados para obtener información inmediata y directa sobre un fenómeno o elemento investigado. Para medir la variable dependiente se utilizó una lista de cotejo, la cual Tobón (2017) define como un instrumento que sirve para evaluar si se cumplen o no los indicadores propuestos, en este caso se aplicó un instrumento de elaboración propia con preguntas dicotómicas o, en otras palabras, con dos posibles valores, correspondiendo a una escala nominal según Dagnino (2014).

#### **Tabla 2**

*Ficha técnica del instrumento para medir la variable motricidad fina.*

---

Nombre del instrumento	: Lista de cotejo para medir la motricidad fina
Autor(a)	: Grace Melanie Sánchez Padilla
Lugar	: Lima
Fecha de aplicación	: 19 de octubre de 2021 (Pre-test) 12 de noviembre de 2021 (Pos-test)
Objetivo	: Identificar como influye el programa “Pop-Up para niños” en el desarrollo de la motricidad fina
Administrado a	: Niños de 5 años
Tiempo	: 60 minutos
Margen de error	: 0,5
Observación	: Escalograma de Guttman

---

Tras la elaboración del instrumento, se debe aplicar la validez y confiabilidad, para Kerlinger citado por Hernández et al. (2014) la validez debe conseguirse en todo instrumento de medición aplicado, proponiendo el planteamiento de la siguiente pregunta: ¿está midiendo lo que cree que está midiendo? De ser así, entonces se considera válida su medida; en el caso contrario, no tendría validez.

Además, se debe tener en cuenta que a pesar de que el instrumento pueda ser confiable, no será obligatoriamente válido, la confiabilidad según Hernández et al. (2014) hace referencia a la medida en que la aplicación reiterada de un instrumento al mismo individuo, le provoca los mismos efectos. Por esto es fundamental que se muestre la confiabilidad y validez del instrumento de medición. De no mostrarse, no pueden tomarse en serio los efectos de la investigación.

**Tabla 3**

*Validez de contenido por juicio de expertos del instrumento.*

N°	Grado académico	Nombres y apellidos del experto	Dictamen
1	Magister	Janet Carpio Mendoza	aplicable
2	Doctora	Rosmery Ruth Reggiardo Romero	aplicable
3	Doctor	Carlos Sixto Vega Vilca	aplicable

### 3.5. Procedimientos

Después de haber determinado los objetivos de esta investigación y realizar una exploración teórica de cada variable, se procedió a operacionalizar la variable dependiente para elaborar el instrumento, el cual demostró su validez mediante el juicio de expertos. Luego se procedió a hacer la solicitud correspondiente a la directora de la institución en la que se aplicó el programa, el cual tuvo una duración de 15 sesiones durante aproximadamente un mes, aplicándose antes del programa un Pre-test y al finalizar un Pos-test. Después de que finalizó la aplicación del programa, se continuó con el proceso estadístico elaborando la base de datos, en la cual se utilizará el SPSS.

### 3.6. Método de análisis de datos

En la estadística descriptiva se mostrarán tablas y figuras para evidenciar los resultados obtenidos al medir cada dimensión, detallando las cantidades y porcentajes de estudiantes ubicados de acuerdo al nivel de calificación recibido. En la estadística inferencial se aplicará la prueba de normalidad para evaluar el método a aplicar, en este caso se considerará Shapiro-Wilk debido a la cantidad de la muestra, la cual está constituida por 24 estudiantes.

### 3.7. Aspectos éticos

Se ha mantenido la intimidad de cada uno de los participantes de la prueba, así como también se ha buscado contar con la autorización correspondiente de la directora de la institución antes de aplicarse el programa. El procesamiento de datos ha sido realizado con cautela y la formalidad que se requiere para no cometer ningún error evitando cualquier alteración en la información arrojada tras las pruebas. Por otra parte, la autoría de los investigadores que han servido de soporte para el sustento de este trabajo de investigación ha sido respetada mencionando las fuentes con datos claros en las referencias.

## IV. RESULTADOS

A continuación, se presentará el análisis estadístico aplicado a los datos obtenidos desde el instrumento que mide la variable de estudio. El software empleado para tal propósito fue el IBM SPSS Statistics 22, donde se procesaron dichos datos y se obtuvo la siguiente información.

### 4.1. Estadística descriptiva

Se mostrará los datos obtenidos en la variable motricidad fina y en cada una de sus dimensiones, en base a sus niveles de logro, sean bajo, medio o alto, información obtenida antes y después de aplicar el programa Pop-Up para analizar los efectos que la aplicación haya causado en la muestra.

**Tabla 4**

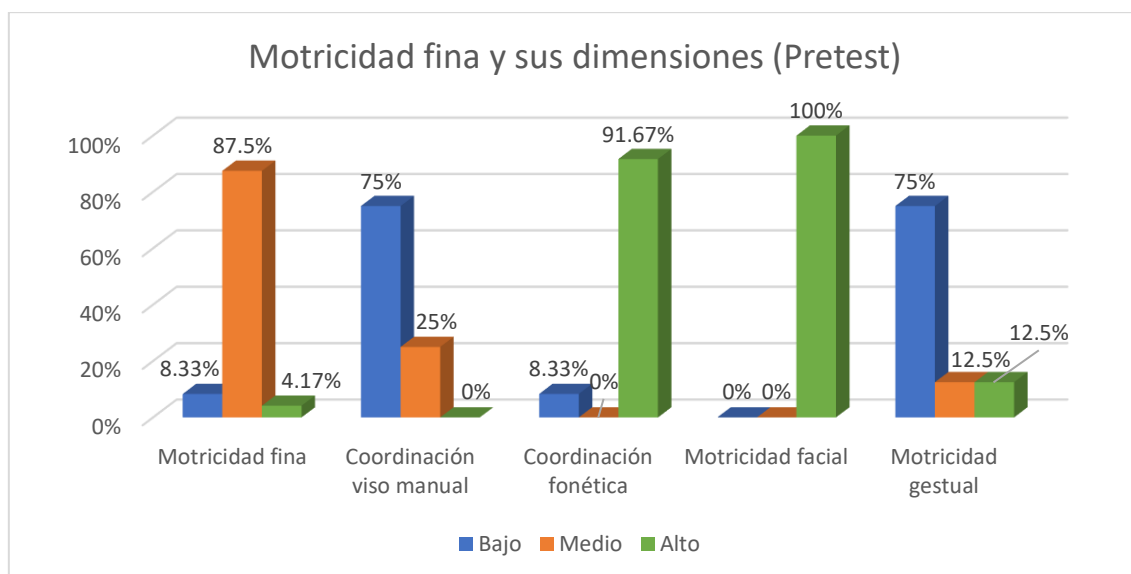
*Niveles de la variable y dimensiones en el pretest*

Nivel	Motricidad fina		Coordinación viso manual		Coordinación fonética		Motricidad facial		Motricidad gestual	
	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%
	Bajo	2	8,33%	18	75%	2	8,33%	0	0%	18
Medio	21	87,5%	6	25%	0	0%	0	0%	3	12,5%
Alto	1	4,17%	0	0%	22	91,67%	24	100%	3	12,5%
Total	24	100%	24	100%	24	100%	24	100%	24	100%



**Figura 1**

*Niveles de la variable motricidad fina y sus dimensiones en el pretest*



Según la información presentada en la figura 1, en el pretest, una mayoría equivalente al 87,5% de la muestra presentó un nivel de logro medio en la variable motricidad fina, y el resto quedó distribuido entre los niveles bajo y alto. Por otro lado, en la dimensión coordinación viso manual, el 75% presentó un nivel de logro bajo, mientras que el 25% se ubicó en el nivel medio. En la dimensión coordinación fonética, el 91,67% de la muestra ya presentaba el nivel alto, mientras que el resto adoptó el nivel bajo. En cuanto a la dimensión motricidad facial, los 24 alumnos, equivalente al 100% de la muestra, ya presentaba un nivel de logro alto. Finalmente, en la dimensión motricidad gestual, el 75% presentó un nivel de logro bajo, mientras que el resto quedó dividido entre los niveles medio y alto.

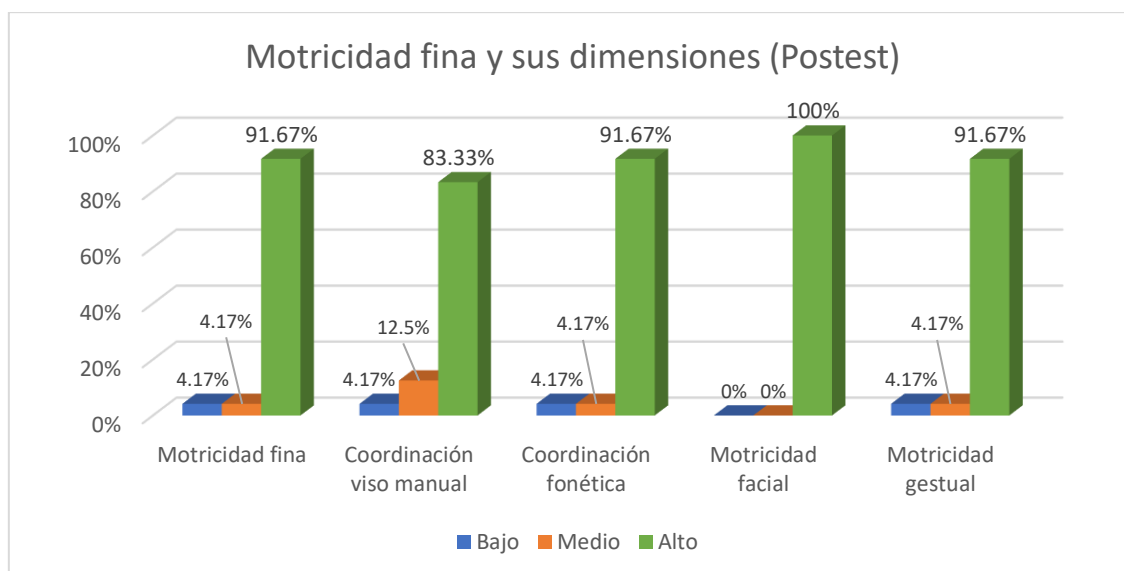
**Tabla 5**

*Niveles de la variable y dimensiones en el postest*

Nivel	Motricidad fina		Coordinación viso manual		Coordinación fonética		Motricidad facial		Motricidad gestual	
	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%
Bajo	1	4,17%	1	4,17%	1	4,17%	0	0%	1	4,17%
Medio	1	4,17%	3	12,5%	1	4,17%	0	0%	1	4,17%
Alto	22	91,67%	20	83,33%	22	91,67%	24	100%	22	91,67%
Total	24	100%	24	100%	24	100%	24	100%	24	100%

**Figura 2**

*Niveles de la variable motricidad fina y sus dimensiones en el postest*



Según la información presentada en la figura 2, en el postest, la gran mayoría de la muestra logró ubicarse en el nivel alto, tanto en la variable motricidad fina como en todas sus dimensiones, ello ocurrido luego de aplicar el programa Pop-Up. La variable motricidad fina muestra la ubicación del 91.67% de la muestra en el nivel alto de logro, al igual que la dimensión coordinación viso manual con el 83,33%, también la dimensión motricidad gestual con un 91,67% de dicha muestra. En las dimensiones coordinación fonética y motricidad facial, se mantiene el porcentaje en el nivel alto ya alcanzado antes de aplicar el programa.

#### **4.2. Estadística inferencial**

En la estadística inferencial, tomando como referencia a Hernández-Sampieri *et al.* (2014), el porcentaje de certeza en la probabilidad de que alguna proposición se afirme es del 95%, en el campo de las ciencias sociales con datos cuantitativos, lo que conlleva a elegir el porcentaje restante como de error, el 5%, el cual se denomina nivel de significancia, denotado con la letra griega  $\alpha$ .

La prueba de normalidad de datos nos ayuda a elegir el estadístico idóneo que se amolde al tipo de muestra, para la aceptación de la hipótesis planteada. La prueba elegida es la de Shapiro-Wilk debido a que la muestra es de un número menor o igual a 30. Ya que se levantó información dos veces en la investigación,

pretest y posttest, la normalidad debe aplicarse en una variable que reúna la diferencia de los resultados entre las dos veces de la aplicación (Rivas, Moreno y Talavera, 2013). Así, se obtuvo la siguiente prueba de normalidad de los datos.

**Tabla 6**

*Prueba de normalidad de los datos Shapiro-Wilk*

Variables y dimensiones	Estadístico	gl	Sig.
Pretest Variable Motricidad fina	,894	24	,016
Posttest Variable Motricidad fina	,609	24	,000
Pretest Dimensión Coordinación viso manual	,899	24	,021
Posttest Dimensión Coordinación viso manual	,627	24	,000
Pretest Dimensión Coordinación fonética	,379	24	,000
Posttest Dimensión Coordinación fonética	,396	24	,000
Pretest Dimensión Motricidad facial	,454	24	,000
Posttest Dimensión Motricidad facial	,454	24	,000
Pretest Dimensión Motricidad gestual	,745	24	,000
Posttest Dimensión Motricidad gestual	,316	24	,000

Como se refleja en la tabla 6, todos los valores de Sig., nivel de significancia, no superan el 5% = 0,05 de error, lo que evidencia a la muestra elegida como no normal. Entonces, el estadístico a elegir para probar las hipótesis, debe ubicarse en una prueba no paramétrica (Rivas, Moreno y Talavera, 2013). Debido a que se aplicó el pre-test y pos-test con el mismo grupo experimental, es decir, son dos muestras relacionadas de datos, el estadígrafo aplicado es el de la prueba del rango con signo de Wilcoxon, que es la prueba t de student adaptada para un análisis no paramétrico (Berlangu y Rubio, 2012).

En el estadístico elegido, además de comparar el valor obtenido de la significancia para la contrastación de la hipótesis, debe tomarse en cuenta un valor crítico Z, el cual, según los resultados obtenidos en el software, se están basando en rangos negativos, es decir, la prueba es de un extremo, de modo que debe aceptarse la hipótesis alterna planteada si:  $Z < -1.645$  (Aragón, 2016).

**Tabla 7***Prueba de hipótesis en la variable motricidad fina y sus dimensiones*

Hipótesis	Postest – Pretest	Valor crítico Z	Sig. asintótica (bilateral)	N°
General	Motricidad fina	-4,300 <sup>b</sup>	0,000	24
Específica 1	Coordinación viso manual	-4,319 <sup>b</sup>	0,000	24
Específica 2	Coordinación fonética	-1,000 <sup>b</sup>	0,317	24
Específica 3	Motricidad facial	0,000 <sup>b</sup>	1,000	24
Específica 4	Motricidad gestual	-4,377 <sup>b</sup>	0,000	24

**4.2.1. Hipótesis general**

H<sub>0</sub>: El programa “Pop-Up para niños” no influye significativamente en el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años de la I.E. Gabriela Mistral, 2021.

H<sub>a</sub>: El programa “Pop-Up para niños” influye significativamente en el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años de la I.E. Gabriela Mistral, 2021.

Según la tabla 7, se obtiene una significancia Sig. = 0,000 ≤ 0,05, lo que demuestra que hubo diferencias luego de aplicar el programa, por lo que debe aceptarse la hipótesis alterna. Además, el valor crítico Z obtenido es de -4,300 < -1.645, lo que indica una influencia significativa (Aragón, 2016) del programa sobre la variable. Entonces, el programa “Pop-Up para niños” influye significativamente en el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años de la I.E. Gabriela Mistral, 2021.

#### **4.2.2. Hipótesis específica 1**

H<sub>0</sub>: El programa “Pop-Up para niños” no influye significativamente en la dimensión coordinación viso manual en niños de 5 años de la I.E. Gabriela Mistral, 2021.

H<sub>a</sub>: El programa “Pop-Up para niños” influye significativamente en la dimensión coordinación viso manual en niños de 5 años de la I.E. Gabriela Mistral, 2021.

Según la tabla 7, se obtiene una significancia Sig. = 0,000 ≤ 0,05, lo que demuestra que hubo diferencias luego de aplicar el programa, por lo que debe aceptarse la hipótesis alterna. Además, el valor crítico Z obtenido es de -4,319 < -1.645, lo que indica una influencia significativa (Aragón, 2016) del programa sobre la dimensión en análisis. Entonces, el programa “Pop-Up para niños” influye significativamente en la dimensión coordinación viso manual en niños de 5 años de la I.E. Gabriela Mistral, 2021.

#### **4.2.3. Hipótesis específica 2**

H<sub>0</sub>: El programa “Pop-Up para niños” no influye significativamente en la dimensión coordinación fonética en niños de 5 años de la I.E. Gabriela Mistral, 2021.

H<sub>a</sub>: El programa “Pop-Up para niños” influye significativamente en la dimensión coordinación fonética en niños de 5 años de la I.E. Gabriela Mistral, 2021.

Según la tabla 7, se obtiene una significancia Sig. = 0,317 > 0,05, lo que demuestra que no hubo diferencias luego de aplicar el programa, por lo que se debe aceptar la hipótesis nula. Además, el valor crítico Z obtenido es de -1,000 ≥ -1.645, lo que indica que el programa no está influenciando (Aragón, 2016) sobre la dimensión en análisis. Entonces, el programa “Pop-Up para niños” no influye significativamente en la dimensión coordinación fonética en niños de 5 años de la I.E. Gabriela Mistral, 2021.

#### **4.2.4. Hipótesis específica 3**

H<sub>0</sub>: El programa “Pop-Up para niños” no influye significativamente en la dimensión motricidad facial en niños de 5 años de la I.E. Gabriela Mistral, 2021.

H<sub>a</sub>: El programa “Pop-Up para niños” influye significativamente en la dimensión motricidad facial en niños de 5 años de la I.E. Gabriela Mistral, 2021.

Según la tabla 7, se obtiene una significancia Sig. = 1,000 > 0,05, lo que demuestra que no hubo diferencias luego de aplicar el programa, por lo que se debe aceptar la hipótesis nula. Además, el valor crítico Z obtenido es de 0,000 ≥ -1.645, lo que indica que el programa tampoco está influenciando (Aragón, 2016) sobre la dimensión en análisis. Entonces, el programa “Pop-Up para niños” no influye significativamente en la dimensión motricidad facial en niños de 5 años de la I.E. Gabriela Mistral, 2021.

#### **4.2.5. Hipótesis específica 4**

H<sub>0</sub>: El programa “Pop-Up para niños” no influye significativamente en la dimensión motricidad gestual en niños de 5 años de la I.E. Gabriela Mistral, 2021.

H<sub>a</sub>: El programa “Pop-Up para niños” influye significativamente en la dimensión motricidad gestual en niños de 5 años de la I.E. Gabriela Mistral, 2021.

Según la tabla 7, se obtiene una significancia Sig. = 0,000 ≤ 0,05, lo que demuestra que hubo diferencias luego de aplicar el programa, por lo que debe aceptarse la hipótesis alterna. Además, el valor crítico Z obtenido es de -4,377 < -1.645, lo que indica una influencia significativa (Aragón, 2016) del programa sobre la dimensión en análisis. Entonces, el programa “Pop-Up para niños” influye significativamente en la dimensión motricidad gestual en niños de 5 años de la I.E. Gabriela Mistral, 2021.

## V. DISCUSIÓN

Conforme a los resultados obtenidos con el estadístico aplicado utilizando la prueba de rangos con signo de Wilcoxon, se pudo afirmar la hipótesis general planteada: El programa “*Pop-Up* para niños” influye significativamente en el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años de la I.E. Gabriela Mistral, 2021, al obtenerse un valor crítico Z de  $-4,300 < -1.645$  y una significancia de  $0,000 \leq 0,05$ . Mostrándose en los resultados obtenidos al aplicar la prueba de entrada que un 8,33% de la muestra que estuvo conformada por 2 niños se encontró en un nivel bajo de desarrollo de la motricidad fina, mientras un 87,5% de la muestra que estuvo conformada por 21 niños se encontró en un nivel medio de desarrollo de la motricidad fina y por último un 4,17% de la muestra que estuvo conformada por 1 niño se encontró en un nivel alto de desarrollo de la motricidad fina. Y al aplicarse la prueba de salida los resultados obtenidos indicaron que un 4,17% de la muestra que estuvo conformada por 1 niño se mantuvo en el nivel bajo de desarrollo de la motricidad fina, mientras un 4,17% de la muestra que estuvo conformada por 1 niño ascendió del nivel bajo al nivel medio de desarrollo de la motricidad fina y por último un 91,67% de la muestra que estuvo conformada por 22 niños, 21 ascendieron del nivel medio al nivel alto de desarrollo de la motricidad fina. Los resultados apoyan lo afirmado por Aznar (2011) quien asegura que el plegado es una actividad que encamina el progreso en la motricidad fina, favoreciendo la sensibilidad y un mejor desenvolvimiento de los dedos al realizar presión y prensión, así como la segregación de ambas manos. De esta manera, en la aplicación del programa “*Pop-Up* para niños” se realizaron acciones entre las cuales se involucraron el plegado y la coordinación entre los dedos y las manos, contribuyendo al desarrollo de la motricidad fina de los niños que fueron parte de la población del estudio. Asimismo, estos resultados guardan relación con los trabajos previos mencionados en esta investigación, como el de Calla (2018) quien tuvo como objetivo determinar si el origami como recurso didáctico desarrolla la motricidad fina en niños de 5 años, obteniendo como resultado una significancia de  $0,006 \leq 0,05$  demostrando que hubo una mejora en el desarrollo de la motricidad fina tras la aplicación del origami. Del mismo modo, en la investigación de Escobar y Sacha (2014) quisieron determinar la eficacia del origami para el desarrollo de la motricidad

fina, obteniéndose una significancia de  $0,000 \leq 0,05$  comprobando que el origami es eficaz en el desarrollo de la motricidad fina en estudiantes de 5 años. Conforme a lo expuesto, se pudo comprobar que los programas que involucraron el uso del origami, dieron resultados positivos en cuanto al desarrollo de las habilidades motoras finas, apoyando así los resultados obtenidos en esta investigación y lo sostenido por Bonnet et al (2019) quienes afirman que el *pop-up* y el origami guardan relación, ya que al realizar el origami también se utiliza el papel y se transforma al realizar pliegues o dobleces de manera sucesiva para crear figuras y en el caso del *pop-up* además se requiere realizar cortes y pegado para lograr elaborar las tarjetas emergentes. Confirmando también lo señalado por Pacheco (2015) quien mencionó lo fundamental que es para el niño tener la capacidad de experimentar y aprender del entorno a través del cuerpo y los movimientos ya que esto influiría mucho en el desarrollo de su inteligencia y por consiguiente en el desarrollo de su motricidad fina.

En cuanto a la primera hipótesis específica formulada, se pudo afirmar que el programa “*Pop-Up* para niños” influyó significativamente en la dimensión coordinación viso manual en los niños de 5 años de la I.E. Gabriela Mistral ya que se obtuvo un valor crítico Z de  $-4,319 < -1.645$  y una significancia de  $0,000 \leq 0,05$ , lo que demostró que hubo diferencias luego de la aplicación del programa. Este resultado se obtuvo ya que un 75% de la muestra que fue conformada por 18 niños se encontraba en el nivel bajo de desarrollo de la dimensión coordinación viso manual en la prueba de entrada, mientras un 25% que fue conformado por 6 niños se encontraba en el nivel medio de desarrollo de la dimensión coordinación viso manual y ningún niño se encontraba en el nivel alto de desarrollo de la dimensión coordinación viso manual. Después de aplicarse el programa, los resultados obtenidos en la prueba de salida indicaron que un 4,17% de la muestra que fue conformada por 1 niño se mantuvo en el nivel bajo de desarrollo de la dimensión coordinación viso manual, mientras un 12,5% de la muestra que fue conformada por 3 niños logró ascender al nivel medio de desarrollo de la dimensión coordinación viso manual y por último un 83,33% de la muestra conformada por 20 niños ascendió al nivel alto de desarrollo de la dimensión coordinación viso manual. Estos resultados guardan relación con los obtenidos en la investigación de Calla (2018) quien aplicó el



origami como recurso didáctico para desarrollar la motricidad fina en niños de 5 años. Al aplicar la prueba de entrada observó que el 21 % (4) de los estudiantes obtuvo una calificación de A, el 58 % (11) de estudiantes obtuvo una calificación B y el 21 % (4) obtuvo C en el desarrollo de la dimensión coordinación viso manual y en la aplicación de la prueba de salida observó que el 37 % (7) de los estudiantes obtuvo una calificación de A, el 42 % (8) de estudiantes obtuvo una calificación B y el 21 % (4) obtuvo C, mostrándose así que la aplicación del origami tuvo efectos positivos para el desarrollo de la dimensión coordinación viso manual. Es por esto que la autora recomendó a los docentes capacitarse en el manejo de técnicas como el origami, ya que de esta manera los maestros pueden reforzar su labor pedagógica y a su vez brindar oportunidades en las que los niños mejoren sus habilidades y destrezas motrices finas, lo cual se pudo llevar a cabo en este trabajo de investigación aplicando la técnica del *Pop-Up* la cual es similar en su ejecución a la del origami y que a su vez despertó también el interés de los niños por ser una técnica novedosa y llamativa por tener la característica de crear elementos que sobresalen del papel. De la misma manera Navarro (2019) en su trabajo de investigación pudo determinar una relación significativa entre el uso del kirigami y la dimensión coordinación viso manual al responder uno de sus problemas específicos, obteniendo un coeficiente de correlación de  $r = 0.523$  que demostró que el nivel de coordinación viso manual se elevó en un 27.3% después del uso del kirigami. En base a los resultados expuestos, se puede afirmar que las investigaciones mencionadas coinciden en su efectividad para el desarrollo de la dimensión coordinación viso manual mediante el uso del origami como del kirigami, estas técnicas guardan relación en su ejecución con la técnica del *Pop-Up* según Bonnet et al. (2019), por lo que los aportes mencionados apoyan los resultados obtenidos en esta investigación. Asimismo, se apoya lo mencionado por Mesonero (1994) quien refiere que la coordinación viso manual ayudará al niño a dominar con precisión los movimientos que van desde el uso del brazo hasta la mano, coordinados con el sentido de la vista. Por lo que propuso su estimulación con actividades que se realizaron durante la ejecución de este programa, entre las cuales están el pintar, hacer recortes y dibujar.

En cuanto a la segunda hipótesis específica formulada, se pudo afirmar

que el programa “*Pop-Up* para niños” no influyó significativamente en la dimensión coordinación fonética en los niños de 5 años de la I.E. Gabriela Mistral ya que se obtuvo un valor crítico Z de  $-1,000 \geq -1.645$  y una significancia de  $0,317 > 0,05$ , lo que demostró que no hubo diferencias en el desarrollo de esta dimensión tras la aplicación del programa. Este resultado se obtuvo ya que un 91,67% de la muestra que fue conformada por 22 niños se encontraba en el nivel alto de desarrollo de la dimensión coordinación fonética en el pre test, mientras el 8,33% que fue conformado por 2 niños se encontraba en el nivel bajo de desarrollo de la dimensión coordinación fonética y ningún niño se encontró en el nivel medio de desarrollo de la dimensión coordinación fonética. Después de aplicarse el programa, los resultados obtenidos en el post test indicaron que un 4,17% de la muestra que fue conformada por 1 niño se mantuvo en el nivel bajo de desarrollo de la dimensión coordinación fonética, mientras el otro 4,17% de la muestra que también fue conformada por 1 niño logró ascender al nivel medio de desarrollo de la dimensión coordinación fonética, por último el 91,67% de la muestra conformada por 22 niños que se encontraron en el nivel alto de desarrollo de la dimensión coordinación fonética mantuvo los mismos resultados en post test. Conforme a los resultados expuestos, se puede concluir en base al porcentaje de niños que presentaron un nivel alto de desarrollo tanto en el pre y post test, los cuales representan un porcentaje de 91,67% (22 niños), que la mayor parte de la muestra ya se encontraba en un nivel alto de desarrollo de esta dimensión, es por esto que el programa aplicado no pudo demostrar efectos positivos en la muestra. Sin embargo, se debe tener en cuenta que tampoco se obtuvieron resultados negativos y que se mostró una ligera mejora en el 4,17% (1 niño) que logró ascender al nivel medio. En comparativa con la investigación de Mostacero (2018) cuyo objetivo fue determinar la influencia de las actividades gráfico plásticas en el desarrollo de la motricidad fina. Es preciso mencionar que, la autora incluye dentro de las actividades gráfico plásticas a las técnicas del plegado, trozado, cortado, collage, kirigami entre otras. Por lo cual, teniendo en cuenta lo mencionado por Bonnet et al. (2019) quien afirma la relación que guardan el kirigami y origami con el pop-up, se puede comprender la relación que guardan el *pop-up* y las actividades gráfico plásticas, al requerir para su aplicación del desarrollo de destrezas motrices que específicamente puede ejecutar el niño haciendo coordinación con el uso de sus manos y la vista al

manipular diversos elementos con los que puede hacer creaciones y expresarse a través de ellas. En cuanto a los resultados obtenidos respecto a la dimensión motricidad fonética, la investigación de Mostacero (2018) demostró un efecto positivo tras la aplicación de su programa, al mostrarse 12 estudiantes en inicio, 11 en proceso y 3 en nivel de logro en el pre test, mientras en el post test se mostró que ningún estudiante se encontró en inicio, 6 se encontraron en proceso y 20 en nivel de logro. Comparando los resultados obtenidos en esta investigación, no se logró evidenciar la influencia del programa en esta dimensión debido al alto nivel de desarrollo que presentó la muestra en el pre test. Además, Pacheco (2015) menciona respecto a esta dimensión que la edad en la que el niño puede hablar con claridad es entre los 3 y 4 años, ya que es la etapa en que adquiere total dominio del aparato fonador, que debe estimularse desde temprana edad y mantenerse en observación para asegurar un dominio adecuado. En base a lo expuesto, se puede concluir que los resultados obtenidos en esta investigación se diferencian de los mencionados previamente en los antecedentes debido a las características particulares que presentó cada muestra respecto al desarrollo de esta dimensión, también se debe considerar que las actividades realizadas en cada programa guardan ciertas diferencias respecto a su ejecución y están enfocadas principalmente en la realización de actividades que involucran la coordinación de sus movimientos en el uso de las manos y la vista, por lo cual el desarrollo de la dimensión coordinación fonética, la cual según Mesonero (1994) se refiere básicamente a la capacidad para comunicarse a través de la emisión de sonidos, no pudo verse muy influenciada por la limitación en el tiempo para la aplicación del programa y la modalidad virtual en la que se tuvo que aplicar debido a la coyuntura mundial.

En cuanto a la tercera hipótesis específica formulada, se pudo afirmar que el programa “*Pop-Up* para niños” no influyó significativamente en la dimensión motricidad facial en los niños de 5 años de la I.E. Gabriela Mistral ya que se obtuvo un valor crítico Z de  $0,000 \geq -1.645$  y una significancia de  $1,000 > 0,05$ , lo que demostró que no hubo diferencias en el desarrollo de esta dimensión tras la aplicación del programa. Este resultado se obtuvo ya que un 100% de la muestra que fue conformada por 24 niños se encontraba en el nivel alto de desarrollo de la motricidad facial en el pre test, manteniéndose los mismos

resultados en el post test. Conforme a los resultados expuestos, se puede concluir que el programa aplicado no pudo demostrar efectos positivos en la muestra ya que esta se encontró en un nivel alto de desarrollo de la motricidad facial en el post test. Sin embargo, se debe tener en cuenta que tampoco se obtuvieron resultados negativos, ya que el programa no influyó negativamente en el desarrollo de esta dimensión. En comparativa con la investigación de Quiroz (2017) cuyo objetivo fue determinar la influencia del programa gráfico plástico en el desarrollo de la motricidad fina, es necesario mencionar que la autora considera las actividades gráfico plásticas como el pegado, trozado, rasgado, modelado, dibujo entre otros, muy importantes para el desarrollo motor fino de los niños, especialmente para la iniciación a la escritura. Por lo cual, teniendo en cuenta lo mencionado previamente respecto a los aportes de Bonnet et al. (2019) las actividades gráfico plásticas guardan relación con el *pop-up* ya que en las tarjetas emergentes también se requiere que el niño pueda colorear y decorar los elementos creados utilizando su creatividad e imaginación. En cuanto a los resultados obtenidos respecto a la dimensión motricidad facial, la investigación de Quiroz (2017) demostró un efecto positivo tras la aplicación de su programa, al mostrarse 1 estudiante en inicio, 10 en proceso y 5 en nivel de logro en el pre test, mientras en el post test se mostró que ningún estudiante se encontró en inicio, 6 se encontraron en proceso y 10 en nivel de logro. Asimismo, la dimensión coordinación facial es definida por Pacheco (2015) como la facultad de lograr el dominio de los músculos del rostro para lograr expresiones faciales, para la expresión de las emociones y sentimientos del niño. En base a lo expuesto, se puede concluir que los resultados obtenidos en esta investigación se diferencian de los mencionados previamente en los antecedentes debido a las características particulares que presentó cada muestra, ya que no se logró evidenciar la influencia del programa en esta dimensión debido a que la totalidad de la muestra presentó un nivel alto de desarrollo en la prueba de entrada. A su vez, las actividades realizadas en cada programa se diferencian en su ejecución, tiempo de aplicación y sobre todo no se realizaron en la misma modalidad, por lo cual se requiere aplicar este tipo de programas en la modalidad presencial para poder evaluar si la influencia del programa respecto a esta dimensión se debe a la falta de interacción de manera presencial con la muestra.

En cuanto a la cuarta hipótesis específica formulada, se pudo afirmar que el programa “*Pop-Up* para niños” influyó significativamente en la dimensión motricidad gestual en los niños de 5 años de la I.E. Gabriela Mistral ya que se obtuvo un valor crítico Z de  $-4,377 < -1.645$  y una significancia de  $0,000 \leq 0,05$ , lo que demostró que hubo diferencias luego de la aplicación del programa. Este resultado se obtuvo ya que un 75% de la muestra que fue conformada por 18 niños se encontraba en el nivel bajo de desarrollo de la dimensión motricidad gestual en la prueba de entrada, mientras un 12,5% que fue conformado por 3 niños se encontraba en el nivel medio de desarrollo de la dimensión motricidad gestual y un 12,5% que fue conformado por 3 niños se encontraba en el nivel alto de desarrollo de la dimensión motricidad gestual. Después de aplicarse el programa, los resultados obtenidos en la prueba de salida indicaron que un 4,17% de la muestra que fue conformada por 1 niño se mantuvo en el nivel bajo de desarrollo de la dimensión motricidad gestual, mientras un 4,17% de la muestra que fue conformada por 1 niño logró ascender al nivel medio de desarrollo de la dimensión motricidad gestual y por último un 91,67% de la muestra conformada por 22 niños ascendieron al nivel alto de desarrollo de la dimensión motricidad gestual. Estos resultados guardan relación con los obtenidos en la investigación de Aparicio (2019) quien aplicó un programa basado en técnicas gráfico plásticas para desarrollar la motricidad fina en niños de 5 años. Al aplicar la prueba de entrada observó que 7 estudiantes se encontraron en el nivel de inicio, 11 en proceso y ninguno se encontró en el nivel de logro, mientras en la prueba de salida se mostró que ningún estudiante se encontró en inicio, 2 se encontraron en proceso y 16 en nivel de logro, mostrándose así que la aplicación del programa tuvo efectos positivos para el desarrollo de la dimensión motricidad gestual. Es por esto que la autora recomendó a las maestras la inclusión de técnicas gráfico plásticas para mejorar la coordinación motora fina en sus programaciones y la capacitación constante. Además, Pacheco (2015) menciona en referencia al dominio de la coordinación gestual que los niños del nivel inicial realizan actividades que requieren de precisión, al hacerlo van aprendiendo como una mano puede ayudar a la otra para lograr sus objetivos y lo importante que es aprender a usar de manera conjunta y separada los dedos para lograr el dominio total de los movimientos de la mano. Mientras que Jackson (1993) afirma que los únicos requisitos para

poder aplicar el *pop-up* son algunas habilidades manuales fáciles de aprender y un poco de imaginación. En base a los resultados expuestos y a las definiciones por parte de los autores, se puede afirmar que las investigaciones mencionadas coinciden en su efectividad para el desarrollo de la dimensión motricidad gestual mediante el uso de las actividades gráfico plásticas y el *pop-up* al ser técnicas que guardan relación en su ejecución y al requerir ambas de la manipulación del papel u otro elemento utilizando habilidades manuales que implican la coordinación de ambas manos y el dominio total de los movimientos de las manos.

## VI. CONCLUSIONES

### Primera

Se logró identificar que la aplicación del programa “*Pop-Up* para niños” influye positivamente en el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años de la I.E. Gabriela Mistral, 2021 al obtenerse un valor crítico Z de  $-4,300 < -1.645$  y una significancia de  $0,000 \leq 0,05$ . Por lo cual la aplicación de este tipo de programas es fundamental para el desarrollo de la motricidad fina y el adecuado desarrollo integral del niño.

### Segunda

Se logró identificar que la aplicación del programa “*Pop-Up* para niños” influyó positivamente en el desarrollo de la dimensión coordinación viso manual en niños de 5 años de la I.E. Gabriela Mistral, 2021 al obtenerse un valor crítico Z de  $-4,319 < -1.645$  y una significancia de  $0,000 \leq 0,05$ . Lo que permite concluir que desarrollar actividades que involucren dominar con precisión los movimientos que van desde el uso del brazo hasta la mano en coordinación con el sentido de la vista, es preciso para el desarrollo de la motricidad fina.

### Tercera

Se logró identificar que la aplicación del programa “*Pop-Up* para niños” no influyó en el desarrollo de la dimensión coordinación fonética en niños de 5 años de la I.E. Gabriela Mistral, 2021 al obtenerse un valor crítico Z de  $-1,000 \geq -1.645$  y una significancia de  $0,317 > 0,05$ . Por lo cual se pudo concluir que las características particulares de desarrollo de la muestra en la cual se apliquen este tipo de programas serán relevantes para los resultados, así como la modalidad en la que se imparta, ya que en la modalidad virtual se presentan limitaciones para la comunicación fluida con los niños durante este tipo de actividades.

### Cuarta

Se logró identificar que la aplicación del programa “*Pop-Up* para niños” no influyó en el desarrollo de la dimensión motricidad facial en niños de 5

años de la I.E. Gabriela Mistral, 2021 al obtenerse un valor crítico Z de  $0,000 \geq -1.645$  y una significancia de  $1,000 > 0,05$ . Por lo cual se pudo concluir que las características particulares de desarrollo de la muestra en la cual se apliquen este tipo de programas serán relevantes para los resultados.

### **Quinta**

Se logró identificar que la aplicación del programa “*Pop-Up* para niños” influye positivamente en el desarrollo de la dimensión motricidad gestual en niños de 5 años de la I.E. Gabriela Mistral, 2021 al obtenerse un valor crítico Z de  $-4,377 < -1.645$  y una significancia de  $0,000 \leq 0,05$ . Lo que permite concluir que es fundamental desarrollar con los niños actividades que requieran del control de los dedos y las manos con movimientos de mucha precisión para desarrollar la motricidad fina.



## **VII. RECOMENDACIONES**

### **Primera**

A los maestros que trabajen con niños de 5 años, se recomienda contar con métodos novedosos y creativos que despierten interés y motivación por los aprendizajes, usando diversas técnicas y actividades que permitan a los niños desarrollar sus habilidades motoras finas, ya que estas son un pilar fundamental para el desarrollo integral del niño.

### **Segunda**

A todos los maestros del nivel inicial, en todas las áreas que se desempeñen, se recomienda proponer actividades que requieran de la coordinación de los movimientos de la mano y del sentido de la vista con precisión para desarrollar habilidades motrices finas en los niños.

### **Tercera**

A los colegas que tomen esta propuesta como un modelo de referencia para futuras investigaciones, se les recomienda considerar que las características de la muestra influirán en los resultados, por lo cual se deberá evaluar muy bien la muestra que se seleccionará para la investigación.

### **Cuarta**

A los investigadores interesados en continuar abordando este tema de investigación, se les recomienda evaluar las dimensiones a medir en base a otros autores y tener en cuenta las características de la muestra que se seleccionará para la investigación.

### **Quinta**

A los docentes del nivel inicial, se les recomienda orientar a los padres de familia o tutores para brindar el apoyo necesario a los niños en su desarrollo motor fino, teniendo en cuenta que existen muchas actividades que requieren el control de los dedos y las manos con movimientos de mucha precisión que se pueden realizar en casa.

## REFERENCIAS

- 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/>
- Aparicio Bailón, S. Y. (2019). *Programa Basado En Las Técnicas Gráfico Plástico En El Desarrollo De La Motricidad Fina En Los Niños De 5 Años De Una Institución Educativa*. [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. Archivo digital.  
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/37970>
- Arias Gonzáles, J.L. (2021). *Diseño y metodología de la investigación*. (1ª ed.). Enfoques Consulting.
- Aragón Salgado, L. G. (2016). *Estadística en el área de las ciencias sociales y administrativas*. Alfaomega.
- Aznar Minguez, A. (2011). El plegado en papel como herramienta de apoyo en la enseñanza artística. *Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura. Revista Iberoamericana de Educación*, 57(1), 1-10.  
<https://rieoei.org/historico/expe/4508Aznar.pdf>
- Berlanga Silvente, V. y Rubio Hurtado, M. J. (2012). Classification of nonparametric tests. How to apply them in the SPSS. *REIRE: Revista d'Innovació i Recerca en Educació*, 5(2), 101-113.  
<http://dx.doi.org/10.1344/reire2012.5.2528>
- Bernal Torres, C. A. (2010). *Metodología de la investigación para administración administración, economía, humanidades y ciencias sociales*. (3ª ed.). Pearson Educación.

Birmingham, D. (2006). *Pop-Up A Manual of Paper Mechanisms*. Tarquin Publications.

<https://es.scribd.com/doc/253876205/Pop-up-A-Manual-of-Paper-Mechanisms-Duncan-Birmingham>

Bloom, B. S. (1976). *Human characteristics and school learning*. McGraw-hill.

Bonnet de León, A., Saorin, J. L., de la Torre-Cantero, J., Meier, C. y García Marrero, E. (2019). Design and digital manufacture of pop-up cards in educational environments using low-cost technologies. *EduTec. Revista Electrónica De Tecnología Educativa*, 67(1), 48-65.

<https://doi.org/10.21556/edutec.2019.67.1261>

Cabrera Valdés, B. y Dupeyrón García, M. (2019). The development of fine motor skills in preschool children. *Revista de Educación*, 17(2), 222-239.

[http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1815-76962019000200222&script=sci\\_arttext&tlng=en](http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1815-76962019000200222&script=sci_arttext&tlng=en)

Calla Ari, 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-año 2017*. [Tesis de pregrado, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]. Archivo digital. [http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/3344/ORIGAMI\\_PSICOMOTRICIDAD\\_FINA\\_CALLA\\_ARI\\_PATRICIA\\_MILADY.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/3344/ORIGAMI_PSICOMOTRICIDAD_FINA_CALLA_ARI_PATRICIA_MILADY.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Cándales Castillo, R. (2012) Counseling to develop motor skills in children 3 to 6 years of the Bolivarian National Education Center "El Llano". *EduSol*, 1(39), 61-71.

<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=475748678008>

Carrasco, S. (2005). *Metodología de la investigación científica*. Editorial San Marcos.

- Cervantes Ayala, A. P. (2017). *El origami para desarrollar la motricidad fina en niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa Caranqui, de la parroquia de Caranqui, cantón Ibarra, provincia de Imbabura, período 2015-2016* [Tesis de pregrado, Universidad Técnica del Norte]. Archivo digital.  
<http://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/5810>
- Crisanti Castañeda, Z. E. (2018). *Aplicación de un programa de técnicas gráfico plásticas para incrementar el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años de la IE 898 del distrito de Ancón 2017*. [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. Archivo digital.  
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/14078>
- Cruz Ramon, A. y De La Cruz Ponce, S. R. (2019). *Programa " Alyt mis manitos trabajando" para estimular la motricidad fina en los niños de la IE N° 539 Unguymaran, Pillcomarca-Huánuco, 2018*. [Tesis de pregrado, Universidad Nacional Hermilio Valdizán]. Archivo digital.  
<https://repositorio.unheval.edu.pe/handle/20.500.13080/4917>
- Dagnino Sepúlveda, J. (2014). Data types and measurement scales. *Revista chilena de anestesia*, 43(2), 109-111.  
<https://doi.org/10.25237/revchilanestv43n02.06>
- Dehghan, L., Mirzakhani, N., Rezaee, M. & Tabatabaee M. (2017). The Relationship Between Fine Motor Skills and Social Development and Maturation. *Iranian Rehabilitation Journal*, 15(4), 407-414.  
<https://doi.org/10.29252/NRIP.IRJ.15.4.407>
- Duman, G. (2019). Analyzing The Fine Motor Development And Early Literacy Skill Levels Of Preschool Children, *Journal Of Social, Humanities and Administrative Sciences*, 5(16), 652-657.  
<http://dx.doi.org/10.31589/JOSHAS.148>

Egido, I. (2000). La educación inicial en el ámbito internacional: Situación y perspectivas en Iberoamérica y en Europa. *Revista Iberoamericana de Educación*, 22(1), 119-154.

<https://rieoei.org/historico/documentos/rie22a06.htm>

Escobar Ramos, M., y Sacha Chahuayo, E. (2014). *Eficacia del origami en el desarrollo de la motricidad fina en los alumnos de la Institución Educativa Jardín de Niños N° 206-2013* [Tesis de pregrado, Universidad Nacional de Huancavelica]. Archivo digital.

<http://repositorio.unh.edu.pe/bitstream/handle/UNH/817/TP%20-%20UNH.%20ENF.%200022.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Fresno Chávez, C. (2019). *Metodología de la Investigación: así de fácil*. El Cid Editor.

García Barbaron, P. T. (2020). *Actividades divertidas para desarrollar la motricidad fina en estudiantes de la Institución educativa integrado n° 31298 del distrito de Mazamari, 2020*. [Tesis de pregrado, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]. Archivo digital.

<http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/16864>

Gutiérrez, S. y Ruiz, M. (2018). Impact of initial and preschool education in children's neurodevelopment. *IE Revista de investigación educativa de la REDIECH*, 9(17), 33-51.

[http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_abstract&pid=S2448-85502018000200033&lng=es&nrm=iso&tlng=en](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S2448-85502018000200033&lng=es&nrm=iso&tlng=en)

Hernández, R., Fernández, R. y Baptista, S. (2014). *Metodología de investigación*. (6ª ed.). McGraw-Hill

Hernández Sampieri, R. y Mendoza Torres, C. P. (2018). *Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. McGraw-Hill.

Hiner, M. (1985). *Paper Engineering for Pop-up Books and Cards*. Tarquin Publications.

[http://naolab.nexodesign.com.br/wp-content/uploads/2012/12/paper\\_engineering.pdf](http://naolab.nexodesign.com.br/wp-content/uploads/2012/12/paper_engineering.pdf)

Hurtado de Barrera, J. (2000). *Metodología de la investigación holística*. Fundación Sypal.

Jackson, P. (1993). *The pop-up book: Step-by-step instructions for creating over 100 original paper projects*. Henry Holt and Company Inc.

<https://es.scribd.com/doc/298946801/102046544-the-Pop-Up-Book-Jackson-Paul>

Mallqui Flores, C. y Ochoa Rodríguez, M. (2017). *Actividades lúdicas para la mejora de las habilidades motrices finas en niños y niñas de 5 años del nivel inicial de la IEI N° 38030 "San Martín de Porres"-Ayacucho, 2016*.

[Tesis de pregrado, Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga]. Archivo digital.

[http://repositorio.unsch.edu.pe/bitstream/handle/UNSCH/2604/TESIS%20EI38\\_Mal.pdf?sequence=1](http://repositorio.unsch.edu.pe/bitstream/handle/UNSCH/2604/TESIS%20EI38_Mal.pdf?sequence=1)

Mas, M., Jiménez, L. & Riera, C. (2018). Systematization of the Psychomotor Activity and Cognitive Development. *Psicología Educativa*, 24(1), 38-41.

<https://doi.org/10.5093/psed2018a5>

Mendieta Toledo, L., Mendieta Toledo, R., y Vargas Cevallos, T. (2017). *Psicomotricidad Infantil*. CIDE Editorial.

<http://repositorio.cidecuador.org/bitstream/123456789/54/1/Psicomotricidad%20Infantil.pdf>

Mendoza Morán, A. (2017). Development of fine and gross motor skills in children stage. *Sinergias educativas*, 2(2), 10–20.

<https://doi.org/10.31876/re.v1i3.11>

- Mesonero, V. (1994). *Psicología de la Educación Psicomotriz*. Universidad de Oviedo: Ediuno
- Ministerio de Educación. (2016). *Currículo Nacional de Educación Básica*.  
<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-2016-2.pdf>
- Monsalvo, J., Pinto, Y., González, T., Padilla, A., y Noguera Machacón, L. M. (2018). Características de la motricidad fina en niños en el jardín Acción Católica de la ciudad de Barranquilla. *Salud en movimiento*, 10(1), 69-79.  
<https://core.ac.uk/download/pdf/267928834.pdf>
- Mostacero Medina, F. M. (2018). *Actividades gráfico plásticas en el desarrollo de la motricidad fina en los niños de 5 años en la IE. Niño Jesús de Praga, Los Olivos-2017*. [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. Archivo digital.  
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/14112>
- Navarro Vasquez, S. A. (2019). *Kirigami como estrategia didáctica y motricidad fina en estudiantes de la institución educativa inicial N° 574 de la Provincia de Tarma-2019*. [Tesis de pregrado, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]. Archivo digital.  
[http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/9242/MOTRICIDAD\\_FINA\\_POR\\_MEDIO\\_DEL\\_KIRIGAMI\\_NAVARRO\\_VASQUEZ\\_SERGIO\\_ANIBAL.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/9242/MOTRICIDAD_FINA_POR_MEDIO_DEL_KIRIGAMI_NAVARRO_VASQUEZ_SERGIO_ANIBAL.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Ñaupas Paitán, H., Valdivia Dueñas, M.R., Palacios Vilela, J.J. y Romero Delgado, H. E. (2018). *Metodología de la investigación cuantitativa-cualitativa y redacción de la tesis*. (5ª ed.). Ediciones de la U.
- Pacheco, G. (2015). *Psicomotricidad en Educación Inicial*. ISBN.  
<https://vdocuments.mx/psicomotricidad-en-educacion-inicial-guadalupe-pacheco-.html>

- Peralta, M.V. y Fujimoto, G. (1998). *La Atención Integral de la Primera Infancia en América Latina: Ejes centrales y los desafíos para el siglo XXI*. Organización de Estados Americanos (OEA).  
[http://www.saludcapital.gov.co/DSP/Anlisis%20de%20Condiciones%20y%20Calidad%20de%20Vida/Atenci%C3%B3n%20a%20la%20Primera%20Infancia/atencion\\_primera\\_infancia.pdf](http://www.saludcapital.gov.co/DSP/Anlisis%20de%20Condiciones%20y%20Calidad%20de%20Vida/Atenci%C3%B3n%20a%20la%20Primera%20Infancia/atencion_primera_infancia.pdf)
- Pradipta, R. F., & Dewantoro, D. A. (2019). Origami and Fine Motoric Ability of Intellectual Disability Students. *International Journal of Innovation*, 5(5), 531-545.  
[https://www.ijicc.net/images/vol5iss5/Part\\_2/55215\\_Pradipta\\_2020\\_E\\_R.pdf](https://www.ijicc.net/images/vol5iss5/Part_2/55215_Pradipta_2020_E_R.pdf)
- Quiroz Quijano, M. Y. (2017). *Efectos del Programa “Grafo-Plástico” en la motricidad fina en niños de Inicial de la Institución Educativa San Francisco de Asís-2016*. [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. Archivo digital.  
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/10390>
- Rivas Ruiz, R., Moreno Palacios, J. y Talavera, J. O. (2013). Clinical research XVI. Differences between medians with Mann-Whitney U test. *Revista Médica del Instituto Mexicano del Seguro Social*, 51(4), 414-419.  
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=457745490011>
- Ruiz Ramírez, A. y Ruiz Ramírez I. (2017). *Madurez psicomotriz en el desenvolvimiento de la motricidad fina*. Grupo Compás.  
<http://142.93.18.15:8080/jspui/bitstream/123456789/89/1/libro%20Isaac%20-%20Alicia.pdf>
- Seo, S.M. (2018). The effect of fine motor skills on handwriting legibility in preschool age children. *Journal of Physical Therapy Science*; 30(2), 324-327.  
<https://doi.org/10.1589/jpts.30.324>



Serrano, P. y Luque, C. (2019). *Motricidad fina en niños y niñas: Desarrollo, problemas, estrategias de mejora y evaluación*. Narcea.

Syafril, S., Susanti, R., El Fiah, R., Rahayu, T., Pahrudin, A., Yaumas, N. E., & Ishak, N. M. (2018). Four Ways of Fine Motor Skills Development in Early Childhood.

<https://doi.org/10.31227/osf.io/pxfkq>

Tobón, S. (2017). *Evaluación socioformativa. Estrategias e instrumentos*. Kresearch.

[https://issuu.com/cife/docs/libro\\_evaluacion\\_socioformativa](https://issuu.com/cife/docs/libro_evaluacion_socioformativa)

## **ANEXOS**

### Anexo 1. Matriz de operacionalización de las variables

VARIABLES DE ESTUDIO	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIÓN	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN
Programa Pop-Up para niños	Birmingham (2006) define la técnica del <i>Pop-Up</i> como ingeniería del papel, por el uso del papel y empleo de mecanismos que logran diseños creativos y llamativos.	Mediante la aplicación de esta técnica los estudiantes podrán utilizar el papel para hacer dobleces, trazos y cortes que les permitirán crear tarjetas con ventanas emergentes.			
Motricidad fina	Pacheco (2015) menciona en referencia a la motricidad fina, que es la posibilidad de hacer uso de los músculos más pequeños para efectuar con precisión movimientos que pueden ser controlados o intencionales, siendo necesaria la maduración del sistema nervioso central y un adecuado desarrollo de los músculos.	Los estudiantes realizarán actividades que involucren el uso de músculos pequeños de su cuerpo al manipular diversos elementos, utilizando ambas manos en movimientos controlados. Realizarán también actividades que involucren el uso de los ojos y manos en movimientos coordinados. Asimismo, verbalizarán las actividades que realicen y se expresarán oralmente para describir características de sus creaciones.	Coordinación viso manual	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Coge objetos entre el dedo pulgar y el índice, a modo de pinza.</li> <li>- Traza líneas rectas y curvas</li> <li>- Dibuja</li> <li>- Pega imágenes</li> <li>- Colorea</li> <li>- Recorta líneas rectas y curvas</li> </ul>	<p>Nominal Sí (1) No (0)</p> <p>Niveles y rangos Alto (17-24) Medio (9-16) Bajo (0-8)</p>
			Coordinación fonética	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pronuncia palabras con claridad</li> <li>- Realiza sonidos onomatopéyicos de su entorno</li> </ul>	
			Motricidad facial	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Domina los músculos de la cara</li> <li>- Hace gestos con su cara</li> </ul>	
			Motricidad gestual	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Realiza acciones con precisión</li> <li>- Muestra control sobre la mano</li> </ul>	

Anexo 2. Instrumento de recolección de datos

Lista de cotejo para evaluar la motricidad fina			
Dimensión	Ítems	Puntuación total	
		SÍ	NO
Coordinación viso manual	1. El niño coge una hoja de papel con los dedos índice y pulgar.		
	2. El niño coge un lápiz con los dedos índice y pulgar.		
	3. El niño traza líneas rectas con precisión.		
	4. El niño traza líneas curvas con precisión.		
	5. El niño se dibuja a sí mismo.		
	6. El niño dibuja figuras siguiendo un modelo.		
	7. El niño pega imágenes con precisión.		
	8. El niño pega tarjetas con precisión.		
	9. El niño colorea una figura sin salirse de los bordes.		
	10. El niño colorea por completo una figura.		
	11. El niño recorta líneas rectas con precisión.		
	12. El niño recorta líneas curvas con precisión.		
Coordinación fonética	13. El niño pronuncia su nombre en forma correcta.		
	14. El niño pronuncia nombres de los miembros de su familia en forma correcta.		
	15. Realiza sonidos onomatopéyicos de elementos de la casa.		
	16. Realiza sonidos onomatopéyicos de animales.		
Motricidad facial	17. El niño saca su lengua y la mueve de arriba hacia abajo y de derecha a izquierda.		
	18. El niño logra guiñar un ojo, luego el otro.		
	19. El niño realiza gestos para comunicar estados de ánimo.		
	20. El niño logra imitar gestos con su cara.		
Motricidad gestual	21. El niño lograr abrir y cerrar una tarjeta emergente con precisión.		
	22. El niño logra doblar una hoja por la mitad con precisión.		
	23. El niño logra presionar la yema del dedo pulgar con los demás dedos.		
	24. El niño logra marcar pliegues en un papel usando sus dedos.		

### Anexo 3. Validez y confiabilidad de los instrumentos



#### CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE: LA MOTRICIDAD FINA

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Sí	No	Sí	No	Sí	No	
	<b>DIMENSIÓN 1: Coordinación viso manual</b>							
1	El niño coge una hoja de papel con los dedos índice y pulgar.	X		X		X		
2	El niño coge un lápiz con los dedos índice y pulgar.	X		X		X		
3	El niño traza líneas rectas con precisión.	X		X		X		
4	El niño traza líneas curvas con precisión.	X		X		X		
5	El niño se dibuja a sí mismo.	X		X		X		
6	El niño dibuja figuras siguiendo un modelo.	X		X		X		
7	El niño pega imágenes con precisión.	X		X		X		
8	El niño pega tarjetas con precisión.	X		X		X		
9	El niño colorea una figura sin salirse de los bordes.	X		X		X		
10	El niño colorea por completo una figura.	X		X		X		
11	El niño recorta líneas rectas con precisión.	X		X		X		
12	El niño recorta líneas curvas con precisión.	X		X		X		
	<b>DIMENSIÓN 2: Coordinación fonética</b>	<b>Sí</b>	<b>No</b>	<b>Sí</b>	<b>No</b>	<b>Sí</b>	<b>No</b>	
13	El niño pronuncia su nombre en forma correcta.	X		X		X		
14	El niño pronuncia nombres de los miembros de su familia en forma correcta.	X		X		X		
15	Realiza sonidos onomatopéyicos de elementos de la casa.	X		X		X		
16	Realiza sonidos onomatopéyicos de animales.	X		X		X		
	<b>DIMENSIÓN 3: Motricidad facial</b>	<b>Sí</b>	<b>No</b>	<b>Sí</b>	<b>No</b>	<b>Sí</b>	<b>No</b>	
17	El niño saca su lengua y la mueve de arriba hacia abajo y de derecha a izquierda.	X		X		X		
18	El niño logra guiñar un ojo, luego el otro.	X		X		X		
19	El niño realiza gestos para comunicar estados de ánimo.	X		X		X		
20	El niño logra imitar gestos con su cara.	X		X		X		
	<b>DIMENSIÓN 4: Motricidad gestual</b>	<b>Sí</b>	<b>No</b>	<b>Sí</b>	<b>No</b>	<b>Sí</b>	<b>No</b>	
21	El niño lograr abrir y cerrar una tarjeta emergente con precisión.	X		X		X		

22	El niño logra doblar una hoja por la mitad con precisión.	X		X		X		
23	El niño logra presionar la yema del dedo pulgar con los demás dedos.	X		X		X		
24	El niño logra marcar pliegues en un papel usando sus dedos.	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): **HAY SUFICIENCIA**

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable [ X ]**      **Aplicable después de corregir [ ]**      **No aplicable [ ]**

Apellidos y nombres del juez validador. **CARPIO MENDOZA, JANET**

**DNI : 42551132**

Especialidad del validador: **MAGÍSTER EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

**Lima, 15 de octubre del 2021**

<sup>1</sup>**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

<sup>2</sup>**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

<sup>3</sup>**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

**Nota:** Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión



-----  
**Firma del Experto Informante.**

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE: LA MOTRICIDAD FINA**

N <sup>o</sup>	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	<b>DIMENSIÓN 1: Coordinación viso manual</b>							
1	El niño coge una hoja de papel con los dedos índice y pulgar.	X		X		X		
2	El niño coge un lápiz con los dedos índice y pulgar.	X		X		X		
3	El niño traza líneas rectas con precisión.	X		X		X		
4	El niño traza líneas curvas con precisión.	X		X		X		
5	El niño se dibuja a sí mismo.	X		X		X		
6	El niño dibuja figuras siguiendo un modelo.	X		X		X		
7	El niño pega imágenes con precisión.	X		X		X		
8	El niño pega tarjetas con precisión.	X		X		X		
9	El niño colorea una figura sin salirse de los bordes.	X		X		X		
10	El niño colorea por completo una figura.	X		X		X		
11	El niño recorta líneas rectas con precisión.	X		X		X		
12	El niño recorta líneas curvas con precisión.	X		X		X		
	<b>DIMENSIÓN 2: Coordinación fonética</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
13	El niño pronuncia su nombre en forma correcta.	X		X		X		
14	El niño pronuncia nombres de los miembros de su familia en forma correcta.	X		X		X		
15	Realiza sonidos onomatopéyicos de elementos de la casa.	X		X		X		
16	Realiza sonidos onomatopéyicos de animales.	X		X		X		
	<b>DIMENSIÓN 3: Motricidad facial</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
17	El niño saca su lengua y la mueve de arriba hacia abajo y de derecha a izquierda.	X		X		X		
18	El niño logra guiñar un ojo, luego el otro.	X		X		X		
19	El niño realiza gestos para comunicar estados de ánimo.	X		X		X		
20	El niño logra imitar gestos con su cara.	X		X		X		
	<b>DIMENSIÓN 4: Motricidad gestual</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
21	El niño lograr abrir y cerrar una tarjeta emergente con precisión.	X		X		X		

22	El niño logra doblar una hoja por la mitad con precisión.	X		X		X		
23	El niño logra presionar la yema del dedo pulgar con los demás dedos.	X		X		X		
24	El niño logra marcar pliegues en un papel usando sus dedos.	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): **SI HAY SUFICIENCIA**

Opinión de aplicabilidad:    **Aplicable [ X ]**        **Aplicable después de corregir [ ]**        **No aplicable [ ]**

Apellidos y nombres del juez validador: Dra. Rosmery Ruth Reggiardo Romero

DNI: 07976163

Especialidad del validador: **Administración de la educación**

15 de octubre del 2021

<sup>1</sup>Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

<sup>2</sup>Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

<sup>3</sup>Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

  
(Firma)



**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE: LA MOTRICIDAD FINA**

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	<b>DIMENSIÓN 1: Coordinación viso manual</b>							
1	El niño coge una hoja de papel con los dedos índice y pulgar.	X		X		X		
2	El niño coge un lápiz con los dedos índice y pulgar.	X		X		X		
3	El niño traza líneas rectas con precisión.	X		X		X		
4	El niño traza líneas curvas con precisión.	X		X		X		
5	El niño se dibuja a sí mismo.	X		X		X		
6	El niño dibuja figuras siguiendo un modelo.	X		X		X		
7	El niño pega imágenes con precisión.	X		X		X		
8	El niño pega tarjetas con precisión.	X		X		X		
9	El niño colorea una figura sin salirse de los bordes.	X		X		X		
10	El niño colorea por completo una figura.	X		X		X		
11	El niño recorta líneas rectas con precisión.	X		X		X		
12	El niño recorta líneas curvas con precisión.	X		X		X		
	<b>DIMENSIÓN 2: Coordinación fonética</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
13	El niño pronuncia su nombre en forma correcta.	X		X		X		
14	El niño pronuncia nombres de los miembros de su familia en forma correcta.	X		X		X		
15	Realiza sonidos onomatopéyicos de elementos de la casa.	X		X		X		
16	Realiza sonidos onomatopéyicos de animales.	X		X		X		
	<b>DIMENSIÓN 3: Motricidad facial</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
17	El niño saca su lengua y la mueve de arriba hacia abajo y de derecha a izquierda.	X		X		X		
18	El niño logra guiñar un ojo, luego el otro.	X		X		X		
19	El niño realiza gestos para comunicar estados de ánimo.	X		X		X		
20	El niño logra imitar gestos con su cara.	X		X		X		
	<b>DIMENSIÓN 4: Motricidad gestual</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
21	El niño lograr abrir y cerrar una tarjeta emergente con precisión.	X		X		X		

22	El niño logra doblar una hoja por la mitad con precisión.	X		X		X		
23	El niño logra presionar la yema del dedo pulgar con los demás dedos.	X		X		X		
24	El niño logra marcar pliegues en un papel usando sus dedos.	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): **PRESENTA SUFICIENCIA**

Opinión de aplicabilidad:   Aplicable [ X ]       Aplicable después de corregir [ ]

No aplicable [ ]

Apellidos y nombres del juez validador: DR. CARLOS SIXTO VEGA VILCA

DNI: 09826463

Especialidad del validador: METODÓLOGO Y ESTADÍSTICO

Lima, 06 de noviembre del 2021

<sup>1</sup>Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

<sup>2</sup>Relevancia: El ítem es apropiado para representar el componente o dimensión específica del constructo

<sup>3</sup>Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión



Firma del Experto Informante.

## Confiabilidad en el instrumento

**Estadísticas de total de elemento**

	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
VAR00001	10,80	9,747	,745	,835
VAR00002	10,80	9,747	,745	,835
VAR00003	11,20	9,432	,501	,847
VAR00004	11,40	9,411	,569	,842
VAR00005	11,05	9,103	,654	,837
VAR00006	11,40	9,621	,491	,846
VAR00007	11,70	11,274	,000	,855
VAR00008	11,70	11,274	,000	,855
VAR00009	11,70	11,274	,000	,855
VAR00010	11,70	11,274	,000	,855
VAR00011	11,70	11,274	,000	,855
VAR00012	11,70	11,274	,000	,855
VAR00013	10,80	9,747	,745	,835
VAR00014	10,85	9,503	,725	,834
VAR00015	10,80	9,747	,745	,835
VAR00016	10,70	11,274	,000	,855
VAR00017	10,70	11,274	,000	,855
VAR00018	11,50	10,263	,320	,854
VAR00019	10,70	11,274	,000	,855
VAR00020	10,70	11,274	,000	,855
VAR00021	10,80	9,747	,745	,835
VAR00022	11,70	11,274	,000	,855
VAR00023	11,55	10,155	,422	,848
VAR00024	11,45	9,839	,444	,848

**Estadísticas de fiabilidad**

Alfa de Cronbach	N de elementos
,853	24

## Anexo 4. Autorización de aplicación del instrumento



"Año del Bicentenario del Perú: 200 años de Independencia"

Lima 20 de noviembre del 2021

Sr.

Ommero Trinidad Vargas

Jefe de la Escuela de Posgrado Universidad Cesar Vallejo - filial Lima Campus Lima Norte.

**ASUNTO:** Permiso otorgado

**REF:** Carta P. 1499-2021-UCV-VA-EPG-F01/J

Me dirijo a usted, para saludarle cordialmente y al mismo tiempo comunicar a su despacho que, de acuerdo a lo solicitado en el documento de la referencia, se otorga el permiso correspondiente a la **Srta. SANCHEZ PADILLA, GRACE MELANIE**, a fin de desarrollar el trabajo de investigación en nuestra institución educativa.

Sin otro particular hago propicia la ocasión para reiterar a usted los sentimientos de mi especial consideración.

Atentamente,



Lic. Gloria Luz Quispe Parco

Directora

## Anexo 5. Consentimiento informado



"Decenio de la Igualdad de Oportunidades para mujeres y hombres"  
"Año del Bicentenario del Perú: 200 años de Independencia"

Lima, 19 de noviembre de 2021  
Carta P. 1499-2021-UCV-VA-EPG-F01/J

Lic.  
Gloria Luz Quispe Parco  
DIRECTORA  
I.E.I. Gabriela Mistral

De mi mayor consideración:

Es grato dirigirme a usted, para presentar a SANCHEZ PADILLA, GRACE MELANIE; identificada con DNI N° 46127858 y con código de matrícula N° 7002514652; estudiante del programa de MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA quien, en el marco de su tesis conducente a la obtención de su grado de MAESTRA, se encuentra desarrollando el trabajo de investigación titulado:

**Aplicación del Programa Pop-Up en la motricidad fina en niños de 5 años, Institución Educativa Gabriela Mistral, Callao 2021**

Con fines de investigación académica, solicito a su digna persona otorgar el permiso a nuestra estudiante, a fin de que pueda obtener información, en la institución que usted representa, que le permita desarrollar su trabajo de investigación. Nuestra estudiante investigador SANCHEZ PADILLA, GRACE MELANIE asume el compromiso de alcanzar a su despacho los resultados de este estudio, luego de haber finalizado el mismo con la asesoría de nuestros docentes.

Agradeciendo la gentileza de su atención al presente, hago propicia la oportunidad para expresarle los sentimientos de mi mayor consideración.

Atentamente,

  
  
Ommeiro Trinidad Vargas, MBA  
Jefe (e)  
Escuela de Posgrado  
UCV FILIAL LIMA  
CAMPUS LIMA NORTE



Somos la universidad de los  
que quieren salir adelante.



[ucv.edu.pe](http://ucv.edu.pe)

Anexo 6. Base de datos pre-test

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
SÍ	SÍ	SÍ	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	NO	SÍ	SÍ	SÍ	NO	NO	NO
SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	NO	SÍ	SÍ	SÍ	NO	SÍ	SÍ
SÍ	SÍ	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	NO	SÍ	SÍ	SÍ	NO	NO	NO
SÍ	SÍ	SÍ	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	NO	SÍ	SÍ	SÍ	NO	NO	NO
SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	NO	SÍ	SÍ	SÍ	NO	NO	NO
SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	NO	SÍ	SÍ	SÍ	NO	NO	SÍ
NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	SÍ	NO	SÍ	SÍ	NO	NO	NO	NO
SÍ	SÍ	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	NO	SÍ	SÍ	SÍ	NO	NO	NO
SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	NO	NO	NO
SÍ	SÍ	NO	NO	SÍ	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	NO	SÍ	SÍ	SÍ	NO	NO	NO
SÍ	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	NO	SÍ	SÍ	SÍ	NO	NO	NO
SÍ	SÍ	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	NO	SÍ	SÍ	SÍ	NO	NO	NO
SÍ	SÍ	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	NO	SÍ	SÍ
SÍ	SÍ	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	NO	SÍ	SÍ	SÍ	NO	NO	SÍ
SÍ	SÍ	SÍ	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	NO	NO	NO
SÍ	SÍ	SÍ	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	NO	SÍ	SÍ	SÍ	NO	NO	NO
SÍ	SÍ	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	NO	SÍ	SÍ	SÍ	NO	NO	NO
SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	NO	SÍ	SÍ
SÍ	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	NO	SÍ	SÍ	SÍ	NO	NO	NO
NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	SÍ	NO	SÍ	SÍ	NO	NO	NO	NO



## Anexo 8. Cuadros de información para proceso estadístico

### Pre test

1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	4	1	1	1	1	1	4	3	1	0	1	1	3	3	1	0	0	0	1	1	12
1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	6	2	1	1	1	1	4	3	1	0	1	1	3	3	1	0	1	1	3	3	16
1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3	1	1	1	1	1	4	3	1	0	1	1	3	3	1	0	0	0	1	1	11
1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	4	1	1	1	1	1	4	3	1	0	1	1	3	3	1	0	0	0	1	1	12
1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	6	2	1	1	1	1	4	3	1	0	1	1	3	3	1	0	0	0	1	1	14
1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	6	2	1	1	1	1	4	3	1	0	1	1	3	3	1	0	0	1	2	2	15
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	3	3	0	0	0	0	0	0	1	4
1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3	1	1	1	1	1	4	3	1	0	1	1	3	3	1	0	0	0	1	1	11
1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	5	2	1	1	1	1	4	3	1	1	1	1	4	3	1	0	0	0	1	1	14
1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	4	1	1	1	1	1	4	3	1	0	1	1	3	3	1	0	0	0	1	1	12
1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	1	1	1	1	1	4	3	1	0	1	1	3	3	1	0	0	0	1	1	10
1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	3	1	1	1	1	1	4	3	1	0	1	1	3	3	1	0	0	0	1	1	11
1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	3	1	1	1	1	1	4	3	1	1	1	1	4	3	1	0	1	1	3	3	14
1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	3	1	1	1	1	1	4	3	1	0	1	1	3	3	1	0	0	1	2	2	12
1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	3	1	1	1	1	1	4	3	1	0	1	1	3	3	1	0	0	1	2	2	12
1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	4	1	1	1	1	1	4	3	1	1	1	1	4	3	1	0	0	0	1	1	13
1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	1	1	0	1	1	3	3	1	0	1	1	3	3	1	0	0	0	1	1	9
1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	3	1	1	1	1	1	4	3	1	0	1	1	3	3	1	0	0	0	1	1	11
1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	3	1	1	1	1	1	4	3	1	0	1	1	3	3	1	0	0	0	1	1	11
1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	3	1	1	1	1	1	4	3	1	0	1	1	3	3	1	0	0	0	1	1	11
1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	3	1	1	1	1	1	4	3	1	0	1	1	3	3	1	0	0	0	1	1	11
1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	6	2	1	1	1	1	4	3	1	1	1	1	4	3	1	0	1	1	3	3	17
1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	6	2	1	1	1	1	4	3	1	0	1	1	3	3	1	0	0	0	1	1	14
1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	1	1	1	1	1	4	3	1	0	1	1	3	3	1	0	0	0	1	1	10
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	3	3	0	0	0	0	0	0	1	4

### Post test

1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	11	3	1	1	1	1	4	3	1	0	1	1	3	3	1	1	1	1	4	3	22
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	3	1	1	1	1	4	3	1	0	1	1	3	3	1	1	1	1	4	3	23
1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	7	2	1	1	1	1	4	3	1	0	1	1	3	3	1	1	1	1	4	3	18
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	11	3	1	1	1	1	4	3	1	0	1	1	3	3	1	1	1	1	4	3	22
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	3	1	1	1	1	4	3	1	0	1	1	3	3	1	1	1	1	4	3	23
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	3	1	1	1	1	4	3	1	0	1	1	3	3	1	1	1	1	4	3	23
0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	3	3	0	0	0	0	0	0	1	5
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	3	1	1	1	1	4	3	1	0	1	1	3	3	1	1	1	1	4	3	23
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	3	1	1	1	1	4	3	1	1	1	1	4	3	1	1	1	1	4	3	24
1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	10	3	1	1	1	1	4	3	1	0	1	1	3	3	1	1	1	1	4	3	21
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	11	3	1	1	1	1	4	3	1	0	1	1	3	3	1	1	1	1	4	3	22
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	3	1	1	1	1	4	3	1	0	1	1	3	3	1	1	1	1	4	3	23
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	3	1	1	1	1	4	3	1	1	1	1	4	3	1	1	1	1	4	3	24
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	3	1	1	1	1	4	3	1	0	1	1	3	3	1	1	1	1	4	3	23
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	3	1	1	1	1	4	3	1	1	1	1	4	3	1	1	1	1	4	3	24
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	3	1	1	1	1	4	3	1	1	1	1	4	3	1	1	1	1	4	3	24
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9	3	1	0	1	1	3	3	1	0	1	1	3	3	1	1	1	1	4	3	19
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	11	3	1	1	1	1	4	3	1	0	1	1	3	3	1	1	1	1	4	3	22
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	3	1	1	1	1	4	3	1	0	1	1	3	3	1	1	1	1	4	3	23
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	3	1	1	1	1	4	3	1	0	1	1	3	3	1	1	1	1	4	3	23
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	3	1	1	1	1	4	3	1	1	1	1	4	3	1	1	1	1	4	3	24
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	3	1	1	1	1	4	3	1	0	1	1	3	3	1	1	1	1	4	3	23
1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	8	2	1	1	1	1	4	3	1	0	1	1	3	3	1	1	1	1	4	3	19
1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	5	2	0	0	1	1	2	2	1	0	1	1	3	3	1	0	1	0	2	2	12



Anexo 9. Vista de datos SPSS

PRE TEST					POST TEST				
V1	D1	D2	D3	D4	V2	D1	D2	D3	D4
12	4	4	3	1	22	11	4	3	4
16	6	4	3	3	23	12	4	3	4
11	3	4	3	1	18	7	4	3	4
12	4	4	3	1	22	11	4	3	4
14	6	4	3	1	23	12	4	3	4
15	6	4	3	2	23	12	4	3	4
4	0	1	3	0	5	1	1	3	0
11	3	4	3	1	23	12	4	3	4
14	5	4	4	1	24	12	4	4	4
12	4	4	3	1	21	10	4	3	4
10	2	4	3	1	22	11	4	3	4
11	3	4	3	1	23	12	4	3	4
14	3	4	4	3	24	12	4	4	4
12	3	4	3	2	23	12	4	3	4
12	3	4	3	2	23	12	4	3	4
13	4	4	4	1	24	12	4	4	4
9	2	3	3	1	19	9	3	3	4
11	3	4	3	1	22	11	4	3	4
11	3	4	3	1	23	12	4	3	4
11	3	4	3	1	23	12	4	3	4
17	6	4	4	3	24	12	4	4	4
14	6	4	3	1	23	12	4	3	4
10	2	4	3	1	19	8	4	3	4
4	0	1	3	0	12	5	2	3	2

Anexo 10. Datos y evidencias del programa aplicado

## **PROGRAMA “POP-UP PARA NIÑOS” PARA EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA EN NIÑOS DE 5 AÑOS**

### **1.- DATOS INFORMATIVOS:**

**Institución:** I.E. Gabriela Mistral

**Localización:** Calle Los Cisnes Cdra.1 Mz. K lote s/n Urbanización El Cóndor  
Callao

**Docente del aula:** Emma Liseth Sheen Quispe

**Docente responsable del programa:** Grace Melanie Sánchez Padilla

**Aula:** Puntualidad

**Edad:** 5 años

**Temporalidad:** Del 19 de octubre al 12 de noviembre del 2021

**Tiempo de administración:** 45 minutos aproximadamente por sesión.

### **2.- OBJETIVO**

El programa tiene como objetivo identificar cómo influye la aplicación de las actividades usando la técnica del pop-up en el desarrollo de las habilidades motoras finas en los estudiantes del aula de 5 años de la I.E. Gabriela Mistral, buscando contribuir a su desarrollo cerebral y potenciar su aprendizaje mediante el desarrollo de la motricidad fina.

### **3.- DESCRIPCIÓN DEL PROGRAMA**

Para la ejecución del programa se aplicará el Pop-Up usando las técnicas “*Single slit*” y “*Double slit*”, las cuales estarán inmersas en las diversas actividades propuestas. Mediante la aplicación de esta técnica los niños podrán ejecutar acciones relacionadas al desarrollo de su motricidad fina. La secuencia didáctica de cada sesión estará integrada por tres tipos de actividades: inicio, desarrollo y cierre.

Para la aplicación de las técnicas a realizar se usarán diversos materiales como: hojas bond, cartulinas, tijera, pegamento, colores, plumones, lápiz, borrador, regla e imágenes, los mismos que favorecerán al desarrollo de las dimensiones: coordinación viso manual, coordinación fonética, motricidad facial y motricidad gestual de la motricidad fina en los niños de 5 años.

#### 4.- CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

Lunes 18/10	<b>Martes 19/10</b>	Miércoles 20/10	Jueves 21/10	Viernes 22/10
	Pre - test Lista de cotejo	El juego del espejo	Este soy yo	Ella es mi mamá
Lunes 25/10	Martes 26/10	Miércoles 27/10	Jueves 28/10	Viernes 29/10
Él es mi papá	Esta es mi familia	En mi cocina	En mi baño	En mi sala
Lunes 01/11	Martes 02/11	Miércoles 03/11	Jueves 04/11	Viernes 05/11
		En mi comedor	En mi dormitorio	Mascotas: El perro
Lunes 08/11	Martes 09/11	Miércoles 10/11	Jueves 11/11	<b>Viernes 12/11</b>
Mascotas: El gato	Mascotas: El conejo	Animales libres: El loro	Animales libres: El tiburón	Post – test Lista de cotejo

#### 5.- DESCRIPCIÓN DE ACTIVIDADES

Se dará inicio el martes 19 de octubre aplicando el Pre-test, para el cual se usará la técnica de la observación y como instrumento se utilizará una lista de cotejo.

A partir del miércoles 20 de octubre se aplicarán las 15 sesiones hasta el jueves 11 de noviembre.

Al finalizar la aplicación de sesiones se realizará el Post-test, para el cual se usará la técnica de la observación y como instrumento se utilizará la lista de cotejo aplicada en el Pre-test.

## SESIONES DEL PROGRAMA

### SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 1

**Actividad de aprendizaje:** El juego del espejo

**Día:** miércoles 20 de octubre del 2021

**Propósito de aprendizaje:** Los niños reconocerán las posibilidades de movimiento que pueden lograr con su cuerpo al imitar movimientos que realicen sus compañeros y maestra, desarrollando su atención y concentración.

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD.	<ul style="list-style-type: none"><li>- Comprende su cuerpo.</li><li>- Se expresa corporalmente.</li></ul>	Imita acciones y elementos con su cuerpo explorando sus posibilidades de movimiento.	<p>Sigue instrucciones para crear un títere de papel.</p> <p>Imita movimientos para manipular un títere de papel usando los dedos índice y pulgar.</p>

Secuencia:

EXPERIENCIAS SIGNIFICATIVAS
<p>Actividades de rutina (Saludo, acuerdos, normas y calendario)</p> <p><b>INICIO:</b> Recordamos los acuerdos y normas del aula. Se realiza la motivación cantando la canción "Moviendo mis manos", invitando a los niños a imitar los movimientos que se harán con las manos. Se realizan las preguntas: ¿De qué trata la canción? ¿Qué parte de nuestro cuerpo hemos movido? ¿Qué movimientos hemos imitado con las manos? ¿Qué más podemos hacer con nuestras manos? Se menciona el nombre de la actividad: El juego del espejo. Damos a conocer el propósito de la actividad: Los niños reconocerán las posibilidades de movimiento que pueden lograr con su cuerpo al imitar movimientos que realicen sus compañeros y maestra, desarrollando su atención y concentración.</p> <p><b>DESARROLLO:</b> Se inicia recordando la actividad realizada con las manos y preguntando a los niños ¿Qué movimientos pueden hacer con su cuerpo? Luego se invita a los niños a realizar el juego del espejo, en el cual imitarán los movimientos que realizará la maestra con su rostro, manos y cuerpo. Para continuar se propone a los niños que ellos realicen los movimientos para que sus compañeros y maestra puedan imitarlos. Después se propone a los niños seguir jugando y crear un títere de dedo, para lo cual se solicitará una hoja bond, un hisopo y goma. Para crear el títere, los niños deberán observar los movimientos que realiza la maestra y seguir las instrucciones paso a paso, imitando los movimientos necesarios para hacer dobleces y marcar pliegues en el papel. Luego, tendrán imitar los movimientos que la maestra realizará con los dedos índice y pulgar para manipular el títere. Por último, se invitará a cada niño a darle un nombre a su títere y decorarlo libremente.</p> <p><b>CIERRE:</b> Finalizamos la actividad, preguntando: ¿Qué hicimos hoy? ¿Te pareció fácil o difícil realizar esta actividad? ¿Qué fue lo que más te gustó? ¿Por qué? ¿Qué más crees que podríamos crear con el papel?</p>

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 2

**Actividad de aprendizaje:** Este soy yo

**Día:** jueves 21 de octubre del 2021

**Propósito de aprendizaje:** Los niños imitarán movimientos que realice su maestra y seguirán instrucciones para crear una tarjeta pop-up, utilizando la tarjeta para expresar sus características personales y comunicarlas de forma oral.

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Comprende su cuerpo.</li> <li>- Se expresa corporalmente.</li> </ul>	Imita acciones y elementos con su cuerpo explorando sus posibilidades de movimiento.	<p>Sigue instrucciones para crear una tarjeta pop-up.</p> <p>Imita movimientos para manipular una tarjeta pop-up.</p>
SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.</li> </ul>	Expresa sus intereses y participa en conversaciones respondiendo a lo que le preguntan.	Describe sus características personales utilizando una tarjeta pop-up.

Secuencia:

EXPERIENCIAS SIGNIFICATIVAS
<p>Actividades de rutina (Saludo, acuerdos, normas y calendario)</p> <p><b>INICIO:</b> Recordamos los acuerdos y normas del aula. Se realiza la motivación escuchando la canción “Brinca y para ya”, invitando a los niños a imitar los movimientos que se verán en el video para bailar y jugar. Se realizan las preguntas: ¿Te gustó la canción? ¿Qué parte de tu cuerpo has movido? ¿Qué más puedes hacer con tu cuerpo? ¿Qué podemos hacer con las manos? ¿Puedes hacer bailar a tus dedos? Se menciona el nombre de la actividad: Este soy yo. Damos a conocer el propósito de la actividad: Los niños imitarán movimientos que realice su maestra y seguirán instrucciones para crear una tarjeta pop-up, utilizando la tarjeta para expresar sus características personales y comunicarlas de forma oral.</p> <p><b>DESARROLLO:</b> Se inicia recordando la actividad realizada en la clase anterior y preguntando a los niños ¿Recuerdan qué hemos creado? ¿Cómo lo hicimos? ¿Les gustaría seguir creando con papel? Luego se les recuerda a los niños el juego del espejo, para solicitarles que presten atención a los movimientos e indicaciones que se darán para que puedan crear una tarjeta pop-up y presentarse con ella. Para la actividad se solicitarán los materiales, los cuales serán una hoja de papel blanco, una hoja de color, una regla pequeña, un lápiz, un borrador, goma, tijera y una foto del niño. Para crear la tarjeta, los niños deberán observar los movimientos que realiza la maestra y seguir las instrucciones paso a paso, imitando los movimientos necesarios para hacer dobleces, marcar pliegues en el papel, trazar líneas, hacer recortes y pegar imágenes. Después de crear la tarjeta y decorarla, se invitará a cada niño a presentarse mencionando su nombre, lo que más le gusta y qué es lo que le gustaría colocar en su tarjeta acerca de él o ella.</p> <p><b>CIERRE:</b> Finalizamos la actividad, preguntando: ¿Qué hicimos hoy? ¿Te pareció fácil o difícil crear la tarjeta pop-up? ¿Qué fue lo que más te gustó? ¿Por qué? ¿Te gustaría aprender a crear más tarjetas pop-up?</p>

### SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 3

**Actividad de aprendizaje:** Ella es mi mamá

**Día:** viernes 22 de octubre del 2021

**Propósito de aprendizaje:** Los niños imitarán movimientos que realice su maestra y seguirán instrucciones para crear una tarjeta pop-up, utilizando la tarjeta para expresar oralmente las características y cualidades de su mamá.

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Comprende su cuerpo.</li> <li>- Se expresa corporalmente.</li> </ul>	Imita acciones y elementos con su cuerpo explorando sus posibilidades de movimiento.	<p>Sigue instrucciones para crear una tarjeta pop-up.</p> <p>Imita movimientos para manipular una tarjeta pop-up.</p>
SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.</li> </ul>	Menciona las cualidades de su mamá y participa en conversaciones respondiendo a lo que le preguntan.	Describe las características de su mamá utilizando una tarjeta pop-up.

Secuencia:

EXPERIENCIAS SIGNIFICATIVAS
<p>Actividades de rutina (Saludo, acuerdos, normas y calendario)</p> <p><b>INICIO:</b></p> <p>Recordamos los acuerdos y normas del aula.</p> <p>Se realiza la motivación escuchando la canción "Mis manitos", invitando a los niños a imitar los movimientos que se verán en el video para bailar y jugar.</p> <p>Se realizan las preguntas: ¿Te gustó la canción? ¿Qué parte de tu cuerpo has movido? ¿Cómo lo has movido? ¿Qué otras partes de tu cuerpo puedes abrir y cerrar?</p> <p>Se menciona el nombre de la actividad: Esta es mi mamá</p> <p>Damos a conocer el propósito de la actividad: Los niños imitarán movimientos que realice su maestra y seguirán instrucciones para crear una tarjeta pop-up, utilizando la tarjeta para expresar oralmente las características y cualidades de su mamá.</p> <p><b>DESARROLLO:</b></p> <p>Se inicia recordando la actividad realizada en la clase anterior y preguntando a los niños ¿Les gustó crear su tarjeta pop-up? ¿Cómo lo hicimos? ¿Podremos hacerlo otra vez? Luego se les recuerda a los niños la importancia de ejercitar los dedos para realizar este tipo de actividades y se hacen algunos ejercicios. Para la actividad se solicitarán los materiales, los cuales serán una hoja de papel blanco, una hoja de color, una regla pequeña, un lápiz, un borrador, goma, tijera y una foto de la mamá del niño.</p> <p>Para crear la tarjeta, los niños deberán observar los movimientos que realiza la maestra y seguir las instrucciones paso a paso, imitando los movimientos necesarios para hacer dobleces, marcar pliegues en el papel, trazar líneas, hacer recortes y pegar imágenes. Después de crear la tarjeta y decorarla, se invitará a cada niño a presentar a su mamá mencionando su nombre, lo que más le gusta de ella y qué es lo que le gustaría decirle.</p> <p><b>CIERRE:</b></p> <p>Finalizamos la actividad, preguntando:</p> <p>¿Qué hicimos hoy? ¿Te gustó crear la tarjeta pop-up para tu mamá? ¿Te gustaría seguir creando tarjetas pop-up?</p>

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 4

**Actividad de aprendizaje:** Él es mi papá

**Día:** lunes 25 de octubre del 2021

**Propósito de aprendizaje:** Los niños imitarán movimientos que realice su maestra y seguirán instrucciones para crear una tarjeta pop-up, utilizando la tarjeta para expresar oralmente las características y cualidades de su papá.

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Comprende su cuerpo.</li> <li>- Se expresa corporalmente.</li> </ul>	Imita acciones y elementos con su cuerpo explorando sus posibilidades de movimiento.	<p>Sigue instrucciones para crear una tarjeta pop-up.</p> <p>Imita movimientos para manipular una tarjeta pop-up.</p>
SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.</li> </ul>	Menciona las cualidades de su mamá y participa en conversaciones respondiendo a lo que le preguntan.	Describe las características de su papá utilizando una tarjeta pop-up.

Secuencia:

EXPERIENCIAS SIGNIFICATIVAS
<p>Actividades de rutina (Saludo, acuerdos, normas y calendario)</p> <p><b>INICIO:</b> Recordamos los acuerdos y normas del aula. Se realiza la motivación escuchando la canción “Lengua revoltosa”, invitando a los niños a imitar los movimientos que se verán en el video para bailar y jugar. Se realizan las preguntas: ¿Te gustó la canción? ¿Qué parte de tu cuerpo has movido? ¿Cómo la has movido? ¿Qué otras cosas puedes hacer con tu lengua? Se menciona el nombre de la actividad: Este es mi papá Damos a conocer el propósito de la actividad: Los niños imitarán movimientos que realice su maestra y seguirán instrucciones para crear una tarjeta pop-up, utilizando la tarjeta para expresar oralmente las características y cualidades de su papá.</p> <p><b>DESARROLLO:</b> Se inicia recordando la actividad realizada en la clase anterior y preguntando a los niños ¿Qué creamos la clase anterior? ¿Cómo lo hicimos? ¿Qué les dijo mamá al ver sus tarjetas? Luego se les recuerda a los niños la importancia de ejercitar los dedos para realizar este tipo de actividades y se harán algunos ejercicios, también se realizan algunos ejercicios con la lengua mencionando su importancia para expresarnos y comunicarnos. Para la actividad se solicitarán los materiales, los cuales serán una hoja de papel blanco, una hoja de color, una regla pequeña, un lápiz, un borrador, goma, tijera y una foto del papá del niño. Para crear la tarjeta, los niños observarán los movimientos que realiza la maestra y seguirán las instrucciones paso a paso, imitando los movimientos necesarios para hacer dobleces, marcar pliegues en el papel, trazar líneas, hacer recortes y pegar imágenes. Después de crear y decorar la tarjeta, se invitará a cada niño a presentar a su papá mencionando su nombre y qué es lo que conocen acerca de él.</p> <p><b>CIERRE:</b> Finalizamos la actividad, preguntando: ¿Qué hicimos hoy? ¿Qué te gustó de crear esta tarjeta pop-up? ¿Te parece fácil o difícil crear tarjetas pop-up? ¿Te gustaría seguir aprendiendo a crear tarjetas pop-up?</p>

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 5

**Actividad de aprendizaje:** Esta es mi familia

**Día:** martes 26 de octubre del 2021

**Propósito de aprendizaje:** Los niños imitarán movimientos que realice su maestra y seguirán instrucciones para crear una tarjeta pop-up, utilizando la tarjeta para expresar oralmente lo que más le gusta de su familia y sus características.

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Comprende su cuerpo.</li> <li>- Se expresa corporalmente.</li> </ul>	Imita acciones y elementos con su cuerpo explorando sus posibilidades de movimiento.	<p>Sigue instrucciones para crear una tarjeta pop-up.</p> <p>Imita movimientos para manipular una tarjeta pop-up.</p>
SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.</li> </ul>	Menciona las características de su familia y participa en conversaciones respondiendo a lo que le preguntan.	Menciona características de su familia utilizando una tarjeta pop-up.

Secuencia:

EXPERIENCIAS SIGNIFICATIVAS
<p>Actividades de rutina (Saludo, acuerdos, normas y calendario)</p> <p><b>INICIO:</b> Recordamos los acuerdos y normas del aula. Se realiza la motivación escuchando la canción “Familia dedo”, invitando a los niños a imitar los movimientos que se verán en el video para cantar y jugar con los dedos. Se realizan las preguntas: ¿Te gustó la canción? ¿De qué trataba la canción? ¿Con qué parte del cuerpo hemos representado a la familia? ¿Qué otras cosas puedes hacer con tus dedos? Se menciona el nombre de la actividad: Esta es mi familia. Damos a conocer el propósito de la actividad: Los niños imitarán movimientos que realice su maestra y seguirán instrucciones para crear una tarjeta pop-up, utilizando la tarjeta para expresar oralmente lo que más le gusta de su familia y sus características.</p> <p><b>DESARROLLO:</b> Se inicia recordando las actividades realizadas en las clases anteriores y preguntando a los niños ¿Qué hemos aprendido a crear? ¿Cómo las hemos hecho? ¿Les gustaría crear una tarjeta de toda su familia? Luego se les recuerda a los niños la importancia de ejercitar los dedos para realizar este tipo de actividades y se harán algunos ejercicios recordando la canción de la familia dedo y mencionando el nombre de cada uno de los dedos. Para la actividad se solicitarán los materiales, los cuales serán dos hojas de papel blanco, una hoja de color, una regla pequeña, un lápiz, un borrador, goma, tijera, colores y plumones. Para crear la tarjeta, los niños utilizarán la mitad de una de las hojas para dibujar a los miembros de su familia y recortarán la imagen por los bordes, luego observarán los movimientos que realiza la maestra y seguirán las instrucciones paso a paso, imitando los movimientos necesarios para hacer dobleces, marcar pliegues en el papel, trazar líneas, hacer recortes y pegar imágenes. Después de crear y decorar la tarjeta, se invitará a cada niño a describir las características de su familia mencionando quienes forman parte de ella, lo que les gusta hacer juntos y qué es lo que más les gusta de ella.</p> <p><b>CIERRE:</b> Finalizamos la actividad, preguntando: ¿Qué hicimos hoy? ¿Qué dibujaron? ¿Les gustó crear esta tarjeta pop-up? ¿Les gustaría enseñar a algún miembro de su familia a crear tarjetas pop-up?</p>



## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 6

**Actividad de aprendizaje:** En mi cocina

**Día:** miércoles 27 de octubre del 2021

**Propósito de aprendizaje:** Los niños darán a conocer las partes de su casa y las características de los objetos que pueden encontrar en su cocina, seguirán instrucciones para crear una tarjeta pop-up que muestre las características y elementos de una cocina.

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Comprende su cuerpo.</li> <li>- Se expresa corporalmente.</li> </ul>	Realiza acciones motrices que requieren la coordinación entre sus ojos y manos para manipular objetos con precisión.	<p>Realiza trazos, dobleces y cortes con precisión para representar una cocina en una tarjeta pop-up.</p> <p>Dibuja y colorea elementos que puede encontrar en la cocina.</p>

Secuencia:

EXPERIENCIAS SIGNIFICATIVAS
<p>Actividades de rutina (Saludo, acuerdos, normas y calendario)</p> <p><b>INICIO:</b> Recordamos los acuerdos y normas del aula. Se realiza la motivación escuchando la canción "Mi casa" Se realizan las preguntas: ¿De qué trataba la canción? ¿En qué parte de tu casa preparan tu comida favorita? ¿Qué es lo que más te gusta de ese espacio de tu casa? Se menciona el nombre de la actividad: Mi cocina. Damos a conocer el propósito de la actividad: Los niños darán a conocer las partes de su casa y las características de los objetos que pueden encontrar en su cocina, seguirán instrucciones para crear una tarjeta pop-up que muestre las características y elementos de una cocina.</p> <p><b>DESARROLLO:</b> Se inicia recordando las actividades realizadas en las clases anteriores y preguntando a los niños ¿Qué hemos aprendido a crear? ¿Cómo lo hemos hecho? ¿Les gustaría seguir creando tarjetas pop-up? Luego se les recuerda a los niños la importancia de ejercitar los dedos para realizar este tipo de actividades y para eso se realizará el ejercicio del dedo saludo, en el cual los niños tendrán que juntar la yema del dedo pulgar con las de los demás dedos uno a uno y mencionar el nombre de cada uno de los dedos. Para iniciar con la creación de la tarjeta se solicitarán una hoja de papel blanco, una hoja de color, una regla pequeña, un lápiz, un borrador, goma, tijera, colores y plumones. Para crear la tarjeta, los niños utilizarán la hoja blanca para doblarla por la mitad y marcar el pliegue, luego tendrán que seguir las indicaciones para realizar los trazos y cortes necesarios, para continuar tendrán que observar con atención la pantalla para visualizar el movimiento que se realizará al marcar el pliegue de la tarjeta y levantar una de las ventanas para dar el efecto tridimensional a la tarjeta, después tendrán que observar los modelos de referencia para poder dibujar y colorear decorando su tarjeta. Para finalizar, tendrán que doblar por la mitad la hoja de color y pegarla como base de la tarjeta realizada para lograr el efecto de fondo y darle firmeza a la tarjeta pop-up.</p> <p><b>CIERRE:</b> Finalizamos la actividad, preguntando: ¿Qué hicimos hoy? ¿Qué crearon? ¿Les pareció fácil o difícil elaborar esta tarjeta pop-up? ¿Les gustaría seguir elaborando tarjetas pop-up? ¿Cómo se sintieron al lograr elaborar su tarjeta?</p>

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 7

**Actividad de aprendizaje:** En mi baño

**Día:** jueves 28 de octubre del 2021

**Propósito de aprendizaje:** Los niños darán a conocer las partes de su casa y las características de los objetos que pueden encontrar en su baño, seguirán instrucciones para crear una tarjeta pop-up que muestre las características y elementos de un baño.

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Comprende su cuerpo.</li> <li>- Se expresa corporalmente.</li> </ul>	Realiza acciones motrices que requieren la coordinación entre sus ojos y manos para manipular objetos con precisión.	<p>Realiza trazos, dobleces y cortes con precisión para representar un baño en una tarjeta pop-up.</p> <p>Dibuja y colorea elementos que puede encontrar en el baño.</p>

Secuencia:

EXPERIENCIAS SIGNIFICATIVAS
<p>Actividades de rutina (Saludo, acuerdos, normas y calendario)</p> <p><b>INICIO:</b>                      Recordamos los acuerdos y normas del aula.                      Se realiza la motivación escuchando la canción "Mi casa"                      Se realizan las preguntas: ¿De qué trataba la canción? ¿En qué parte de tu casa te cepillas los dientes? ¿Qué más puedes hacer en ese espacio de tu casa?                      Se menciona el nombre de la actividad: Mi baño.                      Damos a conocer el propósito de la actividad: Los niños darán a conocer las partes de su casa y las características de los objetos que pueden encontrar en su baño, seguirán instrucciones para crear una tarjeta pop-up que muestre las características y elementos de un baño.</p> <p><b>DESARROLLO:</b>                      Se inicia recordando la actividad realizada en la clase anterior y se pregunta a los niños ¿Qué parte de la casa hemos creado? ¿Cómo lo hemos hecho? ¿Les gustaría seguir creando tarjetas pop-up? Luego se les recuerda a los niños la importancia de ejercitar los dedos para realizar este tipo de actividades y para eso se realizará el ejercicio del dedo saludo, en el cual los niños tendrán que juntar la yema del dedo pulgar con las de los demás dedos uno a uno y mencionar el nombre de cada uno de los dedos.                      Para iniciar con la creación de la tarjeta se solicitarán una hoja de papel blanco, una hoja de color, una regla pequeña, un lápiz, un borrador, goma, tijera, colores y plumones.                      Para crear la tarjeta, los niños utilizarán la hoja blanca para doblarla por la mitad y marcar el pliegue, luego tendrán que seguir las indicaciones para realizar los trazos y cortes necesarios, para continuar tendrán que observar con atención la pantalla para visualizar el movimiento que se realizará al marcar el pliegue de la tarjeta y levantar las ventanas emergentes que darán el efecto tridimensional a la tarjeta, después tendrán que observar los modelos de referencia para poder dibujar y colinear decorando su tarjeta. Para finalizar, tendrán que doblar por la mitad la hoja de color y pegarla como base de la tarjeta realizada para lograr el efecto de fondo y darle firmeza a la tarjeta pop-up.</p> <p><b>CIERRE:</b>                      Finalizamos la actividad, preguntando:                      ¿Qué hicimos hoy? ¿Qué crearon? ¿A quién les gustaría enseñar esta tarjeta pop-up? ¿Les gustaría enseñarle a algún miembro de su familia a crear tarjetas pop-up? ¿Cómo se sintieron al lograr elaborar su tarjeta?</p>

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 8

**Actividad de aprendizaje:** En mi sala

**Día:** viernes 29 de octubre del 2021

**Propósito de aprendizaje:** Los niños darán a conocer las partes de su casa y las características de los objetos que pueden encontrar en su sala, seguirán instrucciones para crear una tarjeta pop-up que muestre las características y elementos de una sala.

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Comprende su cuerpo.</li> <li>- Se expresa corporalmente.</li> </ul>	Realiza acciones motrices que requieren la coordinación entre sus ojos y manos para manipular objetos con precisión.	<p>Realiza trazos, dobleces y cortes con precisión para representar una sala en una tarjeta pop-up.</p> <p>Dibuja y colorea elementos que puede encontrar en la sala.</p>

Secuencia:

EXPERIENCIAS SIGNIFICATIVAS
<p>Actividades de rutina (Saludo, acuerdos, normas y calendario)</p> <p><b>INICIO:</b>  Recordamos los acuerdos y normas del aula.  Se realiza la motivación escuchando la canción "Veo, veo"  Se realizan las preguntas: ¿Qué decía la canción? ¿Con qué parte de tu cuerpo puedes ver? ¿Qué otras cosas puedes hacer con tus ojos? ¿Con qué parte del cuerpo podemos ver la televisión? ¿Necesitamos los ojos para poder crear las tarjetas pop-up?  Se menciona el nombre de la actividad: Mi sala.  Damos a conocer el propósito de la actividad: Los niños darán a conocer las partes de su casa y las características de los objetos que pueden encontrar en su sala, seguirán instrucciones para crear una tarjeta pop-up que muestre las características y elementos de una sala.</p> <p><b>DESARROLLO:</b>  Se inicia recordando la actividad realizada en la clase anterior y se pregunta a los niños ¿Qué parte de la casa hemos creado? ¿Cómo lo hemos hecho? ¿Qué creen que crearemos hoy? Luego se les recuerda a los niños la importancia de ejercitar los dedos para realizar este tipo de actividades y para eso se realizará el ejercicio del dedo saludo, en el cual los niños tendrán que juntar la yema del dedo pulgar con las de los demás dedos uno a uno y mencionar el nombre de cada uno de los dedos.  Para iniciar con la creación de la tarjeta se solicitarán una hoja de papel blanco, una hoja de color, una regla pequeña, un lápiz, un borrador, goma, tijera, colores y plumones.  Para crear la tarjeta, los niños utilizarán la hoja blanca para doblarla por la mitad y marcar el pliegue, luego tendrán que seguir las indicaciones para realizar los trazos y cortes necesarios, para continuar tendrán que observar con atención la pantalla para visualizar el movimiento que se realizará al marcar el pliegue de la tarjeta y levantar las ventanas emergentes que darán el efecto tridimensional a la tarjeta, después tendrán que observar los modelos de referencia para poder dibujar y colorear decorando su tarjeta. Para finalizar, tendrán que doblar por la mitad la hoja de color y pegarla como base de la tarjeta realizada para lograr el efecto de fondo y darle firmeza a la tarjeta pop-up.</p> <p><b>CIERRE:</b>  Finalizamos la actividad, preguntando:  ¿Qué crearon hoy? ¿Con quién les gustaría volver a crear esta tarjeta pop-up? ¿Cómo se sintieron al lograr elaborar su tarjeta? ¿Qué es lo que más te gusta de la tarjeta pop-up que has creado?</p>

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 9

**Actividad de aprendizaje:** En mi comedor

**Día:** miércoles 03 de noviembre del 2021

**Propósito de aprendizaje:** Los niños darán a conocer las partes de su casa y las características de los objetos que pueden encontrar en su comedor, seguirán instrucciones para crear una tarjeta pop-up que muestre las características y elementos de un comedor.

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Comprende su cuerpo.</li> <li>- Se expresa corporalmente.</li> </ul>	Realiza acciones motrices que requieren la coordinación entre sus ojos y manos para manipular objetos con precisión.	<p>Realiza trazos, dobleces y cortes con precisión para representar un comedor en una tarjeta pop-up.</p> <p>Dibuja y colorea elementos que puede encontrar en el comedor.</p>

Secuencia:

EXPERIENCIAS SIGNIFICATIVAS
<p>Actividades de rutina (Saludo, acuerdos, normas y calendario)</p> <p><b>INICIO:</b> Recordamos los acuerdos y normas del aula. Se realiza la motivación escuchando la canción "A comer" Se realizan las preguntas: ¿Qué decía la canción? ¿Qué tipos de alimentos viste en el video? ¿Sabes cuáles son los alimentos nutritivos y no nutritivos? ¿Cuál es tu plato de comida favorito? ¿Qué almorzaste hoy?, ¿dónde lo hiciste? Se menciona el nombre de la actividad: Mi comedor. Damos a conocer el propósito de la actividad: Los niños darán a conocer las partes de su casa y las características de los objetos que pueden encontrar en su comedor, seguirán instrucciones para crear una tarjeta pop-up que muestre las características y elementos de un comedor.</p> <p><b>DESARROLLO:</b> Se inicia recordando la actividad realizada en la clase anterior y se pregunta a los niños ¿Qué partes de la casa hemos creado? ¿Les gustó elaborar sus tarjetas pop-up? ¿Les gustaría crear un comedor? Luego se les recuerda a los niños la importancia de ejercitar los dedos para realizar este tipo de actividades y para eso se realizará el ejercicio del dedo saludo, en el cual los niños tendrán que juntar la yema del dedo pulgar con las de los demás dedos uno a uno y mencionar el nombre de cada uno de los dedos. Para iniciar con la creación de la tarjeta se solicitarán una hoja de papel blanco, una hoja de color, una regla pequeña, un lápiz, un borrador, goma, tijera, colores y plumones. Para crear la tarjeta, los niños utilizarán la hoja blanca para doblarla por la mitad y marcar el pliegue, luego tendrán que seguir las indicaciones para realizar los trazos y cortes necesarios, para continuar tendrán que observar con atención la pantalla para visualizar el movimiento que se realizará al marcar el pliegue de la tarjeta y levantar las ventanas emergentes que darán el efecto tridimensional a la tarjeta, después tendrán que observar los modelos de referencia para poder dibujar y colinear decorando su tarjeta. Para finalizar, tendrán que doblar por la mitad la hoja de color y pegarla como base de la tarjeta realizada para lograr el efecto de fondo y darle firmeza a la tarjeta pop-up.</p> <p><b>CIERRE:</b> Finalizamos la actividad, preguntando: ¿Qué crearon hoy? ¿Cómo se sintieron al lograr elaborar esta tarjeta? ¿Qué es lo que más te gusta de la tarjeta pop-up que has creado? ¿Te gustaría enseñarle a alguien a crear esta tarjeta pop-up?</p>

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10

**Actividad de aprendizaje:** En mi dormitorio

**Día:** jueves 04 de noviembre del 2021

**Propósito de aprendizaje:** Los niños darán a conocer las partes de su casa y las características de los objetos que pueden encontrar en su dormitorio, seguirán instrucciones para crear una tarjeta pop-up que muestre las características y elementos de un dormitorio.

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Comprende su cuerpo.</li> <li>- Se expresa corporalmente.</li> </ul>	Realiza acciones motrices que requieren la coordinación entre sus ojos y manos para manipular objetos con precisión.	<p>Realiza trazos, dobleces y cortes con precisión para representar un comedor en una tarjeta pop-up.</p> <p>Dibuja y colorea elementos que puede encontrar en el comedor.</p>

Secuencia:

EXPERIENCIAS SIGNIFICATIVAS
<p>Actividades de rutina (Saludo, acuerdos, normas y calendario)</p> <p><b>INICIO:</b>                      Recordamos los acuerdos y normas del aula.                      Se realiza la motivación observando el video cuento: “El niño que no quiere dormirse solo”                      Se realizan las preguntas: ¿Te gustó la historia? ¿Qué mensaje tiene la historia? ¿Tú le has mentido alguna vez a tus padres?                      ¿Crees que está bien mentir? ¿Por qué crees que el niño de la historia no quería dormir solo?                      Se menciona el nombre de la actividad: Mi dormitorio.                      Damos a conocer el propósito de la actividad: Los niños darán a conocer las partes de su casa y las características de los objetos que pueden encontrar en su dormitorio, seguirán instrucciones para crear una tarjeta pop-up que muestre las características y elementos de un dormitorio.</p> <p><b>DESARROLLO:</b>                      Se inicia recordando la actividad realizada en la clase anterior y se pregunta a los niños ¿Qué partes de la casa hemos creado? ¿Cuál ha sido la tarjeta que les pareció más complicada de elaborar? ¿Qué elementos tiene un dormitorio? ¿Cómo podemos crearlo? Luego se les recuerda a los niños la importancia de ejercitar los dedos para realizar este tipo de actividades y para eso se realizará el ejercicio del dedo saludo, en el cual los niños tendrán que juntar la yema del dedo pulgar con las de los demás dedos uno a uno y mencionar el nombre de cada uno de los dedos.                      Para iniciar con la creación de la tarjeta se solicitarán una hoja de papel blanco, una hoja de color, una regla pequeña, un lápiz, un borrador, goma, tijera, colores y plumones.                      Para crear la tarjeta, los niños utilizarán la hoja blanca para doblarla por la mitad y marcar el pliegue, luego tendrán que seguir las indicaciones para realizar los trazos y cortes necesarios, para continuar tendrán que observar con atención la pantalla para visualizar el movimiento que se realizará al marcar el pliegue de la tarjeta y levantar las ventanas emergentes que darán el efecto tridimensional a la tarjeta, después tendrán que observar los modelos de referencia para poder dibujar y colorear decorando su tarjeta. Para finalizar, tendrán que doblar por la mitad la hoja de color y pegarla como base de la tarjeta realizada para lograr el efecto de fondo y darle firmeza a la tarjeta pop-up.</p> <p><b>CIERRE:</b>                      Finalizamos la actividad, preguntando:                      ¿Qué crearon hoy? ¿Cómo se sintieron al lograr elaborar esta tarjeta? ¿Qué es lo que más te gusta de la tarjeta pop-up que has creado? ¿Te gustaría enseñarle a algún miembro de tu familia a elaborar esta tarjeta pop-up?</p>

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 11

**Actividad de aprendizaje:** El perro

**Día:** viernes 05 de noviembre del 2021

**Propósito de aprendizaje:** Los niños reconocerán los animales que pueden vivir en sus casas y ser sus mascotas, mencionando sus características y la razón por la cual les gustaría o no tenerlos como mascota, seguirán instrucciones para crear una tarjeta pop-up del perro.

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Comprende su cuerpo.</li> <li>- Se expresa corporalmente.</li> </ul>	Realiza acciones motrices que requieren la coordinación entre sus ojos y manos para manipular objetos con precisión.	<p>Realiza trazos, dobleces y cortes con precisión para representar un perro en una tarjeta pop-up.</p> <p>Dibuja y colorea las partes del cuerpo del perro.</p>

Secuencia:

EXPERIENCIAS SIGNIFICATIVAS
<p>Actividades de rutina (Saludo, acuerdos, normas y calendario)</p> <p><b>INICIO:</b> Recordamos los acuerdos y normas del aula. Se realiza la motivación escuchando la canción: "Perro amigo" Se realizan las preguntas: ¿Te gustó la canción? ¿Qué animal hemos visto en el video? ¿Te gustan los perros? ¿Los perros pueden vivir en la selva o en el mar? ¿Cómo se llaman los animales que pueden vivir contigo en casa? Se menciona el nombre de la actividad: El perro Damos a conocer el propósito de la actividad: Los niños reconocerán los animales que pueden vivir en sus casas y ser sus mascotas, mencionando sus características y la razón por la cual les gustaría o no tenerlos como mascota, seguirán instrucciones para crear una tarjeta pop-up del perro.</p> <p><b>DESARROLLO:</b> Se inicia recordando la actividad realizada en la clase anterior y se pregunta a los niños ¿Qué hemos creado? ¿Cómo lo hemos hecho? ¿Podemos crear tarjetas pop-up de las mascotas? ¿Te gustaría crear la tarjeta pop-up de un perro? Luego se les recuerda a los niños la importancia de ejercitar los dedos para realizar este tipo de actividades y para eso se realizará el ejercicio del dedo saludo, en el cual los niños tendrán que juntar la yema del dedo pulgar con las de los demás dedos uno a uno y mencionar el nombre de cada uno de los dedos. Para iniciar con la creación de la tarjeta se solicitarán una hoja de papel blanco, una hoja de color, una regla pequeña, un lápiz, un borrador, goma, tijera, colores y plumones. Para crear la tarjeta, los niños utilizarán la hoja blanca para doblarla por la mitad y marcar el pliegue, luego tendrán que seguir las indicaciones para realizar los trazos y cortes necesarios, para continuar tendrán que observar con atención la pantalla para visualizar el movimiento que se realizará al marcar el pliegue de la tarjeta y levantar las ventanas emergentes que darán el efecto tridimensional a la tarjeta, después tendrán que observar los modelos de referencia para poder dibujar y colinear decorando su tarjeta. Para finalizar, tendrán que doblar por la mitad la hoja de color y pegarla como base de la tarjeta realizada para lograr el efecto de fondo y darle firmeza a la tarjeta pop-up.</p> <p><b>CIERRE:</b> Finalizamos la actividad, preguntando: ¿Qué crearon hoy? ¿Qué es lo que más te gusta de la tarjeta pop-up que has creado? ¿Qué nombre le pondrías a esta mascota? ¿Te gustaría enseñarle a algún amigo a elaborar esta tarjeta pop-up?</p>

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 12

**Actividad de aprendizaje:** El gato

**Día:** lunes 08 de noviembre del 2021

**Propósito de aprendizaje:** Los niños reconocerán los animales que pueden vivir en sus casas y ser sus mascotas, mencionando sus características y la razón por la cual les gustaría o no tenerlos como mascota, seguirán instrucciones para crear una tarjeta pop-up del gato.

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Comprende su cuerpo.</li> <li>- Se expresa corporalmente.</li> </ul>	Realiza acciones motrices que requieren la coordinación entre sus ojos y manos para manipular objetos con precisión.	<p>Realiza trazos, dobleces y cortes con precisión para representar un gato en una tarjeta pop-up.</p> <p>Dibuja y colorea las partes del cuerpo del gato.</p> <p>Pega imágenes con precisión</p>

Secuencia:

EXPERIENCIAS SIGNIFICATIVAS
<p>Actividades de rutina (Saludo, acuerdos, normas y calendario)</p> <p><b>INICIO:</b> Recordamos los acuerdos y normas del aula. Se realiza la motivación escuchando la canción: "El twist de los ratoncitos" Se realizan las preguntas: ¿Te gustó la canción? ¿Qué animales hemos visto en el video? ¿Te gustan los gatos? ¿Los gatos pueden vivir en la selva o en el mar? ¿Cómo se llaman los animales que pueden vivir contigo en casa? Se menciona el nombre de la actividad: El gato Damos a conocer el propósito de la actividad: Los niños reconocerán los animales que pueden vivir en sus casas y ser sus mascotas, mencionando sus características y la razón por la cual les gustaría o no tenerlos como mascota, seguirán instrucciones para crear una tarjeta pop-up del gato.</p> <p><b>DESARROLLO:</b> Se inicia recordando la actividad realizada en la clase anterior y se pregunta a los niños ¿Qué hemos creado? ¿Cómo lo hemos hecho? ¿Podemos crear tarjetas pop-up de las mascotas? ¿Te gustaría crear la tarjeta pop-up de un gato? Luego se les recuerda a los niños la importancia de ejercitar los dedos para realizar este tipo de actividades y para eso se realizará el ejercicio del dedo saludo, en el cual los niños tendrán que juntar la yema del dedo pulgar con las de los demás dedos uno a uno y mencionar el nombre de cada uno de los dedos. Para iniciar con la creación de la tarjeta se solicitarán dos hojas de papel blanco, una hoja de color, una regla pequeña, un lápiz, un borrador, goma, tijera, colores y plumones. Para crear la tarjeta, los niños utilizarán una hoja blanca para doblarla por la mitad y marcar el pliegue, después realizarán los trazos y cortes necesarios para hacer la base de la tarjeta, luego utilizarán la segunda hoja en la que tendrán que seguir las indicaciones para realizar los dibujos de las partes del cuerpo del gato, colorearlas y recortarlas, para continuar tendrán que observar con atención la pantalla para visualizar cómo tendrán que pegar las imágenes para conseguir el efecto en las ventanas emergentes. Para finalizar, tendrán que doblar por la mitad la hoja de color y pegarla como base de la tarjeta realizada para lograr el efecto de fondo y darle firmeza a la tarjeta pop-up.</p> <p><b>CIERRE:</b> Finalizamos la actividad, preguntando: ¿Qué crearon hoy? ¿Qué es lo que más te gusta de la tarjeta pop-up que has creado? ¿Qué nombre le pondrías a esta mascota? ¿Te gustaría enseñarle a algún amigo a elaborar esta tarjeta pop-up?</p>

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 13

**Actividad de aprendizaje:** El conejo

**Día:** martes 09 de noviembre del 2021

**Propósito de aprendizaje:** Los niños reconocerán los animales que pueden vivir en sus casas y ser sus mascotas, mencionando sus características y la razón por la cual les gustaría o no tenerlos como mascota, seguirán instrucciones para crear una tarjeta pop-up del conejo.

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Comprende su cuerpo.</li> <li>- Se expresa corporalmente.</li> </ul>	Realiza acciones motrices que requieren la coordinación entre sus ojos y manos para manipular objetos con precisión.	<p>Realiza trazos, dobleces y cortes con precisión para representar un conejo en una tarjeta pop-up.</p> <p>Dibuja y colorea las partes del cuerpo del conejo.</p> <p>Pega imágenes con precisión</p>

Secuencia:

EXPERIENCIAS SIGNIFICATIVAS
<p>Actividades de rutina (Saludo, acuerdos, normas y calendario)</p> <p><b>INICIO:</b>                      Recordamos los acuerdos y normas del aula.                      Se realiza la motivación escuchando la canción: "Ronda de los conejos"                      Se realizan las preguntas: ¿Te gustó la canción? ¿Qué animal hemos visto en el video? ¿Te gustan los conejos? ¿Dónde pueden vivir los conejos? ¿Qué conoces acerca de los conejos?                      Se menciona el nombre de la actividad: El conejo                      Damos a conocer el propósito de la actividad: Los niños reconocerán los animales que pueden vivir en sus casas y ser sus mascotas, mencionando sus características y la razón por la cual les gustaría o no tenerlos como mascota, seguirán instrucciones para crear una tarjeta pop-up del conejo.</p> <p><b>DESARROLLO:</b>                      Se inicia recordando la actividad realizada en la clase anterior y se pregunta a los niños ¿Qué hemos creado? ¿Cómo lo hemos hecho? ¿Recuerdas cómo creamos la tarjeta pop-up del gato? ¿Puedes crear de la misma forma la tarjeta pop-up del conejo? ¿Qué tendrías que hacer? Luego se les recuerda a los niños la importancia de ejercitar los dedos para realizar este tipo de actividades y para eso se realizará el ejercicio del dedo saludo, en el cual los niños tendrán que juntar la yema del dedo pulgar con las de los demás dedos uno a uno y mencionar el nombre de cada uno de los dedos.                      Para iniciar con la creación de la tarjeta se solicitarán dos hojas de papel blanco, una hoja de color, una regla pequeña, un lápiz, un borrador, goma, tijera, colores y plumones.                      Para crear la tarjeta, los niños utilizarán una hoja blanca para doblarla por la mitad y marcar el pliegue, después realizarán los trazos y cortes necesarios para hacer la base de la tarjeta, luego utilizarán la segunda hoja en la que tendrán que seguir las indicaciones para realizar los dibujos de las partes del cuerpo del conejo, colorearlas y recortarlas, para continuar tendrán que observar con atención la pantalla para visualizar la forma en que tendrán que pegar las imágenes para conseguir el efecto en las ventanas emergentes. Para finalizar, tendrán que doblar por la mitad la hoja de color y pegarla como base de la tarjeta realizada para lograr el efecto de fondo y darle firmeza a la tarjeta pop-up.</p> <p><b>CIERRE:</b>                      Finalizamos la actividad, preguntando:                      ¿Qué hicieron hoy? ¿Qué es lo que más te gusta de la tarjeta pop-up que has creado? ¿Qué nombre le pondrías a esta mascota? ¿Te gustaría enseñarle a algún amigo a elaborar esta tarjeta pop-up?</p>



## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 14

**Actividad de aprendizaje:** El loro

**Día:** miércoles 10 de noviembre del 2021

**Propósito de aprendizaje:** Los niños reconocerán a los animales que deben ser libres, mencionando sus características y la razón por la cual no pueden tenerlas como mascota, seguirán instrucciones para crear una tarjeta pop-up del loro.

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Comprende su cuerpo.</li> <li>- Se expresa corporalmente.</li> </ul>	Realiza acciones motrices que requieren la coordinación entre sus ojos y manos para manipular objetos con precisión.	<p>Realiza trazos, dobleces y cortes con precisión para representar un conejo en una tarjeta pop-up.</p> <p>Dibuja y colorea las partes del cuerpo del conejo.</p>

Secuencia:

EXPERIENCIAS SIGNIFICATIVAS
<p>Actividades de rutina (Saludo, acuerdos, normas y calendario)</p> <p><b>INICIO:</b> Recordamos los acuerdos y normas del aula. Se realiza la motivación escuchando la canción: "El lorito Pepe" Se realizan las preguntas: ¿Te gustó la canción? ¿Qué animal hemos visto en el video? ¿Podemos tener un loro como mascota? ¿Por qué? ¿Sabes por qué algunos animales no pueden ser tus mascotas? Se menciona el nombre de la actividad: El loro Damos a conocer el propósito de la actividad: Los niños reconocerán a los animales que deben ser libres, mencionando sus características y la razón por la cual no pueden tenerlas como mascota, seguirán instrucciones para crear una tarjeta pop-up del loro.</p> <p><b>DESARROLLO:</b> Se inicia recordando la actividad realizada en la clase anterior y se pregunta a los niños ¿Qué animales hemos creado en las tarjetas pop-up? ¿Cómo lo hemos hecho? ¿Recuerdas cómo creamos la tarjeta pop-up del conejo? ¿Recuerdas cómo creamos la tarjeta pop-up del perro? ¿Sabes por qué esos animales pueden ser tus mascotas y los loros no? Se conversa con los niños acerca de la importancia de permitir vivir con libertad a algunos animales como las aves. Luego se les recuerda a los niños la importancia de ejercitar los dedos para realizar este tipo de actividades y para eso se realizará el ejercicio del dedo saludo, en el cual los niños tendrán que juntar la yema del dedo pulgar con las de los demás dedos uno a uno y mencionar el nombre de cada uno de los dedos. Para iniciar con la creación de la tarjeta se solicitará una hoja de papel blanco, una hoja de color, una regla pequeña, un lápiz, un borrador, goma, tijera, colores y plumones. Para crear la tarjeta, los niños utilizarán la hoja blanca para doblarla por la mitad y marcar el pliegue, luego tendrán que seguir las indicaciones para realizar los trazos y cortes necesarios, para continuar tendrán que observar con atención la pantalla para visualizar el movimiento que se realizará al marcar el pliegue de la tarjeta y levantar las ventanas emergentes que le darán el efecto tridimensional, después tendrán que observar los modelos de referencia para poder dibujar y colorear decorando su tarjeta. Para finalizar, tendrán que doblar por la mitad la hoja de color y pegarla como base de la tarjeta realizada para lograr el efecto de fondo y darle firmeza a la tarjeta pop-up.</p> <p><b>CIERRE:</b> Finalizamos la actividad, preguntando: ¿Qué hicieron hoy? ¿Qué es lo que más te gusta de la tarjeta pop-up que has creado? ¿Qué nombre le pondrías al loro? ¿Recuerdas por qué el loro no puede ser tu mascota? ¿Te gustaría enseñarle a algún amigo a elaborar esta tarjeta pop-up?</p>

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 15

**Actividad de aprendizaje:** El tiburón

**Día:** jueves 10 de noviembre del 2021

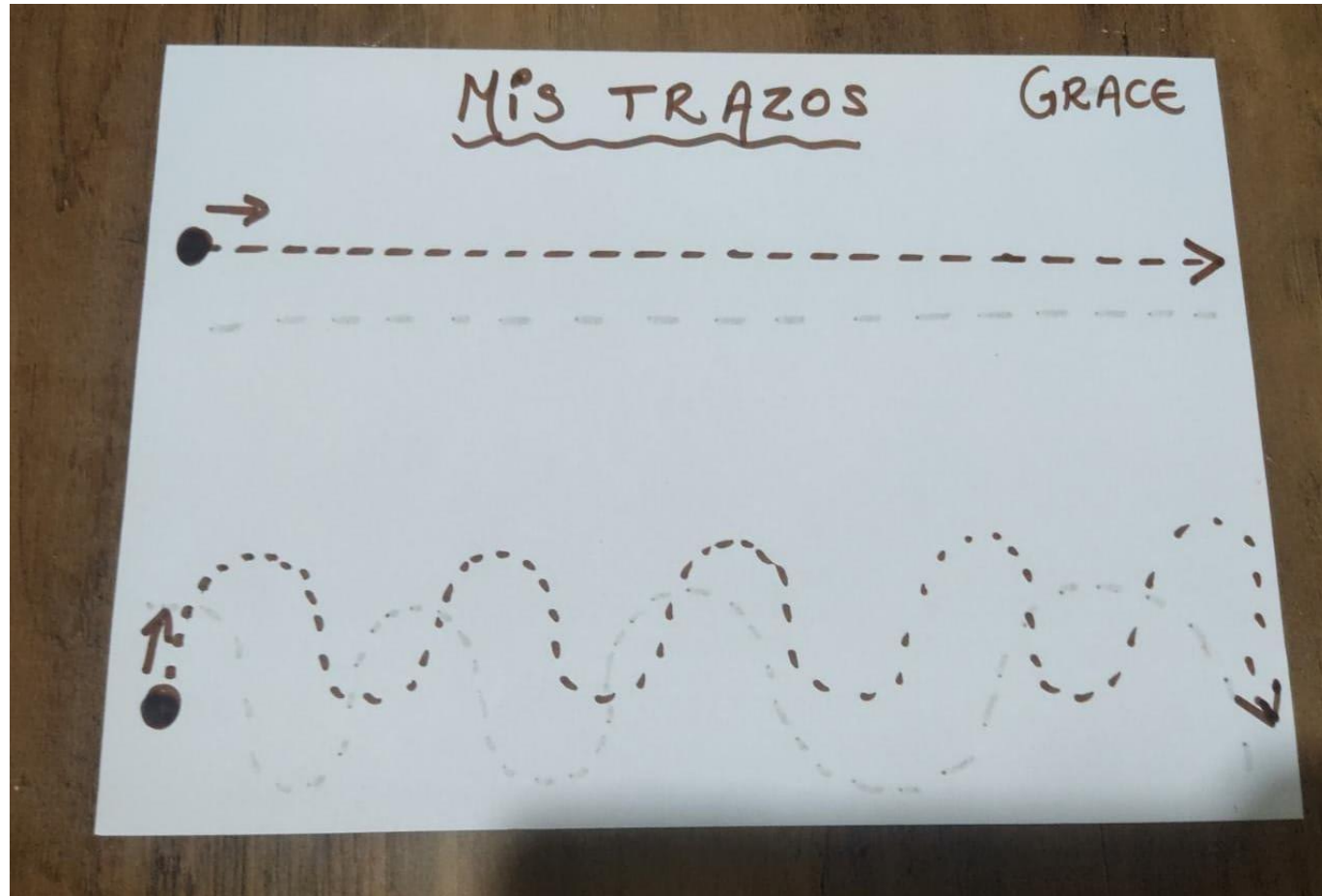
**Propósito de aprendizaje:** Los niños reconocerán a los animales que deben ser libres, mencionando sus características y la razón por la cual no pueden tenerlos como mascota, seguirán instrucciones para crear una tarjeta pop-up del tiburón.

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Comprende su cuerpo.</li> <li>- Se expresa corporalmente.</li> </ul>	Realiza acciones motrices que requieren la coordinación entre sus ojos y manos para manipular objetos con precisión.	<p>Realiza trazos, dobleces y cortes con precisión para representar un tiburón en una tarjeta pop-up.</p> <p>Dibuja y colorea las partes del cuerpo del tiburón.</p>

Secuencia:

EXPERIENCIAS SIGNIFICATIVAS
<p>Actividades de rutina (Saludo, acuerdos, normas y calendario)</p> <p><b>INICIO:</b> Recordamos los acuerdos y normas del aula. Se realiza la motivación escuchando la canción: "Baby shark" Se realizan las preguntas: ¿Te gustó la canción? ¿Qué animal hemos visto en el video? ¿Podemos tener un tiburón como mascota? ¿Sabes por qué algunos animales no pueden ser tus mascotas? Se menciona el nombre de la actividad: El tiburón Damos a conocer el propósito de la actividad: Los niños reconocerán a los animales que deben ser libres, mencionando sus características y la razón por la cual no pueden tenerlos como mascota, seguirán instrucciones para crear una tarjeta pop-up del tiburón.</p> <p><b>DESARROLLO:</b> Se inicia recordando las actividades realizadas en la clase anterior y se pregunta a los niños ¿Qué animales hemos creado en las tarjetas pop-up? ¿Cómo lo hemos hecho? ¿Cuál ha sido la tarjeta que fue más fácil de crear para ti? ¿Cuál ha sido la más complicada? ¿Sabes por qué los tiburones no pueden ser tus mascotas? Se conversa con los niños acerca de la importancia de permitir vivir con libertad a algunos animales y respetar el entorno en el que viven. Luego se les recuerda a los niños la importancia de ejercitar los dedos para realizar este tipo de actividades y para eso se realizará el ejercicio del dedo saludo, en el cual los niños tendrán que juntar la yema del dedo pulgar con las de los demás dedos uno a uno y mencionar el nombre de cada uno de los dedos. Para iniciar con la creación de la tarjeta se solicitará una hoja de papel blanco, una hoja de color, una regla pequeña, un lápiz, un borrador, goma, tijera, colores y plumones. Para crear la tarjeta, los niños utilizarán la hoja blanca para doblarla por la mitad y marcar el pliegue, luego tendrán que seguir las indicaciones para realizar los trazos y cortes necesarios, para continuar tendrán que observar con atención la pantalla para visualizar el movimiento que se realizará al marcar el pliegue de la tarjeta y levantar las ventanas emergentes que le darán el efecto tridimensional, después tendrán que observar los modelos de referencia para poder dibujar y colorear decorando su tarjeta. Para finalizar, tendrán que doblar por la mitad la hoja de color y pegarla como base de la tarjeta realizada para lograr el efecto de fondo y darle firmeza a la tarjeta pop-up.</p> <p><b>CIERRE:</b> Finalizamos la actividad, preguntando: ¿Qué hicieron hoy? ¿Qué es lo que más te gusta de la tarjeta pop-up que has creado? ¿Qué nombre le pondrías al tiburón? ¿Recuerdas por qué el tiburón no puede ser tu mascota? ¿Te gustaría enseñarle a algún amigo a elaborar esta tarjeta pop-up?</p>

MODELO PARA EVALUACIÓN EN LISTA DE COTEJO



## EVIDENCIAS FOTOGRÁFICAS

