

**UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES**  
**FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES**  
**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**



Juegos lúdicos y la motricidad fina en niños de 3 años, Institución  
Educativa N°009, Tumbes, 2022

**TESIS**

Para optar el título profesional de licenciada en Educación Inicial

**AUTORA**

Br. Cardenas Castillo, Ericka Ariana

Tumbes, 2024

**UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES**  
**FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES**  
**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**



Juegos lúdicos y la motricidad fina en niños de 3 años, Institución  
Educativa N°009, Tumbes, 2022

Tesis aprobada en forma y estilo por:

Dr. Segundo Oswaldo Alburqueque Silva (presidente)

Dra. Jessica Sara Valdiviezo Palacios (secretaria)

Mg. Adriana Efroccina Ramírez Ojeda (vocal)

Tumbes, 2024

# UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

## FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

### ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



Juegos lúdicos y la motricidad fina en niños de 3 años, Institución  
Educativa N°009, Tumbes, 2022

**Los suscritos declaramos que la tesis es original en su  
contenido y forma**

Br. Cardenas Castillo, Ericka Ariana (Autora)

Dr. Sunción Ynfante, Saúl (Asesor)

ORCID: 0009-0006-2289-8386

Tumbes, 2024

# COPIA DE ACTA DE SUSTENTACIÓN



## UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS



En Tumbes, a los 18 días del mes de julio del dos mil veinticuatro, siendo las once y cinco minutos, en el auditorio de la Facultad de Ciencias Sociales, se reunieron el jurado Calificador de la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad Nacional de Tumbes, designado por **Resolución N° 219-2022/UNTUMBES-FACSO-D**, Dr. Segundo Oswaldo Alburqueque Silva (presidente), Dra. Jessica Sara Valdiviezo Palacios, (secretaria), Adriana Efroggina Ramírez Ojeda (vocal), reconociendo en la misma resolución, al Dr. Saúl Sunció Infante, como **asesor** del mencionado Proyecto de Tesis, se procedió a evaluar, calificar y deliberar la sustentación de tesis, titulado: **"Juegos Lúdicos y la Motricidad Fina en niños de 3 Años, Institución Educativa N°009, Tumbes, 2022"**, para optar el Título Profesional de LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL, presentado por la **Bach. ERICKA ARIANA CARDENAS CASTILLO** Concluida la sustentación y absueltas las preguntas, por parte de la sustentante y después de la deliberación, el jurado según el artículo N° 65 del Reglamento de Tesis para Pregrado y Posgrado de la Universidad Nacional de Tumbes, declara a la **Bach. ERICKA ARIANA CARDENAS CASTILLO**, Aprobada, con calificativo de **BUENO**.

En consecuencia, queda **APTA** para continuar con los trámites correspondientes a la obtención del Título profesional de Licenciada en Educación Inicial. De conformidad con lo estipulado en la Ley Universitaria N° 30220, el Estatuto, Reglamento General, Reglamento General de Grados y Títulos y Reglamento de Tesis de la Universidad Nacional de Tumbes.

Siendo las once horas y cincuenta y cinco minutos del mismo día, se dio por concluida la ceremonia académica, procediendo a firmar el acta en presencia del público asistente.

Tumbes, 18 de julio 2024

Dr. SEGUNDO OSWALDO ALBURQUEQUE  
SILVA  
DNI N°:25772336  
Código ORCID:0000-0002-3629-6355  
PRESIDENTE

Dra. JESSICA SARA VALDIVIEZO PALACIOS  
DNI N°:00261133  
Código ORCID: 0000-0001-5556-4370  
SECRETARIA

Dr. ADRIANA EFROCCINA RAMÍREZ OJEDA  
DNI N°:44247274  
Código ORCID:0000-0001-9145-2544  
VOCAL

# Ericka Ariana Cárdenas Castillo

Juegos lúdicos y la motricidad fina en niños de 3 años,  
Institución Educativa N°009, Tumbes, 2022

 Tesis

 Tesis 2024

 Universidad Nacional de Tumbes

## Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid:::1:2998721675

Fecha de entrega

5 sep 2024, 12:43 a.m. GMT-5

Fecha de descarga

6 sep 2024, 7:23 a.m. GMT-5

Nombre de archivo

CARDENAS\_CASTILLO.doc

Tamaño de archivo

6.9 MB

Español (España)



.....  
Dr. Saul Suncion Ynfante  
Asesor.

Orcid. 000900062289-8386

DNI. 00229894

# 16% Similitud general




El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

## Filtrado desde el informe

- Bibliografía
- Texto citado

---

## Fuentes principales

- 16%  Fuentes de Internet
- 2%  Publicaciones
- 9%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

---

## Marcas de integridad

### N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.



.....  
Dr. Saul Suncion Ynfante  
Asesor.  
Orcid. 000900062289-8386  
DNI. 00229894

## Fuentes principales

16%	Fuentes de Internet
2%	Publicaciones
9%	Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

## Fuentes principales

Las fuentes con el mayor número de coincidencias dentro de la entrega. Las fuentes superpuestas no se mostrarán.

1	Internet	repositorio.uladech.edu.pe	5%
2	Internet	repositorio.untumbes.edu.pe	4%
3	Internet	hdl.handle.net	1%
4	Internet	repositorio.ucv.edu.pe	1%
5	Trabajos del estudiante	Universidad Nacional de Tumbes	1%
6	Internet	www.researchgate.net	1%
7	Trabajos del estudiante	unhuancavelica	1%
8	Internet	www.untumbes.edu.pe	0%
9	Internet	dspace.ueb.edu.ec	0%
10	Internet	repositorio.uct.edu.pe	0%
11	Trabajos del estudiante	Escuela Nacional Superior de Folklore José María Arguedas	0%

.....  
Dr. Saul Suncion Ynfante  
Asesor.  
Orcid. 000900062289-8386  
DNI. 00229894

12	Internet	cybertesis.unmsm.edu.pe	0%
13	Trabajos del estudiante	Universidad Catolica de Trujillo	0%
14	Internet	mendive.upr.edu.cu	0%
15	Internet	repositorio.lamolina.edu.pe	0%
16	Internet	dspace.utb.edu.ec	0%



.....

Dr. Saul Suncion Ynfante  
 Asesor.  
 Orcid. 000900062289-8386  
 DNI. 00229894



## **DEDICATORIA**

*Dedicado a mis padres, hermanos y abuelos, por el apoyo que recibí de ellos, durante los estudios, fueron la base para poder culminar mis estudios, a pesar de los obstáculos que se presentaron, siempre me motivaron a salir adelante y ser una gran persona.*

## **AGRADECIMIENTO**

*Agradecer a Dios por permitirme culminar un paso más en la vida y realizarme.*

*A mis padres que tienen un gran corazón y siempre estuvieron presentes, he inculcándome valores y palabras motivadoras.*

*A mis hermanos que han sido mi impulso para que tengan un buen ejemplo a seguir.*

*A mis abuelos que no dudaron en apoyarme y aconsejarme para llegar a ser una buena profesional y persona.*

*A mis amigas que siempre demostraron su apoyo en la etapa universitaria.*

*Muy agradecida a su vez con mis tíos que estuvieron siempre al pendiente, queriéndome verme ya como licenciada y a cada uno de las personas que aportaron para lograr esta, una de las metas en mi vida.*

*Agradezco a cada uno de los docentes que logre conocer en mis años de estudios, los grandes profesionales y capacitados que son tengan un buen ejemplo a seguir.*

## INDICE GENERAL

DEDICATORIA.....	vii
AGRADECIMIENTO.....	viii
INDICE GENERAL.....	ix
INDICE DE TABLAS .....	x
INDICE DE GRÁFICOS .....	xi
INDICE DE ANEXOS .....	xii

RESUMEN .....	xiii
ABSTRACT .....	xiv
I. INTRODUCCIÓN .....	15
II. REVISIÓN DE LA LITERATURA.....	16
III. METODOLOGIA .....	30
IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN .....	33
V. CONCLUSIONES .....	43
VI. RECOMENDACIONES .....	44
VII.REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS .....	45

## ÍNDICE DE TABLAS

<b>Tabla 1:</b> Alumnos de 3 años de la I.E N°009 “Jesús de la Divina Misericordia”, Tumbes, 2022 .....	31
<b>Tabla 2:</b> Muestra de estudiantes .....	31
<b>Tabla 3:</b> Relación entre juegos lúdicos y motricidad fina .....	33
<b>Tabla 4:</b> Relación entre juegos lúdicos y motricidad fina, coordinación visomanual .....	34
<b>Tabla 5:</b> Relación entre juegos lúdicos y motricidad fina, coordinación facial	35
<b>Tabla 6:</b> Relación entre juegos lúdicos y motricidad fina, coordinación gestual	36
<b>Tabla 7:</b> Relación entre juegos lúdicos y motricidad fina, coordinación fonética	37

## INDICE DE GRÁFICOS

<b>Gráfico 1:</b> Relación entre juegos lúdicos y motricidad fina .....	33
<b>Gráfico 2:</b> Relación entre juegos lúdicos y motricidad fina, coordinación visomanual .....	34
<b>Gráfico 3:</b> Relación entre juegos lúdicos y motricidad fina, coordinación facial	35
<b>Gráfico 4:</b> Relación entre juegos lúdicos y motricidad fina, coordinación gestual.....	36
<b>Gráfico 5:</b> Relación entre juegos lúdicos y motricidad fina, coordinación fonética.....	37

## INDICE DE ANEXOS

<b>Anexo 1:</b> Informe de Turnitin .....	v
<b>Anexo 2:</b> Matriz consistencia .....	46
<b>Anexo 3:</b> Matriz operacionalización .....	47
<b>Anexo 4:</b> Ficha de observación(v1) .....	48
<b>Anexo 5:</b> Recolección de datos(v1) .....	50
<b>Anexo 6:</b> Ficha de observación(v2) .....	51
<b>Anexo 7:</b> Recolección de datos(v2) .....	53
<b>Anexo 8:</b> Ficha de observación juegos lúdicos .....	54
<b>Anexo 9:</b> Ficha de observación motricidad fina .....	56
<b>Anexo 10:</b> Ficha de observación sobre juegos lúdicos .....	58
<b>Anexo 11:</b> Validación sobre motricidad fina .....	60
<b>Anexo 12:</b> Validación sobre juegos lúdicos .....	62
<b>Anexo 13:</b> Validación de ficha de observación sobre motricidad fina .....	64
<b>Anexo 14:</b> Cartas de aceptación .....	66
<b>Anexo 15:</b> Fotos de aplicación de instrumentos .....	72

## RESUMEN

Se tuvo como objetivo determinar la relación que hay entre los juegos lúdicos y la motricidad fina, de los niños de 3 años de la institución educativa N°009 “Jesús de la Divina Misericordia”, Tumbes, 2022, tuvo con enfoque cuantitativa, descriptiva, empleando la ficha de observación, estructurada en relación con las dimensiones y variables, obteniendo, así como resultado que ambas variables guardan una relación positiva con un porcentaje de 62,4% y 50%, se concluye en que las 4 relaciones entre variables y dimensiones alcanzaron porcentajes de hasta 50% en las posiciones “a veces y siempre” por lo que se evidencia que los niños de la institución educativa mencionada, sí logran la realización de estas acciones y además las desarrollan con total normalidad, influenciando positivamente en el desenvolvimiento social y familiar del niño. Por lo consiguiente se determinó la relación que hay entre los juegos lúdicos (62,5%) y la motricidad fina (50%), de los niños de 5 años de la I.E N 009 en Tumbes durante el periodo 2022, confirmando la existencia de una relación altamente positiva.

**Palabras claves:** Concentración, juegos, menores, obediencia, pronunciación.

## ABSTRACT



The objective was to determine the relationship between playful games and fine motor skills of 3-year-old children at the educational institution N°009 “Jesús de la Divina Misericordia”, Tumbes, 2022, with a quantitative, descriptive approach, using the observation sheet, structured in relation to the dimensions and variables, thus obtaining as a result that both variables have a positive relationship with a percentage of 62.4% and 50%, 4% and 50%, it is concluded that the 4 relations between variables and dimensions reached percentages of up to 50% in the positions “sometimes and always”, which shows that the children of the mentioned educational institution do achieve the realization of these actions and also develop them with total normality, influencing positively in the social and family development of the child. Therefore, it was determined the relationship between playful games (62.5%) and fine motor skills (50%), of the 5-year-old children of the I.E N 009 in Tumbes during the period 2022, confirming the existence of a highly positive relationship.

Key words: concentration, games, children, obedience, pronunciation.

## I. INTRODUCCIÓN

Este estudio, surge producto de la necesidad de alcanzar a determinar la relación existente entre juegos lúdicos y motricidad fina, planteando además los siguientes objetivos específicos: demostrar la relación que existe entre juegos lúdicos y coordinación viso- manual (3ª), identificar la relación entre juegos lúdicos y coordinación gestual (3ª), evidenciar la relación entre juegos lúdicos y coordinación gestual (3ª), de la institución educativa N°009, “Jesús de la Divina Misericordia”, Tumbes, 2022.

Fijando así mismo como interrogante general: ¿Cómo se relacionan los juegos lúdicos y motricidad fina (3ª) de la IE N°009 “Jesús de la Divina Misericordia”, en Tumbes, 2022? Precizando que los problemas de escritura se evidencian con mayor afluencia en niños de 3 años. Justificándose en que existe necesidad de que se aplique tanto en juegos lúdicos y motricidad fina, en el nivel inicial de la institución antes mencionada, puesto que se logra un desenvolvimiento y mejoría en la motricidad a través de la práctica de los juegos lúdicos.

Este estudio busca hallar si es necesario mejorar este rubro en el nivel inicial, siendo este la etapa más importante de los seres humanos, puesto que aquí se crean y forman los hábitos que se forjarán en un futuro. Es importante que actualmente se enfoquen estos estudios a los niños de temprana edad, para poder detectar algo inusual y alcanzar a solucionarlo a tiempo.

## II. REVISIÓN DE LA LITERATURA

### 2.1. ANTECEDENTES

#### **Internacional**

Cayancel & Chugchilan (2018), en su estudio, tuvo como objetivo diagnosticar la motricidad fina y sus falencias en las enseñanzas de aprendizaje en menores de 2ª, empleando el enfoque cuantitativo, con 20 niños (5ª), obteniendo como resultado que el 66,67% ejecuta sus métodos concretos, 33,33% que consideran que este método si es bien aplicado, concluyendo en que la motricidad fina es altamente fundamental dentro del desarrollo de un menor, por ende obtiene resultados positivos, siempre que se apliquen los métodos adecuados, ya que el niño aprende, antes, durante y después del proceso.

San Martin (2019) en su estudio de licenciatura, tuvo como objetivo elaborar una propuesta de estimulación de la motricidad fina en niños de 4 a 5 años en una institución educativa, empleando como metodología cuantitativa, contando con 19 niños, obteniendo como resultado y concluyendo en que los docentes no aplican correctamente las estrategias al momento de desarrollar la motricidad, a causa de falta de colaboración por los padres y todos inciden en el proceso educativo de sus hijos.

Pérez (2020) en su estudio empleó como objetivo evaluar la creación del programa de actividades lúdicas para así mejorar los niveles de aprendizaje, empleando como metodología el cuestionario, obteniendo como resultado que el 14% alcanzó a realizar exitosamente las actividades lúdicas, observando un 5% que se encuentra en proceso, concluyendo en que 81% se posiciona en el inicio del proceso coordinación a través de las actividades lúdicas en estudiantes de y cinco años de la Institución Educativa Bartolomé Herrera del distrito, Los Olivos en el año 2019”.

Montes (2020) en su investigación obtuvo como objetivo determinar la medida en donde se han desarrollado las habilidades de coordinación mediante el desarrollo de actividades lúdicas en estudiantes de 5<sup>a</sup>, haciendo uso de la metodología es preexperimental, alcanzado como resultado que la medida ha sido altamente positiva, concluyendo en que es altamente necesaria se practiquen las habilidades de coordinación, empleando las actividades pre establecidas. Es decir que si existe un nivel afirmativo.

Farro (2020), menciona” Motricidad fina en niños de 5 años de la institución educativa inicial N°5144 Divino Cristo de las Alturas, Ventanilla, 2016”, el objetivo fue determinar el nivel de motricidad fina en los niños de esta edad, siendo esta fundamental en el aprendizaje de los niños de preescolar”. En conclusión, indican que el 42,6% ha obtenido el nivel alto de motricidad fina, resultados muestran que el 88% de los niños y niñas se ubican dentro del perfil normal de desarrollo y el 12% restante se encuentra dentro del perfil bueno. Llegando a concluir que existe una correlación ordinal significativa entre el desarrollo psicomotor y el rendimiento escolar en niños de primer grado básico.

Ortega (2020), en su estudio busco determinar la importancia de la motricidad fina en el nivel inicial, empleando como metodología encuesta y fichaje, obteniendo como resultado que las habilidades motoras finas alcanzan a involucrar pequeños movimientos corporales, concluyendo en que el uso de manos y dedos, acompañados de escribir, dibujar, contribuyen positivamente.

Toro (2020) en su estudio, obtuvo como objetivo determinar los beneficios en el aprendizaje que genera el juego lúdico en educación inicial, empleando el método cuantitativo, obteniendo como resultado que los juegos son herramientas pedagógicas necesarias para que los docentes empleen practicas educativas, concluyendo en que el 60% si alcanza a lograr un apto aprendizaje y 25% en inicio.

## 2.2. SUSTENTO TEÓRICO

Bruno (2011) en su estudio tuvo como objetivo determinar si el juego lúdico tiene influencia en los niños de pre escolar, con método cuantitativo, obteniendo como resultado que el juego lúdico es altamente importante en los aspectos psicológicos y sociales, concluyendo en que todas estas actividades logran alcanzar alegría, gozo y creatividad absoluta.

Párraga (2004) en su estudio alcanzó objetivo analizar si la lúdica es una dimensión de todos los procesos humanos, empleando como método cuantitativo y con fichaje, obteniendo como resultado que la lúdica es sumamente importante, a través de la cual se logran diversas actividades y llenan alegrías y momentos creativos, por ende, su influencia es importante.

Moreno (2022) “Los primordiales criterios para desarrollar los juegos lúdicos son nombrados”

No literalidad, refleja que el niño no hace actividades, por ello no lo produce.

No muestra ira, solo placer teniendo efectos positivos.

Predispuesto a equivocarse y volver a iniciar de cero, mejorando su conducta.

Se concentra y prioriza en el desarrollo.

De acuerdo común, opta y se adapta a un determinado lugar.

Con anterioridad se reflejan las características primordiales y brindan capacidades de integración.

Moreno (2022) indica que las “las dimensiones del juego lúdico son: el juego funcional, juego simbólico y juego de reglas”.

### **El juego funcional**

Moreno (2022) indica que cuando nace el niño, comparte juego funcional, puesto que desde ese momento inician los movimientos iniciales (p. 102)

### **El juego simbólico**

Párraga (2004), precisa que el juego simbólico busca que los niños realicen de manera correcta el establecimiento de normas y responsabilidades (p.58)

## **El juego de reglas**

Moreno (2022) indica que parte de los juegos lúdicos, tendrán efectos positivos siempre que se realice de manera correcta (p. 58)

## **Tipos de juegos o actividades lúdicas**

Es una herramienta básica sumamente importante que logra catalogar los tipos de juegos lúdicos.

### **Juegos de actitudes**

Tienen como diferencia que en algunos se realizan actividades físicas, y comunes en los inicios de la vida del ser humano.

### **Los juegos activos**

Se caracterizan por ser representativo, es decir los niños recopilan imágenes y caracteres en la vida diaria en donde interviene la comunicación, (Matos, 2022) los menores desarrollan historias fantasiosas que posicionan a los niños como protagonistas de su propia historia.

### **Juegos Pasivos**

Son actividades de esparcimiento y distracción, con uso de energía mínima, de forma individual (Matos, 2022)

### **Juegos cooperativos**

Considerados como su naturaleza depende de la realización de sus objetivos que se concretizan de manera individual (Matos, 2002).

## **Principios generales de los juegos lúdicos como estrategia de aprendizaje**

### **Principio de fantasía**

Se basa en la creación de un juego, en donde los miembros realizan esta dinámica, el juego será guiado por su imaginación, es decir relativo y no factible.

### **Principio de placer**

Placer de necesidad, en donde se obtienen resultados sanos y beneficiosos en el menor. Define también las actividades en donde el niño se relaciona con su entorno y se involucra en el contexto sociocultural en donde se encuentra.

### **Principios en la aplicación de los juegos lúdicos**

Los juegos lúdicos se deben orientar hacia el aprendizaje individual y colectivo, contando con la intervención de los principios aplicados (Ortiz, 2015). La participación, significa uno de los principios fundamentales en estas actividades, a través de las cuales se mantiene activa, uniendo fuerzas físicas del niño, a beneficio del estudiante. Es de carácter innato de la persona, alcanza también a identificarse como niño, se encarga en la ubicación innata del niño (Ortiz, 2015)

El mismo autor precisa que se puede materializar tanto su importancia como significativo de esta actividad, es decir todo tiene un inicio y un final, siendo muy importantes en cuanto al dinamismo. (Ortiz, 2015) En cuanto al entretenimiento, es considerado como un entretenimiento que refleja las amenas actividades lúdicas, con efectos emocionales en el niño y la participación activa del juego.

**El desempeño de roles**, se basa en un modelo de acción estudiantil y en donde se refleja los fenómenos de imitación e improvisación.

**La competencia**, se basa en la actividad en donde se producen resultados específicos y básicos en cuanto a la motivación del juego.

## **Teoría que respalda la variable de los juegos lúdicos**

### **Teoría del desarrollo cognitivo de Jean Piaget:**

El juego es una actividad esencial para el desarrollo cognitivo, en donde los niños atraviesan diferentes etapas relacionadas, teniendo como pilar básico el juego, es la acción que les permite a los niños explorar y comprender el mundo y el ritmo en el que se desarrolla, a través del juego cada niño asimila nueva información, lo que contribuye hacia decisiones lógicas y un mayor porcentaje de opciones para solucionar problemas diarios (Gonzales & Rodríguez, 2018)

### **MOTRICIDAD FINA**

García (2018) refiere que la motricidad fina es altamente relevante dentro del desarrollo de los menores durante la etapa temprana y escolar, ya que, mediante ella, los niños logran adquirir distintas habilidades que influyen en la escritura, es conocida como la acción mediante la cual el menor usa determinadas partes de su cuerpo (manos, pies) y con destreza realizan dicha actividad. Por ello para obtener sí hay progreso en los objetivos trazados, sobre todo aquellos en donde se coordinan algunos movimientos finos.

### **Desarrollo de la motricidad fina**

Proaño (2013) “Basado en el hecho de que la actividad de juego produce un resultado específico y demuestra los tipos básicos de motivaciones para la participación en el juego”. El valor pedagógico de este principio es evidente: competencia, no hay juego porque es una actividad autónoma y dinámica, y hace mover todo el cuerpo físico e intelectual del alumno.



## **Tipos de psicomotricidad**

**La motricidad fina**, acciones que involucran los músculos de la cara, manos y pies, específicamente la palma de las manos, ojos, dedos y músculos alrededor de la boca. Es la coordinación entre lo que ve el ojo y lo que tocan las manos.

**La motricidad gruesa**, aquellas labores que involucran a grupos musculares, se refiere a los movimientos de las grandes partes del cuerpo del infante. En consecuencia, contiene movimientos de: brazos, piernas, cabeza y espalda, además abarca ciertas habilidades que desarrollan los niños.

### **Técnicas para desarrollar las habilidades motrices finas**

**Rasgado**, cuando el niño rasga el papel, rompiéndolo en pedazos grandes y pequeños, buscando estimular la motricidad fina, pero a su vez la visomotora y concentración.

**Modelado**, el niño empleará materiales como, por ejemplo: plastilina, etc, en los que involucrará las manos y dedos, graficando culebras, cilindros y logrando el estímulo en los músculos de la mano.

**Recortado**, necesariamente se emplean tijeras, para poder cortar papeles, cartulinas o telas.

### **Dimensiones de motricidad fina**

**Coordinación viso-manual**, permite que el menor alcance la perfección mediante el uso de sus manos, muñecas, brazos y antebrazos.

**Coordinación facial**, es altamente importante, puesto que aquí se alcanza el dominio muscular y los posibles métodos de dominio muscular y posible comunicación, por ende, la relación entre personas que se rodean y logran coincidir en gestos tanto voluntarios como involuntarios.

**Coordinación gestual**, aun con el total dominio de la mano, es necesario que haya también dominio de los dedos (en conjunto), con el fin de realizar altos índices de actividad.

**Coordinación fonética**, llamará la atención del menor hacia la zona de fonación y también de movimientos que realizan lentamente ante él posibilitando otras áreas; la media para que el menor aprenda será imitando su entorno.

#### **Importancia de la motricidad fina**

Hará que el infante realice movimientos pequeños y precisos. Se ubica en la tercera unidad funcional del cerebro, donde se interpretan las emociones. Es muy beneficiario para el menor ya que en un futuro desarrollara sus actividades correctamente.

#### **La finalidad de la motricidad fina**

Si hay un previo y exigente desarrollo en la lectura y escritura, será satisfactorio para el aprendizaje en los niños de preescolar. Bach. Marielena Elizabeth Pérez Córdova (2019).

Es de suma importancia en la vida de los niños (as). Dupeyrón García (2019) considera que es una de las habilidades sobre la cual se alcanzan los niveles deseados en la preparación de los niños de preescolar, donde se desarrollan diferentes actividades como: rasgos caligráficos, corte, rellenado y rasgados.

Los problemas del cerebro, la médula espinal, los nervios periféricos, los músculos o las articulaciones pueden todos deteriorar el control de la motricidad fina. En este sentido se han intentado diversas estrategias para mejorar la motricidad fina de los niños y niñas para su beneficio. Los maestros tienen la misión de emplear estrategias a los niños y niñas para alcanzar el logro de estimular la motricidad fina.

Karin Muñoz (2021) el virus COVID-19 afectó a los niños en el aprendizaje ya que debido a eso suspendieron las clases presenciales y pasaron a llevarse a cabo de manera virtual, en donde no se podían realizar los juegos lúdicos y menos la motricidad fina, teniendo que realizar actividades acordes a la presencialidad.

Los niños fueron las poblaciones más afectadas en la pandemia, ya que eran los más vulnerables y el miedo era latente, sobre todo por el contagio. Este hecho, aunque comprensible, se convirtió en un factor de riesgo, ya que la unidad hospitalaria no brindaba las medidas de seguridad necesarias, y por ende el temor era latente, causando efectos negativos en su desenvolvimiento. Teniendo en cuenta además que se produjo un cierre, no solo en el nivel educativa si no también en parques y sitios de distracción, un promedio de 1,200 millones de estudiantes de todos los niveles educativos durante el año 2020 dejó sus clases presenciales para iniciarlas de forma virtual.

Este cambio generó que todos los países del mundo y sus sistemas educativos optaran por esta modalidad de aprendizaje (uso de dispositivos electrónicos) que requieren de acceso a internet y un medio electrónico capaz de soportar las diversas actividades planteadas.

En algunos casos esto limito a algunos estudiantes, ya que los casos de pobreza en nuestro país son evidentes y los recursos son escasos UNESCO (2021).

En Tumbes, este tema también genero bajo rendimiento en los menores, por ende, la gran mayoría de estas investigaciones enfoca su directriz a darle importancia a identificar la motricidad fina en niños pequeños, por ello se deduce que la psicomotricidad es la capacidad del infante para controlar su propio cuerpo, así como elegir y organizar el espacio, forma, tiempo, amplitud y precisión de la magnitud del movimiento.

Este estudio busco describir a los diversos juegos lúdicos que se les puede aplicar a los niños de preescolar con el propósito de que estos juegos les permitan realizar un aprendizaje integral. La temática fue elegida, por la falta de interés que tienen los docentes para aplicar en los niños la motricidad fina mediante juegos lúdicos, a su vez teniendo en cuenta la importancia que tiene la psicomotricidad fina, además del tema de juegos lúdicos en el proceso de enseñanza – aprendizaje del nivel inicial, siendo muy favorecedor y productivo en el niño.

El motivo de dicha problemática respecto a la motricidad fina en el aula de 3 años de la I.E “Jesús de la Divina Misericordia, es la falta de interés por parte de la docente en implementar estrategias y métodos activos dinámicos y les permitan aumentar su interés por aprender. Cabrera Valdés (2019) “El desarrollo de la motricidad fina es fundamental porque se encuentra en su día a día y en el ámbito académico, el correcto desarrollo de la misma no solo le ayudara al niño a la correcta lectura y escritura sino también a otras áreas”.

Fijando como problema general: ¿Cómo se relaciona los juegos lúdicos y la motricidad fina, de los niños de 3 años en una institución educativa Tumbes, 2022? Y por ende los siguientes objetivos: determinar la relación que hay entre los juegos lúdicos y la motricidad fina, de los niños de 3 años en una institución educativa Tumbes, 2022? y los siguientes objetivos específicos: demostrar la relación que hay entre los juegos lúdicos y la motricidad fina, coordinación viso-manual, en los de 3 años en una institución educativa Tumbes, 2022?, identificar la relación de los juegos lúdicos y la motricidad fina, coordinación facial, en los niños de 3 años en una institución educativa Tumbes, 2022?, evidenciar la relación de los juegos lúdicos y la motricidad fina, coordinación gestual, en los niños de 3 años en una institución educativa Tumbes, 2022? y determinar la relación de los juegos lúdicos y la motricidad fina, coordinación fonética, en los niños de 3 años en una institución educativa Tumbes, 2022?.

### **Teoría que respalda la motricidad fina**

#### **Teoría del control motor de Nikolai Bernstein**

Sostiene que el cerebro es el encargado de controlar los movimientos del cuerpo, por ello es importante reforzar la motricidad fina, alcanzando un mejor desarrollo de la coordinación entre los sistemas motores y la adaptación del niño con su entorno diario, es decir a medida que los niños practican y constantemente repiten secuencias de acciones, pueden perfeccionar sus habilidades, junto a ello su cerebro se ajusta y unifica los patrones motrices alcanzando así mayor precisión y eficiencia coordinada (Farro, 2017)

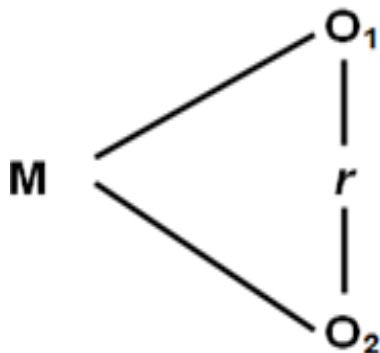
### III. METODOLOGÍA

#### 3.1 Tipo y diseño de estudio

Se empleó el enfoque cuantitativo - descriptivo correlacional.

Tamayo (2007) la investigación cuantitativa, consiste en contrastar las teorías existentes con una serie de hipótesis como resultados, necesarias para obtener una muestra, representativa de una población. En este sentido, la presente encuesta es cuantitativa puesto que mediante la recopilación de información se logra contrastar las hipótesis planteadas.

**Esquema:**



**Donde:**

**M**= Muestra, niños de 3 años

**r**= Relación entre las variables

**O<sub>1</sub>**= Variable 1, Juegos lúdicos

**O<sub>2</sub>**= Variable 2, Motricidad fina

#### 3.2 Población

La población estuvo conformada por 114 niños en total en las distintas aulas y turnos de la edad de 3 años de la Institución Educativa N°009” Jesús de la Divina Misericordia”, Tumbes, 2022.

**Tabla 1:**

**Alumnos de 3 años de la I.E N°009 “Jesús de la Divina Misericordia”, Tumbes, 2022.**

EDAD	TURNOS	AULAS	ESTUDIANTES
3 años	Mañana	Aula lila	22 estudiantes
		Aula rosada	20 estudiantes
		Aula turquesa	24 estudiantes
	Tarde	Aula verde	25 estudiantes
		Aula rosada	23 estudiantes
TOTAL			114

*Nota:* Nómima de matrícula, Institución Educativa N°009 “Jesús de la Divina Misericordia”, Tumbes, 2022.

### **3.3 Muestra**

La muestra fue aplicada de manera aleatoria por conglomerado, se contaron con 22 niños (as) a los que se les aplicaron los instrumentos para así poder evaluar el desarrollo de los juegos lúdicos y motricidad fina en los niños de 3 años del aula lila.

**Tabla 2:**

**Estudiantes de 3 años de la I.E. N°009, Tumbes, 2022.**

EDAD	AULA	TURNO	Nº ESTUDIANTES
3 años	Lila	Mañana	22

### **Muestra de estudiantes**

*Nota:* Nómima de matrícula, Institución Educativa N°009 “Jesús de la Divina Misericordia”, Tumbes, 2022.

**Criterio de inclusión:** Los niños y niñas que se encuentran matriculados en el aula lila de la edad de tres años en la Institución Educativa N°009 “Jesús de la Divina Misericordia”.

**Criterio de exclusión:** Los niños (as) que no se encuentran en el aula lila en el momento que se están desarrollando las actividades de aprendizaje.

**Criterios de ética:** Consistió en representar el código de ética los cuales son establecidos por la Universidad Nacional de Tumbes, se respetan las normas internacionales, nacionales y locales de las citas y referencias para las fuentes que fueron consultadas, para ello se solicitó el permiso respectivo a la directora de la Institución Educativa, así como a la profesora del aula lila de 3 años y a los padres de familia para así poder aplicar los instrumentos de la investigación.

### **Validación y confiabilidad del instrumento**

Hernández, et. al. (2014) *la validez* es como la eficacia en que un instrumento evalúa la variable que se pretende medir; por ende, los indicadores elegidos, son guías de lo que se pretende medir. Por otro lado, para verificar la *confiabilidad* de este instrumento de medición, se aplicó la prueba piloto y la escala *Alfa de Cronbach - índice de consistencia interna*, los cuales tienen como finalidad de verificar que el resultado sea confiables. El instrumento tuvo instrucciones precisas y el espacio adecuado para contestar.



## IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

### 4.1 Resultados

**Tabla 3:**

Relación entre juegos lúdicos y motricidad fina						
Variables	NUNCA (1)		A VECES (2)		SIEMPRE (3)	
	F	%	F	%	F	%
Juegos lúdicos	1	4,2	15	62,5	8	33,3
Motricidad fina	2	12,5	12	50	10	37,5

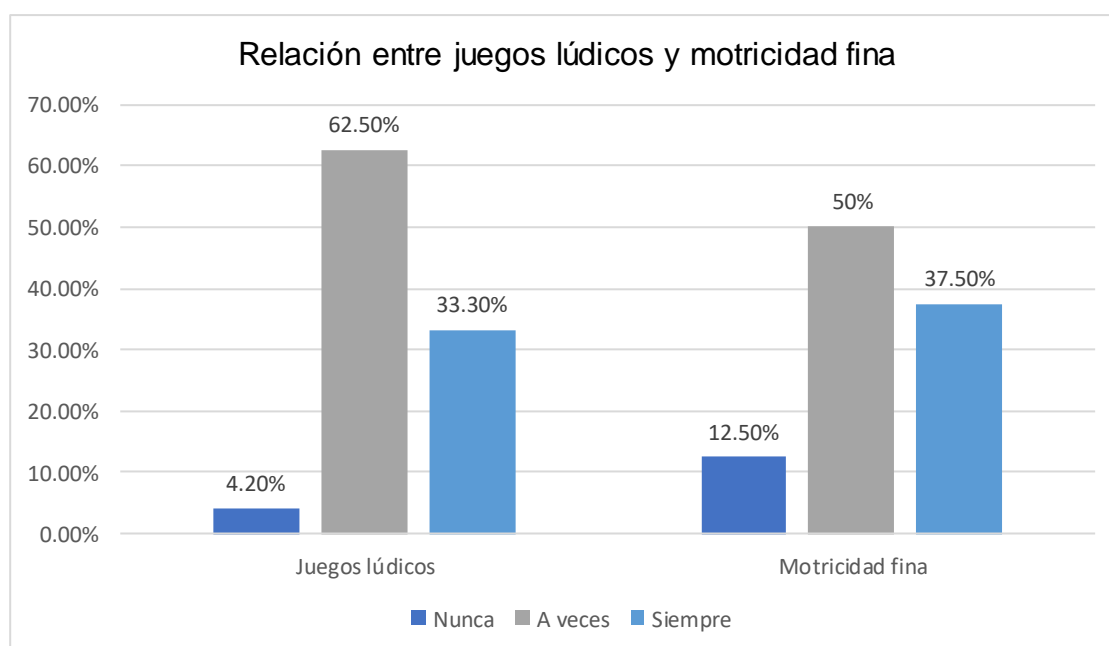
*Nota:* Juegos lúdicos y motricidad fina

En cuanto a la primera variable, se obtuvo un 62,5 % en la opción a veces, un 33,3% siempre y un 4,2 % en la opción nunca. Respecto a la segunda variable, se evidencia un 50 % en la opción a veces, un 37,5% en la opción siempre y un resultado inferior de 12,5% (Ver tabla 3).

**Gráfico 1:**

**Tabla 4:**

Relación en



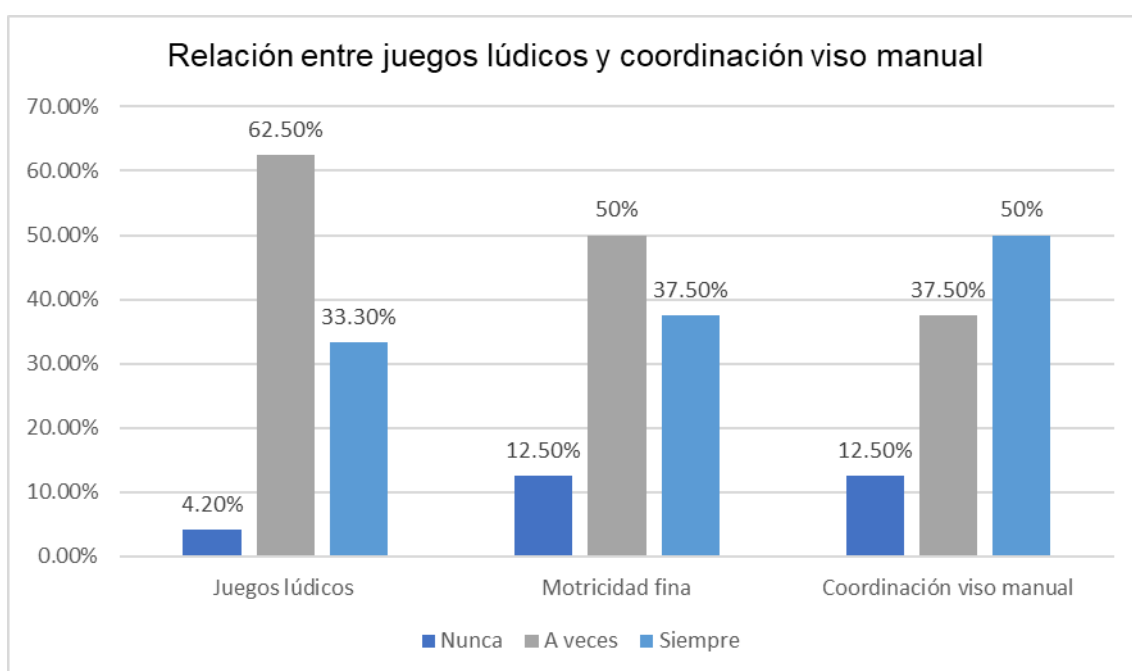
entre juegos lúdicos y coordinación viso manual

Variables y dimensión	NUNCA (1)		A VECES (2)		SIEMPRE (3)	
	F	%	F	%	F	%
Juegos lúdicos	1	4,2	15	62,5	8	33,3
Motricidad fina	2	12,5	12	50	10	37,5
Coordinación viso manual	3	12,5	9	37,5	12	50

*Nota:* Juegos lúdicos y motricidad fina, coordinación viso manual

En la variable juegos lúdicos se obtuvo 62,5% a veces, 33,3% siempre y 4,2% nunca. En cuanto a la variable motricidad fina se obtuvo un 50% a veces, 37,5% siempre y 12,5 % en la opción nunca, por último, en la dimensión coordinación viso manual, se obtuvo 50% siempre, 37,5%, por último 12,5% nunca (Ver tabla 4).

**Gráfico 2:**



**Tabla 5:**

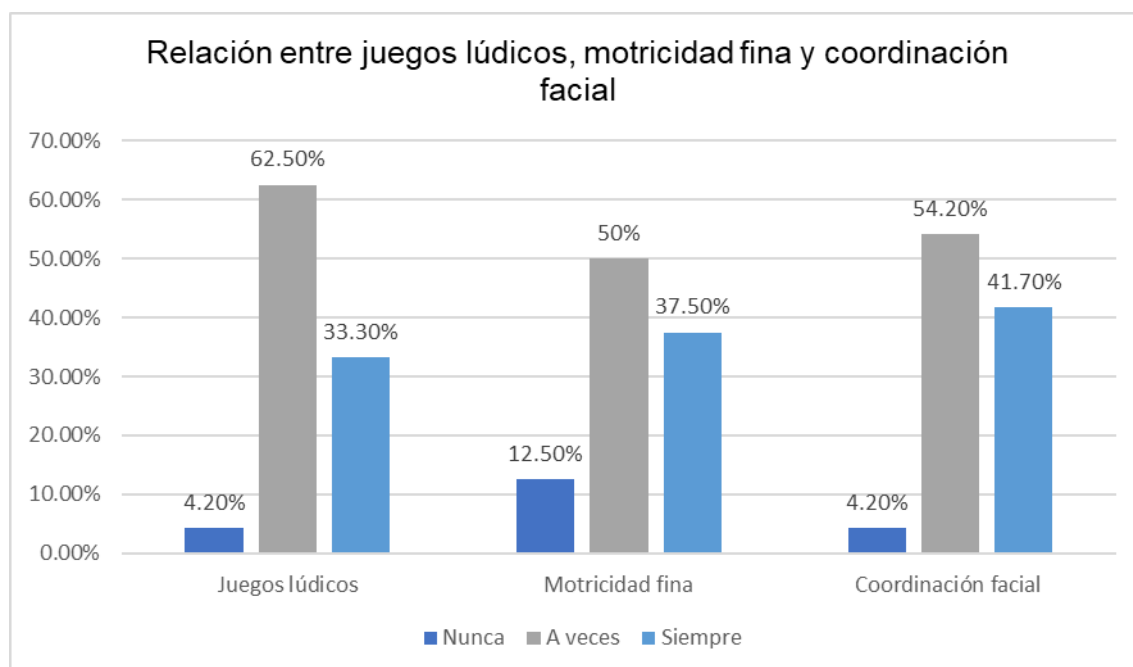
### Relación entre juegos lúdicos y coordinación facial

Variables y dimensión	NUNCA (1)		A VECES (2)		SIEMPRE (3)	
	F	%	F	%	F	%
Juegos lúdicos	1	4,2	15	62,5	8	33,3
Motricidad fina	2	12,5	12	50	10	37,5
Coordinación facial	1	4,2	13	54,2	10	41,7

*Nota:* Juegos lúdicos y coordinación facial

Respecto a la variable juegos lúdicos se obtuvo un porcentaje de 62,5% a veces, un 33,3% en la opción siempre y por último un 4,2% nunca. En cuanto a la variable motricidad fina se obtuvo 50% en la opción a veces, 37,5% siempre y por último 12,5% en la opción nunca. En cuanto a la coordinación facial se obtuvo 54,2% a veces, 41,7% en la posición siempre y para finalización 4,2% en la opción nunca (Ver tabla 5).

### Gráfico 3:



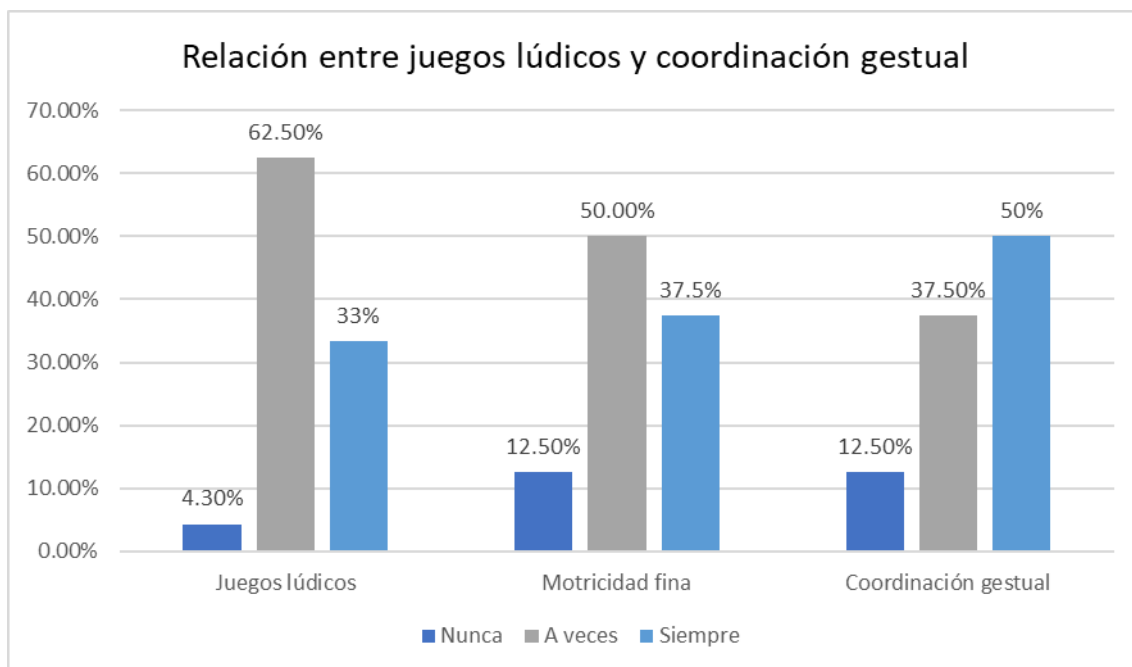
**Tabla 6:**

## Relación entre juegos lúdicos y coordinación gestual

Variables y dimensión	NUNCA (1)		A VECES (2)		SIEMPRE (3)	
	F	%	F	%	F	%
Juegos lúdicos	1	4,2	15	62,5	8	33,3
Coordinación gestual	3	12,5	9	37,5	12	50

*Nota:* Juegos lúdicos y coordinación gestual

Respecto a la variable juegos lúdicos se obtuvo un porcentaje de 62,5% a veces, un 33,3% en la opción siempre y por último un 4,2% nunca. En cuanto a la variable motricidad fina se obtuvo 50% en la opción a veces, 37,5% siempre y por último 12,5% en la opción nunca. En cuanto a la coordinación facial se obtuvo 37,5% a veces, 50% en la posición siempre y para finalización 12,5% en la opción nunca (Ver tabla 6).

**Gráfico 4:**

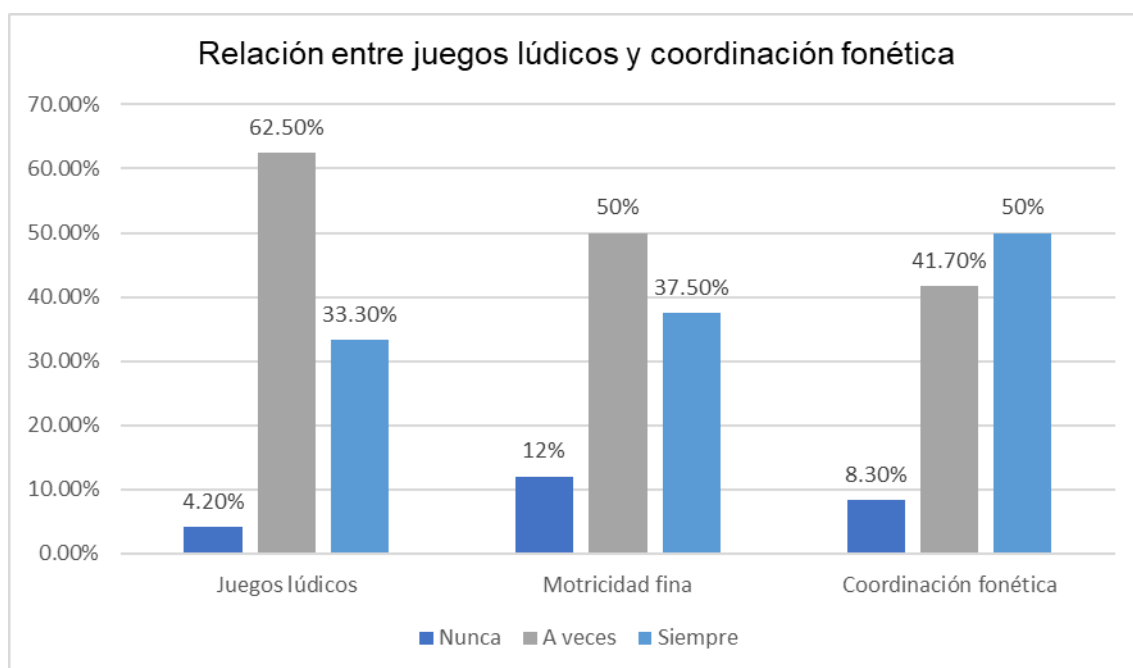
**Tabla 7:**

Relación entre juegos lúdicos y coordinación fonética

Variables	NUNCA (1)		A VECES (2)		SIEMPRE (3)	
	F	%	F	%	F	%
Juegos lúdicos	1	4,2	15	62,5	8	33,3
Coordinación fonética	2	8,3	10	41,7	12	50

*Nota:* Juegos lúdicos y motricidad fina, coordinación fonética

**Gráfico 5:**



## 4.2 Discusión

De la tabulación obtenida se advierte la obtención de resultados altamente positivos, distribuyendo las tablas en orden a cada indicador. En ese orden de ideas respecto al objetivo general sobre la determinación de la relación entre las 2 variables, se obtuvo respecto a los juegos lúdicos un 62,5% en la opción a veces, que comprende dimensiones relacionadas a distintas acciones propias de un niño (3ª) como el reconocimiento y señalización de las partes del cuerpo, asume y escucha roles atentamente y las interpreta como reglas del juego, ordena de acuerdo al tamaño, se deduce entonces que el resultado obtenido refleja que la gran mayoría de niños realiza estas acciones a veces, no siempre, siendo entendibles ya que son acciones que se realizan en determinadas ocasiones.

Respecto a la motricidad fina se alcanzó un resultado de hasta el 50% a veces, es decir, la mitad de los niños realiza acciones con sus manos (pinta, embolilla, separa y une, presiona, así también emite variados sonidos como los de los animales o hace uso de otros objetos para así emitir sonidos, quedando así en evidencia que los niños sí realizan estas acciones, deduciendo que se obtuvo un porcentaje positivo. Ambas variables se encuentran relacionadas alcanzando porcentajes positivos, siendo un buen resultado direccionado a la edad de los niños. Montes (2020) refiere haber obtenido en su investigación porcentajes similares a los de este estudio, mostrando así su respaldo, concordando en que es altamente importante que los niños desde edad temprana tenga estimulación que les permita mejorar la coordinación y precisión de los movimientos, empezando con juegos que orienten a tener mejor desarrollo con sus dedos, estimulando así a su imaginación y por ende se generen más efectos en todo su desarrollo, logrando mayor atención al momento de recibir indicaciones y ante la fijación de ordenes y reglas que tengan que respetar durante una sesión de juego.

Pérez (2022) Actualmente la tecnología ha invadido gran parte de la vida diaria de las personas, llegando a situaciones en las que prefieren que un niño use un teléfono o Tablet, con el fin de que se mantenga tranquilo, sin embargo, no se mide el daño que se le causa, ya que el menor deja de socializar o imaginar, por el contrario, solo alcanza a direccionar sus pensamientos hacia el objeto tecnológico. En ocasiones existen menores que tienen acceso durante horas, ocasionando una dependencia gigantesca, que muy difícilmente se logra erradicar. Se hace hincapié a este punto puesto que si bien las escuelas iniciales buscan que el menor tenga diversión a través de los juegos lúdicos y se refuerce así la motricidad fina, sin embargo, existen factores como el mencionado líneas anteriores que influyen negativamente en los menores, ante esta situación es importante que se practiquen estos ejercicios y también se les capacite a los padres para repetir las sesiones en casa, potenciando mucho más a los niños.

De los resultados obtenidos se confirma el respaldo de las teorías de este estudio, primero la teoría del desarrollo cognitivo de Jean Piaget, guarda estrecha relación con la forma en que se logra llegar al menor a través de la diversión, forjando así una mejor comprensión de los sucesos diarios y de la importancia de comunicarse para poder ser entendido, los indicadores confirman que la estructura en que se han adecuado han permitido alcanzar el positivismo de los resultados, quedando clara evidencia de la compatibilidad de esta teoría.

Así mismo la teoría del control motor de Nikolai Bernstein respalda la variable de la motricidad fina, sustentando que a mayores niveles de práctica de cada niño, estos alcanzan perfeccionamiento en la actividad que realizan, es decir sostiene que la clave para lograr completar la realización de una acción, es la constancia, por ello es importante que los niños acepten la repetición de una misma tarea y esta se acompañe con toques de diversión y distracción, para que así no se genere un patrón de aburrimiento y se hostigue al niño.

En ese orden de ideas, en relación al primer objetivo específico sobre la relación entre juegos lúdicos, motricidad fina y coordinación viso manual, en niños de 3 años, se determinó un 50% en la opción siempre, siendo esta dimensión compuesta con acciones como, por ejemplo: pintar dentro de la línea, hacer plastilina en formas, enroscar y viceversa tapas, afirmando así que la mitad de la población de niños realiza estas acciones de manera continua, siendo un factor influyente positivo. Ambas variables guardan completa relación con esta dimensión, habiéndose obtenido porcentajes positivos, tanto en las opciones a veces como siempre.

Es importante que los niños se encuentren identificados con estas acciones alcanzadas a través de juegos lúdicos, fortaleciendo así la motricidad fina, San Martín (2019) que la obtención de porcentajes positivos refleja avance en los niños, teniendo así en un futuro mejor desenvolvimiento. Toro (2020) respalda los resultados obtenidos refiriendo haber obtenido también más de la mitad del porcentaje positivo, mostrando que los menores constantemente se encuentran estimulados.

En cuanto al segundo objetivo específico sobre la relación entre juegos lúdicos, motricidad fina y coordinación facial se obtuvo 54,2 en la opción a veces, reafirmando que los niños sí realizan estas acciones, acompañadas de los juegos lúdicos (62,5%) y motricidad fina (50%). Las acciones que constituyen la coordinación facial se relacionan a los gestos que realiza un niño en su rostro como muestra de una expresión fácil, usa sus dedos uniéndolos y separándolos, une las yemas de sus dedos y emplea sus manos para hacer sonidos, como los golpes leves contra la mesa, todos estos conjuntos de acciones han evidenciado un resultado positivo, por ende queda claro que al relacionar ambas variables y también esta dimensión el menor alcanza un mejor desarrollo que favorece los niveles de socialización, así como el desenvolvimiento



propio y autentico de cada niño, creando mejores lazos entre su circulo familiar.

En relación al tercer objetivo específico sobre la relación entre juegos lúdicos, motricidad fina y coordinación gestual, se evidenció un 50% en la opción siempre, dejando claro que los niños realizan en todo momento estos tipos de acciones. Este objetivo alcanza la obtención de los resultados positivos, en cuanto a los juegos lúdicos (62,5%) y motricidad fina (50%) y queda claro que todos los niños contribuyen a la realización de estas acciones. Los niños son sujetos altamente moldeables, teniendo en cuenta que los primeros años de vida son aquellos en donde se desarrolla con mas intensidad su inteligencia, quedado demostrado que la forma en que alcanzan un mayor aprendizaje es mediante el ejemplo, por ello si un docente, les enseña a embolillar un papel y crear así una decoración, a unir y separar sus manos (dedos), tener presión sobre los dedos y usarlo para ocasionar un sonido se alcanzará que el niño aprenda a realizar de manera diaria estas acciones y así mejor desenvolvimiento.

En cuanto al ultimo objetivo sobre la relación entre juegos lúdicos, motricidad fina y coordinación fonética, se alcanzó un 50% en la opción siempre, es decir los niños si logran una buena pronunciación en vocales, primera vocal de una determinada imagen y los sonidos representativos de los animales, como gato, perro, vaca entre otros. La conjugación de las dos variables y la dimensión coordinación fonética permitió evidenciar que existe una buena relación y que además al ponerse en práctica el instrumento, los menores demostraron realizar estas actividades con total normalidad (Matos, 2022)

La forma en que se le explique a un niño cómo funcionan determinados sentidos, es mucho más aprovechada cuando se les muestra con ejemplos físicos, por ello es que es altamente positivo que mediante

distintos juegos se les incentive a realizar estas acciones. Hoy en día es muy difícil luchar contra el avance tecnológico, por ello es que los docentes buscan la forma de que los niños logren interactuar con actividades divertidas y desarrollen mejores capacidades, sin embargo, en casa los padres no contribuyen de la misma forma, ya que prefieren que el niño tenga mas influencia con los objetos tecnológicos como los celulares.

Ya que hay libre acceso a las redes sociales que no siempre son beneficiosas y mucho menos en niños de tan temprana edad (Pérez, 2019)

Queda confirmado que este estudio ha obtenido resultados muy significativos, con índices altamente positivos, quedando claro que si se aplican estos mecanismos en menores y que más de la mitad de la población (niños de 3 años) sí realiza dichas actividades.

## **V. CONCLUSIONES**

Se determinó que si existe relación entre juegos lúdicos (62,5%) y motricidad fina (50%) en menores (5ª) de la I.E N° 009 en la ciudad de Tumbes, en el año 2022, por ende, se confirma una relación existente y positiva.

Se demostró que sí existe una relación positiva entre juegos lúdicos, motricidad fina y coordinación viso- manual, con un 50% (siempre), es decir los niños realizan constantemente estas actividades, ya que no presentan ningún grado de dificultad.

Se identificó una relación positiva, entre juegos lúdicos, motricidad fina y coordinación fácil, alcanzando un 54,2% (a veces) en donde se evidencia que los niños practican constantemente estos ejercicios y logran alcanzar y mejor desenvolvimiento social.

Se evidencio un 50% positiva, entre la relación de juegos lúdicos, motricidad fina y coordinación gestual, a beneficio de los niños, que logran mejorar todas y cada una de sus expresiones.

Se determinó la relación entre juegos lúdicos, motricidad fina, coordinación fonética, obteniendo un 50% (siempre), por ello los menores sí logran realizar algunas acciones y de manera correcta, que conlleva a que su identificación fonética es muy buena.

## **VI. RECOMENDACIONES**

Se sugiere a MINEDU, DRET, UGELS, ha promover de manera constante a los docentes a recibir capacitaciones sobre expresión plástica y motricidad fina, buscando así incrementar los conocimientos sobre ambas variables, así mismo escuchar nuevas ideas, opiniones e investigaciones realizadas, gozando así de conceptos y procedimientos actuales a beneficio del niño.

Se sugiere a los Decanos de la Facultades y comité de investigación de la FACSO de Untumbes, ha promover con más incidencia la identificación de esta problemática en nuestro departamento, de tal manera que se realicen con más constancia y profundidad, manteniendo así una línea de estudios actuales a beneficio de los estudiantes.

Se sugiere que el personal directivo de las instituciones educativas, de educación inicial, planifiquen y propongan mejoras en las mallas curriculares, que contengan juegos lúdicos y motricidad fina, a través de la repotención de talleres y accesibilidad.

Por último, a todas las autoridades de la Universidad Nacional de Tumbes, se les sugiere, incidir en que los seminarios, capacitaciones se desarrollen con mas influencia, con la finalidad de que los estudiantes tengan altos niveles de constancia y manejo de técnicas actuales.

## VII. REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Aguilar, C. y Esteban, G. (2017). *Ejercicios para mejorar la psicomotricidad fina en niños y niñas de 5 años*. [Tesis de pregrado], Universidad Nacional de Huancavelica, Perú.
- Farro, E. (2017). *Motricidad fina en niños de 5 años de la institución educativa inicial N°5144 Divino Cristo de las Alturas*. [Tesis de pregrado] Universidad César Vallejo
- Gimeno y Pérez. (2003). El juego como un conjunto de actividades a través de las cuales los individuos expresan sus sentimientos y deseos. *Revista digital para profesionales*, (7). <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd6955.pdf>
- González, M. y Rodríguez, M. (2018). *Las actividades lúdicas como estrategias Metodológicas en la educación Inicial*. [Tesis de pregrado] Universidad Politécnica Salesiana Sede Cuenca, Ecuador.
- Montes, J. (2020). *El desarrollo de las capacidades de coordinación por medio de actividades lúdicas*. [Tesis de posgrado] Universidad Nacional Mayor de San Marcos, Perú
- Nuez, B. (2008). Son las características, atributos cuantitativos o cualitativos de un objeto o fenómeno que adquieren valores diferentes, es decir, cambian con respecto a las unidades observadas. *Universidad y Sociedad*, (8). [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2218-36202016000100021](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-36202016000100021)
- Pérez, A. (2022). *El juego es una actividad fundamental para la vida*. [Tesis de posgrado] Universidad Nacional de Tumbes, Perú
- Pérez, M. (2019). *La motricidad fina, para la lectura y escritura, expresa que, si hay una previa y exigente desarrollo de esta, será satisfactorio para el aprendizaje en los niños de preescolar*. [Tesis de pregrado] Universidad Nacional de Piura, Perú

San Martín, J. (2019). *Estimulación de la motricidad fina en los niños de 4 a 5 años*. [Tesis de pregrado] Universidad Politécnica Salesiana Sede Cuenca, Ecuador.

Tamayo. (2007). La metodología cuantitativa consiste en contrastar las teorías existentes con una serie de hipótesis como resultados. [https://www.eumed.net/tesis-doctorales/2012/el/metodologia\\_cuantitativa.html](https://www.eumed.net/tesis-doctorales/2012/el/metodologia_cuantitativa.html)

Toro, C. (2020), *El juego como estrategia didáctica en la Educación infantil*. [Tesis posgrado] Universidad Nacional de Tumbes

## ANEXOS

### Anexo 2: matriz de consistencia

Los juegos lúdicos y la motricidad fina en los niños de 3 años de la Institución Educativa N°009 "Jesús de la Divina Misericordia", Tumbes, 2022.

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	INSTRUMENTO
¿Cómo se relaciona los juegos lúdicos y la motricidad fina, de los niños de 3 años de la institución educativa N° 009 "Jesús de la Divina Misericordia", Tumbes, 2022?	<p><b>GENERAL</b> Determinar la relación que hay entre los juegos lúdicos y la motricidad fina, de los niños de 3 años de la institución educativa N°009 "Jesús de la Divina Misericordia", Tumbes, 2022.</p> <p><b>ESPECÍFICOS</b> Demostrar la relación que hay entre los juegos lúdicos y la coordinación viso-manual, en los de 3 años de la Institución Educativa N°009, "Jesús de la Divina Misericordia", Tumbes, 2022.</p> <p>Identificar la relación de los juegos lúdicos y la coordinación facial, en los niños de 3 años de la Institución Educativa N° 009, "Jesús de la Divina Misericordia", Tumbes, 2022.</p> <p>Evidenciar la relación de los juegos lúdicos y la coordinación gestual, en los niños de 3 años de la Institución Educativa N°009, "Jesús de la Divina Misericordia", Tumbes, 2022.</p> <p>Determinar la relación de los juegos lúdicos y la coordinación fonética, en los niños de 3 años de la institución educativa N° 009, "Jesús de la Divina Misericordia", Tumbes, 2022.</p>	<p><b>Hi:</b> Los juegos lúdicos se relacionan con el desarrollo de la motricidad fina, de los niños de 3 años de la institución educativa N° 009 "Jesús de la Divina Misericordia", Tumbes, 2022".</p> <p><b>Ho:</b> Los juegos lúdicos no se relacionan con el desarrollo de la motricidad fina, de los niños de 3 años de la institución educativa N° 009 "Jesús de la Divina Misericordia", Tumbes, 2022.</p>	<b>Juegos Lúdicos</b>	Juego funcional o de ejercicio	Asume roles durante el juego Describir las características de los personajes que observa Señala diferentes partes de su cuerpo Reconocer cada parte de su cuerpo	Ficha de observación
				Juego simbólico	Crea figuras con bloques lógicos Separa bloques lógicos por colores Ordena los bloques según el tamaño	
				Juego de reglas	Escucha con mucha atención las reglas del juego Asume los roles encomendados mientras se realiza el juego Respeto los espacios de juego de cada uno de sus compañeros.	
			<b>Motricidad fina</b>	Coordinación viso-manual	Pinta libremente, respetando los márgenes Forma bolitas con plastilina Enrosca y desenrosca la tapa de una botella Traza con un lápiz para llegar al final del laberinto	
				Coordinación facial	Hace gestos con su rostro Escucha y canta canciones acompañados de gestos Imita gestos en imágenes Frunce y levanta las cejas	
				Coordinación gestual	Embolilla papel para decorar la figura Junta y separa los dedos Presiona la yema de los dedos Hacer sonar la mesa con los dedos	

				Coordinación fonética	Pronuncia las vocales Realiza los sonidos onomatopéyicos de los animales de su elección Menciona la primera vocal de cada imagen	
--	--	--	--	-----------------------	--	--



### ANEXO 3: Matriz de operacionalización

V1	DEFINICION	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE VALORACIÓN
JUEGOS LÚDICOS	Gimeno y Pérez (2003), "el juego como un conjunto de actividades a través de las cuales los individuos expresan sus sentimientos y deseos, y a través del lenguaje (verbal y simbólico), muestran su personalidad".	Juego funcional o de ejercicio	Asume roles durante el juego Describir las características de los personajes que observa Señala diferentes partes de su cuerpo Reconoce cada parte de su cuerpo.	Nunca, a veces, siempre
		Juego simbólico	Crea figuras con bloques lógicos separar bloques lógicos por colores Ordenar los bloques según el tamaño	
		Juego de reglas	Escucha con mucha atención las reglas del juego Asumir los roles encomendados mientras se realiza el juego Respetará los espacios de juego de cada uno de sus compañeros.	
MOTRICIDAD FINA		Viso-manual	Pinta libremente, respetando los márgenes Forma bolitas con plastilina Enrosca y desenrosca la tapa de una botella Traza con un lápiz para llegar al final del laberinto	
		Coordinación facial	Hace gestos con su rostro Escucha y canta canciones acompañados de gestos Imita gestos en imágenes Frunce y levanta las cejas	
		Coordinación gestual	Embolilla papel para decorar la figura Junta y separa los dedos Presiona la yema de los dedos Hacer sonar la mesa con los dedos	
		Coordinación fonética	Pronuncia las vocales Realiza los sonidos onomatopéyicos de los animales de su elección Menciona la primera vocal de cada imagen	

### Anexo 4: Instrumento ficha de observación

**Ficha de evaluación:** se utiliza con el objetivo de que los niños tengan un aprendizaje significativo.

**Aplicación:** Presencial

INSTRUMENTOS PARA APLICACIÓN DE LOS JUEGOS LUDICOS				
Nombres y Apellidos: _____				
Edad: _____ Grado: _____ Hora: _____				
<i>Instrucciones: Este cuestionario será aplicado y supervisado por la docente de aula. Se deberá marcar con una "X", la respuesta que diga el niño.</i>				
N°	VARIABLE: JUEGOS LUDICOS	RESPUESTA		
		N	AV	S
	<b>Juego funcional o de ejercicio</b>			
1	Asume roles durante el juego			
2	Describe las características de los personajes que observa			
3	Señala las diferentes partes de su cuerpo			
4	Reconoce cada parte de su cuerpo			
	<b>Juego simbólico</b>			
5	Crea figuras con bloques lógicos			
6	Separa bloques por colores			
7	Ordena los bloques según el tamaño			
	<b>Juego de reglas</b>			
8	Escucha con mucha atención las reglas del juego			
9	Asume los roles encomendados			
10	Respeto los espacios del juego de sus compañeros			

*Fuente: Elaboración propia, mayo 2022*

### VALORIZACION DE FICHA

VALORES	NUNCA	AVECES	SIEMPRE
ESCALA	1	2	3
CODIGO	N	AV	S

**TABLA DE PONDERACIÓN DE ITEMS DE LAS DIMENSIONES  
VARIABLE 1**

VARIABLE	NUNCA	AVECES	SIEMPRE
<b>Dimensión 1</b>			
1	1	2	3
2	1	2	3
3	1	2	3
4	1	2	3
<b>Dimensión 2</b>			
5	1	2	3
6	1	2	3
7	1	2	
<b>Dimensión 3</b>			
8	1	2	3
9	1	2	3
10	1	2	3

NIVELES DE LOGROS	Nunca	A veces	Siempre
Medio	5	12	16
	6	13	17
Bajo	7	14	18
		15	19

## ANEXO 5: Instrumento de recolección de datos

### VARIABLE: JUEGOS LÚDICOS

DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA VALORATIVA		
		N	AV	S
Juego funcional o de ejercicio	Asume roles durante el juego.			
	Describe las características de los personajes que observa.			
	Señala diferentes partes de su cuerpo.			
	Reconoce cada parte de su cuerpo.			
Juego simbólico	Crea figuras con bloques lógicos.			
	Separa bloques lógicos por colores.			
	Ordena los bloques según el tamaño.			
Juego de reglas	Escucha con mucha atención las reglas del juego.			
	Asume los roles encomendados durante el juego.			
	Respeto los espacios de juego de cada uno de sus compañeros.			

### FICHA TÉCNICA

<b>Autora</b>	Ericka Ariana Cárdenas Castillo
<b>Año</b>	Mayo 2022
<b>Duración</b>	1 día (50 minutos)
<b>Ámbito</b>	Aplicación en los niños de 3 años del aula rosada de la Institución Educativa "Jesús de la Divina Misericordia", tumbes.
<b>Codificación</b>	N= nunca (1) AV= a veces (2) S= siempre (3)
<b>Validez</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mgtr. Lucitania Consuelo Peña Cruz</li> <li>• Mgtr. Lady Shirley Minaya Becerra</li> <li>• Dra. Clarisa Ávila Gómez</li> </ul>
<b>calificación</b>	5-6-7 puntos (bajo nivel de adaptabilidad) 16-17-18-19 (alto nivel de adaptabilidad)
<b>Confiabilidad</b>	

## ANEXO 6: Instrumento ficha de observación

**Ficha de evaluación:** se utiliza con el objetivo de que los niños tengan un aprendizaje significativo.

**Aplicación:** Presencial

INSTRUMENTOS PARA APLICACIÓN DE LA MOTRICIDAD FINA				
Nombres y Apellidos: _____				
Edad: _____ Grado: _____ Hora: _____				
<i>Instrucciones: Este cuestionario será aplicado y supervisado por la docente de aula. Se deberá marcar con una "X", la respuesta que diga el niño.</i>				
N°	VARIABLE: JUEGOS LUDICOS	Respuesta		
		N	AV	S
	<b>Viso-manual</b>			
1	Pinta libremente respetando los márgenes			
2	Forma bolitas con plastilina			
3	Desenrosca la tapa de una botella			
4	Traza con un lápiz para llegar al final del laberinto			
	<b>Coordinación gestual</b>			
5	Hace gestos con el rostro			
6	Mueve su lengua			
7	Levanta las cejas			
8	Abre y cierra la boca			
	<b>Coordinación Facial</b>			
9	Hace gestos con su rostro			
10	Escucha y canta canciones acompañados de gestos			
11	Imita gestos en imágenes			
12	Frunce y levanta las cejas			
	<b>Coordinación fonética</b>			
13	Pronuncia las vocales			
14	Realiza los sonidos onomatopéyicos de los animales de su elección			
15	Menciona la primera vocal de cada imagen			

*Fuente: Elaboración propia, mayo 2022*

## VALORIZACION DE FICHA

VALORES	NUNCA	AVECES	SIEMPRE
ESCALA	1	2	3
CODIGO	N	AV	S

**TABLA DE PONDERACIÓN DE ITEMS DE LAS DIMENSIONES VARIABLE 2**

VARIABLE	NUNCA	AVECES	SIEMPRE
<b>Dimensión 1</b>			
1	1	2	3
2	1	2	3
3	1	2	3
4	1	2	3
<b>Dimensión 2</b>			
5	1	2	3
6	1	2	3
7	1	2	3
8	1	2	3
<b>Dimensión 3</b>			
9	1	2	3
10	1	2	3
11	1	2	3
12	1	2	3
<b>Dimensión 4</b>			
13	1	2	3
14	1	2	3
15	1	2	3
<b>TOTAL</b>			

## Anexo 7: Instrumento de recolección de datos

DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA VALORATIVA		
		N	AV	S
Viso-manual	Pinta libremente respetando los márgenes			
	Forma bolitas con plastilina			
	Enrosca y desenrosca la tapa de la botella			
	Traza con un lápiz para llegar al final del laberinto			
Coordinación gestual	Hace gestos con su rostro			
	Mueve su lengua			
	Levanta las cejas			
	Abre y cierra la boca			
Coordinación facial	Hace gestos con su rostro			
	Escucha y canta canciones acompañados de gestos			
	Imita gestos en imágenes			
	Frunce y levanta las cejas			
Coordinación fonética	Pronuncia las vocales			
	Realiza sonidos onomatopéyicos de los animales a su elección			
	Menciona la primera vocal de cada imagen			

**VARIABLE: MOTRICIDAD FINA**

## FICHA TÉCNICA

<b>Autor</b>	Ericka Ariana Cárdenas Castillo
<b>Año</b>	Mayo, 2022
<b>Duración</b>	50 minutos
<b>Ámbito</b>	Aplicación en los niños de 3 años del aula rosada de la Institución Educativa N°009 “Jesús de la Divina Misericordia”, tumbes.
<b>Codificación</b>	N= nunca (1) AV= a veces (2) S= siempre (3)
<b>Validez</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Mgtr. Lucitania Consuelo Peña Cruz</li><li>• Mgtr. Lady Shirley Minaya Becerra</li><li>• Dra. Clarisa Ávila Gómez</li></ul>
<b>calificación</b>	5-6-7 puntos (bajo nivel de adaptabilidad) 16-17-18-19 (alto nivel de adaptabilidad)
<b>Confiabilidad</b>	



### Anexo 08: Ficha de observación sobre juegos lúdicos

Ítems	Claridad de la redacción		Coherencia interna		Induce al error o sesgo en la pregunta		Lenguaje adecuado para el nivel del informante		Está relacionado directamente con la dimensión y variable		observaciones	
	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Debe eliminarse	Debe modificarse
1	X		X		X		X		X			
2	X		X		X		X		X			
3	X		X		X		X		X			
4	X		X		X		X		X			
5	X		X		X		X		X			
6	X		X		X		X		X			
7	X		X		X		X		X			
8	X		X		X		X		X			
9	X		X		X		X		X			
10	X		X		X		X		X			
11	X		X		X		X		X			
12	X		X		X		X		X			
13	X		X		X		X		X			
14	X		X		X		X		X			
15	X		X		X		X		X			
Aspectos Generales												
El instrumento contiene instrucciones claras y precisas para responder el cuestionario.											X	
Los ítems permiten el logro del objetivo de la investigación.											X	
Los ítems están distribuidos en forma lógica y secuencial (Van de lo más a lo más complejo)											X	

**Anexo 09: Ficha de observación sobre motricidad fina**

Ítems	Claridad de la redacción		Coherencia interna		Induce al error o sesgo en la pregunta		Lenguaje adecuado para el nivel del informante		Está relacionado directamente con la dimensión y variable		observaciones	
	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Debe eliminarse	Debe modificarse
1	X		X		X		X		X			
2	X		X		X		X		X			
3	X		X		X		X		X			
4	X		X		X		X		X			
5	X		X		X		X		X			
6	X		X		X		X		X			
7	X		X		X		X		X			
8	X		X		X		X		X			
9	X		X		X		X		X			
10	X		X		X		X		X			
11	X		X		X		X		X			
12	X		X		X		X		X			
13	X		X		X		X		X			
14	X		X		X		X		X			
15	X		X		X		X		X			
Aspectos Generales												
El instrumento contiene instrucciones claras y precisas para responder el cuestionario.											X	
Los ítems permiten el logro del objetivo de la investigación.											X	
Los ítems están distribuidos en forma lógica y secuencial (Van de lo más a lo más complejo)											X	

**Anexo 10: Validación de ficha de observación sobre juegos lúdicos**

Ítems	Claridad de la redacción		Coherencia interna		Induce al error o sesgo en la pregunta		Lenguaje adecuado para el nivel del informante		Está relacionado directamente con la dimensión y variable		observaciones	
	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Debe eliminarse	Debe modificarse
1	X		X		X		X		X			
2	X		X		X		X		X			
3	X		X		X		X		X			
4	X		X		X		X		X			
5	X		X		X		X		X			
6	X		X		X		X		X			
7	X		X		X		X		X			
8	X		X		X		X		X			
9	X		X		X		X		X			
10	X		X		X		X		X			
11	X		X		X		X		X			
12	X		X		X		X		X			

**Anexo 11: Validación de ficha de observación sobre motricidad fina**

Ítems	Claridad de la redacción		Coherencia interna		Induce al error o sesgo en la pregunta		Lenguaje adecuado para el nivel del informante		Está relacionado directamente con la dimensión y variable		observaciones	
	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Debe eliminarse	Debe modificarse
1	X		X		X		X		X			
2	X		X		X		X		X			
3	X		X		X		X		X			
4	X		X		X		X		X			
5	X		X		X		X		X			
6	X		X		X		X		X			
7	X		X		X		X		X			
8	X		X		X		X		X			
9	X		X		X		X		X			
10	X		X		X		X		X			
11	X		X		X		X		X			
12	X		X		X		X		X			
13	X		X		X		X		X			

### Anexo 12: Validación de ficha de observación sobre juegos lúdicos

Ítems	Claridad de la redacción		Coherencia interna		Induce al error o sesgo en la pregunta		Lenguaje adecuado para el nivel del informante		Está relacionado directamente con la dimensión y variable		observaciones	
	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Debe eliminarse	Debe modificarse
1	X		X		X		X		X			
2	X		X		X		X		X			
3	X		X		X		X		X			
4	X		X		X		X		X			
5	X		X		X		X		X			
6	X		X		X		X		X			
7	X		X		X		X		X			
8	X		X		X		X		X			
9	X		X		X		X		X			
10	X		X		X		X		X			
11	X		X		X		X		X			
12	X		X		X		X		X			
13	X		X		X		X		X			
14	X		X		X		X		X			
15	X		X		X		X		X			
Aspectos Generales												
El instrumento contiene instrucciones claras y precisas para responder el cuestionario.												
Los ítems permiten el logro del objetivo de la investigación.											X	
Los ítems están distribuidos en forma lógica y secuencial (Van de lo más a lo más complejo)											X	
El número de ítems es suficiente para recoger la información.											X	

### Anexo 13: Validación de ficha de observación sobre motricidad fina

Ítems	Claridad de la redacción		Coherencia interna		Induce al error o sesgo en la pregunta		Lenguaje adecuado para el nivel del informante		Está relacionado directamente con la dimensión y variable		observaciones	
	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Debe eliminarse	Debe modificarse
1	X		X		X		X		X			
2	X		X		X		X		X			
3	X		X		X		X		X			
4	X		X		X		X		X			
5	X		X		X		X		X			
6	X		X		X		X		X			
7	X		X		X		X		X			
8	X		X		X		X		X			
9	X		X		X		X		X			
10	X		X		X		X		X			
11	X		X		X		X		X			
12	X		X		X		X		X			
13	X		X		X		X		X			
14	X		X		X		X		X			
15	X		X		X		X		X			
<b>Aspectos Generales</b>												
El instrumento contiene instrucciones claras y precisas para responder el cuestionario.											X	
Los ítems permiten el logro del objetivo de la investigación.											X	
Los ítems están distribuidos en forma lógica y secuencial (Van de lo más a lo más complejo)											X	
El número de ítems es suficiente para recoger la información.											X	
En caso de ser negativa su respuesta, sugiera los ítems a añadir												
<b>VALIDEZ DEL INSTRUMENTO</b>												

## Anexo 14: Carta de aceptación

### CARTA DE ACEPTACIÓN

Estimada directora de la Institución Educativa N° 009 "Jesús de la Divina Misericordia

Por este medio informo lo siguiente, queremos invitar a usted y a su Institución a participar del proyecto de investigación titulado "Juegos lúdicos y la motricidad fina en niños de 3 años, Institución Educativa N° 009 "Jesús de la Divina Misericordia", Tumbes, 2022", a cargo del investigador DR. Elber Lino Moran Coronado, docente de la Universidad Nacional de Tumbes.

Yo... BETTY MAYBELLIN TINOCO CAMPAÑA, directora de la Institución Educativa N° 009 "Jesús de la Divina Misericordia", me dirijo a usted en oportunidad de aceptar a Ericka Ariana Cardenas Castillo estudiante de la Universidad Nacional de Tumbes de la carrera de Educación Inicial para realizar su trabajo de investigación en esta Institución a partir del mes de... SEPTIEMBRE y por un periodo aproximado de 4 meses contiguos de acuerdo con el desarrollo del curso de proyecto de tesis.

Por lo consiguiente acepto participar en este proyecto y autorizo a mi Institución Educativa a participar si es lo que desea la estudiante Ericka Ariana Cardenas Castillo, identificada con el código universitario 140049172.

Firma y Huella digital



 **INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 009 JESÚS DE LA DIVINA MISERICORDIA**  
*Betty Tinoco*  
Prof. Betty M. Tinoco Campaña  
SUB DIRECTORA

Atentamente

## CARTA DE ACEPTACIÓN

Yo, OSCAR A. REECIADO RODRIGUEZ, identificado con DNI N° 41349603 y con domicilio en Av. SAN JOSÉ 9/2 Distrito de TUMBES, en calidad de madre/padre/apoderado del estudiante MIA ISABEL REECIADO FALLA, quien está inscrito en el sistema escolarizado de la Institución Educativa N°009 "Jesús de la Divina Misericordia" Tumbes, otorgo mi consentimiento la participación de mi menor hijo (a) en las actividades que se han de realizar, beneficiando de manera positiva el proyecto de investigación organizado por Ericka Ariana Cardenas Castillo, estudiante de la Universidad Nacional de Tumbes de la Escuela de Educación Inicial.

Firma y Huella digital





## CARTA DE ACEPTACIÓN

Yo, Sandy Risca Seminario, identificado con DNI N° 47988622 y con domicilio en Francisca Navas 14530 Distrito de Tumbes, en calidad de madre/padre/apoderado del estudiante Mikela, quien está inscrito en el sistema escolarizado de la Institución Educativa N°009 "Jesús de la Divina Misericordia" Tumbes, otorgo mi consentimiento la participación de mi menor hijo (a) en las actividades que se han de realizar, beneficiando de manera positiva el proyecto de investigación organizado por Ericka Ariana Cardenas Castillo, estudiante de la Universidad Nacional de Tumbes de la Escuela de Educación Inicial.

Firma y Huella digital

A handwritten signature in black ink, appearing to be the initials 'SR'.

## CARTA DE ACEPTACIÓN

Yo, Maryury Arocelly Garay Morán, identificado con DNI N° 42389401 y con domicilio en Jr. Ancash # 124 Distrito de Tumbes, en calidad de madre/padre/apoderado del estudiante Hannah Xiomara Luna Garay, quien está inscrito en el sistema escolarizado de la Institución Educativa N°009 "Jesús de la Divina Misericordia" Tumbes, otorgo mi consentimiento la participación de mi menor hijo (a) en las actividades que se han de realizar, beneficiando de manera positiva el proyecto de investigación organizado por Ericka Ariana Cardenas Castillo, estudiante de la Universidad Nacional de Tumbes de la Escuela de Educación Inicial.

Firma y Huella digital



*Maryury A. Garay Morán*

## CARTA DE ACEPTACIÓN

Yo, Johana Olaya Cordova....., identificado con DNI N° 46501816 y con domicilio en Jr. Andres B. Caseres: Distrito de TUMBES....., en calidad de madre/padre/apoderado del estudiante Narel Barreto Olaya....., quien está inscrito en el sistema escolarizado de la Institución Educativa N°009 "Jesús de la Divina Misericordia" Tumbes, otorgo mi consentimiento la participación de mi menor hijo (a) en las actividades que se han de realizar, beneficiando de manera positiva el proyecto de investigación organizado por Ericka Ariana Cardenas Castillo, estudiante de la Universidad Nacional de Tumbes de la Escuela de Educación Inicial.

Firma y Huella digital





Anexo 15







