

“Año de la Recuperación y Consolidación de la Economía Peruana”

Ministerio de Educación

Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Piura”



**Actividades Lúdicas y su Efecto en las Nociones Espaciales en
Estudiantes de una Institución Educativa Inicial Piura 2022**

Tesis Presentada por:

Br. Yanina Del Pilar Alva Piñin

ID ORCID: 0000-0001-5525-4313

Br. Meliza Del Rosario Atoche Merino

ID ORCID: 0000-0002-7616-1543

Para la Obtención del Título Profesional de Licenciadas en Educación Inicial

Programa de Estudios de Educación Inicial

ASESORA:

Mg. Delia Fabiola Barranzuela Cornejo

ID ORCID: 0000-0003-4762-6919

Línea de Investigación: Enseñanza para el Aprendizaje de los Estudiantes

Piura – Perú

2025

“Año de la Recuperación y Consolidación de la Economía Peruana”

Ministerio de Educación

Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Piura”



**Actividades Lúdicas y su Efecto en las Nociones Espaciales en
Estudiantes de una Institución Educativa Inicial Piura 2022**

Tesis Aprobada en Forma y Estilo por:

Miembro Presidente: Dr. Mario Luciano Sandoval Rosa.....

Miembro Vocal: Mg. Angela Martina Bruno Seminario.....

Miembro Secretario: Dra. Militza Novoa Seminario.....

Piura – Perú

2025

“Año de la Recuperación y Consolidación de la Economía Peruana”

Ministerio de Educación

Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Piura”



**Actividades Lúdicas y su Efecto en las Nociones Espaciales en
Estudiantes de una Institución Educativa Inicial Piura 2022**

Las Suscritas Declaran que es Original en su Contenido y Forma

Br. Alva Piñin Yanina Del Pilar.....

Br. Meliza Del Rosario Atoche Merino.....

Piura - Perú

2025



"Año de la recuperación y consolidación de la economía peruana"

Certificado de Índice de Similitud de Aplicación del Turnitin

La Jefatura de Unidad de Investigación de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Piura" en atención al Art. 60 del Reglamento de Investigación e Innovación,

Certifica:

Que, el trabajo de Investigación con fines de Obtención del Título Profesional en Educación presentado por la investigadora: Br. **ALVA PIÑIN YANINA DEL PILAR y ATOCHE MERINO Meliza del Rosario** del Programa de Estudios de Educación Inicial denominado:

ACTIVIDADES LÚDICAS Y SU EFECTO EN LAS NOCIONES ESPACIALES EN ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL PIURA 2022

Línea de investigación: Enseñanza para el Aprendizaje de los Estudiantes.

Cumple con el índice de similitud requerido lo cual está alineado a las normas establecidas en el Reglamento de Investigación e Innovación y en la normativa para la presentación de trabajos académicos; pondera como Índice de Similitud 22%

Distrito veintiséis de octubre, **11 DIC. 2025**

Mg. AMBS/JUI
bam





"Año de la recuperación y consolidación de la economía peruana"

Autorización para Publicación en el Repositorio Académico Digital

1. IDENTIDAD PERSONAL

Apellidos y Nombres **ALVA PIÑIN Yanina del Pilar**, identificada con DNI N° **74416130**, Correo electrónico: **pilaralvapinin@gmail.com**
Código de alumno **74416130** ID ORCID **0000-0001-5525-4313**

2. IDENTIFICACIÓN DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

Título del trabajo de investigación:

ACTIVIDADES LÚDICAS Y SU EFECTO EN LAS NOCIONES ESPACIALES EN ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL PIURA 2022

Programa de Estudios

EDUCACIÓN INICIAL

Autor (a) **ALVA PIÑIN YANINA DEL PILAR**

Asesor (a) **Mg. Delia Fabiola Barranzuela Cornejo**

ID ORCID Asesor **0000-0003-4762-6919** DNI N° **41194956**

3. TIPO DE ACCESO

Acceso abierto*

Acceso restringido**

Si el autor eligió el tipo de acceso abierto o público, otorga a la Escuela de Educación Pedagógica Pública de Piura una licencia no exclusiva, para que se pueda hacer arreglos de forma en la obra y difundir en el Repositorio Institucional Digital. Uso lícito que confiere un titular de derechos de propiedad intelectual a cualquier persona para que pueda acceder de manera inmediata y gratuita a una obra, datos procesados o estadística de monitoreo, sin necesidad de registro, suscripción, ni pago, estando autorizado para leerla, descargarla, reproducirla, imprimirla, buscarla y enlazar textos completos, lo cual es concordante con lo declarado en el reglamento de investigación e innovación.

En el caso de que autor elija la segunda opción, es necesario y obligatorio que indique el sustento correspondiente:



4. ORIGINALIDAD DEL ARCHIVO DIGITAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN.

Por el presente deajo constancia de que el **archivo Word y Archivo PDF** que entrego a la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública de Piura, como parte del proceso conducente a obtener el Título Profesional, es la versión final del trabajo académico sustentado y aprobado por el Jurado correspondiente.

5. LINEA DE INVESTIGACIÓN - (Metadato Obligatorio - Repositorio Institucional)

Línea de Investigación.

ENSEÑANZA PARA EL APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES

Eje Temático

METODOLOGÍAS Y ESTRATEGIAS PARA EL LOGRO DE COMPETENCIAS.

Distrito Veintiséis de octubre,

11 DIC 2025

ALVA PIÑIN YANINA DEL PILAR
DNI. 74416130



Mg. AMBS/JUI
bam



"Año de la recuperación y consolidación de la economía peruana"

Autorización para Publicación en el Repositorio Académico Digital

1. IDENTIDAD PERSONAL

Apellidos y Nombres **ATOCHE MERINO MELIZA DEL ROSARIO**, identificada con DNI

N° **73784559**,

Correo electrónico: **atochemerinomeliza@gmail.com**

Código de alumno **73784559**

ID ORCID **0000-0002-7616-1543**

2. IDENTIFICACIÓN DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

Título del trabajo de investigación:

ACTIVIDADES LÚDICAS Y SU EFECTO EN LAS NOCIONES ESPACIALES EN ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL PIURA 2022

Programa de Estudios

EDUCACIÓN INICIAL

Autor (a) ATOCHE MERINO MELIZA DEL ROSARIO

Asesor (a) Mg. Delia Fabiola Barranzuela Cornejo

ID ORCID Asesor 0000-0003-4762-6919

DNI N° 41194956

3. TIPO DE ACCESO

Acceso abierto*

Acceso restringido**

Si el autor eligió el tipo de acceso abierto o público, otorga a la Escuela de Educación Pedagógica Pública de Piura una licencia no exclusiva, para que se pueda hacer arreglos de forma en la obra y difundir en el Repositorio Institucional Digital. Uso lícito que confiere un titular de derechos de propiedad intelectual a cualquier persona para que pueda acceder de manera inmediata y gratuita a una obra, datos procesados o estadística de monitoreo, sin necesidad de registro, suscripción, ni pago, estando autorizado para leerla, descargarla, reproducirla, imprimirla, buscarla y enlazar textos completos, lo cual es concordante con lo declarado en el reglamento de investigación e innovación.

En el caso de que autor elija la segunda opción, es necesario y obligatorio que indique el sustento correspondiente:



4. ORIGINALIDAD DEL ARCHIVO DIGITAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN.

Por el presente dejo constancia de que el **archivo Word y Archivo PDF** que entrego a la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública de Piura, como parte del proceso conducente a obtener el Título Profesional, es la versión final del trabajo académico sustentado y aprobado por el Jurado correspondiente.

5. LINEA DE INVESTIGACIÓN - (Metadato Obligatorio - Repositorio Institucional)

Línea de Investigación.

ENSEÑANZA PARA EL APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES

Eje Temático

METODOLOGÍAS Y ESTRATEGIAS PARA EL LOGRO DE COMPETENCIAS.

Distrito Veintiséis de octubre,

11 DIC 2025

Br. ATOCHE MERINO MELIZA DEL ROSARIO

DNI. 73784559



Mg. AMBS/JUI
bam



"Año de la recuperación y consolidación de la economía peruana"

Declaración Jurada de Originalidad y Autenticidad de Trabajo de Investigación para Publicación en el Repositorio Académico Digital

Yo, **ALVA PIÑIN YANINA DEL PILAR**, identificada con DNI N° 74416130 como autor (a) del trabajo de investigación titulado: TESIS

ACTIVIDADES LÚDICAS Y SU EFECTO EN LAS NOCIONES ESPACIALES EN ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL PIURA 2022,

Línea de Investigación: Enseñanza para el Aprendizaje de los Estudiantes egresada del Programa Formativo de Formación Inicial Docente - Programa de Estudios de Educación Inicial;

DECLARO QUE:

Que este trabajo es original y no se ha publicado previamente en otra revista o medio de divulgación oficial nacional o internacional, sea en revistas indexadas o arbitradas, patentes, tesis y otras publicaciones de carácter científico. También cumple con índice de similitud requerido por la Escuela lo cual está alineado a las normas establecidas en el Reglamento de Investigación y en la normativa para la presentación de trabajos con fines de Obtención del Título Profesional en Educación.

Distrito Veintiséis de octubre,

11 DIC. 2025



ALVA PIÑIN YANINA DEL PILAR

DNI. N° 74416130

Mg. AMBS/JUI
bam



"Año de la recuperación y consolidación de la economía peruana"

Declaración Jurada de Originalidad y Autenticidad de Trabajo de Investigación para Publicación en el Repositorio Académico Digital

Yo, **ATOCHE MERINO MELIZA DEL ROSARIO**, identificada con DNI N° 73784559 como autor (a) del trabajo de investigación titulado: TESIS

ACTIVIDADES LÚDICAS Y SU EFECTO EN LAS NOCIONES ESPACIALES EN ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL PIURA 2022,

Línea de Investigación: Enseñanza para el Aprendizaje de los Estudiantes egresada del Programa Formativo de Formación Inicial Docente - Programa de Estudios de Educación Inicial;

DECLARO QUE:

Que este trabajo es original y no se ha publicado previamente en otra revista o medio de divulgación oficial nacional o internacional, sea en revistas indexadas o arbitradas, patentes, tesis y otras publicaciones de carácter científico. También cumple con índice de similitud requerido por la Escuela lo cual está alineado a las normas establecidas en el Reglamento de Investigación y en la normativa para la presentación de trabajos con fines de Obtención del Título Profesional en Educación.

Distrito Veintiséis de octubre,

11 DIC 2025



ATOCHE MERINO MELIZA DEL ROSARIO

DNI. N° 73784559

Mg. AMBS/JUI
bam



"Año de la recuperación y consolidación de la economía peruana"

Constancia de Aprobación de Asesor (a)

Señor Director General de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Piura"

Yo, **Mg. DELIA FABIOLA BARRANZUELA CORNEJO**, identificada con DNI N° 41194956 como asesora del trabajo de investigación: TESIS

ACTIVIDADES LÚDICAS Y SU EFECTO EN LAS NOCIONES ESPACIALES EN ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL PIURA 2022

Línea de investigación: Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes

desarrollada por las investigadoras **ALVA PIÑIN Yanina del Pilar** identificada con DNI N° 74416130 y **ATOCHE MERINO Meliza del Rosario**, identificada con DNI N° 73784559 egresadas del Programa Formativo de Formación Inicial Docente – Programa de Estudios de Educación Inicial; considero que dicho trabajo cumple las condiciones tanto técnicas como científicas, las cuales están alineadas a las normas establecidas en el Reglamento de Investigación de la EESPP "PIURA" para la presentación de trabajo con fines de Obtención de Título Profesional. Por tanto, autorizo la presentación de este trabajo de investigación para que sea sometido a evaluación por los miembros de los jurados designados por la mencionada casa de estudios.

Distrito Veintiséis de octubre,

Mg. Delia Fabiola Barranzuela Cornejo
DNI. N° 41194956

Mg. AMBS/JUI
bam

Dedicatoria

A nuestros padres por habernos forjado y brindarnos el apoyo condicional, gracias por fórmanos con reglas, valores y sobre todo por esa motivaron constante para alcanzar nuestras metas los cuales han sido el motor y motivo para culminar esta investigación que es un logro que lo debemos a ustedes.

Las Autoras.

Agradecimiento

A Dios por la fortaleza divina que nos brinda, permitiéndonos ser cada día más perseverantes en esta etapa importante para nosotras.

A nuestros padres por su impulso inquebrantable y sus consejos invaluable; gracias por guiarnos hacia nuestro sueño y lo más importante, por los valores y principios que nos formaron como seres humanos íntegros.

A la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Piura, por la invaluable formación académica, la orientación constante y la excelencia en la enseñanza que nos han brindado, pilares fundamentales para nuestra preparación como futuras profesionales.

A cada docente que formo parte de este proceso de estudio, nuestro sincero agradecimiento por la oportunidad y las facilidades brindadas, así como por su valiosa colaboración que deja como producto terminado esta tesis.

Las Autoras.

Índice de Contenido

Certificado de Índice de Similitud y Aplicación de Turnitin.....	iv
Autorización para Publicación en el Repositorio Digital.....	v
Declaración Jurada de Originalidad y Autenticidad de Trabajo de Investigación para Publicación en Repositorio Académico Digital	vii
Constancia de Aprobación de Asesor	viii
Dedicatoria	ix
Agradecimiento	x
Índice de Contenido	xi
Índice de Tablas	xiv
Índice de Figuras	xv
Resumen.....	16
Abstract	17
Introducción	18
Capítulo I.....	20
Planteamiento de la Investigación.....	20
1.1. Realidad Problemática	20
1.2. Formulación del Problema	22
1.2.1. <i>Problema General</i>	22
1.2.2. <i>Problemas Específicos</i>	22
1.3. Delimitación del Problema.....	22
1.4. Objetivos de Investigación.....	24
1.4.1. <i>Objetivo General</i>	24
1.4.2. <i>Objetivos Específicos</i>	24
1.5. Justificación de la Investigación	24
Capítulo II	26
Marco Teórico.....	26
2.1. Antecedentes de Estudio	26
<i>Internacional</i>	26
<i>Nacional</i>	27
<i>Regional</i>	¡Error! Marcador no definido.

2.2.	Bases Teóricas.....	29
2.2.1.	<i>Actividades Lúdicas</i>	29
2.2.2.	<i>Nociones Espaciales</i>	37
2.3.	Definiciones Operacionales	46
Capítulo III.....		47
Marco Metodológico.....		47
3.1.	Enfoque, Tipo y Nivel de Investigación	47
3.2.	Diseño de la Investigación	48
3.3.	Población y Muestra.....	48
3.4.	Hipótesis y Variables	49
3.4.1.	<i>Hipótesis</i>	49
3.4.2.	<i>Operacionalización de Variables</i>	50
3.5.	Métodos de Investigación	50
3.6.	Técnicas e Instrumentos Aplicados.....	51
3.7.	Procesamiento de la Información.....	52
Capítulo IV.....		54
Resultados		54
4.1.	Análisis e Interpretación de Resultados por Objetivo.....	54
4.2.	Contrastación de Hipótesis.....	60
4.3.	Discusión de Resultados	64
Conclusiones		68
Recomendaciones.....		70
Referencias Bibliográficas		71
Anexos		77
Anexo 1:	Matriz de Consistencia	77
Anexo 2:	Matriz de Operacionalización.....	79
Anexo 3:	Ficha Técnica del Instrumento	81
Anexo 4:	Ficha de Validación	82
Anexo 5:	Instrumentos de Recajo de Datos	94
Anexo 6:	Bases de datos.....	95
Anexo 7:	Programa de Intervención.....	97

Anexo 8: Resolución Directoral N°0147-2023-DG-EESPP “Piura”	165
Anexo 9: Resolución Directoral N° 207-2023-DG-EESPP “Piura”	170
Anexo 10: Autorización para Aplicar Instrumento y Talleres	171
Anexo 11: Resumen Estadístico de Aplicación de Turnitin.....	172

Índice de Tablas

Tabla 1 Población de estudio.....	48
Tabla 2 Distribución de la muestra.....	49
Tabla 3 Evaluación de expertos.....	52
Tabla 4 Estadística de fiabilidad	52
Tabla 5 Nivel de nociones espaciales	54
Tabla 6 Nivel de nociones espaciales y sus dimensiones en el pretest	55
Tabla 7 Nivel de nociones espaciales y sus dimensiones según el postest	57
Tabla 8 Diferencia del nivel de nociones espaciales y sus dimensiones según el pretest y postest.....	58
Tabla 9 Prueba de normalidad.....	60
Tabla 10 Prueba de Wilcoxon	61
Tabla 11 Contraste de hipótesis específica 1.....	62
Tabla 12 Contrastación de hipótesis específica 2.....	62
Tabla 13 Contrastación de hipótesis específica 3.....	63

Índice de Figuras

Figura 1 Nivel de nociones espaciales	54
Figura 2 Nivel de nociones espaciales y sus dimensiones según el pretest	56
Figura 3 Nivel de nociones espaciales y sus dimensiones según el posttest.....	57
Figura 4 Comparación del nivel de nociones espaciales y sus dimensiones en el pretest y posttest.....	59

Resumen

La investigación tuvo como finalidad analizar el efecto de la aplicación de un programa basado en actividades lúdicas para el desarrollo de nociones espaciales en preescolares de 4 años de una Institución Educativa de Piura, para determinar el impacto de la estrategia, la metodología sostuvo un enfoque cuantitativo, de tipo aplicada, preservando un nivel explicativo y con un diseño preexperimental. En ese sentido, la población se conformó por 23 niños(as) de la I.E.I N°031 Piura, cuya muestra estuvo integrada por a 23 infantes de 4 años del aula “Sol”, se aplicó la técnica de observación directa utilizando como instrumento la guía de observación estructurada compuesta por tres dimensiones y un total de 17 ítems. Los resultados obtenidos en el pretest determinaron que el 91% de infantes se encontró en inicio, y tras la implementación del programa mediante el postest el 78% de niños(as) alcanzaron el nivel logrado corroborándose en la contratación de hipótesis con la prueba de Shapiro Wilk $p=000 < 0.05$, aceptando las hipótesis alternas y rechazando las hipótesis nulas. En conclusión, las actividades lúdicas contribuyeron de manera significativa en el fortalecimiento y desencadenamiento de destrezas de las nociones espaciales en los niños de cuatro años del aula sol, permitiendo así ubicarse y desplazarse en el espacio y contexto en que se encuentren superando sus falencias.

Palabras Claves: Educación Inicial, nociones espaciales, actividades lúdicas.

Abstract

The research aimed to analyze the effect of the application of a program based on playful activities for the development of spatial notions in 4-year-old preschoolers of an Educational Institution in Piura, to determine the impact of the strategy, the methodology supported a quantitative approach, of an applied type, preserving an explanatory level and with a pre-experimental design. In that sense, the population consisted of 23 children from the I.E.I N°031 Piura, whose sample was made up of 23 4-year-old infants from the "Sol" classroom, the direct observation technique was applied using as an instrument the structured observation guide composed of three dimensions and a total of 17 items. The results obtained in the pretest determined that 91% of infants were at the beginning, and after the implementation of the program through the posttest, 78% of children reached the achieved level, corroborating the hypothesis hiring with the Shapiro Wilk test $p = 000 < 0.05$, accepting the alternative hypotheses and rejecting the null hypotheses. In conclusion, the recreational activities contributed significantly to the strengthening and triggering of spatial notion skills in four-year-old children in the Sol classroom, thus allowing them to locate and move in the space and context in which they find themselves, overcoming their deficiencies.

Keywords: Early Childhood Education, spatial notions, recreational activities

Introducción

En la educación infantil las nociones espaciales son esenciales en el desarrollo de los niños, es aquí donde sus capacidades cognitivas en conjunto con sus aspectos motrices les permite comprender su entorno y desenvolverse de manera óptima así posteriormente, de forma progresiva ir adquiriendo nuevas capacidades más complejas conforme vayan creciendo tal y como señalaron Ponce y Cedeño (2023), es importante estimular destrezas en los infantes de manera que puedan orientar, ubicar y relacionar objetos, personas y así mismos, por medio de actividades lúdicas de manera activa en función a una enseñanza significativa para la construcción de las nociones espaciales, así logren desenvolverse en el contexto que lo rodea.

A todo ello, cabe destacar que la escasa implementación de estrategias orientadas a la estimulación de nociones espaciales limita el progreso de los infantes, tal como se identificó en nuestras prácticas pedagógicas en el aula sol de preescolares de 4 años, quienes presentaron dificultades para orientarse y reconocer su posición dentro del espacio, así mismo, en la direccionalidad al desplazarse y ubicar elementos de su entorno, al igual que establecer y colocar estos en posiciones específicas. Evidenciando esto, se empleó el programa de actividades lúdicas como estrategia didáctica para abordar el problema identificado, lo cual contribuyó en el progreso de capacidades necesarias para introducirse gradualmente en la comprensión del espacio.

En ese sentido, Piaget (1984), mencionó que los preescolares entre los tres y siete años a medida que desarrollan su madurez motora y aprenden a identificar orientaciones, posiciones y desplazamientos mediante la observación y manipulación de objetos van adquiriendo las nociones espaciales cruciales para su aprendizaje a futuro, desde esa perspectiva las actividades lúdicas fomentan el desarrollo integral como describió Franco (2012), son disposiciones del individuo frente a su entorno cotidiano que promueven el disfrute y la relajación mediante prácticas simbólicas del juego que les permite explorar y descubrir, desenvolviéndose fácilmente.

En relación a las teorías, la infancia es una etapa clave en la consolidación de estas nociones, aquí muestran sensibilidad y disposición para captar las regularidades espaciales en su ambiente, con la implementación de estas actividades lúdicas como fuente de placer, motivación y vehículo del aprendizaje estructurado permiten el desarrollo de las nociones espaciales en infantes de cuatro años.

El estudio investigativo se estructuró en cuatro capítulos principales:

Capítulo I, presenta el planteamiento de la investigación, brindado un análisis de la realidad problemática, seguidamente a ello la formulación del problema, delimitación del problema, definición de objetivos general y específicos, así mismo se plantea la justificación de la investigación.

Capítulo II, abarca el marco teórico, en este apartado se precisan los antecedentes hallados a nivel internacional, nacional y local, así mismo se desglosa información referente a las variables, además se establecen las definiciones operacionales de estas.

Capítulo III, presenta el marco metodológico, indica y dirige el enfoque tipo y nivel y el diseño de la investigación, a su vez se establece la población, muestra, las hipótesis, operacionalización de variables, los métodos de investigación, así como las técnicas e instrumentos aplicados y el procesamiento de información.

Capítulo IV, se plasma los resultados, abarcando principalmente el análisis e interpretación de los resultados, la contrastación de hipótesis y discusión de resultados.

Por último, se establecen las conclusiones y recomendaciones.

Capítulo I

Planteamiento de la Investigación

1.1. Realidad Problemática

En la educación preescolar las capacidades básicas del espacio son esenciales para su crecimiento, aun así, en la actualidad existen niños y niñas alrededor del mundo que presentan problemas para comprender su entorno, orientarse dentro de las actividades básicas, al respecto estudios evidencian altos porcentajes del déficit de esta capacidad, siendo una problemática relevante que se requiere visibilizar.

A nivel mundial el Fondo de las naciones Unidad de la Primera Infancia (UNICEF, 2020), emitió un comunicado indicando que 3,6 millones de niños y niñas entre 3 a 4 años de edad están rezagados y en riesgo de no alcanzar su potencial debido a que presentaron un déficit en su desarrollo temprano, afectando significativamente en su percepción de orientación en el espacio y la comprensión de relaciones dentro del mismo, en el aspecto motor, cognitivo, etc. Esto es por falta de oportunidades de estrategias pedagógicas que las promuevan, así como la falta de observación e identificación por parte de los docentes, como consecuencia generando en los infantes a futuro dificultades para afrontar retos cotidianos.

En ese sentido, Colombia evidenció esta brecha a través del artículo publicado por Vargas et al. (2020), en las Instituciones Educativas de la ciudad de Ibagué los menores de entre 4 y 5 años el 67% presentaban complejidad al orientarse, respondiendo de forma imprecisa ante situaciones que requerían ubicarse dentro del entorno, al realizar ejercicios vinculados con el reconocimiento de direcciones (de un lado hacia otro), ubicación (arriba-abajo, delante- atrás, dentro-fuera, etc.) y posiciones (reconocer donde está el objeto en ciertos momentos), así como complejidad para ejecutar correctamente dichas tareas, resaltando esta problemática incide en el desarrollo cognitivo temprano. Esto puede continuar si la intervención es tardía, perjudicando así sus aprendizajes a futuro.

Por otro lado, Reyes (2020), resaltó una problemática recurrente en Bucaramanga, donde los infantes evidenciaban falta de consolidación de su esquema corporal y lateralidad, la mayoría de ellos tuvo inconvenientes al seguir indicaciones que implican desplazamientos espaciales, al realizar movimientos coordinados durante juegos, actividades, demostrando baja capacidad para orientarse en el espacio físico, comprometiendo la percepción corporal interna en relación con los demás.

A nivel nacional se visualizó esta problemática, es decir en el Perú Minedu (2020), evidenció a través de la Prueba de Medición de Calidad de los Entornos de Aprendizajes (MELQO) que el 84% las I.EE públicas del país las docentes limitan el uso de objetos para desarrollar las nociones matemáticas, como las nociones espaciales, dificultando la comprensión de la ubicación, orientación, dimensión, perjudicando su proceso progresivo de pensar para resolver situaciones estableciendo relaciones a partir de las nociones que hayan desarrollado. Indudablemente el poco dominio pedagógico es lamentable, lo cual hace que el desempeño de los niños sea lento obstaculizando su comprensión y reconocimiento de esta capacidad.

En relación a lo mencionado en Piura esta situación se ve agravada, Salazar (2020), realizó un estudio manifestando que dentro de tres instituciones de la ciudad los infantes tienen inconvenientes en la comprensión de las nociones espaciales, debido a que las maestras no integran convenientemente métodos pedagógicos adecuados para estimular a los infantes a construir operaciones mentales vinculadas a las nociones espaciales, es decir, el 40% se ubica en un nivel bajo y el 53% en un nivel medio en el empleo de métodos que trabajen las nociones espaciales en los infantes, desde la aplicación de las actividades descontextualizadas hasta la forma en que las imparten, sin atender a las necesidades básicas de los infantes.

A nivel local, en la Institución Educativa Inicial N° 031 AA.HH Fátima-Piura, se evidenció que los infantes de 4 años del aula Sol presentaron dificultades en el desarrollo de las nociones espaciales, es decir, en las actividades cotidianas que realizaban como el reconocer y organizarse dentro del espacio que se les asignaba, identificar los lados laterales (derecha – izquierda), en relación consigo mismo y de los demás, así como ubicarse y colocar objetos en diversos puntos como arriba-abajo, dentro-fuera, delante-detrás, también al momento de participar en actividades como el

baile, juegos, dinámicas e incluso en tareas graficas, tienen problemas para seguir indicaciones, ubicación en las direcciones y distancias hacia objetos.

Evidentemente, este problema se hace patente por múltiples factores, dentro de esto surge por la falta de práctica y estimulación adecuada parte de la docente en las aulas, especialmente de actividades vivenciales exploratorias donde incentive y propicie a los infantes a participar activamente para generar aprendizajes significativos y con la finalidad que se posibilite e impulse; por ello, se propuso el programa de actividades lúdicas, cuyo enfoque radicó en fortalecer las relaciones espaciales y la comprensión del espacio que los rodea mediante el juego, marcando en ellos una experiencia única y determinante para un buen desempeño.

1.2. Formulación del Problema

1.2.1. Problema General

- ¿Qué efectos tiene las actividades lúdicas en las nociones espaciales en estudiantes de 4 años de la I.E N° 031 AA.HH Fátima-Piura 2022?

1.2.2. Problemas Específicos

- ¿Cuál es el nivel de las nociones espaciales en los estudiantes de 4 años antes de aplicar las actividades lúdicas?
- ¿Cuál es el nivel de las nociones espaciales en los estudiantes de 4 años después de aplicar las actividades lúdicas?
- ¿Cuál es la diferencia entre el nivel de las nociones espaciales de los estudiantes de 4 años antes y después de aplicar las actividades lúdicas?

1.3. Delimitación del Problema

Desde el punto de vista de Portugués (2021), “la delimitación se establece para fijar bajo tres aspectos básicos de los cuales abarca y considera desarrollar la investigación, estos son el aspecto espacial, temporal y teórico” (p.40). Según lo expuesto este estudio se delimitó en base a un espacio o territorio, así mismo considerando un tiempo adecuado y bajo definiciones teóricas, las cuales se definen de la siguiente manera:

La delimitación espacial está referida a la zona geográfica acotada como indicó Torres (2021), “es el lugar dentro del cual se sitúa y donde se desarrolla la problemática a investigar” (p.14).

Conforme a lo planteado, este estudio se llevó a cabo en la Institución Educativa N°031 localizado en el Asentamiento Humano Nuestra Señora de Fátima, en el distrito Veintiséis de Octubre de la provincia de Piura.

Por otro lado, la delimitación temporal es el tiempo que se empleó para desplegar toda la investigación, Arispe et al. (2020), “indicaron que es el periodo determinado y considerado para realizar la investigación” (p.12). Basado en lo expuesto y a fin de analizar el efecto de aplicación de actividades lúdicas en el desarrollo de las nociones espaciales, inició en el mes de abril del año 2022 y finalizó en el mes de noviembre del año 2023.

En contraste, la delimitación teórica hace énfasis a la parte conceptual del estudio investigativo como señaló Tunal (2022), “implica conceptualizar y analizar los distintos puntos de la realidad a investigar y en base a estas estructuras teóricas puedan explicarse y comprenderse” (p.242). Como afirmó el autor, este estudio posee un marco teórico de las nociones espaciales y actividades lúdicas, la primera se sustentó en base a Piaget, enfatizando que los infantes entre los 3 y 7 años a medida que crecen van desarrollando su madurez motora empiezan a fortalecerse aprendiendo a identificar orientaciones, posiciones y desplazamientos mediante la exploración, por otro lado Franco (2012), comprende las actividades lúdicas como la conciencia de la realidad entre la persona y su entorno cotidiano que promueven el disfrute y la relajación mediante prácticas simbólicas del juego que les permite explorar y desenvolverse.

1.4. Objetivos de Investigación

1.4.1. Objetivo General

- Determinar el efecto de las actividades lúdicas en las nociones espaciales en estudiantes de 4 años de la Institución Educativa N° 031 AA.HH Fátima-Piura 2022.

1.4.2. Objetivos Específicos

- Medir los resultados del pretest antes de la aplicación de actividades lúdicas en estudiantes de 4 años de la Institución Educativa N° 031 Piura.
- Medir los resultados del postest después de la aplicación de actividades lúdicas en estudiantes de 4 años de la Institución Educativa N° 031 Piura.
- Comparar los resultados del pretest y postest respecto a la aplicación de actividades lúdicas en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa N° 031 Piura.

1.5. Justificación de la Investigación

La investigación se justifica debido a que responde a la necesidad de fortalecer el aprendizaje significativo en las nociones espaciales las cuales constituyen una base indispensable en el desarrollo de competencias posteriores en matemáticas, lectoescritura, movimiento, y corporalidad; por consiguiente, resulta conveniente desarrollar estrategias pedagógicas centradas en la lúdica, puesto que tales actividades promueven la exploración activa y la construcción de conceptos de forma motivadora y acorde con los intereses de los infantes; además, el estudio es relevante, al dilucidar cómo la intervención lúdica puede revertir deficiencias detectadas en el aula, a la par que introduce elementos innovadores en el diseño de actividades con material didáctico y circuitos de juego, propuestas que escasamente lo emplean en la institución estudiada.

A nivel teórico, el estudio se sustentó en los aportes de autores que sostienen y defienden al juego como mediador en el desarrollo cognitivo y espacial. Por su parte, desde la teoría de Piaget (1984), el juego es parte de la formación cognitiva de los niños, ayudando a formar sus nociones en general, y más aún las espaciales al explorar, relaciones entre objetos, distancias y desplazamientos, hasta los aportes de Franco

(2012), destacó el juego como una actitud mental que permite a los niños relacionarse con su entorno desde el disfrute, la creatividad y el aprendizaje, constituyendo una forma esencial de interacción, enriqueciendo sus conocimientos.

A nivel práctico, respondió a la necesidad concreta identificada en el aula, dadas las dificultades observadas en los niños de 4 años en cuanto a la comprensión de sus nociones espaciales básicas. En tal sentido, el diseñar e implementar una propuesta didáctica basada en actividades lúdicas que facilite el fortalecimiento de habilidades espaciales, ayuda a obtener aprendizajes más significativos y funcionales en el contexto escolar. A su vez, los resultados de esta experiencia son un apoyo significativo a los docentes, al contar con una guía estructurada de actividades que mejoran el rendimiento de los infantes, y convierte un entorno de aprendizaje más activo, motivador y centrado en las necesidades reales del niño.

A nivel metodológico, esta investigación se justificó por su aporte académico, al adoptar un enfoque cuantitativo, tipo aplicada, diseño preexperimental, logrando establecer la relación causa-efecto a través de un pretest y postest entre las actividades lúdicas como estrategia de solución y las nociones espaciales como un problema que debe ser superado. Asimismo, se usó la técnica de observación y el instrumento guía de observación estructurada, además la población estuvo conformada por los 23 infantes de la I.E.I N°031 y la muestra fueron 23 niños(as) de 4 años del aula Sol.

Capítulo II

Marco Teórico

2.1. Antecedentes de Estudio

Internacional

En Colombia López et al. (2024), desarrolló un estudio de fortalecimiento de las nociones espaciales a través del juego lúdico en educación preescolar, para optar el grado de maestría, cuyo objetivo fue potenciar el desarrollo de las nociones espaciales en niños de 3 a 5 años de edad mediante experiencias lúdicas a través del juego, la metodología sostuvo un enfoque cuantitativo de tipo aplicada con un diseño preexperimental, así mismo la población estuvo constituida por 45 infantes y la muestra por 45 niños(as) de 3 a 5 años; empleó la técnica de observación directa y como instrumento EDIN II (Evaluación del Desarrollo Integral del Niño y la Niña).

Los resultados alcanzados determinaron que los infantes que se ubicaban en el nivel excelente aumentaron del 58.33% en el pretest al 83.33% en el posttest, y en el nivel necesita apoyo evidenció una disminución, pasando de 33.33% a 8.33%. En conjunto estas actividades lúdicas que se desarrollaron mediante el juego demostraron el impacto positivo para fortalecer las nociones espaciales.

En Ecuador Álvaro (2020), presento su investigación Metodología lúdica “jugando aprendo” para el desarrollo de las nociones espaciales en los niños de 5 años de la I.E “Pedro Vicente Maldonado”, para optar el grado de maestría, tuvo como objetivo determinar la metodología lúdica “jugando aprendo” en el desarrollo las nociones espaciales en niños de 5 años, la metodología corresponde al enfoque cuantitativo, tipo aplicado, y diseño preexperimental. La muestra estuvo compuesta por 32 niños de cinco años. La técnica fue la observación y el instrumento administrado una ficha de observación.

Los hallazgos indicaron que, en un inicio, el 27% sólo alcanzó un nivel logrado, el 31% se encontraba en proceso y el 42% en inicio, respecto a las nociones espaciales, sin embargo, tras la aplicación del programa lúdico denominado “jugando aprendo”, los resultados del posttest evidenciaron un avance considerable, con el 69% logrando un nivel logrado, el 22% permaneciendo en proceso y sólo un 9% en inicio.

Concluyendo que el proporcionar espacios donde se fomente la libertad y autonomía, ayuda a los niños de cinco años a desarrollar significativamente sus competencias y destrezas cognitivas relacionadas con el conocimiento espacial.

Nacional

En el contexto peruano, es decir en Cajamarca, Rojas (2024), desplegó una investigación de estrategias lúdicas para desarrollar las nociones espaciales en los niños de 5 años de una Institución Educativa Inicial Chota, 2023, para optar el título de licenciada, con el objetivo de determinar cómo influyen las estrategias lúdicas en el desarrollo de nociones espaciales en los niños de cinco años, para lo cual mantuvo una metodología de enfoque cuantitativo, de tipo aplicada y con un nivel preexperimental estableciendo prueba de entrada y prueba de salida; la población estuvo conformada por 248 estudiantes y la muestra de estudio por 25 niños(as), el proceso de análisis fue mediante la observación directa aplicando como instrumento la lista de cotejo y diario de campo, así mismo para la contrastación de hipótesis fue mediante la T-student.

Los resultados determinados en el pretest el 76% se ubicó en proceso, el 4% en inicio y el 20% en logro esperado y después de aplicar la estrategia de actividades lúdicas el 96% se ubicó en logro esperado y el 4% en logro destacado. En conclusión, la aplicación de actividades lúdicas donde incluyan los juegos kinestésicos, motores, de movimiento, auditivo, influyen positivamente en el desarrollo de las nociones espaciales

En Pucallpa, Martínez (2021), desarrolló una investigación denominada el juego motriz y el desarrollo de la noción espacial de los preescolares de 5 años, para optar el grado de maestría, con el propósito de determinar el impacto del juego motriz en el avance de la noción espacial en infantes, se empleó una metodología de enfoque cuantitativo, de tipo aplicada y con diseño preexperimental, también la población constituyó a 100 niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 269 “Elvira García García” y la muestra compuesta por 25 infantes de 5 años, empleó la técnica de observación, utilizando como instrumento una guía específica de observación.

Los resultados iniciales, el pretest reveló que el 85% de los niños se encontraba en un nivel inicio, mientras que el 15% estaba en proceso de desarrollo de nociones espaciales; tras la intervención mediante el juego motriz, los resultados del postest

indicaron que el 80% de los participantes alcanzaron un nivel logrado y el 20% permaneció en proceso. Estos hallazgos permitieron concluir que la implementación del juego motriz como estrategia pedagógica contribuye de manera significativa al desarrollo de habilidades matemáticas en los infantes.

En Juliaca, Cardenas (2024), en su investigación Juegos lúdicos como estrategia para desarrollar nociones espaciales en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa N°339, para optar el título de licenciada, cuya finalidad fue identificar el desarrollo de los juegos lúdicos como estrategia en el desarrollo de las nociones espaciales en niños de 5 años, para lo cual optó por una metodología de enfoque cuantitativo, de tipo aplicada manteniendo el diseño preexperimental, con una población estimada de 52 niños(as) y la muestra fue de 52 infantes de 5 años, aplicando la técnica de observación y de instrumento la escala de estimación.

Los resultados obtenidos determinaron que hubo mejoras significativas debido que en el pretest el 39% de niños nunca demostraban habilidades de nociones, el 23% se ubicó en casi nunca, el 19% en a veces, el 15% en casi siempre y el 4% en nunca, a ello se aplicó la estrategia y en el postest los resultados determinaron que el 25% se ubicó en la categoría siempre, el 38% en casi siempre, el 23% en a veces y el 3% en nunca, por lo tanto concluye que las actividades de juegos lúdicos recreativos, sociales y pedagógicos que beneficia y potencia las habilidades espaciales de los infantes.

Local

En el contexto local, en Piura, Guarnizo (2022), realizó un estudio de actividades psicomotrices como estrategia lúdica para el desarrollo de las nociones espaciales de los niños de 3 años de la I.E N°010 Los Algarrobos, para optar el grado de maestría, con el propósito de evaluar cómo las actividades psicomotrices utilizadas favorecen el desarrollo de las nociones espaciales en preescolares de 3 años. La metodología sostuvo un enfoque cuantitativo, de tipo aplicada con diseño preexperimental, además la población estuvo constituida por 53 infantes de tres años y la muestra estuvo constituida por 15 infantes, también se aplicó la técnica de observación, haciendo uso de una lista de cotejo.

Los resultados revelaron cambios significativos al comparar las mediciones antes y después de la intervención: el porcentaje de niños en el nivel inicio disminuyó del 40% a 0%, mientras que en el nivel proceso hubo una reducción del 53.3% al

33.3%. Por otro lado, el nivel logrado experimentó un aumento, pasando del 6.7% al 66.7%, concluyendo que la implementación de actividades psicomotrices contribuye de manera notable al mejoramiento en la adquisición de nociones espaciales y procesos cognitivos en infantes.

Racchumi (2024), titulado estrategias lúdicas para las nociones espaciales en los niños del nivel inicial, para optar el grado de maestría, con el objetivo de desarrollar las estrategias lúdicas para el desarrollo de las nociones espaciales en los niños del nivel inicial, asimismo; empleó una metodología de enfoque cuantitativo, de tipo aplicada con diseño preexperimental, la población estuvo constituida por 85 preescolares de la Institución Educativa N° 387, la muestra incluyó a 85 preescolares de 3 años, utilizó la técnica de observación sistemática midiéndose bajo la escala de estimación.

Entre los resultados se evidenció que en un principio (pretest) el 84% de infantes se ubicó en el nivel bajo y después de aplicar la estrategia de actividades lúdica el 61,2% de los niños han logrado la comprensión de nociones espaciales; concluyendo así que la mitad de los estudiantes supero el déficit que tenían fortaleciendo destrezas de nociones espaciales que aún faltaban ser reforzadas, dejando en evidencia que cuando las actividades lúdicas se adaptan a los estudiantes ellos logran grandes desempeños.

2.2. Bases Teóricas

2.2.1. Actividades Lúdicas

2.2.1.1. Definición de Actividades

Diversos autores definen este término desde una mirada psicológica y pedagógica, coincidiendo simultáneamente, por ejemplo Leontiev (1978), mencionó que “es una forma de relacionarse con el exterior, a fin de satisfacer necesidades, en otras palabras está compuesta por acciones que posee un objetivo” (p.71). Esto quiere decir que gracia a las actividades el ser humano logra interactuar con el contexto de una manera determinada cuando específicamente desea alcanzar algo.

Este término también se define como un “sistema que posee una estructura que permite hacer factible las transiciones y transformaciones, así mismo orienta hacia una finalidad” (Goicochea, 2022, p.2); por supuesto, la actividad es una estructura flexible

de la cual en el proceso se pueden generar cambios pertinentes a lo que suceda o necesite en el momento de forma que haya un avance sobre el propósito u objetivo previsto.

Similar a lo que señaló Vargas (2021), “son acciones que se componen de una necesidad, finalidad, motivo y condiciones en especial para ser abordado, así se ejercerían transformaciones mutuas” (p.12), convergen en la idea que es un proceso orientado a un objetivo desarrollando destrezas para alcanzarlos.

2.2.1.2. Definición de Lúdicas

La lúdica proporciona un enfoque activo para promover el desarrollo infantil al ser empleado como recurso para el aprendizaje, en este se genera un ambiente motivador y estimulante en el que se da la construcción de la comprensión que los rodea, Bósquez et al. (2024):

Es una experiencia y el cimiento para los futuros procesos de aprendizaje en los infantes, en virtud de que les permite aprender a relacionarse con los demás, reflexionar, ser creativos al solucionar problemas, en este potencian y consolidan la coordinación, la comprensión del espacio, direccionalidad, etc. Convirtiéndose en una herramienta pedagógica que impulsa el progreso del buen desempeño.

La lúdica proporciona situaciones que estimulan diversos aspectos en los infantes, Paredes (2003), resaltó el carácter ancestral de la lúdica como:

Elemento intrínseco al desarrollo humano, indicando que el juego ha acompañado al hombre desde tiempos, como un medio para afrontar adversidades y resolver dificultades, actuando como una herramienta de equilibrio emocional que contribuye a generar relaciones positivas, optimistas y afectivas con el entorno social, que al mismo tiempo amplía la imaginación, creatividad y representación simbólica, indudablemente, la lúdica intensifica y enriquece la vida de todos y en especial la de los infantes, por lo tanto con el paso de los tiempos este evoluciona y cambia y acompaña durante toda la vida. (p.28)

De la misma tendencia Morales (2021), consideró que vale como un método de enseñanza por lo mismo que se da de forma abierta y libre, es una acción en

que los maestros deben contemplar prácticas orientando su ejecución en que se promuevan aprendizajes y los niños estén dispuestos a ejecutarlos.(p.82)

2.2.1.3. Definición de Actividades Lúdicas

Las actividades lúdicas han sido comprendidas como expresiones inherentes al ser humano que permiten el desarrollo integral a través del juego, la creatividad y la interacción social, constituyéndose en una forma de enfrentar la rutina diaria con entusiasmo y espontaneidad, Franco (2012), fundamentó “las actividades lúdicas como disposiciones del individuo frente a su entorno cotidiano que promueven el disfrute y la relajación mediante prácticas simbólicas como el juego, la danza, el humor o la producción artística” (p.64).

Evidentemente, este tipo de actividad son momentos de acción, simbolización ofreciendo ventajas en el aprendizaje, ayudando así a superar dificultades porque ponen en práctica diferentes habilidades de las cuales van fortaleciendo y descubriendo, desde la perspectiva de Candela y Bailón (2021):

Las actividades lúdicas les permiten a los preescolares interactuar entre pares y en el contexto que los rodea, resolver situaciones problemáticas de manera ingeniosa, adquieren conocimiento y conciencia de su propio cuerpo, la percepción, control eficaz de coordinaciones, fomenta la estructura del espaciotemporal, entre otros aspectos que enriquecen su formación y desempeño. Por lo tanto, desarrollar este tipo de actividades en el nivel inicial implica el fortalecimiento y desarrollo cognitivo de una manera sutil, divertida y espontánea. (p.80)

En efecto a lo que mencionaron los autores, contribuye en la dimensión corporal, afectiva, cognitiva, comunicativa, por la misma participación e interactividad dentro de los espacios y tiempos pertinentes, esta práctica es primordial para que ellos destaquen y puedan desenvolverse en diferentes contextos.

De la misma manera impulsan el aprendizaje dinámico y significativo, donde los infantes se convierten en protagonistas de su propio proceso de construcción del conocimiento, generando espacios motivadores y emocionalmente estimulantes que fomentan la reflexión, el pensamiento creativo y la solución de problemas en situaciones simuladas o reales.(Bermejo et al., 2021, p.123)

2.2.1.4. Teorías que Sustentan las Actividades Lúdicas

Diversos marcos teóricos han servido de soporte conceptual para explicar los beneficios de las actividades lúdicas en el desarrollo infantil, destacándose varias teorías en el ámbito pedagógico desde las clásicas hasta las modernas, cada una de ellas explica el sentido y propiedades que genera en los infantes al ponerla en marcha, entre estas se destacó la teoría psicológica de relajación de Lazarus (1883) según su opinión:

La actividad lúdica actúa como una válvula de escape ante el esfuerzo físico y mental acumulado, ayudando al niño a recobrar energías y afrontar nuevas tareas con mayor disposición, ya que el ocio, entendido como juego libre, compensa el cansancio derivado de actividades o tareas más estructuradas, cumpliendo así una función restauradora esencial (p.56).

Desde ese punto de vista, se determina que la estrategia muy aparte de cumplir una función formativa es restauradora, al posibilitar que los preescolares liberen tensiones acumuladas actuando como una herramienta de equilibrio el cual favorece y prepara a los infantes para la vida, enfrentando retos de manera ingeniosa y con mayor disposición, en esa misma línea es valiosa mantenerla en práctica dentro de las planificaciones de actividades de aprendizaje.

En otra perspectiva, Groos (1899) sostuvo su teoría pragmática o de preejercicio, debido que fortaleces sus habilidades y construyen sus conocimientos de manera activa y significativa, dándola a conocer de la siguiente manera:

Esta estrategia lúdica que se utiliza en infancia es una de las formas primordiales de aprendizaje que permite a los infantes poner en práctica destrezas o capacidades, conductas e instintos útiles en su proceso de desarrollo, por tanto, esto parte de una predisposición innata que los lleva a estar en actividad y potenciar sus cualidades y funciones con el objetivo de adaptarse al medio, todo esto sucede en el proceso de ejecución al probar y experimentar mediante ensayo y error, aprendiendo eficientemente (p.42).

Las teorías modernas destacan a las actividades lúdicas como una estrategia integral, más allá de entretener se debe considerar como una oportunidad de construcción activa del conocimiento, en esto destaca la teoría psico evolutiva de Piaget (1998), interpretándolo como:

Una vía de aprendizaje en la que los estudiantes amplían sus conocimientos y habilidades, así como un modo de integrar ideas y acción, convirtiéndose en un acto intelectual y estas actividades lúdicas van cambiando y progresando en base a la edad de los niños debido que pasan por una serie de estadios, tales como: Estadio sensorio motor (de cero a dos años), repiten varias veces acciones placenteras para ellos o para descubrir la causa de lo que sucede; estadio preoperacional (de dos a seis años), aparece el juego simbólico, aquí actúan como si fueran otras personas y simulan realizar acciones que suceden en la ciencia ficción, también se interesan por los juegos de construcción; estadio operacional concreto (de 6 a 12 años), en este ya están preparados para los juegos en los que asumen reglas y normas que se establecen de manera grupal. (p.87)

Interpretando lo que mencionó el autor, es el reflejo de las estructuras mentales, es decir manifiestan sus pensamientos internos y desarrollo cognitivo, incluso es todo un proceso de transición por diversas fases y modalidades según la edad de los niños. Por tanto, las actividades lúdicas para que se den de manera óptima deben tener en cuenta las etapas evolutivas de esa forma entiendan, procesen y se convierta en un canal que les permite avanzar cognoscitivamente.

2.2.1.5. Características Fundamentales de Actividades Lúdicas

Las acciones de carácter lúdico se distinguen por su naturaleza recreativa y dinámica, promoviendo entornos donde los infantes interactúan con libertad, espontaneidad y sin presiones externas, además, tales dinámicas son frecuentemente voluntarias, suceden en contextos simbólicos o ficticios y, aunque no siempre se ejecutan con intenciones explícitas de aprendizaje, tienen un potente valor didáctico que permite consolidar procesos cognitivos y sociales. De acuerdo con Contreras (2020):

Se reconocen tres propiedades esenciales de este tipo de acciones en el ámbito educativo, principalmente en el nivel inicial:

- En primer lugar, se destacan los elementos emocionales que actúan como motor del aprendizaje significativo, al facilitar la motivación, la autoestima y la autonomía del menor.

- En segundo lugar, se encuentra la capacidad creativa que surge cuando el infante, al ganar independencia, desarrolla su imaginación y, en este sentido, el rol del educador es vital al fomentar el trabajo colaborativo, lo cual previene actitudes egocéntricas.
- En tercer lugar, se destaca el fomento de la independencia, ya que cuando el entorno resulta estimulante y atractivo, el niño se involucra activamente por periodos prolongados, evitando estados de desánimo, estrés o ansiedad.
(p.12)

Como se ha visualizado, una característica principal de esta estrategia es que proporciona bienestar y satisfacción inmediata, convirtiéndose en una necesidad en la infancia para construirse a sí mismos, interactuando con su entorno de modo adaptativo del cual inherentemente desarrollan varios aspectos, dentro de las características principales que se destacan es:

- Se realiza por placer y proporciona satisfacción
- Posee un fin en sí mismo al desarrollarse
- Forma de conocer y comprender el entorno
- Elemento sobre motivador, en este despierta el interés, emoción y dimensión simbólica.
- Usar material concreto y el cuerpo permite un mayor aprendizaje significativo (Giner, 2008, p.15).

En síntesis, de lo mencionado por los autores, las actividades lúdicas es una estrategia pedagógica fundamental, predominan por ser dinámicas, recreativas y motivadoras, genera la creatividad, la socialización y el aprendizaje en cada momento, estimulando todo el desarrollo integral de los preescolares, permitiéndoles construirse y potenciar sus habilidades individuales y colectivas. Por lo tanto, integrarlo en los procesos educativos será de mucho beneficio hacia los educandos y educadores porque permite adaptar las necesidades e intereses contribuyendo en la formación y enfrentando desafíos.

2.2.1.6.Importancia de Actividades Lúdicas en la Educación Inicial

Diversas investigaciones coinciden en que esta estrategia más allá de poseer un valor recreativo representa una herramienta imprescindible para la construcción del conocimiento en edades tempranas, permitiéndoles explorar su entorno, imitar situaciones de la vida, activar sus capacidades, favoreciendo así un desarrollo equilibrado que abarca diversas dimensiones. A ello, en el nivel preescolar toma relevancia en virtud que:

Los niños y las niñas comprenden el mundo a través de su desarrollo cognitivo, nivel de aprendizaje y pensamiento lógico, idóneas para las nociones espaciales y es por la motivación que se ofrece, de esa manera logran comprender, repercutiendo simultáneamente en su motricidad y coordinación, porque es aquí donde comprenden la presencia del otro, la ubicación, etc. (Miranda et al., 2023, p.10)

La importancia de incorporar esta estrategia pedagógica implica que los niños desarrollen tres dimensiones como la proactividad, control emocional y aprender de manera significativa, siendo su desarrollo temprano la base central para poner las actividades lúdicas en práctica, y los docentes serán las mediadoras principales para que asuman retos, exploren y descubran, y puedan realizar actividades sencillas y cotidianas.(Rincón et al., 2023, p.11)

Cada autor mantiene su idea respecto al tema, coincidiendo en su importancia que posee está en la infancia, por lo tanto, es fundamental su ejecución en las aulas, de tal forma que la enseñanza-aprendizaje sea efectiva y significativa, en la actualidad es primordial establecer ambientes adecuados para el pensamiento complejo, el trabajo autónomo y la formación de ciudadanos críticos capaces de responder a las problemáticas de su entorno. Según el criterio de Ludeña y Zambrano (2022):

Determinaron que incorporar actividades lúdicas abre caminos para lograr aprendizajes de manera natural, aquí se exteriorizan emocionalmente, fomenta placer y disfrute de resolver problemas aplicando procesos mentales, por lo mismo que genera curiosidad, atención y ganas de aprender y las nociones espaciales requieren de esto para poder ser comprendidas con mayor facilidad. (p.7)

Estas perspectivas profundizan el estudio y demostraron que estas actividades lúdicas ofrecen importantes contribuciones “lejos de ser momentos de entretenimiento son procesos dinámicos que facilitan el aprendizaje, activan conexiones neuronales, potencian habilidades cognitivas y favorecen la adaptación”(Lapo et al., 2025, p.11). En coincidencia con el autor, es la base para aprendizajes posteriores, debido que facilita la transición de este a uno más formal, debido que se usa la exploración del medio de manera concreta, activa y divertida, interiorizando conceptos viviéndolos.

2.2.1.7. Dimensiones de Actividades Lúdicas

En la educación inicial se despliegan dos ejes lúdicos que se presentan en el día a día de los infantes, para Franco (2012), se dimensionan en:

- a) Juegos Sensoriales, se caracterizan por incentivar el uso de los sentidos, como propósito principal es desarrollar las capacidades infantiles para discriminar y coordinar los diferentes sentidos, lo cual facilita la conexión con su entorno y la comunicación social; abarca el aspecto visual en la posición y discriminación de colores, formas y tamaños, el aspecto auditivo en el reconocimiento de sonidos, el aspecto táctil al explorar texturas y temperaturas, el aspecto olfativo al reconocer aromas y el aspecto gustativo, diferenciando sabores y consistencias.

De hecho, también se incluye el aspecto kinestésico, combinando movimientos corporales de coordinación y manipulación conforme a los estímulos auditivos o visuales. Por lo general, la función de los juegos sensoriales es centrar la atención del niño en sus percepciones, utilizándola para regular el comportamiento, fortalecer el desarrollo perceptivo y social en un contexto lúdico.

- b) Juegos motores, involucran los movimientos y gestos que los infantes realizan de manera espontánea, como lanzar, saltar, desplazarse en diversas direcciones, entre otras, experimentando un desarrollo significativo; con especial relevancia en los primeros dos años el ejercicio del cuerpo les permite descubrir y controlar sus habilidades motrices, de coordinación, direccionalidad, nociones, además de ofrecer oportunidades para la exploración y la socialización.

Son juegos que implica que los niños ejecuten desplazamientos y manipulaciones corporales orientándose en el espacio, como caminar en un pie, jalar una cuerda, lanzar objetos hacia un lugar, correr en diferentes direcciones, mostrar diferentes formas de saltos, siendo estas prácticas altamente valoradas porque satisfacen sus necesidad, por lo que se recomienda su práctica en espacios abiertos donde los niños puedan expresarse, así puedan desarrollar aspectos fundamentales como la lateralidad, el equilibrio, la coordinación y la organización espacial, habilidades que están vinculadas con la maduración del sistema nervioso y el fortalecimiento muscular (pp.754-755).

2.2.2. Nociones Espaciales

2.2.2.1. Definición de Noción

Las nociones son aquellas representaciones mentales que realiza cada individuo ya sea para ubicarse en el medio, desplazarse, ubicar objetos, para establecerse en el tiempo, entre otras, definiciones etimológicamente empíricos como la de Kant (2023), en su sentido más profundo lo distinguió como “en principio categoría de entendimiento y empíricas porque proviene del entendimiento mismo siendo necesarias para estructurar el conocimiento”(p.25). A saber, puede ser comprendida como representación derivada de la razón y/o combinada con las experiencias.

Hace referencia al “conocimiento e idea sobre algo, puede ser donde queda algún lugar o si tiene noción sobre cierto tema, es la conciencia sobre algo en específico o general”(Moliner, 2012, p.963).

Este término se emplea en el nivel inicial como una idea, la cual Alanya et al. (2019), “lo planteó como un conocimiento previo que se construyen progresivamente de forma que le permita comprender su contexto para poder desempeñarse”(p.123). Las experiencias concretas serán fundamentales para esto, de esa forma permite al sujeto organizarse, interpretar la realidad, entender términos, ampliar habilidades etc.

2.2.2.2. Definición de Espacial

El desarrollo del concepto espacial empieza desde los primeros meses de vida, siendo la diferencia que hacen los infantes sobre su propio cuerpo del espacio exterior, en relación a ello, para Córdoba (2010), “es la interiorización que el espacio físico hace el individuo, siendo un más subjetivo y mediatizado por factores individuales ajenos al espacio en sí, además el espacio posee dos dimensiones, el espacio externo es el que nos rodea y lo interno es el propio cuerpo que ocupa un espacio específico” (p.105). Conforme a lo mencionado, este término hace énfasis al sitio en que se sitúa un cuerpo se considera la parte espacial.

Martínez y Serrano (2022), es la posición del propio cuerpo, la posición y relación con otros sujetos, diferenciado en cuatro tamaños: micro-espacio, meso-espacio, macro-espacio y cosmo-espacio, así mismo hay espacios vividos, percibidos y concebido cada uno es más significativos. (p.25)

Por otro lado, desde la perspectiva de Moliner (2012), es “la magnitud en que están contenidos todos los cuerpos que existen al mismo tiempo y en la que se miden esos y la separación entre ellos” (p.573). La referencia espacial permite establecer la ubicación de objetos, personas, lugares cuya fuente es la actividad sensorial y motora

2.2.2.3. Definición de Noción Espacial

Cuando se habla del sentido de este término en el nivel inicial es útil para los preescolares por la intencionalidad que orienta su rendimiento desde acciones descritas en el proceso de observación para el reconocimiento y valoración de las nociones, Navas y Castro (2023), expusieron que:

Las nociones básicas como: Delante-detrás, encima-debajo- más abajo, arriba-abajo, se van integrando en los preescolares de manera progresiva a través de la exploración y actividades de juego, así despierta en ellos la curiosidad de saber el porqué de las cosas, de ese modo desarrollan su pensamiento simbólico y tienen la capacidad de usar su pensamiento simbólico, realizar acciones mentales de los objetos y distinguirlos aun estando ocultos (p.1125).

En consideración a lo que describieron, son la base en su desarrollo de orientación, en la percepción de su entorno y como situarse en este, el fortalecimiento de las nociones ellos podrán resolver retos, desenvolverse en su entorno siendo más autónomos, siguiendo instrucciones, etc. A partir de estas nociones los niños fortalecen

su pensamiento simbólico lo que indica que pueden representar mentalmente su espacio desencadenando así otras habilidades cognitivas aún más complejas, siendo necesario las actividades activas vivenciales del cuerpo en relación al objeto u entornos así les sea más fácil describir ubicaciones y comprender.

La orientación espacial es una capacidad la cual requiere del espacio perceptivo y destrezas, el reconocimiento del propio cuerpo, es decir primero constituye el lugar en que se ubica su propio cuerpo en relación a un espacio y posteriormente logrará posicionar objetos que estén a su alcance, de esa forma es como los niños manifiestan los diferentes conocimientos y representaciones (Neyra et al., 2019, p.193).

De la misma manera esta capacidad al ser dominada les permite a los niños crear un vínculo sólido entre los objetos, el espacio, la posición, entre otras, primordiales para actuar con soltura y eficacia en su vida diaria y otras áreas. Como mencionaron Abramonte y Celi (2023), “permite fortalecer las habilidades de los niños no solo con la ubicación espacial, sino también en diferentes áreas importantes como lo son la lectoescritura, motricidad, matemática, etc.”(p.29)

En concordancia, Padilla (2018) afirmó que:

La formación de nociones depende de las conexiones que el individuo establece entre su cuerpo y el entorno, lo que implica un proceso mediante el cual se perciben y conceptualizan los elementos circundantes, además considera que, a los cinco años, un niño cuenta con un conocimiento elemental sobre su posición en el espacio, expresado mediante conceptos relacionados con lateralidad, dirección y profundidad. (p.26)

Conforme a lo que mencionaron los diferentes autores se necesita de estrategias las cuales genere movimiento, uso del cuerpo, espacios dinámicos, para una participación por parte de los estudiantes y de esa manera ellos puedan desplazarse, agarrar objetos para ubicarlos y juegos donde puedan ubicarse a sí mismo y los demás, ese aprendizaje les permitirá aprender mejor.

Por ende, Castro (2004) consideró las nociones espaciales como “representaciones del conocimiento primario que los párvulos desarrollan sobre su medio ambiente, sustentado en experiencias directas, y constituyen la base para la adquisición de conceptos más complejos y abstractos en etapas posteriores del aprendizaje” (p.163). Al ingresar al jardín

los infantes ampliar su espacio y al explorar entorno, adquiere conciencia sobre la posición y movimiento de su cuerpo, además de percibir la orientación y lateralidad, elementos fundamentales para el desarrollo de orientación en el espacio.

2.2.2.4. Fundamento Teórico de Nociones Espaciales

En la actualidad existe una variedad de teorías que fundamentan sobre el desarrollo de las nociones espaciales coinciden en que este proceso inicia con la exploración del propio cuerpo en relación con el entorno, generando una representación mental del espacio.

Desde la teoría constructivista, Piaget (1984) planteó que la noción espacial está intrínsecamente ligado:

A la adquisición del conocimiento de los objetos, y es a través del desplazamiento de éstos que el niño de meses empieza a desarrollarlo. El objeto está aquí y luego ahí, se mueve y cambia, se aleja al igual que la mano que lo sostiene y ambos le muestran distancias, acomodados, desplazamientos y rotaciones, mientras desarrolla sus actividades de juego. Por lo tanto, el desarrollo espacial depende de la actividad motriz y perceptual del niño, pues mediante la exploración de objetos, distancias y desplazamientos, incorporan nuevos conocimientos y conceptos; tal proceso comienza diferenciando el esquema corporal y luego extendiéndose hacia el reconocimiento de los objetos en el espacio exterior, lo cual implica un aprendizaje activo y gradual.

Señala dos funciones esenciales que se mantienen a lo largo del crecimiento:

- La organización del conocimiento, que permite ordenar la experiencia y generar nuevas conductas.
- La adaptación, que implica modificar esquemas mentales en respuesta a situaciones novedosas.

En este sentido, la comprensión espacial se enmarca dentro de estos procesos, donde el niño ajusta sus esquemas para entender mejor el espacio que lo rodea y responder a los estímulos ambientales de manera eficiente. Así mismo dividió la comprensión del espacio en tres niveles epistemológicos que reflejan la progresiva complejidad con que el niño percibe y organiza su entorno físico:

- El espacio topológico, predominante de los cero a los tres años, se caracteriza por la percepción de vecindad, separación, orden, involucramiento y continuidad, lo cual responde a la limitada capacidad de movimiento y visión del infante, quien aprende a valorar proximidad y sucesión de objetos en relación con su propio cuerpo.
- El espacio euclidiano (de 3 y 7 años), momento en el cual los niños adquieren los primeros conceptos de medida, dirección y orientación, reconociendo términos como “izquierda”, “derecha”, “encima” o “debajo” de manera más consistente, durante esta fase el esquema corporal se consolida al combinar la percepción visual y las experiencias motrices, posibilitando la construcción de representaciones espaciales cada vez más cercanas a las de un adulto.
- El espacio proyectivo, se da a partir de los 7 años, en el que el menor integra la perspectiva y la escala en sus esquemas mentales, logrando situar objetos en relación con otros en un sistema de referencia compartido y anticipar transformaciones espaciales, un avance que sienta las bases para la comprensión de mapas, gráficos y representaciones simbólicas del espacio. (pp. 164-167)

Respecto a lo que sostuvo el autor desde un enfoque constructivista, es necesario recalcar que en la primera infancia se requiere proporcionar estímulos adecuados que ayuden a los estudiantes a identificar su cuerpo y su relación con el entorno, ya que el desarrollo de las nociones espaciales está ligado a la conciencia de los objetos y sus movimientos. Por lo tanto, el conocimiento espacial evoluciona conforme el niño avanza en su desarrollo motor y cognitivo, reconociendo dimensiones, ubicaciones y direcciones que inicialmente se perciben de manera rudimentaria pero que con el tiempo adquieren mayor precisión y abstracción.

Por otro lado, desde un enfoque cognitivista está la teoría de las inteligencias múltiples establecida por Gardner (1997), su idea trascendió y sostuvo que:

Las personas poseen distintas modalidades de inteligencias, entre las cuales la inteligencia espacial se define como la aptitud para percibir el mundo en tres dimensiones y la capacidad para orientarse, visualizar trayectorias y manipular imágenes mentales, así la inteligencia espacial faculta al sujeto para navegar

en entornos físicos, interpretar mapas, armar rompecabezas y efectuar predicciones sobre movimientos de objetos en el espacio (p.48).

Cabe agregar que el aprendizaje es un proceso activo de construcción, en el cual se debe haber interacción con el entorno para asimilar y transformar la información y desde esta perspectiva, la adquisición de las nociones espaciales se facilita al permitir que el niño sea protagonista de su exploración y manipulación de objetos físicos, lo cual refuerza la internalización de conceptos geoespaciales. En consecuencia Bruner (1996), planteó dentro de esto tres formas esenciales del proceso de representación de la realidad:

- La representación activa, se basa en la acción directa y la experiencia procedimental, predominante en los primeros meses de vida y a lo largo de la etapa sensoriomotora, cuando el menor adquiere conocimiento sobre el espacio a través de movimientos como gatear, caminar o manipular objetos, actividades que permiten al infante experimentar distancias y relaciones espaciales de forma tangible.
 - La representación icónica, la cual se da a partir de los tres años donde el niño comienza a usar imágenes mentales y modelos visuales para comprender el entorno, siendo capaz de recrear escenarios espaciales mediante dibujos sencillos.
 - La representación simbólica, donde, el sujeto utiliza símbolos, palabras y sistemas lógicos para describir y manipular conceptos espaciales de manera abstracta, es propio de etapas más complejas que emergen hacia la adolescencia y que fundamenta el razonamiento científico y matemático.
- (p.35)

Cada una de las teorías expuestas poseen algo en común y es que las nociones espaciales requieren de espacio, manipulación y calidad de las experiencias espaciales vividas para que los estudiantes puedan en principio saber establecerse ellos mismo en un espacio y progresivamente podrán hacerlo con otros objetos y poder posicionarlos en diferentes direcciones y posiciones.

2.2.2.5.Las nociones Espaciales en el Programa Curricular

El Ministerio de Educación (Minedu, 2016) por medio del Programa Curricular de Educación Inicial resaltó en el área de matemática la competencia “Resuelve problemas de forma, movimiento y localización”, en esta estableció que:

Los niños en etapa preescolar desarrollan sus primeras representaciones espaciales mediante la exploración, la manipulación de objetos y la interacción con su ambiente inmediato, contribuyendo a consolidar la relación entre el cuerpo, los objetos y las personas; de igual modo, el PCEI resalta que las actividades diseñadas para este nivel educativo posibilitan que el infante adquiera nociones de posición, desplazamiento y orientación al trasladarse de un sitio a otro y al relacionar elementos de distinto tamaño o forma. (p.177)

Durante la educación inicial el cerebro infantil alcanza un alto grado de maduración, aproximadamente un 80 % de su desarrollo, por lo que resulta imperativo fomentar el pensamiento crítico y el juicio matemático a través de materiales concretos e historias problematizadoras que incentiven la autonomía del niño y lo alejen de un aprendizaje memorístico enfatizando la detección de propiedades espaciales como la forma, el tamaño y la distancia que promueven el razonamiento lógico-matemático (Ramírez et al., 2021)

Por ende, los educadores deben promover dinámicas que involucren desplazamientos, giros, colocación de piezas y orientación de su propio cuerpo en el aula y en espacios abiertos, dichas prácticas sistemáticas facilitan que los niños tomen conciencia de su posición, comprendan la relación entre los elementos que los rodean y desarrollen estrategias para resolver problemas de localización y movimiento. De igual forma, se considera implementar juegos que estimulen direccionalidad y lateralidad mediante actividades de danza, circuitos motrices y modelos de construcción pues al alinear el propio cuerpo hacia arriba, abajo, derecha e izquierda los niños afianzan nociones de espacio euclidiano.

2.2.2.6.Importancia de las Nociones Espaciales

El desarrollo de esta capacidad durante la primera infancia juega un rol decisivo en la manera en que los niños interpretan su entorno y en su aprendizaje a lo largo de la vida dado que la capacidad para establecer referencias espaciales evoluciona con el tiempo permitiendo una comprensión progresiva de su cuerpo en

relación con el espacio y favoreciendo la formación de modelos mentales que incluyen ubicación, dirección y distancia.

En ese mismo sentido Bazantez y Ayala (2025) afirmaron que, “estas habilidades son importantes para que los párvulos evoluciones satisfactoriamente, debido que involucra comprender y desenvolverse en su contexto, por tanto desarrollarla en la infancia requiere que los adultos pongan en disposición materiales y recursos para trabajar estas nociones de manera positiva”(p.56).

De acuerdo con Córdoba (2010):

El dominio gradual de posiciones como izquierda, derecha, adelante, atrás, arriba y abajo es indispensable para la adquisición de habilidades de lectura y escritura además de la resolución de problemas matemáticos ya que sin un sentido estable de orientación los infantes pueden confundir símbolos y tener dificultades para interpretar secuencias espaciales en tareas académicas (p.105)

Por otra parte, el quehacer de los docentes de educación inicial es a menudo subestimado porque muchos perciben el juego como mera distracción sin reconocer que, gracias a actividades lúdicas y programadas, los niños aprenden sistemáticamente relaciones espaciales tales como adentro, afuera, cerca, lejos e incluso nociones de agrupamiento y separación que resultan claves para su desarrollo cognitivo y para su bienestar futuro (Ramirez et al., 2021).

2.2.2.7. Dimensiones de las Nociones Espaciales

Las nociones espaciales están estrechamente relacionadas con el esquema corporal, por lo tanto destacan dimensiones las cuales deben fortalecer para desenvolverse en el contexto y situaciones diarias que requieran de ello, Piaget (1984), estableció tres dimensiones de orientación, situación y dirección, estas se describieron de la siguiente manera:

- **Dimensión Orientación:** Es un proceso activo de interacción entre el infante y su entorno, es decir, la realización de desplazamientos, orientación partiendo de puntos de referencia facilitan la determinación de la dirección y la posición; en este sentido, la coordinación motora y delimitación del espacio son indispensables para la adaptabilidad espacial, esto implica la reorganización constante del entorno interno y externo frente a obstáculos;

de este modo los niños construyen la conciencia de su cuerpo y sus partes en relación con el ambiente, por ejemplo, ascendiendo a una superficie para comprender la noción de arriba o agachándose para asimilar abajo mientras interioriza los lados laterales en correspondencia con su eje corporal.

- Dimensión Situación: Hace énfasis a la posición del cuerpo o de un objeto en un contexto determinado, entendida como la visualización de su trayectoria o disposición dentro del espacio; los niños emplean consignas como adentro - afuera o dentro - fuera para diferenciar el interior y el exterior de un elemento, así como encima - debajo y dentro - fuera para contrastar niveles y compartimentos, actividades que generan experiencias significativas al manipular cajas, túneles o bloques, de manera que la vivencia directa promueve la autoconfianza y la seguridad al interactuar con el entorno.
- Dimensión dirección: Abarca el movimiento de los sujetos u objetos en trayectorias específicas, reflejadas en conceptos como a-desde, hasta, hacia, describiendo rutas, intervalos de tiempo y distancias entre puntos de desplazamientos; estos términos orientan la comprensión de recorridos y acciones sucesivas, por ejemplo, al indicar “ve hasta la puerta” el niño integra la noción de límite espacial con la idea de desplazamiento, mientras que “vuelve desde la puerta” introduce el origen de la acción; asimismo, expresiones como “delante” y “atrás” fundamentan la identificación de posiciones, herramientas lingüísticas que consolidan la capacidad de planificar movimientos y predecir destinos dentro del espacio. (pp.22-25).

2.3. Definiciones Operacionales

V¹: Actividades Lúdicas

Se operacionalizaron a través de las dinámicas de juego que los niños ejecutan habitualmente para estimular su imaginación, su creatividad, sus destrezas sensoriales y motrices, expresando emociones y favoreciendo la exploración de su entorno, a través de las dimensiones: Juegos sensoriales y juegos motores.

V²: Nociones Espaciales

Las nociones espaciales se operacionalizaron a través las habilidades que permiten al infante ubicarse y moverse en su entorno, a través de las dimensiones: Orientación, situación y dirección.

Capítulo III

Marco Metodológico

3.1. Enfoque, Tipo y Nivel de Investigación

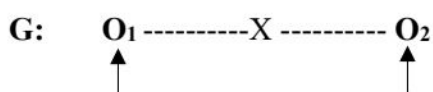
El estudio se determinó manteniendo un enfoque cuantitativo el cual Hernández y Mendoza (2018), mencionaron que “tiene por propósito central la cuantificación de los datos obtenidos y su análisis estadístico para validar o refutar las hipótesis planteadas, de tal manera que se mida el comportamiento de la muestra representativa y generar resultados numéricos” (p.7). Reafirmando lo mencionado, esta investigación tuvo la finalidad de determinar el efecto que poseen las actividades lúdicas en las nociones espaciales, hecho que significó un análisis estadístico así cuantificar de forma exacta el comportamiento de la muestra, establecer hipótesis sólidas y corroborar la teoría propuesta.

A partir de lo señalado, el tipo de estudio fue aplicada, según Carrasco (2006) “busca utilizar el conocimiento científico para proponer soluciones prácticas a situaciones reales que afectan a un grupo específico, de modo que intenta mejorar condiciones existentes a través de acciones fundamentadas en la evidencia teórica” (p.204). Tomando en cuenta lo expuesto esta investigación puso énfasis en solucionar un déficit identificado en los preescolares que son las nociones espaciales mediante la teoría establecida de forma que se obtengan resultados significativos.

Respecto al nivel que abordó el estudio fue explicativo, enfocado en establecer relaciones causales entre las variables implicadas, es decir, intenta dilucidar las razones por las que ciertos fenómenos ocurren, partiendo de una situación problemática observada (Hernández y Mendoza, 2018, p.37). Es decir, se buscó explicar por qué sucede esta problemática de qué manera influye y a la vez comprender como influye una variable sobre otra.

3.2. Diseño de la Investigación

Se adoptó un diseño preexperimental, según Hernández y Mendoza (2018): Este diseño se caracteriza por la aplicación de una pre prueba de tal manera que se pueda medir el nivel en que se encuentra el grupo, después de ello administrar un estímulo, es decir la estrategia, posteriormente se aplica la post prueba a al mismo grupo de forma que se pueda evaluar los efectos de la intervención sobre el conjunto de participantes. Esto se esquematiza de esta manera:



Donde:

G: Constituye al grupo participante, es decir la muestra que representa a 23 infantes de cuatro años.

O₁: Es la medición inicial (pretest).

X: Simboliza la aplicación de la intervención estrategia solución al problema.

O₂: Es la medición final (postest) (p.163).

3.3. Población y Muestra

En el ámbito en que se ha desarrollado esta investigación es relevante definir los criterios orientados en la selección del grupo de participantes, empezando por la población, este “es el conjunto de todo un grupo de personas las cuales concuerdan con determinadas especificaciones similares en la misma zona geográfica donde se identificó el problema” (Hernández et al., 2010, p.174). Precisamente considerando el contexto en la población estuvo conformada por el aula sol de 4 años, siendo la única de esas de la I.E.I N°031.

Tabla 1
Población de estudio

Grupo de Aula	Edad	Cantidad
Aula Sol	4 años	23 niños(as)

Nota: Preescolares de la I.E.I N°031

Fuente: Elaboración propia adaptada a la matrícula del aula de 4 años de la I.E.I N°031

La muestra “es el sub grupo de la población, es decir es el subconjunto del cual comparten definidas características de dicho conjunto” (Hernández et al., 2010, p.175). Considerando que es una cantidad específica, la muestra estuvo constituida por 23 preescolares, entre ellos 12 niños y 11 niñas de 4 años de edad. Esto se ilustra y organiza de la siguiente manera:

Tabla 2
Distribución de la muestra

Aula Sol	Niños	Niñas	Total
4 años	12	11	23

Nota: Grupo muestral del estudio investigativo.

Fuente: Elaboración propia a partir del registro de matrícula.

3.4.Hipótesis y Variables

3.4.1. Hipótesis

Hipótesis General

H_a G: Las actividades lúdicas tiene efectos significativos en las nociones espaciales en niños de 4 años de la Institución Educativa N° 031 Piura.

H_0 G: Las actividades lúdicas no tiene efectos significativos en las nociones espaciales en niños de 4 años de la Institución Educativa N° 031 Piura.

Hipótesis Específicas

H_a 1: El nivel de nociones espaciales en los niños de 4 años se encuentra en inicio antes de aplicar las actividades lúdicas.

H_0 1: El nivel de nociones espaciales en los niños de 4 años no se encuentra en inicio antes de aplicar las actividades lúdicas.

H_a 2: El nivel de nociones espaciales en los niños de 4 años está en logrado después de aplicar las actividades lúdicas.

H_0 2: El nivel de nociones espaciales en los niños de 4 años no alcanzo el nivel logrado después de aplicar las actividades lúdicas.

H_a 3: Existen diferencias en el nivel de nociones espaciales en los niños de 4 años antes y después de aplicar las actividades lúdicas.

H_0 3: No existe diferencia en el nivel de nociones espaciales en los niños de 4 años antes y después de aplicar las actividades lúdicas.

3.4.2. *Operacionalización de Variables*

Variable Independiente: Actividades Lúdicas

Definición Conceptual:

Franco (2012), describe las actividades lúdicas como “disposiciones del individuo frente a su entorno cotidiano que promueven el disfrute y la relajación mediante prácticas simbólicas como el juego, la danza, el humor o la producción artística” (p.64).

Definición Operacional

Las actividades lúdicas se operacionalizaron a través de las dinámicas de juego que los niños ejecutan habitualmente para estimular su imaginación, su creatividad, sus destrezas sensoriales y motrices, expresando emociones y favoreciendo la exploración de su entorno, a través de las dimensiones: Juegos sensoriales y juegos motores

Variable Dependiente: Nociones Espaciales

Definición Conceptual:

Para Piaget (1984), “las nociones espaciales emergen entre los tres y siete años a medida que el niño desarrolla su madurez motora y aprende a identificar orientaciones, posiciones y desplazamientos mediante la observación y manipulación de objetos” (p.87).

Definición Operacional:

Las nociones espaciales se operacionalizaron a través las habilidades que permiten al infante ubicarse y moverse en su entorno, a través de las dimensiones: Orientación, situación y dirección.

3.5. Métodos de Investigación

Para abordar el estudio se empleó el método hipotético-deductivo:

Este radica en establecer hipótesis causales basadas en la teoría pedagógica propuesta de tal manera que después de un análisis estadístico se corrobore la veracidad o falsedad de cada una de ellas, lo cual aporta rigor mediante los resultados obtenidos determinando variaciones significativas entre la situación inicial y posterior sobre a la intervención estratégica realizada. (Behar, 2008, p.40)

Se dispuso del método de análisis estadístico, así los datos fueron procesados de forma objetiva y sistemática al comprender el comportamiento de la muestra y cuantificar la influencia de la estrategia, tal como indicaron Hernández et al. (2010):

Este procesamiento facilita la obtención de medidas de tendencia central, como la media y de dispersión, la desviación estándar, además de la realización de pruebas inferenciales para determinar la significancia de las diferencias observadas de ambos momentos, con este método procedimiento se corroboran las hipótesis planteadas y validaciones empíricamente de los hallazgos. (p.260)

3.6. Técnicas e Instrumentos Aplicados

Para llevar a cabo la recolección de datos, fue indispensable determinar aquellas técnicas e instrumentos adecuados a la investigación; dentro de estas se empleó “la observación directa como técnica la cual se enfoca principalmente en recolectar y registrar de manera válida y confiable comportamientos y situaciones vistas de tal manera que permita un análisis más preciso” (Hernández, et al., 2014, p.252). De hecho, esta técnica es muy útil debido que permite una mayor comprensión sobre el problema y sobre la muestra.

De manera simultánea, se utilizó como instrumento una guía de observación estructurada, adecuado para evaluar actitudes, percepciones y comportamientos en estudios educativos, ya que ofrece una puntuación que permite interpretar de forma cuantitativa la frecuencia con la que se presentan determinadas conductas (Hernández y Mendoza, 2018, p.583). La cual permitió registrar de manera precisa las conductas relacionadas a las nociones espaciales desarrolladas por los niños de 4 años.

Paralelamente para la elaboración del instrumento fue indispensable considerar la teoría planteada de nociones espaciales de tal manera que se desplegaron las dimensiones, indicadores y ítems, así mismo la validez de contenido del instrumento, se recurrió al juicio de expertos, donde docentes del nivel inicial fueron quienes evaluaron de manera crítica y analizan la pertinencia y congruencia de los ítems respecto a las dimensiones teóricas.

Tabla 3
Evaluación de expertos

Expertos	Coherencia de nociones espaciales
Docente 1	Adecuada
Docente 2	Adecuada
Docente 3	Adecuada

Nota: Docentes del nivel inicial que validaron el instrumento
Fuente: Elaboración propia.

Conjuntamente para demostrar la confiabilidad de la guía de observación estructurada de desarrolló una prueba piloto a fin de determinar la estabilidad interna del cuestionario mediante el procedimiento de consistencia interna Alfa de Cronbach, según Carrasco (2019) “es una medida estadística que estima la consistencia entre los ítems de una escala, siendo apropiada para variables de tipo ordinal” (p.218). Sobre esto los resultados obtuvieron una eficiente confiabilidad ($\alpha = 0.857$), lo que significa que garantiza fiabilidad y solidez. Explicándose con mayor detalle en la tabla:

Tabla 4
Estadística de fiabilidad

Alfa de Cronbach	Nº de elementos	Valor de referencia
0.857	17	Bueno

Nota: Nivel de confiabilidad de la guía de observación estructurada.
Fuente: Elaboración propia con base del software estadístico SPSS versión 25.0

3.7. Procesamiento de la Información

Los datos recolectados atravesaron un procedimiento sistemático que involucró el uso de herramientas tecnológicas, para su revisión, clasificación y análisis de información obtenida, según como lo manifiesta Hernández y Mendoza (2018),

Este procedimiento es útil, se basa en elegir el software estadístico pertinente para realizar el análisis de la matriz de datos elaboradas por los ítems con el objetivo de evaluar los datos recolectados del instrumento, de tal forma, que se interpreten y visualicen mediante gráficos y tablas que permiten medir el

comportamiento de la variable afectada y del mismo modo, comprobar estadísticamente las hipótesis planteadas. (p.312)

Tomando la perspectiva de los autores, el análisis de los datos se efectuó mediante el programa estadístico SPSS v.25.0, donde se aplicaron técnicas descriptivas para obtener medidas de tendencia central y dispersión, lo cual permitió caracterizar el comportamiento de la variable dependiente antes y después de la intervención, además, facilitó la contrastación de las hipótesis general donde, se recurrió a la prueba inferencial de Wilcoxon para comparar los hallazgos del pretest y el posttest, dado que se trataba del mismo grupo evaluado en dos momentos distintos y contrastar las hipótesis específicas con las distintas pruebas aplicadas como la prueba binomial y la prueba chi-cuadrado, posibilitando así determinar la anulación o afirmación de cada una de ellas.

El análisis realizado en SPSS posibilitó determinar la existencia de diferencias estadísticamente significativas entre las evaluaciones iniciales y finales, lo cual facilitó la confirmación de las hipótesis planteadas al inicio de la investigación el software SPSS permitió un procesamiento riguroso, fiable y replicable de la información empírica recolectada, asegurando así la validez científica de los hallazgos presentados.

Capítulo IV

Resultados

4.1. Análisis e Interpretación de Resultados por Objetivo

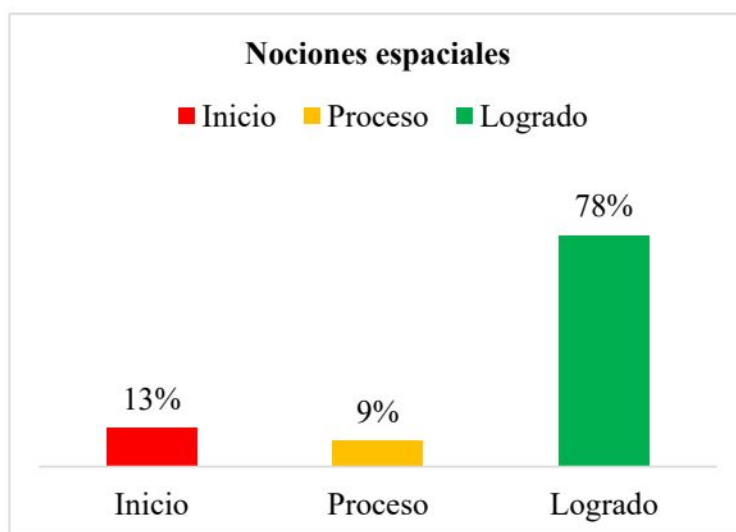
Objetivo General: Determinar el efecto de las actividades lúdicas en las nociones espaciales en estudiantes de 4 años de la Institución Educativa N° 031 AA. HH Fátima-Piura 2022.

Tabla 5
Nivel de nociones espaciales

Nociones espaciales		
	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	3	13%
Proceso	2	9%
Logrado	18	78%
Total	23	100%

Nota: Resultados estadísticos según la guía de observación estructurada
Fuente: Programa SPSS

Figura 1
Nivel de nociones espaciales



Nota: Porcentajes de la influencia de la estrategia en las nociones espaciales
Fuente: Software SPSS

Interpretación:

Según la tabla 5 y figura 1 al analizar los resultados de las nociones espaciales en los niños de 4 años se obtuvieron los siguientes porcentajes, el 78% alcanzó el nivel logrado es decir se desarrollaron satisfactoriamente en las dimensiones de orientación, situación y dirección, seguido de 9% se ubicó en proceso, es decir tubo dificultad y lo logró con ayuda, por el contrario, el 13% se encontraron en el nivel inicio. Basado en estos datos se llegó a la conclusión que, las actividades lúdicas permiten a los niños un mejor desempeño desplegando habilidades básicas de nociones espaciales, de esa manera ellos podrán desenvolverse en situaciones que ameriten ponerlas en práctica.

Resultado de Objetivo Específico 1: Medir los resultados del pretest antes de la aplicación de actividades lúdicas en estudiantes de 4 años de la Institución Educativa N°031 Piura.

Tabla 6

Nivel de nociones espaciales y sus dimensiones en el pretest

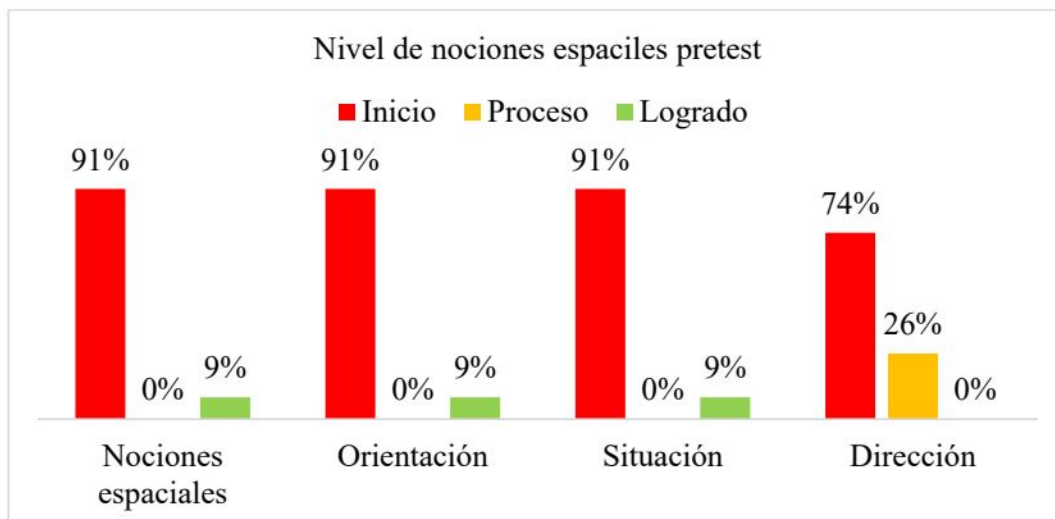
Escala	Nociones espaciales		Orientación		Situación		Dirección	
	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%
Inicio	21	91%	21	91%	21	91%	17	74%
Proceso	0	0	0	0.0	0	0.0	6	26%
Logrado	2	9%	2	9%	2	9%	0	0.0
Total	23	100%	23	100%	23	100%	23	100%

Nota: Resultados estadísticos según la guía de observación estructurada

Fuente: Programa SPSS

Figura 2

Nivel de nociones espaciales y sus dimensiones según el pretest



Nota: Resultados de la guía de observación estructurada que evidenciaron los niveles de las nociones espaciales y sus dimensiones según el pretest

Fuente: Software SPSS

Interpretación:

La tabla 6 y figura 2 durante la aplicación del pretest, se evidenció que en cuanto a las nociones espaciales el 91% de niños(as) se ubicó en el nivel de inicio es decir mostraron dificultad en sus capacidades de orientación, situación y direccionalidad, y solo un bajo porcentaje que es el 9% se ubicó en logrado.

Referente a la dimensión de orientación, el 91% de niños se ubicó en inicio, esto significa que tuvieron dificultad en realizar los indicadores de noción de orientación de su cuerpo según los puntos de referencia, de orientación con relación a personas y de orientación del cuerpo en relación al objeto, y el 9% en se ubicó en el nivel logrado, es decir realizó estos indicadores satisfactoriamente; por otro lado en la dimensión situación, el 91% de niños(as) se ubicó en inicio, es decir mostraron dificultad para demostrar su noción de posición según su cuerpo y noción de posición del objeto según su consigna, mientras que el 9% se ubicó en logrado; por último, en la dimensión dirección, el 74% se ubicó en inicio, es decir tuvieron dificultad en noción de direccionalidad al desplazarse de un lugar a otro, y el 26% estuvo en proceso, lo que significa que tuvieron dificultad, aun así lo lograron con ayuda.

Resultado de Objetivo Específico 2: Medir los resultados del posttest después de la aplicación de actividades lúdicas en estudiantes de 4 años de la Institución Educativa N°031 Piura.

Tabla 7

Nivel de nociones espaciales y sus dimensiones según el posttest

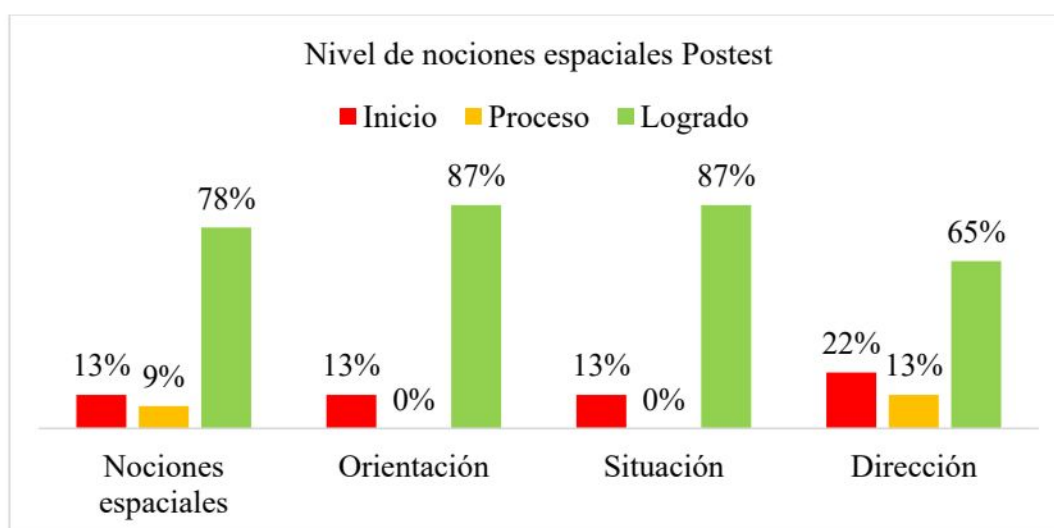
Escala	Nociones espaciales		Orientación		Situación		Dirección	
	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%
Inicio	3	13%	3	13%	3	13%	5	22%
Proceso	2	9%	0	0%	0	0%	3	13%
Logrado	18	78%	20	87%	20	87%	15	65%
Total	23	100%	23	100%	23	100%	23	100%

Nota: Resultados estadísticos según la guía de observación estructurada

Fuente: Programa SPSS

Figura 3

Nivel de nociones espaciales y sus dimensiones según el posttest



Nota: Resultados de la guía de observación estructurada que evidenciaron los niveles de las nociones espaciales y sus dimensiones según el posttest

Fuente: Software SPSS

Interpretación:

En la tabla 7 y figura 3, se evidencia los resultados de la aplicación del postest, donde se obtuvo como resultado que el 78% de los preescolares se ubicó en el nivel de logrado, es decir sobresalieron satisfactoriamente en sus capacidades de orientación, situación y direccionalidad, el 9% en el nivel proceso, es decir logró hacerlo con ayuda y 13% en el nivel inicio, quiere decir que ese pequeño porcentaje tuvo dificultad para desenvolver esas capacidades en relación a la variable nociones espaciales.

Por otro lado, en sus dimensiones, especialmente la de orientación se evidenció que el 87% alcanzó el nivel logrado, desarrollaron de manera efectiva los indicadores de noción de orientación de su cuerpo según los puntos de referencia, de orientación con relación a personas y de orientación del cuerpo en relación al objeto, y el otro 13% permaneció en inicio; en la dimensión de situación, el 87% se ubicó en logrado, es decir demostraron espontáneamente su noción de posición según su cuerpo y noción de posición del objeto según su consigna y el 13% en inicio; por último, en la dimensión dirección, el 65% destacó en logrado, desenvolviéndose efectivamente en la noción de direccionalidad de un lugar a otro, 13% en proceso y 22% en inicio.

Resultado de Objetivo Específico 3: Comparar los resultados del pretest y postest respecto a la aplicación de las actividades lúdicas en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa N° 031 Piura.

Tabla 8

Diferencia del nivel de nociones espaciales y sus dimensiones según el pretest y postest

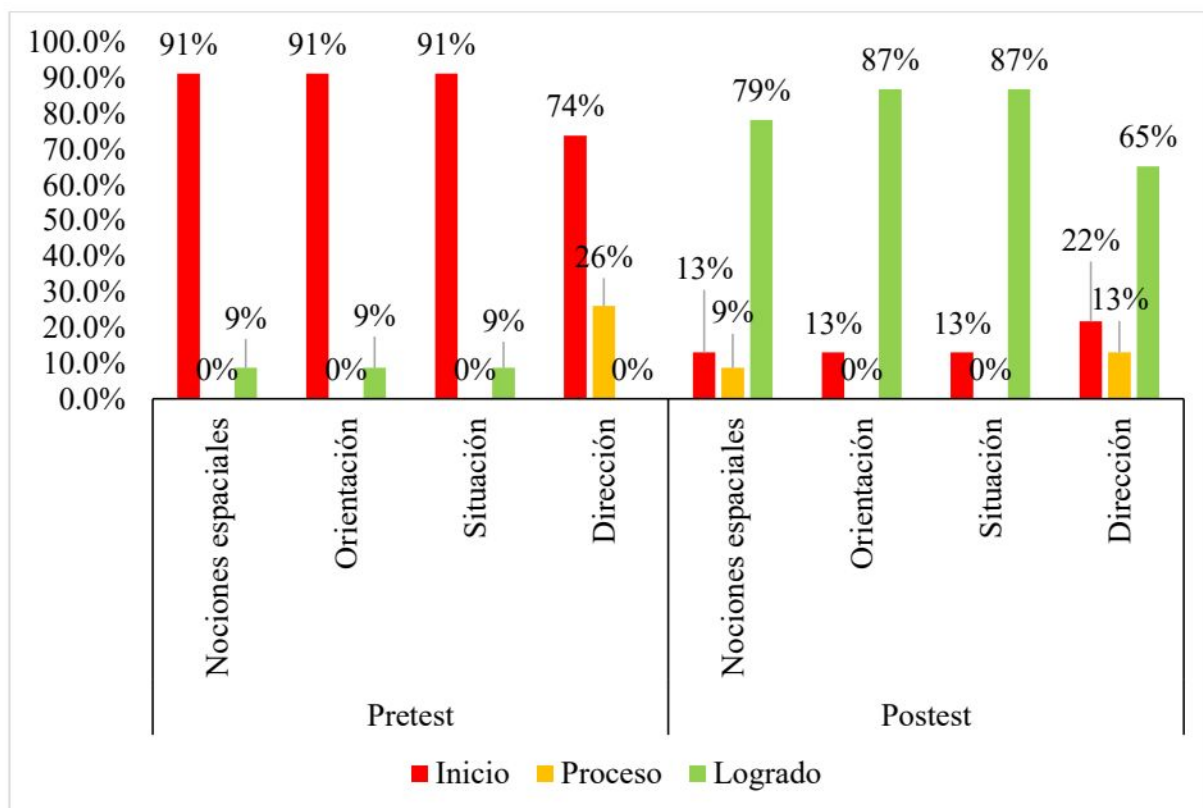
Escala	Pretest								Postest							
	Nociones espaciales		Orientación		Situación		Dirección		Nociones espaciales		Orientación		Situación		Dirección	
	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%
Inicio	21	91%	21	91%	21	91%	17	74%	3	13%	3	13%	3	13%	5	22%
Proceso	0	0%	0	0%	0	0%	6	26%	2	9%	0	0%	0	0%	3	13%
Logrado	2	9%	2	9%	2	9%	0	0%	18	78%	20	87%	20	87%	15	65%
Total	23	100%	23	100%	23	100%	23	100%	23	100%	23	100%	23	100%	23	100%

Nota: Resultados estadísticos según la guía de observación estructurada

Fuente: Programa SPSS

Figura 4

Comparación del nivel de nociones espaciales y sus dimensiones en el pretest y postest



Nota: Comparación de resultados de la guía de observación estructurada que evidenciaron los niveles de las nociones espaciales y sus dimensiones respecto al pretest y postest.

Fuente: Software SPSS

Interpretación:

En la tabla 8 y figura 4, se muestra la comparación de los resultados obtenidos en el pretest y postest respecto a las nociones espaciales encontrando diferencias significativas y/o favorables; antes de la intervención, el 91% se encontraba en el nivel inicio, el 0% en proceso y el 9% en un nivel logrado; después de la aplicación de las actividades lúdicas, el 78% se ubicó en el nivel logrado, el 9% en el nivel proceso y hubo una drástica disminución en el nivel inicio llegando a un 13%. Esto pone en manifiesto que la estrategia dio mejoras satisfactorias en el desempeño tras los avances observados y cuantificados refleja un impacto positivo en su aprendizaje y reafirma la pertenencia de la intervención a los preescolares de 4 años.

Respecto a las dimensiones, específicamente la de orientación, en el pretest mostró que el 91% estaba en el nivel inicio, tubo dificultad para realizar los indicadores de noción de orientación de su cuerpo según los puntos de referencia, de orientación con relación a personas y del cuerpo en relación al objeto, por el contrario, en el postest el 87% logró ubicarse en el nivel logrado, en otros términos, logró desarrollar estos indicadores de manera satisfactoria. En la dimensión situación, en el pretest el 91% se ubicó en el nivel inicio, es decir mostraron dificultad en los indicadores noción de posición según su cuerpo y de posición del objeto según su consigna, a diferencia del postest el 87% alcanzó el nivel logrado. Por último, en la dimensión dirección en el pretest se registró un ascenso del 74% en inicio al 65% en el nivel logrado, en el postest.

4.2. Contrastación de Hipótesis

Se llevó a cabo una prueba de normalidad antes de la contrastación de hipótesis, con el fin de determinar si el conjunto de datos sigue una distribución normal, lo que permite realizar pruebas de hipótesis más precisas.

En la presente investigación, la muestra fue menor a 50 por lo que se empleó la prueba Shapiro-Wilk, y se verificó sus significancias, evidenciando que los datos son menores a 0.05, indicando de esta manera que los datos no siguen una distribución normal. Teniendo en cuenta las siguientes hipótesis:

H_0 : Los datos siguen una distribución normal ($0.05 > p$)

H_a : Los datos no siguen una distribución normal ($0.05 < p$)

Tabla 9
Prueba de normalidad

	Pruebas de normalidad		
	Estadístico	Shapiro-Wilk gl	Sig.
Nociones espaciales Pretest	,891	23	,010
Nociones espaciales Postest	,868	23	,010

Nota: Prueba de normalidad Shapiro-Wilk.

Fuente: Programa SPSS.

Interpretando la tabla 9, se comprendió que como el valor p (significancia) de las variables es menor a 0.05 se rechaza la hipótesis nula. Esto indica que los datos de las puntuaciones de la variable no provienen de una distribución normal. Por lo tanto, se optará por utilizar pruebas estadísticas no paramétricas para la hipótesis general, en este caso, la prueba de rangos con signo de Wilcoxon.

Aceptación o Rechazo de la Hipótesis General

H_a G: Las actividades lúdicas tienen efectos significativos en las nociones espaciales en niños de 4 años de la Institución Educativa N° 031 AA.HH Fátima-Piura 2022.

H_0 G: Las actividades lúdicas no tienen efectos significativos en las nociones espaciales en niños de 4 años de la Institución Educativa N° 031 Piura.

Tabla 10
Prueba de Wilcoxon

Estadísticos de prueba^a	
	Nociones espaciales
Z	-4,179 ^b
Sig. asin. (bilateral)	,000

Nota: Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

Fuente: Programa SPSS

Interpretación: Los resultados presentados en la tabla 10 evidenció la significancia relativa que se obtuvo tras aplicar el programa de actividades lúdicas sobre las nociones espaciales, a partir de la aplicación de la prueba Wilcoxon, los resultados reflejaron una diferencia de $Z = -4,179$ del pretest sobre el postest demostrando una significancia ($\text{Sig. } P = 0.000 < (\alpha = 0.05)$). Esto conlleva al rechazo de la hipótesis nula (H_0 G) y la aceptación de la hipótesis alterna (H_a G), determinando que las actividades lúdicas tienen efecto significativo en las nociones espaciales en niños de 4 años de la Institución Educativa N°031.

Aceptación o Rechazo de las Hipótesis por Objetivos Específicos:

Hipótesis Específica 1

H_a 1: El nivel de nociones espaciales en los niños de 4 años se encuentra en inicio antes de aplicar las actividades lúdicas.

H₀ 1: El nivel de nociones espaciales en los niños de 4 años no se encuentra en inicio antes de aplicar las actividades lúdicas.

Tabla 11

Contraste de hipótesis específica 1

	Categoría	N	Prop. observada	Prop. de prueba	Significación exacta (bilateral)
Nociones espaciales	Inicio	21	,91	,50	,000
	Logrado	2	,09		
	Total	23	1,00		

Nota: Estadística de resultados de prueba binomial

Fuente: Software SPSS

Interpretación: En la tabla 11 se evidencia que la prueba binomial mostró una significancia de $p = 0.000 < 0.05$, lo cual arrojó el rechazo de la hipótesis nula (H₀1) y se acepta la hipótesis alterna (H_a 1) que el nivel de nociones espaciales en los niños de 4 años se encuentra en inicio antes de aplicar las actividades lúdicas.

Hipótesis Específica 2

H_a 2: El nivel de nociones espaciales en los niños de 4 años está en logrado después de aplicar las actividades lúdicas.

H₀ 2: El nivel de nociones espaciales en los niños de 4 años no alcanzo el nivel logrado después de aplicar las actividades lúdicas.

Tabla 12

Contrastación de hipótesis específica 2

	Categoría	N	Prop. observada	Prop. de prueba	Significación exacta (bilateral)
Nociones espaciales	Inicio	3	,13	,50	,003
	Proceso	2	,9		
	Logrado	18	,78		
	Total	23	1,00		

Nota: Estadística de resultados de prueba binomial

Fuente: Software SPSS

Interpretación:

La prueba binomial arrojó $p = 0.003 < 0.05$, por lo que se rechaza la hipótesis nula ($H_0 2$) y se acepta la hipótesis alterna ($H_a 2$), se concluye que el nivel de nociones espaciales en los niños de 4 años está en logro después de aplicar las actividades lúdicas; las actividades lúdicas tuvieron efectos positivos en los niños logrando en ellos desarrollar habilidades de situación, dirección y orientación.

Hipótesis Específica 3

$H_a 3$: Existen diferencias en el nivel de nociones espaciales en los niños de 4 años antes y después de aplicar las actividades lúdicas.

$H_0 3$: No existe diferencia en el nivel de nociones espaciales en los niños de 4 años antes y después de aplicar las actividades lúdicas.

Tabla 13*Contrastación de hipótesis específica 3*

Variable	Estadísticos	Grupo experimental		Estadístico de prueba			
		Pretest (n=23)	Postest (n=23)	Wilcoxon	Rangos negativos	Rangos positivos	Empates
Nociones espaciales	Mínimo	17	22	W= 273 Sig. 0.000	2	21	0
	Máximo	36	51				
	Media	21.7	44.8				
	Desviación estándar	5.13	9.40				

Nota: Prueba de rangos con signo de wilcoxon

Fuente: Software SPSS

Interpretación:

Los resultados presentados en la tabla 13 evidenciaron los rangos negativos, positivos y empates tras aplicar la prueba de Wilcoxon para muestras relacionadas. Se observó que no existen empates, mientras que los 21 casos presentan rangos positivos y solo 2 rangos negativos, lo cual indicó que todos los niños evaluados mejoraron en su nivel nociones espaciales después de la intervención.

El estadístico de prueba se obtuvo una ($\text{Sig. } p = 0.000 < (\alpha = 0.05)$). Esto conlleva al rechazo de la hipótesis nula ($H_0 G$) y la aceptación de la hipótesis alterna ($H_a G$), determinando que existen diferencias significativas en el nivel de nociones espaciales en los niños de 4 años antes y después de aplicar las actividades lúdicas.

4.3. Discusión de Resultados

Las nociones espaciales en la primaria infancia forman parte del proceso primordial para el desarrollo de habilidades cognitivas, motrices, matemáticas, que permiten al infante comprender el entorno, resolución de problemas, lectura y escritura, siendo elementos claves que ayudan en el desarrollo integral del infante, a medida que los niños realicen actividades que permitan la exploración y manipulación, les ayuda a reforzar sus habilidades mencionadas, en este contexto, las actividades lúdicas se manifiestan como un medio oportuno para fortalecer el desarrollo de estas nociones, de esta manera, los resultados estadísticos obtenidos en el estudio visualiza un efecto significativo de las actividades lúdicas sobre las nociones espaciales en los niños de 4 años.

Tras la ejecución del programa educativo propuesto, los datos recopilados fueron analizados considerando el objetivo general que consistió en determinar el efecto de las actividades lúdicas en las nociones espaciales en niños de 4 años de la Institución Educativa N° 031 AA.HH Fátima-Piura 2022, estadísticamente en la prueba Wilcoxon la $(\text{Sig.} = 0.000) < (\alpha = 0.05)$, esto conlleva al rechazo de la hipótesis nula (H_0) y la aceptación de la hipótesis alterna general (H_a). Lo cual significó un efecto positivo en las nociones espaciales, ya que luego de la intervención se observó mediante el análisis estadístico que un 13% se encontró en el nivel de inicio, después de la intervención arrojó un 78% de infantes alcanzó el nivel logrado, esto evidenció un progreso notorio respecto al diagnóstico inicial.

Estos resultados cuantificablemente beneficiosos son semejantes a los de Alvaro (2020), tras la aplicación del programa lúdico denominado “jugando aprendo”, los resultados del postest evidenciaron un avance considerable, con el 69% logrando un nivel logrado, el 22% permaneciendo en proceso y sólo un 9% en inicio. Concluyendo que el proporcionar espacios donde se fomente la libertad y autonomía, ayuda a los niños de cinco años a desarrollar significativamente sus competencias y destrezas cognitivas relacionadas con el conocimiento espacial. Así mismo en su contratación de hipótesis corroboró de la significancia que posee la actividad lúdica “jugando aprendo” en los niños ya que p-valor salió $0,001 < \alpha = 0.05$, rechazado la hipótesis nula y aceptando la hipótesis alterna.

Respecto al primer objetivo específico, Los resultados obtenidos del pretest antes de la aplicación de actividades lúdicas se evidenció que el 91% de los niños se encontraba en el nivel inicio, Ratificando esto aún más mediante la prueba binomial mostró $p = 0.000 < 0.05$. Se rechaza la $H_0 1$ y se acepta la $H_a 1$, el nivel de nociones espaciales en los niños de 4 años se encuentra en inicio antes de aplicar las actividades lúdicas. Que de acuerdo con la teoría de Piaget (1984), a esa edad los infantes ya empiezan a construir su comprensión espacial progresivamente, por ello, deben de haber logrado el nivel orientación, situación y dirección, debido que en estas dimensiones se trabajan nociones espaciales, sin embargo, al encontrar este déficit situación se debe intervenir pedagógicamente con un plan que favorecen el desarrollo de habilidades.

Coincidiendo con, Rojas (2024), cuyos resultados determinados en el pretest específicamente antes de aplicar su programa, el 76% de infantes se encontró en proceso. Esto evidenció un déficit crítico el cual requirió de una estrategia metodología activa que fortalezca dichas destrezas que aún no están potencializándose. Para ratificar aquellos resultados aplicó la prueba binomial mostró $p = 0.000 < 0.05$, en otras palabras, se rechaza la $H_0 1$ y se acepta la $H_a 1$, lo que significó que los infantes se encontraron en inicio antes de aplicar la estrategia.

En cuanto al segundo objetivo específico, vinculado a Medir los resultados del postest después de la aplicación de actividades lúdicas en estudiantes de 4 años de la Institución Educativa N° 031 Piura, se determinó que el 78% de los estudiantes alcanzó el nivel logrado. Refirmando esto con la contratación de hipótesis, mediante la prueba binomial arrojó $p = 0.003 < 0.05$, por lo que se rechaza la hipótesis nula ($H_0 2$) y se acepta la hipótesis alterna ($H_a 2$), se concluye que el nivel de nociones espaciales en los niños de 4 años está en logrado después de aplicar las actividades lúdicas

Esto simultáneamente se asimilan al estudio de Martínez (2021), tras la intervención mediante el juego motriz, los resultados del postest indicaron que el 80% de los participantes alcanzaron un nivel logrado. Dentro de la contrastación de hipótesis obtuvo los resultados la $Sig. = 0.000 < 0.01$ indica siendo significativo y rechazando la hipótesis nula, aceptando la hipótesis alterna corroborando una vez más la eficacia de la estrategia pedagógica sobre el problema identificado. Estos hallazgos permitieron concluir que la implementación del juego motriz como estrategia

pedagógica contribuye de manera significativa al desarrollo de habilidades relacionadas con el pensamiento matemático en los infantes.

Referente al objetivo específico 3, que consistió en comparar los resultados del pretest y postest respecto a la aplicación de actividades lúdicas en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa N° 031 Piura. Se evidenció un progreso notable en el grupo intervenido, ya que el nivel inicial el 91% estuvo en inicio, después de aplicar el programa de actividades lúdicas el porcentaje de estudiantes en el nivel logrado aumentó de forma significativa a un 78%, esta comparación demuestra un efecto positivo en el desarrollo de nociones espaciales de los estudiantes. Corroborándose aún más en la contratación de hipótesis, donde se indicó que $p\text{-valor} < 0.05$. Se rechaza la $H_0 3$ y se acepta la $H_a 3$, es decir existen diferencias en el nivel de nociones espaciales en los niños de 4 años antes y después de aplicar las actividades lúdicas.

Esta tendencia coincide con los datos reportados por Guarnizo (2022), quien determinó que las actividades lúdicas constituyen una estrategia que impulsa no solo el desarrollo cognitivo, sino también el emocional, físico y social de los niños, siendo estos resultados consistentes con los observados en su investigación, donde el nivel inicial se redujo del 40% a 0% y el nivel logrado se incrementó del 6.7% al 66.7%, situación que demuestra el poder transformador del juego en contextos educativos. Además, mediante la prueba estadística de Wilcoxon $p=0.002 < \alpha = 0.05$, lo que rechaza la hipótesis alterna y acepta la hipótesis alterna.

En ese marco, este estudio se alinea con una perspectiva que entiende el juego como un instrumento capaz de fomentar el desarrollo intelectual del niño, facilitando procesos mentales complejos como la atención sostenida, la memoria operativa y la planificación, funciones que son indispensables para la comprensión del espacio y para la resolución de situaciones problemáticas propias de la educación inicial.

Semejante a los resultados que obtuvo Racchumi (2024), evidenció que en un principio (pretest) el 84% de infantes se ubicó en el nivel bajo y después de aplicar la estrategia de actividades lúdica el 61,2% de los niños han logrado las nociones espaciales en esta dimensión; en cuanto a la estructuración espacial, el 52,9% está en proceso. Corroborándose en la prueba de Wilcoxon donde $p=0.001 < \alpha = 0.05$, Concluyendo, los estudiantes supero el déficit que tenían fortaleciendo destrezas de

nociones espaciales que aún faltaban ser reforzadas, dejando en evidencia que cuando las actividades lúdicas se adaptan a los estudiantes ellos logran grandes desempeños.

Conclusiones

Primero: El programa denominado “Actividades lúdicas” ejecutado a través de actividades de aprendizajes, tuvo efecto significativamente en el desarrollo de las nociones espaciales en estudiantes de 4 años de la institución educativa N°031, obteniendo como resultado que el 78% de los niños de 4 años lograron una mayor capacidad para orientarse en el espacio, comprender relaciones espaciales, correspondiente a las dimensiones evaluadas de orientación, situación y dirección. Sumado a ello la prueba de Wilcoxon se obtuvo el estadístico de prueba W fue de 273, del pretest sobre el postest teniendo una significatividad de (Sig. = 0.000) lo que respalda aún más la significancia del programa de intervención en el desarrollo de logro de nociones espaciales.

Segundo: Medir los resultados evidenciaron que los niños de 4 años antes de aplicar el programa de “Actividades Lúdicas” demostró que más de la mitad del aula, que es un 91% de estudiantes se encontraron en un nivel de inicio, presentando dificultades para orientarse y comprender nociones espaciales, sumado a ello con la prueba de Binomial se obtuvo un valor de $p = 0.000 < 0.05$ lo que reafirma aún más la significancia del bajo nivel en que se encuentran los estudiantes, debido a la falta y poco interés en el dominio de este problema, debido a que tampoco se brindan las estrategias pertinentes, que favorezcan la adquisición de estas nociones en los niños en la etapa preescolar.

Tercero: En conformidad con los resultados adquiridos en el postest a los niños de 4 años se obtuvo que el 78% de los niños se localizan en un nivel de logrado, y el 13 % en un nivel de inicio, el 9 % en un nivel de proceso, de esta manera, se demuestra que después de haber aplicado el programa se lograron resultados significativos de la realidad encontrada, a su vez, estos resultados son respaldados a través de la prueba Binomial, lo cual mostro como valor $p = 0.003 < 0.05$ proporcionando que los resultados logrados son confiables.

Cuarto: Al comparar los resultados obtenidos del pretest y postest, a través de la aplicación del programa se evidenció que tuvo efecto significativo, obteniendo resultado positivos en sus logros, determinando como inicio con el 91% en el pretest

y culminó con 79% en el posttest, encontrando diferencias favorables antes y después de la intervención, además, para comparar las diferencias se aplicó la prueba Wilcoxon obteniendo un nivel de significancia $P=\text{valor } 0.000 < 0.05$, es decir se acepta la hipótesis alterna y se rechaza la hipótesis nula, debido que las actividades lúdicas es eficaz en el desarrollo de las nociones espaciales.

Recomendaciones

Primero: A las docentes de nivel preescolar, deben proporcionar y dar continuidad al programa actividades lúdicas mediante herramientas, estrategias didácticas, que fomente la exploración, manipulación e interacción del niño con el entorno, debido a su impacto favorecedor en el desarrollo de las nociones espaciales, a su vez, se recomienda incorporar estas actividades dentro de la planificación curricular en la etapa preescolar, promoviendo una mejor comprensión del espacio y contribuyendo al desarrollo tanto cognitivo, social, emocional, integral que ira ejerciendo el niño a su propio ritmo.

Segundo: A las maestras de nivel inicial, reciban capacitaciones de como incorporar de manera sistemática y estratégica actividades lúdicas, de modo que puedan aplicar y adaptar dichas actividades en distintos contextos educativos para favorecer el óptimo aprendizaje de los estudiantes.

Tercero: Se recomienda ofrecer un ambiente amplio y seguro para la realización de actividades donde se desplacen y movilicen adecuadamente interrelacionarse con el entorno, a su vez, brindar materiales adecuados para su edad, permitiendo la manipulación libre y segura.

Referencias Bibliográficas

- Abramonte, V. y Celi, G. (2023). Gateo y orientación espacial en niños del nivel inicial de la provincia de Chulucanas. *CASUS. Revista de Investigación y Casos En alud*, 7(1), 28–34. <https://doi.org/10.35626/casus.1.2023.354>
- Alvaro, A. (2020). Metodología lúdica “jugando aprendo” para el desarrollo de las nociones espaciales en los niños de 5 años paralelo A de la I.E Pedro Vicente Maldonado. In *Ayan* (Vol. 8, Issue 5). <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/5832/1/UNACH-EC-IPG-EDU-PAR-2019-003.pdf>
- Arispe et. al (2020). *La investigación científica* (Universisd). [https://repositorio.uide.edu.ec/bitstream/37000/4310/1/LA INVESTIGACIÓN CIENTÍFICA.pdf](https://repositorio.uide.edu.ec/bitstream/37000/4310/1/LA_INVESTIGACIÓN_CIENTÍFICA.pdf)
- Bazantez, E. y Ayala, G. (2025). Estrategias pedagógicas en el desarrollo de nociones espaciales en niños de cuatro años. *Rimarina. Revista de Ciencias Sociales y Humanidades*, 9(1), 50–60. <https://doi.org/10.61236/rima.v9i1.1017>
- Behar, R. (2008). Metodología de la Investigación. In *Shalom* (Rubeira, Vol. 2, Issues 978-959-212-783–7). [http://rdigital.unicv.edu.cv/bitstream/123456789/106/1/Libro metodologia investigacion PDF.pdf%5Cnhttp://museoarqueologico.univalle.edu.co/imagenes/Proyecto de Grado 1/lecturas/Libro metodologia investigacion. Libro NB.pdf](http://rdigital.unicv.edu.cv/bitstream/123456789/106/1/Libro_metodologia_investigacion_PDF.pdf%5Cnhttp://museoarqueologico.univalle.edu.co/imagenes/Proyecto_de_Grado_1/lecturas/Libro_metodologia_investigacion.Libro_NB.pdf)
- Bermejo, F. (2021). La estimulación física, funcional y cognitiva a partir de la actividad lúdica. *Scielo*, 2(4), 1147–1152. <http://scielo.sld.cu/pdf/rc/v17n81/1990-8644-rc-17-81-120.pdf>
- Bósquez, L. (2024). Estrategias Lúdicas: Un Enfoque Dinámico para Fomentar el Desarrollo Cognitivo en la Educación Inicial. *Revista Scientific*, 9(31), 108–125. <https://doi.org/10.29394/scientific.issn.2542-2987.2024.9.31.5.108-125>
- Bruner, J. (1996). *Realidad mental y mundos posibles* (gedisa edi). https://books.google.com.pe/books/about/Realidad_mental_y_mundos_posibles.html?id=IfQyEAAAQBAJ&redir_esc=y
- Candela, B. y Bailón, B. (2021). Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de la básica superior. *ReHuSo: Revista de Ciencias*

- Humanísticas y Sociales*, 5(3), 78–86. <https://doi.org/10.33936/rehuso.v5i3.3194>
- Cardenas, O. (2024). *Juegos lúdicos como estrategia para desarrollar nociones espaciales en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°339 de Juliaca 2024* [Universidad Andina Néstor Cáceres Velásquez]. <https://repositorio.uancv.edu.pe/items/87718931-2dbd-4b4f-b614-a05eb83fe2b2>
- Castro, B. (2004). El desarrollo de la noción de espacio en el niño de Educación Inicial. *Acción Pedagógica*, 13(nº 2), 164–168. <http://www.saber.ula.ve/bitstream/123456789/17193/2/articulo5.pdf>
- Contreras, A. (2020). Las actividades lúdicas permiten el desarrollo de la grafomotricidad en niños de 5 años de edad. *Scielo*.
- Córdoba Navas, D. (2010). *Desarrollo sensorial, motor y psicomotor* (ic edition, Vol. 17). <https://centrohumanista.edu.mx/biblioteca/files/original/f7c6d2e7b04be82ca6b36909006aa56a.pdf>
- Franco, G. (2012). *Selección de temas de la actividad lúdica y el juego* (Editorial Pueblo y Educación (ed.)). https://books.google.com.pe/books?id=M1WjEAAAQBAJ&pg=PP3&dq=franco+2012++actividades++ludicas&hl=es-419&newbks=1&newbks_redir=0&source=gb_mobile_search&ovdme=1&sa=X&ved=2ahUKEwjT5PLenvyOAxWZSzABHR4xBGwQ6wF6BAgIEAU#v=onepage&q&f=false
- Gardner, H. (1997). *Estructuras de la mente: La teoría de las inteligencias múltiples* (Fondo de c).
- Giner, L. (2008). El juego infantil y su metodología. In *Madrid: Editex* (pp. 315–317). <http://revistapulso.cardenalcisneros.es/documentos/articulos/110.pdf>
- Goicochea, G. (2022). Metodología para el estudio de la actividad en el área de Educación física. *Redalyc*, 1–9.
- Groos, K. (1899). El Juego Como Escuela De Vida:Karl Groos. *Revista Miscelánea de Investigación*, 22, 7–22. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/2774872.pdf>
- Guarnizo, P. (2022). Las actividades psicomotrices como estrategia lúdica para el desarrollo de las nociones espaciales de los niños de 3 años de la I.E N°010 Los

- Algarrobos, Piura 2020 [ULADECH]. In *Universidad Cesar Vallejo*.
<https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/28831>
- Hernández, S. et. al (2010). Metodología De La Investigación Científica Y Educativa.
 In *Metodología de la investigación científica y educativa* (5ta edición).
<https://doi.org/10.22533/at.ed.6962318092>
- Hernández, S. et. al (2014). Metodología de la investigación. In Mc Graw Hill Education (Ed.), *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* (6ta edición, Vol. 6, Issue August).
- Hernández S. y Mendoza, T. (2018). Las rutas Cuantitativa Cualitativa y Mixta. In *Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. Mc Graw Hill Education.
- Kant, I. (2023). *Racionalismo crítico*. Biblioteca Virtual Miguel Cervantes.
https://www.cervantesvirtual.com/obra-visor/logica--1/html/ff0dbfe6-82b1-11df-acc7-002185ce6064_3.htm?utm_source=chatgpt.com#PagInicio
- Lapo, F. (2025). El Poder del Juego en el Aprendizaje Infantil: Actividades Lúdicas que Potencian el Desarrollo Cognitivo y Social. *Reincisol.*, 4(7), 1007–1030.
[https://doi.org/10.59282/reincisol.v4\(7\)1007-1030](https://doi.org/10.59282/reincisol.v4(7)1007-1030)
- Lazarus, M. (1883). *Teoría de la relajación a través de la lúdica en la infancia*.
- Leontiev, A. (1978). *Actividad, conciencia y personalidad*.
<https://omegalfa.es/downloadfile.php?file=libros/actividad-conciencia-y-personalidad.pdf>
- López, P. (2024). *Fortalecimiento de las nociones espaciales a través del juego lúdico en Educación Preescolar* [Colombia].
<https://repository.unab.edu.co/bitstream/handle/20.500.12749/29549/Tesis.pdf?sequence=1>
- Ludeña, C. et. al (2022). Guía de actividades lúdicas para el desarrollo del pensamiento lógico-matemático en niños de Educación Inicial. *Estudios Del Desarrollo Social-Cuba Y America Latina*, 10(3), 481-497 WE-Emerging Sources Citation Index (ESC. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2308-01322022000300032
- Martínez, C. (2021). *El juego motriz y el desarrollo de la noción espacial de los niños y niñas de 5 años* [Universidad Nacional de Ucayali].

<https://hdl.handle.net/20.500.14621/5046>

- Martínez, R. y Serrano, M. (2022). Aprendizaje de conceptos geométricos y de orientación espacial, a través del juego, en Educación Infantil. *Edma 0-6: Educación Matemática En La Infancia*, 9(2), 21-36. <http://www.edma0-6.es/index.php/edma0-6>
- Minedu. (2016). *Programa Curricular de Educación Inicial* (p. 259). http://www.ugelchincha.gob.pe/wp-content/uploads/2016/12/649-2016-MINEDU-PARTE-1-17-12-2016-01_14_54-RM-Nº-649-2016-MINEDU-parte-1.pdf
- Minedu. (2020). *Medición de la calidad de los entornos de aprendizaje y desarrollo temprano - MELQO 2019*. 1–48. <https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/7704>
- Ministerio de Educación. (2006). Guía de Evaluación de Educación Inicial. In *Guía* (p. 68). <http://www.drec.gob.pe/wp-content/uploads/2017/05/Guia-de-Evaluacion-de-Educacion-Inicial.pdf>
- Miranda, P. et. al (2023). *Importancia de la lúdica en educación inicial para un desarrollo integral*. 7274–7288. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i2.5867
- Moliner, M. (2012). *Diccionario de uso del español* (GREDOS). [https://ia804605.us.archive.org/20/items/diccionario-de-uso-del-espanol-maria-moliner/Diccionario de uso del espanol - Maria Moliner.pdf](https://ia804605.us.archive.org/20/items/diccionario-de-uso-del-espanol-maria-moliner/Diccionario%20de%20uso%20del%20espanol%20-%20Maria%20Moliner.pdf)
- Morales, F. (2021). Estrategias lúdicas para el desarrollo de la motricidad fina en niños de una institución educativa inicial. *Revista Educación*, 19(19), 78–95. <https://orcid.org/0000-0002-1466-5252>
- Navas, N. y Castro, P. (2023). Juegos de desarrollo motor en las nociones espaciales en escolares de educación inicial. *Polo Del Conocimiento*, 8(9), 1115–1135. <https://doi.org/10.23857/pc.v8i9.6071>
- Neyra, F. (2019). Orientación espacial en niños de cuatro años de una escuela pública y privada. *Eduser*, 6(3), 191–199. <https://doi.org/10.18050/eduser.v6i3.2417>
- Padilla, F. (2018). *La Danza Infantil Como Estrategia Para Desarrollar Nociones De Espacio En Los Niños De 5 Años De La Institución Educativa Inicial N° 689 De Huaripampa, San Marcos, 2017*. 122. <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/5472>

- Paredes, O. (2003). *Juego, luego soy teoría de la actividad lúdica* (Wanceulen).
https://books.google.com/books/about/Juego_luego_soy.html?id=2oYxDwAAQBAJ
- Piaget, J. (1984). *La representación del mundo en el niño* (Morata (ed.)).
https://books.google.com.ec/books?id=Ez_KcXS8_IUC&printsec=frontcover#v=onepage&q&f=false
- Piaget, J. (1998). *La equilibración de las estructuras cognitivas Problema central del desarrollo* (Siglo vein).
- Ponce, M. y Cedeño, Z. (2023). Estrategias metodológicas para estimular las nociones temporo-espaciales en los niños y niñas de Educación Inicial. *MQR Investigar*, 7(2), 59–71. <https://doi.org/10.56048/mqr20225.7.2.2023.59-71>
- Portuguéz, C. (2021). *Delimitando el tema de interés: Pautas para un abordaje preciso del problema de investigación* (UNAM).
- Racchumi, V. (2024). *Estrategias lúdicas para las nociones espaciales en los niños del nivel inicial de una Institución Educativa*.
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/137049/Racchumi_VMA-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Ramirez, K. y Ramos, A. (2021). *Importancia de las actividades lúdicas para el desarrollo de la creatividad en niños y niñas de II y III nivel del preescolar en el centro los Cumiches en la comunidad de Musulí , municipio de Palacaguina,segundo semestre 2020.* 2–70.
<https://repositorio.unan.edu.ni/id/eprint/16184/1/20293.pdf>
- Reyes, C. (2020). *Desarrollo de la lateralidad y el pensamiento espacial a través de estrategias en el aprendizaje de los niños*.
<https://repository.usta.edu.co/server/api/core/bitstreams/45c681a4-a087-4520-9849-a0ad8bb8dfae/content>
- Rincón, G. (2023). Impacto de las actividades lúdicas en el desarrollo de la autonomía en la infancia temprana. *Franz Tamayo - Revista de Educación*, 5(14), 9–28.
<https://doi.org/10.61287/revistafranztamayo.v.5i14.1>
- Rojas, B. (2024). *Estrategias lúdicas para desarrollar las nociones espaciales en los niños de 5 años de una Institución Educativa Inicial Chota, 2023* [Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Nuestra Señora de Chota”].

<https://renati.sunedu.gob.pe/handle/renati/1032194>

- Salazar, L. (2020). Estrategias sobre la construcción de las nociones espaciales que utilizan las docentes de 3 años de tres instituciones de educación inicial de Piura. *Universidad de Piura*. <https://pirhua.udep.edu.pe/handle/11042/4447>
- Stefany, M. (2019). Noción espacial en niños de 5 años de una Institución Educativa Pública y una Institución Educativa Privada. *Revista Científica Digital de Psicología PSIQUEMAG*, 8(2), 122–128. <https://orcid.org/0000-0002-7338-3749>
- Torres, M. (2021). Cómo elaborar un trabajo de investigación. *La Investigación Criminalística. Una Mirada Desde La Metodología de La Investigación Científica*, 1, 1–30. http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/112841/Documento_completo.pdf-PDFA.pdf?sequence=1&isAllowed=y#:~:text=En la investigación científica%2C la,información referente a ese período.
- Tunal, S. (2022). Protocolizando la investigación científica. *Investigación Y Postgrado*, 37(1), 235–255. <https://doi.org/10.56219/investigacinypostgrado.v37i1.68>
- UNICEF. (2020). *Desarrollo de la Primera Infancia*. Organización Mundial de La Salud. <https://www.unicef.org/lac/desarrollo-de-la-primera-infancia>
- Vargas, E. (2021). La situación de enseñanza y aprendizaje como sistema de actividad. *Revista Iberoamericana de Educación*.
- Vargas, R. (2020). El papel del juego en el desarrollo de habilidades de ubicación espacio temporal de los niños de Ibagué. *Corporación Universitaria Minuto de Dios*, 1–81. <https://hdl.handle.net/10656/11574>

Anexos

Anexo 1: Matriz de Consistencia

Problemas	Objetivos	Hipótesis	Variable	Dimensiones	Metodología
<p>Problema General</p> <p>¿Qué efectos tiene las actividades lúdicas en las nociones espaciales en estudiantes de 4 años de la I.E N°031 AA. HH Fátima-Piura 2022?</p>	<p>Objetivo General</p> <p>Determinar el efecto de las actividades lúdicas en las nociones espaciales en estudiantes de 4 años de la Institución Educativa N° 031 AA. HH Fátima- Piura 2022.</p>	<p>Hipótesis Generales</p> <p>Ha G: Las actividades lúdicas tienen efectos significativos en las nociones espaciales en niños de 4 años de la Institución Educativa N° 031 Piura.</p> <p>H0 G: Las actividades lúdicas no tienen efectos significativos en las nociones espaciales en niños de 4 años de la Institución Educativa N° 031 Piura.</p>	<p>V.I.</p> <p>Actividades lúdicas</p>	<p>Juegos sensoriales</p> <p>Juegos motores</p>	<p>Enfoque</p> <p>Cuantitativo</p> <p>Tipo</p> <p>Aplicada</p> <p>Nivel</p> <p>Explicativo</p> <p>Diseño</p> <p>Pre experimental</p> <p>Instrumento</p> <p>Guía de observación estructurada</p> <p>Validez</p> <p>Juicio de expertos</p> <p>Confiability</p> <p>Alfa de Cronbach y SPSS</p>
Problemas específicos	Objetivos específicos	Hipótesis específicas			
<p>¿Cuál es el nivel de las nociones espaciales en los estudiantes de 4 años antes de aplicar las actividades lúdicas?</p> <p>¿Cuál es el nivel de las nociones espaciales en los estudiantes de 4 años después de aplicar las actividades lúdicas?</p> <p>¿Cuál es la diferencia entre el nivel de las nociones espaciales de los estudiantes de 4 años antes y después de aplicar las actividades lúdicas?</p>	<p>Medir los resultados del pretest antes de la aplicación de actividades lúdicas en estudiantes de 4 años de la Institución Educativa N°031 Piura.</p> <p>Medir los resultados del postest después de la aplicación de actividades lúdicas en estudiantes de 4 años de la Institución Educativa N°031 Piura.</p> <p>Comparar los resultados del pretest y postest respecto a la aplicación de actividades lúdicas en los</p>	<p>Ha 1: El nivel de nociones espaciales en los niños de 4 años se encuentra en inicio antes de aplicar las actividades lúdicas.</p> <p>H0 1: El nivel de nociones espaciales en los niños de 4 años no se encuentra en inicio antes de aplicar las actividades lúdicas.</p> <p>Ha 2: El nivel de nociones espaciales en los niños de 4 años está en logrado después de aplicar las actividades lúdicas.</p> <p>H0 2: El nivel de nociones espaciales en los niños de 4 años no alcanzo el nivel logrado después de aplicar las actividades lúdicas.</p>	<p>V.D.</p> <p>Nociones espaciales</p>	<p>Orientación</p> <p>Situación</p> <p>Dirección</p>	

	<p>estudiantes de 4 años de la Institución Educativa N°031 Piura.</p>	<p>Ha 3: Existen diferencias en el nivel de nociones espaciales en los niños de 4 años antes y después de aplicar las actividades lúdicas.</p> <p>H0 3: No existe diferencia en el nivel de nociones espaciales en los niños de 4 años antes y después de aplicar las actividades lúdicas.</p>			<p>Población 23 niños de 4 años de la I.E N° 031</p> <p>Muestra 23 niños del aula sol.</p>
--	---	--	--	--	--

Anexo 2: Matriz de Operacionalización

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Técnicas e instrumentos
Actividades lúdicas	Franco (2012) describe las actividades lúdicas como disposiciones del individuo frente a su entorno cotidiano que promueven el disfrute y la relajación mediante prácticas simbólicas como el juego, la danza, el humor o la producción artística. (p.64).	Las actividades lúdicas se operacionalizaron a través de las dinámicas de juego que los niños ejecutan habitualmente para estimular su imaginación, su creatividad, sus destrezas sensoriales y motrices, expresando emociones y favoreciendo la exploración de su entorno, a través de las dimensiones: Juegos sensoriales y juegos motores	Juegos sensoriales	Juegos Kinestésicos	Realiza actividades coordinadas óculo manual-óculo pedal	❖ Observación
				Juegos visuales	Discrimina las imágenes	
					Realiza secuencias a partir de lo observado	
			Juegos Auditivos	Realiza movimientos de acuerdo a la música que escucha.		
			Juegos motores	Salto	Llegan a la meta	
				Lanzamiento	Lanza la pelota	
Carrera	Logra desplazarse en diferentes direcciones					
	Realiza carrera de sacos en una dirección.					
Nociones espaciales	Para Piaget (1984), las nociones espaciales emergen entre los tres y siete años a medida que el niño desarrolla su madurez motora y aprende a identificar orientaciones, posiciones	Las nociones espaciales se operacionalizaron a través las habilidades que permiten al infante ubicarse y moverse en su entorno, a través de las dimensiones:	Orientación	Noción de orientación de su cuerpo según los puntos de referencia	Reconoce en sí mismo su lado izquierdo	❖ Guía de observación estructurada
					Reconoce en sí mismo su lado derecho	
				Noción de orientación con relación a personas	Se coloca delante de su compañero	
					Se coloca detrás de su compañero	

y desplazamientos mediante la observación y manipulación de objetos. (p.87).	Orientación, situación y dirección.		Noción de orientación del cuerpo en relación al objeto	Pasa la pelota por arriba de él o ella
				Pasa la pelota por debajo de él o ella
		Situación	Noción de posición según su cuerpo	Se ubica dentro de un cuadro
				Se ubica fuera de un cuadrado
			Noción de posición del objeto según su consigna	Ubica objetos encima de la mesa
				Ubica objetos debajo de la mesa
				Coloca objetos dentro de un círculo
				Coloca objetos fuera del círculo
		Dirección	Noción de direccionalidad de un lugar a otro	Se desplaza hacia adelante
				Se desplaza hacia atrás
				Se desplaza desde el punto de partida hasta la meta
				sigue el camino trazado
Verbaliza el desplazamiento que realiza.				

Anexo 3: Ficha Técnica del Instrumento

FICHA TÉCNICA DE EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO

1.1 Nombre del Instrumento: Guía de observación estructurada

1.2 Sujetos a quién será aplicado: Estudiantes 4 años

1.3 Tiempo de Aplicación: 1 mes

1.4 Autoras:

Alva Piñin Yanina Del Pilar

Atoche Merino Meliza Del Rosario

1.5 Fecha de aplicación: 04/10/2023

1.6 Número total de Ítems: 17 ítems

1.7 Objetivo: Determinar el efecto de las actividades lúdicas en las nociones espaciales en estudiantes de 4 años de la Institución Educativa N° 031 Piura.

1.8 Dimensiones que evalúa el instrumento:

D₁: Orientación

D₂: Situación

D₃: Dirección

1.9 Número de ítems por variable y dimensión (es):

Variable	Dimensión	N° Ítems
Nociones espaciales	Orientación	17
	Situación	
	Dirección	

1.10 De la Calificación

Opción	Puntaje
Logrado	3
Proceso	2
Inicio	1

Anexo 7: Fichas de valoración:**FICHA TÉCNICA DE VALIDEZ DEL INSTRUMENTO**

1. Información del Experto

- 1.1 Nombres y Apellidos: *Angela Martina Bruno Seminario*
 1.2 Profesión: *Formadora*
 1.3 Grado Académico y Mención: *Maestría en Investigación y Docencia*
 1.4 Institución donde trabaja: *Escuela de Educación Superior Pedagogía*
 1.5 Celular: *963603376*
 1.6 Correo electrónico: *marbruno2963@gmail.com*

2. Nombre del Investigador (s)

Alva Piñín Yanina Del Pilar

Atoche Merino Meliza, identificada

3. Juicio de Experto

3.1. Matriz de coherencia de variables, dimensiones e indicadores

Variables	Dimensiones	Indicadores	Coherencia			Recomendación
			Adecuada (3)	Regular (2)	Inadecuada (1)	
Orientación		Noción de orientación de su cuerpo según los puntos de referencia.	✓			
		Noción de orientación de las personas.	✓			
		Noción de orientación del cuerpo en relación al objeto.	✓			
Situación		Noción de posición según su cuerpo.	✓			
		Noción de posición del objeto según su consigna.	✓			
Dirección		Noción de direccionalidad de un lugar a otro.	✓			

Angela
 M. Sc. Ángela Martina Bruno Seminario
 ORCID ID: 0000-0002-3308-4509
 Jefatura de Unidad de Investigación

3.2. Validez de ítems

Indicadores	Ítems	Pertinencia de ítems con el indicador				Redacción de ítems				Recomendaciones
		Muy Adecuada (4)	Adecuada (3)	Poco Adecuada (2)	Inadecuada (1)	Muy Adecuada (4)	Adecuada (3)	Poco Adecuada (2)	Inadecuada (1)	
Noción de orientación de su cuerpo según los puntos de referencia.	1. Reconoce en sí mismo su lado izquierdo.		✓				✓			
	2. Reconoce en sí mismo su lado derecho.		✓				✓			
Noción de orientación en relación a personas.	3. Se coloca delante de su compañero.		✓				✓			
	4. Se coloca detrás de su compañero.		✓				✓			
Noción de orientación del cuerpo en relación al objeto.	5. Pasa la pelota por arriba de él o ella.		✓				✓			
	6. Pasa la pelota por abajo de él o ella.		✓				✓			
Noción de posición según su cuerpo.	7. Se ubica dentro de un cuadro.		✓				✓			
	8. Se ubica fuera de un cuadrado.		✓				✓			


 M. Sc. Angela Martina Bruno Seminario
 ORCID ID: 0000-0002-3308-4509
 Jefatura de Unidad de Investigación

Indicadores	Ítems	Pertinencia de ítems con el indicador				Redacción de ítems				Recomendaciones
		Muy Adecuada (4)	Adecuada (3)	Poco Adecuada (2)	Inadecuada (1)	Muy Adecuada (4)	Adecuada (3)	Poco Adecuada (2)	Inadecuada (1)	
Noción de posición del objeto según su consigna	9. Ubica objetos encima de la mesa.		/				/			
	10. Ubica objetos debajo de la mesa.		/				/			
	11. Coloca objetos dentro de un círculo.		/				/			
	12. Coloca objetos fuera del círculo.		/				/			
Noción de direccionalidad de un lugar a otro.	13. Se desplaza hacia adelante.		/				/			
	14. Se desplaza hacia atrás.		/				/			
	15. Se desplaza desde el punto de partida hasta la meta.		/				/			
	16. Sigue el camino trazado.		/				/			
	17. Verbaliza el desplazamiento que realiza.		/				/			

Evaluado por: Angela Martina Bruno Seminario

DNI. 02690664

Fecha: Septiembre 2023

Angela
Firma/Sello/huella
 M. Sc. Ángela Martina Bruno Seminario
 ORCID ID: 0000-0002-3308-4509
 Jefatura de Unidad de Investigación

**CONSTANCIA DE VALIDACIÓN DE FICHA TÉCNICA Y
VALORACIÓN DE INSTRUMENTO**

Por medio de la presente hago constar que he revisado la Ficha Técnica y de la validez del Instrumento denominado: Guía de observación Estructurada

cuyo objetivo es:

Evaluar la Variable y sus dimensiones

El mismo que permite recoger información para medir la variable Naciones Espaciales y sus dimensiones.

Luego del análisis y razonamiento, concluyo con las siguientes apreciaciones:

Criterios evaluados	Valoración Positiva		Valoración negativa	
	Muy Adecuada	Adecuada	Poco Adecuada	Nada Adecuada
Pertinencia y coherencia de la ficha técnica de validación del instrumento.		✓		
Pertinencia y coherencia entre variables-dimensión e indicadores		✓		
Pertinencia del ítem con los indicadores.		✓		
Calidad en la redacción de los ítems		✓		

Fecha: Septiembre/20.. 23

Apellidos y nombres: Bruno Seminario Angulo DNI: 02690664
Martina

Firma/sello/huella

Martina
M. Sc. Ángela Martíá Bruno Seminario
ORCID ID: 0000-0002-3308-4509
Jefatura de Unidad d' Investigación

Anexo 7: Fichas de valoración:

FICHA TÉCNICA DE VALIDEZ DEL INSTRUMENTO

1. Información del Experto

1.1 Nombres y Apellidos: *Alva Callanta Cuyín*

1.2 Profesión: *Docente*

1.3 Grado Académico y Mención: *Magister por mención en Pedagogía Educativa*

1.4 Institución donde trabaja: *Escuela de Educación Superior Politécnica del Piñón*

1.5 Celular: *Bein*

1.6 Correo electrónico: *948122678
danyue2708@gmail.com*

2. Nombre del Investigador (s)

Alva Piñín Yanina Del Pilar

Atoche Merino Meliza, identificada

3. Juicio de Experto

3.1. Matriz de coherencia de variables, dimensiones e indicadores

Variables	Dimensiones	Indicadores	Coherencia			Recomendación
			Adecuada (3)	Regular (2)	Inadecuada (1)	
Orientación		Noción de orientación de su cuerpo según los puntos de referencia.	✓			
		Noción de orientación de las personas.	✓			
		Noción de orientación del cuerpo en relación al objeto.	✓			
Situación		Noción de posición según su cuerpo.	✓			
		Noción de posición del objeto según su consigna.	✓			
Dirección		Noción de direccionalidad de un lugar a otro.	✓			

3.2. Validez de ítems

Indicadores	Ítems	Pertinencia de ítems con el indicador				Redacción de ítems				Recomendaciones
		Muy Adecuada (4)	Adecuada (3)	Poco Adecuada (2)	Inadecuada (1)	Muy Adecuada (4)	Adecuada (3)	Poco Adecuada (2)	Inadecuada (1)	
Noción de orientación de su cuerpo según los puntos de referencia.	1. Reconoce en sí mismo su lado izquierdo.		/			/				
	2. Reconoce en sí mismo su lado derecho.		/			/				
Noción de orientación en relación a personas.	3. Se coloca delante de su compañero.		/			/				
	4. Se coloca detrás de su compañero.		/			/				
Noción de orientación del cuerpo en relación al objeto.	5. Pasa la pelota por arriba de él o ella.		/			/				
	6. Pasa la pelota por abajo de él o ella.		/			/				
Noción de posición según su cuerpo.	7. Se ubica dentro de un cuadro.		/			/				
	8. Se ubica fuera de un cuadrado.		/			/				

Indicadores	Ítems	Pertinencia de ítems con el indicador				Redacción de ítems				Recomendaciones
		Muy Adecuada (4)	Adecuada (3)	Poco Adecuada (2)	Inadecuada (1)	Muy Adecuada (4)	Adecuada (3)	Poco Adecuada (2)	Inadecuada (1)	
Noción de posición del objeto según su consigna.	9. Ubica objetos encima de la mesa.		/				/			
	10. Ubica objetos debajo de la mesa.		/				/			
	11. Coloca objetos dentro de un círculo.		/				/			
	12. Coloca objetos fuera del círculo.		/				/			
Noción de direccionalidad de un lugar a otro.	13. Se desplaza hacia adelante.		/				/			
	14. Se desplaza hacia atrás.		/				/			
	15. Se desplaza desde el punto de partida hasta la meta.		/				/			
	16. Sigue el camino trazado.		/				/			
	17. Verbaliza el desplazamiento que realiza.		/				/			

Evaluado por: Mg. Cecilia Collantes Cepén
DNI. 02898792

Fecha: 11 de Septiembre / 2023


Firma/sello/huella

**CONSTANCIA DE VALIDACIÓN DE FICHA TÉCNICA Y
VALORACIÓN DE INSTRUMENTO**

Por medio de la presente hago constar que he revisado la Ficha Técnica y de la validez del Instrumento denominado: Guía de observación Estructurada

cuyo objetivo es:

Evaluar la variable y sus dimensiones

El mismo que permite recoger información para medir la variable Noções Espaciais y sus dimensiones.

Luego del análisis y razonamiento, concluyo con las siguientes apreciaciones:

Criterios evaluados	Valoración Positiva		Valoración negativa	
	Muy Adecuada	Adecuada	Poco Adecuada	Nada Adecuada
Pertinencia y coherencia de la ficha técnica de validación del instrumento.		/		
Pertinencia y coherencia entre variables-dimensión e indicadores		/		
Pertinencia del ítem con los indicadores.		/		
Calidad en la redacción de los ítems		/		

Fecha: Septiembre/2023.

Apellidos y nombres: Carla Lúcia Cuello DNI: 02899792.

Firma/sello/huella 

Anexo 7: Fichas de valoración:**FICHA TÉCNICA DE VALIDEZ DEL INSTRUMENTO**

1. Información del Experto

1.1 Nombres y Apellidos: *ALVA ROSA BARRAZUELA CORNEJO*1.2 Profesión: *DOCENTE*1.3 Grado Académico y Mención: *MAESTRO "CIENCIAS UNIVERSITARIAS"*1.4 Institución donde trabaja: *EES PP-PEUM.*1.5 Celular: *968464900*1.6 Correo electrónico: *fbarranzuelac@netmail.com.*

2. Nombre del Investigador (s)

Alva Piñin Yanina Del Pilar

Atoche Merino Meliza, identificada

3. Juicio de Experto

3.1. Matriz de coherencia de variables, dimensiones e indicadores

Variables	Dimensiones	Indicadores	Coherencia			Recomendación
			Adecuada (3)	Regular (2)	Inadecuada (1)	
Orientación		Noción de orientación de su cuerpo según los puntos de referencia.	✓			
		Noción de orientación de las personas.	✓			
		Noción de orientación del cuerpo en relación al objeto.	✓			
Situación		Noción de posición según su cuerpo.	✓			
		Noción de posición del objeto según su consigna.	✓			
Dirección		Noción de direccionalidad de un lugar a otro.	✓			



v. Fabiola Barranzuela Cornejo
 DNI: 41194956

3.2. Validez de ítems

Indicadores	Ítems	Pertinencia de ítems con el indicador				Redacción de ítems				Recomendaciones
		Muy Adecuada (4)	Adecuada (3)	Poco Adecuada (2)	Inadecuada (1)	Muy Adecuada (4)	Adecuada (3)	Poco Adecuada (2)	Inadecuada (1)	
Noción de orientación de su cuerpo según los puntos de referencia.	1. Reconoce en sí mismo su lado izquierdo.		/				/			
	2. Reconoce en sí mismo su lado derecho.		/				/			
Noción de orientación en relación a personas.	3. Se coloca delante de su compañero.		/				/			
	4. Se coloca detrás de su compañero.		/				/			
Noción de orientación del cuerpo en relación al objeto.	5. Pasa la pelota por arriba de él o ella.		/				/			
	6. Pasa la pelota por abajo de él o ella.		/				/			
Noción de posición según su cuerpo.	7. Se ubica dentro de un cuadro.		/				/			
	8. Se ubica fuera de un cuadrado.		/				/			


 Mg. Delia Fabiola Barranzuela Comejo
 DNI: 41194956

Indicadores	Ítems	Pertinencia de ítems con el indicador				Redacción de ítems				Recomendaciones
		Muy Adecuada (4)	Adecuada (3)	Poco Adecuada (2)	Inadecuada (1)	Muy Adecuada (4)	Adecuada (3)	Poco Adecuada (2)	Inadecuada (1)	
Noción de posición del objeto según su consigna.	9. Ubica objetos encima de la mesa.		/				/			
	10. Ubica objetos debajo de la mesa.		/				/			
	11. Coloca objetos dentro de un círculo.		/				/			
	12. Coloca objetos fuera del círculo.		/				/			
Noción de direccionalidad de un lugar a otro.	13. Se desplaza hacia adelante.		/				/			
	14. Se desplaza hacia atrás.		/				/			
	15. Se desplaza desde el punto de partida hasta la meta.		/				/			
	16. Sigue el camino trazado.		/				/			
	17. Verbaliza el desplazamiento que realiza.		/				/			

Evaluado por: Barranzuela Cornejo Delia Fabiola

DNI. 41194956

Fecha: 2 / 1 .. OCTUBRE / 20... 23



Firma/sello/huella

Mg. Delia Fabiola Barranzuela Cornejo
DNI: 41194956

**CONSTANCIA DE VALIDACIÓN DE FICHA TÉCNICA Y
VALORACIÓN DE INSTRUMENTO**

Por medio de la presente hago constar que he revisado la Ficha Técnica y de la validez del Instrumento denominado: Guía de observación Estructurada

cuyo objetivo es:

Evaluar la variable y sus Dimensiones

El mismo que permite recoger información para medir la variable Nociones Espaciales y sus dimensiones.

Luego del análisis y razonamiento, concluyo con las siguientes apreciaciones:

Criterios evaluados	Valoración Positiva		Valoración negativa	
	Muy Adecuada	Adecuada	Poco Adecuada	Nada Adecuada
Pertinencia y coherencia de la ficha técnica de validación del instrumento.		/		
Pertinencia y coherencia entre variables-dimensión e indicadores		/		
Pertinencia del ítem con los indicadores.		/		
Calidad en la redacción de los ítems		/		

Fecha: 02 / octubre / 2023

Apellidos y nombres: BARRANZUELA CORNEJO DNI: 41194956

DE LA ROSA

Firma/sello/huella


Mg. Fabiola Barranzuela Cornejo
DNI: 41194956

Anexo 5: Instrumentos de Recojo de Datos

Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Piura”			
GUÍA DE OBSERVACIÓN ESTRUCTURADA			
Objetivo: Determinar el efecto de las actividades lúdicas en las nociones espaciales en estudiantes de 4 años de la Institución Educativa N° 031 AA. HH Fátima-Piura 2022.			
Ítems	Niveles		
	3 Logrado	2 Proceso	1 Inicio
1. Reconoce en sí mismo su lado izquierdo.			
2. Reconoce en sí mismo su lado derecho.			
3. Se coloca delante de su compañero.			
4. Se coloca detrás de su compañero.			
5. Pasa la pelota por arriba de él o ella.			
6. Pasa la pelota por abajo de él o ella.			
7. Se ubica dentro de un cuadro.			
8. Se ubica fuera de un cuadrado.			
9. Ubica objetos encima de la mesa.			
10. Ubica objetos debajo de la mesa.			
11. Coloca objetos dentro de un círculo.			
12. Coloca objetos fuera del círculo.			
13. Se desplaza hacia adelante.			
14. Se desplaza hacia atrás.			
15. Se desplaza desde el punto de partida hasta la meta.			
16. Sigue el camino trazado.			
17. Verbaliza el desplazamiento que realiza.			

Datos complementarios

Fecha:

Hora:

Lugar:

Observaciones:

Anexo 6: Bases de datos

Nº	Grupo	Orientación						Situación						Dirección					Noiones espaciales
		Item1	Item2	Item3	Item4	Item5	Item6	Item7	Item8	Item9	Item10	Item11	Item12	Item13	Item14	Item15	Item16	Item17	
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17
2	1	1	1	1	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	24
3	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	2	2	3	1	3	1	25
4	1	1	2	1	1	1	1	2	2	2	1	2	1	1	1	1	1	1	22
5	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19
6	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	2	22
7	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	20
8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17
9	1	2	3	3	3	3	3	1	2	2	2	2	2	1	3	1	3	1	36
10	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	20
11	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	20
12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	19
13	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18
14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17
15	1	1	1	1	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	24
16	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	2	2	3	1	3	1	25
17	1	1	2	1	1	1	1	2	2	2	1	2	1	1	1	1	1	1	22
18	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19
19	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	2	22
20	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	20
21	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17
22	1	2	3	3	3	3	3	1	2	2	2	2	2	1	3	1	3	1	36
23	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	20
1	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	51
2	2	1	1	3	1	3	1	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23
3	2	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	47
4	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	2	3	2	47
5	2	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	1	1	1	1	1	39
6	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	51
7	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	51
8	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	50
9	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	51
10	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	47
11	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	46
12	2	1	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	2	2	1	1	1	1	22
13	2	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	49
14	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	51
15	2	1	1	3	1	3	1	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23
16	2	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	47
17	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	2	3	2	47
18	2	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	1	1	1	1	1	39
19	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	51
20	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	51
21	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	50
22	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	51
23	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	47



Programa De Intervención

ACTIVIDADES LÚDICAS



Anexo 7: Programa de Intervención

I. Datos Informativos

I.1. I.E: 031

I.2. Edad: 4 años

I.3. Directora: Lizeth del Rosario Vilela Rojas

I.4. Investigadores:

ALVA PIÑIN, Yanina Del Pilar

ATOCHE MERINO, Meliza Del Rosario

I.5. Temporalización

Inicio: 04 de octubre

Termino: 16 de noviembre

II. Justificación del Plan:

En el aula de 4 años “sol” de la I.E 031, se observó que los niños presentaron deficiencia en las nociones espaciales, producto a ello algunos infantes tienden a confundir su izquierda – derecha, en los juegos no siguen las instrucciones, también presentaron problemas en verbalizar la ubicación y desplazamiento de los objetos como de su cuerpo al momento que realizan, asimismo, tienen dificultad al escribir los números y realizar trazos haciéndolo de manera incorrecta, entre otros factores que forman parte de la orientación espacial que cada niño debe poseer y desarrollar, con la finalidad de superar dicha problemática se consideró la aplicación de actividades de aprendizaje sobre actividades lúdicas para medir el efecto en las nociones espaciales buscando que los infantes desarrollen y aprenden de manera más accesible y atractiva, facilitando su comprensión, adquisición de conocimientos, desarrollo cognitivo, motor, en el mismo contexto el progreso de otras habilidades como la lectura, la escritura y las matemáticas.

Por ende, las actividades lúdicas desempeñaron un papel crucial en la adquisición de nociones espaciales en los infantes, porque favorece a desarrollar su capacidad de percepción, orientación, dirección, situación en el espacio de forma libre y creativa. Según UNICEF (2018), la actividad lúdica es una herramienta que favorece el desarrollo de habilidades de los niños, la cual se consigue mediante el uso de distintas actividades como dinámicas de integración, y asignación de roles, que son muy importantes para cumplir eficazmente los objetivos de aprendizaje.

De tal manera, el programa se elaboró para evaluar las actividades lúdicas en los niños de 4 años de la institución educativa inicial N°031. Basado en una metodología conformada por 15 sesiones de aprendizaje, por lo cual permitió que los niños participen de forma individual como grupal, del mismo modo, se empleó trabajar en cada sesión los juegos motores, juegos sensoriales, implementando recursos, materiales estructurados y no escriturados relacionado a desarrollar su sentido espacial referidas a las dimensiones de orientación, situación y dirección.

III. Marco Teórico

El marco teórico evidencia el trabajo del investigador, para aplicar una teoría en un estudio concreto donde se determina al conjunto de temas, conceptos y premisas detallado de forma lógica, asimismo, plasma una o varias teorías por parte del investigador para sostener en marcha un estudio, para ello, el indagador debe puntualizar los conceptos y teorías que son base fundamental al estudio, analizarlo y relacionarlo con la investigación de forma precisa y real (Román , 2021).

3.1. Actividades lúdicas

La actividad lúdica fomenta la confianza en uno mismo, la autonomía y la formación de la personalidad en la infancia, convirtiéndose así en una de las actividades recreativas y educativas más importantes. En tal sentido se involucra el juego como una de las actividades más empleadas en el tiempo libre que pueden ser juegos tanto físicos como mentales, siendo fundamental ya que permite la participación activa, el aprendizaje, la exploración y la experimentación de cada individuo.

Desde la perspectiva Paredes (2018) en su libro juego, luego soy: teoría de la actividad lúdica sintetizo que el ser humano practica actividades a lo largo de su vida, denominadas lúdicas, además, de ser la mejor herramienta que tiene la humanidad para conocerse, desempeñando situaciones que le sirven de distracción, relajación, recreación, educación, o entretenimiento. Las actividades lúdicas se convierten en un componente crucial para estimular, dirigir y desarrollar las inteligencias múltiples como herramienta en las distintas fases de la evolución del individuo, brindando la oportunidad de crecer y aprender de forma natural, activa y participativa desde lo que somos como individuos hasta la comunidad en la que vivimos desarrollando capacidades que cada persona posee de manera holística

De esta manera, relacionado al libro juego, luego soy: teoría de la actividad lúdica. determinó que es una herramienta que permite al individuo conocer realidades, experiencias que favorecen en la adquisición de nuevos conocimientos para construir su aprendizaje y una mejor interrelación con la sociedad, teniendo en cuenta la evolución de cada individuo.

El aporte de Hall (1904), desde su teoría de la recapitulación sintetizó que la evolución individual de las personas repite el desarrollo de la especie humana, en lo cual la humanidad pasa por distintas etapas de la vida como: infancia, niñez, juventud y adolescencia; constantes y generales definidos por el contenido de actividades lúdicas.

De esta manera, las actividades lúdicas funcionan como estímulo para el desarrollo, es decir, preparan a las personas para la vida adulta. Según este experto, los infantes juegan para mejorar el crecimiento posterior y deshacerse de habilidades básicas (como la alimentación y el control de esfínteres) que ya no son útiles en la vida moderna. así como para fomentar el crecimiento futuro.

La actividad lúdica es tan antigua como la humanidad misma, el individuo siempre ha disfrutado jugando independientemente de la situación y en toda cultura, en realidad, precisamente la actividad lúdica ve la vida humana como valor intrínseco a la existencia que debe ir de la mano de la vida laboral para dar sentido y finalidad a la propia existencia, de esta manera el significado lúdico tiene sentido en el hombre por naturaleza formando una parte espontánea de la misma relación, en tal sentido, es una actividad que la persona aprende como componente de equilibrio psicológico y emocional en su vida, por ello, es concebida como la forma natural donde la humanidad se integra, relaciona con los demás y comprende las normas y procedimientos de la comunidad a la que pertenecen.

Las actividades lúdicas permiten generar un ambiente armónico en la que los niños pueden aprender en un ambiente alegre y sin presiones mientras exploran su mundo exterior que mejora las capacidades cognitivas, sociales y espaciales, así también, fomenta una interacción positiva entre maestra- estudiante.

Según Bermejo (2016):

Es la manera que conduce a las personas a expresarse en su vida diaria de forma sincera y motivadora, en el mismo contexto, se despliega al conjunto de estrategias diseñadas como se destaca el juego donde el ser humano aprende a socializar, pensar, resolver problemas y lo más importante a divertirse que de una forma a otra lo preparan para afrontar compromisos en la sociedad.

3.1.1. Juegos Sensoriales

Ponen en actividad los órganos de los sentidos, asimismo los niños, sobre todo los pequeños, sienten placer en ejercitar sus sentidos, les gusta tocar las cosas, hacer ruido golpeando repetidamente los objetos, probar las sustancias o embadurnar los papeles u otras cosas con colores.

Según Vélez y Fernández (2003):

Los Juegos sensoriales son aquellos que promueven especialmente la ejercitación de los sentidos. Aunque pueden extenderse a toda la etapa de Educación Infantil, se centran en el periodo sensoriomotor, desde los primeros días del nacimiento hasta la etapa preescolar, están referidos a cada uno de los cinco sentidos y otros que requieren la utilización de más de un sentido, o de los sentidos asociados al movimiento, denominados también sensorio motrices, como son los juegos audio motores, audiovisuales y visomotores.

3.1.2. Juegos Motores

Consiste en poner en actividad el cuerpo, mediante ellos se desarrollan y fortifican los músculos y se opera la coordinación de los movimientos, que se tornan más precisos y seguros, los juegos motores tienen tres funciones diferentes: desarrollo, adaptación y comunicación. Se puede decir que estos juegos responden, en primer lugar y cronológicamente, a la necesidad de desarrollo físico y motor; además de aspectos más amplios del comportamiento humano en edades tempranas; más adelante, los juegos motores utilizan la actividad motriz y su contexto para adaptarse mejor a las relaciones interpersonales y para utilizar y comprender los significados de las cosas (Navarro, 2002).

Vélez y Fernández (2003), expresan que el juego motor, comienza desde el nacimiento e involuntariamente, a través del movimiento, estos surgen espontáneamente, progresando a través de etapas de desarrollo hasta la adolescencia para convertirse en juegos y actividades deportivas en los adultos. Comprenden actividades que incluyan andar, correr, saltar, empujar o bien el uso de elementos u objetos como cuerdas, balones, pelotas, aros, toboganes, columpios. La mayoría de los juegos tradicionales son de tipo motor: los de balanceo, las canicas, la rayuela, etc.

IV. Objetivos del Programa:

Objetivo General: Aplicar un plan de intervención para mejorar las nociones espaciales en los niños de 4 años de la institución educativa inicial N° 031 Piura, 2022.

Objetivos Específicos:

- ✓ Panificar sesiones de actividades lúdicas para los niños 4 años de la I.E.I N° 031 Piura, 2022.
- ✓ Ejecutar sesiones de actividades lúdicas para los niños de 4 años de la I.E.I N° 031 Piura, 2022.
- ✓ Evaluar las sesiones de actividades lúdicas para los niños de 4 años de la I.E.I N° 031 Piura, 2022.

V. Desarrollo Metodológico

Dentro del marco metodológico del presente programa de intervención, se sostuvo bajo los argumentos de los distintos autores, es así, que dieron a conocer estudios relevantes, conocimientos que de esta manera fueron tomados como base y apoyo para el desarrollo del programa, del mismo modo, se definió el proceso que se tomó en cuenta para la evaluación hacia los estudiantes, la técnica, instrumento que se aplicó en cada sesión de aprendizaje con el fin de lograr el objetivo establecido.

La elaboración del programa de intervención titulado “actividades lúdicas” está centrado y enfocado a niños de 4 años, mediante sesiones de aprendizaje que busca medir el nivel de nociones espaciales en niños de nivel inicial, evaluar y fortalecer sus capacidades ante la comprensión de nociones espaciales, un programa es para mejorar alguna dificultad, falta de conocimiento previo o pre-requisitos para el aprendizaje de los diferentes cursos que lleva el estudiante en su vida escolar.

Las actividades lúdicas crean un ambiente agradable y son un factor que enriquece el desarrollo de niños y niñas brindando mejores oportunidades de expresión y satisfacción, donde se entrelazan el placer, la creatividad y el conocimiento, por tal razón, se tomó en cuenta en la realización de las 15 sesiones de aprendizaje, desarrollado con juegos motores como juegos sensoriales, donde cada sesión tiene sus fases como: planificación, ejecución y evaluación, diseñadas en fortalecer las nociones espaciales como la orientación, situación y dirección.

En la aplicación del programa de intervención, fue pertinente las actividades lúdicas a través de actividades de aprendizaje, porque permitieron evaluar de una manera favorable, construyendo conocimientos en base a una secuencia pedagógica que promueve el desarrollo de habilidades y potencialidades del infante, además, de brindar espacios que opten por un desenvolvimiento tanto cognitivo como social, respondiendo a las necesidades e intereses de los niños. Para Minedu (2019):

Se elaboran de manera integral, tomando en cuenta los intereses y necesidades de cada infante, es así, que se desarrollan competencias a base de actividades relacionadas entre sí, se determinan primero los propósitos de aprendizaje (competencia/capacidad, desempeño, criterio, evidencia), luego se organizan los recursos y materiales que se emplearán, establecidos estos puntos se procede a planificar y describir de manera coherente, el inicio, desarrollo y cierre, estos se describen de la siguiente forma: (p.70)

- Inicio: Los niños dan a conocer mediante un dialogo en conjunto con sus pares y maestra sus saberes previos respecto al propósito planteado, además surge una motivación mediante algún juego, de forma que sea más dinámica y activa para que todos se involucren, así mismo se plantea una pregunta retadora relevante. Todo ello garantiza que esta parte logré el propósito.
- Desarrollo: Se despliegan diversas situaciones en base a los procesos pedagógicos del área seleccionada, que involucra exploración, proactividad así los infantes construyan sus conocimientos, esto permite retroalimentar, plantear preguntas que los invite a seguir aprendiendo.

- Cierre: Es el momento de reflexión y evaluación de toda la experiencia vivida en el desarrollo, los niños se forman en asamblea y se crea una atmósfera de dialogo, así se recopila algunas evidencias (p.75).

De esta manera las actividades se desarrollan bajo un esquema; hay una organización previa del espacio y materiales, de esa forma es como se logró que cada uno de los momentos pedagógicos sea significativo y repercutió de manera positiva en los estudiantes.

Se reconoce que en el momento de inicio es la apertura que dará pase al desarrollo y en este se plantearon 6 procesos pedagógicos de acuerdo al área de matemática, que fueron: comprensión del problema, búsqueda de estrategias, representación, formalización, reflexión y transferencia, de forma que comprendieron y aprendieron, además el cierre promovió la metacognición con una ronda de preguntas donde los niños mediante el dialogo expresaron lo desarrollado.

Evidentemente, las actividades se desarrollaron con el área de matemática con la competencia: Resuelve problemas de forma, movimiento y localización, a través de estas desarrollaron un favorable desenvolvimiento en el control de su propio cuerpo, al consolidar su esquema corporal que prioriza las nociones espaciales con relación a la orientación, situación y dirección. Asimismo, los infantes usaron material concreto (pelotas, cajas, tizas, cintas, ula ula, sacos, etc.) para explorar y manipular, necesarios para las actividades (rey manda, laberinto, carrera de sacos, circuitos) potencializó sus capacidades, construcción de su esquema corporal y comprensión del concepto de nociones. Especialmente cuando se trabaja con dicha competencia, requiere emplear una serie de procesos didácticos, estos se detallan a continuación:

- Comprensión del problema, implica comprender el reto situado
- Búsqueda de estrategias, explorar opciones de solución al problema identificado.
- Representación, de lo concreto, es decir vivenciarlo, representarlo con material concreto hasta llegar a la representación gráfica y simbólica.
- Formalización, exponen o expresan los nuevos conocimientos y habilidades desarrolladas

- Reflexión, implica analizar lo que realizaron, reconocer sus dificultades, aciertos, y más, puede darse mediante interrogantes abiertas para una reflexión profunda.
- Transferencia de los saberes matemáticos, se propicia mediante nuevas situaciones problemáticas, donde pondrán en manifiesto lo aprendido.

Las actividades de aprendizaje propuestas fueron evaluadas por medio de un instrumento de evaluación seleccionado “guía de observación estructurada” de forma que permitió verificar los resultados obtenidos y ser analizados estadísticamente, según Ministerio de Educación (2006) por medio de la guía de evaluación en el nivel inicial precisó:

La guía de observación permite registrar las conductas en forma sistemática para valorar la información obtenida en forma adecuada, también, permite mantener un registro de lo visualizado de los diferentes estilos de aprendizaje de los niños para tenerlos en cuenta en el momento de emitir el juicio valorativo con respecto a los aprendizajes logrados (p.74).

Se utilizó durante el desarrollo de las actividades lúdicas de esa forma evaluar las actitudes conforme al criterio establecido, bajo una escala valorativa establecida en tres niveles, el primero es el nivel logrado, indica que los estudiantes realizan de manera exitosa y espontanea dicho criterio, luego el nivel proceso, precisa que el infante muestra dificultad al realizarlo, a pesar de ello lo logra hacerlo y por último está el nivel inicio, indica que tiene dificultad para el logro de dicho criterio.

<u>Área Competencia</u>		Matemática Resuelve problemas de forma, movimiento y localización		
N°	Estudiantes	Evidencia		
		Criterio de evaluación		
		Logrado	Proceso	Inicio

VI. Cronograma del plan de actividades de aprendizaje

Nº	Actividad de Aprendizaje	Ítems	Fecha
1	Nos desplazamos jugando a la rayuela	Se desplaza hacia adelante Se desplaza hacia atrás Se ubica dentro de un cuadrado Se ubica fuera de un cuadrado Verbaliza el desplazamiento que realiza	04/10/23
2	“Aventuras Espaciales: Encima y Debajo”	Ubica objetos encima de la mesa Ubica objetos debajo de la mesa	05/10/23
3	Descubrimos el mundo “arriba/abajo”	Pasa la pelota por arriba de él o ella Pasa la pelota por debajo de él o ella	06/10/23
4	“Juego de los lados mágicos”	Reconoce en sí mismo su lado izquierdo Reconoce en sí mismo su lado derecho	11/10/23
5	“Jugando con Arriba y Abajo”	Pasa la pelota por arriba de él o ella Pasa la pelota por debajo de él o ella	18/10/23
6	Me ubico en el espacio: dentro-fuera	Se ubica dentro de un cuadrado Se ubica fuera de un cuadrado Coloca objetos dentro del círculo Coloca objetos fuera del círculo	19/10/23
7	Me ubico en el espacio jugando al “Rey Manda”	Ubica objetos encima de la mesa Ubica objetos debajo de la mesa Se coloca delante de su compañero Se coloca detrás de su compañero	20/10/23
8	“Saltamos en la carrera de sacos”	Se desplaza hacia adelante Verbaliza el desplazamiento que realiza	25/10/23
9	Nos desplazamos “Siguiendo el camino”	Se desplaza hacia adelante Se desplaza hacia atrás Sigue el camino trazado	26/10/23

10	Ubicamos objetos en el aula (encima-debajo)	Ubica objetos encima de la mesa Ubica objetos debajo de la mesa Verbaliza el desplazamiento que realiza	03/11/23
11	Nos orientamos en el espacio: Delante de- Detrás de- Hacia delante-Hacia atrás	Se desplaza hacia adelante Se desplaza hacia atrás Se coloca delante de su compañero Se coloca detrás de su compañero Verbaliza el desplazamiento que realiza	08/11/23
12	Jugamos siguiendo huellas	Reconoce en sí mismo su lado izquierdo Reconoce en sí mismo su lado derecho Verbaliza el desplazamiento que realiza	09/11/23
13	“Donde poner las cosas: dentro o fuera”	Coloca objetos dentro del círculo. Coloca objetos fuera del círculo	10/11/23
14	Jugamos a la búsqueda del tesoro	Ubica objetos encima de la mesa Ubica objetos debajo de la mesa Se desplaza hacia adelante Sigue el camino trazado Verbaliza el desplazamiento que realiza	15/11/23
15	“Aprendemos ubicando objetos: dentro y fuera”	Coloca objetos dentro del círculo. Coloca objetos fuera del círculo	16/11/23

Actividades de Aprendizaje

Actividad N° 1

I. Datos informativos:

Título: Nos desplazamos jugando a la rayuela

II. Propósito de Aprendizaje:

Área	Competencias Capacidades	Desempeño	Evidencia	Criterio de Evaluación
Matemática	<p>Resuelve problemas de forma, movimiento y localización</p> <ul style="list-style-type: none"> • Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. • Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. • Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio. 	<p>Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. Utiliza expresiones como “arriba”, “abajo”, “dentro”, “fuera”, “delante de”, “detrás de”, “encima”, “debajo”, “hacia adelante” y “hacia atrás”, que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.</p>	<p>Se desplaza y verbaliza diciendo el lugar en el que se ubica cuando salta la rayuela y expresa donde cae la piedra que tira al jugar la rayuela, utilizando expresiones como: “hacia adelante” “hacia atrás” “dentro” y “fuera”.</p>	<p>Se ubica a sí mismo en el espacio y organiza los movimientos que realiza en el juego de la rayuela para desplazarse y dice lo que hizo utiliza expresiones como: “hacia adelante”, “hacia atrás”, dentro y “fuera”.</p>

III. Descripción de la actividad de aprendizaje

Secuencia didáctica de la actividad de aprendizaje			
Momentos pedagógicos	Procesos didácticos	Tiempo	Materiales
Inicio	<p>Motivación: Se les motiva a los niños invitándolos a ver un video titulado “la rayuela” https://youtu.be/xpByh9hOUwY Conversamos a cerca del video ¿De qué se trató el cuento? ¿Qué le gustaba hacer a Manuela? Se escucha las manifestaciones de los niños y se apuntan en la pizarra o papelote.</p> <p>Saberes Previos: preguntamos a los niños ¿alguna vez as visto o jugado a la rayuela? ¿Qué crees que necesitamos para jugar? ¿Qué debemos hacer para no salirnos de los cuadros? ¿Cómo sabremos quién ganó? y ¿Quién perdió?</p>	10 minutos	Juegos Música

	<p>Propósito: Que los niños sean capaces de identificar el espacio en el que se ubica cuando realiza el juego de la rayuela y utiliza expresiones “hacia adelante”, “hacia atrás”, “dentro” y “fuera”.</p> <p>Problematización: Luego se problematiza lo siguiente: ¿Cómo vamos a hacer para saber quién será el ganador en cada juego que competiremos en la rayuela?, ¿Dónde debe caer la piedra cada vez que tiramos en la rayuela? ¿Qué debemos hacer para ser considerado el ganador del juego de la rayuela? Escuchamos sus respuestas y participaciones la anotamos en la pizarra.</p>		
<p>Desarrollo</p>	<p>Gestión y acompañamiento Comprensión del problema La docente pega el problema en la pizarra e invita a los niños a escuchar el problema que el día de hoy deben resolver en grupo.</p> <p>Todos deseamos jugar a la rayuela, pero para poder hacerlo debemos tener en cuenta que al tirar la piedra ésta debe caer en el lugar indicado ¿Dónde debe caer la piedra para que podamos iniciar nuestro juego?, ¿Hacia a dónde debemos ir después que la piedra cae en el lugar indicado?</p> <p>Se lee por dos oportunidades el problema y los invito a comprenderlo y explicarlo con sus propias palabras, en caso los niños no puedan comprender el problema, se realiza preguntas que los lleven a la comprensión y que ellos puedan decirlo según su vocabulario.</p> <p>Búsqueda de estrategias Los estudiantes proceden a proponer las estrategias para resolver el problema. Se escribe las propuestas y luego los invito a realizarlas en la rayuela Los niños tiran la piedra y dicen ¿dónde debe caer la piedra?, ¿Qué hacemos ahora que la piedra cayó en su lugar?, ¿Hacia dónde debemos saltar?, ¿En qué lugar deben estar nuestros pies para no perder nuestro turno para jugar a la rayuela? Al culminar cada juego, comentamos ¿cómo hemos jugado la rayuela?, ¿En qué lugar nunca debe caer mi piedra?</p> <p>Se acompaña a los estudiantes y los monitoreo, pregunto los criterios que están utilizando para saber ¿en qué lugar debe caer la piedra? Y ¿por qué? En caso realicen acciones erróneas, se realiza preguntas como ¿Qué criterio usas para identificar hacia dónde debes ir después de tirar la piedra?, ¿Crees que está bien como lo estás haciendo? ¿Por qué?</p> <p>Luego que todos los niños tienen la oportunidad de jugar en la rayuela, se les pregunta ¿Cómo resolvimos el problema?, ¿Cuáles fueron las respuestas al problema?</p> <p>Representación Se les invita a los estudiantes a representar gráficamente cómo resolvieron el problema en cada uno de los turnos que realizaron en la rayuela. Los participantes deben tener el cuidado de indicar ¿cómo llegaron a resolver el problema? Y usan expresiones de “dentro”, “fuera”, “hacia adelante” cuando explican el ¿cómo?</p> <p>Reflexión</p>	<p>30 minutos</p>	<p>Papelote Piedra Tiza Lápiz Ficha de trabajo.</p>

	<p>Se sienta a los niños en un círculo y se realiza las siguientes preguntas ¿Qué hemos realizado? ¿Cómo lo hemos realizado? ¿Qué te pareció fácil? Y ¿Qué encontraron difícil? Se escucha las respuestas de los niños y así se comparte las experiencias que vivieron sus compañeros</p> <p>Transferencia Se pregunta a los niños como podrían aplicar lo que aprendieron en otros juegos o actividades que realicen en el patio de recreo o en la casa.</p>		
Cierre	<p>Se concluye junto con los niños que el juego de la rayuela es muy importante porque su objetivo es activamente lúdico, más no competitivo. A su vez, se destaca por hacer que los niños estimulen sus extremidades, pongan a volar su imaginación y creatividad con este juego buena coordinación de movimientos. Fomentando su autoevaluación.</p> <p>Metacognición: ¿Te gustó la actividad que hemos realizado?, ¿Qué no te gustó de la actividad?, ¿Cómo lo hicimos?, ¿Para qué nos servirá?, ¿Tuviste alguna dificultad?</p> <p>Autoevaluación: ¿Participo en todo momento con mis ideas?, ¿Cumplí con el desarrollo de las actividades propuesta?, ¿Respete los acuerdos de convivencia?</p> <p>Coevaluación: ¿Trabajaron todos?, ¿Tuvieron alguna dificultad?, ¿Les gustó trabajar en equipo?</p> <p>Heteroevaluación: La docente aplica instrumento de evaluación</p>	5 minutos	Instrumento

Instrumento: Guía de observación estructurada

Competencia		Criterio de evaluación: Se ubica a sí mismo en el espacio y organiza los movimientos que realiza en el juego de la rayuela para desplazarse y dice lo que hizo utiliza expresiones como: “hacia adelante”, “hacia atrás”, dentro y “fuera”.			
Resuelve problemas de forma, movimiento y localización					
ESTUDIANTES		LOGRADO	PROCESO	INICIO	OBSERVACIONES
01	ALAMA			x	
02	AYALA			x	
03	BARRIA			x	
04	CALLE		x		
05	CANALES		x		
06	CHIROQUE			x	
07	CORDOVA			x	
08	CUIVIN			x	
09	CUIVIN			x	
10	JIMENEZ			x	
11	FARIAS		x		
12	MUÑOZ			x	
13	NEYRA	x			
14	PRECIADO			x	
15	RIVERA			x	
16	ROSAS			x	
17	RUIZ			x	
18	RUIZ	x			
19	SAAVEDRA		x		
20	SILVA		x		
21	VALVERDE		x		
22	VILCHEZ			x	
23	ZAVALA	x			

Actividad N° 2

I. Datos informativos:

Título: “Aventuras espaciales: Encima y Debajo”

II. Propósito de aprendizaje

Área	Competencias / Capacidades	Desempeño	Criterio de Evaluación	Evidencia
Matemática	<p>Resuelve problemas de forma, movimiento y localización</p> <ul style="list-style-type: none"> • Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. • Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. • Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio. 	<p><u>Se ubica a sí mismo</u> y ubica objetos <u>en el espacio en el que se encuentra</u>; a partir de ello, <u>organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. Utiliza expresiones como</u> “arriba”, “abajo”, “dentro”, “fuera”, “delante de”, “detrás de”, “encima”, “debajo”, “hacia adelante” y “hacia atrás”, que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.</p>	<p>Se ubica a sí mismo, organiza y selecciona objetos de su entorno escolar para ubicarlos utilizando las nociones espaciales encima debajo, en un espacio determinado</p>	<p>Los niños se ubican en el espacio para realizar la acción encima – debajo mientras manipulan material concreto.</p>

III. Descripción de la actividad de aprendizaje

Secuencia didáctica de la actividad de aprendizaje			
Momentos pedagógicos	Procesos didácticos	Tiempo	Materiales
Inicio	<p>Motivación Motivo a los niños a explorar su cuerpo, colocando las manos en diversos lugares, por ejemplo: colocan las manos encima de la cabeza, de los ojos, del pecho, etc. Luego pedimos que coloquen las manos debajo de la mesa, debajo de la silla, etc. Indico a los niños y niñas que observen el escritorio donde realizo mis actividades y pregunto:</p> <p>Saberes previos ¿Dónde están colocados tus pies? ¿tus manos? ¿Qué hay encima del escritorio? ¿y que hay debajo? Los niños responden las preguntas y las escribo en papelote o pizarra. Luego se procede a indicar el propósito que se trabajara el día de hoy:</p> <p>Propósito Que los niños y niñas aprenderán a identificar y reconocer la noción espacial encima – debajo a través de los objetos del entorno escolar.</p> <p>Problematización ¿Las expresiones “encima - debajo” significarán lo mismo? ¿Por qué?</p>	10 minutos	Silla Mesa Escritorio Etc.
Desarrollo	<p>Gestión y Acompañamiento Comprensión del problema Se presenta el problema en la pizarra o papelote y lo lee detenidamente:</p> <div style="border: 1px solid green; border-radius: 15px; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p>Los niños del aula luna le celebraron el cumpleaños de Sofia, por lo que hay una torta una torta encima de la mesa, para ello la docente indica que los regalos lo coloquen debajo de la mesa, pero Jorge no sabe dónde poner su regalo. ¿Dónde debe poner su regalo Jorge?</p> </div> <p>Les leo por dos oportunidades el problema y los invito a comprenderlo y explicarlo con sus propias palabras, en caso no puedan comprender el problema, realizo preguntas que los lleven a la comprensión y que ellos puedan decirlo con su vocabulario. Les pregunto ¿De qué trata el problema? ¿Qué nos pide el problema?? ¿Dónde indico la docente que deben colocar los regalos? ¿Dónde será encima de la mesa? ¿Dónde es debajo de la mesa Propiciamos que elaboren sus propias estrategias mediante las siguientes preguntas: ¿cómo vamos a resolver la situación?; ¿podríamos realizar una simulación?, ¿de qué manera?; ¿qué materiales del aula debemos usar? Utilizamos una mesa del aula para representar la situación.</p>	30 minutos	Papelote del problema Mesa Objetos del aula Ficha de trabajo. Colores. Lápiz.

	<p>Se entrega a los estudiantes los materiales correspondientes y pedimos que los ubiquen verbalizando sus acciones según lo señalado por la maestra, posteriormente, indicamos que observen el papelote, verbalicen las acciones con los objetos mal ubicados y expliquen por qué se produce el error en cada caso</p> <p>Formulamos la siguiente pregunta; ¿el simular la situación nos ayudó a organizar correctamente los objetos para ayudar a Jorge?</p> <p>Se invita a los estudiantes a realizar el recuento de las acciones que realizaron para llegar al resultado.</p> <p>Los participantes deben tener el cuidado de indicar ¿cómo llegaron a resolver el problema? Y usan expresiones de “encima” “debajo” cuando explican el ¿cómo? proporcionamos información complementaria y se concluye que para indicar la posición de un objeto “encima - debajo es necesario tener un referente o una guía a fin de orientarnos.</p>		
Cierre	<p>En asamblea se concluye que es importante conocer las nociones espaciales que nos ayudan a orientar donde están los objetos o las personas y se pregunta: ¿Qué hicimos hoy?, ¿Cómo se sintieron?, ¿Qué es lo que más les gusto trabajar? ¿Por qué?</p> <p>Autoevaluación: ¿Qué aprendiste? ¿Tuviste alguna dificultad al realizar la actividad? ¿Cómo superaste esa dificultad?</p> <p>Coevaluación: Los niños evalúan la participación de sus compañeros: ¿Trabajaron todos? ¿estuvieron todos atentos? ¿comunicaremos lo aprendido en casa?</p> <p>Heteroevaluación: La docente aplica instrumento de evaluación</p>	5 minutos	Instrumento

Instrumento: Guía de observación estructurada

Competencia: Resuelve problemas de forma, movimiento y localización		Criterio de evaluación: Se ubica a sí mismo, organiza y selecciona objetos de su entorno escolar para ubicarlos utilizando las nociones espaciales “encima” “debajo”, en un espacio determinado			
ESTUDIANTES		LOGRADO	PROCESO	INICIO	OBSERVACIONES
01	ALAMA			x	
02	AYALA			x	
03	BARRIA		x		
04	CALLE		x		
05	CANALES	x		x	
06	CHIROQUE			x	
07	CORDOVA			x	
08	CUIVIN			x	
09	CUIVIN			x	
10	JIMENEZ		x		
11	FARIAS		x		
12	MUÑOZ			x	
13	NEYRA		x		
14	PRECIADO			x	
15	RIVERA			x	
16	ROSAS		x		
17	RUIZ	x			
18	RUIZ			x	
19	SAAVEDRA			x	
20	SILVA		x		
21	VALVERDE			x	
22	VILCHEZ		x		
23	ZAVALA			x	

Actividad N° 03

I. Datos informativos:

Título: Descubrimos el mundo “arriba/abajo”


II. Propósito de Aprendizaje:

Área	Competencias/ Capacidades	Desempeño	Criterio de Evaluación	Evidencia
Matemática	<p>Resuelve problemas de forma, movimiento y localización</p> <ul style="list-style-type: none"> • Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. • Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. • Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio. 	<p>Se ubica a sí mismo y ubica objetos <u>en el espacio</u> en el que se <u>encuentra</u>; a partir de ello, <u>organiza sus movimientos</u> y <u>acciones para desplazarse</u>. Utiliza <u>expresiones</u> como “arriba”, “abajo”, “dentro”, “fuera”, “delante de”, “detrás de”, “encima”, “debajo”, “hacia adelante” y “hacia atrás”, que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.</p>	<p>Se ubica a sí mismo en el espacio, organizando sus movimientos para desplazarse, expresando las nociones de arriba-abajo a través del juego y con su propio cuerpo</p>	<p>Se ubica así mismo en el entorno para desplazarse utilizando las expresiones de: arriba-abajo.</p>

III. Descripción de la actividad

Descripción de la actividad			
Momentos	Procesos didácticos	Tiempo	Materiales
Inicio	<p>Motivación</p> <p>se indica que se siente en asamblea para dialogar sobre la actividad que vamos a realizar el día de hoy, donde trabajaremos las nociones espaciales: “Arriba” “Abajo” de esta manera establecemos las normas y acuerdos para realizar la actividad del juego de hoy: “Descubrimos el mundo “arriba/abajo”</p> <p>De esta manera se motiva a los niños presentando la siguiente poesía:</p> <div style="border: 1px solid green; padding: 10px; text-align: center; margin: 10px auto; width: fit-content;"> <p>Arriba esta la luna</p> <p>Arriba está el sol</p> <p>Abajo están las flores junto al caracol</p> </div>	10 minutos	<p>Poesía</p> <p>Imagen</p> <p>papelote</p> <p>plumones</p>

	<p>Luego que los niños han observado responderán las siguientes preguntas: Saberes previos ¿Quién está arriba? ¿Quién esta abajo? ¿Qué otras cosas se encuentran arriba y abajo? Propósito: Que los niños y niñas se orienten en el espacio y reconozcan las nociones arriba-abajo a través del juego y con su propio cuerpo. Problematización Se les informa a los niños que el día de hoy van a hacer capaces de reconocer e identificar las nociones de arriba-abajo mediante un juego, pero para ello es necesario averiguar sobre estas nociones, de esta manera se les plantea la siguiente situación</p>		
Desarrollo	<p>Gestión y Acompañamiento Se muestra una imagen en la pizarra e invita a los niños a observar detenidamente y se realiza las siguientes preguntas:</p> <div data-bbox="584 864 791 1021" data-label="Image"> </div> <p>¿Qué observan? ¿Quién está arriba? ¿Quién esta abajo? Los niños y niñas responden, de esta manera, se explica que se ha pegado la imagen para conocer y saber la noción arriba-abajo, pero para ello necesitamos saber dónde es arriba y abajo, preguntando ¿Qué podemos hacer para saber dónde es arriba y abajo? ¿Cómo podemos descubrirlo? Los niños y niñas expresan a su manera lo que han comprendido acerca del problema y brindan algunas estrategias para realizar la actividad Luego de dialogar los niños quizás dirán hay que salir al patio y se colocaran conforme estuvieron ubicados los personajes del problema que pudieron observar para identificar quien está arriba y abajo, además, les presento una caja que contiene pelotas plásticas la cual les pregunto ¿podemos representar con este objeto la noción arriba-abajo? Escucho sus respuestas y los niños proponen salir al patio para realizar el <u>juego motor y sensoria donde se movilizarán</u> según la noción arriba- abajo, Se indica a los niños a formas dos filas uno tras uno para mostrarle las pelotas plásticas, los niños brindan ideas como pasarse la pelota arriba de él o ella, así sucesivamente, luego se ponen de pie para brindar ideas como se puede pasar trabajar la noción abajo, entonces los niños pasan la pelota por abajo de él o ella. De esta manera se termina el juego y los niños realizan movimientos libremente utilizando las expresiones trabajadas. Se entrega una hoja a cada niño para que grafique las nociones que se trabajó el día de hoy luego expongan lo que realizo.</p>	30 minutos	Imagen Pelotas plásticas Hojas para que grafiquen

	<p>Se pregunta a los estudiantes ¿Cómo han podido ubicar las nociones arriba – abajo? ¿Qué significa arriba? ¿Qué significa abajo? Y luego se explica con el siguiente ejemplo: Grafican las flechas de arriba y abajo:</p> <div style="text-align: center;">  <p>Arriba Abajo</p> </div> <p>Se comenta a los niños que a través del juego “jugando con mis amigos arriba-abajo” se pudo ejercitar y realizar movimientos según las consignas dadas, además, hemos ejercitado nuestro cuerpo al desplazarnos empleando los juegos motores y sensoriales. Planteamos situaciones problemáticas para ver su reacción y como los niños resuelven lo aprendido.</p>		
Cierre	<p>Metacognición ¿Qué hicimos hoy? ¿Cómo lo hicieron? ¿Para qué lo hicieron? ¿Qué fue lo que más les gustó?</p>	5 minutos	Diálogo
Evaluación	<p>Autoevaluación: ¿Qué aprendiste? ¿Tuviste alguna dificultad al realizar la actividad? ¿Cómo superaste esa dificultad?</p> <p>Coevaluación: Los niños evalúan la participación de sus compañeros: ¿Trabajaron todos? ¿estuvieron todos atentos? ¿comunicaremos lo aprendido en casa?</p> <p>Heteroevaluación: Guía de observación estructurada.</p>		

Instrumento: Guía de observación estructurada

Competencia		Criterio de evaluación: Se ubica a sí mismo en el espacio, organizando sus movimientos para desplazarse, expresando las nociones de arriba-abajo a través del juego y con su propio cuerpo			
Resuelve problemas de forma, movimiento y localización					
ESTUDIANTES		LOGRADO	PROCESO	INICIO	OBSERVACIONES
01	ALAMA		x		
02	AYALA		x		
03	BARRIA			x	
04	CALLE		x		
05	CANALES		x		
06	CHIROQUE	x			
07	CORDOVA			x	
08	CUVIN			x	
09	CUVIN			x	
10	JIMENEZ			x	
11	FARIAS		x		
12	MUÑOZ		x		
13	NEYRA		x		
14	PRECIADO		x		
15	RIVERA	x			
16	ROSAS			x	
17	RUIZ			x	
18	RUIZ		x	x	
19	SAAVEDRA		x		
20	SILVA		x		
21	VALVERDE			x	
22	VILCHEZ		x		
23	ZAVALA			x	

Actividad N°04

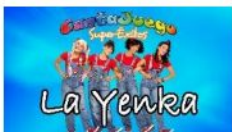
I. Datos informativos:

Título: “Juego de los lados mágicos”

II. Propósito de aprendizaje

Área	Competencias / Capacidades	Desempeño	Criterio de Evaluación	Evidencia
Matemática	<p>Resuelve problemas de forma, movimiento y localización</p> <ul style="list-style-type: none"> • Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. • Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. • Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio. 	<p>Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse.</p> <p>Utiliza expresiones como “arriba”, “abajo”, “dentro”, “fuera”, “delante de”, “detrás de”, “encima”, “debajo”, “hacia adelante” y “hacia atrás”, izquierda – derecha que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.</p>	<p>Se ubica a sí mismo en el espacio en el que se encuentra y organiza sus movimientos y acciones para desplazarse durante la actividad, y establece relaciones espaciales izquierda - derecha.</p>	<p>Los estudiantes se desplazan correctamente sobre el espacio, organizan sus movimientos y usan expresiones de izquierda – derecha, para describir la ubicación de su cuerpo o de los objetos.</p>

III. Descripción de la actividad

Momentos	Procesos didácticos	Tiempo	Materiales
Inicio	<p>Motivación</p> <p>Se les invita a los niños que se pongan de pie porque realizaran el baile llamado: “la yenka” lo cual lo bailaran y moverán el cuerpo como indica la canción. Al finalizar se les realiza las siguientes preguntas:</p> <p>https://youtu.be/0kNPetjMTCQ?si=-N3Q8urJcpAf4Oks</p>  <p>Saberes previos ¿Qué hemos realizado? ¿A quiénes se les invita a bailar? ¿Cómo era lo que tenías que realizar? ¿hacia dónde se iban? ¿Cómo te has sentido? ¿De qué creen que trabajaremos el día de hoy? Se escucha las respuestas de los niños y se anotan en la pizarra o papelote luego de ello se da a conocer el propósito del día</p> <p>Propósito: Que los niños identifiquen y diferencien los lados de su cuerpo comprendiendo nociones espaciales (izquierda y derecha) a través de actividades y movimientos, desarrollando su orientación espacial de manera divertida y significativa.</p> <p>Problematización ¿Cómo podemos saber si algo está a la derecha o ala izquierda de nuestro cuerpo y movernos en la dirección correcta Todas las respuestas de los niños las escribo en papelote o la pizarra.</p>	10 minutos	Canción Papelote plumones
Desarrollo	<p>Gestión y Acompañamiento</p> <p>Se presenta el siguiente caso: “El duende mágico escondió sus tesoros en el salón. Algunos están a la izquierda, otros a la derecha, y otros adelante o atrás. Para encontrar todos los tesoros, debemos movernos usando el lado correcto de nuestro cuerpo. ¿Podrás encontrar los tesoros siguiendo las direcciones correctas?”</p> <p>Les leo por dos oportunidades el problema y los invito a comprenderlo y explicarlo con sus propias palabras.</p> <p>En caso los niños no puedan comprender el problema, realizo preguntas que los lleven a la comprensión y que ellos puedan decirlo según su vocabulario</p> <p>Los niños van a proponer formas de resolver la situación problemática como algunos dirán, por ejemplo: “Voy a tocar con mi mano derecha el tesoro que está a la derecha.”, “Camino hacia la derecha para llegar al objeto.”, “Voy a copiar lo que hace la maestra.” Son algunos ejemplos de lo que pueden contestar los niños para resolver el problema.</p> <p>De esta manera para la representación vivencial los niños comienzan explorando los lados de su cuerpo y las direcciones en el espacio a</p>	30 minutos	Problema Títere Objetos Mapas Pistas Ficha de aplicación

	<p>través de movimientos corporales, jugando a ser exploradores que buscan los tesoros escondidos por el duende mágico. Realizan movimientos como girar, dar pasos, saltar y levantar la mano o el pie correspondiente a la izquierda o a la derecha, siguiendo las indicaciones del docente y las flechas o marcas en el piso. Posteriormente, pasan a la representación concreta, utilizando objetos como juguetes, pelotas o tarjetas que simulan los tesoros del duende. Los niños deben ubicar los objetos en las posiciones correctas o recogerlos siguiendo las indicaciones espaciales, reforzando la comprensión de izquierda, derecha, adelante y atrás etc. mientras resuelven activamente la situación problemática. Acompañando y monitoreando en cada movimiento que realizan preguntado ¿Qué criterio usas para identificar hacia dónde debes ir? Y reforzando las nociones que están trabajando, para finalmente pedirle a los niños que grafiquen lo realizado para resolver la situación problemática y exponer con sus propias palabras el como lo hicieron.</p> <p>Luego se realiza las siguientes preguntas: ¿Cómo supiste hacia qué lado moverte para encontrar los tesoros? ¿Qué parte de tu cuerpo usaste para llegar a la derecha o a la izquierda? ¿Qué pasaría si te movieras en el lado incorrecto? ¿Qué dificultades tuviste?</p> <p>Los niños pueden contar en voz alta lo que hicieron, cómo lograron encontrar los tesoros y qué lado de su cuerpo usaron y la docente refuerza las respuestas correctas y aclara confusiones en caso sea necesario.</p> <p>Se les indica a los niños que el objetivo de trabajar la lateralidad es importante porque nos ayuda a orientarnos y encontrar objetos en el espacio.</p> <p>Planteamos situaciones problemáticas para ver su reacción y como los niños resuelven lo aprendido.</p>		
Cierre	<p>Metacognición ¿Qué hicimos hoy? ¿Cómo lo hicieron? ¿Para qué lo hicieron? ¿Qué fue lo que más les gustó?</p>	10 minutos	Diálogo
Evaluación	<p>Autoevaluación: ¿Qué aprendiste? ¿Tuviste alguna dificultad al realizar la actividad? ¿Cómo superaste esa dificultad?</p> <p>Coevaluación: Los niños evalúan la participación de sus compañeros: ¿Trabajaron todos? ¿estuvieron todos atentos? ¿comunicaremos lo aprendido en casa?</p> <p>Heteroevaluación: Guía de observación estructurada.</p>		

Instrumento: Guía de observación estructurada

Competencia "Resuelve problemas de forma de movimiento y localización"		Criterio de evaluación: Que los niños identifiquen y diferencien los lados de su cuerpo comprendiendo nociones espaciales (izquierda y derecha) a través de actividades y movimientos, desarrollando su orientación espacial de manera divertida y significativa.			
ESTUDIANTES		LOGRADO	PROCESO	INICIO	OBSERVACIONES
01	ALAMA			x	
02	AYALA		x		
03	BARRIA			x	
04	CALLE	x			
05	CANALES		x		
06	CHIROQUE		x		
07	CORDOVA			x	
08	CUIVIN		x		
09	CUIVIN		x		
10	JIMENEZ		x		
11	FARIAS		x		
12	MUÑOZ			x	
13	NEYRA		x		
14	PRECIADO	x			
15	RIVERA			x	
16	ROSAS		x		
17	RUIZ	x			
18	RUIZ		x		
19	SAAVEDRA		x		
20	SILVA	x			
21	VALVERDE		x		
22	VILCHEZ		x		
23	ZAVALA		x		

Actividad N° 05

I. Datos informativos:

Título: Jugando con Arriba y Abajo”

II. Propósitos de aprendizaje:

Área	Competencias / Capacidades	Desempeño	Criterio de Evaluación	Evidencia
Matemática	<p>Resuelve problemas de forma, movimiento y localización</p> <ul style="list-style-type: none"> • Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. • Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. • Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio. 	<p><u>Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. Utiliza expresiones como “arriba”, “abajo”, “dentro”, “fuera”, “delante de”, “detrás de”, “encima”, “debajo”, “hacia adelante” y “hacia atrás”, que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.</u></p>	<p>Se ubica en el espacio y utiliza su cuerpo para realizar la acción de arriba – abajo y material concreto. Relaciona su cuerpo con los objetos que se encuentran alrededor.</p>	<p>Los niños se ubican en el espacio para realizar la acción arriba – abajo mientras manipulan material concreto.</p>

III. Descripción de la actividad

Secuencia didáctica de la actividad de aprendizaje			
Momentos pedagógicos	Procesos didácticos	Tiempo	Materiales
Inicio	<p>Motivación Se forma a los niños en asamblea se les comenta que se ponga en media luna para que bailen la canción: “El baile del gorila” https://youtu.be/0jyjUMHbtMA?si=QU1ruKj-lc7TL5ic Luego se les realiza las siguientes preguntas</p> <p>Saberes previos ¿De qué trató la canción? ¿Qué dice la canción? ¿Dónde ponemos las manos? ¿Qué objetos observan que se encuentran arriba y abajo? ¿Qué crees que trabajaremos el día de hoy?</p>	10 minutos	Música Papelote Plumones

	<p>Los niños responden las preguntas y las escribo en papelote o pizarra. Luego se procede a indicar el propósito que se trabajara el día de hoy:</p> <p>Propósito Que los niños conozcan la noción de arriba - abajo a través de la manipulación de objetos concretos y lo puedan representar</p> <p>Problematización ¿Qué pasaría si no podríamos ubicarnos?</p>		
<p>Desarrollo</p>	<p>Gestión y Acompañamiento Comprensión del problema Felipe tiene un globo lleno de aire y está jugando en el salón. De repente, el globo se le escapa y comienza a flotar. Ahora el globo está arriba, cerca del techo, y Felipe no sabe cómo alcanzarlo. Se pregunta ¿De qué trata el problema? ¿Qué hace Felipe? ¿Qué puede hacer Felipe para alcanzarlo? ¿Cuándo se dice que un objeto esta “abajo” o “arriba”? dialogamos sus respuestas</p> <p>Esta situación permite que los niños propongan diferentes formas de actuar: estirarse para alcanzar el globo que está arriba o esperar que baje, para ello, preguntarles: ¿Qué pueden hacer para saber dónde está el globo de Felipe ahora? ¿Cómo vamos a resolver la situación? ¿podríamos realizar una simulación? ¿de qué manera?</p> <p>Para representar se pide a los niños primero utilizar su cuerpo, por ejemplo: imiten la acción de estirarse y agacharse según la posición del globo o tocarse la cabeza, los pies, Etc. Luego se les entrega globos reales a los niños de cada grupo y se les piden que formen dos filas que cada niño se coloque uno tras otro y se explica que jugaran a pasar el globo según la consigna que se dé, por ejemplo: el primero de la fila pasa el globo por arriba de él o ella. Luego regresan el globo por debajo de él o ella y así sucesivamente haciendo uso de las nociones a trabajar, se monitorea cada proceso de actividad preguntando que criterio están realizando para resolver el problema, aprovechando los objetos que se encuentran en el aula se realiza preguntas referentes a las nociones que están trabajando y saber si los niños lo están identificando como por ejemplo ¿Dónde está el cartel de bienvenida? El niño quizás responde: en la puerta ¿en qué posición esta arriba o abajo? y para finalizar se les entrega una hoja para que grafiquen lo que han realizado, y exponerlo con sus propias palabras usando expresiones de “arriba”, “abajo” cuando explican el ¿cómo?</p> <p>Para reforzar se pide que mencionen otros ejemplos en los que logren diferenciar las nociones arriba, abajo.</p> <p>Se reflexiona preguntando: ¿Qué materiales utilizaron para representar la situación? ¿les fue fácil o difícil diferenciar estas nociones arriba y abajo?</p> <p>Se escucha las respuestas de los niños y se dialogó activamente para saber lo que han comprendido sobre el tema y explicar lo que se concluyó sobre impartir estas nociones.</p>	<p>30 minutos</p>	<p>Problema Globos imágenes. hoja de trabajo. Colores. Lápiz.</p>

<p>Cierre</p>	<p>En asamblea se concluye que es importante conocer las nociones espaciales que nos ayudan a orientar donde están los objetos o las personas y se pregunta: ¿Qué hicimos hoy?, ¿Cómo se sintieron?, ¿Qué es lo que más les gusto trabajar? ¿Por qué?</p> <p>Autoevaluación: ¿Qué aprendiste? ¿Tuviste alguna dificultad al realizar la actividad? ¿Cómo superaste esa dificultad?</p> <p>Coevaluación: Los niños evalúan la participación de sus compañeros: ¿Trabajaron todos? ¿estuvieron todos atentos? ¿comunicaremos lo aprendido en casa?</p> <p>Heteroevaluación: La docente aplica instrumento de evaluación</p>	<p>10 minutos</p>	<p>Instrumento</p>
----------------------	--	--------------------------	--------------------

Instrumento: Guía de observación estructurada

Competencia: Resuelve problemas de forma, movimiento y localización		Criterio de evaluación: Se ubica en el espacio y utiliza su cuerpo para realizar la acción de arriba – abajo y material concreto. Relaciona su cuerpo con los objetos que se encuentran alrededor.			
ESTUDIANTES		LOGRADO	PROCESO	INICIO	OBSERVACIONES
01	ALAMA		x		
02	AYALA		x		
03	BARRIA		x		
04	CALLE		x		
05	CANALES	x			
06	CHIROQUE	x			
07	CORDOVA		x		
08	CUIVIN	x			
09	CUIVIN		x		
10	JIMENEZ		x		
11	FARIAS	x			
12	MUÑOZ		x		
13	NEYRA	x			
14	PRECIADO		x		
15	RIVERA	x			
16	ROSAS	x			
17	RUIZ	x			
18	RUIZ		x		
19	SAAVEDRA		x		
20	SILVA			x	
21	VALVERDE			x	
22	VILCHEZ		x		
23	ZAVALA	x			

ACTIVIDAD N° 06

I. Datos informativos

Título: Me ubico en el espacio: dentro-fuera

II. Propósito de Aprendizaje:

Área	Competencias/ Capacidades	Desempeño	Criterio de Evaluación	Evidencia
Matemática	<p>“RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN”</p> <ul style="list-style-type: none"> • Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. • Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. • Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio. 	<p><u>Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. Utiliza expresiones como “arriba”, “abajo”, “dentro”, “fuera”, “delante de”, “detrás de”, “encima”, “debajo”, “hacia adelante” y “hacia atrás”, que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.</u></p>	<p>Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio que se encuentra, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. Utiliza expresiones como “dentro”, “fuera” y las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno</p>	<p>Cumple la consigna de ubicarse y colocar objetos usando las expresiones “dentro” “fuera”</p>

III. Descripción de la actividad

Secuencia didáctica de la actividad de aprendizaje			
Momentos pedagógicos	Procesos didácticos	Tiempo	Materiales
Inicio	<p>Motivación: Se indica a los niños que el día de hoy van a realizar el <u>juego motor</u> llamado: “ahí viene el lobo” para ello la docente colocara ula ula en el salón o patio y se procederá a explicar que mientras se está entonando la música los niños se desplazaran por alrededor, luego que la música pare la docente dirá las consignas, por ejemplo: cuando grite “el lobo vino” decimos 3 o 4 niños se metan <u>dentro</u> del ula ula, cuando grite “el lobo se fue” los niños estarán <u>fuera</u> del ula ula, y así sucesivamente donde debemos de tener en cuenta que deben participar todos los niños por ello se repitira la actividad las veces necesarias. Al finalizar el juego se les realiza las siguientes preguntas: ¿De qué se trató el juego? ¿Qué teníamos que hacer cuando el lobo vino? ¿y cuando se fue?</p>	10 minutos	Juego Ula ula

	<p>Saberes previos Luego preguntamos, ¿Qué objetos o personas observamos que se encuentran dentro y fuera del aula? ¿Cómo nos damos cuenta de que una persona u objeto está dentro o fuera? ¿En qué otras situaciones utilizamos dentro - fuera? ¿Qué tema crees que trabajaremos el día de hoy? Se escucha las respuestas de los niños y se apunta en la pizarra o papelote, luego se da a conocer el propósito de la clase del día hoy: Propósito: Que los niños sean capaces de identificar el espacio en el que se ubica y comprender las nociones espaciales de “dentro” y “fuera”. Problematización ¿Cómo podríamos saber que son las expresiones “dentro” y “fuera”</p>		
<p>Desarrollo</p>	<p>Gestión y Acompañamiento Comprensión del problema La docente con ayuda del títere Felipe presenta la siguiente situación:</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p>Felipe tiene muchos juguetes regados en el piso y la mamá le dice: Felipe guarda los juguetes de color verde <u>dentro</u> de la caja del mismo color y los juguetes de color amarillo déjalos <u>fuera</u> de la caja de color amarillo, pero pepito está muy triste porque no sabe cómo colocar los juguetes donde corresponde, se pregunta a los niños ¿Cómo podemos ayudar a Felipe a cumplir con lo que la mama le pide?</p> </div> <p>Se ayuda a la comprensión del problema preguntando: ¿de quién habla el problema? ¿Qué quiere hacer Felipe? ¿Qué nos pide el problema? ¿podemos ayudar a Felipe? Se escucha las respuestas de los niños y se anotan en la pizarra o papelote Búsqueda de estrategias Para resolver el problema con la orientación de la docente y a través de las preguntas dadas se vuelve a preguntar ¿Qué haremos para saber cómo Felipe debe colocar los objetos donde corresponde? Entonces se propone las estrategias de formar un grupo y a continuación se coloca un círculo grande donde los niños seguirán las consignas: por ejemplo: todos los niños dentro del círculo y las niñas fuera o 5 niños dentro y el resto fuera o viceversa, al igual que lo podemos representar con material concreto para ello, cada niño escogerá un objeto verde o amarillo que encuentren en su alrededor para así formar los grupos A(verde) y B(amarillo). La docente indica a los niños que los objetos que escogieron son para el desarrollo del problema de Felipe a continuación, la maestra da las indicaciones a realizar durante la actividad: Los niños y niñas del grupo A (verde) deberán colocar los objetos de color verde dentro de la caja. Los niños y niñas del grupo B (amarillo) deberán colocar los objetos fuera de la caja. Después de haber acompañado a los niños y monitoreado durante la actividad voy preguntando los criterios que están utilizando para saber ¿en qué lugar deben colocar cada objeto? y ¿Por qué? En caso realicen acciones erróneas, les realizo preguntas como ¿Qué criterio usas para saber dónde debes colocar el objeto?, explicamos el uso de cada noción</p>	<p>30 minutos</p>	<p>Problema Tiza Objetos Ficha de trabajo</p>

	<p>dentro. Son los objetos que van en la parte interior y Fuera los que van en la parte exterior, aprovechando que están utilizando material concreto, luego que todos niños tienen la oportunidad de realizar la actividad les pregunto ¿Cómo resolvimos el problema?</p> <p>Representación</p> <p>La maestra entrega un papelote a cada grupo, donde dibujaran la actividad que acaban de realizar y luego exponer el trabajo para enfatizando a que los niños representen gráficamente como resolvieron el problema y que noción hemos trabajado.</p> <p>Se hace un recuento de lo trabajado, haciendo las siguientes preguntas: ¿Qué hemos hecho? ¿Cómo ayudamos a Felipe? ¿Qué dificultades tuviste?</p> <p>La maestra hace las siguientes preguntas. ¿Qué objetos tenemos dentro de la casa? ¿Qué objetos observamos fuera de la casa?</p>		
<p>Cierre</p>	<p>En asamblea se concluye que es importante conocer las nociones espaciales “dentro” y “fuera” que nos ayudan a orientar donde están los objetos o las personas y se pregunta: ¿Qué hicimos hoy? ¿Cómo clasificaron los animales? ¿Cómo se sintieron? ¿Qué es lo que más les gusto trabajar? ¿Por qué?</p> <p>Autoevaluación: ¿Qué aprendiste? ¿Tuviste alguna dificultad al realizar la actividad? ¿Cómo superaste esa dificultad?</p> <p>Coevaluación: Los niños evalúan la participación de sus compañeros: ¿Trabajaron todos? ¿estuvieron todos atentos? ¿comunicaremos lo aprendido en casa?</p> <p>Heteroevaluación: La docente aplica instrumento de evaluación</p>	<p>5 minutos</p>	<p>Evalua ción</p>

Instrumento: Guía de observación estructurada

Competencia		Criterio de evaluación: Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio que se encuentra, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. Utiliza expresiones como “dentro”, “fuera” y las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.			
Resuelve problemas de forma, movimiento y localización					
ESTUDIANTES		LOGRADO	PROCESO	INICIO	OBSERVACIONES
01	ALAMA		x		
02	AYALA		x		
03	BARRIA		x		
04	CALLE		x		
05	CANALES		x		
06	CHIROQUE	x			
07	CORDOVA	x			
08	CUVIN		x		
09	CUVIN	x			
10	JIMENEZ	x			
11	FARIAS	x			
12	MUÑOZ		x		
13	NEYRA		x		
14	PRECIADO		x		
15	RIVERA	x			
16	ROSAS		x		
17	RUIZ	x			
18	RUIZ	x			
19	SAAVEDRA	x			
20	SILVA	x			
21	VALVERDE		x		
22	VILCHEZ		x		
23	ZAVALA		x		

Actividad N° 07

I. Datos informativos:

Título: Me ubico en el espacio jugando al “Rey Manda”

II. Propósitos de aprendizaje

Área	Competencias / Capacidades	Desempeño	Criterio de Evaluación	Evidencia
Matemática	<p>“Resuelve problemas de forma, movimiento y localización”</p> <ul style="list-style-type: none"> • Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. • Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. • Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio. 	<p>Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. Utiliza expresiones como “arriba”, “abajo”, “dentro”, “fuera”, “delante de”, “detrás de”, “encima”, “debajo”, “hacia adelante” y “hacia atrás”, que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.</p>	<p>Se ubica así mismo y ubica objetos del entorno para desplazarse utilizando las expresiones de: “dentro” “fuera” “delante” “detrás”, “encima” “debajo”</p>	<p>Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio según la consigna que se indica en el juego motor el rey manda utilizando las expresiones de: “dentro” “fuera” “delante” “detrás”, “encima” “debajo”</p>

III. Descripción de la actividad

Descripción de la actividad			
Momentos	Procesos didácticos	Tiempo	Materiales
Inicio	<p>Motivación Se motiva a los niños enseñando una caja sorpresa que contiene: capa, corona, barita luego se indica que se sienta en asamblea para dialogar sobre la actividad que vamos a realizar el día de hoy, donde trabajaremos las nociones espaciales: “dentro” “fuera” “delante” “detrás”, “encima” “debajo”, establecemos las normas y acuerdos para realizar la actividad del juego de hoy: “el rey manda” Se les pregunta a los niños: ¿Por qué creen que he traído los materiales el día de hoy? Luego que los niños han observado responderán las siguientes preguntas:</p> <p>Saberes previos</p>	10 minutos	Caja Capa Corona Barita

	<p>¿Qué sabemos del juego el rey manda? ¿alguna vez lo han jugado? ¿Cómo lo jugaron? ¿Qué se necesitará para jugarlo? Propósito: Que los niños realicen el juego el rey manda utilizando las expresiones “dentro” “fuera” “delante” “detrás”, “encima” “debajo” Problematización El día de hoy los niños del aula estrella realizarán el juego el rey manda, pero para poder realizarlo necesitamos saber cómo se juega ¿Cómo podemos organizarnos para realizar el juego?</p>		
<p>Desarrollo</p>	<p>Gestión y Acompañamiento Comprensión del problema Se muestra el problema en la pizarra e invita a los niños a escuchar el problema en caso ser necesario dos veces para luego responder:</p> <ul style="list-style-type: none"> • El día de hoy los niños del aula estrella realizarán el juego el rey manda, pero para poder realizarlo necesitamos saber cómo se juega ¿Cómo podemos organizarnos para realizar el juego? <p>¿Qué vamos a realizar? ¿cómo creen que lo podremos resolver? Con las preguntas motivaré la comprensión del problema y los niños lograrán decir con sus propias palabras el problema planteado, Búsqueda de estrategias Se deja que los niños expresen sus ideas dando la solución a la situación planteada. Escribo las propuestas y luego los invito a realizarlas. Representación (de lo concreto a lo simbólico) Los niños proponen salir al patio para realizar el <u>juego motor donde se movilizarán</u> según la consigna dada, luego se escoge a un niño quien será el rey, se coloca la corona, la capa y se entrega la barita, la cual los demás niños se formar en filas horizontales según la cantidad de niños que asistieron, para ello se indica que tendrán que obedecer las órdenes del rey, por ejemplo: el rey manda que los niños se coloquen encima de la silla, debajo de la mesa, el rey manda que las niñas se coloquen delante de su compañero y así sucesivamente con el objetivo de mencionar las expresiones: “dentro” “fuera” “delante” “detrás”, “encima” “debajo”. Luego se formarán grupos y se les muestra una caja con distintos objetos donde trabajarán algunas nociones espaciales se les pregunta ¿con que objetos podemos representar lo que hemos realizado? Dejan sus representaciones sobre sus mesas y organizamos con ellos una pequeña exhibición. Solicitamos que verbalicen lo realizado Representan mediante dibujos la solución de la situación. Formalización y Reflexión Plantea preguntas que los orienten a consolidar sus aprendizajes: ¿qué hicimos para conocer las nociones “dentro” “fuera” “delante” “detrás”, “encima” “debajo”? ¿Lograron identificar las nociones? ¿Cómo lo solucionaron? Se comenta a los niños que a través del juego el rey manda se pudo ejercitar y realizar movimientos según las consignas dadas, además,</p>	<p>30 minutos</p>	<p>Papelote plumones Objetos del juego Ficha de aplicación</p>

	<p>hemos ejercitado nuestro cuerpo al desplazarnos empleando los juegos motores.</p> <p>Planteamos situaciones problemáticas para ver su reacción y como los niños resuelven lo aprendido.</p>		
Cierre	<p>Metacognición</p> <p>¿Qué hicimos hoy? ¿Cómo lo hicieron? ¿Para qué lo hicieron? ¿Qué fue lo que más les gustó?</p>	10 minutos	Evaluación
Evaluación	<p>Autoevaluación:</p> <p>¿Qué aprendiste? ¿Tuviste alguna dificultad al realizar la actividad? ¿Cómo superaste esa dificultad?</p> <p>Coevaluación:</p> <p>Los niños evalúan la participación de sus compañeros:</p> <p>¿Trabajaron todos? ¿estuvieron todos atentos? ¿comunicaremos lo aprendido en casa?</p> <p>Heteroevaluación:</p> <p>Guía de observación estructurada.</p>		

Instrumento: Guía de observación estructurada

Competencia ” “Resuelve problemas de forma movimiento y localización”		Criterio de evaluación: Se ubica así mismo y ubica objetos del entorno para desplazarse utilizando las expresiones de: “dentro” “fuera” “delante” “detrás”, “encima” “debajo.			
ESTUDIANTES		LOGRADO	PROCESO	INICIO	OBSERVACIONES
01	ALAMA		x		
02	AYALA		x		
03	BARRIA	x			
04	CALLE	x			
05	CANALES		x		
06	CHIROQUE		x		
07	CORDOVA	x			
08	CUIVIN	x			
09	CUIVIN		x		
10	JIMENEZ	x			
11	FARIAS		x		
12	MUÑOZ	x			
13	NEYRA		x		
14	PRECIADO		x		
15	RIVERA	x			
16	ROSAS		x		
17	RUIZ		x		
18	RUIZ	x			
19	SAAVEDRA		x		
20	SILVA		x		
21	VALVERDE	x			
22	VILCHEZ	x			
23	ZAVALA		x		

Actividad N°08

I. Datos informativos:

Título: “saltamos en la carrera de sacos”

II. Propósitos de aprendizaje:

Área	Competencias/ Capacidades	Desempeño	Criterio de Evaluación	Evidencia
Matemática	<p>Resuelve problemas de forma, movimiento y localización</p> <ul style="list-style-type: none"> • Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. • Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. • Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio. 	<p><u>Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. Utiliza expresiones como “arriba”, “abajo”, “dentro”, “fuera”, “delante de”, “detrás de”, “encima”, “debajo”, “hacia adelante” y “hacia atrás”, que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.</u></p>	<p>Se ubica a sí mismo y se desplaza organizando sus movimientos en el espacio y utiliza expresiones como “hacia adelante” para describir sus acciones y ubicaciones en relación con los objetos de su entorno.</p>	<p>Los niños y niñas participan en la carrera de sacos desplazándose hacia adelante en el espacio indicado, mostrando control de sus movimientos y utilizando expresiones relacionadas con la ubicación y el movimiento (ejemplo: “voy hacia adelante”).</p>

III. Descripción de la actividad:

Secuencia didáctica de la actividad de aprendizaje			
Momentos	Procesos didácticos	Tiempo	Materiales
Inicio	<p>Motivación Se indica a los niños que el día de hoy van a bailar la canción “el baile de los animales” que trabaja varias nociones, pero menciona la noción que es el propósito de la actividad “hacia adelante”, luego de haber terminado de realizar la actividad se responde las siguientes preguntas: https://youtu.be/HRs7Dfxl2-c?si=hjn1doiJPAdRpWxf</p> <p>Saberes previos Al término de la actividad los niños responderán las siguientes preguntas: ¿De qué se trató la canción? ¿hacia dónde tiene que ir el cocodrilo dante? Si quiero llegar a un objeto que este frente mi ¿qué hago? Me coloco detrás de los estudiantes y pregunto ¿Dónde me ubico? ¿Sabes qué significa “hacia adelante”? ¿Qué crees que trabajaremos el día de hoy? Los niños responden las preguntas y las escribo en papelote o pizarra.</p>	10 minutos	Música Papelote Plumones

	<p>Luego se procede a indicar el propósito que se trabajara el día de hoy:</p> <p>Propósito Que los niños y niñas reconozcan y utilicen la noción espacial “hacia adelante” al desplazarse en un espacio determinado, resolviendo situaciones de ubicación y movimiento a través de una carrera de sacos.</p> <p>Problematización ¿Cómo nos ubicamos hacia adelante?</p>		
<p>Desarrollo</p>	<p>Gestión y Acompañamiento Comprensión del problema “Niños, hoy vamos a jugar a la carrera de sacos. Tenemos la línea de partida aquí y la meta está allá adelante. Pero hay un problema: algunos amigos quieren saltar hacia atrás y otros hacia adelante. ¿De qué manera debemos movernos para poder llegar primero a la meta?”</p> <p>Les leo por dos oportunidades el problema y los invito comprenderlo y explicarlo con sus propias palabras. En caso los niños no puedan comprender el problema, realizo preguntas que los lleven a la comprensión y que ellos puedan decirlo según su vocabulario. ¿Qué nos dice el problema? ¿Cómo podríamos desplazarnos? ¿para qué nos desplazamos hacia adelante?</p> <p>Se orienta a buscar estrategias para ello, formula estas interrogantes: ¿Qué se les pide? ¿Cómo podrán desplazarse? ¿Cómo sabremos quien llegara a la meta? ¿por qué? ¿Qué pasa si nos movemos para otro lado? etc.</p> <p>Se les invita a los niños a realizar la carrera de sacos hacia adelante, recordando lo que aprendieron sobre cómo moverse para llegar a la meta, pueden hacerlo en parejas o grupos pequeños, animándose unos a otros.</p> <p>El docente refuerza con preguntas: ¿Hacia dónde saltaste? ¿Qué hiciste para avanzar más rápido? Utiliza flechas grandes hechas de cartulina o papel, y colócalas en el piso indicando la dirección hacia adelante. Los niños pueden colocar estas flechas en el suelo para armar un camino, o mover pequeñas figuras de juguete (animalitos, muñecos, objetos que tenemos en el aula) siguiendo la dirección hacia adelante.</p> <p>También pueden simular que los muñecos saltan hacia adelante siguiendo el camino. Para finalizar proporciona papel y crayones para que los niños dibujen una línea o camino que va hacia adelante, o que dibujen una flecha grande indicando la dirección del movimiento, puedes mostrarles ejemplos simples para que lo imiten, por ejemplo, una flecha en una hoja, también pueden dibujar la carrera de sacos con una línea que muestre hacia dónde se mueven.</p> <p>Los niños deben tener el cuidado de indicar ¿cómo llegaron a resolver el problema? ¿Cómo lograron desplazar? ¿Cómo te desplazaste hacia adelante? ¿hacia dónde caminaban sus</p>	<p>30 minutos</p>	<p>Problema Imágenes. Fichas de trabajo. Objetos concretos. Colores. Lápiz.</p>

	<p>muñecos u objetos que utilizaste' Y usan la expresión de “hacia adelante”, cuando explican el ¿cómo?</p> <p>Para reflexionar se les realiza preguntas a los niños sobre lo aprendido ¿Qué hicieron para que se desplazaran hacia adelante? ¿Fue fácil o difícil realizar la actividad? ¿en qué otras ocasiones o juegos pueden moverse hacia adelante? Cuando caminan por la casa o la escuela, ¿cómo saben hacia dónde ir? Hoy aprendimos a saltar y movernos solo hacia adelante para llegar rápido a la meta.</p> <p>Vimos que, si saltamos para otro lado, no llegamos bien. ¡Y lo hicimos muy bien como valientes saltarines! Así que ahora sabemos cómo movernos cuando queremos ir hacia adelante.”</p>		
Cierre	<p>En asamblea se concluye que es importante conocer las nociones espaciales “hacia adelante” que nos ayudan a orientar donde están los objetos o las personas y se pregunta: ¿Qué hicimos hoy?, ¿Cómo se sintieron?, ¿Qué es lo que más les gusto trabajar? ¿Por qué?</p> <p>Autoevaluación: ¿Qué aprendiste? ¿Tuviste alguna dificultad al realizar la actividad? ¿Cómo superaste esa dificultad?</p> <p>Coevaluación: Los niños evalúan la participación de sus compañeros: ¿Trabajaron todos? ¿estuvieron todos atentos? ¿comunicaremos lo aprendido en casa?</p> <p>Heteroevaluación: La docente aplica instrumento de evaluación</p>	10 minutos	Evaluación

Instrumento: Guía de observación estructurada

Competencia: Resuelve problemas de forma, movimiento y localización		Criterio de evaluación: Se ubica a sí mismo y se desplaza organizando sus movimientos en el espacio y utiliza expresiones como “hacia adelante” para describir sus acciones y ubicaciones en relación con los objetos de su entorno.			
ESTUDIANTES		LOGRADO	PROCESO	INICIO	OBSERVACIONES
01	ALAMA		x		
02	AYALA		x		
03	BARRIA	x			
04	CALLE		x		
05	CANALES		x		
06	CHIROQUE	x			
07	CORDOVA	x			
08	CUIVIN	x			
09	CUIVIN		x		
10	JIMENEZ		x		
11	FARIAS		x		
12	MUÑOZ	x			
13	NEYRA		x		
14	PRECIADO			x	
15	RIVERA		x		
16	ROSAS		x		
17	RUIZ			x	
18	RUIZ	x			
19	SAAVEDRA		x		
20	SILVA			x	
21	VALVERDE		x		
22	VILCHEZ		x		
23	ZAVALA		x		

Actividad N°09

I. Datos informativos:

Título: Nos desplazamos “Siguiendo el camino”

II. Propósito de aprendizaje:

Área	Competencias / Capacidades	Desempeño	Criterio de Evaluación	Evidencia
Matemática	<p>Resuelve problemas de forma, movimiento y localización</p> <ul style="list-style-type: none"> • Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. • Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. • Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio. 	<p>Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse.</p> <p>Utiliza expresiones como “arriba”, “abajo”, “dentro”, “fuera”, “delante de”, “detrás de”, “encima”, “debajo”, “hacia adelante” y “hacia atrás”, que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.</p>	<p>Se ubica a sí mismo en el espacio en el que se encuentra y organiza sus movimientos y acciones para desplazarse durante la actividad, usan expresiones como “hacia adelante” y “hacia atrás”, al seguir el camino trazado.</p>	<p>Los estudiantes se desplazan correctamente sobre el espacio, siguiendo el camino trazado, usa expresiones como “hacia adelante” “hacia atrás”.</p>

III. Descripción de la actividad

Secuencia didáctica de la actividad de aprendizaje			
Momentos pedagógicos	Procesos didácticos	Tiempo	Materiales
Inicio	<p>Motivación</p> <p>Les presento una caja mágica que contiene los materiales utilizados la clase anterior, por ejemplo: sacos, cinta, muñecos, etc. Para ello los niños deberán responder lo que creen que hay dentro, se entona la canción: ¡Que será, ¿qué será, que será lo que hay acá? yo no sé yo nose, ¡pronto lo sabre! Y se les pregunta ¿Qué creen que habrá dentro de la caja? ¿para qué son todos estos materiales?</p>	10 minutos	<p>Caja mágica Muñecos Sacos Cinta Papelote Plumones</p>

	<p>Saberes previos ¿Qué jugamos el día de ayer? ¿Cómo nos movíamos en la carrera de sacos? ¿Hacia dónde saltábamos para llegar a la meta? Si ahora no queremos avanzar, sino regresar, ¿cómo podemos movernos? Los niños responden las preguntas y las escribo en papelote o pizarra. Luego se procede a indicar el propósito que se trabajara el día de hoy: Propósito Que los niños desarrollen la noción espacial de hacia adelante y hacia atrás, aplicándola de manera lúdica al seguir un camino trazado en un laberinto, fortaleciendo la comprensión de las direcciones en el espacio. Problematización ¿Cómo podríamos saber que son las expresiones “hacia adelante” “hacia atrás”</p>		
<p>Desarrollo</p>	<p>Gestión y Acompañamiento Comprensión del problema “Tenemos un laberinto que debemos recorrer para encontrar un tesoro escondido. Algunos caminos nos llevan hacia adelante, otros nos hacen retroceder. Para llegar al final, necesitamos pensar bien cada paso y decidir cuándo avanzar y cuándo retroceder.” “¿Qué debemos hacer para no perdernos en el laberinto?” “¿Cómo podemos movernos para llegar al tesoro?” Les leo por dos oportunidades el problema y los invito a comprenderlo y explicarlo con sus propias palabras. En caso los niños no puedan comprender el problema, realizo preguntas que los lleven a la comprensión y que ellos puedan decirlo según su vocabulario. Los niños proceden a proponer estrategias como resolver la situación problemática para ello, los niños primero participan en la representación vivencial, donde experimentan el problema a través de la acción directa. Caminan por los diferentes caminos del laberinto, tomando decisiones sobre hacia dónde avanzar o retroceder, y viven de manera activa los conceptos espaciales que se está trabajando. Permitiendo comprender el espacio y el recorrido de forma sensorial y práctica. Posteriormente se trabaja con material concreto en la que los niños manipulan materiales que representan el laberinto, como bloques, figuras, caminos dibujados en el piso o cuerdas, junto con un pequeño “tesoro” que deben alcanzar. Al mover figuras o fichas por el laberinto, los niños aplican las estrategias que descubrieron en la representación vivencial, consolidando su comprensión del recorrido y los caminos correctos. Para finalizar se les entrega hojas a los niños para que representen gráficamente lo que han realizado para resolver el problema y exponerlo con sus propias palabras los participantes deben tener el cuidado de indicar ¿cómo llegaron</p>	<p>30 minutos</p>	<p>Problema Cinta flechas Fichas de trabajo. Objetos concretos. Colores. Lápiz.</p>

	<p>a resolver el problema? Y usan expresiones de “hacia atrás”, “hacia adelante” cuando explican el ¿cómo?</p> <p>Se ayudan con preguntas como: ¿Por dónde empezaste a caminar?</p> <p>¿Cuál camino te llevó al tesoro? ¿Cómo decidiste qué camino tomar? ¿Te gustó buscar el tesoro y por qué?</p> <p>Se escucha las respuestas de los niños y se dialogó activamente para saber lo que han comprendido sobre el tema y explicar lo que se concluyó sobre impartir estas nociones.</p>		
Cierre	<p>En asamblea se concluye que es importante conocer las nociones espaciales que nos ayudan a orientar donde están los objetos o las personas y se pregunta: ¿Qué hicimos hoy?,¿Cómo se sintieron?, ¿Qué es lo que más les gusto trabajar? ¿Por qué?</p> <p>Autoevaluación:</p> <p>¿Qué aprendiste? ¿Tuviste alguna dificultad al realizar la actividad? ¿Cómo superaste esa dificultad?</p> <p>Coevaluación:</p> <p>Los niños evalúan la participación de sus compañeros:</p> <p>¿Trabajaron todos? ¿estuvieron todos atentos?</p> <p>¿comunicaremos lo aprendido en casa?</p> <p>Heteroevaluación:</p> <p>La docente aplica instrumento de evaluación</p>	10 minutos	Evaluación

Instrumento: Guía de observación estructurada

Competencia: Resuelve problemas de forma, movimiento y localización		Criterio de evaluación: Se ubica a sí mismo en el espacio en el que se encuentra y organiza sus movimientos y acciones para desplazarse durante la actividad, usan expresiones como “hacia adelante” y “hacia atrás”, al seguir el camino trazado.			
ESTUDIANTES		LOGRADO	PROCESO	INICIO	OBSERVACIONES
01	ALAMA	x			
02	AYALA	x			
03	BARRIA	x			
04	CALLE	x			
05	CANALES		x		
06	CHIROQUE	x			
07	CORDOVA	x			
08	CUIVIN	x			
09	CUIVIN	x			
10	JIMENEZ	x			
11	FARIAS		x		
12	MUÑOZ		x		
13	NEYRA		x		
14	PRECIADO	x			
15	RIVERA	x			
16	ROSAS	x			
17	RUIZ	x			
18	RUIZ	x			
19	SAAVEDRA		x		
20	SILVA	x			
21	VALVERDE	x			
22	VILCHEZ	x			
23	ZAVALA		x		

Actividad N°10

I. Datos informativos:


Título: Ubicamos objetos en el aula (encima-debajo)

II. Propósito de Aprendizaje:

Área	Competencias/ Capacidades	Desempeño	Criterio de Evaluación	Evidencia
Matemática	<p>Resuelve problemas de forma, movimiento y localización</p> <ul style="list-style-type: none"> Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio. 	<p>Se ubica a sí mismo y <u>ubica objetos en el espacio en el que se encuentra</u>; a partir de ello, <u>organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. Utiliza expresiones como</u> “arriba”, “abajo”, “dentro”, “fuera”, “delante de”, “detrás de”, “encima”, “debajo”, “hacia adelante” y “hacia atrás”, que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.</p>	<p>Ubica objetos en el espacio en el que se encuentra utilizando las expresiones encima-debajo durante el desarrollo de la actividad.</p>	<p>Ubica objetos que se encuentran en el aula durante la actividad utilizando las expresiones encima-debajo.</p>

III. Descripción de la actividad

Momentos	Procesos didácticos	Tiempo	Materiales
Inicio	<p>Motivación Se motiva a los niños con el siguiente <u>juego motor de la manera que los niños tendrán que movilizar y ubicar objetos según la consigna: encima -debajo. en el juego llamado” se hunde el barco”</u>, para ello se indica como se realiza, por ejemplo, se dirá: -Se hunde el barco y para salvarse deben colocar la lonchera encima de la mesa. - Se hunde el barco y para salvarse deben colocar la mochila debajo de la mesa. - Así sucesivamente cada objeto que se encuentre en el aula. Luego de haber culminado el juego se realiza las siguientes preguntas: Saberes previos ¿De qué se trató el juego? ¿Dónde colocaste la lonchera, mochila, etc.? ¿Qué objetos colocaste encima, debajo? Se escucha las respuestas de los niños y se anotan en un papelote, al finalizar se procede a mencionar el propósito del día:</p>	10 minutos	<p>Juego Objetos Papelote Plumones</p>

	<p>Propósito: Que los niños y niñas identifiquen y comprendan nociones (encima-debajo) y sean capaces de ubicar los objetos según la consigna.</p> <p>Problematización Se plantea la siguiente situación problemática: Paolo se va a mudar. Debe guardar lo que está encima de su escritorio en un baúl y botar lo que está debajo. ¿Qué hay encima del escritorio? ¿Qué es lo que debe botar?</p>		
Desarrollo	<p>Gestión y Acompañamiento Se comprende el problema a través de preguntas: ¿De qué trata el problema? ¿Qué va a hacer Paolo? ¿Qué debe guardar?</p>  <p>Se deja que los niños expresen sus ideas dando la solución a la situación planteada. Se pregunta ¿Qué podemos hacer para saber que objetos debe guardar y botar?</p> <p>Guiamos en la vivenciación con los libros, papel reciclable, cartuchera, cuaderno, lápiz, etc. Formulamos las siguientes interrogantes: ¿cómo ubicaremos los libros?, ¿por qué?; ¿Cómo ubicaremos el papel reciclado? ¿y los demás objetos?</p> <p>Dejan sus representaciones sobre sus mesas y organizamos con ellos una pequeña exhibición. Solicitamos que verbalicen la ubicación de los objetos, por ejemplo: “Paolo colocó los libros encima de la mesa”, Sonia colocó el papel reciclado debajo de la mesa, julio colocó la cartuchera encima de la mesa y así sucesivamente hasta responder al problema planteado una vez que los niños vayan socializando lo que están realizando con el material concreto se le va preguntando: ¿Qué criterio usas para identificar donde se coloca los objetos? ¿Qué noción estamos trabajando? ¿Cómo resolvimos el problema? ¿Cuáles fueron las respuestas al problema?</p> <p>Se invita a los niños a representar gráficamente la solución de la situación y a escribir las expresiones de ubicación.</p> <p>Los participantes deben tener el cuidado de indicar ¿cómo llegaron a resolver el problema? Y usan expresiones de “encima”, “debajo”, cuando explican el ¿cómo?</p> <p>- Plantea preguntas que los orienten a consolidar sus aprendizajes: ¿Qué hicimos para conocer las nociones “encima –debajo”? ¿Lograron identificar las nociones? ¿Cómo lo hemos realizado? ¿Qué dificultades tuviste?</p> <p>-se escucha las respuestas de los niños y se plantea situaciones problemáticas para ver su reacción y como los niños resuelven lo aprendido.</p>	30 minutos	Imagen Papelote Plumones Cajas y objetos del aula Hojas
Cierre	<p>Metacognición ¿Qué hicimos hoy? ¿Cómo lo hicieron? ¿Para qué lo hicieron? ¿Qué fue lo que más les gustó?</p>	10 minutos	Evaluación
Evaluación	Autoevaluación:		

	<p>¿Qué aprendiste? ¿Tuviste alguna dificultad al realizar la actividad? ¿Cómo superaste esa dificultad?</p> <p>Coevaluación: Los niños evalúan la participación de sus compañeros: ¿Trabajaron todos? ¿estuvieron todos atentos? ¿comunicaremos lo aprendido en casa?</p> <p>Heteroevaluación: Guía de observación estructurada.</p>		
--	---	--	--

Instrumento: Guía de observación estructurada

Competencia		Criterio de evaluación: Ubica objetos en el espacio en el que se encuentra utilizando las expresiones encima-debajo durante el desarrollo de la actividad.			
Resuelve problemas de forma, movimiento y localización					
ESTUDIANTES		LOGRADO	PROCESO	INICIO	OBSERVACIONES
01	ALAMA	x			
02	AYALA	x			
03	BARRIA	x			
04	CALLE	x			
05	CANALES		x		
06	CHIROQUE	x			
07	CORDOVA		x		
08	CUIVIN	x			
09	CUIVIN	x			
10	JIMENEZ	x			
11	FARIAS	x			
12	MUÑOZ	x			
13	NEYRA	x			
14	PRECIADO		x		
15	RIVERA	x			
16	ROSAS		x		
17	RUIZ	x			
18	RUIZ	x			
19	SAAVEDRA		x		
20	SILVA				
21	VALVERDE	x			
22	VILCHEZ	x			
23	ZAVALA	x			

Actividad N°11

I. Datos informativos:

Título: “Nos orientamos en el espacio”

II. Propósitos de aprendizajes:

Área	Competencias / Capacidades	Desempeño	Criterio de Evaluación	Evidencia
Matemática	<p>Resuelve problemas de forma, movimiento y localización</p> <ul style="list-style-type: none"> • Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. • Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. • Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio. 	<p><u>Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. Utiliza expresiones como “arriba”, “abajo”, “dentro”, “fuera”, “delante de”, “detrás de”, “encima”, “debajo”, “hacia adelante” y “hacia atrás”, que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.</u></p>	<p>Se ubica a sí mismo en el espacio en el que se encuentra y organiza sus movimientos y acciones para desplazarse durante la actividad, comentando lo que hace y establece relaciones espaciales al ubicarse como: delante de – detrás de - hacia delante – hacia atrás.</p>	<p>Establecen relaciones espaciales al ubicarse; delante de – detrás de – hacia delante y hacia atrás comentando lo que realiza durante la actividad.</p>

III. Descripción de la actividad

Descripción de la actividad			
Momentos	Procesos didácticos	Tiempo	Materiales
Inicio	<p>Motivación</p> <p>Se motiva a los niños indicando que hoy jugaremos al “tren de la alegría”, por lo cual haremos una fila, explicamos que el primero de la fila, es la locomotora del tren, entonces cada uno debe agarrarse de la cintura del compañera o compañera que esta delante y mantener las piernas a los lados de su cuerpo, ya formados se les pide que hagan andar el tren pero se indica que cuando cambie la música tendrán que cambiar la posición de andar el tren por ejemplo: al andar hacia adelante cuando cambie la música se voltearan de lado o retrocederán así sucesivamente al ritmo de la canción, trabajando las nociones espaciales: “hacia adelante” “hacia atrás” “delante de “ “detrás de”, al finalizar el juego se les pregunta:</p>	10 minutos	<p>Canción Papelote plumones</p>

	<p>https://www.youtube.com/watch?v=gsxi6mHjtBY</p> <p>Saberes previos ¿Qué hemos realizado? ¿Quién estaba delante de ti? ¿Quién estaba detrás de ti? ¿Hacia dónde se dirigía el tren? ¿De qué creen que trabajaremos el día de hoy? Se escucha las respuestas de los niños y se anotan en la pizarra o papelote luego de ello se da a conocer el propósito del día</p> <p>Propósito: Que los niños y niñas establecen relaciones espaciales al ubicarse, delante de -detrás de -hacia delante y hacia atrás, cuando comenta lo que hace a través del juego.</p> <p>Problematización ¿Cómo podemos saber quién esta delante – detrás de algo? ¿cómo vamos a hacer para movernos hacia adelante – hacia atrás?</p>		
<p>Desarrollo</p>	<p>Gestión y Acompañamiento Se muestra el problema el problema en la pizarra e invita a los niños a escuchar el problema en caso ser necesario dos veces para luego responder:</p> <ul style="list-style-type: none"> • El día de hoy nos visitan nuestros amigos los peluches (conejos, oso, perro y gato), quieren jugar a hacer una fila como nosotros hemos realizado un tren, pero necesitan ayuda para ordenarse <ol style="list-style-type: none"> 1. El conejo quiere estar delante del oso. 2. El perro quiere estar detrás del conejo 3. El gato no quiere estar al final, quiere colocarse delante de todos 4. El perro, dice yo puedo caminar hacia adelante o ir hacia atrás para ayudar a mis amigos. <p>La maestra pregunta a los niños: ¿Qué vamos a realizar? ¿Dónde debemos colocar al oso, perro, gato, conejo? ¿Quién debe ir primero? ¿Dónde ponemos al conejo? ¿delante o detrás? ¿cómo creen que lo podremos resolver? Les leo por dos oportunidades el problema y los invito a comprenderlo y explicarlo con sus propias palabras. En caso los niños no puedan comprender el problema, realizo preguntas que los lleven a la comprensión y que ellos puedan decirlo según su vocabulario Se pide a los niños que formen grupos de cuatro y se coloquen uno detrás de otro, los animamos a verbalizar la ubicación de cada uno. Ya formados en grupo se pide que tomen los peluches que tenemos en el sector hogar y biblioteca para representar lo que dice el problema e ir colocando cada peluche en la posición que nos pide y poder ayudar a formar la fila del tren: por ejemplo: la niña coloca el conejo delante del oso, otro niño coloca el perro detrás del conejo y así sucesivamente e ir comunicando los movimientos que van realizando, al finalizar para trabajar las nociones de "hacia delante" y "hacia atrás" se indica que jugaremos a la carrera de camellos: formados en el mismo grupos se asigna un rol a cada uno el primero será la cabeza del camello, el segundo y el tercero serán las jorobas y el ultimo la cola, todos deben agarrarse de la cintura y correr hacia delante sin soltarse, y luego que la docente diga hacia atrás los niños</p>	<p>40 minutos</p>	<p>Problema Títere Objetos Mapas Pistas Ficha de aplicación</p>

	<p>con cuidado se desplazan hacia atrás. Recalcando que en todo proceso se aprovecha para preguntar a los niños sobre lo que están haciendo, y poder ayudar. Al finalizar se les invita a los niños a representar gráficamente lo trabajo el día hoy en como resolvieron el problema,</p> <p>Los participantes deben tener el cuidado de indicar ¿cómo llegaron a resolver el problema? Y usan expresiones de “Hacia delante”, “Hacia atrás”, “delante” “detrás” “cuando explican el ¿cómo? ¿Qué hemos aprendido? ¿Cómo lo hemos realizado? ¿Qué dificultades tuviste? Se escucha las respuestas de los niños y se dialoga sobre el propósito de la sección del día de hoy que es que identifiquen relaciones espaciales de “Hacia delante”, “Hacia atrás”, “delante” “detrás” que ayuda a mejorar la orientación, comprender el entorno y resolver problemas.</p> <p>Planteamos situaciones problemáticas para ver su reacción y como los niños resuelven lo aprendido.</p>		
Cierre	<p>Metacognición</p> <p>¿Qué hicimos hoy? ¿Cómo lo hicieron? ¿Para qué lo hicieron? ¿Qué fue lo que más les gustó?</p>	10 minutos	Diálogo
Evaluación	<p>Autoevaluación:</p> <p>¿Qué aprendiste? ¿Tuviste alguna dificultad al realizar la actividad? ¿Cómo superaste esa dificultad?</p> <p>Coevaluación:</p> <p>Los niños evalúan la participación de sus compañeros:</p> <p>¿Trabajaron todos? ¿estuvieron todos atentos? ¿comunicaremos lo aprendido en casa?</p> <p>Heteroevaluación:</p> <p>Guía de observación estructurada.</p>		

Instrumento: Guía de observación estructurada

<u>Competencia</u> ”		Criterio de evaluación: Se ubica a sí mismo en el espacio en el que se encuentra y organiza sus movimientos y acciones para desplazarse durante la actividad, comentando lo que hace y establece relaciones espaciales al ubicarse como: delante de – detrás de - hacia delante – hacia atrás.			
ESTUDIANTES		LOGRADO	PROCESO	INICIO	OBSERVACIONES
01	ALAMA	x			
02	AYALA	x			
03	BARRIA	x			
04	CALLE	x			
05	CANALES	x			
06	CHIROQUE	x			
07	CORDOVA	x			
08	CUIVIN	x			
09	CUIVIN	x			
10	JIMENEZ		x		
11	FARIAS	x			
12	MUÑOZ		x		
13	NEYRA	x			
14	PRECIADO	x			
15	RIVERA		x		
16	ROSAS	x			
17	RUIZ	x			
18	RUIZ		x		
19	SAAVEDRA	x			
20	SILVA	x			
21	VALVERDE	x			
22	VILCHEZ	x			
23	ZAVALA	x			

Actividad N°12

I. Datos informativos:


Título: Jugamos siguiendo huellas

II. Propósitos de aprendizajes:

Área	Competencias / Capacidades	Desempeño	Criterio de Evaluación	Evidencia
Matemática	<p>“Resuelve problemas de forma, movimiento y localización”</p> <ul style="list-style-type: none"> • Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. • Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. • Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio. 	<p>Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. Utiliza expresiones como “arriba”, “abajo”, “dentro”, “fuera”, “delante de”, “detrás de”, “encima”, “debajo”, “hacia adelante” y “hacia atrás”, que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.</p>	<p>Se ubica a sí mismo en el espacio el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos para desplazarse por el camino de huellas y verbaliza el desplazamiento que realiza.</p>	<p>Sigue el camino de huellas y verbaliza el desplazamiento que realiza.</p>

III. Descripción de la actividad

Secuencia didáctica de la actividad de aprendizaje					
Momentos	Procesos didácticos	Tiempo	Materiales		
Inicio	<p>Motivación Se motiva a los niños con las siguientes adivinanzas</p> <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 50%;"> “tengo dedos Pero no soy las manos Cuando tengo frio te colocas los zapatos” Rspt: Los pies </td> <td style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 50%;"> cinco hijitos tiene cada una y dan tortazos como ninguna. Rspt: Las manos </td> </tr> </table> <p>Luego de haber culminado el juego se realiza las siguientes preguntas: Saberes previos ¿Qué partes del cuerpo has conocido el día de hoy? ¿Qué podemos hacer con nuestras manos y pies? ¿podemos hacer huellas? ¿Qué creen que realizaremos el día de hoy?</p>	“tengo dedos Pero no soy las manos Cuando tengo frio te colocas los zapatos” Rspt: Los pies	cinco hijitos tiene cada una y dan tortazos como ninguna. Rspt: Las manos	10 minutos	Adivinanzas Papelote Plumones
“tengo dedos Pero no soy las manos Cuando tengo frio te colocas los zapatos” Rspt: Los pies	cinco hijitos tiene cada una y dan tortazos como ninguna. Rspt: Las manos				

	<p>Propósito: Que los niños y niñas se desplacen por el camino de huellas y verbalice el desplazamiento que realiza.</p> <p>Problematización Los niños del aula luna desean jugar al camino de huellas para ello se encuentran siluetas de pies y manos en el piso de color azul(izquierda) y rojo (derecha), pero se encuentran desordenadas ¿Cómo podemos realizar el camino? ¿Qué necesitamos?</p>		
Desarrollo	<p>Gestión y Acompañamiento Se comprende el problema a través de preguntas: ¿De qué trata el problema? ¿Qué deben hacer los niños del aula luna? ¿Cómo lo haremos?</p>  <p>Se deja que los niños expresen sus ideas dando la solución a la situación planteada.</p> <p>Guiamos en la vivenciación con las manos se le pide a cada niño colocar una mano en el piso y expresen que lado de su mano se encuentra en el piso o viceversa con los pies, con el objetivo que se vaya reconociendo en sí mismo su lateralidad, luego con las siluetas, ayudamos a formar el camino con ayuda de las siguientes preguntas: ¿Dónde podemos empezar a colocar la silueta de la mano? ¿Dónde colocamos el pie? Así sucesivamente se elabora el camino con la verbalizando de los niños, ya elaborado el camino cada niño procede a jugar, <u>el juego motor</u>, continuamente verbalizando el movimiento que realiza, por ejemplo: mi mano está en la derecha, mi pie esta adelante, etc. Luego, representan mediante dibujos la solución de la situación y a escribir las expresiones de ubicación.</p> <p>- Plantea preguntas que los orienten a consolidar sus aprendizajes: ¿Qué hicimos para resolver el problema? - Orientamos a los estudiantes para que anoten en sus cuadernos lo concluido. Individualmente Se dialoga con ellos sobre el juego realizado y la representación que hicieron utilizando las expresiones trabajadas en clase. Como derecha, izquierda, adelante, atrás.</p> <p>Planteamos situaciones problemáticas para ver su reacción y como los niños resuelven lo aprendido.</p>	30 minutos	Siluetas de manos y pies Ficha de aplicación
Cierre	<p>Metacognición Se dialoga con los niños sobre lo realizado durante la actividad y responde a las preguntas: ¿Qué hemos realizado? ¿Cómo se sintieron? ¿Qué expresiones hemos trabajado? ¿te fue difícil realizar la actividad? ¿Por qué?</p>		
Evaluación	<p>Autoevaluación: ¿Qué aprendiste? ¿Tuviste alguna dificultad al realizar la actividad? ¿Cómo superaste esa dificultad?</p> <p>Coevaluación: Los niños evalúan la participación de sus compañeros: ¿Trabajaron todos? ¿estuvieron todos atentos? ¿comunicaremos lo aprendido en casa?</p> <p>Heteroevaluación: Guía de observación estructurada.</p>	10 minutos	Instrumento

Instrumento: Guía de observación estructurada

Competencia „		Criterio de evaluación: Se ubica a sí mismo en el espacio el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos para desplazarse por el camino de huellas y verbaliza el desplazamiento que realiza.			
ESTUDIANTES		LOGRADO	PROCESO	INICIO	OBSERVACIONES
01	ALAMA	x			
02	AYALA	x			
03	BARRIA	x			
04	CALLE	x			
05	CANALES	x			
06	CHIROQUE	x			
07	CORDOVA	x			
08	CUVIN	x			
09	CUVIN			x	
10	JIMENEZ	x			
11	FARIAS		x		
12	MUÑOZ	x			
13	NEYRA	x			
14	PRECIADO	x			
15	RIVERA	x			
16	ROSAS			x	
17	RUIZ	x			
18	RUIZ		x		
19	SAAVEDRA	x			
20	SILVA		x		
21	VALVERDE	x			
22	VILCHEZ	x			
23	ZAVALA		x		

Actividad N° 13

I. Datos informativos:

Título: “Donde poner las cosas: dentro o fuera”

II. Propósitos de aprendizaje:

Área	Competencias/ Capacidades	Desempeño	Criterio de Evaluación	Evidencia
Matemática	<p>Resuelve problemas de forma, movimiento y localización</p> <ul style="list-style-type: none"> • Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. • Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. • Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio. 	<p><u>Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. Utiliza expresiones como “arriba”, “abajo”, “dentro”, “fuera”, “delante de”, “detrás de”, “encima”, “debajo”, “hacia adelante” y “hacia atrás”, que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.</u></p>	<p>ubica objetos en el espacio que se encuentra, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. Utiliza expresiones como “dentro”, “fuera” y las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.</p>	<p>Representa con material concreto y gráfico la posición de objetos tomando como punto de referencia su propia posición; "dentro", "fuera".</p>

III. Descripción de la actividad

Secuencia didáctica de la actividad de aprendizaje			
Momentos pedagógicos	Procesos didácticos	Tiempo	Materiales
Inicio	<p>Motivación Se invita a los niños a salir al patio para realizar los siguientes juegos motores y sensoriales divertido, se coloca dos aros de colores en el suelo y se pone música alegre; cuando ésta se pare, se designa a tres o cuatro participantes para que salten dentro de los aros. Cuando vuelva a sonar la música, se les pide que salgan fuera. Por lo tanto, se debe tener en cuenta que deben participar todos los estudiantes, además se debe repetir la actividad las veces que sean necesarias.</p> <p>Se proporciona a los participantes una tela grande para que se desplacen por el espacio al ritmo de una música. Cuando paremos la música, a la orden de “¡Adentro!” los niños deberán esconderse bajo la tela, después se pide que salgan afuera y volvemos a comenzar la actividad.</p> <p>Saberes previos Al término de la actividad los niños responderán las siguientes preguntas:</p>	10 minutos	Juegos Aros Música

	<p>¿Cuál de los juegos les gustó?, ¿Qué hicieron en cada uno de los juegos? y ¿Dónde han utilizado la expresión dentro y fuera?</p> <p>Propósito Que los niños y niñas reconozcan y diferencien la noción espacial dentro y fuera al fin de señalar la ubicación de objetos en distintos espacios mediante el desarrollo de la actividad.</p> <p>Problematización ¿Cómo podríamos saber que son las expresiones “dentro” y “fuera” “Si ponemos un juguete dentro de la caja y otro al lado de la caja, ¿ambos están dentro? ¿Por qué?”</p>		
<p>Desarrollo</p>	<p>Gestión y Acompañamiento Comprensión del problema Felipe quiere dejar limpia su mesa, el decide guardar sus materiales en su mochila. Ya guardó los que están dentro de la mochila, pero le falta los útiles que se quedaron fuera de la mochila. ¿Cuáles son? Comprenden el problema a través de interrogantes: ¿de quién habla el problema? ¿Qué quiere hacer Felipe? ¿Qué útiles escolares ha guardado? ¿Qué nos pide el problema? ¿Cómo podemos solucionar el problema? Nos formamos en asamblea para dialogar, los niños expresan que recursos o materiales necesitan y se pregunta: ¿Qué haremos para saber que útiles están fuera de la mochila? Quizás los niños pueden proponer realizar un juego de imitación, colocando y retirando objetos de la mochila para observar y saber cuáles son los objetos que están dentro y fuera de la mochila. Los niños manipulan objetos reales (lápices, cuadernos, tijeras, etc.) y los colocan dentro y fuera de una mochila. Esto les permite experimentar físicamente la noción espacial de dentro y fuera, observando claramente la diferencia entre los objetos que están dentro y los que quedaron afuera imitando lo que dice el caso, siempre monitoreando el desarrollo de la actividad y pregunta cuál fue el criterio que usaron para resolver el problema, asimismo, invito a los estudiantes a representar gráficamente cómo resolvieron el problema en cada uno de los turnos que realizaron en el juego, los participantes deben tener el cuidado de indicar ¿cómo llegaron a resolver el problema? Y usan expresiones de “dentro”, “fuera”, cuando explican el ¿cómo? Se formalizan las nociones “dentro” y “fuera”. Para ello, preguntamos: ¿cuándo decimos que un objeto está dentro o cuándo que está fuera?, ¿por qué? Y explicamos el uso de cada noción. Demostramos lo dicho con material concreto. Fuera: significa ‘en la parte exterior’, Dentro: que significa ‘en la parte interior’ Se pregunta a los estudiantes lo siguiente ¿Tuvieron alguna dificultad para conocer las expresiones “dentro” “fuera”? ¿Cómo resolvieron esa dificultad? ¿Fue fácil o difícil realizar la actividad? Además, Reflexionamos con ellos sobre la ubicación de los objetos del aula y la representación que</p>	<p>40 minutos</p>	<p>Papelote. Fichas de trabajo. Objetos concretos. Colores. Lápiz.</p>

	hicieron utilizando las nociones “dentro” y “fuera”. Se les brinda a los niños una ficha para ubiquen las nociones espaciales.		
Cierre	<p>En asamblea se concluye que es importante conocer las nociones espaciales “dentro” y “fuera” que nos ayudan a orientar donde están los objetos o las personas y se pregunta: ¿Qué hicimos hoy?,¿Cómo se sintieron?, ¿Qué es lo que más les gusto trabajar? ¿Por qué?</p> <p>Autoevaluación: ¿Qué aprendiste? ¿Tuviste alguna dificultad al realizar la actividad? ¿Cómo superaste esa dificultad?</p> <p>Coevaluación: Los niños evalúan la participación de sus compañeros: ¿Trabajaron todos? ¿estuvieron todos atentos? ¿comunicaremos lo aprendido en casa?</p> <p>Heteroevaluación: La docente aplica instrumento de evaluación</p>	10 minutos	Instrumento

Instrumento: Guía de observación estructurada

Competencia: Resuelve problemas de forma, movimiento y localización		Criterio de evaluación: ubica objetos en el espacio que se encuentra, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. Utiliza expresiones como “dentro”, “fuera” y las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.			
ESTUDIANTES		LOGRADO	PROCESO	INICIO	OBSERVACIONES
01	ALAMA	x			
02	AYALA	x			
03	BARRIA	x			
04	CALLE	x			
05	CANALES	x			
06	CHIROQUE	x			
07	CORDOVA			x	
08	CUIVIN		x		
09	CUIVIN	x			
10	JIMENEZ	x			
11	FARIAS	x			
12	MUÑOZ	x			
13	NEYRA	x			
14	PRECIADO			x	
15	RIVERA		x		
16	ROSAS		x		
17	RUIZ	x			
18	RUIZ	x			
19	SAAVEDRA	x			
20	SILVA	x			
21	VALVERDE			x	
22	VILCHEZ		x		
23	ZAVALA	x			

Actividad N°14

I. Datos informativos:

Título: Jugamos a la búsqueda del tesoro

II. Propósitos de aprendizajes:

Área	Competencias / Capacidades	Desempeño	Criterio de Evaluación	Evidencia
Matemática	<p>Resuelve problemas de forma, movimiento y localización</p> <ul style="list-style-type: none"> • Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. • Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. • Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio. 	<p>Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. Utiliza expresiones como “arriba”, “abajo”, “dentro”, “fuera”, “delante de”, “detrás de”, “encima”, “debajo”, “hacia adelante” y “hacia atrás”, que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.</p>	<p>Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra para desplazarse reconocerán expresiones como: “hacia adelante” y “hacia atrás, “dentro” “fuera”, etc.</p>	<p>Los niños juegan a la búsqueda del tesoro y se desplazan siguiendo las indicaciones que se les brindan, además, reconocerán expresiones como: “hacia adelante”, “hacia atrás”, “dentro” “fuera” etc.</p>

III. Descripción de la actividad

Momentos	Procesos didácticos	Tiempo	Materiales
Inicio	<p>Motivación Se motiva a los niños indicando que escucharán una canción sobre: “los piratas y el tesoro”, para luego responder las siguientes interrogantes, donde se trabajaran las nociones espaciales: “hacia adelante”. “hacia atrás”, “dentro” “fuera” https://youtu.be/BIP87ZcazGw?si=qsHkuDXKf7Q9-JPS</p> <p>Saberes previos ¿Qué es un tesoro? ¿Qué necesitamos para buscar un tesoro?</p>	10 minutos	Canción Papelote plumones

	<p>Propósito: Que los niños y niñas se ubican en el espacio, desplazándose en diferentes lugares durante el juego para buscar el tesoro escondido.</p> <p>Problematización ¿Qué podemos encontrar en un tesoro? ¿Cómo podemos encontrar un tesoro? ¿Cómo creen que podemos jugar a buscar un tesoro?</p>		
<p>Desarrollo</p>	<p>Gestión y Acompañamiento Se muestra el problema en la pizarra e invita a los niños a escuchar el problema en caso ser necesario dos veces para luego responder:</p> <ul style="list-style-type: none"> • El día de hoy los niños del aula estrella realizarán el juego la búsqueda del tesoro, pero para poder realizarlo necesitamos saber cómo se juega ¿Cómo podemos organizarnos para realizar el juego? <p>¿Qué vamos a realizar? ¿cómo creen que lo podremos resolver? Con las preguntas motivaré la comprensión del problema y los niños lograrán decir con sus propias palabras el problema planteado, Se deja que los niños expresen sus ideas dando la solución a la situación planteada. Se indica que saldremos al patio en forma ordenada para empezar el juego la búsqueda del tesoro, donde trabajaremos <u>los juegos motores y sensoriales</u>, para ello se les indica en que consiste, antes iniciar le damos la bienvenida al señor leo (títere) quien va a ser nuestro guía con el mapa que se va a usar en la búsqueda del tesoro, Salimos al patio los niños se mueven en forma libre corren por el patio y la docente con anticipación coloca, colchonetas, cajas, ula ulas, telas. la docente mediante el señor leo (títere) empiezan el juego de la búsqueda del tesoro escondido, observando el mapa del tesoro que es de la siguiente manera:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ El señor (títere) da pistas diciendo: muy bien niños es hora de empezar el juego para ello le voy a decir la primera pista esta encima de la mesa, si el tesoro quieres encontrar debes ir saltando. ✓ Si la segunda pista quieres encontrar hacia adelante debes avanzar y debajo de la colchoneta lo encontraras. ✓ Muy bien niños ahora la tercera pista está detrás de la caja de color rojo, luego darás 5 pasos hacia atrás para encontrar la siguiente pista que esta delante de la botella de plástico color azul. Y así sucesivamente se le indicara al niño las demás pistas. <p>Luego ingresan al aula donde se les entrega una hoja para que representen lo realizado y organizamos con ellos una pequeña exhibición, solicitando que verbalicen lo realizado Plantea preguntas que los orienten a consolidar sus aprendizajes: ¿Lograron identificar que nociones se trabajaron? ¿Cómo lo solucionaron? Se comenta a los niños que a través del juego la búsqueda del tesoro se pudo ejercitar y realizar movimientos según las consignas dadas, además, hemos ejercitado nuestro cuerpo al desplazarnos empleando los juegos motores y sensoriales.</p>	<p>40 minutos</p>	<p>Problema Títere Objetos Mapas Pistas Ficha de aplicación</p>

	Planteamos situaciones problemáticas para ver su reacción y como los niños resuelven lo aprendido.		
Cierre	Metacognición ¿Qué hicimos hoy? ¿Cómo lo hicieron? ¿Para qué lo hicieron? ¿Qué fue lo que más les gustó?	10 minutos	Diálogo
Evaluación	Autoevaluación: ¿Qué aprendiste? ¿Tuviste alguna dificultad al realizar la actividad? ¿Cómo superaste esa dificultad? Coevaluación: Los niños evalúan la participación de sus compañeros: ¿Trabajaron todos? ¿estuvieron todos atentos? ¿comunicaremos lo aprendido en casa? Heteroevaluación: Guía de observación estructurada.		

Instrumento: Guía de observación estructurada

Competencia		Criterio de evaluación: Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra para desplazarse reconocerán expresiones como: “hacia adelante” y “hacia atrás, “dentro” “fuera”, etc.			
ESTUDIANTES		LOGRADO	PROCESO	INICIO	OBSERVACIONES
01	ALAMA	x			
02	AYALA	x			
03	BARRIA	x			
04	CALLE	x			
05	CANALES	x			
06	CHIROQUE	x			
07	CORDOVA			x	
08	CUIVIN	x			
09	CUIVIN		x		
10	JIMENEZ	x			
11	FARIAS	x			
12	MUÑOZ	x			
13	NEYRA		x		
14	PRECIADO	x			
15	RIVERA		x		
16	ROSAS	x			
17	RUIZ			x	
18	RUIZ	x			
19	SAAVEDRA	x			
20	SILVA		x		
21	VALVERDE		x		
22	VILCHEZ			x	
23	ZAVALA		x		

Actividad N°15

I. Datos informativos:

Título: “Aprendemos ubicando objetos: dentro y fuera”

II. Propósitos de aprendizajes:

Área	Competencias / Capacidades	Desempeño	Criterio de Evaluación	Evidencia
Matemática	<p>Resuelve problemas de forma, movimiento y localización</p> <ul style="list-style-type: none"> • Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. • Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. • Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio. 	<p>Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. Utiliza expresiones como “arriba”, “abajo”, “dentro”, “fuera”, “delante de”, “detrás de”, “encima”, “debajo”, “hacia adelante” y “hacia atrás”, que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.</p>	<p>Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. A través de sus acciones demuestra su conocimiento de “dentro” y “fuera”</p>	<p>Se ubica y cumple la consigna de ubicarse objetos dentro o fuera de un círculo formado por cinta masking. Asimismo, resuelve la ficha gráfica con situaciones para ubicar objetos dentro – fuera y responde preguntas y utiliza expresiones como dentro – fuera.</p>

III. Descripción de la actividad

Descripción de la actividad			
Momentos	Procesos didácticos	Tiempo	Materiales
Inicio	<p>Motivación Se motiva a los niños indicándoles que van a realizar el siguiente juego <u>sensorial y motor</u>. Porque los niños tendrán que ubicarse <u>dentro-fuera</u> del círculo. Para ello se les invita salir al patio donde observaran los círculos dibujados, se indica que hagan dos rondas una sobre otra, se pone la música para que se movilicen y cuando pare la música se indica que la ronda que está dentro salga del círculo y así sucesivamente en reversa. Luego de terminar con el juego se les hace las siguientes interrogantes</p> <p>Saberes previos ¿De qué se trató el juego? ¿Qué hicieron en el juego ¿Qué significa dentro? ¿Qué significa fuera?</p> <p>Propósito:</p>	10 minutos	Imagen objetos

	<p>Que los niños y niñas aprendan e identifiquen la ubicación de los objetos como de las personas mediante las expresiones dentro-fuera.</p> <p>Problematización Se plantea la siguiente situación problemática: Se pega una imagen y se explica en el cumpleaños de Alex se está dando las cajas de sorpresas, pero previamente se ha sacado la mitad de las sorpresas están fuera de la caja y la otra mitad está dentro. Para ello se pregunta ¿Cómo nos damos cuenta de que una persona u objeto está dentro o fuera? ¿En qué otras situaciones utilizamos dentro - fuera?</p>		
Desarrollo	<p>Gestión y Acompañamiento A través de interrogantes: ¿De quién habla el problema? ¿Qué nos pide el problema? ¿cómo creen que lo podremos resolver? Con las preguntas motivaré la comprensión del problema y los niños lograrán decir con sus propias palabras el problema planteado, Se deja que los niños expresen sus ideas dando la solución a la situación planteada. Luego de dialogar, los niños proponen ideas así simulan la situación tomando objetos (material concreto) del entorno y reconocen que objetos están fuera y dentro de la caja. De la misma manera los niños deciden salir al patio se desplazan por el entorno autónomamente para luego realizar el <u>juego motor</u> donde se <u>movilizarán</u> según la consigna dada. los niños tienen dibujado con cinta masking un círculo grande y alrededor los materiales que seleccionaron previamente para indicar que mientras se canta la canción del lobo esta los niños se desplazan por alrededor, pero cuando la canción pare según la consigna de la maestra los niños cogen el objeto y lo colocan según la consigna dentro-fuera. Representan mediante dibujos la solución de la situación. Formalizan las nociones “dentro” y “fuera”. Para ello, preguntamos: ¿cuándo decimos que un objeto está dentro o cuándo que está fuera?, ¿por qué? Explicamos el uso de cada noción Fuera: significa ‘en la parte exterior’, ‘a la parte exterior’. Dentro: que significa ‘en la parte interior’ Se dialoga con ellos sobre la ubicación de los objetos del aula y la representación que hicieron utilizando las nociones “dentro” y “fuera”.</p>	30 minutos	Papelote plumones Cinta Cajas y objetos del aula
Cierre	<p>Metacognición ¿Qué hicimos hoy? ¿Cómo lo hicieron? ¿Para qué lo hicieron? ¿Qué fue lo que más les gustó?</p>	10 minutos	Diálogo
Evaluación	<p>Autoevaluación: ¿Qué aprendiste? ¿Tuviste alguna dificultad al realizar la actividad? ¿Cómo superaste esa dificultad? Coevaluación: ¿Trabajaron todos? ¿estuvieron todos atentos? ¿comunicaremos lo aprendido en casa? Heteroevaluación: Guía de observación estructurada.</p>		

Instrumento: Guía de observación estructurada

Competencia		Criterio de evaluación: Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. A través de sus acciones demuestra su conocimiento de “dentro” y “fuera”			
ESTUDIANTES		LOGRADO	PROCESO	INICIO	OBSERVACIONES
01	ALAMA	x			
02	AYALA				
03	BARRIA	x			
04	CALLE		x		
05	CANALES	x			
06	CHIROQUE	x			
07	CORDOVA			x	
08	CUIVIN		x		
09	CUIVIN	x			
10	JIMENEZ	x			
11	FARIAS		x		
12	MUÑOZ	x			
13	NEYRA		x		
14	PRECIADO	x			
15	RIVERA	x			
16	ROSAS	x			
17	RUIZ			x	
18	RUIZ			x	
19	SAAVEDRA	x			
20	SILVA	x			
21	VALVERDE		x		
22	VILCHEZ			x	
23	ZAVALA	x			



"Año de la unidad, la paz y el desarrollo"

Resolución Directoral N° 0147-2023-DG-EESPP "Piura"

Veintiséis de Octubre, junio 5 del 2023

Visto el Informe N° 032-2023-JUI-EESPP "PIURA" de fecha 03/05/2023, presentado por la Unidad de Investigación, referido a los Planes de Tesis de trabajos de investigación para obtención del Título Profesional en el Programa de Estudios de **Educación Inicial**.

CONSIDERANDO:

Que, según artículo 15° del Reglamento de Investigación e Innovación, aprobado mediante Resolución Directoral N° 018-2023-DG-EESPP "PIURA" de fecha 31/01/2023, literal e), g), h), i) y del artículo 55°, literal a) que a la letra dice: *"Al inicio del VIII ciclo, a propuesta del investigador o equipo investigador, la JUI designa al docente para el acompañante a la elaboración del proyecto de investigación y de la tesis. Esta designación se formaliza con la aprobación del proyecto a través de la Resolución Directoral emitida por el Director General"*;

Que, por las disposiciones del artículo 74° - inciso g) que a la letra dice: *Si un proyecto de investigación está en la condición de aprobado, se eleva a Dirección General para la proyección de la resolución de aprobación, la misma que precisa el asesor(a) y los miembros de jurado*. La Unidad de Investigación presenta el Informe N° 032-2023-JUI-EESPP "PIURA" de fecha 03/05/2023 para la aprobación respectiva;

Que, los recurrentes deberán tener en cuenta lo establecido en el artículo 74° - h) del Reglamento de Investigación e Innovación que a la letra dice: **La resolución de aprobación del proyecto de investigación tendrá una vigencia de 24 meses;**

Que, teniendo en cuenta lo expresado en los artículos mencionados que conllevan a garantizar la culminación del trabajo de investigación, se ha sistematizado la información agrupándola en lo que se denomina Planes de tesis de los trabajos de investigación;

Que, según Informe N° 032-2023-JUI-EESPP "PIURA" de fecha 03/05/2023, la Jefa de Unidad de Investigación remite a este Despacho la propuesta de designación de miembros de jurado, de los recurrentes que han organizado y presentado sus planes para desarrollo de los trabajos de investigación con fines de titulación;

Que, este Despacho de conformidad a lo establecido en el artículo 53° inciso b), artículo 76° y artículo 77° del Reglamento de Investigación e Innovación designa al docente asesor, miembros de jurado y la aprobación de la denominación del trabajo de investigación, según como se detalla en el anexo adjunto;

De conformidad con los documentos y en uso de las facultades que compete a la Dirección General de esta Escuela según la Ley N° 30512: Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes, D.S. N° 010-2017-MINEDU, Decreto Supremo N° 016-2021-MINEDU, RDR. N° 001349-2023 y Reglamento de Investigación e Innovación, aprobado según Resolución Directoral N° 018-2023-DG-EESPP "PIURA" de fecha 31/01/2023;





Resolución Directoral N° 0147-2023-DG-EESPP "Piura"

Veintiséis de Octubre, junio 5 del 2023

SE RESUELVE:

Artículo Primero.- APROBAR LOS PLANES PARA EL DESARROLLO DE LOS TRABAJOS DE INVESTIGACIÓN CON FINES DE TITULACIÓN, consignados en el Informe N° 032-2023-JUI-EESPP "PIURA" de fecha 03/05/2023.

Artículo Segundo.- NOMBRAR, asesores, miembros de jurado de cada plan de tesis según como se indica en el **Anexo adjunto**.

Artículo Tercero.- RESPONSABILIZAR a las instancias correspondientes su difusión y cumplimiento.

Regístrese, Comuníquese y Archívese;



Alfonso Luciano Sandoval Rosas
 DIRECTOR GENERAL

Dr. MLSR/DG.EESPPP.
 fsa.



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "PIURA" -
 D.S. N° 08-83-ED: 09/03/83 D.S. N° 017-02-ED: 18/08/02
 R.D. N° 136-2016-MINEDU/VMGP/DIGEDD/DIFOID: 04/05/16 – REVALIDACIÓN
 LICENCIAMIENTO aprobado por R.M. N° 224-2020-MINEDU: 12/6/2020



ANEXO

PLANES PARA EL DESARROLLO DE LOS TRABAJOS DE INVESTIGACIÓN CON FINES DE TITULACIÓN - APROBADOS CON RESOLUCIÓN DIRECTORAL N° 0147-2023-DG-EESPP "PIURA" (02/06/2023)

N° ORD.	N° EXPEDIENTE	APELLIDOS Y NOMBRES	PROGRAMA DE ESTUDIOS	NOMBRE DEL PROYECTO	TIPO DE INVESTIGACIÓN	NOMBRES Y APELLIDOS JURADO Y ASESOR
1	1823/2022 30/12/2022	ESPINOZA MONDRAGON Alexandra HUANCAS LIZANA Miryam	EDUCACIÓN INICIAL FID	Metodología Reggio Emilia y su efecto en el pensamiento creativo en estudiantes de una institución educativa inicial de Piura, 2022 <i>Línea de Investigación</i> : Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	Enfoque cuantitativo - Diseño pre experimental	Mg. Angela Martina Bruno Seminario Presidente Mg. Delia Fabiola Barranzuela Cornejo Secretaria Mg. María del Rosario García Cortegana Vocal Lic. María Elena Aguilar Celi Suplente Mg. CECILIA COLLANTES CUPEN ASESOR
2	1824/2022 30/12/2022	NIMA RUFINO Milagros del Rocio REQUENA CORTEZ Lourdes Daniela	EDUCACIÓN INICIAL FID	Actividades gráfico plástico y su efecto en la coordinación óculo manual en niños de una Institución Educativa Piura 2022. <i>Línea de Investigación</i> : Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	Enfoque cuantitativo - Diseño pre experimental	Mg. Angela Martina Bruno Seminario Presidente Mg. María Elena Aguilar Celi Secretaria Mg. María del Rosario García Cortegana Vocal Mg. Delia Fabiola Barranzuela Cornejo Suplente Mg. CECILIA COLLANTES CUPEN ASESOR
3	1848/2022 30/12/2022	BASURCO TEMOCHE Angeline Dariana REYES GUTIERREZ Marilyn Lorena	EDUCACIÓN INICIAL FID	Cuentos infantiles y su efecto en la comprensión lectora en los estudiantes de una Institución Educativa inicial de Piura 2022 <i>Línea de Investigación</i> : Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	Enfoque cuantitativo - Diseño pre experimental	Mg. Angela Martina Bruno Seminario Presidente Mg. María Elena Aguilar Celi Secretaria Mg. Maria del Rosario Garcia Cortegana Vocal Mg. Delia Fabiola Barranzuela Cornejo Suplente Mg. MARÍA SARA ANTÓN Y PÉREZ ASESOR
4	1867/2022 30/12/2022	CAMIZAN VIERA Angie Elvira POZO RANGEL Jimena Patricia	EDUCACIÓN INICIAL FID	Actividades lúdicas y su efecto en las habilidades sociales de estudiantes de una institución educativa inicial de Piura 2022 <i>Línea de Investigación</i> : Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	Enfoque cuantitativo - Diseño pre experimental	Mg. Angela Martina Bruno Seminario Presidente Mg. Cecilia Collantes Cupen Secretaria Mg. María del Rosario Garcia Cortegana Vocal Mg. Delia Fabiola Barranzuela Cornejo Suplente Dra. MILITZA NOVOA SEMINARIO ASESOR
5	140/2023 10/01/2023	ALVARADO PÉREZ Diana Lucero VILELA ALBARRACÍN María Nohemí	EDUCACIÓN INICIAL FID	Programa "Mentes Investigadoras" y su efecto en las habilidades científicas en estudiantes de una institución educativa Inicial Piura 2022. <i>Línea de Investigación</i> : Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	Enfoque cuantitativo - Diseño pre experimental	Mg. Angela Martina Bruno Seminario Presidente Mg. Cecilia Collantes Cupen Secretaria Mg. María Elena Aguilar Celia Vocal Dra. Militza Novoa Seminario Suplente Mg. DELIA F. BARRANZUELA CORNEJO ASESOR



N° ORD.	N° EXPEDIENTE	APELLIDOS Y NOMBRES	PROGRAMA DE ESTUDIOS	NOMBRE DEL PROYECTO	TIPO DE INVESTIGACIÓN	NOMBRES Y APELLIDOS JURADO Y ASESOR
6	146/2023 10/01/2023	CHINCHAY CAMPOVERDE Lea FLORES RETETE Yuri Jeovany	EDUCACIÓN INICIAL FID	Juegos tradicionales y su efecto en la motricidad gruesa en estudiantes de una institución educativa inicial de Piura 2022. <i>Línea de Investigación</i> : Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	Enfoque cuantitativo - Diseño pre experimental	Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas Presidente Mg. María Elena Aguilar Celi Secretaria Mg. Angela Martina Bruno Seminario Vocal Mg. Delia Fabiola Barranzuela Cornejo Suplente Mg. CECILIA COLLANTES CUPEN ASESOR
7	0057/2023 5/01/2023	ALVA PIÑIN Yanina Del Pilar ATOCHÉ MERINO Melissa Del Rosario	EDUCACIÓN INICIAL FID	Actividades lúdicas y su efecto en las nociones espaciales en estudiantes de una Institución Educativa Inicial Piura 2022. <i>Línea de Investigación</i> : Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	Enfoque cuantitativo - Diseño pre experimental	Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas Presidente Mg. Delia Fabiola Barranzuela Cornejo Secretaria Mg. Angela Martina Bruno Seminario Vocal Dra. Militza Novoa Seminario Suplente Mg. DELIA FABIOLA BARRANZUELA CORNEJO ASESOR
8	1791/2022 27/12/2022	ALVARES AGURTO Meyli Stacy PORTOCARRERO SAAVEDRA Brendy Jeannet	EDUCACIÓN INICIAL FID	Estrategias didácticas según Díaz Barriga y su efecto en el aprendizaje significativo en los estudiantes de una Institución Educativa Inicial, Piura 2022. <i>Línea de Investigación</i> : Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	Enfoque cuantitativo - Diseño pre experimental	Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas Presidente Dra. Militza Novoa Seminario Secretaria Mg. Delia Fabiola Barranzuela Cornejo Vocal Mg. María Elena Aguilar Celi Suplente Mg. ANGELA MARTINA BRUNO SEMINARIO ASESOR
9	1845/2022 30/12/2022	NAVARRO AGURTO Ana Paula RAMOS PALACIOS Karla Lucia	EDUCACIÓN INICIAL FID	Euritmia y su efecto en la coordinación corporal en estudiantes de una Institución Educativa Piura 2022 <i>Línea de Investigación</i> : Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	Enfoque cuantitativo - Diseño pre experimental	Mg. Angela Martina Bruno Seminario Presidente Mg. María Elena Aguilar Celi Secretaria Dra. Militza Novoa Seminario Vocal Mg. Delia Fabiola Barranzuela Cornejo Suplente Lic. BLANCA SONIA BARCENA REYES ASESOR
10	1862/2022 30/12/2022	CHUNGA VITE Yamilet Francesca PERICHE LLENQUE Nathaly del Pilar	EDUCACIÓN INICIAL FID	Los juegos verbales y su efecto en la conciencia fonológica en los estudiantes de una Institución educativa Inicial Piura 2022. <i>Línea de Investigación</i> : Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	Enfoque cuantitativo - Diseño pre experimental	Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas Presidente Mg. Cecilia Collantes Cupen Secretaria Mg. María del Rosario García Cortegana Vocal Mg. Delia Fabiola Barranzuela Cornejo Suplente Mg. ANGELA MARTINA BRUNO SEMINARIO ASESOR
11	0069/2023 5/01/2023	CASTILLO FLORES Sofia Milene CRUZ FAYA Diana	EDUCACIÓN INICIAL FID	La expresión gráfico plástica y su efecto en la preescritura en estudiantes de una Institución Educativa Inicial 2022 <i>Línea de Investigación</i> : Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	Enfoque cuantitativo - Diseño pre experimental	Mg. Angela Martina Bruno Seminario Presidente Mg. Cecilia Collantes Cupen Secretaria Mg. María Elena Aguilar Celi Vocal Dra. Militza Novoa Seminario Suplente Mg. MARIA ELENA AGUILAR CELI ASESOR
12	0139/2023 10/01/2023	CARHUACHINCHAY ABAD Vanessa Lizbeth RUIZ FERNANDEZ Viviana Roxana	EDUCACIÓN INICIAL FID	La dramatización y su efecto en la expresión oral en estudiantes de una Institución Educativa Inicial Piura 2022 <i>Línea de Investigación</i> : Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	Enfoque cuantitativo - Diseño pre experimental	Mg. Angela Martina Bruno Seminario Presidente Dra. Militza Novoa Seminario Secretaria Mg. Cecilia Collantes Cupen Vocal Mg. María Elena Aguilar Celi Suplente Mg. ANGELA MARTINA BRUNO SEMINARIO ASESOR
13	169/2023 10/01/2023	ANASTACIO MEDINA Diana Maribel SILVA CHINCHAY Helen Nicole	EDUCACIÓN INICIAL FID	El método Orff y su efecto en la expresión corporal en estudiantes de una Institución Educativa Inicial Piura 2022 <i>Línea de Investigación</i> : Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	Enfoque cuantitativo - Diseño pre experimental	Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas Presidente Mg. María Elena Aguilar Celi Secretaria Dra. Militza Novoa Seminario Vocal Mg. Cecilia Collantes Cupén Suplente Mg. ANGELA MARTINA BRUNO SEMINARIO ASESOR



N° ORD.	N° EXPEDIENTE	APELLIDOS Y NOMBRES	PROGRAMA DE ESTUDIOS	NOMBRE DEL PROYECTO	TIPO DE INVESTIGACIÓN	NOMBRES Y APELLIDOS JURADO Y ASESOR
14	00015/2023 16/01/2023	ARBILDO SEMINARIO Jossely FARFAN VIERA Ana Lisbeth	EDUCACIÓN INICIAL FID	Juego social y su efecto en las habilidades sociales en estudiantes de una Institución Educativa Inicial, Piura 2022 <i>Línea de Investigación</i> : Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	Enfoque cuantitativo - Diseño pre experimental	Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas Presidente Mg. Delia Fabiola Barranzuela Cornejo Secretaria Mg. Angela Martina Bruno Seminario Vocal Dra. Militza Novoa Seminario Suplente Mg. MARIA ELENA AGUILAR CELI ASESOR
15	00020/2023 17/01/2023	REY MEJIA Luciana Lourdes REY MEJIA Rosario del Pilar	EDUCACIÓN INICIAL FID	Juego motor y su efecto en la motricidad gruesa en los estudiantes de una Institución Educativa Inicial, Piura 2022 <i>Línea de Investigación</i> : Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	Enfoque cuantitativo - Diseño pre experimental	Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas Presidente Dra. Militza Novoa Seminario Secretaria Mg. Angela Martina Bruno Seminario Vocal Mg. Delia Fabiola Barranzuela Cornejo Suplente Mg. MARIA ELENA AGUILAR CELI ASESOR
16	1849/2022 30/12/2022	GOMEZ PIEDRA Alexa Rosalyn RUIZ CHIROQUE Milagros Rogelia	EDUCACIÓN INICIAL FID	Juegos cooperativos y su efecto en las habilidades sociales de los estudiantes de una Institución Educativa Inicial Piura, 2022. <i>Línea de Investigación</i> : Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	Enfoque cuantitativo - Diseño pre experimental	Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas Presidente Mg. María Sara Antón y Pérez Secretaria Dra. Militza Novoa Seminario Vocal Mg. Delia Fabiola Barranzuela Cornejo Suplente Mg. ANGELA MARTINA BRUNO SEMINARIO ASESOR
17	00028/2023 17/01/2023	CASTILLO BANCAYAN Cintia Melissa	EDUCACIÓN INICIAL FID	La grafomotricidad y su efecto en la preescritura en estudiantes de una Institución Educativa Inicial Piura 2022 <i>Línea de Investigación</i> : Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	Enfoque cuantitativo - Diseño pre experimental	Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas Presidente Lic. Gustavo Reto Yarleque Secretario Dra. Militza Novoa Seminario Vocal Lic. Ernesto Antonio Pretto Monroy Suplente Mg. MARÍA ELENA AGUILAR CELI ASESOR

Veintiséis de Octubre, 2 de junio 2023



Mario Luciano Sandoval Rosas
DIRECTOR GENERAL

Dr. MLSR/DG.EESPPP
fsa.



"Año de la unidad, la paz y el desarrollo"

Resolución Directoral N° 207-2023-DG-EESPP "Piura"

Veintiséis de Octubre, octubre 4 del 2023

CONSIDERANDO:

Que, con Resolución Directoral N° 147-2023-DG-EESPP "PIURA" de fecha 05/06/2023, se aprobó la ejecución de los proyectos de investigación según el anexo que forma parte de este acto resolutorio en los numerales del 1 al 17 y dentro de ellos se aprobó los siguientes:

Numeral 7:

Actividades lúdicas y su efecto en las nociones espaciales en estudiantes de una Institución Educativa Inicial Piura 2022, a cargo de ALVA PIÑIN YANINA DEL PILAR y ATOCHE MERINO MELISSA DEL ROSARIO, del Programa de Estudios de Educación Inicial.

Numeral 8:

Estrategias didácticas según Díaz Barriga y su efecto en el aprendizaje significativo en los estudiantes de una Institución Educativa Inicial, Piura 2022, a cargo de ALVARES AGURTO MEYLI STACY y PORTOCARRERO SAAVEDRA BRENDA JEANNET, del Programa de Estudios de Educación Inicial.

Que, según Informe N° 078-2023-JUI-DG-EESPP "PIURA" de fecha 22/09/2023, Informe N° 083-2023-JUI-DG-EESPP "PIURA" de fecha 29/09/2023, la Jefa de Unidad de Investigación en atención al expediente N° 1967 de fecha 08/09/2023 y expediente N° 2122 de fecha 25/09/2023, solicitan rectificación de nombre/apellido de una integrante del proyecto de investigación aprobado con Resolución Directoral N° 147-2023-DG-EESPP "PIURA" de fecha 05/06/2023, otorgando opinión favorable para el trámite respectivo;

Que, la Dirección General considera necesario autorizar la rectificación de nombre/apellido de una integrante del proyecto de investigación en atención al art. 74 del Reglamento de Investigación e Innovación aprobado con N° 018-2023-DG-IESPP "PIURA" de fecha 31/01/2023 y, continuar con el desarrollo del proyecto de investigación;

De conformidad con los documentos y en uso de las facultades que compete a la Dirección General de esta Escuela según la Ley N° 30512: Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes, D.S. N° 010-2017-MINEDU y Decreto Supremo N° 016-2021-MINEDU, RDR. N° 1349 -2023 y Reglamento de Investigación e Innovación, aprobado según Resolución Directoral N° 018-2023-DG-IESPP "PIURA" de fecha 31/01/2023;

SE RESUELVE:

Artículo Primero.- MODIFICAR en parte la Resolución Directoral N° 147-2023-DG-EESPP "PIURA" de fecha 05/06/2023 – Anexo – numeral 7 - 8 y RECTIFICAR NOMBRE/APELLIDO como a continuación se indica:

Numeral	DICE:	DEBE DECIR:
7	ATOCHÉ MERINO MELISSA DEL ROSARIO	ATOCHÉ MERINO MELIZA DEL ROSARIO
8	ALVARES AGURTO MEYLI STACY	ALVAREZ AGURTO MEYLI STACY

Artículo Segundo.- RESPONSABILIZAR, a la Jefe de la Unidad de Investigación, de las acciones administrativas establecidas en el Reglamento de Investigación.



Regístrese, Comuníquese y Archívese;

Dr. Mario Luciano Sandoval Rojas
DIRECTOR GENERAL

Dr. MLRS/DG.EESPPP.
fsa.

Av. Grau S/N Zona Residencial S/N, distrito Veintiséis de Octubre - Piura
Teléfono 073 354680
Correo electrónico: eespppiura@gmail.com
Web: eespppiura.edu.pe



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "PIURA"

D.S. N° 08-83-ED: 09/03/83 D.S. N° 017-02-ED: 18/08/02

R.D. N° 136-2016-MINEDU/VMGP/DIGEDD/DIFOID: 04/05/16 – REV-VALIDACIÓN

LICENCIAMIENTO aprobado por R.M. N° 224-2020-MINEDU: 12/6/2020

"Año de la recuperación y consolidación de la economía peruana"

RESOLUCIÓN DIRECTORAL N° 262 2025-DG-EESPP "PIURA"

Veintiséis de octubre, **05 DIC. 2025**

Visto, el Informe N° 111-2025-JUI-EESPP "PIURA" de fecha 05/12/2025, presentado por la Unidad de Investigación. referido a expedientes que solicitan ser atendidos en procesos de sustentación para obtención del Título Profesional de Licenciatura en Educación en Programas de estudio de Educación Inicial y Educación Primaria en la Escuela de Educación Superior pedagógica Pública "Piura"

CONSIDERANDO:

Que, dichos expedientes han sido ingresados solicitando fecha de sustentación en el periodo 2025;

Que, se ha cumplido con el proceso de revisión de los trabajos de investigación por parte de los miembros jurados, el cual ha tomado mayor tiempo de lo que prescribe el Reglamento de Investigación e Innovación aprobado según la Resolución Directoral N° 018-2023-DG-EESPP "PIURA" de fecha 31/01/2023;

Que; por las actividades institucionales propias de la Escuela referida a los procesos de evaluación permanente por solicitud de Licenciamiento de los Programas de Estudio de Educación Secundaria, Proceso de Ampliación de Licenciamiento para los Programas de estudio de Educación Inicial y Primaria; actividades donde han participado todos los actores educativos de la Escuela. Se añade los inconvenientes laborales y de salud debidamente sustentados por los interesados. En consecuencia; la atención a tiempo de dichos expedientes de sustentación se ha visto afectada por los considerandos expuestos, en tal sentido, se requiere atender y determinar fecha de sustentación para estos equipos de investigación cuya vigencia de sus resoluciones ya caducó y puedan continuar con su trámite de titulación correspondiente;

Que, la Jefatura de Unidad de Investigación emite opinión favorable para que los interesados puedan continuar con los trámites administrativos con fines de titulación en la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Piura", antes de que se concluya el periodo II 2025. Se añade; que existe un acta de acuerdo entre la Dirección General de la Escuela y la Jefatura de Unidad de Investigación que acuerdan atender estas solicitudes emitidas por los petitionados respecto a sus procesos de Titulación;

Que, en atención a la **DISPOSICIÓN TRANSITORIA SEPTIMA** del Reglamento de Investigación e Innovación precisa; que los casos no contemplados deben ser resueltos por Dirección General y la Unidad de investigación de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Piura"





RESOLUCIÓN DIRECTORAL N° 262 2025-DG-EESPP "PIURA"

Veintiséis de octubre,

05 DIC. 2025

De conformidad con los documentos y en uso de las facultades que compete a la Dirección General de esta Escuela según la Ley N° 30512: Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes, D.S. N° 010-2017-MINEDU, Decreto Supremo N° 016-2021-MINEDU, Resolución Ministerial N° 244-2025 de fecha 08/06/2025, RDR. N° 000016-2025 y Reglamento de Investigación e Innovación, aprobado según Resolución Directoral N° 018- 2023-DG-EESPP "PIURA" de fecha 31/01/2023;

SE RESUELVE:

Artículo Primero. - **DISPONER** con carácter de excepcionalidad y por única vez la atención de los procesos de titulación conducentes a la Obtención de los Títulos Profesionales de Licenciatura en Educación Inicial y Licenciatura en Educación Primaria; teniendo como plazo máximo hasta el 31 de diciembre del año 2025 para cerrar sus procesos de titulación correspondientes; por haber cumplido con el seguimiento respectivo a su proceso de titulación y que forman parte de la sección de anexos de la presente resolución.

Artículo Segundo. – **RESPONSABILIZAR** a la Jefa de Unidad de Investigación, de las acciones administrativas para la implementación del Proceso de Titulación a egresados de los Programas de Estudio, que se precisa en el artículo precedente.

Regístrese, Comuníquese y Archívese



Mario Luciano Sandoval Rosa
DIRECTOR GENERAL

MLSR/DG.
AMBS/JUI



Anexo 1

Matriz de Expedientes a ser Atendidos en Proceso de Titulación para Obtención del Título Profesional de Licenciatura en Educación en la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Piura"

Número de Expediente	Nombres y apellidos	Título Tesis	Resoluciones
Expte. 02617 (05/09/2025)- EESPP" PIURA"	BASURCO TEMOCHE ANGELINE DARIANA REYES GUTIERREZ MARYLIN LORENA Programa de Estudios de Educación Inicial	LOS CUENTOS INFANTILES Y SU EFECTO EN LA COMPRESIÓN LECTORA EN LOS ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL PIURA 2022. Cuantitativa Pre Experimental	RD N° 066-2023 del 27.03.2023 Aprobación de Trabajo de Investigación (2 años, 8 meses) RD N° 0120-2024 del 19.07.2024 Reformulación de los Miembros Jurados.
Expte. 03186-2025 (15/10/2025)- EESPP" PIURA"	ESPINOZA MONDRAGÓN ALEXANDRA HUANCAS LIZANA MIRYAM DEL SOCORRO Programa de Estudios de Educación Inicial	METODOLOGÍA REGGIO EMILIA Y SU EFECTO EN EL PENSAMIENTO CREATIVO EN ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL DE PIURA 2022. Cuantitativa Pre Experimental	RD N° 066-2023 del 27.03.2023 Aprobación de Trabajo de Investigación (2 años, 8 meses) RD N° 0120-2024 del 19.07.2024 Reformulación de los Miembros Jurados
Expte. 03299-2025 (23/10/2025)- EESPP"PIURA"	QUINTERO CASTILLO LIZETH ORIANA Programa de Estudios de Educación Inicial	LA DANZA Y SU EFECTO EN LA INTELIGENCIA CORPORAL KINESTÉSICA EN ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL PIURA 2022. Cuantitativa Pre Experimental	RD N° 167-2023 del 10.07.2023 Aprobación de Trabajo de Investigación (2 años, 4 meses) RD N° 0245 del 07.11.2023. De Modificación
Expte. 03316-2025 (24/10/2025)- EESPP"PIURA"	CHUNGA VITE YAMILLET FRANCESCA PERICHE YENQUE NATHAY DEL PILAR Programa de Estudios de Educación Inicial	LOS JUEGOS VERBALES Y SU EFECTO EN LA CONCIENCIA FONOLÓGICA EN LOS ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL PIURA 2022. Cuantitativa Pre Experimental	RD N° 066-2023 del 27.03.2023 Aprobación de Trabajo de Investigación (2 años, 8 meses) RD N° 0120-2024 del 19.07.2024 Reformulación de los Miembros Jurados

05 DIC. 2025





ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "PIURA"
D.S. N° 08-83-ED: 09/03/83 D.S. N° 017-02-ED: 18/08/02
R.D. N° 136-2016-MINEDU/VMGP/DIGEDD/DIFOID: 04/05/16 – REVITALIZACIÓN
INCENCIAMIENTO aprobado por R.M. N° 224-2020-MINEDU: 12/6/2020

Número de Expediente	Nombres y apellidos	Título Tesis	Resoluciones
Expte 03367-2025 (29/10/2025)- EESPP"PIURA"	CHINCHAY CAMPOVERDE LEA FLORES RETETE YURI JEOVANY Programa de Estudios de Educación Inicial	PLAN DE ACCIÓN PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL DE PIURA 2022. Investigación Acción Educativa.	RD N° 0147-2023 del 05.06.2023 Aprobación de Trabajo de Investigación (2 años, 6 meses) RD N° 083 -2025 del 15.04.2025 Reformulación de los Miembros Jurados. RD N° 0104 -2025 del 09.06.2025 de Modificación del Diseño de Investigación.
Expte 03373-2025 (30/10/2025)- EESPP"PIURA"	BERMEO OJEDA YANILSO CRUZ SUAREZ NEYLLY BIRIAM Programa de Estudios de Educación Primaria	DISCIPLINA POSITIVA Y SUS EFECTOS EN LA CONVIVENCIA ESCOLAR EN ESTUDIANTES DE TERCERO DE PRIMARIA DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PIURA 2022. Cuantitativa Pre Experimental	RD N° 0138-2023 del 03.07.2023 Aprobación de Trabajo de Investigación (2 años, 5 meses) RD N° 063 -2025 del 17.03.2025 Reformulación de los Miembros Jurados
Expte 03383-2025 (30/10/2025)- EESPP"PIURA"	ALVA PIÑIN YANINA DEL PILAR ATOCHE MERINO MELIZA DEL ROSARIO	ACTIVIDADES LÚDICAS Y SU EFECTO EN LAS NOCIONES ESPACIALES EN ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL PIURA 2022. Cuantitativa Pre Experimental	RD N° 0147-2023 del 05.06.2023 Aprobación de Trabajo de Investigación (2 años, 5 meses) RD N° 0207 -2023 del 04.10.2023 de Modificación.


MLSR/DG.
AMBS/JUI



05 DIC. 2025



DIRECCION REGIONAL DE EDUCACION PIURA
UNIDAD DE GESTION EDUCATIVA LOCAL PIURA

Institución Educativa N° 031

"Año de la recuperación y consolidación de la economía peruana"

CONSTANCIA DE APLICACIÓN DEL PROGRAMA DE INTERVENCIÓN E INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

La directora (e) de la I.E N°031 con C.M 0491407, de la Agrupación Vecinal Fátima, del distrito Veintiséis de Octubre, provincia de Piura que suscribe;

Hace constar que:

Que, las estudiantes Yanina del Pilar Alva Piñin con DNI 74416130 y Meliza del Rosario Atoche Merino con DNI 73784559 respectivamente, egresadas de la especialidad de Educación Inicial del Programa de formación Inicial Docente, de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Piura"; en el marco de la elaboración del trabajo de investigación (tesis) titulado "Actividades Lúdicas y su Efecto en las Nociones Espaciales en Estudiantes de una Institución Educativa Inicial Piura, 2022" han aplicado el Programa de intervención Actividades Lúdicas, durante el período comprendido del 04 de octubre al 16 de noviembre del año 2023. en los Niños de 4 años aula "Estrella" de la I.E N° 031

Se expide la presente a solicitud de las interesadas para sus trámites de sustentación y titulación respectiva.

Piura, 2 de setiembre del 2025



Prof. RUBELA A. CASTILLO PATIÑO DE PEÑA
DIRECTORA

Yanina del Pilar

INFORME DE ORIGINALIDAD

22%

ÍNDICE DE SIMILITUD

FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.uladech.edu.pe Internet	933 palabras — 6%
2	hdl.handle.net Internet	396 palabras — 2%
3	renati.sunedu.gob.pe Internet	289 palabras — 2%
4	repositorio.ucv.edu.pe Internet	282 palabras — 2%
5	repositorio.unprg.edu.pe Internet	155 palabras — 1%
6	repositorio.uancv.edu.pe Internet	123 palabras — 1%
7	repositorio.eespppiura.edu.pe Internet	96 palabras — 1%
8	repositorio.uct.edu.pe Internet	89 palabras — 1%
9	repositorio.urp.edu.pe Internet	79 palabras — < 1%
10	dspace.unitru.edu.pe Internet	73 palabras — < 1%

11	repositorio.upse.edu.ec Internet	63 palabras — < 1%
12	repositorio.unamba.edu.pe Internet	62 palabras — < 1%
13	1library.co Internet	60 palabras — < 1%
14	apirepositorio.unh.edu.pe Internet	58 palabras — < 1%
15	repositorio.udh.edu.pe Internet	46 palabras — < 1%
16	pirhua.udep.edu.pe Internet	42 palabras — < 1%
17	repositorio.upla.edu.pe Internet	42 palabras — < 1%
18	repositorio.uap.edu.pe Internet	34 palabras — < 1%
19	repositorio.escuelatarapoto.edu.pe Internet	32 palabras — < 1%
20	www.reincisol.com Internet	32 palabras — < 1%
21	repositorio.undar.edu.pe Internet	31 palabras — < 1%
22	dspace.ups.edu.ec Internet	30 palabras — < 1%
23	repositorioacademico.upc.edu.pe Internet	27 palabras — < 1%

24	www.ffyh.unc.edu.ar Internet	25 palabras — < 1%
25	repositorio.unc.edu.pe Internet	24 palabras — < 1%
26	www.unicef.org Internet	22 palabras — < 1%
27	www.eespppiura.edu.pe Internet	21 palabras — < 1%
28	repositorio.unsm.edu.pe Internet	20 palabras — < 1%
29	www.indteca.com Internet	20 palabras — < 1%
30	investigacion.utc.edu.ec Internet	18 palabras — < 1%
31	funes.uniandes.edu.co Internet	16 palabras — < 1%
32	repositorio.unsaac.edu.pe Internet	16 palabras — < 1%
33	repositorio.unu.edu.pe Internet	16 palabras — < 1%
34	repositorio.upao.edu.pe Internet	16 palabras — < 1%
35	www.investigarmqr.com Internet	16 palabras — < 1%
36	Yuri Araceli Guzman-Gutierrez, Kony Luby Duran-Llaro, Luis Florencio Mucha-Hospinal.	14 palabras — < 1%

"Habilidades investigativas para mejorar el pensamiento crítico en estudiantes de educación primaria", EPISTEME KOINONIA, 2025

Crossref

37	repositorio.unajma.edu.pe Internet	14 palabras — < 1%
38	repositorio.upsc.edu.pe Internet	13 palabras — < 1%
39	www.kci.go.kr Internet	13 palabras — < 1%
40	apirepositorio.unu.edu.pe Internet	12 palabras — < 1%
41	dokumen.pub Internet	12 palabras — < 1%
42	repositorio.continental.edu.pe Internet	12 palabras — < 1%
43	repositorio.unac.edu.pe Internet	12 palabras — < 1%
44	repositorio.unapiquitos.edu.pe Internet	12 palabras — < 1%
45	repositorio.unjfsc.edu.pe Internet	12 palabras — < 1%
46	repositorio.untumbes.edu.pe Internet	12 palabras — < 1%
47	www.dspace.uce.edu.ec Internet	12 palabras — < 1%
48	dspace.unl.edu.ec	

Internet

11 palabras — < 1%

49 repositorio.upt.edu.pe
Internet

11 palabras — < 1%

50 repositorio.utea.edu.pe
Internet

11 palabras — < 1%

51 www.162-241-125-80.cprapid.com
Internet

11 palabras — < 1%

52 percyacunhavigil.blogspot.com
Internet

10 palabras — < 1%

53 pesquisa.bvsalud.org
Internet

10 palabras — < 1%

54 repositorio.caen.edu.pe
Internet

10 palabras — < 1%

55 repositorio.usanpedro.edu.pe
Internet

10 palabras — < 1%

56 repositorio.uss.edu.pe
Internet

10 palabras — < 1%

57 revistas.untrm.edu.pe
Internet

10 palabras — < 1%

58 rraae.cedia.edu.ec
Internet

10 palabras — < 1%

59 www.ruie.ucr.ac.cr
Internet

10 palabras — < 1%

EXCLUIR CITAS

DESACTIVADO

EXCLUIR FUENTES

< 10 PALABRAS

EXCLUIR BIBLIOGRAFÍA

ACTIVADO

EXCLUIR COINCIDENCIAS

DESACTIVADO