

**UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO
BENEDICTO XVI**

FACULTAD DE HUMANIDADES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL



**JUEGO LÚDICO Y EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA
EN ESTUDIANTES DE INSTITUCIONES EDUCATIVAS DEL NIVEL
INICIAL, SULLANA – PIURA, 2021**

**TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE
LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL**

AUTORAS

Br. Liseth Karito Lizano Umbo
Br. Rosa Karina Reyes De Chavez

ASESOR

Dr. Hector Israel Velasquez Cueva
<http://orcid.org/0000-0002-4953-3452>

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN
Educación y responsabilidad social

TRUJILLO, PERÚ

2023

TURNITIN

rrhyh54y

INFORME DE ORIGINALIDAD

9%

INDICE DE SIMILITUD

10%

FUENTES DE INTERNET

2%

PUBLICACIONES

7%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1

repositorio.uladech.edu.pe

Fuente de Internet

4%

2

repositorio.uct.edu.pe

Fuente de Internet

2%

3

repositorio.une.edu.pe

Fuente de Internet

1%

4

repositorio.unprg.edu.pe

Fuente de Internet

1%

5

Submitted to Universidad Catolica de Trujillo

Trabajo del estudiante

1%

Excluir citas

Apagado

Excluir coincidencias < 1%

Excluir bibliografía

Apagado

AUTORIDADES UNIVERSITARIAS

Excmo. Mons. Hector Miguel Cabrejos Vidarte, O.F.M

Arzobispo Metropolitano de Trujillo

Fundador y Gran Canciller

Dr. Luis Orlando Miranda Diaz

Rector de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI

Dra. Mariana Geraldine Silva Balarezo

Vicerrectora Académica

Dra. Mariana Geraldine Silva Balarezo

Decana de la Facultad de Humanidades

Dr. Ena Cecilia Obando Peralta

Vicerrector Académico (e) de Investigación

Dra. Teresa Sofia Reategui Marin

Secretaria General

CONFORMIDAD DE ASESOR

Yo, Dr. Hector Israel Velasquez Cueva, con DNI.70112728, asesor de la tesis de licenciatura titulada: “Juego lúdico y el desarrollo de la motricidad fina en estudiantes de instituciones educativas del nivel inicial, Sullana- Piura, 2021”, presentada por las bachilleres Liseth Karito Lizano Umbo con DNI. 46936192 y Rosa Karina Reyes De Chavez con DNI. 02839468; informo lo siguiente:

En cumplimiento de las normas establecidas en el Reglamento de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI, en mi calidad de asesor, me permito conceptuar que la tesis reúne los requisitos técnicos, metodológicos y científicos de investigación exigidos por la universidad.

Por lo tanto, el presente trabajo de investigación está en condiciones para su presentación y defensa ante un jurado.

Trujillo, 11 de octubre del 2023.



.....
Dr. Héctor Israel Velásquez Cueva

Asesor

DEDICATORIA

A mis hijos y a mis padres que me brindaron su comprensión y su fortaleza durante el desarrollo de mi carrera profesional.

Liseth Karito Lizano Umbo

A mi familia que en todo momento me demostraron su apoyo en el desarrollo de mis estudios profesionales.

Rosa Karina Reyes De Chávez

AGRADECIMIENTO

A nuestro Padre Celestial, por habernos brindado esta oportunidad de desarrollar nuestros estudios universitarios de la carrera profesional de Educación Inicial.

A las instituciones educativas del nivel inicial de la ciudad de Sullana, por habernos brindado todo su apoyo y consideración para realizar nuestra investigación.

Al Dr. Hector Israel Velasquez Cueva, por habernos brindado el soporte necesario para realizar la presente investigación.

Muchas gracias.

Liseth Karito Lizano Umbo

Rosa Karina Reyes De Chavez

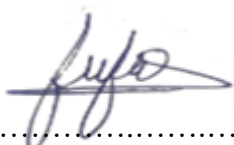
DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD

Nosotras, Liseth Karito Lizano Umbo con DNI. 46936192 y Rosa Karina Reyes De Chavez con DNI. 02839468, bachilleres en Educación Inicial de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI, damos fe que hemos seguido rigurosamente los procedimientos académicos y administrativos emanados por la Facultad de Humanidades, para la elaboración y sustentación de la investigación titulada: “Juego lúdico y el desarrollo de la motricidad fina en estudiantes de instituciones educativas del nivel inicial, Sullana- Piura, 2021”, el cual consta de un total de 102 páginas.

Dejamos constancia de la originalidad y autenticidad de la mencionada investigación y declaramos bajo juramento en razón a los requerimientos éticos, que el contenido de dicho documento, corresponde a nuestra autoría respecto a redacción, organización, metodología y diagramación. Asimismo, garantizamos que los fundamentos teóricos están respaldados por el referencial bibliográfico, asumiendo un mínimo porcentaje de omisión involuntaria respecto al tratamiento de cita de autores, lo cual es de nuestra entera responsabilidad.

Se declara también que el porcentaje de similitud o coincidencia es del 9%, estándar permitido por el Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad Católica de Trujillo.

Las autoras.



.....
Liseth Karito Lizano Umbo
DNI. 46936192



.....
Rosa Karina Reyes De Chavez
DNI. 02839468

ÍNDICE

TURNITIN	ii
CONFORMIDAD DE ASESOR.....	iv
DEDICATORIA.....	v
AGRADECIMIENTO.....	vi
DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD.....	vii
ÍNDICE.....	viii
ÍNDICE DE TABLAS.....	x
ÍNDICE DE FIGURAS	xi
RESUMEN.....	xii
ABSTRACT	xiii
I. INTRODUCCIÓN.....	14
1.1 Planteamiento del problema.....	14
1.2 Formulación del problema.....	16
Problema general.....	16
Problemas específicos.....	16
1.3 Formulación de objetivos.....	16
Objetivo general.....	16
Objetivos específicos.....	16
1.4 Justificación de la investigación.....	17
1.5 Antecedentes de la investigación.....	18
Antecedentes internacionales.....	18
Antecedentes nacionales.....	20
Antecedentes locales.....	21
1.6 Bases teórico científicas.....	24
Juego lúdico.....	24
Motricidad fina.....	27
1.7 Definición de términos básicos.....	32
Institución educativa.....	32
Educación inicial.....	32
Motricidad Fina.....	33

Juego lúdico.	33
1.8 Formulación de hipótesis.	34
Hipótesis general.	34
Hipótesis específicas.	34
1.9 Operacionalización de variables.....	34
II. METODOLOGÍA.	37
2.1 Objeto de estudio.....	37
Tipo de investigación.	37
Diseño de investigación.	37
Población, muestra y muestreo.	38
2.2 Instrumentos, técnicas y equipos de laboratorio de recojo de datos.	40
Técnicas de recolección de datos.	40
Instrumentos de recolección de datos.....	40
2.3 Análisis de la información.	41
2.4 Aspectos éticos en investigación.....	41
III. RESULTADOS.....	43
3.1 Presentación y análisis de resultados.	43
3.2 Pruebas de hipótesis.	45
IV. DISCUSIÓN.	49
VI. RECOMENDACIONES.....	55
VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	57
ANEXOS.....	66
Anexo 1: Instrumentos de recolección de la información.	66
Anexo 2: Consentimiento informado.	70
Anexo 3: Matriz de categorías y subcategorías.	101

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	<i>Población</i>	38
Tabla 2	<i>Muestra</i>	39
Tabla 3	<i>El juego lúdico en estudiantes de instituciones educativas del nivel inicial, Sullana- Piura, 2021.</i>	43
Tabla 4	<i>La motricidad fina en estudiantes de instituciones educativas del nivel inicial, Sullana- Piura, 2021.</i>	44
Tabla 5	<i>Relación entre el juego lúdico y el desarrollo de la motricidad fina, en estudiantes de instituciones educativas del nivel inicial, Sullana- Piura, 2021.</i>	45
Tabla 6	<i>Relación entre el juego lúdico y la coordinación viso manual, en estudiantes de instituciones educativas del nivel inicial, Sullana- Piura, 2021.</i>	46
Tabla 7	<i>Relación entre el juego lúdico y la coordinación fonética, en estudiantes de instituciones educativas del nivel inicial, Sullana- Piura, 2021.</i>	46
Tabla 8	<i>Relación entre el juego lúdico y la coordinación gestual, en estudiantes de instituciones educativas del nivel inicial, Sullana- Piura, 2021.</i>	47
Tabla 9	<i>Relación entre el juego lúdico y la coordinación facial, en estudiantes de instituciones educativas del nivel inicial, Sullana- Piura, 2021.</i>	48

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 El juego lúdico en estudiantes de instituciones educativas del nivel inicial, Sullana-Piura, 2021.....	43
Figura 2 La motricidad fina, en estudiantes de instituciones educativas del nivel inicial, Sullana- Piura, 2021.	44

RESUMEN

La presente investigación titulada “Juego lúdico y el desarrollo de la motricidad fina, en estudiantes de instituciones educativas del nivel inicial, Sullana- Piura, 2021”, tuvo como objetivo general determinar la relación entre el juego lúdico y la motricidad fina, en estudiantes de instituciones educativas del nivel inicial, Sullana- Piura, 2021. El tipo de investigación, según su finalidad, es de tipo básica; y según el alcance, la investigación realizada es descriptiva- correlacional. La población está conformada por 448 estudiantes del nivel inicial de cuatro instituciones educativas, de la ciudad de Sullana; y la muestra está conformada por 369 estudiantes de instituciones educativas del nivel inicial, de la ciudad de Sullana. La técnica de recolección de datos que se utilizó fue la técnica de la observación, y como instrumentos de recolección de datos, se utilizó la lista de cotejo. Esta investigación permitió determinar la relación entre el juego lúdico y el desarrollo de la motricidad fina, en estudiantes de instituciones educativas del nivel inicial, Sullana- Piura, 2021; en donde el número de similitud está en 0,877 que nos indica que existe una relación directa significativa, y la significación bilateral es de 0,000, la misma que es menor que 0,05; por consiguiente, se rechaza la hipótesis negativa (H_0) y se acepta la hipótesis de investigación (H_i) con una significancia del 5% y un valor de confianza del 95%. Se determina que hay una correspondencia demostrativa entre juego lúdico y la motricidad fina.

Palabras clave: Juego lúdico, motricidad fina, institución educativa

ABSTRACT

The present investigation entitled "Playful game and the development of fine motor skills, in students of educational institutions of the initial level, Sullana-Piura, 2021", had as a general objective to determine the relationship between the playful game and fine motor skills, in students of educational institutions of the initial level, Sullana-Piura, 2021. The type of research, according to its purpose, is basic; and according to the scope, the research carried out is descriptive-correlational. The population is made up of 448 students from the initial level of 139 educational institutions, from the city of Sullana; and the sample is made up of 369 students from educational institutions of the initial level, from the city of Sullana. The data collection technique used was the observation technique, and as data collection instruments, the checklist was used. This research allowed us to determine the relationship between the playful game and the development of fine motor skills, in students of educational institutions of the initial level, Sullana-Piura, 2021; where the similarity number is 0.877, which indicates that there is a significant direct relationship, and the bilateral significance is 0.000, which is less than 0.05; therefore, the negative hypothesis (Ho) is rejected and the research hypothesis (Hi) is accepted with a significance of 5% and a trust value of 95%. It is determined that there is a demonstrative correspondence between playful play and fine motor skills.

Keywords: playful game, fine motor skills, educational institution

I. INTRODUCCIÓN

1.1 Planteamiento del problema.

En la actualidad coexisten muchas instituciones educativas que no cuentan con ambientes que se encuentren adecuadamente organizados, constituyéndose en una dificultad para los infantes al momento de realizar sus actividades; así mismo existen docentes que no le dan énfasis a la relevancia de los juegos lúdicos en relación con la motricidad fina, ocasionando que el desarrollo del niño en esta etapa de su vida sea un poco lento, provocando dependencia al momento de realizar sus actividades.

A nivel mundial, la problemática que tienen las instituciones de índole educativo del nivel inicial respecto a la relevancia de los juegos lúdicos en el fortalecimiento de la motricidad fina de los niños y niñas; surge principalmente por la ausencia de estrategias para la aplicación de juegos, lo que está produciendo que exista una disminución de los conocimientos cognitivos en los estudiantes. Otro punto que se ha identificado es la falta y participación de los padres con las instituciones educativas en donde sus hijos estudian, la misma que se ve reflejada en la falta de motivación y las habilidades de los estudiantes al momento de realizar sus actividades académicas, afectando sus rendimientos y aprendizajes, plasmados en sus reportes de calificaciones. Según la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO) considera que un 50% de niños y niñas a nivel mundial presentan dificultades en el desarrollo de su motricidad fina, por lo que resulta urgente la atención con estrategias mediante el juego siendo efectivas para mejorar esta situación.

Según La Academia Americana de Pediatras (AAP), refiere que: “Los padres de familia y los médicos deben promover y aumentar las oportunidades de juego de los niños, porque creen que el juego, por encima de todas las demás actividades, es esencial para que los niños logren sus objetivos sociales, emocionales e intelectuales en la vida, adaptándose a diferentes condiciones”. A nivel de América Latina los resultados no son muy favorables en cuanto al desarrollo de la motricidad fina en los niños y las niñas, ya que según la AAP existe 70% de niños y niñas que presentan dificultades, mientras que en el Perú existe un 65% de niños y niñas con dificultades de motricidad fina.

A nivel nacional las sesiones de aprendizaje en gran parte son descriptivos, dominantes con poco interés en los juegos lúdicos, los útiles escolares que van a emplear en clase el profesor laboran en forma conservadora, el infante percibe, recibe, comunica,

estudia, sin beneficio a desarrollar sus habilidades y destrezas. Según el Ministerio de Educación MINEDU (2019), refiere que: “Es de vital importancia que los padres de familia y docentes prioricen las actividades lúdicas en la formación de los infantes para el fortalecimiento de una mejor educación, en donde se promueva mejores aprendizajes a través del desarrollo de estrategias productivas de mejora de la motricidad fina”.

Según Huamán (2016) y Fonseca (2017), las instituciones educativas carecen de la práctica de los juegos lúdicos, los padres de familia y docentes actúan equivocadamente al pensar que pierden tiempo y que el aprendizaje obtenido no es importante, esta causa produce desmotivación, en los aprendizajes de los infantes en la etapa preescolar, y es mediante los juegos lúdicos donde el niño desarrolla sus habilidades y destreza. Las instituciones Educativas del Perú en el nivel inicial, inician su etapa escolar, uno de los problemas que presentan es la motricidad fina los infantes no prestan la atención necesaria para desarrollar la coordinación en los movimientos motrices.

A nivel regional, se logra determinar que existen muchas carencias con respecto a las estrategias utilizadas con el fin de atender la motricidad fina en el desarrollo de los niños y las niñas de la región. Es muy notorio que existen más dificultades en las zonas de la serranía piurana, como son las zonas de las provincias de Ayabaca, Morropón y Huancabamba.

A nivel local se ha logrado identificar que aún falta muchas brechas por atender en cuanto a estrategias pedagógicas se trata para el favorecimiento de la motricidad fina de los estudiantes del nivel inicial. En ese sentido resulta importante la capacidad e innovación de los docentes para promover el fortalecimiento óptimo de la motricidad fina en los estudiantes. La UGEL Sullana, al respecto promueve constantemente a través de capacitaciones y talleres, la importancia de las estrategias pedagógicas para el progreso óptimo de la motricidad fina en los estudiantes del nivel inicial. Resulta importante resaltar las constantes visitas a los centros educativos con el propósito de verificar la aplicación de estrategias en beneficio de los estudiantes.

En las instituciones educativas clasificadas como de nivel inicial, de la ciudad de Sullana, los juegos lúdicos son una alternativa poco practicada por los docentes identificando que la causa principal del poco progreso de la motricidad fina es la utilización de estrategias poco efectivas. Es por ello que, con el propósito de descubrir el talento y facilidad en el desenvolvimiento de los estudiantes, se propone a los juegos

lúdicos como una buena estrategia para brindar alternativas efectivas de solución a la problemática que se ha identificado en los infantes.

La propuesta planteada va a permitir una mejor interacción de los infantes, a través del juego, de una forma libre y sana, fortaleciendo su comunicación, así mismo permite que analicen y prefieran la enseñanza que se produce producto de la interacción con sus compañeros de estudios.

1.2 Formulación del problema.

Problema general.

¿Cuál es la relación entre el juego lúdico y el desarrollo de la motricidad fina, en estudiantes de instituciones educativas del nivel inicial, Sullana- Piura, 2021?

Problemas específicos.

¿Cuál es la relación del juego lúdico y la dimensión coordinación viso manual de la motricidad fina, en estudiantes de instituciones educativas del nivel inicial, Sullana- Piura, 2021?

¿Cuál es la relación del juego lúdico y la dimensión coordinación fonética de la motricidad fina, en estudiantes de instituciones educativas del nivel inicial, Sullana- Piura, 2021?

¿Cuál es la relación del juego lúdico y la dimensión coordinación gestual de la motricidad fina, en estudiantes de instituciones educativas del nivel inicial, Sullana- Piura, 2021?

¿Cuál es la relación del juego lúdico y la dimensión coordinación facial de la motricidad fina, en estudiantes de instituciones educativas del nivel inicial, Sullana- Piura, 2021?

1.3 Formulación de objetivos.

Objetivo general.

Determinar la relación entre el juego lúdico y la motricidad fina, en estudiantes de instituciones educativas del nivel inicial, Sullana- Piura, 2021.

Objetivos específicos.

Determinar la relación entre el juego lúdico y la dimensión coordinación viso manual de la motricidad fina, en estudiantes de instituciones educativas del nivel inicial, Sullana- Piura, 2021.

Determinar la relación entre el juego lúdico y la dimensión coordinación fonética de la motricidad fina, en estudiantes de instituciones educativas del nivel inicial, Sullana-Piura, 2021.

Determinar la relación entre el juego lúdico y la dimensión coordinación gestual de la motricidad fina, en estudiantes de instituciones educativas del nivel inicial, Sullana-Piura, 2021.

Determinar la relación entre el juego lúdico y la dimensión coordinación facial de la motricidad fina, en estudiantes de instituciones educativas del nivel inicial, Sullana-Piura, 2021.

1.4 Justificación de la investigación.

Este estudio se realizó con el propósito de promover la estrategia de los juegos lúdicos en el desarrollo de las habilidades de motricidad de estudiantes del nivel inicial, así mismo con la práctica de estos juegos lúdicos se fomenta el desarrollo físico en los infantes del nivel inicial, de las instituciones educativas de la ciudad de Sullana – Piura, 2021. La práctica de esta estrategia del juego lúdico fortalece los aprendizajes que se brindan a los estudiantes de este nivel, logrando resultados favorables en su rendimiento.

Justificación teórica.

Este estudio se realizó con la finalidad de perfeccionar el desarrollo de las habilidades de motricidad en los infantes del nivel inicial de las instituciones educativas, a través de la aplicación de la estrategia de los juegos lúdicos.

Justificación práctica.

Este estudio también se realizó para mejorar la aplicación de la estrategia de los juegos lúdicos en los infantes de cinco años del nivel inicial, fortaleciendo su contribución en el desarrollo de las habilidades de motricidad como estrategia educativa, ya que constituye una herramienta imprescindible en la educación inicial, permitiendo al docente desarrollar técnicas educativas utilizando las actividades lúdicas, en donde el infante pueda manifestar su personalidad.

Justificación social.

Esta investigación se realizó para mejorar las habilidades de motricidad, a fin de fomentar un buen desarrollo en los infantes, garantizando un futuro de ciudadanos capaces de aportar al fortalecimiento y crecimiento de una sociedad honesta, justa y responsable.

Justificación metodológica.

Este estudio se realizó de acuerdo a la metodología planteada a desarrollar con estudiantes de instituciones educativas del nivel inicial, Sullana- Piura, 2021.

1.5 Antecedentes de la investigación.

Antecedentes internacionales.

Izquierdo (2021), en su estudio titulado: “Las artes plásticas como estrategia para desarrollar la motricidad fina en los niños de inicial del centro de educación inicial Pío Jaramillo Alvarado de la ciudad de Loja, período lectivo 2019-2020”; posee como objetivo planteado desarrollar la relación entre las dos variables artes plásticas y motricidad fina. Tiene un enfoque cuantitativo; el diseño es preexperimental; el procedimiento usado es analítico-sintético, inductivo, deductivo, científico, estadístico-descriptivo. Tuvo 58 personas como población total y, 17 niños y 3 docentes del Subnivel Inicial II conformaron la muestra. La encuesta fue el instrumento que se aplicó y estuvo dirigida a las docentes, asimismo se usó el test Dexterímetro de Goodard. Los resultados que se obtuvieron nos indicaron que el 41% de los niños demuestran tener un nivel satisfactorio del progreso de la motricidad fina; asimismo indican que el 29% de los niños tienen un nivel bueno; mientras que el 24% de niños demuestran tener un nivel malo y el 6% demuestran tener un nivel muy bueno. Al implementar la alternativa planteada, los resultados muestran que el 53% de los niños han mejorado a bueno; el 35% de los niños en un nivel muy bueno y el 12% de los niños en nivel alto de progreso de la motricidad fina. En ese sentido, se determina que la utilización de las artes plásticas como estrategia producen un impacto positivo y satisfactorio en el desarrollo de las habilidades de motricidad fina, siendo más conscientes de que deben adoptarse desde edades tempranas para mejorar las destrezas y habilidades respecto a la lectura y escritura de los niños.

Morocho (2021), en su investigación: “Estrategias lúdicas para mejorar la motricidad fina a través del ambiente de construcción en niños y niñas de inicial II de 4 a 5 años en el centro de educación inicial ciudad de Cuenca, año lectivo 2019- 2020”; tuvo como objetivo mejorar la relación de las variables a estudiar. Se empleó el procedimiento analítico- sintético; la herramienta empleada fue la encuesta y la entrevista; es de enfoque cuantitativo y cualitativo. Concluye que, el progreso de la motricidad fina en

los niños, mejora el desenvolvimiento de sus habilidades, logrando promover su autonomía.

Álvarez (2020), en su investigación denominada: “Estimulación de las habilidades motrices finas, mediante el uso de materiales didácticos en niños y niñas de 4 y 5 años del grado transición de la Institución Educativa INEM Lorenzo María Ileras de la ciudad de Montería- Colombia, año 2020”; tiene como objetivo que los infantes logren mejorar los trazos, su enfoque cualitativo. La técnica utilizada es la entrevista. Concluye que, aunque conscientes de los problemas que afrontan los niños y niñas, aún no han elaborado un plan estratégico con una orientación para resolverlos, pero están listos para tomar medidas para combatir esta dificultad a través de la implementación de proyectos, los mismos que deben estar orientados al desarrollo de actividades en aula, asimismo, surge la necesidad de acompañar a los niños, adultos y educadores en el desarrollo de actividades lúdicas para el fortalecimiento de la habilidad motriz fina.

Cango (2019), en su estudio denominado: “La actividad lúdica para potenciar el desarrollo de la motricidad fina de los niños de 4 a 5 años, paralelo B de la escuela de educación básica Vicente bastidas reinoso” de la ciudad de Loja, periodo 2017- 2018”; tuvo como objetivo relacionar las variables. En este estudio se empleó los siguientes métodos: método científico, método descriptivo, método inductivo, método deductivo, análisis-síntesis y método estadístico. Las técnicas que se usaron fueron: entrevista a la docente y, el Test de Goodard que se aplicó a los estudiantes. La población estuvo comprendida por: una docente y un total de diecisiete niños de cuatro a cinco años de edad. A través de la utilización del Test, los resultados fueron: el 58,82% para un nivel de motricidad fina regular; el 17,65% para un nivel deficiente, mostrando problemas en los movimientos manuales y, el 23,53% para un nivel bueno. Se utilizó una guía de actividades lúdicas, la misma que se validó de manera positiva con el post-test, evidenciando cambios notorios, donde el 23,53% demuestra un nivel muy eficiente; el 64,71% demuestra un nivel bueno y el 11,76% demuestra un nivel regular. Se puede confirmar que los niños tienen mejorías en su motricidad fina, ya que obtuvieron niveles de muy bueno, de bueno y de regular; a diferencia del pretest, en donde obtuvieron niveles de bueno, regular y deficientes. Se puede concluir que las actividades lúdicas aplicadas permiten un desarrollo favorable de la motricidad fina, en muchos aspectos.

Antecedentes nacionales.

Vilela (2020), en su investigación denominada: “Actividades lúdicas para fortalecer la motricidad fina en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa N° 047 “Tacural”, San Juan de la Virgen, Tumbes, 2018”; indica que el objetivo es: “Fortalecer la motricidad fina, aplicando un programa de actividades lúdicas adecuadas, en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa N° 047 “Tacural”, San Juan de la Virgen, Tumbes, 2018”. Para obtener los datos necesarios, se empleó un cuestionario, el mismo que se elaboró y adaptó a la realidad de la Institución Educativa. La autora elaboró su propio instrumento de evaluación, el mismo que estuvo orientada al desarrollo del programa de actividades lúdicas confirmado, si influyen de manera significativa en la mejora de la motricidad fina. Esta investigación tiene un enfoque cuantitativo experimental, el mismo que es de carácter descriptivo. La presente investigación permite identificar las variables de estudio: “Actividades lúdicas” y “motricidad fina” en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa N° 047 “Tacural”, San Juan de la Virgen, Tumbes, 2018. A una muestra de 15 estudiantes se le aplicó el cuestionario; dicha muestra del aula fue elegida a través del muestreo incidental y; para el análisis de los resultados obtenidos se utilizó el método estadístico T de Student. La investigadora concluye que el programa sobre las actividades lúdicas permite fortalecer la motricidad facial en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa N 047 Tacural, San Juan de la Virgen, Tumbes, 2018.

Bautista y Ochoa (2018), en su investigación denominada: “Actividades lúdicas para la mejora de las habilidades motrices finas en niños y niñas de 3 y 4 años de la I.E.P “Cyberkids” Ayacucho, 2018”; indican que el enfoque de investigación es cuantitativo, pre experimental; con una población y muestra de 10 infantes de tres años y veinte infantes de 4 años; el instrumento empleado fue la ficha de observación (pre test y post test), permitiendo el correspondiente registro de los datos. Los autores concluyen que las actividades de orden lúdico deben tenerse en cuenta como una fundamental estrategia, ya que constituyen las bases necesarias y de beneficio para los infantes de 3 y 4 años del nivel inicial, permitiendo y mejorando el desarrollo de múltiples áreas de evolución en especial la motricidad fina; los mismos que se comprobaron con los resultados obtenidos en la prueba de post test.

Lupu (2018), en su investigación titulada: “Juegos lúdicos, basados en el enfoque significativo, utilizando material concreto, mejora el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 5 años de la institución educativa N° 206 “Fe Y Alegría” de la Villa de Uña de Gato, región Tumbes, 2018”, indica que su estudio es cuantitativo, explicativo preexperimental. Se concluye que, en su mayoría, los estudiantes se ubican en el nivel de calificación “A” (logro previsto) de desarrollo de los aprendizajes del nivel de Educación Básica Regular correspondiente al Diseño Curricular Nacional, de la motricidad fina en la dimensión viso manual, dimensión facial, dimensión gestual y dimensión fonética.

Onque (2018), en su investigación denominada: “Programa de técnicas gráfico plásticas basadas en el enfoque significativo utilizando el material concreto en la mejora del desarrollo de la motricidad fina en niños de cinco años de la institución educativa particular nuevo Perú del distrito de Juliaca, provincia de San Román, región Puno, año 2016”; tuvo como objetivo establecer la relación que existe entre las variables. Se realizó un programa de técnicas gráfico plásticas, obteniéndose un resultado que fue, del total de 29 Alumnos, 14 estudiantes que significan el 48,27% se ubican en el nivel de logro esperado y 12 alumnos que significan el 41.38% se ubican en proceso y 3 alumnos que significan el 10.34% se ubican en el nivel de inicio. Se concluye que, en relación al desarrollo de la motricidad fina, de los 29 estudiantes, 22 que significan el 75,86% se ubican en el nivel inicio, 6 estudiantes que representan el 20.69% se ubican en el nivel proceso y 1 estudiante que representa el 3,45% se ubica en el grado de logro esperado. Con los resultados obtenidos se afirma que la utilización de esta estrategia didáctica ha permitido lograr considerables mejoras; en ese sentido, se afirma que las técnicas de grafo plásticas mejoran y promueven el fortalecimiento de la motricidad fina de niños y niñas de cinco años.

Antecedentes locales.

Castillo (2022), en su investigación titulada: “Juegos motores para mejorar la motricidad fina en niños de inicial de una institución educativa, Somate Alto, Sullana, 2022”; tuvo como objetivo general establecer si los juegos contribuyen a la mejora de la motricidad fina en niños de inicial de una Institución Educativa Somate Alto Sullana, 2022. Se utilizó como metodología al diseño experimental con un nivel preexperimental,

dentro de un enfoque cuantitativo, cuyo tipo es aplicada y de nivel longitudinal y corte explicativo. La muestra que se utilizó fue de 14 estudiantes del nivel inicial, aplicándoles una ficha de observación para el recojo de la información sobre la motricidad fina, también se realizó un programa sobre juegos motores. Los resultados mostraron que los juegos motores aportan mejoras significativas a la coordinación viso-manual en niños del nivel inicial, respaldado con un nivel de significancia de 0,003 menor al 5%. Asimismo, la utilización de los juegos motores si aportan de manera significativa al desarrollo de la motricidad fonética de niños del nivel inicial, con una significancia de 0,009 menor al 5%. Del mismo modo, con una significancia igual a 0,000 menor al 5%, se determina que los juegos motores si aportan de manera significativa al desarrollo de la motricidad facial en niños del nivel inicial. Por último, los juegos motores si aportan de manera significativa al desarrollo de la motricidad gestual en niños del nivel inicial, al indicarse estadísticamente que la significancia es igual a 0,003 menor al 5%. Se concluyó que los juegos motores si aportan de manera significativa al desarrollo de la motricidad fina en niños del nivel inicial, al obtener un valor de significancia de 0,008 menor al 5%.

Sandoval (2022), en su tesis denominada: “Juegos Tradicionales para desarrollar Habilidades Motrices Básicas en estudiantes de una Institución Educativa de Inicial, Sullana – 2022”; estableció como fin el desarrollo de habilidades motrices de orden básico en estudiantes de una institución educativa, Sullana – Perú, 2022, utilizando un programa sobre la base los juegos tradicionales. Esta investigación pertenece a un diseño pre experimental con corte de pre y post prueba. La población fue de 23 estudiantes. La herramienta de medición utilizada fue una escala Valorativa para las habilidades motrices de orden básico; instrumento que tuvo una confiabilidad alta con 0.870 de valor. Asimismo, para procesar todos los datos se usó la prueba no paramétrica de los rangos con signo de Wilcoxon para todas las muestras relacionadas. Se pudo determinar que el programa basado en juegos de corte tradicional propició cambios importantes en el aspecto de la conducta de los estudiantes respecto a sus habilidades motrices de orden básico, comprobado a través de la prueba de rangos con signo de Wilcoxon.

Espinoza (2021), en su tesis denominada: “El juego lúdico, como estrategia para desarrollar habilidades matemáticas en los niños de inicial de 5 años en la I.E Crayolitas,

Escuela Emprendedora, Mallaritos - Sullana, año 2020”. El objetivo fue determinar cómo es que el juego de orden lúdico fortalece el desarrollo de las habilidades sobre matemáticas en los niños de 5 años, de la I.E. “Crayolitas” Escuela emprendedora, Mallaritos Sullana – 2020. Se utilizó como metodología de estudio al tipo cuantitativa, descriptiva y pre experimental, usando también un pre test y post test aplicado al grupo de 10 niños de 5 años que representan la muestra de estudio, los mismos que fueron seleccionados a través del método no probabilística. La técnica tomada en cuenta fue la observación y como instrumento se tuvo en cuenta a la lista de cotejo. A través de la comparación de resultados se puede indicar que el grado de inicio decreció de un 50% a un 0%, en el grado proceso decreció de un 50% a un 10% y el grado de logro creció de un 0% a un 90%. Por lo cual, se estableció que hay una diferencia de corte significativo entre el logro de aprendizaje resultante en el pre test con el logro del post test; los estudiantes demostraron tener un logro fortalecido de aprendizaje en sus habilidades sobre matemáticas, posterior a la aplicación de los juegos lúdicos.

Calle y Viera (2019), en su investigación titulada: “Uso de estrategias lúdicas en el aprendizaje de la matemática, en los alumnos de 2° grado de la Institución Educativa Señor de la Divina Misericordia, Sullana-Piura, 2019”; tuvo como objetivo determinar la relación de las variables en su investigación. Se empleó el programa piloto en 6 sesiones a los 26 alumnos; los resultados se dieron en los tres grados inicio, proceso y logro previsto; se les hizo un pretest en el área de matemática donde el 69% se ubica en inicio, el 23% se ubica en proceso y el 8% se ubica en logro previsto; el post test sobre el nivel del rendimiento académico, 77% se ubicó en el nivel de logro previsto, el 23% se ubicó en el nivel de proceso y el 0% se ubicó en el nivel de inicio. La conclusión a la que se llegó es que se da por aceptado la hipótesis que se planteó en el programa de juegos lúdicos, ya que se pudo determinar que significativamente mejoró el aprendizaje sobre la matemática de los estudiantes de 2° grado de la Institución Educativa Señor de la Divina Misericordia, Sullana-Piura, 2019.

1.6 Bases teórico científicas.

Teorías de los juegos según Piaget, Vygotsky y Groos:

Jean Piaget (1956), afirma que: “El juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo”.

Vygotsky afirma que: “La zona de desarrollo próximo no es otra cosa que la distancia entre el nivel real de desarrollo, determinado por la capacidad de resolver independientemente un problema y el nivel de potencial determinado a través de la resolución de un problema bajo la guía de un adulto o en colaboración con otro compañero más capaz. El juego es una tarea social en la que intervienen los niños, un claro ejemplo es el juego simbólico donde el infante transforma a su imaginación los juguetes con los que está explorando mediante el juego que practica. El niño aprende a explorar por sí solo manipulando los materiales didácticos que el docente imparte en su sesión de clase”.

Karl Groos sostiene que: “Según la regla el gato jugando con el ovillo aprenderá a cazar ratones y el niño jugando con sus manos aprenderá a controlar su cuerpo. Su punto de vista del juego es la intuición que el infante requiere cuando sea adulto”.

Juego lúdico.

Las actividades lúdicas según:

Leyva (2011), refiere que: “El juego es la actividad que más interesante y divertida, al tiempo que constituye un elemento fundamental para el desarrollo de las potencialidades y la configuración de la personalidad adulta. Es muy necesario su aplicación como estrategia pedagógica”. (p. 31)

Guzmán (2018), indica que: “El juego lúdico es una estrategia diseñada con el propósito de ejecutar las actividades necesarias que el docente comparte con los infantes con el propósito de crear un ambiente de empatía donde el estudiante se involucre con las actividades mediante el juego, promoviendo de este modo mejores aprendizajes”.

Objetivos del juego lúdico.

Huamán (2016), sostiene que: “Los objetivos en el juego le permiten al profesor fijarse en la meta trazada que va a lograr con los estudiantes; entre estos objetivos se tiene a los siguientes como son resolver el problema planteado con todos los niveles que

presenten los estudiantes con la finalidad de despejar las dudas de una manera empática entre ellos, trabajando en un ambiente agradable y ameno donde el infante se involucre con las actividades realizándolas en forma espontánea y participativa, logrando aumentar las habilidades que requieren, mediante los juegos el infante logra estimular sus conocimientos en las diversas materias aplicadas por el profesor y de esta manera mejorar los aprendizajes de los estudiantes”.

Dimensiones del juego lúdico.

Cuya (2018), sostiene que: “El juego en los niños es muy importante, mediante estas dimensiones podemos ver el desarrollo de cada niño desde su primera etapa de vida”. Tenemos:

Juegos sensoriales.

Cuya (2018), sostiene que: “Se desarrollan a través visual, audición, olfato, gusto, tacto, se trabajan los sentidos. El niño inicia sus primeros juegos desde que nace hasta su etapa de enseñanza en el infante”.

Juegos motrices.

Cuya (2018), sostiene que: “Son los movimientos y gestos que el niño ejecuta desde que tiene noción, de forma instintiva. Durante la infancia y adolescencia con diferentes juegos que van adquiriendo expresando emocionalmente sus habilidades obtenidas”.

Juegos libres en los sectores.

Cuya (2018), sostiene que: “Son los espacios que el niño emplea para interactuar con sus demás compañeros, tenemos programas, elaboración del material, diferentes métodos, aplicados en el aula, relacionarse con sus compañeros, a través de símbolos y la organización de los sectores en el aula. Tenemos juegos de trompos donde se refleja las destrezas y habilidades que demuestran tener los niños y niñas; el juego de llases emplea estrategias donde el niño desarrolla sus percepciones, juegos de azar, juegos de memoria, juegos de trabalenguas, juegos de resolución de problemas, juegos de coordinación, juegos de movimiento de su cuerpo y juegos de adivinanzas”.

Las trascendencias de los entretenimientos en los infantes.

Leyva (2011), indica que: “Las actividades fundamentan las actividades a desarrollar, donde el niño manifiesta sus propias emociones vividas mediante el juego

logra desarrollar sus aprendizajes, interactuando con sus demás amigos a través de sus habilidades que va desempeñando en su vida cotidiana”.

Juego lúdico habilidades y destreza que el niño va adquiriendo mediante los aprendizajes obtenidos, desarrollando sus conocimientos se siente seguro y expresa sus ideas relacionándose con sus compañeros de aula e interactúa mediante el juego.

Las destrezas que el niño adquiere y donde explora sus percepciones de memoria con el material educativo, de su entorno independizándose solo.

Importancia del juego en la escuela.

Solorzano (2010), indica que: “Aprueba el valor significativo del colegio, donde el infante forma parte de sus primeras vivencias en la institución donde empieza a estudiar favoreciendo sus aprendizajes cognitivos que el profesor realiza con sus sesiones de clase mediante las actividades lúdicas, los directivos tienen una idea errónea sobre los juegos piensan que no son indispensables en sus conocimientos para los infantes, marginando el avance de los infantes en el desenvolvimiento mediante los juegos lúdicos”.

El estudio psicoevolutivo da a entender que el niño desarrolla su desenvolvimiento con las destrezas adquiridas en el aprendizaje donde aprende a ser más independiente y expresivo en su manera de ser y pierde la timidez, se vuelve espontáneo cuando ejecuta sus movimientos con los juegos.

Socialización.

Ugalde (2011), indica que: “Cabe decir que los niños pasan por una transformación de inteligencia positivos y de negación manifestándose en su comportamiento mediante la socialización, el profesor observa a los niños ante la situación planteada para obtener los resultados de sus procesos cognitivos, en efecto los niños se relaciona entre sí, sin presentar alguna agresión entre ellos en forma física, su apariencia negativa ya no es una dificultad para socializarse y aprendan a ser solidarios y seguros de lo que van a realizar, contando con el apoyo del profesor mediante los procesos metodológicos que ejecuta en los juegos lúdicos. En relación los niños son más perceptivos al momento de realizar sus tareas con las variables que el profesor ejecuta en la planificación de sus sesiones a trabajar, siendo explícita y aplicando sus conocimientos metodológicos”.

Fundamentación de la recreación en la relación del infante.

Gómez (2015), indica que: “El propósito de los juegos es un avance en el progreso seguro y honesto del niño rescatando su talento en la manera de socializarse desde muy pequeño, desde su infancia siendo muy capaces logrando experimentar sus vivencias, explorando su alrededor en el proceso psicológico a medida que va desarrollando su buena percepción de memoria, tanto el psicólogo como el profesor logran los enfoques cognitivos el niño en la interacción mediante el juego”.

Como se observa, la aplicación de los juegos lúdicos es de gran beneficio para el desarrollo del niño, ya que promueven su capacidad de tener habilidades y destrezas que van adquiriendo a través de su buena coordinación motora, además de mejorar su capacidad para relacionarse con sus amigos, expresando sus emociones y alegrías,

El juego como aprendizaje y enseñanza.

Buenaventura (2015), indica que: “Cabe agregar que el niño a través del juego se educa con los ejercicios aplicados por la profesora trabajando adecuadamente con las estrategias de conocimientos tanto en los padres como en los niños, los padres intervienen en las actividades a ejecutar con su hijo manifestando sus propias ideas a desarrollarse con la finalidad de un mejor progreso para el bienestar de su niño”.

Puede observarse que hay muchos padres que expresan que los juegos lúdicos no son beneficiosos para sus hijos, está en un error ya que mediante los juegos se sienten seguros y desarrollan sus habilidades, el profesor se involucra y participa conjuntamente con el niño a través de las actividades.

El propósito es que los juegos lúdicos son estrategias que se adquieren para realizar las enseñanzas respectivas y ser responsables en las actividades que vamos a aplicar.

Motricidad fina.

Fliper (2012), indica que: “Sobre motricidad fina es la coordinación de los movimientos diminutos compromete las partes delgadas del cuerpo: Las manos, muñecas y dedos. Son las habilidades y destrezas que el cuerpo lo adquiere individual o con otras partes de su cuerpo”.

Dimensiones de la motricidad fina.

Para un mejor entendimiento y comprensión de la motricidad fina, se consideran las siguientes dimensiones:

Coordinación viso-manual.

Roa (2016), refiere: “El infante conduce y ejercita su mano. La coordinación viso-manual son las acciones que realiza el niño con el tacto manipulando objetos que tiene a su alrededor. En la coordinación trabaja el brazo, la muñeca y la mano. Teniendo como base la coordinación viso-manual, los infantes podrán someterse a la caligrafía. Toda tarea que realiza en el colegio es importante para ampliar su conocimiento del niño en las diferentes áreas. Coordinación viso-manual en la coordinación motora fina, las habilidades con las partes finas del cuerpo dificultan la unión de ciertas partes. Se consideran habilidades que los infantes van adquiriendo en las sesiones a trabajar como recortar, pintar, jugar etc.”

Asimismo, respecto a la autonomía de los movimientos, permite la completa adaptación de los diversos movimientos de la mano, en donde los músculos se contraen de acuerdo a la actividad que se desarrolla en la función con la direccionalidad coordinando con una visión manual actuando del servicio de los elementos, la maduración orgánica y la motivación en la preparación de los ejercicios realizados.

Motricidad fonética.

Roa (2016), indica que “Son aspectos funcionales relacionados con el lenguaje oral, donde intervienen los órganos siguiendo la coordinación con la actividad organizada y la mecanización sucesiva en el proceso fonético del habla”.

Los aspectos de la coordinación motora fina son interesantes de cerca garantizando una calidad de pertenencia de sí misma. El infante en el inicio de los primeros meses de vida manifiesta los medios que tiene de imitar sonidos.

Conforme avanza su aprendizaje, el infante trasmite una correcta pronunciación de las palabras. El uso de este método propicia la atención de los niños hacia la parte de fonación y sobre los movimientos que realiza de manera lenta, con la probabilidad de que se utilice la imitación como en otras tantas asignaturas; imitar constituye el medio de aprendizaje dentro de su entorno.

A medida que se va relacionando el niño empieza a dialogar con otros compañeros aprende nuevas palabras también mediante el juego, imita sonidos de animales u objetos.

Motricidad gestual.

Roa (2016), indica que: “Es una presentación que adquiere la motricidad fina siendo la parte fundamental de los movimientos de la mano es imprescindible saber sobre el concepto de cada uno de los dedos en forma única o en unión superando las tareas enmendadas, cuando el niño tenga los 10 años asegurará su superación de sí mismo”.

Durante esta etapa, los niños son más desenvueltos, y en algunas actividades de precisión durante el desarrollo escolar a partir de los 5 años, se podrá notar en el control individual y de precisión de sus manos y de sus dedos.

Motricidad facial.

Roa (2016), indica que “Es fundamental desde el punto de vista superando los músculos faciales con relación al rostro tiene movimientos donde ejecuta, ejercita la circulación a manifestar el afecto, sentimientos, ya que es una herramienta principal que logra el dialogo entre las personas del medio que los rodea”.

Ejercitar las partes del rostro responde a la voluntad propia realizando los ejercicios que conducen a sentir los afectos y sentimientos con el mundo que nos rodea.

Clases de habilidades motoras.

Santillan (2015), sostiene que: “Las habilidades motoras movimientos de los músculos, tenemos dos clases: las motoras gruesas y finas. En relación con la motricidad gruesa están las piernas y los brazos, donde los niños se desplazan en relación con los juegos como saltar, nadar entre otros”.

Motricidad fina son los pequeños movimientos que el infante realiza con las manos, muñecas, dedos, tienen una buena coordinación motora fina en el manejo de sus manos.

Ejercicios de motricidad fina.

El propósito de estos ejercicios es donde el infante ejercita sus tareas mediante los ejercicios con una buena coordinación motora como son sus dedos, teniendo las habilidades a través de la manipulación con los objetos que se encuentran alrededor, elaborando tareas que se le asigna ejercitando parte de sus músculos, con una buena percepción explorando lo que encuentra a su alrededor facilitando sus manos a través del tacto es una parte muy importante para el niño.

Motricidad delgada y conformación.

Partes delgadas muy pequeñas, en la ejecución y control del sistema nervioso del niño donde desarrolla su talento necesario, mediante los movimientos de su cuerpo. El

infante es consciente de lo que realiza, explorando su entorno que lo rodea, palpando los juguetes con los dedos y empleando la visión para poder escoger los objetos que están a su alrededor.

Aprendizaje por imitación.

Madrona (2008), indica que: “De esta manera el niño debe estar atento en todos los ejercicios y tareas que el profesor realiza mejorando los diferentes juegos en las actividades que realiza mediante láminas, para imitar lo que se va a realizar en las sesiones de aprendizaje”.

Los juegos lúdicos de movimiento y su potencial para el progreso de la motricidad anatómico.

Madrona (2008), indica que: “Las actividades que desempeña el niño con su cuerpo con el propósito y la finalidad del juego aplicando las metodologías que docente imparte a través de los juegos lúdicos siendo indispensable en las capacidades fisiológicas que el niño requiera, socializándose e interactuando realizando los ejercicios necesarios como son la destreza, y el desenvolvimiento que adquiere con sus compañeros de aula con las tareas enmendadas por el profesor además con una buena distribución somática”.

La recreación de las actividades y habilidades de motricidad fina en niños y niñas de 4-5 años.

Rodríguez (2019), indica que: “El análisis de las actividades de recreación la proposición es argumentar sustentando el diseño curricular cubano sustentado por Vygotsky potenciada en los modelos de la educación cubana actual, donde son de gran valor los criterios de especialistas que han elevado experiencias en esta construcción de modelos de la escuela cubana la Educación Preescolar no ha permanecido ajena”.

La aplicación recreativa da a conocer diversos programas, tales como: “Educa a tus hijos en la elaboración sistemática de actividades en las habilidades motrices”.

Progreso de la psicomotricidad fina.

Rodríguez (2019), determina que: El progreso de la motricidad fina permite la evaluación del desarrollo del niño, en donde el profesor constantemente analiza las mejoras y avances de la capacidad del niño. Los resultados obtenidos en su evaluación que realiza sobre las capacidades las relaciona con el medio que los rodea. La

psicomotricidad es importante para los entendimientos previos que desarrolla en lo cognitivo”.

Además, el infante necesita de la ayuda de su profesor y de su familia para un mejor aprendizaje. Cada niño tiene diferentes capacidades, unos son más desenvueltos que otros, demostrando sus habilidades y destrezas que van adquiriendo, hay muchos niños que demoran a veces en realizar sus propios trabajos y se sienten impotentes, pero es algo natural en su desarrollo de la coordinación motora fina.

La psicomotricidad fina del bebé por edades y su progreso.

Rodríguez (2019), indica que: “Todo niño desde que nace hasta los 2 meses sus reflejos son el tacto cuando una mano roza con la otra, son reflejos inconscientes hasta los 5 meses, desde 2 a 4 meses emplea la visión y las manos, desde 4 a 5 meses los infantes obtienen objetos que están a su alrededor, a los 6 meses el infante se sostiene y coge objetos pequeños, 9 meses comienzan a explorar su entorno familiar, escucha nuevos sonidos también comprende el no y se le facilita encontrar nuevos objetos ocultos, 9 a 12 meses camina solo con poco equilibrio y piernas separadas hace garabatos, 12 a 15 el niño empieza a decir palabras sueltas como papá y mamá se saca los zapatos come en la mesa con los demás, 1 a 3 años nombra animales, 3 a 4 años dice su nombre completo reconoce los objetos, abotona y desabotona un estuche, y de 5 años el niño copia un círculo, camina en punta de pies, se relaciona con niños de su misma edad explora nuevos conocimientos como cuentos”.

Finalidad del grupo en los juegos recreativos.

La ejecución de un estudio con la motricidad fina en los infantes, permite lograr un desarrollo metodológico, agradable, cariñoso con los niños favoreciendo las destrezas en la coordinación fina, mejorando sus conocimientos.

Comunicar los alcances que se van a planificar en el estudio desarrollando las estrategias pertinentes en la coordinación motora.

Colaboramos en las actividades didácticas educativas en los programas a ejecutar con las charlas que se van a realizar entre padres de familia e hijos, con la finalidad que se integren y trabajen en la educación necesaria para los niños y niñas. Se propone como una alternativa de juegos, la misma que promueve la realización de actividades físicas.

Estas actividades relacionadas con el juego pueden ser incluidas como un programa favorable en la educación de los niños y niñas.

Los juegos recreativos son agradables y de fácil adaptación para los niños y niñas, por lo tanto, debe tenerse en cuenta por parte de los docentes, como una estrategia favorable para el progreso de la motricidad fina; en donde es muy importante la participación de los padres de familia como aliados estratégicos.

1.7 Definición de términos básicos.

Institución educativa.

Fernández (1994), indica que: “Institución educativa pueden definirse como estructuras culturales destinadas a ejercer cierto control y poder a nivel social, estructuras que fijan las normas y valores que definen a la sociedad, aquellas que definen lo que está bien y lo que está mal, lo que está permitido y lo que está prohibido, lo que no se puede y no se debe hacer. Regulan el comportamiento individual de los sujetos a partir de lo grupal, de lo colectivo, porque el sujeto humano se compone como tal, en la trama de relaciones y vínculos que construye con los otros”.

Kaës et al (1993), indica que: “Institución educativa se pueden definir como un conjunto de formas y construcciones sociales establecidas por la ley y la costumbre; gobierna nuestras relaciones, existe ante nosotros y se nos impone. Está inscrito permanentemente”. (p. 22).

Asimismo, también podemos indicar que, en el Perú, institución educativa se define como el lugar debidamente acondicionado en donde se imparte educación básica para el nivel inicial, nivel primario y nivel secundario. Es importante indicar que el Estado Peruano promueve y brinda una educación de calidad y que es gratuita en los tres niveles regulares. Todos los años se brinda muchas capacitaciones a los docentes con el propósito de mejorar las estrategias educativas y de este modo fortalecer los aprendizajes de los estudiantes. Es necesario acotar que en muchos centros educativos nacionales se brinda el servicio Qaliwarma que consiste en brindar desayunos y almuerzos saludables a los estudiantes.

Educación inicial.

Gálvez (1999), indica que: “La educación inicial comprende funciones como las de carácter educativo y asistencial, que normalmente se le asignan. Sin embargo, a parte de ellas es cada vez más importante su rol de facilitadora en el trayecto hacia la

educación primaria, actuando como factor de equidad social y como alternativa de superación”.

También se puede indicar que, educación inicial constituye el servicio educativo que se da a menores desde los cero a cinco años. El primer ciclo comprende desde cero a dos años de edad y de tres a cinco años de edad constituye el segundo ciclo.

Motricidad Fina.

Bécquer (1999), refiere que: “La motricidad fina es la destreza manual que se adquiere solo con la práctica, aunque en casos específicos no solo se refiere al trabajo con las manos sino con otras partes del cuerpo”.

González (1992) refiere que: “La motricidad fina es un proceso que surge de la necesidad del cuerpo en crecimiento, en el cual los movimientos se van haciendo más precisos y coordinados, en correspondencia con el propósito de la actividad que quiere realizar el individuo”.

Asimismo, también se puede indicar que la motricidad fina es el acto de coordinación de movimientos de las extremidades del cuerpo de los seres humanos. Es importante realizar ejercicios físicos con el propósito de mantener una activa motricidad fina que contribuya al desarrollo y fortalecimiento de una buena salud física y mental.

Juego lúdico.

Jacquín (1996), indica que: “El juego lúdico es una actividad espontánea y desinteresada que exige una regla libremente escogida que cumplir o un obstáculo deliberadamente que vencer”.

Pugmire-Stoy (1996), define que: “El juego lúdico como el acto que permite representar el mundo adulto, por una parte, y por la otra relacionar el mundo real con el mundo imaginario. Este acto evoluciona a partir de tres pasos: divertir, estimular la actividad e incidir en el desarrollo”.

También podemos indicar que, juego lúdico es una estrategia que consiste en utilizar y desarrollar diversos y creativos juegos con el propósito de fomentar un desarrollo óptimo de la motricidad fina de los seres humanos. Resulta importante mencionar la participación activa de los docentes en la implementación de juegos lúdicos con los estudiantes, que permite fortalecer su motricidad fina.

1.8 Formulación de hipótesis.

Se formularon las siguientes hipótesis:

Hipótesis general.

Hi: Existe relación significativa entre el juego lúdico y la motricidad fina, en estudiantes de instituciones educativas del nivel inicial, Sullana- Piura, 2021.

Ho: No existe relación significativa entre el juego lúdico y la motricidad fina, en estudiantes de instituciones educativas del nivel inicial, Sullana- Piura, 2021.

Hipótesis específicas.

Existe relación significativa entre el juego lúdico y la dimensión coordinación viso manual de la motricidad fina, en estudiantes de instituciones educativas del nivel inicial, Sullana- Piura, 2021.

Existe relación significativa entre el juego lúdico y la dimensión coordinación fonética de la motricidad fina, en estudiantes de instituciones educativas del nivel inicial, Sullana- Piura, 2021.

Existe relación significativa entre el juego lúdico y la dimensión coordinación gestual de la motricidad fina, en estudiantes de instituciones educativas del nivel inicial, Sullana- Piura, 2021.

Existe relación significativa entre el juego lúdico y la dimensión coordinación facial de la motricidad fina, en estudiantes de instituciones educativas del nivel inicial, Sullana- Piura, 2021.

1.9 Operacionalización de variables.

Variable 1: Juego lúdico.

El análisis de esta variable consideró la aplicación de una lista de cotejo con veinte ítems (dicotómicas, estructuradas, etc.) a estudiantes de instituciones educativas del nivel inicial, Sullana- Piura, 2021.

Variable 2: Motricidad fina.

El análisis de esta variable consideró la aplicación de una lista de cotejo con veinte ítems (dicotómicas, estructuradas, etc.) a estudiantes de instituciones educativas del nivel inicial, Sullana- Piura, 2021.

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	INSTRUMENTO	ESCALA DE MEDICIÓN
Juego lúdico.	Leyva, (2011), refiere: “El juego es la actividad que más interesa y divierte, al tiempo que constituye un elemento fundamental para el desarrollo de las potencialidades y la configuración de la personalidad adulta”. (p. 31)	Los juegos lúdicos son importantes en la socialización de los infantes ya que a partir de ellos exploran su mundo que les rodea.	X1: Juegos sensoriales	Identifica y reconoce objetos, colores y formas a través del juego.	1,2,3,4,5, 6,7	Lista de cotejo.	Ordinal.
			X2: Juegos motrices.	Realiza y aprende a desenvolverse por sí solos en la elaboración de formas con materiales educativos.	8,9,10 11,12,13, 14		
			X3: Juegos libres en los sectores.	Expresan lo aprendido en la actividad.	15,16,17, 18,19,20		

Nota: Las investigadoras.

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	INSTRUMENTO	ESCALA DE MEDICIÓN
Motricidad fina.	Fliper (2012), indica: “La motricidad fina es: la coordinación motora fina es toda aquella acción que compromete el uso de las partes finas del cuerpo: manos, pies y dedos. Se refiere más a las destrezas que se tienen con dichas partes en forma individual o entre ellas”	La motricidad fina es donde los infantes empiezan a explorar partes de su cuerpo mediante el tacto, pies y dedos, con la finalidad de tener los conocimientos suficientes en desarrollar los aprendizajes cognitivos.	Y1: Coordinación viso manual	Se organiza para realizar las actividades ejecutadas por la docente.	1,2,3,4,5	Lista de cotejo.	Ordinal.
			Y2: Coordinación fonética	Desarrolla actividades mediante gestos, desarrollando sus habilidades.	6,7,8,9,10		
			Y3: Coordinación gestual	Expresa lo aprendido con las habilidades y destrezas que va adquiriendo.	11,12,13,14,15		
			Y4: Coordinación facial	Realiza actividades que la docente le asigna, mediante la coordinación motora, trabaja con las partes finas del cuerpo como la mano, la muñeca, etc.	16,17,18,19,20		

Nota: Las investigadoras.

II. METODOLOGÍA.

2.1 Objeto de estudio.

Tipo de investigación.

Según su finalidad.

La investigación realizada es de tipo básica. Hernández (2014), determina que: “La investigación básica se define como un conjunto de procesos sistemáticos y empíricos que se aplica al estudio de un fenómeno”.

Según el alcance.

La investigación realizada es descriptiva- correlacional. Tamayo y Tamayo (1999), determina que: “Los estudios correlacionales se refieren al grado de relación (no causal) que existe entre dos o más variables. Para realizar este tipo de estudio, primero se debe medir las variables y luego, mediante pruebas de hipótesis correlacionales acompañadas de la aplicación de técnicas estadísticas, se estima la correlación”.

Método de investigación.

Según el enfoque.

La investigación realizada es cuantitativa. Fernández (2002), determina que: “Las actividades de investigación cuantitativas son aquellas que se basan y se concentran en los resultados, utilizando para ello análisis de carácter numérico o de otras formas cuantitativas, en donde se desarrollen las variables. En este proceso se usan aspectos estadísticos, matemáticos e informáticos; con el propósito de obtener resultados más confiables”.

Diseño de investigación.

Según el manejo de las variables.

La investigación ejecutada es no experimental. Sampieri (2014), indica que: “La investigación no experimental es aquella que se realiza sin manipular deliberadamente variables. Es decir, es investigación donde no hacemos variar intencionalmente las variables independientes. Lo que hacemos en la investigación no experimental es observar fenómenos tal y como se dan en su contexto natural, para después analizarlos”.

Según el número de veces que se hizo la recolección de los datos informativos.

En este tipo de investigación es Transeccional o transversal. Hernández et al. (1998), indica que: “Es la investigación donde se recolectan datos en un solo momento, en un tiempo único. Su propósito es describir variables y analizar su incidencia e interrelación en un momento dado”.

Población, muestra y muestreo.

Población.

Es el conjunto de individuos que son de la misma clase y está limitada por el estudio o investigación que se pretende realizar. Tamayo (2012), determina que: “La población se define como la totalidad del fenómeno a estudiar, donde las unidades de población poseen una característica común la cual se estudia y da origen a los datos de la investigación”.

Para la presente investigación se ha considerado como población a 448 estudiantes del nivel inicial de 4 instituciones educativas del nivel inicial, de la ciudad de Sullana – Piura, 2021.

Tabla 1

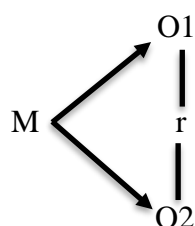
Población

Institución Educativa - Nivel inicial	Nivel	Aula	Cantidad
José Eusebio Merino y Vincés	4 años	Bondadosos	25
	4 años	Cariñosos	24
	5 años	Amistosos	26
	5 años	Amarillitos	28
15069 Almirante Miguel Grau	3 años	Solidarios	25
	4 años	Generosos	24
	4 años	Rayito	28
	5 años	Honestos	26
1477 El Obrero	3 años	Respetuosos	28
	3 años	Arco iris	26
	4 años	Laboriosos	28
	4 años	Sonrisitas	26
	5 años	Carrusel	25
14795 Niño Jesús Misericordioso	5 años	Amorosos	30
	3 años	Capullitos	28
	4 años	Ositos	26
	5 años	Solsito	25
Total			448

Nota: Censo educativo de estadística de la Calidad Educativa Instituciones, de la ciudad de Sullana – Piura, 2021.

Muestra.

La muestra determina las características fundamentales de la población de la investigación; la muestra es representativa dada por su tamaño y validez para el desarrollo del estudio de investigación. Tamayo (2012), determina que: “La muestra es un subconjunto de la población, la cual es seleccionada para indagar cómo es su particularidad o característica de la población en general”.



Donde:

M: Muestra

O2: Observación de la variable 2

O1: Observación de la variable 1

r: Correlación entre las dos variables

La muestra que se utilizó en esta investigación está conformada por 369 estudiantes de instituciones educativas del nivel inicial, de la ciudad de Sullana – Piura, 2021.

Tabla 2

Muestra

Institución Educativa - Nivel inicial	Nivel	Aula	Cantidad
José Eusebio Merino y Vincés	4 años	Bondadosos	25
	4 años	Cariñosos	24
	5 años	Amistosos	26
	5 años	Amarillitos	28
15069 Almirante Miguel Grau	3 años	Solidarios	25
	4 años	Generosos	24
	4 años	Rayito	28
	5 años	Honestos	26
1477 El Obrero	3 años	Respetuosos	28
	3 años	Arco iris	26
	4 años	Laboriosos	28
	4 años	Sonrisitas	26
	5 años	Carrusel	25
	5 años	Amorosos	30
Total			369

Nota: Censo Educativo de Estadística de la Calidad Educativa, de la ciudad de Sullana – Piura, 2021.

Muestreo.

El método utilizado de muestreo es no probabilístico por conveniencia. Cuesta (2009), determina que: “El muestreo no probabilístico es una técnica de muestreo donde las muestras se recogen en un proceso que brinda a todos los individuos de la población iguales oportunidades de ser seleccionados”. Al respecto se tuvieron en cuenta los siguientes criterios de evaluación:

Inclusión: Las Direcciones de las instituciones educativas José Eusebio Merino y Vincés, 15069 Almirante Miguel Grau, y 1477 El Obrero; accedieron y nos brindaron la oportunidad de realizar nuestra investigación de estudio en dichas organizaciones educativas.

Exclusión: La institución educativa 14795 Niño Jesús Misericordioso se excluyó debido a la negativa por parte de la Dirección de dicha organización para aplicar nuestra investigación de estudio.

2.2 Instrumentos, técnicas y equipos de laboratorio de recojo de datos.

Técnicas de recolección de datos.

En la investigación que se ha desarrollado, se utilizó como técnica a la observación. Ballesteros y Fernández (1980), indica que: “La observación tiene como objetivo la recopilación los datos para la formulación y verificación de las hipótesis”. (p. 135)

Instrumentos de recolección de datos.

En la investigación que se ha desarrollado, se utilizó como instrumento de recolección de datos a la lista de cotejo. Tobón (2013), establece que: “La lista de cotejo es una herramienta que presenta indicadores. Este instrumento resulta muy beneficioso para muestras grandes. Es de uso regular en actividades pedagógicas. Podemos afirmar que su única desventaja es que no posee puntos intermedios con respecto al resultado de un aspecto determinado”.

Se utilizó una lista de cotejo para la variable juego lúdico y otra lista de cotejo para la variable motricidad fina. Fueron validadas por tres expertos, los mismos que dieron su aprobación.

2.3 Análisis de la información.

El proceso analítico de esta labor investigativa se desarrolló procesando la información recopilada en el programa informático Excel, teniendo en cuenta la base de datos en donde se recogieron los datos obtenidos en la lista de cotejo de la variable juego lúdico y la variable motricidad fina, en estudiantes de instituciones educativas del nivel inicial, Sullana- Piura, 2021. Estos datos se procesaron a través del programa SPSS Statistics versión 26.0. Se utilizó el método de Rho Spermán que arroja un coeficiente de correlación y 0,877, para la prueba de hipótesis. El procedimiento que se utilizó para el análisis de información incluye un análisis descriptivo de cada una de las dimensiones de la variable dependiente, realizando para ello un análisis de frecuencias, moda y porcentajes de los grupos informantes, asimismo se realizó las respectivas comparaciones sobre las principales características de las mencionadas dimensiones. Según Icart et al. (2008) indica que: “Es necesario describir los datos de manera ordenada, para que no se pierda información y para que la distribución de los valores pueda ser interpretada de forma rápida y objetiva”. (Pág. 78). En la investigación realizada, la distribución de los datos de frecuencias se representa de manera estructurada en forma de tablas, de la toda información que se ha recolectado sobre las variables juego lúdico y motricidad fina.

Se analizaron los datos de manera sistemática con el propósito de obtener los significados más relevantes en relación al problema planteado de nuestra investigación. El análisis de estos datos implicó examinar detalladamente todos los elementos informativos para determinar las partes y establecer las relaciones entre las mismas y las relaciones con las variables. Todo este proceso de análisis asimismo permitió alcanzar los objetivos establecidos en la presente investigación. La base del análisis lo constituyeron datos numéricos.

Además, como métodos de apoyo al ordenamiento y presentación de datos, se utilizaron tablas y gráficos, de modo tal que la labor de interpretación y de explicación sean específicos y claros.

2.4 Aspectos éticos en investigación.

El desarrollo de la presente investigación ha cumplido con todos los criterios establecidos y permitidos para realizar una investigación cuantitativa en la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI. Asimismo, se respetó la autoría de la información

bibliográfica, utilizada en el presente informe de investigación, haciendo la respectiva mención de los autores, así como los datos de editorial y lo correspondiente a la parte ética.

Respeto de la persona humana: Debemos respeto a la dignidad, la identidad, la diversidad, la libertad, la autodeterminación de la información, la confidencialidad y el derecho a la privacidad de los involucrados en la investigación. Respetamos los derechos humanos.

Consentimiento informado y expreso: En cualquier investigación, sin una declaración de intención informada, libre, clara y específica de que el individuo o el propietario de los datos permite la utilización de esa información para un propósito en particular, la investigación no se llevará a cabo.

Fomento del desarrollo sostenible: Permite la propuesta, el diseño, el desarrollo, la realización y la difusión de estudios científicos que respeten y demuestren protección a la biosfera y la biodiversidad de manera sostenible y científicamente apropiada, evitando daños al medio ambiente, la naturaleza y conductas nocivas. Son todos los factores biológicos, factores abióticos, factores socioeconómicos, factores culturales, factores estéticos entre ellos y con los individuos que componen la comunidad. Esto incluye el respeto total por la herencia genética de diferentes tipos de organismos.

Responsabilidad, rigor científico y veracidad: Observar un comportamiento puntual en el desenvolvimiento de un estudio de investigación, sin invalidar logros que no son compatibles con los compromisos asumidos, ni desarrollar acciones de suplantar o evadir con el propósito de lograr un rendimiento personal o para un tercero. Demostrar responsabilidad en relación a la pertinencia, los alcances y las repercusiones de los estudios de investigación, partida a altura individual, altura institucional y altura social. Proceder con moderación del investigador para anclar la validez, la credibilidad y la verosimilitud de las fuentes, los métodos y los datos.

Divulgación responsable de la investigación: Es un compromiso de todo inspector editar y publicar los resultados de una encuesta realizada en un dominio de ética, pluralismo ideológico y diversificación cultural. También expulsar los resultados a las personas, grupos y comunidades que participaron en la medición.

III. RESULTADOS.

3.1 Presentación y análisis de resultados.

El resultado del estudio realizado se planifica tomando en consideración los propósitos estudiados, siendo articulados con los objetivos generales.

Tabla 3

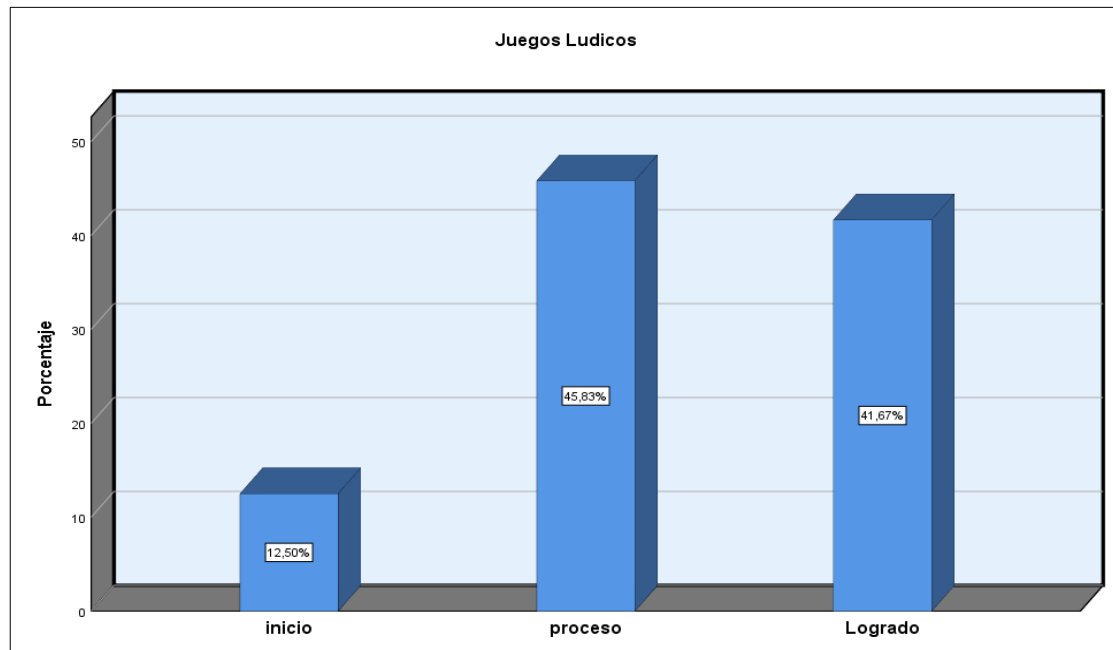
El juego lúdico en estudiantes de instituciones educativas del nivel inicial, Sullana- Piura, 2021.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Inicio	46	12.5	12.5	12.5
	Proceso	169	45.8	45.8	18.3
	Logrado	154	41.7	41.7	100.0
	Total	369	100.0	100.0	

Fuente: Obtenida de la aplicación de lista de cotejo a trescientos sesenta y nueve estudiantes de instituciones educativas del nivel inicial, Sullana- Piura, 2021.

Figura 1

El juego lúdico en estudiantes de instituciones educativas del nivel inicial, Sullana- Piura, 2021.



Fuente: Obtenida de la aplicación de lista de cotejo a trescientos sesenta y nueve estudiantes de instituciones educativas del nivel inicial, Sullana- Piura, 2021.

Análisis e interpretación.

Según la tabla N° 3 y la figura N° 1, sobre el juego lúdico, del total de la muestra de 369 estudiantes del nivel inicial, el 12,5 % de estudiantes se encuentran en el nivel de inicio, el 45,8 % en el nivel de proceso y el 41,7% en el nivel de logrado. Por consiguiente, afirmamos que el 45,8 % de estudiantes del nivel inicial se encuentran en el nivel de proceso en la relación entre juegos lúdicos y motricidad fina.

Tabla 4

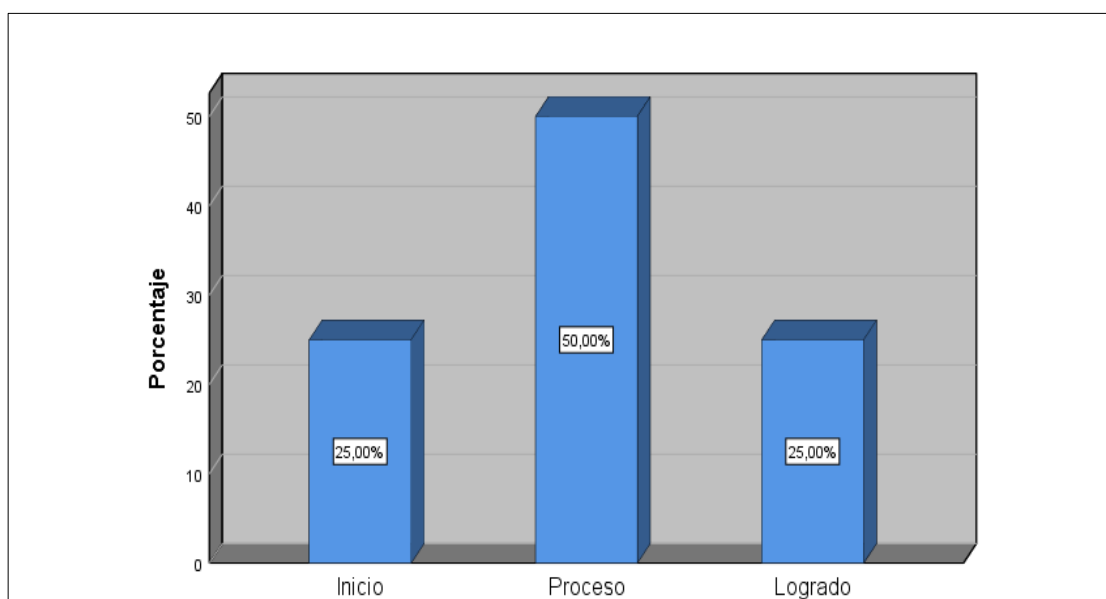
La motricidad fina en estudiantes de instituciones educativas del nivel inicial, Sullana- Piura, 2021.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Inicio	92	25.0	25.0	25.0
	Proceso	185	50.0	50.0	75.0
	Logrado	92	25.0	25.0	100.0
	Total	369	100.0	100.0	

Fuente: Obtenida de la aplicación de la lista de cotejo a trescientos sesenta y nueve estudiantes de instituciones educativas del nivel inicial, Sullana- Piura, 2021.

Figura 2

La motricidad fina, en estudiantes de instituciones educativas del nivel inicial, Sullana- Piura, 2021.



Fuente: Obtenida de la aplicación de lista de cotejo a trescientos sesenta y nueve estudiantes de instituciones educativas del nivel inicial, Sullana- Piura, 2021.

Análisis e interpretación.

Según la tabla N° 4 y la figura N° 2, sobre la motricidad fina, del total de la muestra de 369 estudiantes del nivel inicial, el 25 % de estudiantes se encuentran en el nivel de inicio, el 50% en el nivel de proceso y el 25% en el nivel de logrado. Por consiguiente, afirmamos que el 50 % de estudiantes del nivel inicial se encuentran en el nivel de proceso en la dimensión coordinación viso manual.

3.2 Pruebas de hipótesis.

Tabla 5

Relación entre el juego lúdico y el desarrollo de la motricidad fina, en estudiantes de instituciones educativas del nivel inicial, Sullana- Piura, 2021.

			Juegos Lúdicos	Motricidad Fina
Rho de Spearman	de Juegos Lúdicos	Coefficiente de correlación	de 1,000	0,877
		Sig. (bilateral)	.	0,000
		N	369	369
	Motricidad Fina	Coefficiente de correlación	de 0,877	1,000
		Sig. (bilateral)	0,000	.
		N	369	369

Fuente: Obtenida de la aplicación de lista de cotejo a trescientos sesenta y nueve estudiantes de instituciones educativas del nivel inicial, Sullana- Piura, 2021.

Análisis e Interpretación.

De acuerdo a la tabla 5, el número de similitud está en 0,877 que nos indica que existe una relación directa significativa, y la significación bilateral es de 0,000, la misma que es menor que 0,05; por consiguiente, se rechaza la hipótesis negativa (Ho) y se acepta la hipótesis de investigación (Hi) con una significancia del 5% y un valor de confianza del 95%. Se determina que hay una correspondencia demostrativa entre juego lúdico y la motricidad fina, en estudiantes de instituciones educativas del nivel inicial, Sullana- Piura, 2021.

Tabla 6

Relación entre el juego lúdico y la coordinación viso manual, en estudiantes de instituciones educativas del nivel inicial, Sullana- Piura, 2021.

			Juegos Lúdicos	Coordinación Viso Manual
Rho de Spearman	Juegos Lúdicos	Coeficiente de correlación	1,000	0,858
		Sig. (bilateral)	.	0,000
		N	369	369
	Coordinación Viso Manual	Coeficiente de correlación	0,858	1,000
		Sig. (bilateral)	0,000	.
		N	369	369

Fuente: Obtenida de la aplicación de lista de cotejo a trescientos sesenta y nueve estudiantes de instituciones educativas del nivel inicial, Sullana- Piura, 2021.

Análisis e Interpretación.

De acuerdo a la tabla 6, el número de similitud está en 0,858 que nos indica que existe una relación directa significativa, y la significación bilateral es de 0,000, la misma que es menor que 0,05; por consiguiente, se rechaza la hipótesis negativa (Ho) y se acepta la hipótesis de investigación (Hi) con una significancia del 5% y un valor de confianza del 95%. Se determina que hay una correspondencia demostrativa entre juego lúdico y la coordinación viso manual, en estudiantes de instituciones educativas del nivel inicial, Sullana- Piura, 2021.

Tabla 7

Relación entre el juego lúdico y la coordinación fonética, en estudiantes de instituciones educativas del nivel inicial, Sullana- Piura, 2021.

			Juegos Lúdicos	Coordinación Fonética
Rho de Spearman	Juegos Lúdicos	Coeficiente de correlación	1,000	0,881
		Sig. (bilateral)	.	0,000
		N	369	369
	Coordinación Fonética	Coeficiente de correlación	0,881	1,000
		Sig. (bilateral)	0,000	.
		N	369	369

Fuente: Obtenida de la aplicación de lista de cotejo a trescientos sesenta y nueve estudiantes de instituciones educativas del nivel inicial, Sullana- Piura, 2021.

Análisis e Interpretación.

De acuerdo a la tabla 7, el número de similitud está en 0,881 que nos indica que existe una relación directa significativa, y la significación bilateral es de 0,000, la misma que es menor que 0,05; por consiguiente, se rechaza la hipótesis negativa (Ho) y se acepta la hipótesis de investigación (Hi) con una significancia del 5% y un valor de confianza del 95%. Se determina que hay una correspondencia demostrativa entre juego lúdico y la coordinación fonética, en estudiantes de instituciones educativas del nivel inicial, Sullana- Piura, 2021.

Tabla 8

Relación entre el juego lúdico y la coordinación gestual, en estudiantes de instituciones educativas del nivel inicial, Sullana- Piura, 2021.

			Juegos Lúdicos	Coordinación Gestual
Rho de Spearman	Juegos Lúdicos	Coefficiente de correlación	1,000	0,879
		Sig. (bilateral)	.	0,000
		N	369	369
	Coordinación Gestual	Coefficiente de correlación	0,879	1,000
		Sig. (bilateral)	0,000	.
		N	369	369

Fuente: Obtenida de la aplicación de lista de cotejo a trescientos sesenta y nueve estudiantes de instituciones educativas del nivel inicial, Sullana- Piura, 2021.

Análisis e Interpretación.

De acuerdo a la tabla 8, el número de similitud está en 0,879 que nos indica que existe una relación directa significativa, y la significación bilateral es de 0,000, la misma que es menor que 0,05; por consiguiente, se rechaza la hipótesis negativa (Ho) y se acepta la hipótesis de investigación (Hi) con una significancia del 5% y un valor de confianza del 95%. Se determina que hay una correspondencia demostrativa entre juego lúdico y la coordinación gestual, en estudiantes de instituciones educativas del nivel inicial, Sullana- Piura, 2021.

Tabla 9

Relación entre el juego lúdico y la coordinación facial, en estudiantes de instituciones educativas del nivel inicial, Sullana- Piura, 2021.

			Juegos Lúdicos	Coordinación Facial
Rho de Spearman	Juegos Lúdicos	Coefficiente de correlación	1,000	0,855
		Sig. (bilateral)	.	0,000
		N	369	369
	Coordinación Facial	Coefficiente de correlación	0,855	1,000
		Sig. (bilateral)	0,000	.
		N	369	369

Fuente: Obtenida de la aplicación de lista de cotejo a trescientos sesenta y nueve estudiantes de instituciones educativas del nivel inicial, Sullana- Piura, 2021.

Análisis e Interpretación.

De acuerdo a la tabla 9, el número de similitud está en 0,855 que nos indica que existe una relación directa significativa, y la significación bilateral es de 0,000, la misma que es menor que 0,05; por consiguiente, se rechaza la hipótesis negativa (H_0) y se acepta la hipótesis de investigación (H_i) con una significancia del 5% y un valor de confianza del 95%. Se determina que hay una correspondencia demostrativa entre juego lúdico y la coordinación facial, en estudiantes de instituciones educativas del nivel inicial, Sullana- Piura, 2021.

IV. DISCUSIÓN.

En la tabla 5 se determinó la relación entre el juego lúdico y el desarrollo de la motricidad fina, en estudiantes de instituciones educativas del nivel inicial, Sullana- Piura, 2021; la misma que es directa y significativa, cuya similitud está en 0,877, que nos indica que existe influencia de la variable juego lúdico sobre la variable motricidad fina; por tanto se rechaza la hipótesis negativa (Ho) y se acepta la hipótesis de investigación (Hi) con una significancia del 5% y un valor de confianza del 95%. Se determina que hay una correspondencia demostrativa entre juego lúdico y la motricidad fina. Estos resultados son confirmados por Ramírez (2021) en su investigación “Juegos lúdicos para el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 357, Hualcor, Huaraz, 2021”, quien concluye que se pudo determinar que los juegos lúdicos influyeron de manera adecuada en el desarrollo de la motricidad fina, inicialmente la mayoría se ubicaba en el nivel en inicio, luego del desarrollo de 10 sesiones mediante juegos lúdicos, en el post test la mayoría alcanzó el nivel logro esperado los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 357 de Hualcor, Huaraz, la prueba de normalidad de rangos de Wilcoxon el $p = 0,001$ y es < 0.05 ; mostrando que pudieron superar sus limitaciones de inicio. Asimismo, Antúnez (2021) en su investigación “juegos lúdicos utilizando material concreto para mejorar el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años en la institución educativa Virgen del Carmen N° 1590 en distrito de Huarmey provincia de Huarmey en el año 2019”, también indica que al aplicar los juegos lúdicos mediante el uso del material concreto para la mejora de la motricidad fina se consideraron 15 sesiones de aprendizaje, en donde se comprobó que: En la dimensión viso-manual los resultados se concentran en un nivel de proceso con el 42,9% , en la dimensión gestual el mayor porcentaje se concentra en el nivel “B” (en proceso) con el 57,1%, en la coordinación facial, el mayor porcentaje se concentra en el nivel “A” (nivel de logro) con 52,4%, estos resultados evidencian el logro progresivo en los estudiantes. Por tanto y considerando lo determinado por Ramírez y Antúnez, podemos afirmar que los resultados que se obtuvieron tienen relación con las conclusiones de los autores antes mencionados, ya que existe relación entre la variable juego lúdico y motricidad fina. En ese sentido también consideramos que el juego lúdico se constituye es una estrategia importante para el desarrollo de la motricidad fina en estudiantes de instituciones educativas del nivel inicial, Sullana- Piura, 2021.

En la tabla 6 se determinó la relación entre el juego lúdico y la coordinación visomanual en estudiantes de instituciones educativas del nivel inicial, Sullana- Piura, 2021; la misma que es directa y significativa, cuya similitud está en 0,858, que nos indica que existe influencia de la variable independiente juego lúdico sobre la dimensión coordinación viso manual de la variable dependiente motricidad fina; por tanto se rechaza la hipótesis negativa (H_0) y se acepta la hipótesis de investigación (H_1) con una significancia del 5% y un valor de confianza del 95%. Se determina que hay una correspondencia demostrativa entre juego lúdico y la coordinación viso manual. Estos resultados son confirmados por López et.al, (2019) en su investigación “Juegos lúdicos y coordinación viso-manual institución educativa inicial Gotitas de Amor, distrito Manantay”, quienes concluyen que los juegos lúdicos de motricidad fina desarrollan significativamente la coordinación viso-manual en los niños y niñas de cinco años; también los juegos lúdicos desarrollan significativamente la habilidad para trazar líneas rectas en los niños y niñas de cinco años; asimismo, los juegos lúdicos desarrollan significativamente la habilidad para trazar líneas curvas sinuosas, oblicuas y continuas en los niños y niñas de cinco años; también los juegos lúdicos desarrollan significativamente la habilidad para trazar líneas rectas horizontal, vertical y entre puntos en los niños y niñas de cinco años y también se pudo constatar que los juegos lúdicos dirigida a los niños y niñas de 5 años poseen gran validez para el desarrollo de la coordinación viso manual como lo demuestran los resultados. Por tanto y considerando lo determinado por López et.al, podemos afirmar que los resultados que se obtuvieron tienen relación con las conclusiones de los autores antes mencionados, ya que existe relación entre la variable juego lúdico y la dimensión coordinación viso manual de la variable motricidad fina. En ese sentido también consideramos que el juego lúdico se constituye es una estrategia importante para el desarrollo de la coordinación viso manual en estudiantes de instituciones educativas del nivel inicial, Sullana- Piura, 2021.

En la tabla 7 se determinó la relación entre el juego lúdico y la coordinación fonética, en estudiantes de instituciones educativas del nivel inicial, Sullana- Piura, 2021; la misma que es directa y significativa, cuya similitud está en 0,881, que nos indica que existe influencia de la variable independiente juego lúdico sobre la dimensión coordinación fonética de la variable dependiente motricidad fina; por tanto se rechaza la hipótesis negativa (H_0) y se acepta la hipótesis de investigación (H_1) con una significancia del 5% y un valor de confianza del 95%. Se determina que hay una correspondencia demostrativa entre juego lúdico y la coordinación fonética. Estos resultados son confirmados por Ccahuay (2021) en su

investigación “Juegos lúdicos y la motricidad fina en niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 310 General Trinidad Morán, distrito Acocro, Ayacucho 2021”, quien concluye que con los resultados estadísticos, existe una correlación alta entre los juegos lúdicos y la motricidad fonética, con un valor de Rho de Spearman es ,672; el valor de significación $P < 0.01$ nos indica la evidencia estadística, el descartar la hipótesis nula y admitir la hipótesis del investigador de manera altamente significativa. En ese sentido también consideramos que el juego lúdico se constituye es una estrategia importante para el desarrollo de la coordinación fonética en estudiantes de instituciones educativas del nivel inicial, Sullana- Piura, 2021.

En la tabla 8 se determinó la relación entre el juego lúdico y la coordinación gestual, en estudiantes de instituciones educativas del nivel inicial, Sullana- Piura, 2021; la misma que es directa y significativa, cuya similitud está en 0,879, que nos indica que existe influencia de la variable independiente juego lúdico sobre la dimensión coordinación gestual de la variable dependiente motricidad fina; por tanto se rechaza la hipótesis negativa (H_0) y se acepta la hipótesis de investigación (H_1) con una significancia del 5% y un valor de confianza del 95%. Se determina que hay una correspondencia demostrativa entre juego lúdico y la coordinación gestual. Estos resultados son confirmados por García y Lazo (2022) en su artículo “Guía de actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad fina en estudiantes de 5 años de la Unidad Educativa Otto Arosemena Gómez”; quienes concluyen que los resultados mostraron un importante porcentaje de niños que aún no han alcanzado los niveles óptimos en las destrezas correspondientes. Por ejemplo, en el aspecto “coordinación gestual” que tiene que ver con destrezas de las manos, un 60% está en proceso o iniciado; en igual situación se encuentra el 56% en el aspecto “coordinación viso-manual, el 52% en el dominio “Grafomotricidad” atinente a las habilidades para el trazado; y el 48% en “actividades cotidianas”, lo que lleva a la conclusión que hay un trabajo importante por cumplir con tales niños y las actividades lúdicas propuestas podrían ser de gran ayuda. En ese sentido y de acuerdo a lo antes mencionado, nosotras también consideramos que el juego lúdico se constituye es una estrategia necesaria e importante para el desarrollo de la coordinación gestual en estudiantes de instituciones educativas del nivel inicial, Sullana- Piura, 2021.

En la tabla 9 se determinó la relación entre el juego lúdico y la coordinación facial, en estudiantes de instituciones educativas del nivel inicial, Sullana- Piura, 2021; la misma que es directa y significativa, cuya similitud está en 0,855, que nos indica que existe influencia de la variable independiente juego lúdico sobre la dimensión coordinación facial de la

variable dependiente motricidad fina; por tanto se rechaza la hipótesis negativa (H_0) y se acepta la hipótesis de investigación (H_1) con una significancia del 5% y un valor de confianza del 95%. Se determina que hay una correspondencia demostrativa entre juego lúdico y la coordinación facial. Estos resultados son confirmados por Chapiama (2021) en su investigación “La motricidad fina en los niños de la urbanización talla del distrito de Guadalupe-La Libertad, 2019”; quien concluye que en esta investigación se identificó el nivel de desarrollo de la coordinación facial en los niños de 4 años de edad. Lo más resaltante fue que el 100% de los niños se encontró en un nivel de logro. Porque, al momento de realizar las actividades de soplo, gestos, praxias lingüales, fruncir, los niños no presentaron ninguna dificultad y se realizaron con precisión. En ese sentido y de acuerdo a lo antes mencionado, nosotras también consideramos que el juego lúdico se constituye es una estrategia necesaria e importante para el desarrollo de la coordinación facial en estudiantes de instituciones educativas del nivel inicial, Sullana- Piura, 2021.

V. CONCLUSIONES.

Esta investigación permitió determinar la relación entre el juego lúdico y el desarrollo de la motricidad fina, en estudiantes de instituciones educativas del nivel inicial, Sullana- Piura, 2021; en donde el número de similitud está en 0,877 que nos indica que existe una relación directa significativa, y la significación bilateral es de 0,000, la misma que es menor que 0,05; por consiguiente, se rechaza la hipótesis negativa (H_0) y se acepta la hipótesis de investigación (H_1) con una significancia del 5% y un valor de confianza del 95%. Se determina que hay una correspondencia demostrativa entre juego lúdico y la motricidad fina.

La investigación permitió determinar que existe una relación directa significativa y una correspondencia demostrativa entre el juego lúdico y la coordinación viso manual, en estudiantes de instituciones educativas del nivel inicial, Sullana- Piura, 2021, ya que el número de similitud se encuentra en 0,858. Se indica que el juego lúdico permite aportar la estrategia para el desarrollo de las actividades de coordinación viso manual, entendiéndose como actividades de coordinación viso manual a aquellas acciones de fijación visual y control motor de la mano.

Del mismo modo, la investigación permitió determinar que existe una relación directa significativa y una correspondencia demostrativa entre el juego lúdico y la coordinación fonética, en estudiantes de instituciones educativas del nivel inicial, Sullana- Piura, 2021, ya que el número de similitud está en 0,881. Se indica que el juego lúdico permite aportar la estrategia para el desarrollo de las actividades de coordinación fonética, entendiéndose como actividades de coordinación fonética a aquellas acciones de habilidades de vocabulario.

Asimismo, la investigación permitió determinar que existe una relación directa significativa y una correspondencia demostrativa entre el juego lúdico y la coordinación gestual, en estudiantes de instituciones educativas del nivel inicial, Sullana- Piura, 2021, ya que el número de similitud está en 0,879. Se indica que el juego lúdico permite aportar la estrategia para el desarrollo de las actividades de coordinación gestual, entendiéndose como actividades de coordinación gestual a aquellas acciones de habilidad no solo de la mano sino de cada una de sus partes, ya que una mano ayudará a la otra cuando se necesite trabajar con precisión.

Por último, la investigación permitió determinar que existe una relación directa significativa y una correspondencia demostrativa entre el juego lúdico y la coordinación facial, en estudiantes de instituciones educativas del nivel inicial, Sullana- Piura, 2021, ya

que el número de similitud está en 0,855. Se indica que el juego lúdico permite aportar la estrategia para el desarrollo de las actividades de coordinación facial, entendiéndose como actividades de coordinación facial a aquellas acciones del desarrollo de la habilidad del dominio muscular y la comunicación a través de gestos.

VI. RECOMENDACIONES.

Para mejorar la estrategia de juego lúdico en los en estudiantes de instituciones educativas del nivel inicial, Sullana- Piura, 2021, se considera que es relevante que los directivos principales de las instituciones educativas realicen el fortalecimiento respectivo de la mencionada estrategia, desarrollando para ello alternativas de soporte que promuevan el correcto uso y aplicación de la estrategia de juego lúdico para obtener resultados positivos de mejora de la motricidad fina. Es muy importante reforzar la estrategia de juegos sensoriales, a fin de mejorar las acciones de identificación y reconocimiento de objetos, colores y formas a través del juego; asimismo es importante reforzar la estrategia de juegos motrices, a fin de mejorar las acciones para realizar y aprender a desenvolverse por sí solos en la elaboración de formas con materiales educativos; y del mismo modo, es importante reforzar la estrategia de juegos libres en los sectores, a fin de mejorar la habilidad para expresar lo aprendido de una actividad. Es importante también, realizar la revisión de los procesos de desarrollo de la coordinación viso manual de la motricidad fina con el propósito de implementar acciones más productivas; así también es importante realizar la revisión de los procesos de desarrollo de la coordinación fonética de la motricidad fina con el propósito de fortalecer la habilidad de vocabulario; asimismo, es importante realizar la revisión de los procesos de desarrollo de la coordinación gestual de la motricidad fina con el propósito de aportar mejoras al trabajo con precisión por parte de los estudiantes; y también es importante realizar la revisión de los procesos de desarrollo de la coordinación facial de la motricidad fina con el objeto de aportar mejoras a la habilidad del dominio muscular y la comunicación a través de gestos por parte de los estudiantes del nivel inicial.

Se recomienda a los responsables principales de las de instituciones educativas del nivel inicial, Sullana- Piura, 2021, realizar la correcta aplicación de la estrategia de juego lúdico en sus tres dimensiones, empezando por los juegos sensoriales, seguido por los juegos motrices y por ultimo los juegos libres en los sectores. Es muy importante que se comprometan todos los servidores de las instituciones educativas.

El Ministerio de Educación (MINEDU) juntamente con la Dirección Regional de Educación Piura y la Unidad de Gestión Educativa Local de Sullana deben promover actividades de capacitación y fortalecimiento sobre la estrategia del juego lúdico a fin de mejorar el desarrollo de la motricidad fina de los estudiantes de las de instituciones educativas del nivel inicial, Sullana- Piura, 2021. Estas actividades de capacitación deben

también ser implementadas por los representantes principales de las instituciones educativas del nivel inicial. Resulta preciso recalcar que estas capacitaciones deben estar debidamente articuladas con las tecnologías de información, tan necesarias en los procesos de enseñanzas modernos.

Los docentes de las instituciones educativas del nivel inicial, Sullana- Piura, 2021, constituyen los principales guías dentro de las aulas de estudios, razón por la cual es importante la capacitación constante sobre estrategias que fomenten el desarrollo óptimo de la motricidad fina en estudiantes del nivel inicial; en este caso la estrategia de los juegos lúdicos.

Los padres de familia constituyen un pilar fundamental para la mejora de la motricidad fina de los estudiantes, en tal sentido deben aportar el tiempo necesario para acudir a las diversas actividades que programen los docentes y donde resulta necesaria la presencia de los padres de familia.

También es necesario que las instituciones educativas cuenten con los suficientes materiales, equipos, mobiliario e insumos para un óptimo proceso de aplicación de la estrategia de juego lúdico, por tanto, el Ministerio de Educación (MINEDU) juntamente con la Dirección Regional de Educación Piura, la Unidad de Gestión Educativa Local de Sullana y las instituciones educativas deben gestionar estos requerimientos necesarios para el beneficio de los estudiantes.

VII.REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

- Álvarez Mercado, L.P. (2020). *Estimulación de las habilidades motrices finas, mediante el uso de materiales didácticos en niños y niñas de 4 y 5 años del grado transición de la institución educativa Inem Lorenzo María Lleras de la ciudad de Montería*. [Tesis de Título Profesional, Universidad Santo Tomás]. <https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/27676/2020lorenaalvarez.pdf?sequence=6&isAllowed=y>
- American Academy of Pediatrics (2021). 1/5/2021. *Acerca de la American Academy of Pediatrics (AAP)*. <https://www.healthychildren.org/Spanish/Paginas/about-aap.aspx>
- Antúnez Rosales, R. S. (2021). *Juegos lúdicos utilizando material concreto para mejorar el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años en la institución educativa Virgen del Carmen N° 1590 en distrito de Huarney provincia de Huarney en el año 2019*. [Tesis de Título Profesional, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]. http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/21734/ESTRATEGIA_FINA_ANTUNEZ_ROSALES_REBECA_SOLEDAD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Astudillo García, G. y Aybar Palomino, Y. (2015). *El método lúdico en el desarrollo de la grafomotricidad en niños de 5 años de la IEP "Santa Rosa" de Chosica-2015*. [Tesis de Título Profesional, Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle]. https://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14039/149/Tesis%202015%20astudillo_aybar.pdf?sequence=2&isAllowed=y

Bautista Ayala, B. y Ochoa Rodriguez, M.L. (2018). *Actividades lúdicas para la mejora de las habilidades motrices finas en niños y niñas de 3 y 4 años de la I.E.P “Cyberkids” Ayacucho, 2018.* [Tesis de Grado de Magister, Universidad César Vallejo]. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/28838/bautista_ab.pdf?sequence=4&isAllowed=y

Calle Vilela, M.M. y Viera La Chira, E.M. (2019). *Uso de estrategias lúdicas en el aprendizaje de la matemática, en los alumnos de 2° grado de la institución educativa “Señor de la Divina Misericordia”, Sullana - Piura 2019.* [Tesis de Título Profesional, Universidad Nacional de Piura]. <https://repositorio.unp.edu.pe/bitstream/handle/UNP/2198/EDP-CAL-VIL-2019.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Cango Guamán, S.P. (2019). *La actividad lúdica para potenciar el desarrollo de la motricidad fina de los niños de 4 a 5 años, paralelo “B” de la Escuela de Educación Básica “Vicente Bastidas Reinoso” de La ciudad de Loja, Periodo 2017-2018.* [Tesis de Título Profesional, Universidad Nacional de Loja]. <https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/21774/1/SILVIA%20CANGO.pdf>

Castillo Andia, R.E. (2022). *Juegos motores para mejorar la motricidad fina en niños de inicial de una institución educativa, Somate Alto, Sullana, 2022.* [Tesis de Maestría, Universidad Cesar Vallejo]. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/105550/Castillo_ARE-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Ccahuay Gutiérrez, A. (2021). *Juegos lúdicos y la motricidad fina en niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 310 General Trinidad Morán, distrito Acocro, Ayacucho 2021*. [Tesis de Título Profesional, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote].

http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/25444/APRENDIZAJE_JUEGOS_LUDICOS_CCAHUAY_GUTIERREZ_ANTONIA.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Chapiama Rodriguez, Y.M. (2021). *La motricidad fina en los niños de la urbanización talla del distrito de Guadalupe-La Libertad, 2019*. [Trabajo de investigación de bachiller, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote].

http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/27200/COORDINACION_FACIAL_COORDINACION_FONETICA_CHAPIAMA_RODRIGUEZ_YESENIA_MARGARITA.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Código de ética 1.0, de 30 de diciembre de 2019. *Código de ética institucional de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI*. Trujillo, 30 de diciembre de 2019.

https://www.uct.edu.pe/images/transp/CDIGO_DE_ETICA_INSTITUCIONAL_VER_SIN_10_13072020_COVID.pdf

Cuesta, M. (2009). *Introducción al muestreo*. Oviedo: Universidad de Oviedo.

Espinoza Gonzales, G.S. (2021). *El juego lúdico, como estrategia para desarrollar habilidades matemáticas en los niños de inicial de 5 años en la I.E Crayolitas, Escuela Emprendedora, Mallaritos - Sullana, año 2020*. [Tesis de Grado de Bachiller,

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote].
https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/30848/JUEGOS_LUDICOS_ESPINOZA_%20GONZALES_%20GINA_SHIRLEY.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Fernández Ballesteros, R. (1980). *Psicodiagnóstico. Concepto y Metodología*. Madrid: Cincel Kapelusz.

García, G. y Lazo, M. (2022). *Guía de actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad fina en estudiantes de 5 años de la unidad educativa Otto Arosemena Gómez*. [Artículo de investigación, Universidad Técnica de Manabí].
<https://revistas.investigacion-upelipb.com/index.php/educare/article/view/1680/1633>

Hernández, Fernández y Baptista. (1998). *Metodología de la investigación*. México: McGraw-Hill, 2da edición.

Hernández, Fernández y Baptista. (2014). *Investigación cuantitativa, cualitativa y mixta*. México: Universidad de Colima.

Huamán Risco, R. (2016). *Aplicación de un programa de juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años en la I.E N° 82318 de Calluan, distrito de Cahachi, provincia de Cajabamba – 2015*. [Tesis de Título Profesional, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote].
<http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/504>

- Izquierdo Gallegos, E.C. (2021). *Las artes plásticas como estrategia para desarrollar la motricidad fina en los niños de inicial II del centro de educación inicial Pío Jaramillo Alvarado de la ciudad de Loja, período lectivo 20192020*. [Tesis de Título Profesional, Universidad Nacional de Loja]. <https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/23742/1/Evelyn%20Catherine%20Izquierdo%20Gallegos.pdf>
- Leyva Garzón, A.M. (2011). *El juego como estrategia didáctica en la educación infantil*. [Tesis de Título Profesional, Pontificia Universidad Javeriana]. <https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/6693/tesis165.pdf>
- López Ribeyro, V.L; Quevedo Isuiza, L; Solier Palma, D.G y Huamán Almirón, A.E. (2020). *Juegos lúdicos y coordinación viso-manual institución educativa inicial “Gotitas de Amor”, distrito Manantay*. [Trabajo de investigación, Universidad Nacional de Ucayali]. <http://revistas.unu.edu.pe/index.php/iu/article/view/49/70>
- Lupu Cedillo, N.R. (2018). *Juegos lúdicos, basados en el enfoque significativo, utilizando material concreto, mejora el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 5 años de la institución educativa N° 206 “Fe Y Alegría” de la Villa de Uña de Gato, región Tumbes, 2018*. [Tesis de Título Profesional, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]. <https://renati.sunedu.gob.pe/handle/sunedu/2822854>
- Madrona, P. y Contreras, O. (2008). *Habilidades motrices en la infancia y su desarrollo desde una educación física animada*. [Artículo de investigación, Universidad de Castilla]. <https://rieoei.org/historico/documentos/rie47a04.htm>

Meza Huere, I. y Lino Cruz, M. (2018). *Motricidad fina y su relación en la pre - escritura en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 438 María Auxiliadora, Santa Eulalia–UGEL15 -Huarochirí, 2017*. [Tesis de Título Profesional, Universidad Nacional de Educación]. <https://docplayer.es/85958447-Universidad-nacional-de-educacion-enrique-guzman-y-valle.html>

Morocho Urgilez, C.V. (2021). *Estrategias Lúdicas para mejorar la Motricidad Fina a través del ambiente de construcción en Niños y Niñas de Inicial II de 4 y 5 años en el Centro de Educación Inicial ciudad de Cuenca, año lectivo 2019-2020*. [Tesis de Título Profesional, Universidad Politécnica Salesiana Sede Cuenca]. <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/20219/1/UPS-CT009107.pdf>

Onque Huanca, L.P. (2018). *Programa de técnicas gráfico plásticas basadas en el enfoque significativo utilizando el material concreto en la mejora del desarrollo de la motricidad fina en niños de cinco años de la institución educativa particular Nuevo Perú del distrito de Juliaca, provincia de San Román, región Puno, año 2016*. [Tesis de Título Profesional, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]. http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/8820/GRAFICO_PLASTICAS_ENFOQUE_SIGNIFICATIVO_MATERIAL_CONCRETO_MOTRICIDAD_FINA_NIVEL_INICIAL%20_ONQUE_HUANCA_LUZ_PAMELA.pdf?sequence=3&isAllowed=y

Ospina Medina, M.P. (2015). *El juego como estrategia para fortalecer los procesos básicos de aprendizaje en el nivel preescolar*. [Tesis de Título Profesional, Universidad del Tolima].

<http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/1576/1/Trabajo%20de%20Grado%20-%20Maria%20Ospina%20version%20aprobada.pdf>

Piaget, J. (1956). *La concepción infantil del espacio*. Vol. I. [https://repository.uniminuto.edu/handle/10656/9826#:~:text=Piaget%20y%20vigotsk y%20.-,Para%20Jean%20Piaget%20\(1956\)%2C%20el%20juego%20forma%20parte%20de, el%20contacto%20con%20lo%20dem%20C3%A1s](https://repository.uniminuto.edu/handle/10656/9826#:~:text=Piaget%20y%20vigotsk y%20.-,Para%20Jean%20Piaget%20(1956)%2C%20el%20juego%20forma%20parte%20de, el%20contacto%20con%20lo%20dem%20C3%A1s).

Pita Fernández, S. y Pertegas Díaz, S. (2002). *Investigación cuantitativa y cualitativa*. La Coruña: Cad Aten Primaria.

Ramírez Palacios, S.G. (2021). *Juegos lúdicos para el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 357, Huallcor, Huaraz, 2021*. [Tesis de Título Profesional, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]. http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/25057/DESARROLLO_FINA_RAMIREZ_PALACIOS_SANDRA_GUISELA.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Roa Nole, H. (2016). *Aplicación de juegos didácticos basados en el enfoque cooperativo para desarrollar la motricidad fina en los niños de 4 años de la I.E.I N° 135 Monterón, Marcavelica-Sullana. 2015*. [Tesis de Título Profesional, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]. http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/1249/MOTRICIDAD_FINA_ROA_NOLE_HERMELINDA.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Roa, S., Hernández, A. y Valero, A. (2019). *Actividades físicas para desarrollar las habilidades motrices básicas en niños del programa Educa a tu Hijo*. [Artículo de investigación, Universidad de Cienfuegos]. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442019000400386
- Sandoval Olaya, M. (2022). *Juegos Tradicionales para desarrollar Habilidades Motrices Básicas en estudiantes de una Institución Educativa de Inicial, Sullana – 2022*. [Tesis de Maestría, Universidad Cesar Vallejo]. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/108548/Sandoval_OM-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Santillán Robles, M.E. (2015). *Aplicación de un programa de actividades lúdicas para mejorar la habilidad motriz fina en los niños de 4 años de la I.E. N° 82318 de Calluan, distrito de Cahachi, provincia de Cajabamba en el año 2015*. [Tesis de Título Profesional, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]. http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/1731/PROGRAMA_DE_ACTIVIDADES_LUDICAS_HABILIDAD_MOTORA_FINA_SANTILLAN_ROBLES_MAR.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Solorzano Calle, J. y Tariguano, Y. (2010). *Actividades lúdicas para mejorar el aprendizaje de la matemática*. [Tesis de Título Profesional, Universidad Estatal de Milagro]. <http://repositorio.unemi.edu.ec/bitstream/123456789/1237/3/ACTIVIDADES%20L%C3%9ADICAS%20PARA%20MEJORAR%20EL%20APRENDIZAJE%20DE%20LA%20MATEM%C3%81TICA.pdf>

Tamayo y Tamayo, M. (1999). *El proceso de la investigación científica*. México: En. Limusa, Cuarta edición.

Tobón, S. (2013). *Lista de cotejo*. México: Centro Universitario CIFE.

Tobón, S. (2017). *Evaluación socioformativa*. Estados Unidos: Centro Universitario CIFE, 1era edición.

Ugalde Galindo, M. (2011). *El juego como estrategia para la socialización de los niños de preescolar*: [Tesis de Título Profesional, Universidad Pedagógica Nacional]. <http://200.23.113.51/pdf/28333.pdf>

Vilela Aranda, E.R. (2020). *Actividades lúdicas para fortalecer la motricidad fina en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa N° 047 "Tacural", San Juan de la Virgen, Tumbes, 2018*. [Tesis de Título Profesional, Universidad Nacional de Tumbes].

<https://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12874/2030/TESIS%20-%20VILELA%20ARANDA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

ANEXOS.

Anexo 1: Instrumentos de recolección de la información.

Lista de cotejo: Juego lúdico.

N°	DIMENSIONES/Ítems	Criterios		
		Inicio	Proceso	Logro Previsto
DIMENSIÓN 1: Juegos sensoriales				
1	Observa los objetos que se les muestra y los dibuja en una hoja			
2	Realiza una secuencia de colores formando un círculo en el piso			
3	Gatea formando un círculo al compás de la pandereta			
4	Forma dos líneas rectas con objetos pesados y livianos de su entorno			
5	Crea cubos de plastilina de diferentes tamaños			
6	Diferencia las texturas con los ojos vendados			
7	Escribe su nombre sobre la arena mojada con ayuda de su dedo índice			
DIMENSIÓN 2: Juegos motrices				
8	Juega a la carrera con obstáculos en armonía			
9	Crea con la crema de afeitar trazos rectos			
10	Recorta imágenes siguiendo la marca trazada			
11	Usa el rodillo correctamente para extender la plastilina			
12	Camina en línea recta siguiendo indicaciones			
13	Salta en un pie a través de líneas ondeadas			
14	Realiza volteretas siguiendo un margen			
DIMENSIÓN 3: Juegos libres en los sectores				
15	Expresa lo que hizo en el sector donde jugó el día de hoy.			
16	Expresa lo que le disgusta durante esta actividad			
17	Solicita ayuda a la docente cuando es necesario			
18	Guarda en su lugar los materiales del sector			
19	Dialoga con sus compañeros para establecer acuerdos			
20	Muestra el material con el cual representará sus experiencias del día (plastilina, colores, crayolas, témperas, plumones)			

Lista de cotejo: Motricidad fina.

N°	DIMENSIONES/Ítems	Criterios		
		Inicio	Proceso	Logro Previsto
DIMENSIÓN 1: Coordinación viso manual				
1	Utiliza pinzas (índice y pulgar) para trasladar papeles de una caja a otra.			
2	Coloca botones pequeños en una botella			
3	Recorta con tijeras siguiendo líneas recta y curva			
4	Pica con un punzón sobre líneas trazadas en una hoja.			
5	Enhebra botones en hilo nylon			
DIMENSIÓN 2: Coordinación fonética				
6	Repite sonidos onomatopéyicos de los animales.			
7	Repite trabalenguas realizadas en el aula.			
8	Recita una poesía pequeña.			
9	Articula de manera adecuada palabras compuestas			
10	Entona una canción de 2 párrafo			
DIMENSIÓN 3: Coordinación gestual				
11	Realiza mímica gestual con títeres.			
12	Enrosca y desenrosca la tapa de un frasco.			
13	Abotona y desabotona una camisa en 2 minutos.			
14	Modela la plastilina en una figura simple.			
15	Recibe, lanza y rebota una pelota con una mano.			
DIMENSIÓN 4: Coordinación facial				
16	Canta y escucha canciones acompañadas de gestos.			
17	Realiza gestos como: soplar, fruncir los labios y dar besos.			
18	Giña un ojo al sonido de la pandereta			
19	Infla las mejillas simultáneamente			
20	Expresa distintas sensaciones acompañadas de gestos (agrado, enfado)			

Ficha técnica.

Ficha técnica: Juego lúdico.

Nombre original del instrumento:	Juego lúdico.
Autor y año:	Original: Astudillo (2015). Juego lúdico.
	Adaptación: Liseth Karito Lizano Umbo. Rosa Karina Reyes de Chávez.
Objetivo del instrumento:	Recolección de información de la variable juego lúdico, en estudiantes de instituciones educativas del nivel inicial, Sullana – Piura, 2021.
Usuarios:	Estudiantes de instituciones educativas del nivel inicial, Sullana – Piura, 2021.
Forma de administración o modo de aplicación:	El modo de aplicación fue grupo general, con una duración de 30 minutos.
Validez: (Presentar la constancia de validación de expertos)	La validación se realizó por juicio de expertos con la participación de 3 expertos quienes evaluaron el instrumento de recolección. Mg. Troncos Flores Malena Roxani. Mg. Víctor Humberto Infante Ríos. Mg. Navarro Moran Luis Alberto.
Confiabilidad:	Se presentó a través del programa de Alfa de Cronbach, con un indicador de 0.913. Este instrumento es confiable y válido.

Ficha técnica: Motricidad fina.

Nombre original del instrumento:	Motricidad fina.
Autor y año:	Original: Meza (2018). Motricidad fina.
	Adaptación: Liseth Karito Lizano Umbo. Rosa Karina Reyes de Chávez.
Objetivo del instrumento:	Recolección de información de la variable motricidad fina, en estudiantes de instituciones educativas del nivel inicial, Sullana – Piura, 2021.
Usuarios:	Estudiantes de instituciones educativas del nivel inicial, Sullana – Piura, 2021.
Forma de administración o modo de aplicación:	El modo de aplicación fue grupo general, con una duración de 30 minutos.
Validez: (Presentar la constancia de validación de expertos)	La validación se realizó por juicio de expertos con la participación de 3 expertos quienes evaluaron el instrumento de recolección. Mg. Troncos Flores Malena Roxani. Mg. Víctor Humberto Infante Ríos. Mg. Navarro Moran Luis Alberto.
Confiabilidad:	Se presentó a través del programa de Alfa de Cronbach, con un indicador de 0.957. Este instrumento es confiable y válido.

Anexo 2: Consentimiento informado.

UNIVERSIDAD CATÓLICA BENEDICTO XVI

“Año del Bicentenario del Perú: 200 Años de Independencia”



INFORME CONSENTIDO.

El Director de la Institución Educativa “José Eusebio Merino y Vinces”, provincia de Sullana, región Piura.

HACE CONSTAR:

Que las estudiantes Liseth Karito Lizano Umbo, identificada con DNI 46936192, y Rosa Karina Reyes de Chávez, identificada con DNI 02839468, han realizado su investigación titulada “JUEGO LÚDICO Y EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA EN ESTUDIANTES DE INSTITUCIONES EDUCATIVAS DEL NIVEL INICIAL, SULLANA – PIURA, 2021”, en el distrito de Sullana, provincia de Sullana, región Piura, demostrado su desempeño, responsabilidad y puntualidad.

Se expide la presente constancia a solicitud de las interesadas para los fines que crea conveniente.

Sullana, 17 de noviembre del 2021

Mg. Edinson Palomino Reto
Director de la I.E

UNIVERSIDAD CATÓLICA BENEDICTO XVI

“Año del Bicentenario del Perú: 200 Años de Independencia”



INFORME CONSENTIDO.

El director de la Institución Educativa 15069 “Almirante Miguel Grau”, provincia de Sullana, región Piura.

HACE CONSTAR:

Que las estudiantes Liseth Karito Lizano Umbo, identificada con DNI 46936192, y Rosa Karina Reyes de Chávez, identificada con DNI 02839468, han realizado su investigación titulada “JUEGO LÚDICO Y EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA EN ESTUDIANTES DE INSTITUCIONES EDUCATIVAS DEL NIVEL INICIAL, SULLANA – PIURA, 2021”, en el distrito de Sullana, provincia de Sullana, región Piura, demostrado su desempeño, responsabilidad y puntualidad.

Se expide la presente constancia a solicitud de las interesadas para los fines que crea conveniente.

Sullana, 22 de noviembre del 2021

.....
Luis Humberto Navarro Morán
Director de la I.E

UNIVERSIDAD CATÓLICA BENEDICTO XVI

“Año del Bicentenario del Perú: 200 Años de Independencia”



INFORME CONSENTIDO.

La directora de la Institución Educativa 1477 El Obrero provincia de Sullana, región Piura.

HACE CONSTAR:

Que las estudiantes Liseth Karito Lizano Umbo, identificada con DNI 46936192, y Rosa Karina Reyes de Chávez, identificada con DNI 02839468, han realizado su investigación titulada “JUEGO LÚDICO Y EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA EN ESTUDIANTES DE INSTITUCIONES EDUCATIVAS DEL NIVEL INICIAL, SULLANA – PIURA, 2021”, en el distrito de Sullana, provincia de Sullana, región Piura, demostrado su desempeño, responsabilidad y puntualidad.

Se expide la presente constancia a solicitud de las interesadas para los fines que crea conveniente.

Sullana, 30 de noviembre del 2021


Beatriz Mauricio Neyra
Directora de la I.E. SULLANA

Beatriz Mauricio Neyra
Directora de la I.E.

SOLICITUD PARA APLICACIÓN DE TESIS E INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

“Año del Bicentenario del Perú: 200 Años de Independencia”

Sullana, 12 de noviembre del 2021.

Señor:

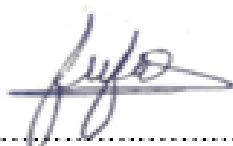
Mg. Troncos Flores Malena Roxani

Presente.

Por la presente, reciba usted el saludo cordial y fraterno a nombre de las estudiantes de la Universidad Católica de Trujillo “Benedicto XVI”, Lizano Umbo Liseth Karito identificada con DNI 46936192 y Reyes de Chávez Rosa Karina identificada con DNI 02839468; para manifestarle, que estamos desarrollando la tesis titulada: “Juego lúdico y el desarrollo de la motricidad fina en estudiantes de instituciones educativas del nivel inicial, Sullana – Piura, 2021”; por lo que conocedores de su trayectoria profesional y estrecha vinculación en el campo de la investigación, le solicitamos su colaboración en emitir su juicio de experto, para la validación de los instrumentos de la presente investigación: Juego lúdico y motricidad fina.

Agradeciéndole por anticipado su gentil colaboración como experto, nos despedimos de usted.

Atentamente,



.....
Liseth Karito Lizano Umbo
DNI. 46936192



.....
Rosa Karina Reyes de Chávez
DNI. 02839468

Constancia de validez de contenido del instrumento: Juego lúdico.

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia		Relevancia		Claridad		Sugerencias
		1		2		3		
DIMENSIÓN 1: juegos sensoriales		Si	No	Si	No	Si	No	
1	Observa los objetos que se les muestra y los dibuja en una hoja	x		x		x		
2	Realiza una secuencia de colores formando un círculo en el piso	x		x		x		
3	Gatea formando un círculo al compás de la pandereta	x		x		x		
4	Forma dos líneas rectas con objetos pesados y livianos de su entorno	x		x		x		
5	Crea cubos de plastilina de diferentes tamaños	x		x		x		
6	Diferencia las texturas con los ojos vendados	x		x		x		
7	Escribe su nombre sobre la arena mojada con ayuda de su dedo índice	x		x		x		
DIMENSIÓN 2: Juegos motrices		Si	No	Si	No	Si	No	
8	Juega a la carrera con obstáculos en armonía	x		x		x		
9	Crea con la crema de afeitar trazos rectos	x		x		x		
10	Recorta imágenes siguiendo la marca trazada	x		x		x		
11	Usa el rodillo correctamente para extender la plastilina	x		x		x		
12	Camina en línea recta siguiendo indicaciones	x		x		x		
13	Salta en un pie a través de líneas ondeadas	x		x		x		
14	Realiza volteretas siguiendo un margen	x		x		x		
DIMENSIÓN 3: Juegos libres en los sectores		Si	No	Si	No	Si	No	
15	Expresa lo que hizo en el sector donde jugó el día de hoy	x		x		x		
16	Expresa lo que le disgusta durante esta actividad.	x		x		x		
17	Solicita ayuda a la docente cuando es necesario.	x		x		x		

18	Guarda en su lugar los materiales del sector	x		x		x		
19	Dialoga con sus compañeros para establecer acuerdos	x		x		x		
20	Muestra el material con el cual representará sus experiencias del día (plastilina, colores, crayolas, témperas, plumones).	x		x		x		

Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo.

Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.

Observaciones (precisar si hay suficiencia): _____

Opinión de aplicabilidad:

Aplicable [X] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Juez validador:

Mg. Troncos Flores Malena Roxani.

DNI: 03122796.

Sullana, 16 de noviembre del 2022.



Mg. Troncos Flores Malena Roxani.

DNI: 03122796.

Constancia de validez de contenido del instrumento: Motricidad fina.

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia		Relevancia		Claridad		Sugerencias
		1		2		3		
DIMENSIÓN 1: Coordinación viso manual		Si	No	Si	No	Si	No	
1	Utiliza pinzas (índice y pulgar) para trasladar papeles de una caja a otra.	x		x		x		
2	Coloca botones pequeños en una botella	x		x		x		
3	Recorta con tijeras siguiendo líneas recta y curva	x		x		x		
4	Pica con un punzón sobre líneas trazadas en una hoja.	x		x		x		
5	Enhebra botones en hilo nylon	x		x		x		
DIMENSIÓN 2: Coordinación fonética		Si	No	Si	No	Si	No	
6	Repite sonidos onomatopéyicos de los animales.	x		x		x		
7	Repite trabalenguas realizadas en el aula.	x		x		x		
8	Recita una poesía pequeña.	x		x		x		
9	Articula de manera adecuada palabras compuestas	x		x		x		
10	Entona una canción de 2 párrafo	x		x		x		
DIMENSIÓN 3: Coordinación gestual		Si	No	Si	No	Si	No	
11	Realiza mímica gestual con títeres.	x		x		x		
12	Enrosca y desenrosca la tapa de un frasco.	x		x		x		
13	Abotona y desabotona una camisa en 2 minutos.	x		x		x		
14	Modela la plastilina en una figura simple.	x		x		x		
15	Recibe, lanza y rebota una pelota con una mano.	x		x		x		
DIMENSIÓN 4: Coordinación facial		Si	No	Si	No	Si	No	
16	Canta y escucha canciones acompañadas de gestos.	x		x		x		

17	Realiza gestos como: soplar, fruncir los labios y dar besos.	x		x		x		
18	Giña un ojo al sonido de la pandereta	x		x		x		
19	Infla las mejillas simultáneamente	x		x		x		
20	Expresa distintas sensaciones acompañadas de gestos (agrado, enfado)	x		x		x		

Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo.

Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.

Observaciones (precisar si hay suficiencia): _____

Opinión de aplicabilidad:

Aplicable [X] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Juez validador:

Mg. Troncos Flores Malena Roxani.

DNI: 03122796.

Sullana, 16 de noviembre del 2021.



Mg. Troncos Flores Malena Roxani.

DNI: 03122796.

**SOLICITUD PARA APLICACIÓN DE TESIS E INSTRUMENTOS DE
INVESTIGACIÓN**

“Año del Bicentenario del Perú: 200 Años de Independencia”

Sullana, 08 de noviembre del 2021.

Señor:

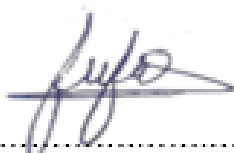
Mg. Victor Humberto Infante Ríos.

Presente.

Por la presente, reciba usted el saludo cordial y fraterno a nombre de las estudiantes de la Universidad Católica de Trujillo “Benedicto XVI”, Lizano Umbo Liseth Karito identificada con DNI 46936192 y Reyes de Chávez Rosa Karina identificada con DNI 02839468; para manifestarle, que estamos desarrollando la tesis titulada: “Juego lúdico y el desarrollo de la motricidad fina en estudiantes de instituciones educativas del nivel inicial, Sullana – Piura, 2021”; por lo que conocedores de su trayectoria profesional y estrecha vinculación en el campo de la investigación, le solicitamos su colaboración en emitir su juicio de experto, para la validación de los instrumentos de la presente investigación: Juego lúdico y motricidad fina.

Agradeciéndole por anticipado su gentil colaboración como experto, nos despedimos de usted.

Atentamente,



.....
Liseth Karito Lizano Umbo
DNI. 46936192



.....
Rosa Karina Reyes de Chávez
DNI. 02839468

Constancia de validez de contenido del instrumento: Juego lúdico.

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia		Relevancia		Claridad		Sugerencias
		1		2		3		
DIMENSIÓN 1: juegos sensoriales		Si	No	Si	No	Si	No	
1	Observa los objetos que se les muestra y los dibuja en una hoja	x		x		x		
2	Realiza una secuencia de colores formando un círculo en el piso	x		x		x		
3	Gatea formando un círculo al compás de la pandereta	x		x		x		
4	Forma dos líneas rectas con objetos pesados y livianos de su entorno	x		x		x		
5	Crea cubos de plastilina de diferentes tamaños	x		x		x		
6	Diferencia las texturas con los ojos vendados	x		x		x		
7	Escribe su nombre sobre la arena mojada con ayuda de su dedo índice	x		x		x		
DIMENSIÓN 2: Juegos motrices		Si	No	Si	No	Si	No	
8	Juega a la carrera con obstáculos en armonía	x		x		x		
9	Crea con la crema de afeitar trazos rectos	x		x		x		
10	Recorta imágenes siguiendo la marca trazada	x		x		x		
11	Usa el rodillo correctamente para extender la plastilina	x		x		x		
12	Camina en línea recta siguiendo indicaciones	x		x		x		
13	Salta en un pie a través de líneas ondeadas	x		x		x		
14	Realiza volteretas siguiendo un margen	x		x		x		
DIMENSIÓN 3: Juegos libres en los sectores		Si	No	Si	No	Si	No	
15	Expresa lo que hizo en el sector donde jugó el día de hoy	x		x		x		
16	Expresa lo que le disgusta durante esta actividad.	x		x		x		
17	Solicita ayuda a la docente cuando es necesario.	x		x		x		

18	Guarda en su lugar los materiales del sector	x		x		x		
19	Dialoga con sus compañeros para establecer acuerdos	x		x		x		
20	Muestra el material con el cual representará sus experiencias del día (plastilina, colores, crayolas, témperas, plumones).	x		x		x		

Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo.

Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.

Observaciones (precisar si hay suficiencia): _____

Opinión de aplicabilidad:

Aplicable [X] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Juez validador:

Mg. Víctor Humberto Infante Ríos.

DNI. 27164782.

Sullana, 11 de noviembre del 2022.


Mg. Víctor Humberto Infante Ríos
CPPe 001337

.....
Mg. Víctor Humberto Infante Ríos

DNI: 27164782.

Constancia de validez de contenido del instrumento: Motricidad fina.

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia		Relevancia		Claridad		Sugerencias
		1		2		3		
DIMENSIÓN 1: Coordinación viso manual		Si	No	Si	No	Si	No	
1	Utiliza pinzas (índice y pulgar) para trasladar papeles de una caja a otra.	x		x		x		
2	Coloca botones pequeños en una botella	x		x		x		
3	Recorta con tijeras siguiendo líneas recta y curva	x		x		x		
4	Pica con un punzón sobre líneas trazadas en una hoja.	x		x		x		
5	Enhebra botones en hilo nylon	x		x		x		
DIMENSIÓN 2: Coordinación fonética		Si	No	Si	No	Si	No	
6	Repite sonidos onomatopéyicos de los animales.	x		x		x		
7	Repite trabalenguas realizadas en el aula.	x		x		x		
8	Recita una poesía pequeña.	x		x		x		
9	Articula de manera adecuada palabras compuestas	x		x		x		
10	Entona una canción de 2 párrafo	x		x		x		
DIMENSIÓN 3: Coordinación gestual		Si	No	Si	No	Si	No	
11	Realiza mímica gestual con títeres.	x		x		x		
12	Enrosca y desenrosca la tapa de un frasco.	x		x		x		
13	Abotona y desabotona una camisa en 2 minutos.	x		x		x		
14	Modela la plastilina en una figura simple.	x		x		x		
15	Recibe, lanza y rebota una pelota con una mano.	x		x		x		
DIMENSIÓN 4: Coordinación facial		Si	No	Si	No	Si	No	
16	Canta y escucha canciones acompañadas de gestos.	x		x		x		

17	Realiza gestos como: soplar, fruncir los labios y dar besos.	x		x		x		
18	Giña un ojo al sonido de la pandereta	x		x		x		
19	Infla las mejillas simultáneamente	x		x		x		
20	Expresa distintas sensaciones acompañadas de gestos (agrado, enfado)	x		x		x		

Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo.

Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.

Observaciones (precisar si hay suficiencia): _____

Opinión de aplicabilidad:

Aplicable [X] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Juez validador:

Mg. Víctor Humberto Infante Ríos

DNI: 27164782.

Sullana, 11 de noviembre del 2022.



Mg. Víctor Humberto Infante Ríos
CPPe 001337

.....
Mg. Víctor Humberto Infante Ríos

DNI: 27164782.

**SOLICITUD PARA APLICACIÓN DE TESIS E INSTRUMENTOS DE
INVESTIGACIÓN**

“Año del Bicentenario del Perú: 200 Años de Independencia”

Sullana, 23 de noviembre del 2021.

Señor:

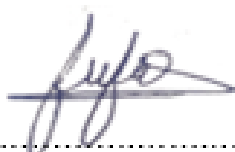
Mg. Navarro Moran Luis Alberto.

Presente.

Por la presente, reciba usted el saludo cordial y fraterno a nombre de las estudiantes de la Universidad Católica de Trujillo “Benedicto XVI”, Lizano Umbo Liseth Karito identificada con DNI 46936192 y Reyes de Chávez Rosa Karina identificada con DNI 02839468; para manifestarle, que estamos desarrollando la tesis titulada: “Juego lúdico y el desarrollo de la motricidad fina en estudiantes de instituciones educativas del nivel inicial, Sullana – Piura, 2021”; por lo que conocedores de su trayectoria profesional y estrecha vinculación en el campo de la investigación, le solicitamos su colaboración en emitir su juicio de experto, para la validación de los instrumentos de la presente investigación: Juego lúdico y motricidad fina.

Agradeciéndole por anticipado su gentil colaboración como experto, nos despedimos de usted.

Atentamente,



.....
Liseth Karito Lizano Umbo

DNI. 46936192



.....
Rosa Karina Reyes de Chávez

DNI. 02839468

Constancia de validez de contenido del instrumento: Juego lúdico.

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia		Relevancia		Claridad		Sugerencias
		1		2		3		
DIMENSIÓN 1: juegos sensoriales		Si	No	Si	No	Si	No	
1	Observa los objetos que se les muestra y los dibuja en una hoja	x		x		x		
2	Realiza una secuencia de colores formando un círculo en el piso	x		x		x		
3	Gatea formando un círculo al compás de la pandereta	x		x		x		
4	Forma dos líneas rectas con objetos pesados y livianos de su entorno	x		x		x		
5	Crea cubos de plastilina de diferentes tamaños	x		x		x		
6	Diferencia las texturas con los ojos vendados	x		x		x		
7	Escribe su nombre sobre la arena mojada con ayuda de su dedo índice	x		x		x		
DIMENSIÓN 2: Juegos motrices		Si	No	Si	No	Si	No	
8	Juega a la carrera con obstáculos en armonía	x		x		x		
9	Crea con la crema de afeitar trazos rectos	x		x		x		
10	Recorta imágenes siguiendo la marca trazada	x		x		x		
11	Usa el rodillo correctamente para extender la plastilina	x		x		x		
12	Camina en línea recta siguiendo indicaciones	x		x		x		
13	Salta en un pie a través de líneas ondeadas	x		x		x		
14	Realiza volteretas siguiendo un margen	x		x		x		
DIMENSIÓN 3: Juegos libres en los sectores		Si	No	Si	No	Si	No	
15	Expresa lo que hizo en el sector donde jugó el día de hoy	x		x		x		
16	Expresa lo que le disgusta durante esta actividad.	x		x		x		
17	Solicita ayuda a la docente cuando es necesario.	x		x		x		

18	Guarda en su lugar los materiales del sector	x		x		x		
19	Dialoga con sus compañeros para establecer acuerdos	x		x		x		
20	Muestra el material con el cual representará sus experiencias del día (plastilina, colores, crayolas, témperas, plumones).	x		x		x		

Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo.

Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.

Observaciones (precisar si hay suficiencia): _____

Opinión de aplicabilidad:

Aplicable Aplicable después de corregir No aplicable

Juez validador:

Mg. Navarro Moran Luis Alberto.

DNI: 03592827.

Sullana, 29 de noviembre del 2022.



.....

Mg. Navarro Moran Luis Alberto.

DNI: 03592827.

Constancia de validez de contenido del instrumento: Motricidad fina.

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia		Relevancia		Claridad		Sugerencias
		1		2		3		
DIMENSIÓN 1: Coordinación viso manual		Si	No	Si	No	Si	No	
1	Utiliza pinzas (índice y pulgar) para trasladar papeles de una caja a otra.	x		x		x		
2	Coloca botones pequeños en una botella	x		x		x		
3	Recorta con tijeras siguiendo líneas recta y curva	x		x		x		
4	Pica con un punzón sobre líneas trazadas en una hoja.	x		x		x		
5	Enhebra botones en hilo nylon	x		x		x		
DIMENSIÓN 2: Coordinación fonética		Si	No	Si	No	Si	No	
6	Repite sonidos onomatopéyicos de los animales.	x		x		x		
7	Repite trabalenguas realizadas en el aula.	x		x		x		
8	Recita una poesía pequeña.	x		x		x		
9	Articula de manera adecuada palabras compuestas	x		x		x		
10	Entona una canción de 2 párrafo	x		x		x		
DIMENSIÓN 3: Coordinación gestual		Si	No	Si	No	Si	No	
11	Realiza mímica gestual con títeres.	x		x		x		
12	Enrosca y desenrosca la tapa de un frasco.	x		x		x		
13	Abotona y desabotona una camisa en 2 minutos.	x		x		x		
14	Modela la plastilina en una figura simple.	x		x		x		
15	Recibe, lanza y rebota una pelota con una mano.	x		x		x		
DIMENSIÓN 4: Coordinación facial		Si	No	Si	No	Si	No	
16	Canta y escucha canciones acompañadas de gestos.	x		x		x		

17	Realiza gestos como: soplar, fruncir los labios y dar besos.	x		x		x		
18	Giña un ojo al sonido de la pandereta	x		x		x		
19	Infla las mejillas simultáneamente	x		x		x		
20	Expresa distintas sensaciones acompañadas de gestos (agrado, enfado)	x		x		x		

Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo.

Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.

Observaciones (precisar si hay suficiencia): _____

Opinión de aplicabilidad:

Aplicable [X] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Juez validador:

Mg. Navarro Moran Luis Alberto.

DNI: 03592827.

Sullana, 29 de noviembre del 2021.



 Mg. Navarro Moran Luis Alberto
 Director

Mg. Navarro Moran Luis Alberto.

DNI: 03592827.

DECLARACIÓN JURADA

Nosotras, Lizano Umbo Liseth Karito, de nacionalidad peruana identificada con DNI N° 46936192, con domicilio en calle Piura N° 320, distrito de Sapillica, provincia de Ayabaca, región Piura; y Reyes de Chavez Rosa Karina, de nacionalidad peruana con DNI N° 02839468 con domicilio en calle Santa Isabel N° 509 AA.HH. Sánchez Cerro, provincia de Sullana región Piura, bachilleres de la Carrera del Programa de Estudios de Educación Inicial de la Universidad Católica de Trujillo “Benedicto XVI”, autoras de la tesis denominada: **“Juego lúdico y el desarrollo de la motricidad fina en estudiantes de instituciones educativas del nivel inicial, Sullana- Piura, 2021”**.

Declaramos bajo juramento:

- Que la tesis cuenta con autorización verbal del director de la II.EE del distrito de Sullana, de la provincia de Sullana, del Departamento Piura así mismo, no se está vulnerando la reserva de los participantes, quienes de manera voluntario y anónima, fueron parte de la muestra de nuestra investigación y todo lo presentado es fidedigno.

Que según la Ley 29733, "Ley de protección de datos personales", se está respetando la información personal de los involucrados, en la presente tesis denominada **“Juego lúdico y el desarrollo de la motricidad fina en estudiantes de instituciones educativas del nivel inicial, Sullana- Piura, 2021”**

En la ciudad de Trujillo, 25 de setiembre del 2023.



.....
Br. Liseth Karito Lizano Umbo
DNI. 46936192



.....
Br. Rosa Karina Reyes De Chavez
DNI. 02839468

Base de datos: Juego lúdico.

ESTUDIANTES	JUEGO LÚDICO																			
	JUEGOS SENSORIALES						JUEGOS MOTRICES							JUEGOS LIBRES EN LOS SECTORES						
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20
EST. 1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1
EST. 2	1	1	1	2	2	1	1	1	1	2	2	2	2	1	1	2	2	1	1	1
EST. 3	2	2	1	1	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	1	3	2	2	1	2
EST. 4	2	2	1	2	2	2	1	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	2	1	2
EST. 5	1	1	1	1	1	1	2	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1
EST. 6	2	2	1	1	2	1	2	2	1	1	2	2	2	2	1	1	1	2	1	2
EST. 7	1	3	3	3	3	1	3	3	3	3	1	1	2	1	3	3	3	3	1	1
EST. 8	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1
EST. 9	1	1	2	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1
EST. 10	2	1	1	1	1	2	2	2	2	1	2	2	2	1	1	1	1	2	2	2
EST. 11	1	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	2	3	2	3	3	3	3	1
EST. 12	2	2	1	1	2	2	1	1	2	2	2	1	2	2	1	1	2	2	1	1
EST. 13	2	2	1	1	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	1	1	2	2	1	2
EST. 14	2	2	2	1	1	1	2	1	2	1	1	1	2	2	2	1	1	1	2	1
EST. 15	2	2	1	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1
EST. 16	1	1	3	3	3	1	3	3	3	3	1	1	2	3	3	3	3	1	1	1
EST. 17	2	2	1	1	2	2	1	2	1	1	2	1	2	2	1	1	2	2	1	2
EST. 18	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	2	1	1	1	1	1
EST. 19	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2
EST. 20	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1
EST. 21	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1
EST. 22	1	1	1	2	2	1	1	1	1	2	2	2	2	1	1	2	2	1	1	1
EST. 23	2	2	1	1	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	1	3	2	2	1	2
EST. 24	2	2	1	2	2	2	1	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	2	1	2
EST. 25	1	1	1	1	1	1	2	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1
EST. 26	2	2	1	1	2	1	2	2	1	1	2	2	2	2	1	1	2	1	2	2
EST. 27	1	3	3	3	3	1	3	3	3	3	1	1	2	1	3	3	3	3	1	1
EST. 28	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1
EST. 29	1	1	2	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1
EST. 30	2	1	1	1	1	2	2	2	2	1	2	2	2	1	1	1	1	2	2	2
EST. 31	1	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	2	3	2	3	3	3	3	1
EST. 32	2	2	1	1	2	2	1	1	2	2	2	1	2	2	1	1	2	2	1	1
EST. 33	2	2	1	1	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	1	1	2	2	1	2
EST. 34	2	2	2	1	1	1	2	1	2	1	1	1	2	2	2	1	1	1	2	1
EST. 35	2	2	1	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1
EST. 36	1	1	3	3	3	1	3	3	3	3	1	1	2	3	3	3	3	1	1	1
EST. 37	2	2	1	1	2	2	1	2	1	1	2	1	2	2	1	1	2	2	1	2
EST. 38	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	2	1	1	1	1	1
EST. 39	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2
EST. 40	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1
EST. 41	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1
EST. 42	1	1	1	2	2	1	1	1	1	2	2	2	2	1	1	2	2	1	1	1
EST. 43	2	2	1	1	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	1	3	2	2	1	2
EST. 44	2	2	1	2	2	2	1	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	2	1	2
EST. 45	1	1	1	1	1	1	2	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1
EST. 46	2	2	1	1	2	1	2	2	1	1	2	2	2	2	1	1	2	1	2	2
EST. 47	1	3	3	3	3	1	3	3	3	3	1	1	2	1	3	3	3	3	1	1
EST. 48	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1
EST. 49	1	1	2	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1
EST. 50	2	1	1	1	1	2	2	2	2	1	2	2	2	1	1	1	1	2	2	2
EST. 51	1	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	2	3	2	3	3	3	3	1
EST. 52	2	2	1	1	2	2	1	1	2	2	2	1	2	2	1	1	2	2	1	1
EST. 53	2	2	1	1	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	1	1	2	2	1	2
EST. 54	2	2	2	1	1	1	2	1	2	1	1	1	2	2	2	1	1	1	2	1
EST. 55	2	2	1	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1
EST. 56	1	1	3	3	3	1	3	3	3	3	1	1	2	3	3	3	3	1	1	1
EST. 57	2	2	1	1	2	2	1	2	1	1	2	1	2	2	1	1	2	2	1	2
EST. 58	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	2	1	1	1	1	1
EST. 59	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2
EST. 60	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1
EST. 61	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1
EST. 62	1	1	1	2	2	1	1	1	1	2	2	2	2	1	1	2	2	1	1	1
EST. 63	2	2	1	1	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	1	3	2	2	1	2
EST. 64	2	2	1	2	2	2	1	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	2	1	2
EST. 65	1	1	1	1	1	1	2	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1

ESTUDIANTES	JUEGO LÚDICO																			
	JUEGOS SENSORIALES						JUEGOS MOTRICES							JUEGOS LIBRES EN LOS SECTORES						
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20
EST. 66	2	2	1	1	2	1	2	2	1	1	2	2	2	2	1	1	2	1	2	2
EST. 67	1	3	3	3	3	1	3	3	3	3	1	1	2	1	3	3	3	3	1	1
EST. 68	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1
EST. 69	1	1	2	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1
EST. 70	2	1	1	1	1	2	2	2	2	1	2	2	2	1	1	1	1	2	2	2
EST. 71	1	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	2	3	2	3	3	3	3	1
EST. 72	2	2	1	1	2	2	1	1	2	2	2	1	2	2	1	2	2	2	1	1
EST. 73	2	2	1	1	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	1	1	2	2	1	2
EST. 74	2	2	2	1	1	1	2	1	2	1	1	1	2	2	2	1	1	1	2	1
EST. 75	2	2	1	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1
EST. 76	1	1	3	3	3	1	3	3	3	3	1	1	2	3	3	3	3	1	1	1
EST. 77	2	2	1	1	2	2	1	2	1	1	2	1	2	2	1	1	2	2	1	2
EST. 78	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	2	1	1	1	1	1
EST. 79	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2
EST. 80	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1
EST. 81	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1
EST. 82	1	1	1	2	2	1	1	1	1	2	2	2	2	1	1	2	2	1	1	1
EST. 83	2	2	1	1	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	1	3	2	2	1	2
EST. 84	2	2	1	2	2	2	1	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	2	1	2
EST. 85	1	1	1	1	1	1	2	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1
EST. 86	2	2	1	1	2	1	2	2	1	1	2	2	2	2	1	1	2	1	2	2
EST. 87	1	3	3	3	3	1	3	3	3	3	1	1	2	1	3	3	3	3	1	1
EST. 88	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1
EST. 89	1	1	2	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1
EST. 90	2	1	1	1	1	2	2	2	2	1	2	2	2	1	1	1	1	2	2	2
EST. 91	1	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	2	3	2	3	3	3	3	1
EST. 92	2	2	1	1	2	2	1	1	2	2	2	1	2	2	1	1	2	2	1	1
EST. 93	2	2	1	1	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	1	1	2	2	1	2
EST. 94	2	2	2	1	1	1	2	1	2	1	1	1	2	2	2	1	1	1	2	1
EST. 95	2	2	1	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1
EST. 96	1	1	3	3	3	1	3	3	3	3	1	1	2	3	3	3	3	1	1	1
EST. 97	2	2	1	1	2	2	1	2	1	1	2	1	2	2	1	1	2	2	1	2
EST. 98	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	2	1	1	1	1	1
EST. 99	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2
EST. 100	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1
EST. 101	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1
EST. 102	1	1	1	2	2	1	1	1	1	2	2	2	2	1	1	2	2	1	1	1
EST. 103	2	2	1	1	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	1	3	2	2	1	2
EST. 104	2	2	1	2	2	2	1	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	2	1	2
EST. 105	1	1	1	1	1	1	2	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1
EST. 106	2	2	1	1	2	1	2	2	1	1	2	2	2	2	1	1	2	1	2	2
EST. 107	1	3	3	3	3	1	3	3	3	3	1	1	2	1	3	3	3	3	1	1
EST. 108	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1
EST. 109	1	1	2	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1
EST. 110	2	1	1	1	1	2	2	2	2	1	2	2	2	1	1	1	1	2	2	2
EST. 111	1	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	2	3	2	3	3	3	3	1
EST. 112	2	2	1	1	2	2	1	1	2	2	2	1	2	2	1	1	2	2	1	1
EST. 113	2	2	1	1	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	1	1	2	2	1	2
EST. 114	2	2	2	1	1	1	2	1	2	1	1	1	2	2	2	1	1	1	2	1
EST. 115	2	2	1	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1
EST. 116	1	1	3	3	3	1	3	3	3	3	1	1	2	3	3	3	3	1	1	1
EST. 117	2	2	1	1	2	2	1	2	1	1	2	1	2	2	1	1	2	2	1	2
EST. 118	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	2	1	1	1	1	1
EST. 119	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2
EST. 120	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1
EST. 121	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1
EST. 122	1	1	1	2	2	1	1	1	1	2	2	2	2	1	1	2	2	1	1	1
EST. 123	2	2	1	1	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	1	3	2	2	1	2
EST. 124	2	2	1	2	2	2	1	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	2	1	2
EST. 125	1	1	1	1	1	1	2	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1
EST. 126	2	2	1	1	2	1	2	2	1	1	2	2	2	2	1	1	2	1	2	2
EST. 127	1	3	3	3	3	1	3	3	3	3	1	1	2	1	3	3	3	3	1	1
EST. 128	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1
EST. 129	1	1	2	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1
EST. 130	2	1	1	1	1	2	2	2	2	1	2	2	2	1	1	1	1	2	2	2

ESTUDIANTES	JUEGO LÚDICO																			
	JUEGOS SENSORIALES						JUEGOS MOTRICES							JUEGOS LIBRES EN LOS SECTORES						
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20
EST. 131	1	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	2	3	2	3	3	3	3	1
EST. 132	2	2	1	1	2	2	1	1	2	2	2	1	2	2	1	2	1	2	2	1
EST. 133	2	2	1	1	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	1	1	2	2	1	2
EST. 134	2	2	2	1	1	1	2	1	2	1	1	1	2	2	2	1	1	1	2	1
EST. 135	2	2	1	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1
EST. 136	1	1	3	3	3	1	3	3	3	3	1	1	2	3	3	3	3	1	1	1
EST. 137	2	2	1	1	2	2	1	2	1	1	2	1	2	2	1	1	2	2	1	2
EST. 138	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	2	1	1	1	1	1
EST. 139	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2
EST. 140	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1
EST. 141	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1
EST. 142	1	1	1	2	2	1	1	1	1	2	2	2	2	1	1	2	2	1	1	1
EST. 143	2	2	1	1	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	1	2	2	2	1	2
EST. 144	2	2	1	2	2	2	1	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	2	1	2
EST. 145	1	1	1	1	1	1	2	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1
EST. 146	2	2	1	1	2	1	2	2	1	1	2	2	2	2	1	1	2	1	2	2
EST. 147	1	3	3	3	3	1	3	3	3	3	1	1	2	1	3	3	3	3	1	1
EST. 148	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1
EST. 149	1	1	2	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1
EST. 150	2	1	1	1	1	2	2	2	2	1	2	2	2	1	1	1	1	2	2	2
EST. 151	1	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	2	3	2	3	3	3	3	1
EST. 152	2	2	1	1	2	2	1	1	2	2	2	1	2	2	1	1	2	2	1	1
EST. 153	2	2	1	1	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	1	1	2	2	1	2
EST. 154	2	2	2	1	1	1	2	1	2	1	1	1	2	2	2	1	1	1	2	1
EST. 155	2	2	1	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1
EST. 156	1	1	3	3	3	1	3	3	3	3	1	1	2	3	3	3	3	1	1	1
EST. 157	2	2	1	1	2	2	1	2	1	1	2	1	2	2	1	1	2	2	1	2
EST. 158	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	2	1	1	1	1	1
EST. 159	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2
EST. 160	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1
EST. 161	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1
EST. 162	1	1	1	2	2	1	1	1	1	2	2	2	2	1	1	2	2	1	1	1
EST. 163	2	2	1	1	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	1	3	2	2	1	2
EST. 164	2	2	1	2	2	2	1	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	2	1	2
EST. 165	1	1	1	1	1	1	2	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1
EST. 166	2	2	1	1	2	1	2	2	1	1	2	2	2	2	1	1	2	1	2	2
EST. 167	1	3	3	3	3	1	3	3	3	3	1	1	2	1	3	3	3	3	1	1
EST. 168	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1
EST. 169	1	1	2	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1
EST. 170	2	1	1	1	1	2	2	2	2	1	2	2	2	1	1	1	1	2	2	2
EST. 171	1	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	2	3	2	3	3	3	3	1
EST. 172	2	2	1	1	2	2	1	1	2	2	2	1	2	2	1	1	2	2	1	1
EST. 173	2	2	1	1	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	1	1	2	2	1	2
EST. 174	2	2	2	1	1	1	2	1	2	1	1	1	2	2	2	1	1	1	2	1
EST. 175	2	2	1	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1
EST. 176	1	1	3	3	3	1	3	3	3	3	1	1	2	3	3	3	3	1	1	1
EST. 177	2	2	1	1	2	2	1	2	1	1	2	1	2	2	1	1	2	2	1	2
EST. 178	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	2	1	1	1	1	1
EST. 179	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2
EST. 180	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1
EST. 181	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1
EST. 182	1	1	1	2	2	1	1	1	1	2	2	2	2	1	1	2	2	1	1	1
EST. 183	2	2	1	1	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	1	3	2	2	1	2
EST. 184	2	2	1	2	2	2	1	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	2	1	2
EST. 185	1	1	1	1	1	1	2	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1
EST. 186	2	2	1	1	2	1	2	2	1	1	2	2	2	2	1	1	1	2	1	2
EST. 187	1	3	3	3	3	1	3	3	3	3	1	1	2	1	3	3	3	3	1	1
EST. 188	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1
EST. 189	1	1	2	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1
EST. 190	2	1	1	1	1	2	2	2	2	1	2	2	2	1	1	1	1	2	2	2
EST. 191	1	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	2	3	2	3	3	3	3	1
EST. 192	2	2	1	1	2	2	1	1	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	1	1
EST. 193	2	2	1	1	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	1	1	2	2	1	2
EST. 194	2	2	2	1	1	1	2	1	2	1	1	1	2	2	2	1	1	1	2	1
EST. 195	2	2	1	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1

ESTUDIANTES	JUEGO LÚDICO																			
	JUEGOS SENSORIALES						JUEGOS MOTRICES							JUEGOS LIBRES EN LOS SECTORES						
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20
EST. 196	1	1	3	3	3	1	3	3	3	3	1	1	2	3	3	3	3	1	1	1
EST. 197	2	2	1	1	2	2	1	2	1	1	2	1	2	2	1	1	2	2	1	2
EST. 198	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	2	1	1	1	1	1
EST. 199	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2
EST. 200	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1
EST. 201	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1
EST. 202	1	1	1	2	2	1	1	1	1	2	2	2	2	1	1	2	2	1	1	1
EST. 203	2	2	1	1	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	1	3	2	2	1	2
EST. 204	2	2	1	2	2	2	1	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	2	1	2
EST. 205	1	1	1	1	1	1	2	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1
EST. 206	2	2	1	1	2	1	2	2	1	1	2	2	2	2	1	1	2	1	2	2
EST. 207	1	3	3	3	3	1	3	3	3	3	1	1	2	1	3	3	3	3	1	1
EST. 208	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1
EST. 209	1	1	2	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1
EST. 210	2	1	1	1	1	2	2	2	2	1	2	2	2	1	1	1	1	2	2	2
EST. 211	1	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	2	3	2	3	3	3	3	1
EST. 212	2	2	1	1	2	2	1	1	2	2	2	1	2	2	1	1	2	2	1	1
EST. 213	2	2	1	1	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	1	1	2	2	1	2
EST. 214	2	2	2	1	1	1	2	1	2	1	1	1	2	2	2	1	1	1	2	1
EST. 215	2	2	1	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1
EST. 216	1	1	3	3	3	1	3	3	3	3	1	1	2	3	3	3	3	1	1	1
EST. 217	2	2	1	1	2	2	1	2	1	1	2	1	2	2	1	1	2	2	1	2
EST. 218	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	2	1	1	1	1	1
EST. 219	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2
EST. 220	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1
EST. 221	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1
EST. 222	1	1	1	2	2	1	1	1	1	2	2	2	2	1	1	2	2	1	1	1
EST. 223	2	2	1	1	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	1	3	2	2	1	2
EST. 224	2	2	1	2	2	2	1	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	2	1	2
EST. 225	1	1	1	1	1	1	2	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1
EST. 226	2	2	1	1	2	1	2	2	1	1	2	2	2	2	1	1	2	1	2	2
EST. 227	1	3	3	3	3	1	3	3	3	3	1	1	2	1	3	3	3	3	1	1
EST. 228	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1
EST. 229	1	1	2	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1
EST. 230	2	1	1	1	1	2	2	2	2	1	2	2	2	1	1	1	1	2	2	2
EST. 231	1	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	2	3	2	3	3	3	3	1
EST. 232	2	2	1	1	2	2	1	1	2	2	2	1	2	2	1	1	2	2	1	1
EST. 233	2	2	1	1	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	1	1	2	2	1	2
EST. 234	2	2	2	1	1	1	2	1	2	1	1	1	2	2	2	1	1	1	2	1
EST. 235	2	2	1	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1
EST. 236	1	1	3	3	3	1	3	3	3	3	1	1	2	3	3	3	3	1	1	1
EST. 237	2	2	1	1	2	2	1	2	1	1	2	1	2	2	1	1	2	2	1	2
EST. 238	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	2	1	1	1	1	1
EST. 239	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2
EST. 240	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1
EST. 241	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1
EST. 242	1	1	1	2	2	1	1	1	1	2	2	2	2	1	1	2	2	1	1	1
EST. 243	2	2	1	1	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	1	3	2	2	1	2
EST. 244	2	2	1	2	2	2	1	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	2	1	2
EST. 245	1	1	1	1	1	1	2	1	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1
EST. 246	2	2	1	1	2	1	2	2	1	1	2	2	2	2	1	1	2	1	2	2
EST. 247	1	3	3	3	3	1	3	3	3	3	1	1	2	1	3	3	3	3	1	1
EST. 248	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1
EST. 249	1	1	2	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1
EST. 250	2	1	1	1	1	2	2	2	2	1	2	2	2	1	1	1	1	2	2	2
EST. 251	1	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	2	3	2	3	3	3	3	1
EST. 252	2	2	1	1	2	2	1	1	2	2	2	1	2	2	1	1	2	2	1	1
EST. 253	2	2	1	1	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	1	1	2	2	1	2
EST. 254	2	2	2	1	1	1	2	1	2	1	1	1	2	2	2	1	1	1	2	1
EST. 255	2	2	1	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1
EST. 256	1	1	3	3	3	1	3	3	3	3	1	1	2	3	3	3	3	1	1	1
EST. 257	2	2	1	1	2	2	1	2	1	1	2	1	2	2	1	1	2	2	1	2
EST. 258	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	2	1	1	1	1	1
EST. 259	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2
EST. 260	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1

ESTUDIANTES	JUEGO LÚDICO																			
	JUEGOS SENSORIALES						JUEGOS MOTRICES							JUEGOS LIBRES EN LOS SECTORES						
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20
EST. 261	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1
EST. 262	1	1	1	2	2	1	1	1	1	2	2	2	2	1	1	2	2	1	1	1
EST. 263	2	2	1	1	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	1	3	2	2	1	2
EST. 264	2	2	1	2	2	2	1	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	2	1	2
EST. 265	1	1	1	1	1	1	2	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1
EST. 266	2	2	1	1	2	1	2	2	1	1	2	2	2	2	1	1	2	1	2	2
EST. 267	1	3	3	3	3	1	3	3	3	3	1	1	2	1	3	3	3	3	1	1
EST. 268	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1
EST. 269	1	1	2	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1
EST. 270	2	1	1	1	1	2	2	2	2	1	2	2	2	1	1	1	1	2	2	2
EST. 271	1	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	2	3	2	3	3	3	3	1
EST. 272	2	2	1	1	2	2	1	1	2	2	2	1	2	2	1	1	2	2	1	1
EST. 273	2	2	1	1	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	1	1	2	2	1	2
EST. 274	2	2	2	1	1	1	2	1	2	1	1	1	2	2	2	1	1	1	2	1
EST. 275	2	2	1	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1
EST. 276	1	1	3	3	3	1	3	3	3	3	1	1	2	3	3	3	3	1	1	1
EST. 277	2	2	1	1	2	2	1	2	1	1	2	1	2	2	1	1	2	2	1	2
EST. 278	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	2	1	1	1	1	1
EST. 279	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2
EST. 280	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1
EST. 281	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1
EST. 282	1	1	1	2	2	1	1	1	1	2	2	2	2	1	1	2	2	1	1	1
EST. 283	2	2	1	1	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	1	3	2	2	1	2
EST. 284	2	2	1	2	2	2	1	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	2	1	2
EST. 285	1	1	1	1	1	1	2	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1
EST. 286	2	2	1	1	2	1	2	2	1	1	2	2	2	2	1	1	2	1	2	2
EST. 287	1	3	3	3	3	1	3	3	3	3	1	1	2	1	3	3	3	3	1	1
EST. 288	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1
EST. 289	1	1	2	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1
EST. 290	2	1	1	1	1	2	2	2	2	1	2	2	2	1	1	1	1	2	2	2
EST. 291	1	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	2	3	2	3	3	3	3	1
EST. 292	2	2	1	1	2	2	1	1	2	2	2	1	2	2	1	1	2	2	1	1
EST. 293	2	2	1	1	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	1	1	2	2	1	2
EST. 294	2	2	2	1	1	1	2	1	2	1	1	1	2	2	2	1	1	1	2	1
EST. 295	2	2	1	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1
EST. 296	1	1	3	3	3	1	3	3	3	3	1	1	2	3	3	3	3	1	1	1
EST. 297	2	2	1	1	2	2	1	2	1	1	2	1	2	2	1	1	2	2	1	2
EST. 298	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	2	1	1	1	1	1
EST. 299	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2
EST. 300	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1
EST. 301	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1
EST. 302	1	1	1	2	2	1	1	1	1	2	2	2	2	1	1	2	2	1	1	1
EST. 303	2	2	1	1	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	1	3	2	2	1	2
EST. 304	2	2	1	2	2	2	1	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	2	1	2
EST. 305	1	1	1	1	1	1	2	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1
EST. 306	2	2	1	1	2	1	2	2	1	1	2	2	2	2	1	1	2	1	2	2
EST. 307	1	3	3	3	3	1	3	3	3	3	1	1	2	1	3	3	3	3	1	1
EST. 308	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1
EST. 309	1	1	2	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1
EST. 310	2	1	1	1	1	2	2	2	2	1	2	2	2	1	1	1	1	2	2	2
EST. 311	1	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	2	3	2	3	3	3	3	1
EST. 312	2	2	1	1	2	2	1	1	2	2	2	1	2	2	1	1	2	2	1	1
EST. 313	2	2	1	1	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	1	1	2	2	1	2
EST. 314	2	2	2	1	1	1	2	1	2	1	1	1	2	2	2	1	1	1	2	1
EST. 315	2	2	1	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1
EST. 316	1	1	3	3	3	1	3	3	3	3	1	1	2	3	3	3	3	1	1	1
EST. 317	2	2	1	1	2	2	1	2	1	1	2	1	2	2	1	1	2	2	1	2
EST. 318	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	2	1	1	1	1	1
EST. 319	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2
EST. 320	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1
EST. 321	2	2	1	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1
EST. 322	1	1	3	3	3	1	3	3	3	3	1	1	2	3	3	3	3	1	1	1
EST. 323	2	2	1	1	2	2	1	2	1	1	2	1	2	2	1	1	2	2	1	2
EST. 324	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	2	1	1	1	1	1
EST. 325	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2

ESTUDIANTES	JUEGO LÚDICO																			
	JUEGOS SENSORIALES						JUEGOS MOTRICES							JUEGOS LIBRES EN LOS SECTORES						
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20
EST. 326	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1
EST. 327	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1
EST. 328	1	1	1	2	2	1	1	1	1	2	2	2	2	1	1	2	2	1	1	1
EST. 329	2	2	1	1	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	1	3	2	2	1	2
EST. 330	2	2	1	2	2	2	1	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	2	1	2
EST. 331	1	1	1	1	1	1	2	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1
EST. 332	2	2	1	1	2	1	2	2	1	1	2	2	2	2	1	1	2	1	2	2
EST. 333	1	3	3	3	3	1	3	3	3	3	1	1	2	1	3	3	3	3	1	1
EST. 334	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1
EST. 335	1	1	2	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1
EST. 336	2	1	1	1	1	2	2	2	2	1	2	2	2	1	1	1	1	2	2	2
EST. 337	1	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	2	3	2	3	3	3	3	1
EST. 338	2	2	1	1	2	2	1	1	2	2	2	1	2	2	1	1	2	2	1	1
EST. 339	2	2	1	1	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	1	1	2	2	1	2
EST. 340	2	2	2	1	1	1	2	1	2	1	1	1	2	2	2	1	1	1	2	1
EST. 341	2	2	1	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1
EST. 342	1	1	3	3	3	1	3	3	3	3	1	1	2	3	3	3	3	1	1	1
EST. 343	2	2	1	1	2	2	1	2	1	1	2	1	2	2	1	1	2	2	1	2
EST. 344	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	2	1	1	1	1	1
EST. 345	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2
EST. 346	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1
EST. 347	1	1	1	2	2	1	1	1	1	2	2	2	2	1	1	2	2	1	1	1
EST. 348	2	2	1	1	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	1	3	2	2	1	2
EST. 349	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1
EST. 350	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1
EST. 351	1	1	1	2	2	1	1	1	1	2	2	2	2	1	1	2	2	1	1	1
EST. 352	2	2	1	1	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	1	3	2	2	1	2
EST. 353	2	2	1	2	2	2	1	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	2	1	2
EST. 354	1	1	1	1	1	1	2	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1
EST. 355	2	2	1	1	2	1	2	2	1	1	2	2	2	2	1	1	2	1	2	2
EST. 356	1	3	3	3	3	1	3	3	3	3	1	1	2	1	3	3	3	3	1	1
EST. 357	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1
EST. 358	1	1	2	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1
EST. 359	2	1	1	1	1	2	2	2	2	1	2	2	2	1	1	1	1	2	2	2
EST. 360	1	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	2	3	2	3	3	3	3	1
EST. 361	2	2	1	1	2	2	1	1	2	2	2	1	2	2	1	1	2	2	1	1
EST. 362	2	2	1	1	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	1	1	2	2	1	2
EST. 363	2	2	2	1	1	1	2	1	2	1	1	1	2	2	2	1	1	1	2	1
EST. 364	2	2	1	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1
EST. 365	1	1	3	3	3	1	3	3	3	3	1	1	2	3	3	3	3	1	1	1
EST. 366	2	2	1	1	2	2	1	2	1	1	2	1	2	2	1	1	2	2	1	2
EST. 367	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	2	1	1	1	1	1
EST. 368	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2
EST. 369	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1

Base de datos: Motricidad fina.

ESTUDIANTES	MOTRICIDAD FINA																			
	COORDINACIÓN VISO MANUAL					COORDINACIÓN FONÉTICA					COORDINACIÓN GESTUAL					COORDINACIÓN FACIAL				
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20
EST. 1	2	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	
EST. 2	1	1	1	2	1	1	2	2	2	2	1	1	1	2	1	1	1	1	2	
EST. 3	2	2	1	1	1	2	1	2	2	1	2	1	2	2	2	2	1	2	2	
EST. 4	2	2	1	3	3	1	2	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	
EST. 5	1	1	1	1	2	2	2	1	1	1	1	2	1	2	1	2	1	2	1	
EST. 6	2	2	1	1	2	1	1	2	2	2	1	2	2	1	2	1	2	2	1	
EST. 7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
EST. 8	1	3	1	2	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3	1	3	3	3	3	
EST. 9	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	
EST. 10	2	1	1	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	
EST. 11	1	2	2	1	2	2	1	1	2	2	2	2	1	2	1	2	2	1	2	
EST. 12	2	2	1	1	1	2	2	2	1	2	2	1	1	2	2	2	1	1	2	
EST. 13	2	2	3	3	3	1	2	3	3	3	2	1	3	3	3	2	1	3	3	
EST. 14	2	2	2	1	2	2	1	1	1	2	1	2	1	2	1	1	2	1	2	
EST. 15	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	1	2	
EST. 16	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
EST. 17	2	2	1	1	1	1	1	2	1	2	2	1	2	1	2	2	1	2	2	
EST. 18	1	1	2	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	2	
EST. 19	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	
EST. 20	2	1	1	1	1	1	3	3	3	2	2	3	3	1	3	2	3	3	1	
EST. 21	2	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	
EST. 22	1	1	1	2	1	1	2	2	2	2	1	1	1	1	2	1	1	1	2	
EST. 23	2	2	1	1	1	2	1	2	2	1	2	1	2	2	2	2	1	2	2	
EST. 24	2	2	1	3	3	1	2	2	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	
EST. 25	1	1	1	1	2	2	2	1	1	1	1	2	1	2	1	1	2	1	2	
EST. 26	2	2	1	1	2	1	1	2	2	2	1	2	2	1	2	1	2	2	1	
EST. 27	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
EST. 28	1	3	1	2	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3	1	3	3	3	3	
EST. 29	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	
EST. 30	2	1	1	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	
EST. 31	1	2	2	1	2	2	1	1	2	2	2	2	1	2	1	2	2	1	2	
EST. 32	2	2	1	1	1	2	2	2	1	2	2	1	1	2	2	2	1	1	2	
EST. 33	2	2	3	3	3	1	2	3	3	3	2	1	3	3	3	2	1	3	3	
EST. 34	2	2	2	1	2	2	1	1	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	
EST. 35	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	1	2	
EST. 36	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
EST. 37	2	2	1	1	1	1	1	2	1	2	2	1	2	1	2	2	1	2	2	
EST. 38	1	1	2	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	2	
EST. 39	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	
EST. 40	2	1	1	1	1	1	3	3	3	2	2	3	3	1	3	2	3	3	1	
EST. 41	2	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	
EST. 42	1	1	1	2	1	1	2	2	2	2	1	1	1	1	2	1	1	1	2	
EST. 43	2	2	1	1	1	2	1	2	2	1	2	1	2	2	2	2	1	2	2	
EST. 44	2	2	1	3	3	1	2	2	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	
EST. 45	1	1	1	1	2	2	2	1	1	1	1	2	1	2	1	1	2	1	2	
EST. 46	2	2	1	1	2	1	1	2	2	2	1	2	2	1	2	1	2	2	1	
EST. 47	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
EST. 48	1	3	1	2	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3	1	3	3	3	3	
EST. 49	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	
EST. 50	2	1	1	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	
EST. 51	1	2	2	1	2	2	1	1	2	2	2	2	1	2	1	2	2	1	2	
EST. 52	2	2	1	1	1	2	2	2	1	2	2	1	1	2	2	2	1	1	2	
EST. 53	2	2	3	3	3	1	2	3	3	3	2	1	3	3	3	2	1	3	3	
EST. 54	2	2	2	1	2	2	1	1	1	2	1	2	1	2	1	1	2	1	2	
EST. 55	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	1	2	
EST. 56	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
EST. 57	2	2	1	1	1	1	1	2	1	2	2	1	2	1	2	2	1	2	2	
EST. 58	1	1	2	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	2	
EST. 59	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	
EST. 60	2	1	1	1	1	1	3	3	3	2	2	3	3	1	3	2	3	3	1	
EST. 61	2	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	
EST. 62	1	1	1	2	1	1	2	2	2	2	1	1	1	1	2	1	1	1	2	
EST. 63	2	2	1	1	1	2	1	2	2	1	2	1	2	2	2	2	1	2	2	
EST. 64	2	2	1	3	3	1	2	2	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	
EST. 65	1	1	1	1	2	2	2	1	1	1	1	2	1	2	1	1	2	1	2	

ESTUDIANTES	MOTRICIDAD FINA																			
	COORDINACIÓN VISO MANUAL					COORDINACIÓN FONÉTICA					COORDINACIÓN GESTUAL					COORDINACIÓN FACIAL				
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20
EST. 66	2	2	1	1	2	1	1	2	2	2	1	2	2	1	2	1	2	2	1	2
EST. 67	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
EST. 68	1	3	1	2	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3	1	3	3	3	3	1
EST. 69	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1
EST. 70	2	1	1	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
EST. 71	1	2	2	1	2	2	1	1	2	2	2	2	1	2	1	2	2	1	2	1
EST. 72	2	2	1	1	1	2	2	2	1	2	2	1	1	2	2	2	1	1	2	2
EST. 73	2	2	3	3	3	1	2	3	3	3	2	1	3	3	3	2	1	3	3	3
EST. 74	2	2	2	1	2	2	1	1	1	2	1	2	1	2	1	1	2	1	2	1
EST. 75	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	1	1	2
EST. 76	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
EST. 77	2	2	1	1	1	1	1	2	1	2	2	1	2	1	2	2	1	2	1	2
EST. 78	1	1	2	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2
EST. 79	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2
EST. 80	2	1	1	1	1	1	3	3	3	2	2	3	3	1	3	2	3	3	1	3
EST. 81	2	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2
EST. 82	1	1	1	2	1	1	2	2	2	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2
EST. 83	2	2	1	1	1	2	1	2	2	1	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2
EST. 84	2	2	1	3	3	1	2	2	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3
EST. 85	1	1	1	1	2	2	2	1	1	1	1	2	1	2	1	1	2	1	2	1
EST. 86	2	2	1	1	2	1	1	2	2	2	1	2	2	1	2	1	2	2	1	2
EST. 87	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
EST. 88	1	3	1	2	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3	1	3	3	3	3	1
EST. 89	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1
EST. 90	2	1	1	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
EST. 91	1	2	2	1	2	2	1	1	2	2	2	2	1	2	1	2	2	1	2	1
EST. 92	2	2	1	1	1	2	2	2	1	2	2	1	1	2	2	2	1	1	2	2
EST. 93	2	2	3	3	3	1	2	3	3	3	2	1	3	3	3	2	1	3	3	3
EST. 94	2	2	2	1	2	2	1	1	1	2	1	2	1	2	1	1	2	1	2	1
EST. 95	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	1	1	2
EST. 96	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
EST. 97	2	2	1	1	1	1	1	2	1	2	2	1	2	1	2	2	1	2	1	2
EST. 98	1	1	2	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2
EST. 99	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2
EST. 100	2	1	1	1	1	1	3	3	3	2	2	3	3	1	3	2	3	3	1	3
EST. 101	2	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2
EST. 102	1	1	1	2	1	1	2	2	2	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2
EST. 103	2	2	1	1	1	2	1	2	2	1	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2
EST. 104	2	2	1	3	3	1	2	2	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3
EST. 105	1	1	1	1	2	2	2	1	1	1	1	2	1	2	1	1	2	1	2	1
EST. 106	2	2	1	1	2	1	1	2	2	2	1	2	2	1	2	1	2	2	1	2
EST. 107	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
EST. 108	1	3	1	2	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3	1	3	3	3	3	1
EST. 109	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1
EST. 110	2	1	1	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
EST. 111	1	2	2	1	2	2	1	1	2	2	2	2	1	2	1	2	2	1	2	1
EST. 112	2	2	1	1	1	2	2	2	1	2	2	1	1	2	2	2	1	1	2	2
EST. 113	2	2	3	3	3	1	2	3	3	3	2	1	3	3	3	2	1	3	3	3
EST. 114	2	2	2	1	2	2	1	1	1	2	1	2	1	2	1	1	2	1	2	1
EST. 115	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	1	1	2
EST. 116	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
EST. 117	2	2	1	1	1	1	1	2	1	2	2	1	2	1	2	2	1	2	1	2
EST. 118	1	1	2	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2
EST. 119	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2
EST. 120	2	1	1	1	1	1	3	3	3	2	2	3	3	1	3	2	3	3	1	3
EST. 121	2	1	1	2	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2
EST. 122	1	1	1	2	1	1	2	2	2	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2
EST. 123	2	2	1	1	1	2	1	2	2	1	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2
EST. 124	2	2	1	3	3	1	2	2	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3
EST. 125	1	1	1	1	2	2	2	1	1	1	1	2	1	2	1	1	2	1	2	1
EST. 126	2	2	1	1	2	1	1	2	2	2	1	2	2	1	2	1	2	2	1	2
EST. 127	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
EST. 128	1	3	1	2	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3	1	3	3	3	3	1
EST. 129	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1
EST. 130	2	1	1	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2

ESTUDIANTES	MOTRICIDAD FINA																			
	COORDINACIÓN VISO MANUAL					COORDINACIÓN FONÉTICA					COORDINACIÓN GESTUAL					COORDINACIÓN FACIAL				
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20
EST. 131	1	2	2	1	2	2	1	1	2	2	2	2	1	2	1	2	2	1	2	1
EST. 132	2	2	1	1	1	2	2	2	1	2	2	1	1	2	2	2	1	1	2	2
EST. 133	2	2	3	3	3	1	2	3	3	3	2	1	3	3	3	2	1	3	3	3
EST. 134	2	2	2	1	2	2	1	1	1	2	1	2	1	2	1	1	2	1	2	1
EST. 135	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	1	1	2
EST. 136	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
EST. 137	2	2	1	1	1	1	1	2	1	2	2	1	2	1	2	2	1	2	1	2
EST. 138	1	1	2	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2
EST. 139	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2
EST. 140	2	1	1	1	1	1	3	3	3	2	2	3	3	1	3	2	3	3	1	3
EST. 141	2	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2
EST. 142	1	1	1	2	1	1	2	2	2	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2
EST. 143	2	2	1	1	1	2	1	2	2	1	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2
EST. 144	2	2	1	3	3	1	2	2	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3
EST. 145	1	1	1	1	2	2	2	1	1	1	1	2	1	2	1	1	2	1	2	1
EST. 146	2	2	1	1	2	1	1	2	2	2	1	2	2	1	2	1	2	2	1	2
EST. 147	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
EST. 148	1	3	1	2	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3	1	3	3	3	3	1
EST. 149	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2
EST. 150	2	1	1	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
EST. 151	1	2	2	1	2	2	1	1	2	2	2	2	1	2	1	2	2	1	2	1
EST. 152	2	2	1	1	1	2	2	2	1	2	2	1	1	2	2	2	1	1	2	2
EST. 153	2	2	3	3	3	1	2	3	3	3	2	1	3	3	3	2	1	3	3	3
EST. 154	2	2	2	1	2	2	1	1	1	2	1	2	1	2	1	1	2	1	2	1
EST. 155	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	1	1	2
EST. 156	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
EST. 157	2	2	1	1	1	1	1	2	1	2	2	1	2	1	2	2	1	2	1	2
EST. 158	1	1	2	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2
EST. 159	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2
EST. 160	2	1	1	1	1	1	3	3	3	2	2	3	3	1	3	2	3	3	1	3
EST. 161	2	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2
EST. 162	1	1	1	2	1	1	2	2	2	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2
EST. 163	2	2	1	1	1	2	1	2	2	1	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2
EST. 164	2	2	1	3	3	1	2	2	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3
EST. 165	1	1	1	1	2	2	2	1	1	1	1	2	1	2	1	1	2	1	2	1
EST. 166	2	2	1	1	2	1	1	2	2	2	1	2	2	1	2	1	2	2	1	2
EST. 167	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
EST. 168	1	3	1	2	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3	1	3	3	3	3	1
EST. 169	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1
EST. 170	2	1	1	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
EST. 171	1	2	2	1	2	2	1	1	2	2	2	2	1	2	1	2	2	1	2	1
EST. 172	2	2	1	1	1	2	2	2	1	2	2	1	1	2	2	2	1	1	2	2
EST. 173	2	2	3	3	3	1	2	3	3	3	2	1	3	3	3	2	1	3	3	3
EST. 174	2	2	2	1	2	2	1	1	1	2	1	2	1	2	1	1	2	1	2	1
EST. 175	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	1	1	2
EST. 176	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
EST. 177	2	2	1	1	1	1	1	2	1	2	2	1	2	1	2	2	1	2	1	2
EST. 178	1	1	2	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2
EST. 179	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2
EST. 180	2	1	1	1	1	1	3	3	3	2	2	3	3	1	3	2	3	3	1	3
EST. 181	2	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2
EST. 182	1	1	1	2	1	1	2	2	2	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2
EST. 183	2	2	1	1	1	2	1	2	2	1	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2
EST. 184	2	2	1	3	3	1	2	2	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3
EST. 185	1	1	1	1	2	2	2	1	1	1	1	2	1	2	1	1	2	1	2	1
EST. 186	2	2	1	1	2	1	1	2	2	2	1	2	2	1	2	1	2	2	1	2
EST. 187	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
EST. 188	1	3	1	2	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3	1	3	3	3	3	1
EST. 189	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1
EST. 190	2	1	1	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
EST. 191	1	2	2	1	2	2	1	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	1
EST. 192	2	2	1	1	1	2	2	2	1	2	2	1	1	2	2	2	1	1	2	2
EST. 193	2	2	3	3	3	1	2	3	3	3	2	1	3	3	3	2	1	3	3	3
EST. 194	2	2	2	1	2	2	1	1	1	2	1	2	1	2	1	1	2	1	2	1
EST. 195	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	1	1	2

ESTUDIANTES	MOTRICIDAD FINA																			
	COORDINACIÓN VISO MANUAL					COORDINACIÓN FONÉTICA					COORDINACIÓN GESTUAL					COORDINACIÓN FACIAL				
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20
EST. 196	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
EST. 197	2	2	1	1	1	1	1	2	1	2	2	1	2	1	2	2	1	2	1	2
EST. 198	1	1	2	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2
EST. 199	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2
EST. 200	2	1	1	1	1	1	3	3	3	2	2	3	3	1	3	2	3	3	1	3
EST. 201	2	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2
EST. 202	1	1	1	2	1	1	2	2	2	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2
EST. 203	2	2	1	1	1	2	1	2	2	1	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2
EST. 204	2	2	1	3	3	1	2	2	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3
EST. 205	1	1	1	1	2	2	2	1	1	1	1	2	1	2	1	1	2	1	2	1
EST. 206	2	2	1	1	2	1	1	2	2	2	1	2	2	1	2	1	2	2	1	2
EST. 207	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
EST. 208	1	3	1	2	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3	1	3	3	3	3	1
EST. 209	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2
EST. 210	2	1	1	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
EST. 211	1	2	2	1	2	2	1	1	2	2	2	2	1	2	1	2	2	1	2	1
EST. 212	2	2	1	1	1	2	2	2	1	2	2	1	1	2	2	2	1	1	2	2
EST. 213	2	2	3	3	3	1	2	3	3	3	2	1	3	3	3	2	1	3	3	3
EST. 214	2	2	2	1	2	2	1	1	1	2	1	2	1	2	1	1	2	1	2	1
EST. 215	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	1	1	2
EST. 216	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
EST. 217	2	2	1	1	1	1	1	2	1	2	2	1	2	1	2	2	1	2	1	2
EST. 218	1	1	2	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2
EST. 219	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2
EST. 220	2	1	1	1	1	1	3	3	3	2	2	3	3	1	3	2	3	3	1	3
EST. 221	2	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2
EST. 222	1	1	1	2	1	1	2	2	2	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2
EST. 223	2	2	1	1	1	2	1	2	2	1	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2
EST. 224	2	2	1	3	3	1	2	2	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3
EST. 225	1	1	1	1	2	2	2	1	1	1	1	2	1	2	1	1	2	1	2	1
EST. 226	2	2	1	1	2	1	1	2	2	2	1	2	2	1	2	1	2	2	1	2
EST. 227	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
EST. 228	1	3	1	2	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3	1	3	3	3	3	1
EST. 229	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1
EST. 230	2	1	1	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
EST. 231	1	2	2	1	2	2	1	1	2	2	2	2	1	2	1	2	2	1	2	1
EST. 232	2	2	1	1	1	2	2	2	1	2	2	1	1	2	2	2	1	1	2	2
EST. 233	2	2	3	3	3	1	2	3	3	3	2	1	3	3	3	2	1	3	3	3
EST. 234	2	2	2	1	2	2	1	1	1	2	1	2	1	2	1	1	2	1	2	1
EST. 235	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	1	1	2
EST. 236	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
EST. 237	2	2	1	1	1	1	1	2	1	2	2	1	2	1	2	2	1	2	1	2
EST. 238	1	1	2	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2
EST. 239	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2
EST. 240	2	1	1	1	1	1	3	3	3	2	2	3	3	1	3	2	3	3	1	3
EST. 241	2	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2
EST. 242	1	1	1	2	1	1	2	2	2	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2
EST. 243	2	2	1	1	1	2	1	2	2	1	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2
EST. 244	2	2	1	3	3	1	2	2	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3
EST. 245	1	1	1	1	2	2	2	1	1	1	1	2	1	2	1	1	2	1	2	1
EST. 246	2	2	1	1	2	1	1	2	2	2	1	2	2	1	2	1	2	2	1	2
EST. 247	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
EST. 248	1	3	1	2	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3	1	3	3	3	3	1
EST. 249	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1
EST. 250	2	1	1	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
EST. 251	1	2	2	1	2	2	1	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	1
EST. 252	2	2	1	1	1	2	2	2	1	2	2	1	1	2	2	2	1	1	2	2
EST. 253	2	2	3	3	3	1	2	3	3	3	2	1	3	3	3	2	1	3	3	3
EST. 254	2	2	2	1	2	2	1	1	1	2	1	2	1	2	1	1	2	1	2	1
EST. 255	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	1	1	2
EST. 256	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
EST. 257	2	2	1	1	1	1	1	2	1	2	2	1	2	1	2	2	1	2	1	2
EST. 258	1	1	2	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2
EST. 259	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2
EST. 260	2	1	1	1	1	1	3	3	3	2	2	3	3	1	3	2	3	3	1	3

ESTUDIANTES	MOTRICIDAD FINA																			
	COORDINACIÓN VISO MANUAL					COORDINACIÓN FONÉTICA					COORDINACIÓN GESTUAL.					COORDINACIÓN FACIAL				
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20
EST. 261	2	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	
EST. 262	1	1	1	2	1	1	2	2	2	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2
EST. 263	2	2	1	1	1	2	1	2	2	1	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2
EST. 264	2	2	1	3	3	1	2	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	
EST. 265	1	1	1	1	2	2	2	1	1	1	1	2	1	2	1	2	1	2	1	
EST. 266	2	2	1	1	2	1	1	2	2	2	1	2	2	1	2	1	2	2	1	2
EST. 267	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
EST. 268	1	3	1	2	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3	1	3	3	3	3	1
EST. 269	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1
EST. 270	2	1	1	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
EST. 271	1	2	2	1	2	2	1	1	2	2	2	2	1	2	1	2	2	1	2	1
EST. 272	2	2	1	1	1	2	2	2	1	2	2	1	1	2	2	2	1	1	2	2
EST. 273	2	2	3	3	3	1	2	3	3	3	2	1	3	3	2	1	3	3	3	3
EST. 274	2	2	2	1	2	2	1	1	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2
EST. 275	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	1	1	2
EST. 276	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
EST. 277	2	2	1	1	1	1	1	2	1	2	2	1	2	1	2	2	1	2	1	2
EST. 278	1	1	2	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2
EST. 279	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2
EST. 280	2	1	1	1	1	1	3	3	3	2	2	3	3	1	3	2	3	3	1	3
EST. 281	2	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2
EST. 282	1	1	1	2	1	1	2	2	2	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2
EST. 283	2	2	1	1	1	2	1	2	2	1	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2
EST. 284	2	2	1	3	3	1	2	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3
EST. 285	1	1	1	1	2	2	2	1	1	1	1	2	1	2	1	1	2	1	2	1
EST. 286	2	2	1	1	2	1	1	2	2	2	1	2	2	1	2	1	2	2	1	2
EST. 287	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
EST. 288	1	3	1	2	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3	1	3	3	3	3	1
EST. 289	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1
EST. 290	2	1	1	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
EST. 291	1	2	2	1	2	2	1	1	2	2	2	2	1	2	1	2	2	1	2	1
EST. 292	2	2	1	1	1	2	2	2	1	2	2	1	1	2	2	2	1	1	2	2
EST. 293	2	2	3	3	3	1	2	3	3	3	2	1	3	3	2	1	3	3	3	3
EST. 294	2	2	2	1	2	2	1	1	1	2	1	2	1	2	1	1	2	1	2	1
EST. 295	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	1	1	2
EST. 296	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
EST. 297	2	2	1	1	1	1	1	2	1	2	2	1	2	1	2	2	1	2	1	2
EST. 298	1	1	2	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2
EST. 299	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2
EST. 300	2	1	1	1	1	1	3	3	3	2	2	3	3	1	3	2	3	3	1	3
EST. 301	2	2	1	1	1	2	2	2	1	2	2	1	1	2	2	2	1	1	2	2
EST. 302	2	2	3	3	3	1	2	3	3	3	2	1	3	3	2	1	3	3	3	3
EST. 303	2	2	2	1	2	2	1	1	1	2	1	2	1	2	1	1	2	1	2	1
EST. 304	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	1	1	2
EST. 305	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
EST. 306	2	2	1	1	1	1	1	2	1	2	2	1	2	1	2	2	1	2	1	2
EST. 307	1	1	2	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2
EST. 308	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2
EST. 309	2	1	1	1	1	1	3	3	3	2	2	3	3	1	3	2	3	3	1	3
EST. 310	2	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2
EST. 311	1	1	1	2	1	1	2	2	2	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2
EST. 312	2	2	1	1	1	2	1	2	2	1	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2
EST. 313	2	2	1	3	3	1	2	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3
EST. 314	1	1	1	1	2	2	2	1	1	1	1	2	1	2	1	1	2	1	2	1
EST. 315	2	2	1	1	2	1	1	2	2	2	1	2	2	1	2	1	2	2	1	2
EST. 316	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
EST. 317	1	3	1	2	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3	1	3	3	3	3	1
EST. 318	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1
EST. 319	2	1	1	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
EST. 320	1	2	2	1	2	2	1	1	2	2	2	2	1	2	1	2	2	1	2	1
EST. 321	2	2	1	1	1	2	2	2	1	2	2	1	1	2	2	2	1	1	2	2
EST. 322	2	2	3	3	3	1	2	3	3	3	2	1	3	3	3	2	1	3	3	3
EST. 323	2	2	2	1	2	2	1	1	1	2	1	2	1	2	1	1	2	1	2	1
EST. 324	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	1	1	2
EST. 325	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1

ESTUDIANTES	MOTRICIDAD FINA																			
	COORDINACIÓN VISO MANUAL					COORDINACIÓN FONÉTICA					COORDINACIÓN GESTUAL					COORDINACIÓN FACIAL				
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20
EST. 326	2	2	1	1	1	1	1	2	1	2	2	1	2	1	2	2	1	2	1	2
EST. 327	1	1	2	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2
EST. 328	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2
EST. 329	2	1	1	1	1	1	3	3	3	2	2	3	3	1	3	2	3	3	1	3
EST. 330	2	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2
EST. 331	1	1	1	2	1	1	2	2	2	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2
EST. 332	2	2	1	1	1	2	1	2	2	1	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2
EST. 333	2	2	1	3	3	1	2	2	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3
EST. 334	1	1	1	1	2	2	2	1	1	1	1	2	1	2	1	1	2	1	2	1
EST. 335	2	2	1	1	2	1	1	2	2	2	1	2	2	1	2	1	2	2	1	2
EST. 336	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
EST. 337	1	3	1	2	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3	1	3	3	3	3	1
EST. 338	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1
EST. 339	2	1	1	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
EST. 340	1	2	2	1	2	2	1	1	2	2	2	2	1	2	1	2	2	1	2	1
EST. 341	2	2	1	1	1	2	2	2	1	2	2	1	1	2	2	2	1	1	2	2
EST. 342	2	2	3	3	3	1	2	3	3	3	2	1	3	3	3	2	1	3	3	3
EST. 343	2	2	2	1	2	2	1	1	1	2	1	2	1	2	1	1	2	1	2	1
EST. 344	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	1	1	2
EST. 345	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
EST. 346	2	2	1	1	1	1	1	2	1	2	2	1	2	1	2	2	1	2	1	2
EST. 347	1	1	2	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2
EST. 348	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2
EST. 349	2	1	1	1	1	1	3	3	3	2	2	3	3	1	3	2	3	3	1	3
EST. 350	2	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2
EST. 351	1	1	1	2	1	1	2	2	2	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2
EST. 352	2	2	1	1	1	2	1	2	2	1	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2
EST. 353	2	2	1	3	3	1	2	2	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3
EST. 354	1	1	1	1	2	2	2	1	1	1	1	2	1	2	1	1	2	1	2	1
EST. 355	2	2	1	1	2	1	1	2	2	2	1	2	2	1	2	1	2	2	1	2
EST. 356	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
EST. 357	1	3	1	2	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3	1	3	3	3	3	1
EST. 358	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1
EST. 359	2	1	1	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
EST. 360	1	2	2	1	2	2	1	1	2	2	2	2	1	2	1	2	2	1	2	1
EST. 361	2	2	1	1	1	2	2	2	1	2	2	1	1	2	2	2	1	1	2	2
EST. 362	2	2	3	3	3	1	2	3	3	3	2	1	3	3	3	2	1	3	3	3
EST. 363	2	2	2	1	2	2	1	1	1	2	1	2	1	2	1	1	2	1	2	1
EST. 364	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	1	1	2
EST. 365	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
EST. 366	2	2	1	1	1	1	1	2	1	2	2	1	2	1	2	2	1	2	1	2
EST. 367	1	1	2	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2
EST. 368	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2
EST. 369	2	1	1	1	1	1	3	3	3	2	2	3	3	1	3	2	3	3	1	3

Anexo 3: Matriz de categorías y subcategorías.

TÍTULO	FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	HIPÓTESIS	OBJETIVOS	VARIABLES	DIMENSIONES	METODOLOGÍA
<p>Juego lúdico y el desarrollo de la motricidad fina en estudiantes de instituciones educativas del nivel inicial, Sullana- Piura, 2021?</p>	<p><u>General.</u> ¿Cuál es la relación entre el juego lúdico y el desarrollo de la motricidad fina, en estudiantes de instituciones educativas del nivel inicial, Sullana- Piura, 2021?</p>	<p><u>General.</u> Hi: Existe relación significativa entre el juego lúdico y la motricidad fina, en estudiantes de instituciones educativas del nivel inicial, Sullana- Piura, 2021. Ho: No existe relación significativa entre el juego lúdico y la motricidad fina, en estudiantes de instituciones educativas del nivel inicial, Sullana- Piura, 2021.</p>	<p><u>General.</u> Determinar la relación entre el juego lúdico y la motricidad fina, en estudiantes de instituciones educativas del nivel inicial, Sullana- Piura, 2021.</p>	<p>Juego lúdico.</p>	<p>Juegos sensoriales.</p>	<p>Tipo de investigación: Según su finalidad: La investigación realizada es de tipo básica</p>
	<p><u>Específicos.</u> ¿Cuál es la relación del juego lúdico y la dimensión coordinación viso manual de la motricidad fina, en estudiantes de instituciones educativas del nivel inicial, Sullana- Piura, 2021?</p>	<p><u>Específicos.</u> Existe relación significativa entre el juego lúdico y la dimensión coordinación viso manual de la motricidad fina, en estudiantes de instituciones educativas del nivel inicial, Sullana- Piura, 2021.</p>	<p><u>Específicos.</u> Determinar la relación entre el juego lúdico y la dimensión coordinación viso manual de la motricidad fina, en estudiantes de instituciones educativas del nivel inicial, Sullana- Piura, 2021.</p>		<p>Juegos motrices.</p>	<p>Según el alcance: La investigación es descriptiva - correlacional. Diseño de investigación. Según el manejo de las variables: La investigación realizada es no experimental.</p>
	<p>¿Cuál es la relación del juego lúdico y la dimensión coordinación fonética de la motricidad fina, en</p>	<p>Existe relación significativa entre el juego lúdico y la dimensión coordinación viso manual de la motricidad fina, en estudiantes de instituciones educativas del nivel inicial, Sullana- Piura, 2021.</p>	<p>Determinar la relación entre el juego lúdico y la dimensión coordinación</p>		<p>Juegos libres en los sectores.</p>	<p>Según el número de veces que se hizo la recolección de datos o información: La investigación es</p>

<p>instituciones educativas del nivel inicial, Sullana – Piura, 2021.</p>	<p>estudiantes de instituciones educativas del nivel inicial, Sullana- Piura, 2021?</p> <p>¿Cuál es la relación del juego lúdico y la dimensión coordinación gestual de la motricidad fina, en estudiantes de instituciones educativas del nivel inicial, Sullana- Piura, 2021?</p>	<p>Existe relación significativa entre el juego lúdico y la dimensión coordinación fonética de la motricidad fina, en estudiantes de instituciones educativas del nivel inicial, Sullana- Piura, 2021.</p> <p>Existe relación significativa entre el juego lúdico y la dimensión coordinación gestual de la motricidad fina, en estudiantes de instituciones educativas del nivel inicial, Sullana- Piura, 2021.</p>	<p>fonética de la motricidad fina, en estudiantes de instituciones educativas del nivel inicial, Sullana- Piura, 2021.</p> <p>Determinar la relación entre el juego lúdico y la dimensión coordinación gestual de la motricidad fina, en estudiantes de instituciones educativas del nivel inicial, Sullana- Piura, 2021.</p>	<p>Motricidad fina.</p>	<p>Coordinación viso manual.</p>	<p>Transeccional o transversal.</p> <p>Población: 9435 estudiantes del nivel inicial de 4 instituciones educativas, de la ciudad de Sullana – Piura, 2021.</p> <p>Muestra: 369 estudiantes de instituciones educativas del nivel inicial, de la ciudad de Sullana – Piura, 2021.</p> <p>Técnica: Observación.</p> <p>Instrumento: Lista de cotejo.</p> <p>Procesamiento y análisis de datos: Análisis estadístico</p>
	<p>¿Cuál es la relación del juego lúdico y la dimensión coordinación facial de la motricidad fina, en estudiantes de instituciones educativas del nivel inicial, Sullana- Piura, 2021?</p>	<p>Existe relación significativa entre el juego lúdico y la dimensión coordinación facial de la motricidad fina, en estudiantes de instituciones educativas del nivel inicial, Sullana- Piura, 2021.</p>	<p>Determinar la relación entre el juego lúdico y la dimensión coordinación facial de la motricidad fina, en estudiantes de instituciones educativas del nivel inicial, Sullana- Piura, 2021.</p>		<p>Coordinación fonética.</p>	
					<p>Coordinación gestual.</p>	
					<p>Coordinación facial.</p>	