



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

FACULTAD DE CIENCIAS Y HUMANIDADES,
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

APLICACIÓN DE ESTRATEGIAS LÚDICAS BASADO EN
EL ENFOQUE SIGNIFICATIVO PARA DESARROLLAR
LAS NOCIONES ESPACIALES EN EL ÁREA DE
MATEMÁTICA, EN NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL 1412 LACASANI
DEL DISTRITO, PROVINCIA DE MOHO, REGIÓN PUNO,
AÑO 2019

TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO DE LICENCIADA EN
EDUCACIÓN INICIAL

AUTORA:

BR. NORMA ELENA GUERREROS REYNAGA

ASESOR:

MGTR. CIRO MACHICADO VARGAS

JULIACA – PERÚ

2019

HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR

**Dra. Mafalda Anastacia Zela Ilaita
PRESIDENTE**

**Mgtr. Evangelina Yanqui Núñez
MIEMBRO**

**Mgtr. Yaneth Vanessa Mayorga Rojas
MIEMBRO**

**Mgtr. Ciro Machicado Vargas
ASESOR**

DEDICATORIA

A mis queridos padres y familia por darme su apoyo moral y confiar en mí.

A mi esposo, por su apoyo incondicional y hacer realidad ésta meta anhelada y muy en especial a mi hijo que es el motor, para ser mejor cada vez.

AGRADECIMIENTO

Agradezco infinitamente a Dios por darme la vida y la fuerza espiritual que me impulsó para realizar este trabajo de investigación con esfuerzo y perseverancia.

A todos los niños de la Institución Educativa Inicial N° 1412 Lacasani de Moho, ¡Gracias por los desafíos y felicidad que me brindaron día a día!

Agradezco al Mgtr. Ciro Machicado Vargas por su guía, apoyo y tolerancia en la elaboración del presente trabajo de investigación.

Así mismo al equipo profesional de la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote.

RESUMEN

Esta tesis se basa en el objetivo general que se planteó, en determinar la mejora del desarrollo de las nociones espaciales en el área de matemática en niños de cinco años, al aplicar las estrategias lúdicas basadas en el enfoque significativo, el cual fue realizado en la Institución Educativa Inicial N° 1412 Lacasani del distrito, provincia de Moho, región Puno, año 2019. El desarrollo metodológico se orientó bajo el paradigma del tipo de investigación cuantitativa de nivel explicativo, la población y muestra estuvo constituido por siete niños de cinco años de edad, la técnica e instrumentos para el recojo de la información fueron la observación por intermedio de la lista de cotejo. Para el respectivo análisis de la información se utilizó la estadística no paramétrica de Wilcoxon. En síntesis en los resultados de la Pre Test, el 43% de niños obtuvo una calificación “B” y el 57% de niños obtuvo una calificación “C”, mostrando claramente un deficiente aprendizaje sobre las nociones espaciales. Y en la Pos Test, el 71% de los niños obtuvo una calificación “A” y el 29% de los niños obtuvo una calificación “B”, demostrando claramente un eficiente aprendizaje sobre las nociones espaciales. Pues, al realizar la contrastación de la hipótesis se observa claramente que la diferencia del Pre Test y Pos Test, resulta un nivel de significancia $p = 0,014 < 0,05$; pudiendo concluir que la aplicación de estrategias lúdicas basadas en el enfoque significativo mejoran significativamente en el desarrollo de las nociones espaciales en el área de matemática aceptando así la hipótesis alterna (H_1).

Palabras clave: Estrategias lúdicas, enfoque significativo, nociones espaciales.

ABSTRACT

This thesis is based on the general objective that was established, in determining the improvement of the development of spatial notions in the area of mathematics in children of five years, by applying play strategies based on the significant approach, which was carried out in the Initial Educational Institution No. 1412 Lacasani district, province of Moho, Puno region, 2019. The methodological development was guided by the paradigm of quantitative research type of explanatory level, the population and sample consisted of seven children of five years of age, the technique and instruments for the collection of the information were the observation through the checklist. For the respective analysis of the information, the nonparametric Wilcoxon statistic was used. In summary in the results of the Pre Test, 43% of children obtained a grade "B" and 57% of children obtained a grade "C", clearly showing a deficient learning about spatial notions. And in the Pos Test, 71% of the children obtained an "A" grade and 29% of the children obtained a "B" grade, clearly demonstrating an efficient learning about spatial notions. Therefore, when performing the test of the hypothesis it is clearly observed that the difference between the Pre Test and the Post Test results in a level of significance $p = 0.014 < 0.05$; being able to conclude that the application of playful strategies based on the significant approach improve significantly in the development of spatial notions in the area of mathematics, thus accepting the alternative hypothesis (H1).

Key words: Playful strategies, significant approach, spatial notions.

CONTENIDO

HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR	i
DEDICATORIA	ii
AGRADECIMIENTO	iii
RESUMEN	iv
ABSTRACT.....	v
CONTENIDO	vi
ÍNDICE DE TABLAS	ix
ÍNDICE DE GRÁFICOS.....	x
I INTRODUCCIÓN	1
II REVISIÓN DE LITERATURA.....	9
2.1 Antecedentes	9
2.2 Bases teóricas	13
2.2.1 Didáctica	13
2.2.2 Elementos de la Didáctica.....	13
2.2.3 Metodología	15
2.2.4 Recurso metodológico.....	16
2.2.5 Estrategia didáctica	17
2.2.6 Experiencia directa.....	18
2.2.7 Estrategias lúdicas.....	19
2.2.7.1 El juego.....	19
2.2.7.1.1 Conceptualización del juego	19
2.2.7.1.2 Funciones del juego.....	20
2.2.7.1.3 Características del juego en la etapa infantil	22
2.2.7.1.4 Tipos de juego	23

2.2.7.1.5	Importancia del juego	24
2.2.7.1.6	Principales elementos del juego	24
2.2.7.1.7	El Juego en el proceso de desarrollo	25
2.2.7.1.8	El Juego en la educación inicial	25
2.2.7.1.9	El juego como enseñanza y aprendizaje.....	26
2.2.7.1.10	Importancia del juego en la educación	27
2.2.7.2	La lúdica	28
2.2.7.3	Estrategia	29
2.2.7.4	Definición de estrategia lúdica	30
2.2.7.5	Adecuada utilización de las actividades lúdicas	32
2.2.7.5.1	Ventajas:.....	32
2.2.7.5.2	Desventajas:	33
2.2.8	Enfoque significativo	34
2.2.8.1	Aprendizaje.....	34
2.2.8.2	Aprendizaje significativo.....	35
2.2.8.3	La teoría de David Ausubel sobre el aprendizaje significativo	35
2.2.8.4	Importancia del aprendizaje significativo.....	36
2.2.9	Nociones espaciales	37
2.2.9.1	Definición de noción y espacio	37
2.2.9.2	Conceptualización de las nociones espaciales.....	38
2.2.9.3	Desplazamiento del objeto.....	39
2.2.9.4	Relación entre el objeto y el niño	40
2.2.9.5	Desarrollo de conceptos de nociones espaciales en los niños: Lateralidad y Direccionalidad.....	40
2.2.9.6	Aspectos que comprenden las nociones espaciales en los niños	45
2.2.9.7	Importancia de las nociones espaciales	45

2.2.9.8 Área curricular de matemática.....	46
III HIPÓTESIS.....	48
IV METODOLOGÍA.....	49
4.1 Diseño de la investigación.....	50
4.2 Población y muestra	51
4.3 Definición y operacionalización de variables e indicadores	52
4.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	55
4.5 Plan de análisis	55
4.6 Matriz de consistencia.....	57
4.7 Principios éticos	59
V RESULTADOS.....	61
5.1 Resultados	61
5.2 Análisis de resultados.....	67
VI CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	78
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	79
Anexos	80

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Población y muestra.....	51
Tabla 2: Escala de calificación	56
Tabla 3: Nivel de aprendizaje Del desarrollo de las nociones espaciales en el área de matemática al aplicar la Pre Test	62
Tabla 4: Nivel de aprendizaje Del desarrollo de las nociones espaciales en el área de matemática al aplicar la Pos Test.....	63
Tabla 5: Comparación Del nivel de desarrollo de las nociones espaciales en el área de matemática en el Pre Test y Pos Test.....	64
Tabla 6: Prueba de rangos con signo de Wilcoxon en SPSS	65
Tabla 7: Juguemos quién está a mi lado “derecha” y quien está a mi lado “izquierda”	69
Tabla 8: Juguemos quién está “delante de” y “detrás de”	70
Tabla 9: Juguemos quién está “primero, segundo y último”	71
Tabla 10: Juguemos a expresar donde hay “muchos, pocos y ningún elemento”	72
Tabla 11: Jugando aprendo a comparar quienes somos “altos y bajos”	73
Tabla 12: Juguemos quien está “arriba” y quien está “abajo”	74
Tabla 13: Juguemos a ordenar por tamaños “grande, mediano y pequeño” nuestras chompas	75
Tabla 14: Juguemos a ubicarnos “Junto a y separado de” mi compañero	76
Tabla 15: Jugando aprendo a comparar las cintas largas y las cintas cortas	77

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1: Nivel de aprendizaje Del desarrollo de las nociones espaciales en el área de matemática al aplicar la Pre Test	62
Gráfico 2: Nivel de aprendizaje Del desarrollo de las nociones espaciales en el área de matemática al aplicar la Pos Test	63
Gráfico 3: Comparación Del nivel de desarrollo de las nociones espaciales en el área de matemática en el Pre Test y Pos Test.....	64
Gráfico 4: Juguemos quién está a mi lado “derecha” y quien está a mi lado “izquierda”	69
Gráfico 5: Juguemos quién está “delante de” y “detrás de”	70
Gráfico 6: Juguemos quién está “primero, segundo y último”	71
Gráfico 7: Juguemos a expresar donde hay “muchos, pocos y ningún elemento”	72
Gráfico 8: Jugando aprendo a comparar quienes somos “altos y bajos”	73
Gráfico 9: Juguemos quien está “arriba” y quien está “abajo”	74
Gráfico 10: Juguemos a ordenar por tamaños “grande, mediano y pequeño” nuestras chompas	75
Gráfico 11: Juguemos a ubicarnos “Junto a y separado de” mi compañero.....	76
Gráfico 12: Jugando aprendo a comparar las cintas largas y las cintas cortas	77

I INTRODUCCIÓN

La presente investigación me conllevó a investigar información sobre las incidencias que promueve las estrategias lúdicas durante el proceso de aprendizaje sobre el desarrollo de las nociones espaciales en el área de matemática. Si un niño no ha desarrollado adecuadamente las nociones espaciales, tendrá dificultades de orientación en su lateralidad y direccionalidad, por ende pueda que tenga inconvenientes en su aprendizaje y desenvolvimiento después del nivel inicial.

Es por eso que en distintos lugares internacionales, la formación académica del niño puede variar desde el comienzo (nivel inicial) hasta el ingreso a la universidad o desde el nacimiento hasta el ingreso al nivel primario y luego al nivel secundario. Lo que sí es cierto es que es muy necesario escolarizar al niño tan pronto como sea posible. En el grado preliminar, el niño está preparado para su destino escolar y logra ajustarse correctamente a este estilo de la vida con la intención de finalizar perfectamente durante muchos años. (Fernández, 2014).

Cuando los niños reciben el conocimiento básico dentro de las diversas áreas curriculares, cualquier técnica o método puede usarse para el desarrollo del conocimiento del niño, siendo el juego una de las mejores estrategias de enseñanza y aprendizaje, esenciales de una sesión de aprendizaje, cuanto más temprana sea ésta estimulará su interés, su iniciativa y sus características psicomotoras del niño, así como sus habilidades motoras que dependen del tipo de juego. Además de las citas cercanas con los niveles sucesivos de la formación de su persona, que en cada duración plantea necesidades y motivos únicos, que es muy importante reconocer bien para darse cuenta de dónde y cómo dirigir la estimulación. Por lo tanto, se prueba que el juego desarrolla numerosos componentes en la población infantil, incluida la socialización, el dominio,

los nuevos conocimientos, la madurez, la creatividad, entre otros. Además de su desarrollo psicomotor, cognitivo y socioemocional. (Fuentes, 2019).

Hay que hacer notar, que en la educación inicial es necesario seleccionar estrategias de enseñanza y actividades de aprendizaje que impliquen nociones topológicas, euclidianos y proyectivos especialmente en el área de las matemáticas, si el niño durante este proceso de su vida no desarrollaría sus nociones del espacio tendría algunas dificultades con respecto a su aprendizaje en su vida escolar, obtener la noción espacial les permite orientarse en su entorno, los juegos hacen desarrollar habilidades y por ende se suman mayores posibilidades de aprender los principios de la geometría en el área de matemática. (Bustamante, 2004).

En realidad, este tipo de estrategia facilitará de manera continua y gradual el aprendizaje de la gran mayoría de las niñas y niños que viven en esta localidad de Lacasani del distrito, provincia de Moho. Un ambiente lúdico en alguna etapa de sus vidas transformará la enseñanza vertical y el distanciamiento entre docente y estudiante, convirtiendo este proceso en un aprendizaje duradero. Por lo tanto, usar esta estrategia como metodología en el proceso de enseñanza beneficiará el aprendizaje de los niños, del mismo modo la metodología del docente.

Cuando el niño no alcanza a comprender las nociones espaciales durante su vida en el pre escolar tienden a presentar dificultades en su orientación, distribución del espacio y el tiempo, por consiguiente presentarán problemas de aprendizaje.

“En la teoría del conocimiento espacial de Jean Piaget, fundamenta que la relación topológica, debe ser desarrollado a tiempo, ésta última relación indica que debe ser el principio de todo aprendizaje y comprende al niño como un punto de referencia con

respecto a cualquier objeto de su entorno, de proximidad, orden, separación, espacio cerrado y continuidad, por eso el niño primeramente elabora un espacio topológico luego vienen las demás relaciones”. (Alderete, 1983).

“Los docentes deben estar en una constante actualización pedagógica pues son los promotores de formar generaciones con un buen porvenir, desarrollando en los niños/as la creatividad, imaginación y el trabajo en equipo. En el ámbito educacional la tecnología adecuada ayuda en el aprendizaje del estudiante acorde a las políticas educativas actuales. La aplicación de estrategias lúdicas ayudan a desarrollar múltiples habilidades, como la imaginación, creatividad, expectación y favorece en todo instante la formación, por consiguiente deben esmerarse diversos tipos de juegos en el pensamiento de enseñanza – aprendizaje”, indica en su libro Materiales didácticos innovadores estrategia lúdica en el aprendizaje. Revista Ciencia UNEMI, (p. 33). (Franco, y Solís, 2013).

El sistema educativo en el Perú para el año 2021, según el proyecto del Sistema Nacional de Planeamiento Estratégico (CEPLAN) tiene por objetivo alcanzar un estándar de aprendizajes con los estudiantes de la educación básica regular, hay muchos retos que cumplir en las diferentes modalidades y niveles de la educación Peruana, y uno de ellos es la educación básica regular del nivel inicial, que prima en coadyuvar con tal objetivo con una formación profesional pertinente al actual siglo y con una buena base de aprestamiento de los educandos. En cuanto al rol docente es buscar diferentes estrategias adecuadas de enseñanza para el buen aprendizaje de los niños a nivel nacional ya sea en zonas rurales y urbanas es por ello que en esta tesis se sustenta las estrategias didácticas utilizadas por el docente y el logro de aprendizaje de

los estudiantes del nivel inicial de las instituciones educativas comprendidas en el ámbito del distrito de San Juan de Lurigancho en el año académico 2018. (Bernal, y Magaly, 2018).

El currículo nacional de la educación básica presenta establecer principios y fines para alcanzar objetivos y propósitos como es el caso del perfil del estudiante al culminar su ciclo de estudio. Sobre lo que es factible hacer en el nivel inicial es, que los niños sean más capaces de establecer relaciones espaciales y desarrollen así las competencias propuestas en el currículo nacional. En este marco la educación inicial juega un papel importante en lograr sus desempeños de cada niño identificando sus distintas capacidades para así lograr sus competencias con una evaluación formativa, esto orienta un nuevo enfoque pedagógico de desarrolla las competencias de los niños y niñas de acuerdo con las distintas demandas de la sociedad actual. (Currículo Nacional de la Educación Básica, 2019).

En la región de Puno la educación básica regular de nivel inicial está también diversificado con un lineamiento regional que es el Proyecto Educativo Regional (PER), uno de los principios pedagógicos no dice que los niños aprenden jugando, en la medida que asumen responsabilidades sociales, culturales y cognitivas (aprendizajes funcionales) y que la organización comunal y el contexto constituyen fuentes de conocimiento. Toda adquisición de conocimientos y habilidades mediante el juego, toma un verdadero valor significativo, enmarcando en las matemáticas ha ayudar a la reflexión y resolución de problemas cotidianos que en los niños a diario se presentan y por ende las nociones espaciales como las relaciones de orientación, proximidad,

interioridad y direccionalidad son fundamentales para el buen desenvolvimiento. (Proyecto Educativo Regional, 2017).

En virtud de los resultados por la oficina de Medición de la Calidad de Aprendizajes (UMC) de los dos últimos años 2015 y 2016 de la evaluación censal de estudiantes (ECE) en la región Puno, correspondiente al segundo grado del tercer ciclo en el área de matemática, se observa que el 20,95% de estudiantes están en el nivel de logro inicio, esto quiere decir que no alcanzaron los aprendizajes esperados, el 43,25% de estudiantes están en el nivel de logro proceso, esto quiere decir que alcanzaron parcialmente los aprendizajes esperados y el 35,8% de estudiantes están en el nivel de logro satisfactorio, esto quiere decir que si alcanzaron los aprendizajes esperados. (Oficina de Medición de la Calidad de los Aprendizajes, 2017).

De las evidencias anteriores a nivel de la Unidad de Gestión Educativa Local (UGEL) Moho, se concluye que el 17,8% de estudiantes están en el nivel de logro inicio, esto quiere decir que no alcanzaron los aprendizajes esperados, el 42,2% de estudiantes están en el nivel de logro proceso, esto quiere decir que alcanzaron parcialmente los aprendizajes esperados y el 40,0% de estudiantes están en el nivel de logro satisfactorio, esto quiere decir que si alcanzaron los aprendizajes esperados. En consecuencia estos resultados reflejan el aprendizaje adquirido por los niños del nivel inicial; es por esta razón que es necesario aplicar estrategias adecuadas para la enseñanza reflejada en el rol docente como es el caso de aplicar estrategias lúdicas. (Oficina de Medición de la Calidad de los Aprendizajes, 2017).

Por consiguiente, a nivel de la UGEL de Moho hay muy pocos estudios sobre estrategias lúdicas. Por ende el trabajo en aula de los maestros es poco experimentado, no hay un claro lineamiento de éstos aspectos en dicho ámbito, pero existen pocos maestros y maestras de diferentes niveles, que sin duda innovan su proceso de enseñanza en favor de los niños. En este sentido se busca la socialización, la cooperación de nuevas y adecuadas estrategias de enseñanza entre educadores del mismo nivel y modalidad. De este modo en el nivel inicial del centro poblado de Lacasani, una de las estrategias que se ha tomado en consideración, es la aplicación de juegos lúdicos para el proceso de enseñanza y aprendizaje significativo de los niños.

Conforme a ello se compone el siguiente enunciado:

¿Cómo la aplicación de las estrategias lúdicas basado en el enfoque significativo mejora el desarrollo de las nociones espaciales en el área de matemática, en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial 1412 Lacasani del distrito y provincia de Moho, región Puno, año 2019?

Por tanto como objetivo general se planteó determinar si la Aplicación de Estrategias Lúdicas basado en el Enfoque Significativo mejora en el desarrollo de las Nociones Espaciales en el área de Matemática, en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial 1412 Lacasani del distrito, provincia de Moho, región Puno, año 2019.

Asimismo se obtuvieron los siguientes objetivos específicos:

- Identificar el nivel de desarrollo de las nociones espaciales en el área de matemática al aplicar el pre test en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial 1412 Lacasani del distrito, provincia de Moho, región Puno, año 2019.

- Aplicar las estrategias lúdicas basado en el enfoque significativo para mejorar el desarrollo de las nociones espaciales en el área de matemática en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial 1412 Lacasani del distrito, provincia de Moho, región Puno, año 2019.
- Evaluar el desarrollo de las nociones espaciales en el área de matemática después de aplicar el pos test sobre las estrategias lúdicas basado en el enfoque significativo, en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial 1412 Lacasani del distrito, provincia de Moho, región Puno, año 2019.
- Determinar los resultados del pre test con relación al pos test, después de la aplicación de las estrategias lúdicas respecto al mejoramiento del desarrollo de las nociones espaciales en el área de matemática en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial 1412 Lacasani del distrito, provincia de Moho, región Puno, año 2019.

La importancia de ésta investigación se justifica en el marco del buen desempeño docente en aplicar las adecuadas estrategias lúdicas para mejorar el aprendizaje de las nociones espaciales en los niños del nivel inicial, con la finalidad de lograr un aprendizaje propio en la práctica educativa de los profesionales de la educación, de este modo se justifica la necesidad de dar solución a las dificultades que tienen los niños con respecto a las nociones espaciales en el área de matemática, permitiendo entender conceptos como: lugar, tiempo, distancia, que le ayudarán a entender nuevos conocimientos, así como a resolver situaciones problemáticas cotidianas en su entorno: arriba – abajo, delante – detrás, dentro – fuera, izquierda - derecha (lateralidad), etc.

En consecuencia al aplicar las estrategias lúdicas en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial 1412 Lacasani de Moho, mejorarán en sus habilidades de

orientación espacial en el contexto de los juegos compartidos, los niños aprenden cómo son los demás y así van formando su propia imagen.

En el campo teórico, se recopilarán y sistematizarán los sustentos teóricos, enfoques y nociones de orientación espacial sobre las estrategias lúdicas que inciden en los niños un aprendizaje, ya que es el juego el que además de promover momentos satisfactorios hace que un ambiente o lugar sea significativo y divertida. Lo cual permitirá al docente de educación inicial fortalecer su metodología de enseñanza.

En lo metodológico, permitirá determinar las estrategias lúdicas como una actividad pedagógica en el que hacer educativo, permitiendo el desarrollo de las nociones espaciales en niños de educación inicial, en cuanto los niños mejoren sus habilidades de nociones espaciales a través del juego reflejará su aprendizaje en los próximos niveles de estudio muy claros los principios de direccionalidad, lateralidad, ubicación, orientación, proximidad, interioridad entre otros.

En lo práctico, cada sesión sobre el desarrollo de las nociones espaciales en el área de matemática se realizará con la intervención de las estrategias lúdicas, basados en un enfoque significativo para la mejora de sus aprendizajes de los niños. La idea de los juegos recreativos como estrategia hará contribuciones al maestro en su desempeño profesional, en su utilización de metodologías, técnicas y recursos para un propósito educativo en este caso para mejorar la noción espacial del niño.

En consecuencia, esta investigación será notable porque aportará a la metodología de enseñanza, que estará vinculado la lúdica como estrategia para mejorar el desarrollo de las nociones espaciales de los niños de cinco años de edad del nivel inicial.

II REVISIÓN DE LITERATURA

2.1 Antecedentes

Lázaro, (2015). Realizó una investigación, titulada: “Influencia del juego en el aprendizaje de las relaciones espaciales en los educandos de 4 años de la I.E. N°113 - 2014.” Tiene como fin primordial abordar la problemática que tienen los educandos en la edad preescolar, quienes presentan dificultades en la relación espacial, lo cual repercute en el desarrollo de su aprendizaje y su desenvolvimiento en la sociedad. La investigación es Pre- experimental, con Pre -test y Post- test con un Grupo experimental y un Grupo control. Dicha investigación fue realizada con una muestra de 39 educandos de 4 años de edad 11 niños y 13 niñas, utilizando como escenario primordial las instalaciones de la I.E. N°113. Los resultados obtenidos del Pre -test muestran que antes de la aplicación de programa de juegos educativos, los niños y niñas tuvieron dificultades en el desarrollo de su noción espacial. Posteriormente a la aplicación del programa de juegos educativos, los resultados muestran un incremento significativo en cuanto a las nociones espaciales: arriba-abajo, dentro-fuera, cerca-lejos, encima-debajo, muchos- pocos, conocimientos necesarios y básicos para su pleno desarrollo intelectual y la mejora de sus relaciones dentro de su círculo familiar y social. Todo ello demuestra que la aplicación del programa de juegos educativos ayuda a desarrollar la noción espacial de los niños de 4 años de edad de manera significativa.

Guillín, (2014). Al respecto, la presente investigación se centró en la importancia que tienen las actividades lúdicas para favorecer las nociones espaciales en los niños de 4 a 5 años de nivel inicial 2, de la Escuela Matilde Hidalgo de Prócel, con una población en este nivel de diecisiete niños, trece niñas, tres docentes y su director. Siendo el

objetivo general determinar la incidencia de las mismas en los infantes de estas edades, ya que para el niño en esta etapa lo más trascendental es el juego para su desarrollo tanto social, afectivo, cognitivo, lenguaje, psicomotriz y creativo, por lo tanto a los maestros les corresponde aprovechar al máximo esta estrategia para la orientación de aprendizajes significativos y perdurables. En este informe se utilizó la investigación cualitativa de campo de tipo descriptivo, bibliográfica, documental y las técnicas de observación para los párvulos, encuestas para las docentes del plantel. Analizando las dos variables se pudo elaborar una guía de actividades lúdicas para el desarrollo de las nociones espaciales. Se puede concluir para determinar la validez del documento que en la actualidad se ha perdido la práctica del juego debido a tendencias escolarizadas entonces es indispensable realizar más esta actividad en nivel inicial.

Quispe, (2018). La autora sustenta, que la investigación tuvo como objetivo general describir las actividades lúdicas para desarrollar el aprendizaje significativo de los estudiantes del nivel inicial de las instituciones educativas del distrito de Canaria región Ayacucho durante el año académico 2018. La metodología que se utilizó en la investigación fue de tipo cuantitativa, nivel descriptivo y diseño no experimental. La población de estudio estuvo conformada de 24 docentes y 96 estudiantes. Los resultados indicaron que del primer cuestionario aplicado a los docentes, acerca de calidad de los juegos que utiliza este, de las 15 preguntas del cuestionario 50% respondieron que las actividades lúdicas fueron adecuadas. Y del segundo test del desarrollo del aprendizaje significativo de los estudiantes del nivel inicial, los resultados del test de 15 preguntas hechas a los docentes 58% indican que sus estudiantes obtuvieron un aprendizaje significativo eficiente. Por lo tanto las actividades lúdicas son importantes para el desarrollo del aprendizaje significativo de

los estudiantes de 3, 4 y 5 años, ya que ayudan a desarrollar el aprendizaje significativo de los estudiantes del nivel inicial de 3, 4 y 5 años.

Lachi, (2015). En su investigación “Juegos tradicionales como estrategia didáctica para desarrollar la competencia de número y operaciones en niños (as) de cinco años” – Línea de investigación Enseñanza de la Matemática por medio del juego, Universidad san Ignacio de Loyola Lima, para optar el grado académico de Maestro en educación en la mención en didáctica de la enseñanza de educación inicial; plantea como objetivo general la importancia que tienen los juegos tradicionales para mejorar significativamente las competencias de número y operaciones, este estudio se realizó en niños de 5 años como muestra y 2 docentes unidocentes, la metodología que utilizó es el cualitativo, sustenta que la educación hoy en día tiene propósitos exigentes por tanto la educación que se debe brindar debe ser significativo en la vida del niño cuando en adelante enfrente retos, es necesario inculcar en el niño desde muy pequeños estas habilidades sobre los números y sus operaciones, por supuesto, que a su nivel de cognición del niño, las estrategias de utilizar estas actividades lúdicas tradicionales promueven eminentemente la capacidad de matematizar en la resolución de problemas siendo más divertidas y amenas.

Arce y Saldaña, (2014). En la tesis denominada “Influencia del juego de construcción en el desarrollo de la creatividad en niños de 5 años de la I.E. N° 252 “Niño Jesús”, de Trujillo en el año 2013” de la Universidad Nacional de Trujillo, para optar el grado de Licenciatura en Educación del Nivel Inicial. Esta investigación sustenta que el rol del juego de construcción influye en el desarrollo de la creatividad de los niños, dando énfasis a la actividad lúdica, ésta investigación es de tipo aplicada, cuasi experimental, con una población muestral de 14 estudiantes constituidos por 9 niñas y 5 niños

correspondientes al aula denominado “Respeto” como grupo experimental, para su respectiva recojo de información se utilizó como instrumento de evaluación la lista de cotejo, posteriormente luego de haber aplicado las sesiones de aprendizaje para desarrollar la creatividad de los niños y niñas, ésta habilidad se incrementó significativamente, dando lugar que los juegos de construcción si influyeron de manera propio y real en dicha institución.

Cuya, (2019). Esta investigación presenta, la importancia de aplicar las “Estrategias lúdicas y calidad de los aprendizajes en los niños del II ciclo de la Institución Educativa Los Jilgueritos - INABIF, San Juan de Miraflores”. Las estrategias lúdicas son esenciales para mejorar el alto grado de enseñanza y aprendizaje de los niños. El objetivo de esta investigación es demostrar la relación entre las estrategias lúdicas y la calidad de aprendizaje de los niños del II Ciclo de la Institución Educativa Los Jilgueritos - Inabif, San Juan de Miraflores. Es un examen descriptivo correlacional, con una población de 90 estudiantes y una muestra de 40 estudiantes, que reúnen información a través de fuentes de datos excepcionales y que corroboran los resultados a través de una herramienta de cuestionario de 24 preguntas.

Medina, y Vargas, (2015). El presente proyecto de investigación “La lúdica como estrategia pedagógica para los niños del grado primero”, se desarrolló basado en los aportes de teóricos, pedagogos e investigadores que permitieron reconocer la importancia de la lúdica en el proceso de enseñanza. Asimismo se desarrolla con niños y niñas de inicial en la Institución Luis Pasteur el proyecto pedagógico de aula: El tesoro del saber, compuesto por actividades lúdico-pedagógicas relacionadas con las figuras geométricas seleccionados de acuerdo a los intereses y necesidades de los niños y niñas; logrando la participación dinámica de los infantes, el fortalecimiento de su

proceso de aprendizaje, una actitud positiva frente a la importancia del saber y, el amor por los aprender. De igual manera se realizaron talleres de capacitación con los responsables de fortalecer el espíritu lúdico en los niños y niñas, a saber, docentes, madres y padres de familia, concientizándolos acerca de la importancia de la literatura infantil en el desarrollo integral de los niños y niñas. Durante la implementación de la propuesta, docentes y padres pudieron observar la efectividad de ésta en el rendimiento académico, especialmente en los niños y niñas del nivel inicial en quienes se desarrolló el proyecto. Finalmente con la realización de este trabajo se pretende dar una mirada holística de lo que fue el proceso de análisis, desarrollo y puesta en marcha del proyecto, mostrando sus alcances, limitaciones y resultados obtenidos.

2.2 Bases teóricas

2.2.1 Didáctica

Navarra, (2001). Toda ciencia tiene un objeto material y un objeto formal. La primera es la misma realidad que estudia. Y el segundo se refiere al enfoque o perspectiva desde la cual se contempla el objeto material. El objeto material de la didáctica es el estudio del proceso de enseñanza y aprendizaje. Y su objeto formal consiste en la prescripción de métodos y estrategias efectivas para desarrollar el proceso mencionado. Si la didáctica es la ciencia que pretende estudiar el proceso de enseñanza y aprendizaje, como dijimos anteriormente, este será su principal objetivo. Pero no solo de estudio, sino también su ámbito en la actividad práctica (p.15).

2.2.2 Elementos de la Didáctica

Se pueden mencionar muchas y son de gran importancia dentro de un proceso pedagógico, desde mí, punto de vista mencionaré tres, que son un triángulo formativo en un contexto pedagógico:

a) Estudiante:

Es el principal actor del aprendizaje, es aquel para quien existe una institución educativa, es el eje del aprendizaje donde el docente y la institución cumplen con ello un rol importante de ser una imagen que inculquen un saber significativo, por ende una institución educativa no puede moldear al estudiante al contrario es la institución quien debe adaptarse a él, según sus características peculiares, sociocultural y necesidades. (Contreras, 2006).

b) Objetivo:

Toda tendencia didáctica supone metas. Una institución educativa ahora podría no tener metas. Motivo de ser si no tuvo en cuenta el existir del estudiante hacia metas como profesional y/o persona, estas metas pueden ser de corto, mediano y largo plazo, junto con modificación de la conducta, adquisición de experiencia, mejora de la personalidad, orientación profesional. (Contreras, 2006).

c) Docente:

Es quien guía, facilita, orienta, forma, educa e interactúa con los estudiantes entorno a experiencias de aprendizaje, que ya han sido sistematizadas, con fines didácticos. Él es quien formará a futuras generaciones, será como un ejemplo, una imagen que estimula, ayuda y lleva a los estudiantes a reaccionar ante experiencias que pueden ser difíciles, pero que saben que les servirán, en su contacto con el entorno. Para ello debe existir una adecuada formación de ética, profesionalidad y perfil, eminentemente debe ser un maestro o maestra. (Contreras, 2006).

2.2.3 Metodología

La palabra metodología tiene su inicio dentro del idioma griego y se remite a la versión relevante que necesariamente debe observar los métodos de estudio, incluso si pueden ser cuestionables. Es la teoría normativa, descriptiva y comparativa, aproximadamente el método o grupo de ellos, introducida en el procedimiento del investigador.

Si bien el método es el plan con el que el científico cree que se llevará a cabo un determinado objetivo, la metodología es el proceso científico que estudia esas estrategias, sin vivir de la validez pragmática, pero precisa en la metodología. Indica (Enciclopedia de Conceptos, 2019).

La metodología se define como el conjunto de sugerencias y movimientos dirigidos a describir un problema. En general, la metodología es una fase de la investigación científica. En este sentido, el científico parte de una especulación como posible racionalización de un problema y trata de descubrir un reglamento que lo explique. Entre la hipótesis y la última decisión, el científico debe cumplir con una dirección, es decir, un método de estudio. Y ver los conjuntos de métodos es lo que se conoce como metodología. En otras palabras, la metodología responde al "cómo" de una tesis o investigación. (Navarro, 2008).

Delgado, (2011). Cita en su libro "Juego infantil y su metodología", a pedagogos que dan relevancia de la metodología del juego infantil, es así, enfatiza de acuerdo con lo que dice: Rousseau, asevera que la libertad es el primer derecho del hombre y se manifiesta en contra de la preparación convencional que, a través de su tensión, severidad y uso del castigo corporal, anula la personalidad del niño (...) (p. 41). Para este pedagogo los hombres nacen libres, pero la educación está invalidando

regularmente su libertad, el niño debe estudiar a través de él mismo en contacto con el contexto que lo rodea, por lo tanto aparecerá una persona con raíces, reconocimiento y armonía hacia la naturaleza humana. Pestalozzi, Johann aclara que la buena manera de estudiar que tiene el niño es hacerlo solo (...) (p. 41). Nos dice que el conocimiento humano comienza a evolucionar con la intuición, perfecciona los métodos de enseñanza de análisis, lenguaje y cálculo, el niño está vivo a través de la naturaleza y promueve su aprendizaje personal. Las hermanas Agazzi señalan que: cuando el niño aprende algo, lo hace con la ayuda de poner todas sus habilidades en juego (...) (p. 41). Pretenden enseñar a los niños que pueden actuar por iniciativa propia, con sustancias de muy bajo costo para cualquier etapa socio financiera. Freiderick Froebel dice la utilidad del juego sirve para desarrollar una educación integral (p. 41). Tenía un profundo espíritu creyente, diseñó la pedagogía a través del juego con los resultados de personas de gran entusiasmo, con creencias y compromiso.

Piaget, (2007). En su teoría estructuralista, afirma que el infante aprende a través de sus funciones mentales a través de sustancias que puede manipular consistiendo en juguetes y desarrollar su capacidad cognitiva, sus preguntas lógicas y su lenguaje. (p.24).

2.2.4 Recurso metodológico

Las fuentes metodológicas propuestas para agotar las actividades están diseñadas para favorecer la expresión de los niños, la exploración de diferentes lenguas de comunicación.

A los recursos "convencionales" que consisten en dibujos, murales, cómics, lenguaje de imágenes, historias rápidas, textos colectivos, dramatizaciones, recursos asociados

con las TIC se han agregado, como películas, presentaciones de PowerPoint, entre otros. Estos son una parte de los recursos metodológicos que estas "producciones", han incidido a cada uno o varios, que representan un registro indispensable para los niños en el que pueden medirse y que puede ser parte de ellos en una experiencia de la institución.

Al mismo tiempo, nos permiten seguir la mejora de las técnicas individuales y grupales, enfrentar situaciones personales para profundizar con un infante o su círculo de parientes, y prestar un interés único a la integración de la institución, según la página web de consultoría pedagógica de la educación del niño en pre escolar de propuesta psicoeducativa. (EntreNiños, 2017).

2.2.5 Estrategia didáctica

Las estrategias didácticas se definen por medio de procedimientos como (métodos, estrategias, actividades) mediante los cuales el maestro y los estudiantes organizan las acciones de manera consciente para construir y lograr propósitos dentro de la técnica de enseñanza y estudio, adaptándose a lo que el estudiante necesite y por tanto su aprendizaje sea significativo.

Feo, (2010) Es viable llegar a una clasificación de esas estrategias didácticas, de acuerdo con el investigador pedagogo que la considere, de la siguiente manera:

- a) Estrategias de enseñanza, en donde la pedagogía toma un momento de intercambio de saberes entre el docente y el docente, estableciendo un diálogo didáctico real aplicable a las necesidades de los estudiantes.
- b) Estrategias académicas, en las que la interacción cara a cara entre el maestro y el alumno no es crítica para que el alumno se dé cuenta de las estrategias escolares

para aprender, este tipo de enfoque se basa principalmente en sustancias publicadas en las que una comunicación didáctica simulada es Montados, los procesos preferidos pueden ser seguidos por asesoramiento no obligatorio. Además, entre el docente y el dicente, reciben apoyo de manera auxiliar en una ayuda educativa tecnológica.

- c) Estrategia de aprendizaje, se puede definir como todos aquellos procedimientos que el académico realiza de manera consciente y deliberada para examinarlos, es decir, emplean técnicas de estudio y reconocen el uso de habilidades cognitivas para mejorar sus habilidades antes de una asignación escolar. Dichos procedimientos son específicos y únicos para el estudiante debido al hecho de que cada cuerpo tiene una experiencia especial antes de los estilos de vida.
- d) Las Estrategias de evaluación, son todos los procesos acordados y generados a partir de la reflexión basada en la evaluación y descripción de los logros alcanzados a través de los estudiantes y maestros de los conocimientos adquiridos durante el proceso de enseñanza y aprendizaje.

2.2.6 Experiencia directa

Es una estrategia que utiliza el maestro para desarrollar aprendizajes en los estudiantes, que puede darse en una circunstancia, momento o casual, durante el proceso pedagógico, las experiencias directas involucran a los niños que logren sus propios aprendizajes. (Castillo, 2013).

2.2.7 Estrategias lúdicas

2.2.7.1 El juego

2.2.7.1.1 Conceptualización del juego

Desde el comienzo de los tiempos, el juego ha sido una función dinámica de la naturaleza y ha acompañado a la persona en la preparación para la supervivencia. En la Grecia clásica se convierte en parte de la educación del futuro ciudadano. Platón lo identifica con el culto sagrado, Aristóteles como reposo, y debido al hecho de que esos casos han despertado la diversidad de posiciones que han sido polarizadas en casos y culturas distintivas.

Es complejo delinear los medios de juego, por ser un interés que ha observado al hombre a lo largo de su historia y está inmerso en sus aspectos distintivos de lo psicológico, afectivo, además de lo cognitivo y lo pedagógico.

El juego se ofrece en el grado semántico como una palabra polisémica, grande, con significados exclusivos. Según la Real Academia Española, etimológicamente proviene del latín *iocus*, que se refiere a una historia divertida. Dentro de los significados viables del juego de palabras está el de "movimiento e impacto de jugar"; "El ejercicio está sujeto a las reglas, en las que se acumulan o se pierden muchas millas", y el final y el más lejano a los pasatiempos de estas pinturas, el de "cierto rango de cosas relacionadas que sirven a la misma razón".

El juego es definidos por los siguientes autores como una actividad lúdica que predomina en el proceso de la pedagogía:

Huizinga, (2007). El juego es una actividad de movimiento libre, que se desarrolla dentro de parámetros de criterios, con las reglas específicas obligatorias, estableciendo

orden, además se indica que es un movimiento que tiene un resultado en sí mismo y es seguido por un sentido de alegría y la atención del ser en cualquier otro caso que en la existencia ordinaria.

Cagigal, (1996). Infiere que el juego se basa en movimientos de soltura, abierto, desprendido y apreciable que se da en una situación momentánea, con reglas positivas, fijas o improvisadas y cuyo elemento informativo es la satisfacción.

De acuerdo a Motta, (2002, p.30) citado por: Espinoza, Guevara, y Macías, (2016, p.24) El juego es una expresión exterior del impulso lúdico, el cual es una sensación pura, natural y profundo de la propia vida, es la esencia de la alegría, regocijo y tranquilidad.

2.2.7.1.2 Funciones del juego

El individuo posee una curiosidad epistemológica normal desde su nacimiento, un deseo de realizar, que mezcla y le permite ser hábil y saciado a través del juego.

El individuo aporta al deporte la característica simbólica, lo lleva a un estado más evolucionado en el que los símbolos y signos se utilizan para representar, crean nuevos contextos que generan mundos imaginarios en la mente de los que participan en el juego.

La recreación simbólica se realiza en representaciones y no en cosas reales, con lo que tiene la fuerza para transferir un medio que puede ser un objeto, que puede ser especial, de lo que se puede tener en la vida cotidiana.

En la etapa afectiva, requiere e interfiere un papel mental de la persona que genera serenidad y una experiencia de ser preferido; Disfrutar eso puede ser distante en los

juegos de oposición de adultos, pero más cerca de la recreación del niño, donde prevalece una sensación de libertad y diversión sin oposición.

En el juego para adultos es mucho más factible que haya ansiedad psicológica al pasar a la confrontación, debiendo evolucionar hacia las pautas, además de la posibilidad de que su desempeño en el juego pueda ser calificado. En esta experiencia, podría resultar en un boom o en detrimento de su imagen ante sí mismo o hacia el otro, y así se puede salir del deporte o diferentes movimientos que no puede intercambiar. Esta oportunidad de censura afecta la libertad y la diversión de la buena intención del juego.

El deporte en su conciencia es una actividad que seduce y motiva, genera cercanía social y afectiva dentro de sus participantes, terminando en ambientes dinámicos y resultados placenteros a través de la risa y la incertidumbre que normalmente los acompaña, hace que las situaciones y las instancias invertidas sean afectuosas para el recuerdo.

El juego tiene una característica crítica de socialización e integración que permite ingresar dentro de la esfera social para reconocer a los demás y disfrutar de los comportamientos en esta interacción.

En la educación de los estudiantes el juego cumple un rol importante es muy útil para obtener y desarrollar las capacidades motoras a través de la exploración, pruebas y errores, y en un alto grado genera experiencia y al mismo tiempo una reflexión. El juego es un elemento escolar del orden primario que proporciona estabilidad, tranquilidad mejorando el estado de ánimo al estudiante y lo hace viable como lo cita el poeta alemán Schiller: "el mejor hombre se desempeña mientras es un hombre en todo el sentido de la frase, y es completamente hombre". Solo cuando él juega".

2.2.7.1.3 Características del juego en la etapa infantil

Huizinga, (2007) “La forma de vida nace a partir del deporte, especie de actividad de confrontación y con fin específico”. El juego como pasatiempo natural del niño sirve para socializarse, para su auto formación, para descubrir y construir su noción de orientación y estar preparado para la vida. Dado que el deporte es una actividad que tiene lugar en todas las culturas y, dada la variedad que proporciona, es vital para no olvidar sus rasgos y ayudarlo a distinguirse como:

- Actividad gratuita y voluntaria.
- La mentalidad dócil para el modelo importante que debe tenerse en cuenta la dinámica del juego y que puede proporcionar dentro del grado infantil y puede determinarse en todas partes.
- Vale la pena y es divertido.
- Brinda el placer de compartir.
- Descanso, disfrute.
- Requiere un acuerdo para establecer las regulaciones y promover una orden interna que establece límites.
- Una "mentalidad sui generis" de disponibilidad es crucial para una buena manera de ingresar al deporte, sin embargo, se convierte en una representación.
- Es un fin en sí mismo. Predominan los movimientos a los roles.
- Tanto el resultado final como la evolución son inciertos.
- Toma área en un área y tiempo específico y ficticio.

- Puede tener sus propios rasgos según la subcultura.
- Genera incertidumbre, tensión que permite dinamismo en su mejora.
- Mejora mucho de la existencia.

Guterman, (2019). Con respecto al significado del juego que tiene que ver con los deportes y/o que genera un desplazamiento corporal, “Es un recurso útil y una forma de combatir la inmovilidad que influye en el sistema cardiovascular y respiratorio, además de la mejora intelectual y sensorial”.

2.2.7.1.4 Tipos de juego

Enciclopedia de Clasificaciones, (2017) Referido a los “Tipos de Juego”. Dice el juego se define como un pasatiempo de ocio, cuyo propósito es la diversión y la distracción de las personas como niños, jóvenes y adultos, aunque en muchos casos se usa mucho con una función educativa.

El juego requiere la participación de uno o más personas para su desarrollo. Hay juegos únicos en su tipo:

- Juegos tradicionales
- Juegos populares
- Juegos de mesa
- Juego de naipes
- Video juegos
- Juegos de rol

Igualmente, aunando a la situación existen dos tipos de juegos: El juego espontáneo que no tiene pautas o reglas fijas es de libertad y d mucha creatividad. El juego dirigido

que si tiene pautas y reglas bien definidas cuenta con un propósito ordenado. (Jiménez, 2013).

2.2.7.1.5 Importancia del juego

La importancia del juego proviene principalmente a partir de sus eventos académicos. A través del juego, el niño conocido muestra al docente, su persona real, sus defectos y virtudes.

Con el juego, los niños se sienten en libertad, los amos de la situación, pueden hacer todo lo que eligen espontáneamente, mientras desarrollan sus funciones.

A través del juego se pueden inculcar muchos principios y valores: generosidad, autocontrol, entusiasmo, coraje, fuerza de voluntad, talentos de liderazgo, altruismo. (Jiménez, 2013).

2.2.7.1.6 Principales elementos del juego

Acurio, (2006) Dice que el juego presenta dos factores muy primordiales, tales como: la creatividad y la libertad. Esto implica valores morales que consisten en: espíritu de superación, lealtad, cortesía, placer, obligación, perseverancia, deportividad, fuerza de voluntad.

- Valores físicos que incluyen: capacidad, reflejos, velocidad, electricidad, destreza.
- Valores humanos: tanto intelectuales como inteligencia, atención, reminiscencia, iniciativa, declaración, advenimiento, experiencia colectiva.

Por ello desarrolla esquemas corporales, intelectuales y éticas, fijando deseos: mentales, de ocio, de expresión, de aventura, de peligro, de evasión. Según el autor el juego se caracteriza por buscar alternativas para ganar, respeto por las políticas del

juego, creatividad, curiosidad, iniciativa, sentido común y armonía con quienes lo rodean.

2.2.7.1.7 El Juego en el proceso de desarrollo

Las opciones para algunos videojuegos y juguetes son generalmente diferentes para cada persona; sin embargo, emergen como cada vez más similares en cada era única y en cada etapa del desarrollo.

A continuación se mencionan las opciones de los juegos en los niños del nivel inicial:

Acepta jugar con otros niños, le gusta jugar con agua, arena, barro o plastilina, hacer caminatas, lanzar, saltar, bailar, rasgar, pintar, dramatizar, escuchar y contar actividades e historias, todo lo cual estimula la creatividad, el dominio, la convivencia y la cohesión. .

2.2.7.1.8 El Juego en la educación inicial

Es el medio apropiado para el aprendizaje; a través de él, el niño descubre el entorno que lo rodea y se comprende a sí mismo. Por eso, la o él maestro debe tener una herramienta valiosa para realizar un método adecuado para el aprendizaje.

En el área del aprendizaje, el niño desarrolla la función simbólica o el potencial representativo, que consiste en la representación de algo don, una cosa que desempeña una función decisiva en su mejora indispensable.

Esta región está diseñada para facilitar las experiencias de dramatización espontánea de los niños, en donde el niño revisa cómo perciben las diferentes personas en sus oficios, doméstico y profesional, en frases de sus logros, miedos y conflictos, como consecuencia de su mejora socioemocional.

2.2.7.1.9 El juego como enseñanza y aprendizaje

En la pedagogía el rol del juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje remite al arte de planear y dirigir; El quien conduce éste proceso, ordena y dirige las operaciones para lograr los objetivos propuestos. De este modo, el conocimiento de técnicas que se adquieren se dirige a una cadena de operaciones cognitivas que el estudiante contiene para organizar, combinar información delicada como tácticas y habilidades desarrollando responsabilidades intelectuales y que podrían ser elegidos con la causa de facilitar la construcción y transferencia de datos o conocimientos. Específicamente, se puede afirmar que las estrategias de enseñanza y aprendizaje están destinadas a facilitar la adquisición, el taller y el uso de estadísticas a través del juego. (Campos, 2000).

La educación de los niños a través del juego debe tomarse en consideración profundamente. El juego correctamente orientado es una fuente de notables ventajas. El niño aprende porque el juego está aprendiendo y los mejores educadores deberían ser el papá y la mamá. La investigación de la historia de los juegos muestra las características del pasatiempo lúdico de la juventud: biológico, cultural, instructivo, etc. Los juegos marcan los niveles de crecimiento del hombre o la mujer como años formativos, juventud y edad adulta. Los niños ahora no necesitan que todas las personas les expliquen la importancia y la necesidad de jugar, se los transmiten internamente.

Tiempo para jugar es tiempo para estudiar. El niño requiere más tiempo para sus ingeniosas creaciones. Al jugar, el niño siente la necesidad de alguien con quien compartir e interactuar ese momento, ya que el juego consiste en el espíritu de sociabilidad. (Filed, 2007).

2.2.7.1.10 Importancia del juego en la educación

La importancia que se tiene en el campo de la educación, el juego cumple un rol importante en la vida de los niños, no sólo en la casa como lo hacen empíricamente sino también en el preescolar que se realiza de manera estructural y con un propósito. Además, nos dice que promueve el desarrollo psicomotor del niño y va de la mano en el proceso de aprendizaje. El juego suele ser emocionante y significativo para el niño, ya que si el interés se extravía, la actividad deja de tener ese medio y el juego muere como tal. El juego tiene motivación y esto lo convierte en un mecanismo eficaz para el auge y la mejora personal e intelectual del niño. El contexto espacial, que debe ser sensible a los deseos, y las rutinas cotidianas se convierten en eventualidades para expresarse y en el que la maduración psicomotora debe recibir una estimulación continua. Por ejemplo, debe tener un gran espacio preparado con sustancias para ampliar las situaciones psicomotoras exigentes: motor de primera clase (arrastre, salto, balanceo y muchos otros) y grueso (manipulación, estabilidad, etc.), que son estimulante para el niño. (García, 2009).

Schuler, (2011). En su investigación concluye que puede haber un consenso de que los niños más pequeños adquieren habilidades matemáticas específicamente de forma lúdica a través de juegos sueltos, ofertas abiertas y oportunidades de aprendizaje informal. En esencia, el deporte se puede ver, en su sentido más amplio, como la descripción de casi todas las actividades iniciadas espontáneamente por jóvenes más jóvenes.

Siguiendo este concepto, en los últimos años, la investigación empírica ha proporcionado evidencia de que los videojuegos matemáticamente ricos tienen un efecto tremendo en el conocimiento matemático de los niños. Los videojuegos

matemáticamente ricos ofrecen contextos de estudio informales importantes que pueden usarse como puntos de partida para el estudio formal en la facultad de primaria. (Tubach, 2015).

También se señala la llegada y consolidación del grupo de Investigación en Educación Matemática para Niños de la Sociedad Española de Investigación en Educación Matemática. Grupo que, después de seis años de funcionamiento ordinario, está a punto de cambiar una vez más la coordinación después de dos mandatos completos, actuando puntualmente en reuniones intermedias bianuales, con algunas de las tesis mencionadas en la organización ya ofrecidas y aumentando el número de personas que experimentamos progresivamente. En resumen, confirmaremos que los estudios en educación matemática en las primeras edades son un tema relevante e importante. Y eso, como área de investigación, en estos días, se consolida cada uno internacionalmente. (Edo, y Juvanteny, 2017, pp. 38,41).

2.2.7.2 La lúdica

La lúdica como parte esencial en la vida de un niño, no siempre es una ciencia, ni un campo, y mucho menos un estilo completamente nuevo. Lo lúdico es, en cambio, una actitud, una predisposición de estar frente a los estilos de vida, frente a la existencia cotidiana. Es una forma de estar en estilos de vida y de contemplarla en los espacios cotidianos en los que el ocio, el pasatiempo, observado mediante la relajación, se produce con la ayuda de actividades simbólicas e imaginarias que incluyen el juego. La historia divertida, el humor, la obra de arte y todas las demás series de juegos (baile, amor, afecto, etc.) que ocurren mientras interactuamos con los demás, sin recompensa aparte de la gratitud que producen las ocasiones. Al parecer, toda actividad que

implique juegos es lúdico, sin embargo, el lúdico no es el más eficaz para disminuir la pragmática del juego. (Jiménez, 2000).

En tal sentido lo lúdico es una manera de residir en lo ordinario, es decir, sentir la satisfacción y evaluar lo que ocurre al utilizarlo como un acto de deleite corporal, religioso o intelectual. La actividad lúdica promueve la mejora de las habilidades, las relaciones y el humorismo en las personas de cualquier edad.

2.2.7.3 Estrategia

La estrategia es un plan para abordar y dar solución a un problema. Una estrategia consiste en una secuencia de gestiones planificados que ayudan a tomar decisiones y lograr los mejores resultados posibles. El enfoque (estrategia) está dirigido a lograr un objetivo siguiendo un patrón secuencial.

En esta parte nos proponemos distinguir, por un lado, entre las nociones de enfoque, técnica y diferentes estrategias curriculares asociadas con el concepto de enfoque de dominio; Por el contrario, pretendemos aclarar qué son las estrategias para conocer y el tiempo y la forma en que se les puede enseñar a lograr su objetivo adecuado: presentar, orientar e enriquecer al estudiante para que analice, realice y actúe de manera significativa y autosuficiente los contenidos relacionados a diferentes áreas curriculares.

Después de establecer lo que debe ser un ámbito y las características de las técnicas en el currículo escolar, podemos plantear algunas preguntas que normalmente pueden ser un don en el ejercicio pedagógico cuando hablamos de la oportunidad o la necesidad de educar a base de estrategias de estudio. Esto es, desde un punto de vista de los autores, una buena y adecuada utilización de procesos educativos concernientes a

estrategias, hace significancia en el proceso de enseñanza y aprendizaje. (Monereo, Castelló, Clariana, Palma, y Pérez, 2000, p.4).

Actualmente hablamos de estrategia en todo ámbito: en la empresa, en la política, en la religión, en la cultura, en la educación en cada elemento de la vida cotidiana. Esta palabra se convirtió en un medio de uso generalizado, que tiene que asociarse con todas las áreas del conocimiento.

Según lo expresado por Davies, (2000) citado en, Contreras, (2014), “El concepto de estrategia como fundamento de la planeación estratégica” debido al hecho de que el método se caracteriza con la ayuda de tener múltiples alternativas, un par de caminos y múltiples resultados, su diseño es más complejo y más difícil de poner en práctica que diferentes medios lineales. Respuestas Como dice el autor, hable sobre el método que puede llegar a ser una torre de Babel en la que muchos expresan sus pensamientos y quieren reclamarlos, pero ninguna persona entiende a todos en absoluto. Esto ha llevado a muchos educadores a llevar a cabo estrategias que se han ralentizado y los ha llevado a cometer errores graves, cuyo impacto ha sido alejarlos de los objetivos reales que querían alcanzar o cumplir.

Finalmente, considero que hay un problema preponderante y que, una vez que elaboramos estrategias, debemos recordar la capacidad de la organización para convertir y cambiar dentro del tiempo más corto posible.

2.2.7.4 Definición de estrategia lúdica

Muchos maestros y maestras motivan a sus estudiantes a participar en su labor académica a través del juego, sin que esto implique una dispersión del comportamiento y los objetivos de la sesión, para esto integran lo emocional y lo cognitivo, de esta

manera los estudiantes pueden acompañarse y reírse. Ante eso nos hacemos una pregunta:

¿Por qué debemos aprender a través del juego?

Rivera, (2017). Las estrategias lúdicas establecen un eje primordial en el proceso de desarrollo integral de los niños, es una metodología de carácter creativo y agradable, no hay nada más significativo que generar aprendizajes por medio del juego, que esté tan estructurado y que tenga tantas regulaciones.

Hernández, (2002). Las técnicas de juego se definen como instrumentos que ayudan a potenciar el aprendizaje a través de los juegos y la solución de problemas. Cuando el maestro utiliza diferentes técnicas, se realizan cambios en el contenido del material o la estructura de las sesiones, para facilitar el aprendizaje y la experiencia. Se planifican con la ayuda de un tutor para su uso dinámico, fomentando la participación del estudiante.

García, (2009). Las estrategias lúdicas deben estar en, “Los contenidos de estudio, sistematizados en una sesión de aprendizaje deben incluir ciertas actividades lúdicas como realización de collage, coloraciones, movimientos, imágenes, sonidos entre otros, para crear una sesión de clase en un buen ambiente de enseñanza y aprendizaje agradable y significativo, para que los estudiantes presten el interés de la sesión o actividad y así aprendan”.

Por esta causa, las estrategias lúdicas esbozan una técnica de enseñanza participativa y dinámica impulsada a través del uso creativo y pedagógico constante de las estrategias, las actividades físicas y los juegos didácticos, creados especialmente para

generar un dominio generalizado, cada uno en términos de conocimiento, talentos o competencias, social y como incorporación de valores. Piaget, (1992).

Asumir el juego desde el punto de vista didáctico, significa que esto se usa en muchos casos para manipular y controlar a los niños, dentro de algunas instituciones puede darse el caso que no se aplique con objetivos adecuados sino un simple pasatiempo sin dirección éste puede perder la esencia y las características del juego como una experiencia cultural y como una experiencia vinculada a los estilos de vida.

Confío en que las estrategias lúdicas sean muy importantes para el desarrollo de las preguntas lógicas de los niños, despertando así su interés en dominar asuntos nuevos e innovadores para su vida cotidiana con la sociedad y así poder ampliar aún más su investigación.

2.2.7.5 Adecuada utilización de las actividades lúdicas

Cuando el juego se lleva a un entorno educativo con los niños y niñas, es esencial medir una secuencia de circunstancias que se pueden dar para que el juego se desarrolle correctamente, para lograr la razón deseada desde el principio.

Los juegos deben considerarse como un interés importante dentro del aula, en vista de que brindan una forma diferente de aprender, ofrecen descanso y emprendimiento al niño y niña.

2.2.7.5.1 Ventajas:

Sandra, (2012). Menciona:

- Desde la ubicación físico-orgánica: Incita movilidad dentro del aula, promueve reflejos, destreza manual, coordinación y despertar de los sentidos.

- Desde la ubicación socioemocional: Refleja la espontaneidad, la socialización, el orgullo, el deleite, la expresión de sentimientos, los intereses, la seguridad en sí mismos.
- Desde la ubicación cognitivo-verbal: Inspirar creatividad, agilidad intelectual, memoria, interés, preguntas innovadoras, lenguaje, interpretación de conocimientos, amplitud de vocabulario, expresión de pensamientos. y son una manera de transmitir conocimientos de alta calidad.
- Desde la Dimensión Académica: Estimula la apropiación de contenidos de diversos temas, pero especialmente de lectura, escritura y aritmética, en donde el niño proporciona problemas adicionales.

2.2.7.5.2 Desventajas:

Sandra, (2012). Menciona:

- Área físico-orgánica: Falta de espacio dentro de la sala de estudio para moverse, dificultad para hacer el pasatiempo.
- Desde el espacio socioemocional: Falta de seguridad personal dentro del círculo de la situación social de los familiares (debido a la crisis), timidez y sensibilidad aguda debido a su apariencia física.
- El lugar cognitivo-verbal y la dimensión académica: La falta de fuentes de peores métodos depende mucho de la planificación de los maestros para ofrecer una sesión adecuada.

2.2.8 Enfoque significativo

2.2.8.1 Aprendizaje

Tünnermann, (2011). Cuando la llamada "revolución copernicana" tiene lugar en la pedagogía, que consistió en cambiar la direccionalidad de proceso educativo de enseñanza a aprendizajes para conocer las técnicas, de una manera conmutativa se genera una afición renovada para adquirir conocimiento de teorías o paradigmas.

Con este cambio de direccionalidad de proceso educativo no pretende de desplazar del todo al proceso de enseñanza del maestro sino que se pretende centrarse en el proceso de aprendizaje que recibe el estudiante en un determinado momento.

Lo que ocurre es que el maestro deja de ser el centro principal del sistema, en los últimos años el estudiante toma ese lugar y el docente se convierte en una guía, un instructor, un aprendiz, capaz de generar un conocimiento. Al final, diremos que se convierte en un co-aprendiz junto con su estudiante, sin embargo, ahora no desaparece esa relación que existe entre el estudiante y el maestro, pues sigue el entorno de proceso de enseñanza y aprendizaje.

Igualmente Ausubel (1986) citado por Ulises, (2011). Es la manera de obtener conocimiento, habilidades, valores y actitudes, que se hace posible a través de mirar, enseñar o deleitarse. Este proceso puede entenderse desde posiciones exclusivas, lo que implica que existen teorías exclusivas relacionadas con la realidad del aprendizaje. La psicología del comportamiento, por ejemplo, describe cómo conocer de acuerdo con las modificaciones que se pueden observar dentro del comportamiento de un sujeto.

El método esencial en el dominio es la imitación (la repetición de una manera observada, que incluye tiempo, área, capacidades y diferentes activos). De esta manera, los niños investigan las tareas principales necesarias para vivir y ampliar en una red. El conocimiento humano que se adquiere se define como el comercio claramente invariable dentro del comportamiento de alguien basado principalmente en el resultado final de la experiencia. Este cambio finaliza después del status quo de una asociación entre un estímulo y su respuesta correspondiente. La habilidad no es algo desconocido de una especie, aunque para el ser humano el conocimiento adquirido se convierte en un aspecto que supera la capacidad común de las ramas de la máxima evolución comparable.

2.2.8.2 Aprendizaje significativo

Novak, y Gowin, (1988). El estudio aproximadamente significativo implica, principalmente, enfatizar la técnica de producción de significados porque el núcleo del proceso de enseñanza y aprendizaje que protagonizan el maestro y el estudiante, de establecer de manera óptima y realista aquellos conocimientos que uno ya los posee con aquellos conocimientos nuevos que satisfacen el aprendizaje duradero. Es así que los conocimientos que adquieren los niños durante un proceso de aprendizaje los relacionan de manera sistemática haciéndolas significativo, esto les servirá en cualquier contexto ya sea familiar, social, escolar, etc. (p. 33).

2.2.8.3 La teoría de David Ausubel sobre el aprendizaje significativo

El individuo aprende a través del “Aprendizaje Significativo” que significa un estudio significativo de la incorporación de hechos recientes a la estructura cognitiva de la persona. Esto creará una asimilación entre el entendimiento que el hombre o la mujer tiene en su estructura cognitiva con los nuevos hechos, facilitando el dominio.

El conocimiento no se observa como una consecuencia dentro de la forma mental, ya que esto ha llevado a un sistema cuando se considera que dentro de los pensamientos del hombre existe una comunidad natural de pensamientos, principios, relaciones, registros, vinculados de manera colectiva y cuando surgen nuevos hechos, esto puede asimilarse en la medida en que se adapte bien a la forma conceptual preexistente, que, pero, puede modificarse debido al método de asimilación. De acuerdo a Ausubel (1986) citado por Ulises, (2011).

2.2.8.4 Importancia del aprendizaje significativo

Es importante aclarar en este punto hablar netamente del niño en pre escolar, el niño, construye sus propios estándares y desarrolla habilidades que muestran asombro lógico. Para que este sistema se realice, es muy importante tener una situación de aprendizaje real de su entorno comenzando a partir de sus padres y maestros. La función de esta dificultad debe ir desde un simple hecho a complejo.

Martínez, (2017) ¿Y por qué es vital que esto sea así? ¿Qué más se cuenta cómo se descubren las cosas si finalmente da lo mismo? El conocimiento significativo se produce de la forma en que se acumula a lo largo de la relajación del conocimiento anterior, formando un todo, un continuo que no siempre se olvida sin dificultad. Es un brillante trabajo de construcción que el niño (o la persona, realmente vale la pena para todos) está creando en sus pensamientos y ahora no impide el crecimiento mientras se lo apoya a través de bases firmes. Pero, además, al recurrir a nuevas ideas sobre la neuroeducación, descubrimos que un conocimiento divertido y no forzado nos hace sentir satisfechos. Y lo que nos hace felices no se olvida. ¿Necesitamos que los niños analicen algo obligatorio, los guiemos con tristeza y lo olvidemos? ¿O queremos que investiguen, aprendan siendo felices y recordarlo todo el tiempo? La respuesta está

claro un aprendizaje es significado cuando aprenden siendo felices y no forzado, ahí está, que las actividades lúdicas mejoran un aprendizaje. ¿Qué consecuencias tendrá el hecho de que el conocimiento adquirido no siga esas normas fundamentales? Ya hemos hablado, muy superficialmente, de algunas cuestiones negativas: lo que se descubre se olvida y no satisface al niño.

- No solo olvida lo que ha descubierto, sino que, además, puede aprender mal.
- Que los aprendizajes son asociados con algo malo, desagradable y eso implica que el nuevo conocimiento es algo malo para él.
- Odiará observar, odiará la escuela, en resumen, odiará investigar (aprender). Los niños son muy perceptivos y con diferentes características, por ende se debe tener en cuenta estrategias de enseñanza.

2.2.9 Nociones espaciales

2.2.9.1 Definición de noción y espacio

El término noción proviene del latín "notio o notionis" que significa que "conocer, concepto, idea", la palabra noción es verbalizada en "noscere" que significa "realizar", "conocer". Es un término que se define como algo que no se sabe a fondo o del todo pero sí parte de ella de forma superficial. (Significados, 2015).

Pérez, y Gardey, (2014). La palabra procede del Latín spatium y que tiene diversas significaciones según el diccionario de la Real Academia Española (RAE). El espacio es la parte que ocupa un objeto sensible y la habilidad del terreno o región.

El espacio es el lugar donde una persona actúa y se interrelaciona con otras personas, para orientarse según sus movimientos de su cuerpo, su forma de actuar con respecto al mundo exterior.

Para Jean Piaget, la noción del espacio está intrínsecamente vinculada a la obtención de la comprensión de los objetos, y es a través del desplazamiento de estos que el niño comienza a evolucionar para expandirse. El elemento está aquí y luego allí, se mueve y modifica, se aleja, así como la mano que lo sostiene y cada distancia de visualización, desplazamientos y rotaciones, al mismo tiempo que desarrolla sus actividades recreativas.

De acuerdo con estas definiciones el niño en la educación inicial pueda desarrollarse integralmente, libremente, considerando que esta forma de nociones ayuda a tener una imagen mental de la brecha que rodea al niño, especialmente dentro de su entorno educativo como ubicarse, orientarse, etc., por ejemplo ¿Dónde está tu aula? ¿Dónde está el servicio sanitario? Entre otros, es aquí donde vemos la importancia de las nociones espaciales; Todo movimiento tiene lugar en un área del tiempo.

2.2.9.2 Conceptualización de las nociones espaciales

Fernández, Mercado y Sánchez, (2003). Las nociones espaciales hacen referencia al esquema corporal del niño en relación de su contexto real en el que viven ellos, al mundo que los rodea y que interactúan en ella cada día, desplazándose de un lugar a otro, relacionándose con los objetos.

Cuando una persona pierde el conocimiento, lo primero que pregunta es: “¿Dónde estoy?”, Porque al comprender quiénes somos, dónde estamos y en qué etapa de nuestra vida nos encontramos, son las tres nociones simples y de comprensión que debemos situar en nuestra realidad. A los adultos les parece lógico y normal saber en qué hemos estado el día anterior a hoy, en el que tenemos que ir para dejar el lugar donde estamos, en cambio en los niños estas nociones de espacio tienen complejidad,

siendo éstas de un orden topológico, euclidiano y racional. (Flores, Mogrovejo y Reyes, 2016).

2.2.9.3 Desplazamiento del objeto

Los desplazamientos pueden considerarse como cualquier progresión de un punto a otro en el espacio, utilizando como una forma el movimiento total o parcial del cuerpo y las formas de desplazamiento son:

Caminar: “Es una actividad de movimiento consecutivo de los pies sobre un plano determinado. Se desarrolla a partir de la acción de marchar”.

Recorrido: “Actividad consecutiva, continuo y alternativo de un objeto que realiza una determinada distancia, esta distancia se puede definir con ciertos parámetros de medida. Se desarrolla a partir de la acción de correr”.

La diferencia entre caminar y la carrera es la velocidad del desplazamiento, y el vuelo o la falta de guía. Existen numerosas formas de ejecución a la vista que podemos accionar en el plano horizontal, estos soportes se pueden hacer boca arriba o boca abajo y, de manera similar, se pueden realizar acciones simultáneamente o como sustituto, simétrico o asimétrico y muchos otros. (Batalla, 2000).

Las subidas: “Desplazamiento en un factor de ayuda, desde el que varía la distancia de su centro de gravedad, por medio de empujes y tracciones sin contacto con una superficie de desplazamiento”. (Batalla, 2000).

El plano inclinado: “Los deslizamientos de tierra”, desplazamientos resultantes de una presión inicial de la situación que las acciones, o fuera de ella, que se prefieren, finalmente, con la ayuda de la falta de fricción del piso sobre el que se desarrolla (pavimento limpio, agua, nieve, hielo, etc.). (Batalla, 2000).

2.2.9.4 Relación entre el objeto y el niño

Esta acción se basa teniendo en cuenta que el propósito de la psicomotricidad es el desarrollo de las posibilidades motoras expresivas y creativas de los niños en su totalidad desde el marco, su pasatiempo y la investigación, hace una singularidad del movimiento y el acto, incluyendo todo esto se deriva de la educación, dominio, disfunciones, patologías, etc. (Camiselle, 2004).

Por lo tanto, la educación psicomotora organiza sus objetivos a través del cortejo con uno mismo, con los objetos y con los demás. Es decir, parte del todo, su expresión, su reconocimiento, su experiencia y área, para desarrollar el interés real, simbólico y representativo del espacio y los asuntos que pueden estar en él. (Camiselle, 2004).

La conciencia corporal, la información del espacio, la característica tónica, la coordinación basta y de primer orden, el equilibrio y la locomoción son aspectos que ocupa las actividades psicomotoras, y no tienen capacidades remotas y fragmentadas, sino que constituyen oportunidades de acción para el niño y un enfoque para reconocer el sector y relacionarse con otros. (Camiselle, 2004).

2.2.9.5 Desarrollo de conceptos de nociones espaciales en los niños: Lateralidad y Direccionalidad.

- Orientación espacial:

Es la capacidad que tiene el niño para para desenvolverse e interrelacionarse en su entorno con relación a ciertos objetos, la estabilidad se tiene en cuenta como un talento principal dentro del desarrollo del aprendizaje de la escritura y el estudio también permite la ubicación en el espacio de la hoja.

La orientación espacial comienza desde los 12 meses primarios de los estilos de vida y se desarrolla a través de duraciones hasta los doce años de edad, donde el niño alcanza la maduración espacial, es crucial dentro del tema de adquirir conocimiento dentro de los temas de escritura, lectura y matemáticas, si el la direccionalidad no está limpia, es posible que el infante tenga dificultades a la hora de comenzar a leer y que confunda algunas letras que incluyen b con d y p con q, y algunos números las harán al revés.

Tanto el análisis como la escritura tienen una direccionalidad muy clara que va de izquierda a apropiada, esto favorece a las personas adecuadas, sin embargo causa incomodidad en las surdas, alternativamente, la baja mejora de la orientación espacial tiene un impacto en la mejora motora y en los deportes. Como futuro docente de educación inicial, es muy importante apoyar a los niños con deportes excepcionales para que desarrollen estas nociones, ya que cuando el niño involucra sus estilos de vida universitarios obligatorios, poco o nada se ejecuta en este elemento, el académico es el que tiene seriedad. Los problemas de aprendizaje debido a los errores no pueden triunfar en este nivel.

En la actualidad, todavía hay personas que no admiran el trabajo real que realiza el docente de educación inicial, dado que solo asumen que el niño va a jugar, y ahora no le ha dado suficiente importancia a esta etapa de estilos de vida en el niño. Cuando considera que a través de estas nociones y juegos, también está dominando las relaciones de convivencia, una destreza significativa que le servirá ahora y en el futuro.

- **Estructuración espacial:**

Se refiere a la capacidad del hombre o la mujer de moverse para que analice los nuevos requisitos mediante el uso de varias partes del movimiento de su marco con la coordinación, la estabilidad se toma en consideración como habilidades principales en el desarrollo de la adquisición de conocimientos de para anotar y echar un vistazo también permite la proximidad dentro del área de la hoja.

La orientación espacial comienza desde el primer año de vida número uno y se desarrolla a través de períodos de hasta doce años de edad, en los cuales el niño alcanza la maduración espacial, es crucial en el tema de obtener conocimiento dentro de los temas de escritura, estudio y aritmética, si la direccionalidad no estará desarrollado adecuadamente, es probable que el niño pequeño tenga problemas en el momento de comenzar a explorar y eso confunde algunas letras que abarcan b con d y q, y algunos números que lo harán de forma opuesta.

Como futuro docente de educación inicial, es muy vital ayudar a los niños a mejorar sus nociones, ya que mientras el niño inicia sus estudios en el siguiente nivel, poco o nada se definirá con este desarrollo.

En este momento, todavía hay quienes no aprecian el trabajo real realizado con la ayuda del docente de educación inicial, debido a que prevén que el niño vaya a jugar, y ahora no le ha dado suficiente importancia a esto. Cuando tenga en cuenta que a través de estas nociones y juegos, también está dominando las relaciones de convivencia, un dominio de tamaño completo que le servirá en la actualidad y en su futuro.

A través de técnicas de noción, y de procesamiento de estímulos relacionados con la orientación espacial y sus características se pueden mencionar los siguientes canales intervinientes:

La visión: Es el canal intermediaria entre el niño y su entorno, vinculada con el aprendizaje simbólico identificando planos, formas, tamaños y colores.

La audición: Es el canal auditivo, por intermedio de este canal el niño es capaz de percibir numerosos y diferentes sonidos que admite la orientación espacial y desenvuelve ciertas habilidades motoras.

El tacto: Es el canal cenestésico, a través de este canal el niño es capaz de percibir la temperatura, textura, clasificar y caracterizar los objetos, desarrollando la motricidad gruesa y fina.

- **Organización espacial:**

Contreras, (1998 - 2010). Con respecto a la orientación espacial, sugiere que: La lateralidad tiene una relevancia única porque actúa como un detalle esencial de eso. En efecto, la lateralidad es la sensación interna de la dirección corporal en términos del área que abarca, que representa una técnica de maduración que se desarrolla paralelamente a la conceptualización verbal de conceptos espaciales como: espalda, parte interna, derecha propia, y muchos otros.

Una orientación espacial exacta puede ayudar a que las personas no se alejen o se produzcan accidentes al mismo tiempo que juegan, considerando que pueden ser capaces de construir un mapa intelectual del espacio que los rodea, el educador debe: Vanda actividades de interés para el niño para que estas nociones se amplíen de manera natural y sin estrés, para evitar las dificultades en la región del área y el tiempo.

- **Temporalidad:**

El niño llega a la percepción del área temporal con las historias vividas, a través de las actividades repetitivas de cada día, asimila cómo cambian cosas como el día y la noche, se describe utilizando el orden y la distribución cronológica.

Define el orden porque la sucesión de ocasiones, y el ritmo es la sucesión de estímulos.

- **Clasificación:** entre estas nociones espaciales se pueden constituir las siguientes nociones:

- a) **Orientación espacial:** (arriba - abajo), (junto a - separado de), (encima - debajo), (delante - detrás o atrás), (a la derecha - a la izquierda), (hacia arriba - desde cuándo - hasta donde).
- b) **Ordenación espacial:** (primero - último), (segundo, tercero), (al principio - al final), (en medio), (anterior - posterior).
- c) **Localización espacial:** (aquí - allá), (entre), (centro), (cerca - lejos).
- d) **Nociones de interioridad (espacio cerrado):** (dentro - fuera), (interior - exterior), (entrar - salir), (abrir - cerrar), (abierto - cerrado), (meter - sacar), (tapar - destapar).
- e) **Dimensión:** (ancho - angosto), (alto - bajo), (grande - pequeño), (largo - corto), (grueso - delgado), (igual - parecido - diferente).
- f) **Cantidad:** (mucho - poco - demasiado), (lleno - vacío), (todo - alguno - ninguno), (algo - nada), (más - menos - igual), (cuánto), (doble que), (la mitad de).

2.2.9.6 Aspectos que comprenden las nociones espaciales en los niños

En el aprendizaje y la mejora de las competencias matemáticas, este factor se convierte en aplicable; Por lo tanto, basado principalmente en los factores planteados, una serie de juegos educativos contribuyen a desarrollarse en el niño de preescolar, su capacidad para reconocer las nociones espaciales de carácter topológico involucran demandas cognitivas que incluyen el reconocimiento de la interioridad y la exterioridad, orden y secuencias, puntos de referencia, figuras abiertas y figuras cerradas, continuidad y discontinuidad. (Rivas, 1996).

2.2.9.7 Importancia de las nociones espaciales

Contreras, (1998 - 2010). Al respecto sobre la importancia que tiene la orientación espacial: “La lateralidad tiene una relevancia especial ya que actúa como un elemento fundamental de eso. En el impacto, la lateralidad es la sensación interna de la dirección corporal en términos del área circundante, que representa una manera de maduración que se desarrolla paralelamente a la conceptualización verbal de conceptos espaciales junto con: de abajo hacia arriba, de interior hacia afuera, de derecha a izquierda y así sucesivamente”. (p.187).

Tener en cuenta un amplio panorama de aprendizaje sobre las nociones espaciales puede ayudar al niño en las diferentes áreas de desarrollo como: ubicarse, orientarse, inferir problemas simples a complejos, determinar situaciones matemáticas, situaciones sociales y lectoescritura.

Rojas, (2012) Para iniciar la escolarización formal del niño, es muy importante articular todas sus dimensiones, lo que incluye abordar lo cognitivo, lo social, lo afectivo y lo psicomotor. La estructuración espacial es la diferenciación de lo corporal

con respecto al contexto externo. El primer paso que toma el niño es el de explorar y organizar el medio en la que vive desplazándose sobre ella, interactuando con los seres que lo rodean y objetos. A medida que descubre su entorno, toma en cuenta las pautas de las nociones espaciales: hacia atrás hacia adelante, interior-exterior, abierto-cerrado, arriba, abajo, etc. La importancia de las nociones espaciales es fundamental en el desarrollo del niño; permite elegir intervalos, períodos, horas y conocer los principios cronológicos (día, hora, minutos, meses). El espacio y tiempo organiza enlaces de pensamiento, son dimensiones específicas a las que cada día el niño debe estar acostumbrado respetando su etapa evolutiva.

2.2.9.8 Área curricular de matemática

- **Fundamentación:** Los niños, desde su nacimiento, exploran de forma ingenua todo el espacio que los rodea y para dar respuesta a sus inquietudes utilizan sus sentidos. En esta fase de descubrimiento de relacionarse con los objetos de su alrededor, estas nociones básicas le permite al niño a orientarse, ordenarse, etc., en base a su propio juicio.

De la misma forma, los niños progresivamente van entendiendo las relaciones espaciales entre su ser y su entorno, entre las personas y los objetos que se encuentran en su espacio, logrando cada día un aprendizaje significativo con estrategias que despierten su interés en: cantidad, movimiento, forma y localización. Según el nuevo currículo nacional (CENEB), las competencias que se desarrollarán son: “Resuelve problemas de cantidad” y “Resuelve problemas de forma, movimiento y localización”. (Programa Curricular de la Educación Inicial, 2016).

- **Competencias de área:**

- a) **“Resuelve problemas de cantidad”**: Los niños en esta competencia desarrollan relaciones básicas para complementar las relaciones de orientación espacial, ellos al explorar en su entorno diferentes objetos descubren muchas características de estos, como su forma, peso, tamaño, color, etc., y de ahí ellos establecen relaciones de comparación, agrupamientos, agregar, quitar, contar, etc., como también los niños, van desarrollando lo que es la noción del tiempo como: falta “poco” para el recreo”, “antes”, “después”, “ayer” llovió, “hoy” está soleando, etc. (Programa Curricular de la Educación Inicial, 2016).
- b) **“Resuelve problemas de forma, movimiento y localización”**: Los niños en esta fase de la competencia empiezan a desenvolverse relacionando en su entorno su cuerpo entre el espacio, las personas y los objetos. En esta fase de exploración cuando el niño hace intercambios de actuación asimila sus primeros conocimientos acerca de las nociones espaciales, como juzgar ubicaciones, distancias, orden, orientación, localización, etc., por ejemplo está “cerca de” su madre, está “lejos” de su pelota, está “al lado” de su amiga, “hacia atrás”, “hacia adelante”, “encima - debajo”, “izquierda - derecha”, “cerca - lejos”, “grande - mediano y pequeño”, “anterior y posterior”, etc. Estas nociones les permitirán al niño a ser más perceptivos y en posterior les ayudarán a resolver problemas cotidianos de su edad con respecto a las matemáticas. (Programa Curricular de la Educación Inicial, 2016).

III HIPÓTESIS

La aplicación de estrategias lúdicas basado en el enfoque significativo mejora significativamente en el desarrollo de las nociones espaciales en el área de matemática, en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial 1412 Lacasani del distrito, provincia de Moho, región Puno, año 2019.

IV METODOLOGÍA

La investigación será de tipo cuantitativa, porque es explicativa y más objetiva, por su forma de información que se obtiene, responde a hechos causales explicativos no descriptivas y que esta investigación utilizará datos cuantitativos que fácilmente se pueden analizar, representar e interpretar usando la estadística como prueba. De acuerdo a Sabino en su libro “El Proceso de Investigación”, citado por (Sanca, 2011).

Al mismo tiempo la investigación utilizará una metodología cuantitativa, éste método hace uso de series de hechos y evaluación para responder preguntas de estudios y se basa en la dimensión numérica, el conteo sobre las variables, y, a menudo, el uso de información para establecer correctamente patrones de comportamiento en una muestra. (Gómez, y Róquet, 2012).

La investigación se centraliza en un nivel explicativo, porque se enfoca más a ser objetivo de hechos causales dando explicación porque pasa tal fenómeno y en qué condiciones se produjo y cómo estas variables tienden a comportarse implicando propósitos (de indagación, de representación y de correspondencia), éste nivel de investigación está por encima de lo descriptivo que sólo se pueden establecer relaciones conceptuales. Desde una perspectiva estructural según este nivel de investigación explicativo, registramos cuatro importantes factores encontrados: sujeto (quien desarrolla la investigación), objeto (es el tema de investigación), medio (lo que se necesita para la investigación: métodos, estrategias) y resultado (solución de la problemática). De acuerdo a Sabino en su libro “El Proceso de Investigación”, citado por (Sanca, 2011).

4.1 Diseño de la investigación

Éste estudio de investigación tendrá un diseño pre – experimental, porque se estudiará con un solo grupo, teniendo en cuenta que será experimento y al mismo tiempo control. Éste diseño nos ayudará a probar nuestra hipótesis que ubica y expone las causas y efectos de nuestro problema de investigación. La estructura del diseño de la investigación, según Hernández, citado por (Casas, 2011).

A continuación se muestra el siguiente diseño:



Donde:

G1: Único grupo de estudio siendo experimental y control a la vez, que recibirán el estímulo del programa.

O1: Aplicación de la prueba de entrada (Pre Test) sobre las Nociones espaciales en el área de matemática a niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 1412 Lacasani del distrito, provincia de Moho, región Puno, año 2019.

X: Observación de la aplicación de las estrategias lúdicas basado en el enfoque significativo a niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 1412 Lacasani del distrito, provincia de Moho, región Puno, año 2019.

O2: Aplicación de la prueba de salida (Pos Test) sobre las Nociones espaciales en el área de matemática a niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 1412 Lacasani del distrito, provincia de Moho, región Puno, año 2019.

4.2 Población y muestra

En el trabajo de investigación científico la población estará representado por los siete niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 1412 Lacasani del distrito, provincia de Moho de la región Puno, año 2019. De género mixto, gestión pública directa del Ministerio de Educación, Ubicada en una zona rural del Centro Poblado de Lacasani perteneciente al distrito de Moho, provincia de Moho y región Puno.

En tal sentido se tomó el tamaño de la muestra a toda la población, porque se tuvo en cuenta el muestreo no probabilístico de tipo intencional.

Tabla 1: Población y muestra

INSTITUCIÓN EDUCATIVA	UGEL	ÁMBITO	CANTIDAD DE NIÑOS Y NIÑAS		TOTAL
			FEMENINOS	MASCULINOS	
I.E.I. N° 1412 Lacasani de Moho	Moho	Rural	00	07	07

Fuente: Nómina de matrícula de la Institución Educativa Inicial N° 1412 Lacasani de Moho, 2019.

4.3 Definición y operacionalización de variables e indicadores

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	INSTRUMENTO
Variable Independiente	Rivera, (2017) Las estrategias lúdicas establecen un eje primordial en el proceso de desarrollo integral de los niños, es una metodología de carácter creativo y agradable, no hay nada más significativo que generar aprendizajes por medio del juego, que esté tan estructurado y que tenga tantas regulaciones.	Estrategia de enseñanza a base de actividades lúdicas, enfocado en el niño, guiadas por el docente.	Experiencia directa	Facilita el aprendizaje de los niños con relación a su entorno utilizando como recurso las actividades lúdicas cooperativas. Emplea actividades lúdicas de relación topológica con el fin de fomentar el razonamiento del niño. Expresa situaciones de su vida cotidiana y las relaciona al aprendizaje planteado.	Escala valorativa (Lista de cotejo)
Estrategias Lúdicas			Manejo de materiales en el juego	Utiliza materiales de su entorno con orden de 5 objetos para expresar los criterios de “grueso y delgado”. Agrupa con orden de hasta 6 objetos de su entorno para diferenciar los criterios de “igual, parecido y diferente”. Explica el orden “grande a pequeño” de los objetos propuestos, además los representa según sus características de manera autónoma.	

			Desarrollo del juego	Participa en el juego establecidos por ensayo y error para ordenar la orientación hasta cinco objetos. Desarrolla y explica el resultado del propósito del juego. Participa y relaciona el juego con principios de autonomía, propósitos y orden.	
Variable Dependiente	Fernández, Mercado, y Sánchez, (2003)	Habilidades y destrezas que adquiere el niño con respecto a la relación con los objetos en su medio entorno.	Direccionalidad (Trayectoria que realiza los objetos con respecto al niño)	Juguemos quién está a mi lado “derecha” y quien está a mi lado “izquierda” Juguemos quién está “delante de” y “detrás de” Juguemos quién está “primero, segundo y último” Juguemos a expresar donde hay “muchos, pocos y ningún elemento” Jugando aprendo a comparar quienes somos “altos y bajos” Juguemos quien está “arriba” y quien está “abajo”	Escala valorativa (Lista de cotejo)
Nociones Espaciales	Las nociones espaciales hacen referencia al esquema corporal del niño en relación de su contexto real en el que viven ellos, al mundo que los rodea y que interactúan en ella cada día, desplazándose de un				

lugar a otro,
relacionándose con
los objetos.

Lateralización
(desarrollo del
esquema
corporal)

Juguemos a ordenar por tamaños “grande,
mediano y pequeño” nuestras chompas.

Juguemos a ubicarnos “Junto a y separado de”
mi compañero.

Jugando aprendo a comparar las cintas largas y
las cintas cortas.

4.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

En la presente investigación se utilizará la técnica de la observación pre - experimental, que alude a la recolección de datos mediante una prueba de entrada (Pre test) y una prueba de salida (Post test), y como instrumento de recolección de datos se utilizará la lista de cotejo indicando los desempeños de valoración como (Si y No), de ésta manera este instrumento evaluará las capacidades según sus desempeños de cada niño sobre las nociones espaciales en el área de matemática al aplicar como estrategia las actividades lúdicas, actuando como un mecanismo de evaluación de recojo de información. (Ñaupas, Mejía, Novoa, y Villagómez, 2014).

4.5 Plan de análisis

Por consiguiente con respecto al plan de análisis de resultados, se utilizará la estadística descriptiva inferencial exactamente para interpretar las variables, en concordancia a los objetivos de estudio. Por ello se tendrá presente la prueba de la Suma de rangos de Wilcoxon IBM SPSS Statistics (Statistical Package for the Social Sciences) versión 25; el cual nos permitirá comprobar la hipótesis.

Este análisis de datos nos permitirá conseguir los objetivos de estudio. Para analizar la información, se recogió los datos aplicando un pre test y un pos test, comprobando así la aplicación de la primera variable sobre la segunda variable en función al aprendizaje del niño.

Para la medición de los datos se aplicará la siguiente escala de calificación literal descriptiva:

Tabla 2: Escala de calificación

ESCALA DE CALIFICACIÓN NIVEL INICIAL		
CALIFICACIÓN	DESCRIPCIÓN	
A (14-20)	Logro previsto	Cuando el estudiante evidencia el logro de los aprendizajes previstos en el tiempo programado.
B (07-13)	En proceso	Cuando el estudiante está en camino de lograr los aprendizajes previstos, para lo cual requiere acompañamiento durante un tiempo razonable para lograrlo.
C (00-06)	En inicio	Cuando el estudiante está empezando a desarrollar los aprendizajes previstos o evidencia dificultades para el desarrollo de éstos y necesita mayor tiempo de acompañamiento e intervención del docente de acuerdo con su ritmo y estilo de aprendizaje.

FUENTE: Escala de Calificación de los Aprendizajes en EBR. Nivel Inicial. Adaptado del: Currículo Nacional de la Educación Básica (CNEB), Ministerio de Educación del Perú. 2019.

4.6 Matriz de consistencia

ENUNCIADO DEL PROBLEMA	OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN	VARIABLES DE LA INVESTIGACIÓN	METODOLOGÍA
<p>Aplicación de Estrategias Lúdicas basado en el Enfoque Significativo para desarrollar las Nociones Espaciales en el área de Matemática, en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial 1412 Lacasani del distrito, provincia de</p>	<p>Objetivo General: Determinar si la Aplicación de Estrategias Lúdicas basado en el Enfoque Significativo mejora en el desarrollo de las Nociones Espaciales en el área de Matemática, en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial 1412 Lacasani del distrito, provincia de Moho, región Puno, año 2019.</p> <p>Objetivos Específicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Identificar el nivel de desarrollo de las nociones espaciales en el área de matemática al aplicar el pre test en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial 1412 Lacasani del distrito, provincia de Moho, región Puno, año 2019. - Aplicar las estrategias lúdicas basado en el enfoque significativo para mejorar el desarrollo de las nociones 	<p>Variable Independiente: Estrategias lúdicas</p> <p>Variable Interviniente: Enfoque significativo</p> <p>Variable Dependiente: Nociones espaciales</p>	<p>Tipo: Cuantitativa</p> <p>Nivel: Explicativo</p> <p>Diseño: Pre – experimental</p> <p>Población y Muestra: Siete niños.</p> <p>Técnica e Instrumento: Observación y Lista de Cotejo</p>

Moho, región Puno,
año 2019.

espaciales en el área de matemática en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial 1412 Lacasani del distrito, provincia de Moho, región Puno, año 2019.

- Evaluar el desarrollo de las nociones espaciales en el área de matemática después de aplicar el pos test sobre las estrategias lúdicas basado en el enfoque significativo, en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial 1412 Lacasani del distrito, provincia de Moho, región Puno, año 2019.
- Determinar los resultados del pre test con relación al pos test, después de la aplicación de las estrategias lúdicas respecto al mejoramiento del desarrollo de las nociones espaciales en el área de matemática en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial 1412 Lacasani del distrito, provincia de Moho, región Puno, año 2019.

Plan de análisis:

La prueba de Wilcoxon
no paramétrica.

4.7 Principios éticos

En este espacio Singer y Vinson, en su investigación sobre los principios éticos plantean cuatro aspectos importantes, que toda investigación debe contener:

a) **Principio de consentimiento informado:** en la investigación el sujeto participa voluntariamente, y comprende cuatro fases como:

- **Divulgación:** Los sujetos que participan en la investigación deben ser informados del propósito de la investigación, para tomar decisiones autónomas y por tanto beneficie los resultados.
- **Comprensión y competencia:** La información de la investigación debe ser clara y de entendimiento por los sujetos, para que éstos tomen decisiones durante la investigación.
- **Voluntario:** La decisión autónoma de participar de los sujetos es primordial.
- **Consentimiento y decisión actualizada:** El compromiso de los Sujetos para participar es el inicio y proceso de la investigación.

b) **Principio del valor científico:** Es difícil medir dicho valor, pero se pueden ajustar en:

- **Validez del estudio:** Con la adecuada utilización de una metodología.
- **Importancia de lo investigado:** Con un tema de estudio impactante resultado.

c) **Principio de confidencialidad:** Manejo confidencial de la información con respecto a los participantes, como:

- **Privacidad de los datos:** Sólo para los investigadores.
- **Anonimato de datos:** Es anónimo la identidad de los participantes.

- Anonimato de participantes: No se debe publicar la identidad de los participantes.

- d) **Principio de los beneficios:** se debe garantizar los beneficios de los participantes en una investigación, que sean positivos para ellos y el estudio, considerándose como:
 - Los riesgos: Que pueden sufrir los participantes.
 - Los daños: Como, dignidad, autoestima, estrés, etc., que pueden soportar los participantes.

V RESULTADOS

5.1 Resultados

Los resultados de ésta investigación está basado según el objetivo general que es determinar si la Aplicación de Estrategias Lúdicas basado en el Enfoque Significativo mejora en el desarrollo de las Nociones Espaciales en el área de Matemática, en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial 1412 Lacasani del distrito, provincia de Moho, región Puno, año 2019.

Para validar el instrumento de recojo de datos se aplicó el Pos test. En efecto los resultados están entorno a los objetivos específicos y la hipótesis de la investigación.

- Identificar el nivel de desarrollo de las nociones espaciales en el área de matemática al aplicar el Pre test.
- Aplicar las estrategias lúdicas basadas en el enfoque significativo para mejorar el desarrollo de las nociones espaciales en el área de matemática. Y, evaluar a través de un Pos test.
- Determinar los resultados del Pre test con relación al Pos test a través de un cuadro comparativo, después de la aplicación de las estrategias lúdicas.
- Identificar el nivel de significancia del desarrollo de las nociones espaciales en el área de matemática.
- Identificar el nivel de significancia a través de la prueba de rangos de wilcoxon ($\alpha = 0,05$), con un procesamiento de datos del 5%.

Con respecto al primer objetivo específico: Identificar el nivel de desarrollo de las nociones espaciales en el área de matemática al aplicar la pre test en los niños de cinco

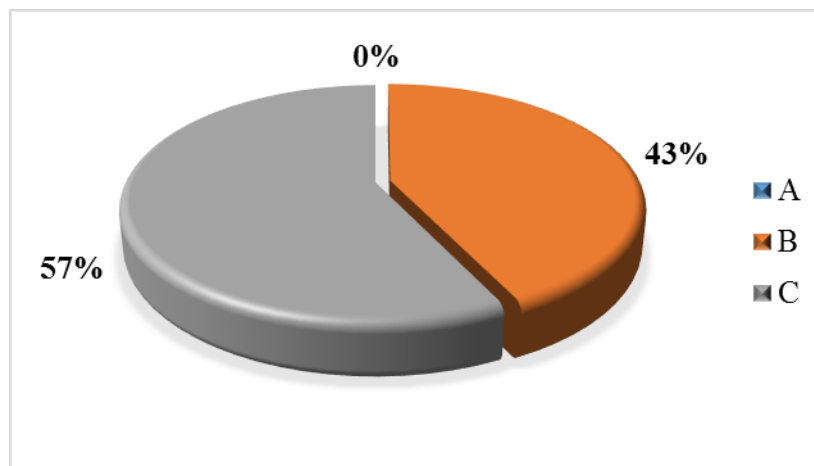
años de la Institución Educativa Inicial 1412 Lacasani del distrito, provincia de Moho, región Puno, año 2019.

Tabla 3: Nivel de aprendizaje Del desarrollo de las nociones espaciales en el área de matemática al aplicar la Pre Test

<i>Escala de Calificación</i>	<i>Frecuencia</i>	<i>Porcentaje</i>
<i>A</i>	<i>0</i>	<i>0</i>
<i>B</i>	<i>3</i>	<i>43</i>
<i>C</i>	<i>4</i>	<i>57</i>
<i>TOTAL</i>	<i>7</i>	<i>100</i>

Fuente: Calificación obtenida en la aplicación del Pre Test sobre el desarrollo de las nociones espaciales.

Gráfico 1: Nivel de aprendizaje Del desarrollo de las nociones espaciales en el área de matemática al aplicar la Pre Test



Fuente: Tabla 3

Análisis e Interpretación de datos: Del gráfico 1, el nivel de aprendizaje en la aplicación del Pre Test, se observa que de los 7 niños que representan al 100%, el 57% no han logrado desarrollar la actividad satisfactoriamente ubicándose en el nivel de inicio con una calificación “C”, apenas el 43% están en proceso de aprendizaje con

una calificación “B” y ningún niño alcanzó el nivel de logro previsto con una calificación “A”.

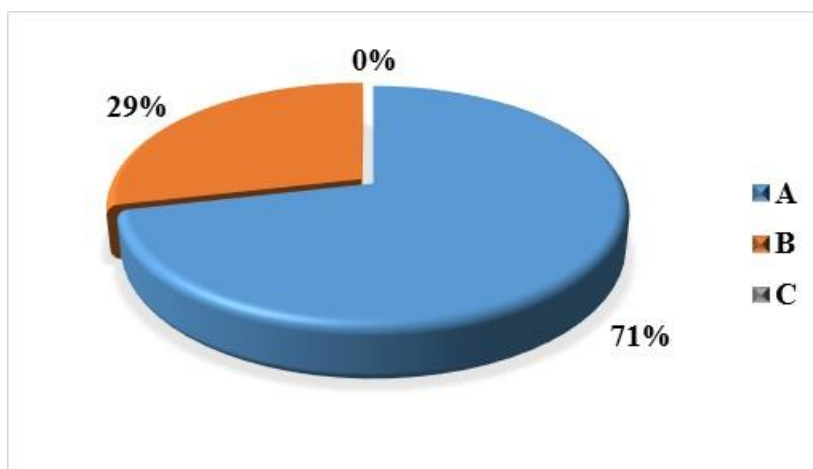
Con respecto al tercer objetivo específico: Evaluar el desarrollo de las nociones espaciales en el área de matemática después de aplicar la pos test sobre las estrategias lúdicas basado en el enfoque significativo, en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial 1412 Lacasani del distrito, provincia de Moho, región Puno, año 2019.

Tabla 4: Nivel de aprendizaje Del desarrollo de las nociones espaciales en el área de matemática al aplicar la Pos Test

<i>Escala de Calificación</i>	<i>Frecuencia</i>	<i>Porcentaje</i>
<i>A</i>	<i>5</i>	<i>71</i>
<i>B</i>	<i>2</i>	<i>29</i>
<i>C</i>	<i>0</i>	<i>0</i>
<i>TOTAL</i>	<i>7</i>	<i>100</i>

Fuente: Calificación obtenida en la aplicación del Pos Test sobre el desarrollo de las nociones espaciales.

Gráfico 2: Nivel de aprendizaje Del desarrollo de las nociones espaciales en el área de matemática al aplicar la Pos Test



Fuente: Tabla 4

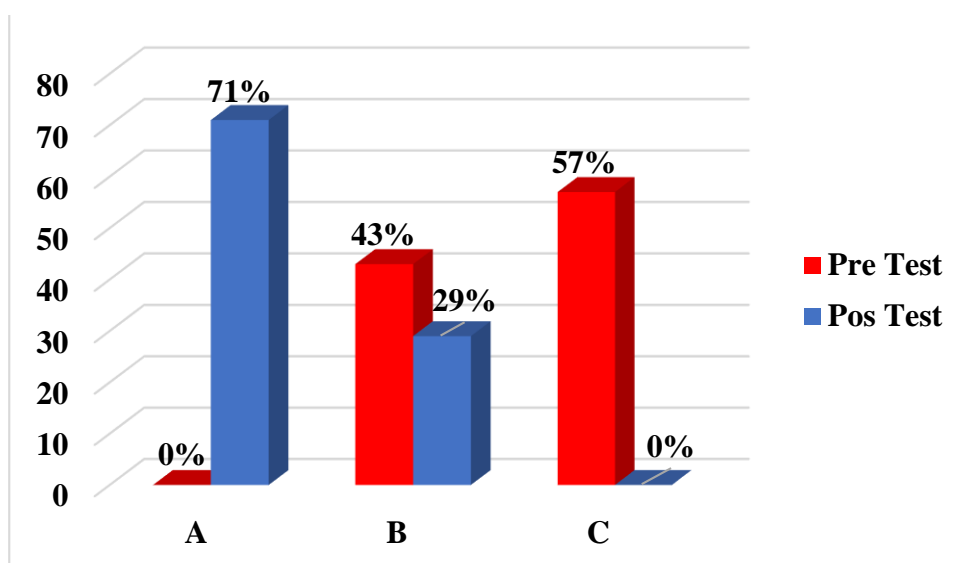
Análisis e Interpretación de datos: Del gráfico 2, el nivel de aprendizaje en la aplicación del Pos Test, se observa que de los 7 niños que representan al 100%, el 71% han logrado desarrollar la actividad satisfactoriamente ubicándose en el nivel de logro previsto con una calificación de “A”, el 29% están en proceso de aprendizaje con una calificación “B” y ningún niño se quedó en el nivel inicio con calificación “C”.

Tabla 5: Comparación Del nivel de desarrollo de las nociones espaciales en el área de matemática en el Pre Test y Pos Test

<i>Escala de Calificación</i>	<i>Porcentajes</i>	
	<i>Pre Test</i>	<i>Pos Test</i>
<i>A</i>	0	71
<i>B</i>	43	29
<i>C</i>	57	0
<i>TOTAL</i>	100	100

Fuente: Calificación obtenida en la aplicación del Pre Test y Pos Test sobre el desarrollo de las nociones espaciales.

Gráfico 3: Comparación Del nivel de desarrollo de las nociones espaciales en el área de matemática en el Pre Test y Pos Test



Fuente: Tabla 5

Análisis e Interpretación de datos: Del gráfico 3, se evidencia la diferencia significativa del nivel de desarrollo de las nociones espaciales en el área de matemática, que existe entre los resultados de la Pre Test y Pos Test, se observa que de los 7 niños que representan al 100%, en el Pre Test el 57% de los niños demuestran un nivel deficiente con una calificación de “C”, mientras que en el Pos Test se reduce a un 0%. Del mismo modo en el Post Test el 71% de los niños demuestran un nivel de logro previsto con una calificación de “A”, mientras que en el Pre Test se reduce a 0%.

Con respecto a la hipótesis de la investigación:

CONTRASTACIÓN DE LA HIPÓTESIS

H_0 = hipótesis nula, cuando la calificación del Post Test es igual a la calificación del Pre Test.

H_1 = hipótesis alternativa, cuando la calificación del Post Test es diferente a la calificación del Pre Test.

Nivel de Significancia: $\alpha = 0,05$

Tabla 6: Prueba de rangos con signo de Wilcoxon en SPSS

		Rangos		
		N	Rango promedio	Suma de rangos
POST TEST - PRE TEST	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
	Rangos positivos	7 ^b	4,00	28,00
	Empates	0 ^c		
	Total	7		

a. POST TEST < PRE TEST

b. POST TEST > PRE TEST

c. POST TEST = PRE TEST

Estadísticos de contraste:

Estadísticos de prueba^a

	POST TEST - PRE TEST
Z	-2,456 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,014

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

DECISIÓN: Se rechaza la H_0 , porque el nivel de significancia $p < ,05$

Después de la contrastación de la hipótesis podemos concluir que si existe una diferencia entre el Pre Test y el Pos Test con respecto a las calificaciones, encontrándose así las calificaciones más altas en el Pos Test.

Se estima que $p = 0,014 < 0,05$; en conclusión podemos afirmar que los 7 niños que participaron en este estudio de investigación, obtuvieron un mejor nivel significativo en el desarrollo de las nociones espaciales obtenidas en el Pos test, el cual demuestra que la aplicación de las estrategias lúdicas basados en el enfoque significativo mejora significativamente el nivel de desarrollo de las nociones espaciales en el área de matemática en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial 1412 Lacasani del distrito, provincia de Moho, región Puno, año 2019.

5.2 Análisis de resultados

A continuación analizaremos el efecto de la variable independiente al aplicar las estrategias lúdicas basadas en el enfoque significativo sobre la variable dependiente en desarrollar las nociones espaciales en el área de matemática:

Con respecto al primer objetivo específico: Identificar el nivel de desarrollo de las nociones espaciales en el área de matemática al aplicar la pre test en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial 1412 Lacasani del distrito, provincia de Moho, región Puno, año 2019. Los resultados al aplicar el Pre Test demuestran que el 57% de los niños no han logrado desarrollar la actividad satisfactoriamente ubicándose en el nivel de inicio con una calificación “C”, apenas el 43% de los niños están en proceso de aprendizaje con una calificación “B” y ningún niño alcanzó el nivel de logro previsto con una calificación “A”. A este resultado apoya la investigación hecha por Arteaga (2012) sobre “Una propuesta de juegos para desarrollar los procesos cognitivos del niño en la educación preescolar”, el cual indica que las actividades a través del juego influyen de forma significativa en el desarrollo de la atención, imaginación etc., del niño.

Con respecto al tercer objetivo específico: Evaluar el desarrollo de las nociones espaciales en el área de matemática después de aplicar la pos test sobre las estrategias lúdicas basado en el enfoque significativo, en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial 1412 Lacasani del distrito, provincia de Moho, región Puno, año 2019. Los resultados al aplicar el Pos Test demuestran que el 71% de los niños han logrado desarrollar la actividad satisfactoriamente ubicándose en el nivel de logro previsto con una calificación de “A”, el 29% de los niños nos dice que están en proceso de aprendizaje con una calificación “B” y finalmente que ningún niño se quedó en el

nivel inicio con calificación “C”, por tal razón hay un claro efecto significativo de la variable independiente sobre la variable dependiente. A este resultado apoya la investigación hecha por García (2017) sobre “Aplicación de un programa de juegos “Me ubico en el espacio” para desarrollar las nociones espaciales en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 203 de Bagua Grande, provincia de Utcubamba, región Amazonas.” El cual señala en su investigación que el 71% de los estudiantes lograron una calificación de “A” demostrando que el programa fue incidente.

Estimar el nivel de significancia entre el pre test y el post test: Para lograr los resultados positivos en base a la hipótesis planteada, se aplicó el Pre test sobre el nivel de aprendizaje de las nociones espaciales, para luego tomar decisiones y desarrollar las estrategias lúdicas basadas en el enfoque significativo, concluyendo en la aplicación del Pos test, aprobando con los datos obtenidos la hipótesis relativa (H_1) y rechazando la hipótesis nula (H_0) al contrastar la prueba de rangos con signo de Wilcoxon en SPSS, donde se trabajó con un nivel de significancia del 5% (0.05), después de aplicar la prueba estadística se obtuvo un nivel de significancia de 0,014; el cual es menor que 0.05 ($p < 0.05$), este resultado indica claramente que si existe una diferencia entre la Pre test y Pos test, que las estrategias lúdicas inciden positivamente en el aprendizaje desarrollado sobre las nociones espaciales en el área de matemática en los niños de la Institución Educativa Inicial 1412 Lacasani del distrito, provincia de Moho, región Puno, año 2019.

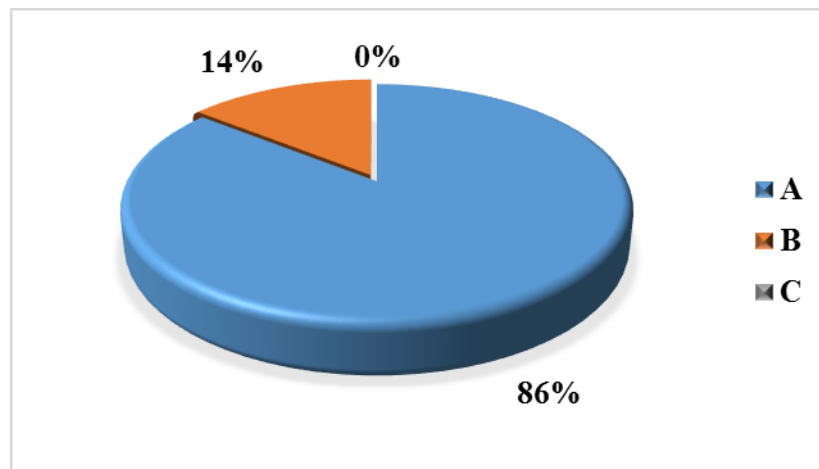
Con respecto al desarrollo del programa (aplicación de nueve sesiones de aprendizaje) después de aplicar el Pre test, se muestran los siguientes resultados:

Tabla 7: Juguemos quién está a mi lado “derecha” y quien está a mi lado “izquierda”

Escala de Calificación	Frecuencia	Porcentaje
A	6	86
B	1	14
C	0	0
TOTAL	7	100

Fuente: Lista de cotejo de la sesión 1

Gráfico 4: Juguemos quién está a mi lado “derecha” y quien está a mi lado “izquierda”



Fuente: Información obtenida de la sesión 1

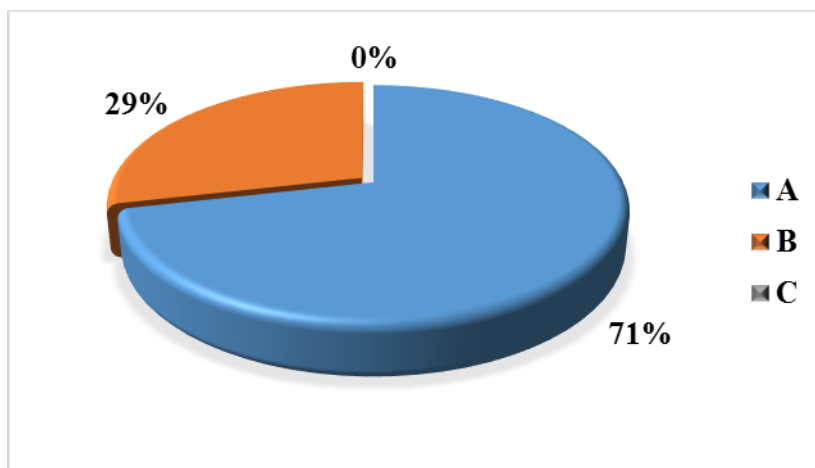
INTERPRETACIÓN: De la tabla 7 y del gráfico 4, se puede observar que el 86% de los niños obtuvieron una calificación de Logro previsto “A” y el 14% de los niños obtuvieron una calificación “B” que están en proceso de aprendizaje, en relación con la sesión juguemos quién está a mi lado “derecha” y quien está a mi lado “izquierda”.

Tabla 8: Juguemos quién está “delante de” y “detrás de”

Escala de Calificación	Frecuencia	Porcentaje
A	5	71
B	2	29
C	0	0
TOTAL	7	100

Fuente: Lista de cotejo de la sesión 2

Gráfico 5: Juguemos quién está “delante de” y “detrás de”



Fuente: Información obtenida de la sesión 2

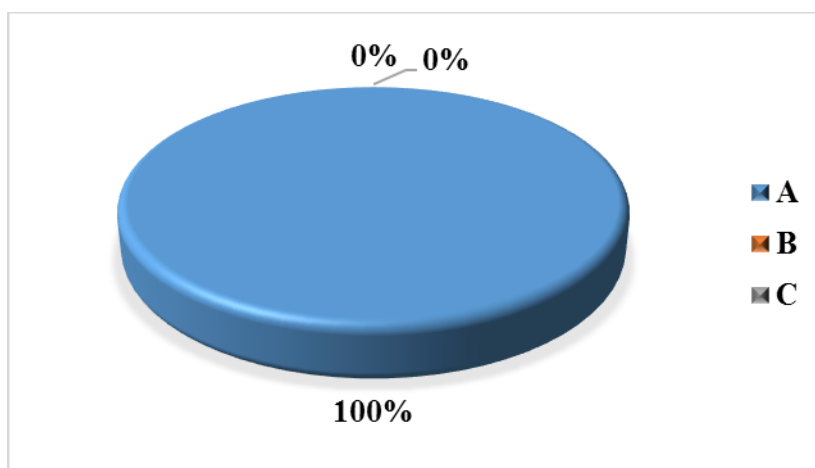
INTERPRETACIÓN: De la tabla 8 y del gráfico 5, se puede observar que el 71% de los niños obtuvieron una calificación de Logro previsto “A” y el 29% de los niños obtuvieron una calificación “B” que están en proceso de aprendizaje, en relación con la sesión juguemos quién está “delante de” y “detrás de”.

Tabla 9: Juguemos quién está “primero, segundo y último”

Escala de Calificación	Frecuencia	Porcentaje
A	7	100
B	0	0
C	0	0
TOTAL	7	100

Fuente: Lista de cotejo de la sesión 3

Gráfico 6: Juguemos quién está “primero, segundo y último”



Fuente: Información obtenida de la sesión 3

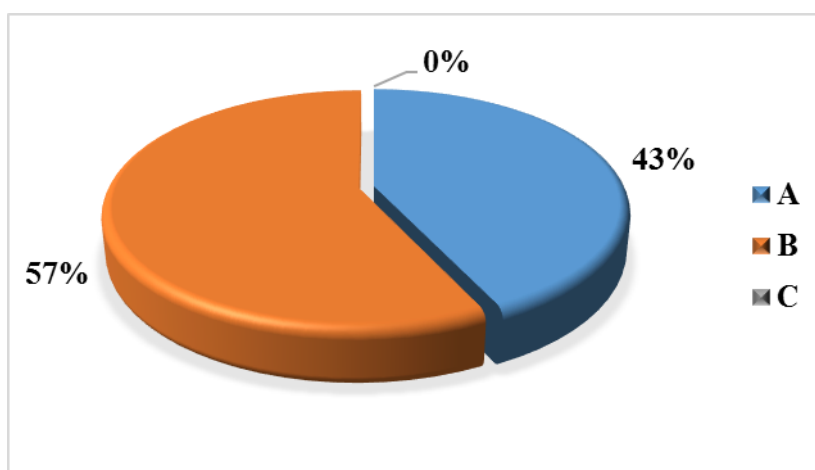
INTERPRETACIÓN: De la tabla 9 y del gráfico 6, se puede observar que el 100% de los niños obtuvieron una calificación de Logro previsto “A” demostrando el logro de los aprendizajes, en relación con la sesión juguemos quién está “primero, segundo y último”.

Tabla 10: Juguemos a expresar donde hay “muchos, pocos y ningún elemento”

Escala de Calificación	Frecuencia	Porcentaje
A	3	43
B	4	57
C	0	0
TOTAL	7	100

Fuente: Lista de cotejo de la sesión 4

Gráfico 7: Juguemos a expresar donde hay “muchos, pocos y ningún elemento”



Fuente: Información obtenida de la sesión 4

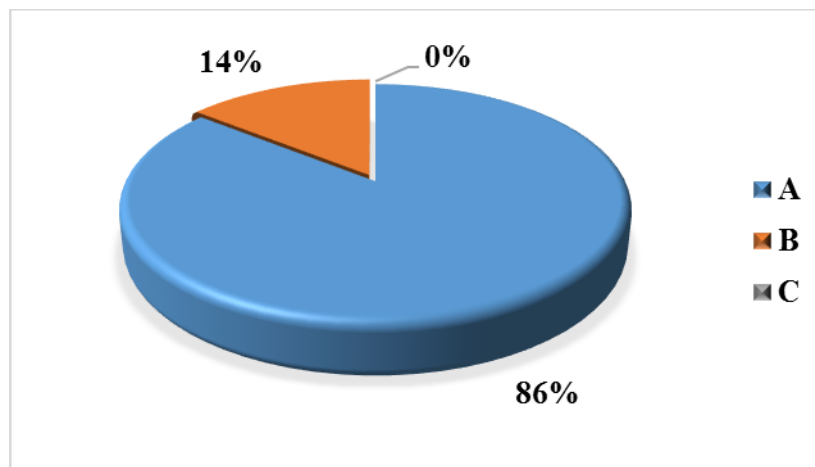
INTERPRETACIÓN: De la tabla 10 y del gráfico 7, se puede observar que el 43% de los niños obtuvieron una calificación de Logro previsto “A” y el 57% de los niños obtuvieron una calificación “B” que están en proceso de aprendizaje, en relación con la sesión juguemos a expresar donde hay “muchos, pocos y ningún elemento”.

Tabla 11: Jugando aprendo a comparar quienes somos “altos y bajos”

Escala de Calificación	Frecuencia	Porcentaje
A	6	86
B	1	14
C	0	0
TOTAL	7	100

Fuente: Lista de cotejo de la sesión 5

Gráfico 8: Jugando aprendo a comparar quienes somos “altos y bajos”



Fuente: Información obtenida de la sesión 5

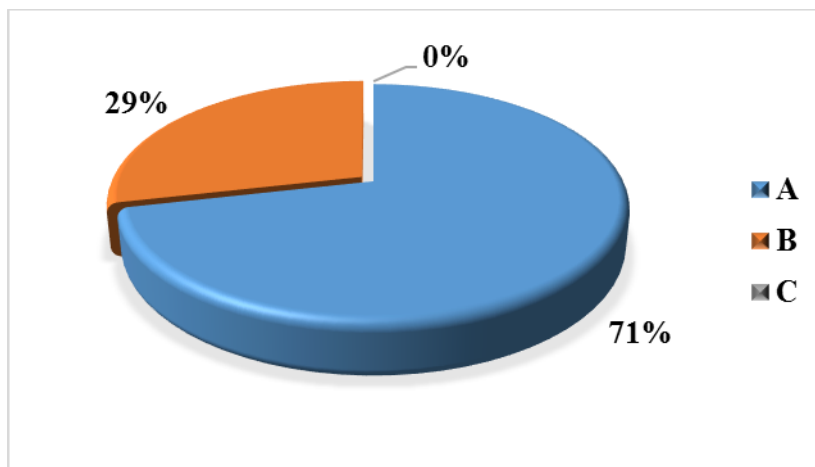
INTERPRETACIÓN: De la tabla 11 y del gráfico 8, se puede observar que el 86% de los niños obtuvieron una calificación de Logro previsto “A” y el 14% de los niños obtuvieron una calificación “B” que están en proceso de aprendizaje, en relación con la sesión jugando aprendo a comparar quienes somos “altos y bajos”.

Tabla 12: Juguemos quien está “arriba” y quien está “abajo”

Escala de Calificación	Frecuencia	Porcentaje
A	5	71
B	2	29
C	0	0
TOTAL	7	100

Fuente: Lista de cotejo de la sesión 6

Gráfico 9: Juguemos quien está “arriba” y quien está “abajo”



Fuente: Información obtenida de la sesión 6

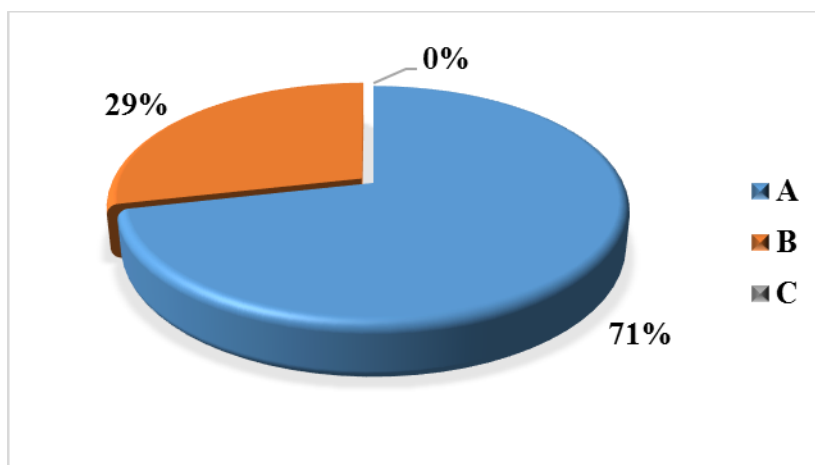
INTERPRETACIÓN: De la tabla 12 y del gráfico 9, se puede observar que el 71% de los niños obtuvieron una calificación de Logro previsto “A” y el 29% de los niños obtuvieron una calificación “B” que están en proceso de aprendizaje, en relación con la sesión juguemos quien está “arriba” y quien está “abajo”.

Tabla 13: Juguemos a ordenar por tamaños “grande, mediano y pequeño” nuestras chompas

Escala de Calificación	Frecuencia	Porcentaje
A	5	71
B	2	29
C	0	0
TOTAL	7	100

Fuente: Lista de cotejo de la sesión 7

Gráfico 10: Juguemos a ordenar por tamaños “grande, mediano y pequeño” nuestras chompas



Fuente: Información obtenida de la sesión 7

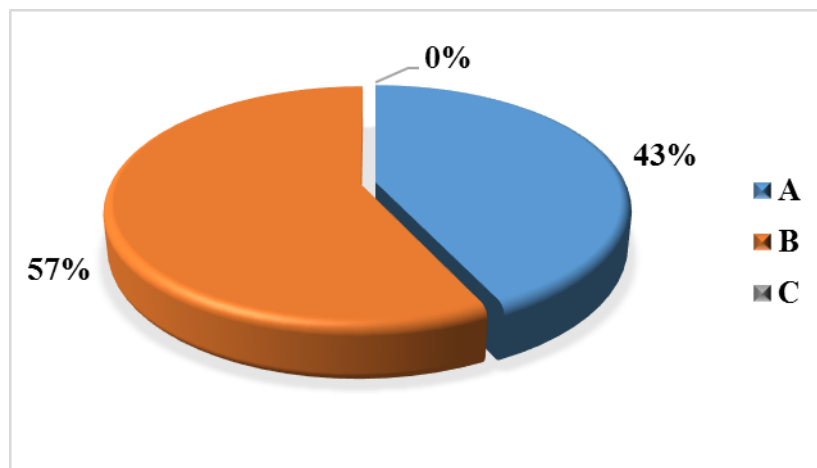
INTERPRETACIÓN: De la tabla 13 y del gráfico 10, se puede observar que el 71% de los niños obtuvieron una calificación de Logro previsto “A” y el 29% de los niños obtuvieron una calificación “B” que están en proceso de aprendizaje, en relación con la sesión juguemos a ordenar por tamaños “grande, mediano y pequeño” nuestras chompas.

Tabla 14: Juguemos a ubicarnos “Junto a y separado de” mi compañero

Escala de Calificación	Frecuencia	Porcentaje
A	3	43
B	4	57
C	0	0
TOTAL	7	100

Fuente: Lista de cotejo de la sesión 8

Gráfico 11: Juguemos a ubicarnos “Junto a y separado de” mi compañero



Fuente: Información obtenida de la sesión 8

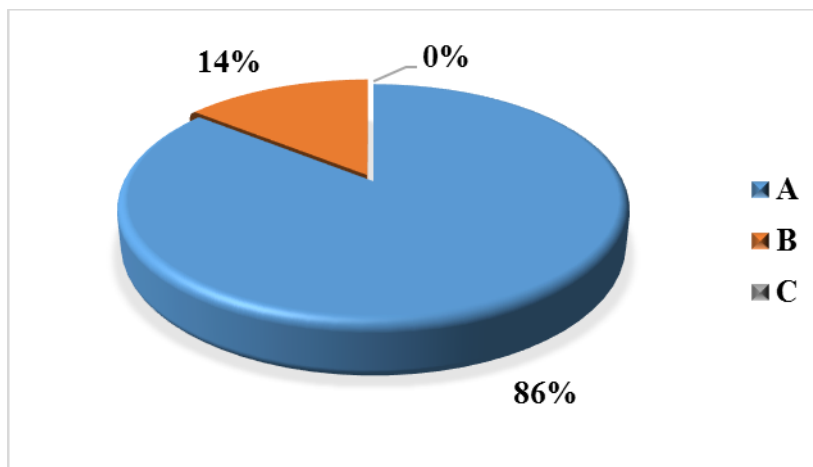
INTERPRETACIÓN: De la tabla 14 y del gráfico 11, se puede observar que el 43% de los niños obtuvieron una calificación de Logro previsto “A” y el 57% de los niños obtuvieron una calificación “B” que están en proceso de aprendizaje, en relación con la sesión juguemos a ubicarnos “Junto a y separado de” mi compañero.

Tabla 15: Jugando aprendo a comparar las cintas largas y las cintas cortas

Escala de Calificación	Frecuencia	Porcentaje
A	6	86
B	1	14
C	0	0
TOTAL	7	100

Fuente: Lista de cotejo de la sesión 9

Gráfico 12: Jugando aprendo a comparar las cintas largas y las cintas cortas



Fuente: Información obtenida de la sesión 9

INTERPRETACIÓN: De la tabla 15 y del gráfico 12, se puede observar que el 86% de los niños obtuvieron una calificación de Logro previsto “A” y el 14% de los niños obtuvieron una calificación “B” que están en proceso de aprendizaje, en relación con la sesión jugando aprendo a comparar las cintas largas y las cintas cortas.

VI CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Primero: Luego de aplicar la Pre Test a los 7 niños, el 43% de niños obtuvo una calificación “B” y el 57% de niños obtuvo una calificación “C”, mostrando claramente un deficiente aprendizaje sobre las nociones espaciales.

Segundo: Luego de aplicar la Pos Test a los 7 niños, el 71% de los niños obtuvo una calificación “A” y el 29% de los niños obtuvo una calificación “B”, demostrando claramente un eficiente aprendizaje sobre las nociones espaciales.

Tercero: Luego de realizar la contrastación de la hipótesis se observa claramente que se rechaza la hipótesis nula (H_0) y se acepta la hipótesis alterna (H_1), habiendo una diferencia del Pre Test y Pos Test, ya que el nivel de significancia $p = 0,014 < 0,05$; pudiendo concluir que la aplicación de estrategias lúdicas basadas en el enfoque significativo mejoran significativamente en el desarrollo de las nociones espaciales en el área de matemática en los niños de 5 años.

Cuarto: Se recomienda que, para mejorar un aprendizaje significativo en los niños del nivel inicial se debe utilizar distintas metodologías activas en base a estrategias lúdicas.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Acurio, L. (21 de Marzo de 2006). Folleto de recreación infantil.
- Alderete, E. (1983). *La teoría de Piaget sobre el desarrollo del conocimiento espacial*. Obtenido de Estudios de psicología:
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/65886.pdf>
- Arce Domínguez, D. L., & Saldaña Lara, A. L. (2014). *Influencia del juego de construcción en el desarrollo de la creatividad en niños de 5 años de la i.e. n° 252 “niño Jesús”, de Trujillo en el año 2013*. Trujillo: Universidad Nacional de Trujillo.
- Arteaga, E. (2012). *Una propuesta de juegos para desarrollar los procesos cognitivos del niño en la educación preescolar*. Obtenido de <https://www.monografias.com/trabajos64/juegos-desarrollo-procesos-cognitivos-preescolares/juegos-desarrollo-procesos-cognitivos-preescolares2.shtml>
- Batalla Flores, A. (2000). *Habilidades Motrices*. Málaga-España: INDE.
- Bernal, S. & Magaly, (2018). *Estrategias didácticas utilizadas por el docente y el logro de aprendizaje de los estudiantes del nivel inicial de las instituciones educativas comprendidas en el ámbito del distrito de San Juan de Lurigancho en el año académico 2018*. Obtenido de Repositorio institucional Uladech Católica:
http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/5477/ESTRATEGIAS_DIDACTICAS_LOGRO_APRENDIZAJE_SIHUACOLLO_BERNAL_JANET_MAGALY.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Cagigal, J. (1996). *Hombres y Deporte*. Madrid: Taurus.
- Camiselle, P. (2004). *Teoría y praxis del desarrollo psicomotor en la Infancia*. (V. España, Editor) Obtenido de <http://educacionpsicomotriz5.jimdo.com/bibliografia/>
- Campos, Y. (2000). *Estrategias de enseñanza aprendizaje*. (O. d. Metropolitana, Ed.) Obtenido de Estrategias didácticas apoyadas en Tecnología: <http://virtuam.izt.uam.mx/e-Portafolio/DocumentosApoyo/estrategiasenzaprendizaje.pdf>.

- Casas Vilchis, L. (2011). *Metodología de la Investigación Científica (Tipos de Diseño de Investigación)*. Obtenido de <https://luiscasasvilchis.wordpress.com/2011/09/08/metodologia-de-la-investigacion-cientifica-tipos-de-diseno-de-investigacion/>
- Castillo Navarro, J. (2013). *Experiencias Directas: Una estrategia para descubrir, participar y sistematizar conocimiento*. Obtenido de Revista SAWI: <http://revistas.unitru.edu.pe/index.php/RSW/article/download/262/265>
- Castro Bustamante, J. (2004). *El desarrollo en la noción de espacio en el niño de educación inicial*. Obtenido de Universidad de Los Andes Táchira: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/2970459.pdf>
- Contreras Jordan, O. R. (1998 - 2010). *Didáctica de la educación física*. España: Ministerio de Educación.
- Contreras, C. (2006). *Los Elementos Didácticos y la Función del Maestro como orientador*. Obtenido de <https://sites.google.com/site/lomejordeladidactica/los-elementos-didacticos-y-la-funcion-del-maestro-como-orientador>
- Contreras, E. R. (2014). El concepto de estrategia como fundamento de la planeación estratégica. *Revista científica Pensamiento y Gestión (Nº 35)*, 155,179.
- Currículo Nacional de la Educación Básica. (2019). *Ministerio de Educación*. Obtenido de Currículo Nacional de la Educación Básica Regular: <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/>
- Cuya Tineo , L. E. (2019). *Estrategias lúdicas y calidad de los aprendizajes en los niños del II ciclo de la Institución Educativa Los Jilgueritos - INABIF, San Juan de Miraflores*. Obtenido de Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle. (Tesis de Maestría): <http://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/2646/TM%20CE-Ev%204233%20C1%20-%20Cuya%20Tineo.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Delgado, I. (2011). *Juego Infantil y su Metodología*. Obtenido de https://books.google.com.pe/books?id=sjidLgWM9_8C&pg=PA4&lpg=PA4&dq=inmaculada+delgado+dice+en+su+libro+el+juego+y+su+metodologia&source=bl&ots=xFDA0uNG55&sig=ACfU3U2_tBX5cZmKeYcXISWk6v

BkygbJIA&hl=es-419&sa=X&ved=2ahUKEwiQn47GvcnhAhVJn-AKHYGzDs8Q6AEwC3oEC

Edo, M., & Juvanteny, M. A. (2017). *Juego y aprendizaje matemático en educación infantil*. Obtenido de Edma 0-6: Educación Matemática en la Infancia: <http://edma0-6.es/index.php/edma0-6/article/view/11/12>

Edo, M., Blanch, S., & Anton, M. (2016). *El Juego en la Primera Infancia*. España: Editorial Octaedro.

Enciclopedia de Clasificaciones. (2017). *Tipos de juegos*. Obtenido de <https://www.tiposde.org/cotidianos/85-tipos-de-juegos/>

Enciclopedia de Conceptos. (03 de 03 de 2019). *Concepto de*. Obtenido de Metodología: <https://concepto.de/metodologia/>

EntreNiños. (26 de 08 de 2017). *Recursos Metodológicos*. Obtenido de <http://entreninos.org/nuestra-propuesta/recursos-metodologicos/>

Espinoza, A., Guevara, A., & Macías, S. (2016). *"El juego como estrategia lúdica que permite mejorar el desempeño académico de los estudiantes del curso 704 del I.E.D. Codema"*. Obtenido de Fundación Universitaria Los Libertadores: https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=2&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwj3wvSu4N_hAhVGA6wKHSI9AcQQFjABegQIAhAC&url=https%3A%2F%2Frepository.libertadores.edu.co%2Fbitstream%2Fhandle%2F11371%2F882%2FEspinozaCaroAnaEstefan%25C3%25ADa.pdf%3F

Feo, R. (2010). *Orientaciones básicas para el diseño de estrategias didácticas*. Obtenido de http://www.tendenciaspedagogicas.com/Articulos/2010_16_13.pdf

Fernández Barrio, S. (2014). *La Comprensión del espacio en Educación Infantil*. Obtenido de Universidad de Rioja: https://biblioteca.unirioja.es/tfe_e/TFE000686.pdf

- Fernández García, J., Mercado Díaz, F., & Sánchez Herrera, M. (Abril de 2003). *Teoría y práctica psicomotora de la orientación y localización espacial*. Obtenido de Universidad de Málaga España:
https://www.researchgate.net/profile/Fernandez-Garcia_Jose_Carlos/publication/28060610_Teoria_y_practica_psicomotora_de_la_orientacion_y_localizacion_espacial/links/00b4951c9cc0319c8500000/Teoria-y-practica-psicomotora-de-la-orientacion-y-localizacion-es
- Filed, U. (2007). *Jugando aprendo mejor - El juego como aprendizaje y enseñanza*. Obtenido de <https://paocuevas.wordpress.com/>
- Flores, K., Mogrovejo, I., & Reyes, R. (09 de Febrero de 2016). *Nociones de Espacio*. Obtenido de Espacio en los Niños:
<http://nocionesbasica.blogspot.com/2016/02/nociones-de-espacio.html>
- Fuentes, A. (2019). *La importancia del juego en preescolar*. Obtenido de Escuela en la Nube - Recursos para infantil y primaria:
<https://www.escuelaenlanube.com/importancia-juego-preescolar/>
- García Chapoñan, Z. M. (2017). *Aplicación de un programa de juegos “Me ubico en el espacio” para desarrollar las nociones espaciales en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 203 de Bagua Grande, provincia de Utcubamba, región Amazonas*. . Obtenido de
<https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=14&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwiQqubZ0pniAhVNSK0KHbJ3D2wQFjANegQIARAC&url=http%3A%2F%2F repositorio.unprg.edu.pe%2Fbitstream%2Fhandle%2F FUNPRG%2F4023%2FBC- TES-TMP-2817.pdf%3Fsequence%3D1%26isAllowe>
- García, A. M. (2009). *La importancia del juego y desarrollo en educación infantil*. Obtenido de Cuadernos de Educación y desarrollo (10):
<http://www.eumed.net/rev/ced/10/amgg.htm>
- García, J. (2004). *Ambientes con recursos tecnológicos*. Costa Rica: Editorial EUNED.
- Gómez, D., & Róquet, J. (2012). *Metodología de la investigación*. Obtenido de México: Red tercer milenio.:
http://formaciondocente.com.mx/06_RinconInvestigacion/01_Documentos/02%20Metodologia%20de%20la%20Investigacion.pdf

- Guillín Verdesoto, B. C. (Noviembre de 2014). *"Actividades Lúdicas en el Desarrollo de las Nociones Espaciales en los Niños y Niñas de 4 a 5 años, del Nivel Inicial 2, de la Escuela "Matilde Hidalgo de Prócel" Quito, Periodo 2013-2014"*. Obtenido de https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwj40fyh4oPiAhWSTN8KHa5-DZ0QFjAAegQIBBAC&url=http%3A%2F%2Fwww.dspace.uce.edu.ec%2Fbitstream%2F25000%2F5610%2F1%2FT-UCE-0010-775.pdf&usg=AOvVaw2ohq_da-ID8E-fvIXlyXr
- Guterman, T. (11 de marzo de 2019). *Lecturas: Educación Física y Deportes* . Obtenido de <https://www.efdeportes.com/index.php/EFDeportes>
- Hernández Sampieri, R. (2014). *Metodología de la investigación*. México: Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana, Reg. Núm. 736.
- Hernández, D. (2002). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo - Una interpretación constructivista*. México: Mc. Graw Hill.
- Huizinga, J. (2007). *Homo Ludens*. Madrid: Alianza Eitorial.
- Jiménez, C. (2000). *Hacia la construcción del concepto de lúdica*. Obtenido de La lúdica y el juego un universo de posibilidades para la educación: http://www.neuropedagogiacolombia.com/otros_ensayos/el%20juego%20universo%20de%20posibilidades.doc
- Jiménez, M. (2013). *La importancia del niño en el juego*. Obtenido de <http://es.slideshare.net/AntoniaMaraSoriaJimn/evolucion-de-juego-soria>
- Lachi, R. (2015). *Juegos tradicionales como estrategia didáctica para desarrollar la competencia de número y operaciones en niños (as) de cinco años*. Lima: Universidad San Ignacio de Loyola.
- Lázaro, L. M., & Verástegui, L. M. (2015). *Influencia del juego en el aprndizaje de las relaciones espaciales en los educandos de 4 años de la I.E. N° 113-2014* . Obtenido de Universidad Nacional de Trujillo: <https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwjhrIzRtN7hAhXNx1kKHVPGCOAQFjAAegQIBBAC&url=http%3A%2F%2Fdspace.unitru.edu.pe%2Fbitstream%2Fha>

ndle%2FUNITRU%2F4250%2FTESIS%2520LAZARO%2520RUIZ-
VERASTEGUI%2520BAZAN%25

- M., S. (13 de Noviembre de 2012). *Ventajas y Desventajas del juego en el aula*. Obtenido de El juego como método de aprendizaje: <http://eljuegoestrategiadeaprendizaje.blogspot.com/2012/11/ventajas-y-desventajas-del-juego-en-el.html>
- Martínez, R. (14 de Setiembre de 2017). *La importancia del aprendizaje significativo*. Obtenido de Mamá y la Tribu: <https://mamaylatribu.com/la-importancia-del-aprendizaje-significativo/>
- Medina González, G., & Vargas Rivera, N. (2015). *La lúdica como estrategia pedagógica para los niños del grado primero*. Universidad del Tolima. Colombia: Ibagué: Universidad del Tolima. Obtenido de <http://repository.ut.edu.co/handle/001/1419>
- Monereo, C., Castelló, M., Clariana, M., Palma, M., & Pérez, M. (2000). *Estrategias de enseñanza y aprendizaje*. Barcelona, España: Editorial Graó. Obtenido de Formación del profesorado y aplicación en la escuela.
- Navarra, J. M. (2001). *Didáctica: concepto, objeto y finalidades. Didáctica general para psicopedagogos*. Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/325120200_Didactica_concepto_objeto_y_finalidades
- Navarro, J. (Diciembre de 2008). *Definición ABC*. Obtenido de Definición de Metodología: <https://www.definicionabc.com/ciencia/metodologia.php>
- Novak, J. D., & Gowin, D. B. (1988). *Aprendiendo a Aprender*. Barcelona: Ediciones Martínez Roca.
- Ñaupas Paitán, H., Mejía Mejía, E., Novoa Ramirez, E., & Villagómez Paucar, A. (2014). *Metodología de la investigación cuantitativa-cualitativa y redacción de la tesis*. Obtenido de www.edicionesdelau.com
- Oficina de Medición de la Calidad de los Aprendizajes. (11 de abril de 2017). *Resultados ECE 2016 Presentaciones Regionales*. Obtenido de Oficina de

Medición de la Calidad de los Aprendizajes:
<http://www.educacionenred.pe/?i=http://umc.minedu.gob.pe/resultadosece2016/>

Pérez Porto, J., & Gardey, A. (2014). *Definición de espacio*. Obtenido de Definición.De: <https://definicion.de/espacio/>

Piaget, J. (1992). *Desarrollo y Aprendizaje*. Santa Fé de Bogotá: ED. MINED.

Piaget, J. (2007). *Teoría estructuralista*. Obtenido de E-Innova BUCM: <http://webs.ucm.es/BUCM/revcul/e-learning-innova/6/art431.php#.XLABdNh7ncs>

Programa Curricular de la Educación Inicial. (2016). *Currículo Nacional de la Educación Básica Regular*. Obtenido de Ministerio de Educación: <https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwiS9ZTEleDhAhVCn-AKHYNXB0QQFjAAegQIABAC&url=http%3A%2F%2Fwww.minedu.gob.pe%2Fcurrículo%2Fpdf%2Fprograma-curricular-educacion-inicial.pdf&usg=AOvVaw3y1pFetr289JbWbK8i5>

Proyecto Educativo Regional. (2017). *Dirección Regional de Educación Puno*. Obtenido de Proyecto Educativo Regional Concertado 2017-2025: <https://drive.google.com/file/d/1sQoBWtUIZ1kDFxN7dcaCx8OaqU2N8oK8m/view>

Quispe, G. (2018). Las actividades lúdicas que utilizan los docentes del nivel inicial para desarrollar el aprendizaje significativo de los estudiantes de las Instituciones Educativas del distrito de Canaria región Ayacucho durante el año académico 2018. (*Tesis de Licenciatura*). Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Ayacucho.

Rivas, P. (1996). *La Enseñanza de la Matemática en la Educación Básica Merida - Venezuela*. Obtenido de Consejo de Publicaciones de la Universidad de Los Andes: <http://www.saber.ula.ve/bitstream/123456789/20276/1/articulo8.htm>

Rivera Urgiles, N. P. (24 de Enero de 2017). *Estrategias Lúdicas en el desarrollo del pensamiento creativo en los niños y niñas de 3 y 4 años*. Obtenido de

Estrategias Lúdicas: <https://es.slideshare.net/PriscilaRivera6/estrategias-ludicas>

Rojas, I. (11 de Setiembre de 2012). *Importancia de la estructuración espaciotemporal*. Obtenido de ABC color: <http://www.abc.com.py/edicion-impresa/suplementos/escolar/importancia-de-la-estructuracion-espaciotemporal-449155.html>

Sanca Tinta, M. D. (2011). *Tipos de investigación científica*. Obtenido de Revista de Actualización Clínica Investiga v.12: http://www.revistasbolivianas.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2304-37682011000900011&lng=es.

Schuler, S. (2011). *Playing and learning in early mathematics education - modelling a complex relation*. Obtenido de Proceedings of the Seventh Congress of the European Society for Research in Mathematics Education.

Significados. (07 de Marzo de 2015). *Significado de Noción*. Obtenido de <https://www.significados.com/nocion/>

Tubach, T. (2015). *"If she had rolled five then she" - children focusing on differences between numbers in the context of a playing environment*. Obtenido de Emergent mathematical thinking in the context of play. Educational Studies in Mathematics 1.

Tünnermann Bernheim, C. (2011). *El constructivismo y el aprendizaje de los estudiantes*. Obtenido de Universidades, (48), 21-32.: <https://www.redalyc.org/html/373/37319199005/>

Ulises, T. (27 de Abril de 2011). *Teoría del Aprendizaje Significativo- David Ausubel*. Obtenido de El Psicoasesor: <http://elpsicoasesor.com/teoria-del-aprendizaje-significativo-david-ausubel/>

Anexos

- Pre Test
- Sesiones de Aprendizaje
- Pos Test
- Carta de Presentación
- Constancia de la IEI
- Nóminas de Matrículas 2019

PRE TEST (LISTA DE COTEJO)

Institución Educativa Inicial N° 1412 Lacasani del distrito, provincia de Moho

Niños de 5 años de edad

Sección única

N°	Apellidos y Nombres	Juguemos quién está a mi lado “derecha” y quien está a mi lado “izquierda”		Juguemos quién está “delante de” y “detrás de”		Juguemos quién está “primero, segundo y último”			Juguemos a expresar donde hay “muchos, pocos y ningún elemento”			Jugando aprendo a comparar quienes somos “altos y bajos”		Juguemos quien está “arriba” y quien está “abajo”		Juguemos a ordenar por tamaños “grande, mediano y pequeño” nuestras chompas.		Juguemos a ubicarnos “Junto a y separado de” mi compañero.		Jugando aprendo a comparar las cintas largas y las cintas cortas.		TOTAL	NOTA	
		¿Identifica la direccionalidad derecha en la situación?	¿Usa de manera correcta la noción de lateralidad izquierda al señalar la posición de la imagen?	¿Orienta la noción delante de, según criterio?	¿Orienta la noción detrás de, según criterio?	¿Indica quién está primero, en la fila?	¿Señala quién está segundo, en la fila?	¿Reconoce quién está último, en la fila?	¿Diferencia objetos según la cantidad muchos?	¿Diferencia objetos según la cantidad pocos?	¿Discrimina la noción ninguno durante una situación?	¿Indica quién es el más alto durante la situación mostrada?	¿Señala quién es el más bajo durante la situación mostrada?	¿Observa y diferencia qué objetos están arriba y abajo?	¿Organiza e Indica según la noción arriba y abajo?	¿Identifica los objetos según su tamaño?	¿Diferencia la noción grande y pequeño?	¿Determina la noción de junto y separado?	¿Establece relaciones espaciales en la situación dada junto a y separado de?	¿Indica que elementos tienen mayor longitud?	¿Diferencia la noción largo y corto en una situación?			
01	AÑAMURO PARISACA, Luis Fernando	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	06	C
02	APAZA CALLO, Milner Dilan	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	10	B
03	APAZA PAJA, Juan José	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	06	C
04	CALLO COAQUIRA, Yussbel Marc	1	0	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	13	B	
05	FLORES RAMIREZ, Gael Estefano	0	1	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	06	C
06	JUSTO ESPINOZA, Erick Joaquín	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	11	B	
07	MACHICAO CONDORI, Ahmed Yoshimar	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	06	C	

Para dar como resultado las notas (A,B,C), de las 20 preguntas, todas equivalen a un punto

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

LEYENDA

(SI) = 1 (NO) = 0

ESCALA DE CALIFICACIÓN

A=(14-20) B=(07-13) C=(00-06)

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01

1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL: N° 1412 Lacasani de Moho

2. GRADO : Cinco años

3. TITULO : Juguemos quién está a mi lado “derecha” y quien está a mi lado “izquierda”

2. FECHA : 28 de marzo del 2019

3. DOCENTE : Lourdes Coaquira Ñaca

4. RESPONSABLE : Norma Elena Guerreros Reynaga

5. PROPÓSITO DE LA SESIÓN

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS
MATEMÁTICA	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.	<p>Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.</p> <p>Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas</p> <p>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. Establece relaciones espaciales al orientar sus movimientos y acciones al desplazarse, ubicarse y ubicar objetos en situaciones cotidianas. Las expresa con su cuerpo o algunas palabras –como “cerca de” “lejos de”, “al lado de”; “hacia adelante” “hacia atrás”, “ hacia un lado ”, “ hacia el otro lado ”– que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.	Logra su lateralidad al identificar su derecha e izquierda.

6. MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

Secuencia Didáctica	Estrategias con Procesos Didácticos	Recursos
<p>Rutinas</p> <p>Juego Libre en Sectores</p>	<p>Actividades Permanentes de Entrada: Recepción de los niños. La asistencia Cartel del calendario. Cartel de acuerdos Cartel de responsabilidades</p> <p>Intención Pedagógica del Día: - Para que identifique reconozca su lateralidad.</p> <p>Utilización Libre de los Sectores: Actividades permanentes de entrada: Los niños deciden lo que les gusta jugar y les preguntamos ¿Dónde quieren jugar? Organización Se agrupan, organizan su juego y deciden ¿A qué jugar? ¿Cómo jugar? ¿Con quién jugar? Ejecución o desarrollo Los niños juegan libremente de acuerdo a lo que han pensado. Ordena: A través de una canción los niños guardan los materiales. Socialización: Les preguntamos ¿Cuéntenme a que juegan? ¿Con quién jugaron? Representación: Dibujan y exponen sus trabajos</p>	<p>Sillas</p> <p>Material de los sectores</p> <p>Hojas Plumones</p> <p>Crayolas</p>

EVALUACIÓN: LISTA DE COTEJO

Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	DESEMPEÑOS		CALIFICACIÓN (A,B y C)
		¿Se ubica a sí mismo en el espacio en el que se encuentra “a la izquierda”, “a la derecha” durante el juego?	¿Ubica objetos en el espacio en el que se encuentra “a la izquierda”, “a la derecha” durante la actividad?	
01	AÑAMURO PARISACA, Luis Fernando	1	1	A
02	APAZA CALLO, Milner Dilan	1	1	A
03	APAZA PAJA, Juan José	1	1	A
04	CALLO COAQUIRA, Yussbel Marc	1	1	A
05	FLORES RAMIREZ, Gael Estefano	0	1	B
06	JUSTO ESPINOZA, Erick Joaquín	1	1	A
07	MACHICAO CONDORI, Ahmed Yoshimar	1	1	A

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02

1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL: N° 1412 Lacasani de Moho

2. GRADO : Cinco años

3. TITULO : Juguemos quién está “delante de” y “detrás de”

2. FECHA : 01 de abril del 2019

3. DOCENTE : Lourdes Coaquira Ñaca

4. RESPONSABLE : Norma Elena Guerreros Reynaga

5. PROPÓSITO DE LA SESIÓN

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS
MATEMÁTICA	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.	<p>Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.</p> <p>Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas</p> <p>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. Establece relaciones espaciales al orientar sus movimientos y acciones al desplazarse, ubicarse y ubicar objetos en situaciones cotidianas. Las expresa con su cuerpo o algunas palabras –como “cerca de” “lejos de”, “al lado de”; “ hacia adelante ” “ hacia atrás ”, “hacia un lado”, “hacia el otro lado”– que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.	Se orienta delante de y detrás de.

6. MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

Secuencia Didáctica	Estrategias con Procesos Didácticos	Recursos
<p>Rutinas</p> <p>Juego Libre en Sectores</p>	<p>Actividades Permanentes de Entrada: Recepción de los niños. La asistencia, Cartel del calendario. Cartel de acuerdos Cartel de responsabilidades</p> <p>Intención Pedagógica del Día: - Para que se oriente quién está detrás de y delante de.</p> <p>Utilización Libre de los Sectores:</p> <p>Actividades permanentes de entrada: Los niños deciden lo que les gusta jugar y les preguntamos ¿Dónde quieren jugar?</p> <p>Organización Se agrupan de 3 a 4 niños, organizan su juego y deciden ¿A qué jugar? ¿Cómo jugar? ¿Con quién jugar?</p> <p>Ejecución o desarrollo Los niños juegan libremente de acuerdo a lo que han pensado. Se observa a los niños y se registra.</p> <p>Ordena: A través de una canción los niños guardan los materiales.</p> <p>Socialización: Les preguntamos ¿Cuéntame a que juegan? ¿Con quién jugaron?</p> <p>Representación: Dibujan y exponen sus trabajos</p>	<p>Sillas</p> <p>Material de los sectores.</p> <p>Hojas Plumones</p> <p>Crayolas</p>

Momentos pedagógicos	DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	Recursos
<p>Inicio</p> <p>Desarrollo</p> <p>Cierre</p>	<p>EJECUCIÓN DE LA SESIÓN:</p> <p>Se invita a los niños a que salgan al patio en forma ordenada, les pregunta si quieren jugar al tren, para lo cual hace recordar los acuerdos de juego, luego se les da las indicaciones del juego: nos vamos a colocar en fila como el tren, el tren se mueve hacia delante, el tren se mueve hacia atrás. En seguida juegan. Retornan al salón en forma ordenada.</p> <p>Rescate de sus saberes previos. ¿Les gusto el juego? ¿A qué hemos jugado? ¿De qué se trató el juego? ¿Para qué lado se movió el tren? ¿Ustedes saben más juegos? ¿En casa juegan con sus hermanos? ¿Cómo se pueden ubicarse delante de, y detrás de? Hoy jugando aprenderemos a conocer quién está delante y quien está detrás de.</p> <p>Se les presenta una lámina</p> <p>¿Qué ven? ¿cómo está ubicado el niño dónde está? ¿Para qué aprendemos? ¿Por qué queremos aprender? ¿Cómo nos podemos ubicar delante de y detrás de?</p> <p>Se les indica que van a jugar un juego, se colocan en círculo sentados, pongan su mano delante de la nariz, pongan su mano delante de los ojos, pongan su mano detrás de la cabeza, así sucesivamente. los vivencian. ahora los niños agarran su silla, se les indica pónganse detrás de la silla, pónganse delante de la silla. Los niños verbalizan.</p> <p>Meta cognición:</p> <p>¿Qué aprendimos el día de hoy? ¿Qué Identificamos? ¿Cómo aprendimos? ¿Qué dificultades tuvimos? ¿Qué fue lo que más les gusto hacer? ¿Cómo nos sentimos en el juego? ¿Qué les gustaría trabajar el día de mañana?</p> <p>Actividades de aseo, refrigerio y recreo:</p> <p>Los niños limpian las mesas, se lavan las manos, antes de comer, colocan los cubiertos, sacan los alimentos. Agradecen a Dios por los alimentos que se van a servir. Se sirven los alimentos.</p>	<p>Lámina sobre “delante de y detrás de”.</p> <p>Papel bon Plumones Colores Cinta masking tape</p>

Practican hábitos.

7. ANEXO

- Lista de cotejo

EVALUACIÓN: LISTA DE COTEJO

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	DESEMPEÑOS		CALIFICACIÓN (A,B y C)
		Se orienta fácilmente durante el juego entorno a su compañero “delante de y detrás de”	Se ubica durante el juego y al caminar “delante de y detrás de”	
01	AÑAMURO PARISACA, Luis Fernando	1	0	B
02	APAZA CALLO, Milner Dilan	1	1	A
03	APAZA PAJA, Juan José	1	1	A
04	CALLO COAQUIRA, Yussbel Marc	1	1	A
05	FLORES RAMIREZ, Gael Estefano	1	1	A
06	JUSTO ESPINOZA, Erick Joaquín	1	1	A
07	MACHICAO CONDORI, Ahmed Yoshimar	0	1	B

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 03

1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL: N° 1412 Lacasani de Moho

2. GRADO : Cinco años

3. TITULO : Juguemos quién está “primero, segundo y último”

2. FECHA : 04 de abril del 2019

3. DOCENTE : Lourdes Coaquira Ñaca

4. RESPONSABLE : Norma Elena Guerreros Reynaga

5. PROPÓSITO DE LA SESIÓN

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS
MATEMÁTICA	Resuelve problemas de cantidad	Traduce cantidades a expresiones numéricas, Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	Utiliza los números ordinales, primero, segundo, tercero y último, establece el lugar o posición de un objeto o persona, a través del juego, o su propio cuerpo.	Se orienta quién está primero, quien está segundo y quién está último.

6. MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

Secuencia Didáctica	Estrategias con Procesos Didácticos	Recursos
Rutinas	<p>Actividades Permanentes de Entrada:</p> <p>Recepción de los niños.</p>	
Juego Libre en Sectores	<p>La asistencia,</p> <p>Cartel del calendario.</p> <p>Cartel de acuerdos</p> <p>cartel de responsabilidades</p> <p>Utilización Libre de los Sectores:</p> <p>Actividades permanentes de entrada:</p> <p>Los niños deciden lo que les gusta jugar y les preguntamos ¿Dónde quieren jugar?</p> <p>Organización Se agrupan de 3 a 4 niños, organizan su juego y deciden ¿A qué jugar? ¿Cómo jugar? ¿Con quién jugar?</p> <p>Ejecución o desarrollo Los niños juegan libremente de acuerdo a lo que han pensado.</p> <p>Se observa a los niños y se les registra.</p> <p>Ordena: A través de una canción los niños guardan los materiales.</p>	<p>Sillas</p> <p>Material de los sectores.</p> <p>Hojas</p> <p>Plumones</p> <p>Crayolas</p>

	<p>Socialización: Les preguntamos ¿Cuéntenme a que juegan? ¿Con quién jugaron?</p> <p>Representación: Dibujan y exponen sus trabajos</p>	
Momentos pedagógicos	DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	Recursos
<p>Inicio</p> <p>Desarrollo</p> <p>Cierre</p>	<p>EJECUCIÓN DE LA SESIÓN:</p> <p>Se les invita a los niños a que salgan al campo en forma ordenada, les dice hoy vamos a jugar a rodar por el pasto, y se colocan quien llego primero, quién llegara ultimo concursan tres en tres niños, para lo cual hace recordar los acuerdos de juego, luego según que llegan se colocan, una vez ya en fila se les pregunta quién está primero, quién está segundo y quien llego último; así sucesivamente juegan todos. Retornan al salón en forma ordenada.</p> <p>Rescate de sus saberes previos. ¿Les gusto el juego? ¿A qué hemos jugado? ¿De qué se trató el juego? ¿Quién llego primero? ¿Quién estaba segundo? ¿Quién llego último? ¿Ustedes saben más juegos? ¿En casa juegan con sus hermanos?</p> <p>Hoy jugando aprenderemos a conocer el orden de quién está primero, segundo y quién esta ultimo</p> <p>Se les problematiza</p> <p>¿Quién está sentado primero? ¿Quién está en segundo lugar? ¿Quién está sentado ultimo? ¿Para qué aprendemos? ¿Por qué queremos aprender? ¿Cómo nos podemos orientarnos?</p> <p>Se les indica que van a jugar, se les hace ver unas tarjetas que diga primero, segundo y último, se saca a tres niños se les indica que se coloquen sobre la tarjeta que eligieron, y se les pregunta quien esta primero, quién está segundo y quién está último, así todos juegan.</p> <p>Los niños verbalizan.</p> <p>Meta cognición:</p>	<p>Lámina sobre “quién está primero, segundo y quién esta ultimo”.</p>

	<p>¿Qué aprendimos el día de hoy? ¿Qué Identificamos? ¿Cómo aprendimos? ¿Qué dificultades tuvimos? ¿Qué fue lo que más les gusto hacer? ¿Cómo nos sentimos en el juego? ¿Qué les gustaría trabajar el día de mañana?</p> <p>Actividades de aseo, refrigerio y recreo:</p> <p>Los niños limpian las mesas, se lavan las manos, antes de comer, colocan los cubiertos, sacan los alimentos.</p> <p>Agradecen a Dios por los alimentos que se van a servir.</p> <p>Se sirven los alimentos.</p> <p>Practican hábitos.</p>	<p>Papel bon Plumones Colores Cinta masking tape</p>
--	---	--

7. ANEXO

- Lista de cotejo

EVALUACIÓN: LISTA DE COTEJO

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	DESEMPEÑOS		CALIFICACIÓN (A,B y C)
		Se orienta quién esta primero, quien está segundo y quién esta último, durante la actividad.	Se ubica quién llevo primero, quién llegó segundo y quién llegó último, durante la actividad.	
01	AÑAMURO PARISACA, Luis Fernando	1	1	A
02	APAZA CALLO, Milner Dilan	1	1	A
03	APAZA PAJA, Juan José	1	1	A
04	CALLO COAQUIRA, Yussbel Marc	1	1	A
05	FLORES RAMIREZ, Gael Estefano	1	1	A
06	JUSTO ESPINOZA, Erick Joaquín	1	1	A
07	MACHICAO CONDORI, Ahmed Yoshimar	1	1	A

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 04

1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL: N° 1412 Lacasani de Moho

2. GRADO : Cinco años

3. TITULO : Juguemos a expresar donde hay “muchos, pocos y ningún elemento”

2. FECHA : 08 de abril del 2019

3. DOCENTE : Lourdes Coaquira Ñaca

4. RESPONSABLE : Norma Elena Guerreros Reynaga

5. PROPÓSITO DE LA SESIÓN

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS
MATEMÁTICA	Resuelve problemas de cantidad	Traduce cantidades a expresiones numéricas, Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	Usa diversas expresiones que muestren su comprensión sobre la cantidad, el peso el tiempo, muchos, pocos, ninguno, mas qué menos que, junto a, separado de, en situaciones cotidianas.	Usa diversas expresiones sobre cantidad, muchos, pocos y ninguno.

	<p>Socialización: Les preguntamos ¿Cuénteme a que juegan? ¿Con quién jugaron?</p> <ul style="list-style-type: none"> - Representación: Dibujan y exponen sus trabajos 	
Momentos pedagógicos	DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	Recursos
<p>Inicio</p> <p>Desarrollo</p> <p>Cierre</p>	<p>EJECUCIÓN DE LA SESIÓN:</p> <p>Se les invita a los niños a que salgan al patio en forma ordenada, les dice hoy vamos a jugar a meter globos en el cesto, pero con las manos hacia atrás, solo llevara en parejas con su pecho, para lo cual hace recordar los acuerdos de juego se organizan en tres equipos equipo rojo, equipo amarillo y equipo azul, cada integrante de un equipo coge globos y lleva a su cesto, cuando terminan se ve donde hay muchos globos, donde hay pocos globos y donde hay ningún globo.</p> <p>Rescate de sus saberes previos. ¿Les gusto el juego? ¿A qué hemos jugado? ¿De qué se trató el juego? ¿Qué equipo junto muchos globos? ¿En el equipo azul cuantos globos hay, poco muchos o ninguno? ¿Ustedes saben más juegos? ¿En casa juegan con sus hermanos?</p> <p>Hoy jugando aprenderemos a expresar donde hay muchos, pocos y ninguno</p> <p>Se les problematiza</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Para qué aprendemos? ¿Por qué queremos aprender? ¿Cómo nos podemos expresamos? ¿Cómo podemos expresar donde hay muchos, pocos y ningún globo? - Jugamos a juntarnos en el círculo, saco las fichas y se juntan de acuerdo a la ficha, se les pregunta en cual grupo hay muchos niños, en cual circulo hay pocos y en cual circulo no hay ningún niños, así sucesivamente juegan. - Los niños verbalizan. 	<p>Globos</p> <p>Cintas o Chalecos de colores.</p> <p>Láminas sobre muchos, pocos, ninguno</p> <p>Fichas de cartulina a color</p>

	<p>Meta cognición:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué aprendimos el día de hoy? ¿Qué identificamos? ¿Cómo aprendimos? ¿Qué dificultades tuvimos? ¿Qué fue lo que más les gusto hacer? ¿Cómo nos sentimos en el juego? ¿Qué les gustaría trabajar el día de mañana? <p>Actividades de aseo, refrigerio y recreo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los niños limpian las mesas, se lavan las manos, antes de comer, colocan los cubiertos, sacan los alimentos. - Agradecen a Dios por los alimentos que se van a servir. - Se sirven los alimentos. <p>Practican hábitos.</p>	<p>Cintas masking tape</p> <p>Plumones</p>
--	---	--

7. ANEXO

- Lista de cotejo

EVALUACIÓN: LISTA DE COTEJO

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	DESEMPEÑOS		CALIFICACIÓN (A,B y C)
		Usa diversas expresiones sobre cantidad, muchos, pocos y ninguno.	Diferencia la cantidad de globos que hay como muchos, pocos y ninguno.	
01	AÑAMURO PARISACA, Luis Fernando	1	0	B
02	APAZA CALLO, Milner Dilan	1	1	A
03	APAZA PAJA, Juan José	1	0	B
04	CALLO COAQUIRA, Yussbel Marc	1	1	A
05	FLORES RAMIREZ, Gael Estefano	0	1	B
06	JUSTO ESPINOZA, Erick Joaquín	1	1	A
07	MACHICAO CONDORI, Ahmed Yoshimar	0	1	B

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 05

1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL: N° 1412 Lacasani de Moho

2. GRADO : Cinco años

3. TITULO : Jugando aprendo a comparar quienes somos “altos y bajos”

2. FECHA : 11 de abril del 2019

3. DOCENTE : Lourdes Coaquira Ñaca

4. RESPONSABLE : Norma Elena Guerreros Reynaga

5. PROPÓSITO DE LA SESIÓN

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS
MATEMÁTICA	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	<p>Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.</p> <p>Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.</p> <p>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. Establece relaciones espaciales al orientar sus movimientos y acciones al desplazarse, ubicarse y ubicar objetos en situaciones cotidianas. Las expresa con su cuerpo o algunas palabras –como “cerca de” “lejos de”, “al lado de”; “hacia adelante” “hacia atrás”, “hacia un lado”, “hacia el otro lado”– “ Alto y bajo ” que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.	<p>Compara lo que es alto y bajo</p> <p>Expresa que objeto la comparación de alto y bajo</p>

Momentos pedagógicos	DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	Recursos
<p>Inicio</p> <p>Desarrollo</p> <p>Cierre</p>	<p>EJECUCIÓN DE LA SESIÓN:</p> <p>Se les hace cantar una canción, luego se sientan en círculo, se les da las indicaciones del juego, se les hace recordar las reglas del juego, luego se les entrega cubos hechos de cajas, para que armen torres y quién lo hace más alto todos empiezan a armar sus torres y se da un tiempo determinado, y al decir alto todos dejan de armar.</p> <p>Se les pregunta ¿Quién hizo la torre más alto? ¿Quién hizo la torre más bajo? ¿Les gusto el juego? ¿En el salón cuál de sus compañeros es el alto y quién es el más bajo?, ahí se les explica que todos están en proceso de crecimiento ¿Cómo podemos medir a todos los amiguitos para saber quiénes son los más altos y los más bajos? ¿Quieren averiguarlo? ¿Sera importante aprender? ¿Por qué será importante aprender?</p> <p>Hoy niños aprenderemos cuántos amiguitos son más altos y bajos.</p> <p>¿Podemos hacer jugando? ¿Cómo podemos identificar?</p> <p>Se saca a dos niños al frente para comparar quién es el alto y quién es el bajo; y luego todos los niños salen a comparar si es alto o bajo; algunos lo hacen con cinta métrica otros con manos.</p> <p>Y dicen Erick es más alto que Ahmed, Ahmed es más bajo que Erick así sucesivamente juegan y verbalizan También se les entrega el material como siluetas, los niños comparan las siluetas de niños haciendo seriaciones o solo comparando, ya lo realizan a su propio criterio.</p> <p>Meta cognición:</p> <p>¿Qué hicimos hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Qué aprendimos? ¿Para que aprendimos?</p> <p>¿Qué objetos y quienes eran altos? ¿Qué objetos y quienes eran bajos?</p>	<p>Niños</p> <p>Cintas</p> <p>Siluetas de correas</p> <p>Material concreto cajas</p> <p>papelotes</p> <p>Hoja</p> <p>Plumones</p> <p>Y otros.</p>

7. ANEXO

- Lista de cotejo

EVALUACIÓN: LISTA DE COTEJO

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	DESEMPEÑOS		CALIFICACIÓN (A,B y C)
		Compara quién es alto y quién es bajo durante el desarrollo de la actividad.	Reconoce y expresa los elementos, de altos y bajos	
01	AÑAMURO PARISACA, Luis Fernando	1	1	A
02	APAZA CALLO, Milner Dilan	1	1	A
03	APAZA PAJA, Juan José	1	0	B
04	CALLO COAQUIRA, Yussbel Marc	1	1	A
05	FLORES RAMIREZ, Gael Estefano	1	1	A
06	JUSTO ESPINOZA, Erick Joaquín	1	1	A
07	MACHICAO CONDORI, Ahmed Yoshimar	1	1	A

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 06

1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL: N° 1412 Lacasani de Moho

2. GRADO : Cinco años

3. TITULO : Juguemos quien está “arriba” y quien está “abajo”

2. FECHA : 15 de abril del 2019

3. DOCENTE : Lourdes Coaquira Ñaca

4. RESPONSABLE : Norma Elena Guerreros Reynaga

5. PROPÓSITO DE LA SESIÓN

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS
MATEMÁTICA	Resuelve problemas de cantidad	Traduce cantidades a expresiones numéricas, Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	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 ”, que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.	Expresa la comparación de objetos que están arriba y los objetos que están abajo.

6. MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

Secuencia Didáctica	Estrategias con Procesos Didácticos	Recursos
<p>Rutinas</p> <p>Juego Libre en Sectores</p>	<p>Actividades Permanentes de Entrada: Recepción de los niños. La asistencia, Cartel del calendario. Cartel de acuerdos Cartel de responsabilidades</p> <p>Intención Pedagógica del Día: - Para que se oriente quién está arriba de y abajo de.</p> <p>Utilización Libre de los Sectores:</p> <p>Actividades permanentes de entrada: Los niños deciden lo que les gusta jugar y les preguntamos ¿Dónde quieren jugar?</p> <p>Organización Se agrupan de 3 a 4 niños, organizan su juego y deciden ¿A qué jugar? ¿Cómo jugar? ¿Con quién jugar?</p> <p>Ejecución o desarrollo Los niños juegan libremente de acuerdo a lo que han pensado. Se observa a los niños y se registra.</p> <p>Ordena: A través de una canción los niños guardan los materiales.</p> <p>Socialización: Les preguntamos ¿Cuéntame a que juegan? ¿Con quién jugaron?</p> <p>Representación: Dibujan y exponen sus trabajos</p>	<p>Sillas</p> <p>Material de los sectores.</p> <p>Hojas Plumones</p> <p>Crayolas</p>

Momentos pedagógicos	DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	Recursos
<p>Inicio</p> <p>Desarrollo</p> <p>Cierre</p>	<p>EJECUCIÓN DE LA SESIÓN:</p> <p>Jugamos a levantar los brazos hacia arriba y abajo y se les da las siguientes interrogantes ¿Les gusto el juego? ¿Qué hemos hecho? ¿Cuántos niños han participado? Los niños responden con lluvia de ideas. ¿Por qué hemos jugado a estar arriba y abajo?</p> <p>Hoy jugando aprenderemos quienes están arriba y quienes están abajo</p> <p>Acordamos algunos acuerdos de convivencia A conocer quién está arriba de y quien está abajo de. Se les presenta una lámina</p> <p>¿Qué ven? ¿Cómo está ubicado el niño? ¿Dónde está? ¿Para qué aprendemos? ¿Por qué queremos aprender? ¿Cómo nos podemos ubicar arriba de y abajo de?</p> <p>Se les indica que van a jugar un juego “Arriba está o abajo está”, se colocan en círculo y al medio colocan una mesa, luego se les reparte a cada niño 3 títeres de diferentes características y color, luego empiezan a cantar con fondo de música y dan vuelta alrededor de la mesa, cuando escuchan un silbato todos colocan un títere arriba de la mesa, cuando escuchan 2 silbatos todos colocan un títere debajo de la mesa y así sucesivamente. Luego se les pregunta ¿Qué color de títeres están arriba de la mesa? ¿Qué color de títeres están abajo de la mesa?</p> <p>Finalmente al medio se colocan tres sillas más y cuando se escuchan tres silbatos todos corren a subirse arriba de la silla (sólo un niño por silla), en ese estado y posición se les indica ¿Quiénes están arriba de la silla? ¿Quiénes están abajo de la silla?</p> <p>Los niños verbalizan.</p> <p>Meta cognición:</p> <p>¿Qué aprendimos el día de hoy? ¿Qué identificamos? ¿Cómo aprendimos? ¿Qué dificultades tuvimos? ¿Qué fue lo que más les gusto hacer? ¿Cómo nos sentimos en el juego? ¿Qué les gustaría trabajar el día de mañana?</p>	<p>Lámina sobre “arriba y abajo”.</p> <p>Títeres</p> <p>Mesa</p> <p>Sillas</p> <p>Silbato</p> <p>Música</p> <p>Papel bon</p> <p>Plumones</p> <p>Colores</p> <p>Cinta masking tape</p>

Actividades de aseo, refrigerio y recreo:

Los niños limpian las mesas, se lavan las manos, antes de comer, colocan los cubiertos, sacan los alimentos. Practican hábitos.

7. ANEXO

- Lista de cotejo

EVALUACIÓN: LISTA DE COTEJO

Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	DESEMPEÑOS		CALIFICACIÓN (A,B y C)
		Observa y diferencia qué objetos están arriba y abajo	Se ubica durante el juego la noción de arriba y abajo.	
01	AÑAMURO PARISACA, Luis Fernando	1	1	A
02	APAZA CALLO, Milner Dilan	1	1	A
03	APAZA PAJA, Juan José	0	1	B
04	CALLO COAQUIRA, Yussbel Marc	1	1	A
05	FLORES RAMIREZ, Gael Estefano	1	0	B
06	JUSTO ESPINOZA, Erick Joaquín	1	1	A
07	MACHICAO CONDORI, Ahmed Yoshimar	1	1	A

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 07

1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL: N° 1412 Lacasani de Moho

2. GRADO : Cinco años

3. TÍTULO : Juguemos a ordenar por tamaños “grande, mediano y pequeño” nuestras chompas.

2. FECHA : 17 de abril del 2019

3. DOCENTE : Lourdes Coaquira Ñaca

4. RESPONSABLE : Norma Elena Guerreros Reynaga

5. PROPÓSITO DE LA SESIÓN

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS
MATEMÁTICA	Resuelve problemas de cantidad	Traduce cantidades a expresiones numéricas, Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	Realiza seriaciones por tamaño, longitud y grosor hasta con cinco objetos. Ejemplo: Durante su juego, Oscar ordena sus bloques de madera formando cinco torres de diferentes tamaños. Las ordena desde la más pequeña hasta la más grande.	Reconoce los objetos por tamaño Ordena los objetos por tamaño

	<p>Ordena: A través de una canción los niños guardan los materiales.</p> <p>Socialización: Les preguntamos ¿Cuénteme a que juegan? ¿Con quién jugaron?</p> <p>- Representación: Dibujan y exponen sus trabajos</p>	Crayolas
Momentos pedagógicos	DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	Recursos
Inicio	<p>EJECUCIÓN DE LA SESIÓN:</p> <p>Se les hace cantar una canción, luego les dice que van a salir al patio les da las indicaciones del juego, les hace recordar las reglas del juego. Una vez en el patio se sientan en media luna, se les indica que se saquen las chompas incluido ella, les mezclan todos las chompas en el medio para que encuentren sus prendas, una vez mezclado, se les indica que vayan a buscar su chompa y se pongan todos van a buscar sus chompas para colocarse la maestra trata de ponerse la chompa del niño y pregunta porque no le entra. así todos se colocan sus chompas</p>	Soga
Desarrollo	<p>Retornan al salón en forma ordenada, se les pregunta ¿Por qué no le entro la chompa del niño? ¿De qué tamaño las chompas? ¿Su chompa de la maestra como es grande, mediano o pequeño? ¿Cómo lo hicieron? ¿De qué otra manera podemos ordenar? ¿Será importante aprender? ¿Por qué será importante aprender? ¿Creen que podemos ordenar nuestros animales que hay en casa?</p>	Lámina
Cierre	<p>Comunica el propósito de la sesión: Hoy niños aprenderemos a ordenar por tamaños los objetos.</p> <p>PROBLEMATIZACION. ¿Ustedes creen que todas las chompas son iguales? ¿Para qué vamos a aprender a ordenar por tamaños? ¿Por qué vamos a ordenar? ¿Podemos hacer jugando?</p>	Siluetas de prendas de vestir
		Cajas Siluetas Plumón Hoja

	<p>La maestra saca a tres niños al frente y les dice a todos los niños colóquense detrás de los niños buscando su tamaño, así todos se colocan.</p> <p>Luego les verbaliza Juan es más grande que Luis, y Luis es mediano que Juan, Gael es pequeño que Luis y Juan.</p> <p>Verbalización según de la actividad.</p> <p>Meta cognición:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué aprendimos el día de hoy? ¿Qué identificamos? ¿Cómo aprendimos? ¿Qué dificultades tuvimos? ¿Qué fue lo que más les gusto hacer? ¿Cómo nos sentimos en el juego? ¿Qué les gustaría trabajar el día de mañana? <p>Actividades de aseo, refrigerio y recreo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los niños limpian las mesas, se lavan las manos, antes de comer, colocan los cubiertos, sacan los alimentos. - Agradecen a Dios por los alimentos que se van a servir. - Se sirven los alimentos. <p>Practican hábitos.</p>	<p>Plumones</p>
--	--	-----------------

7. ANEXO

- Lista de cotejo

EVALUACIÓN: LISTA DE COTEJO

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	DESEMPEÑOS		CALIFICACIÓN (A,B y C)
		Las ordena según su tamaño desde la más pequeña hasta la más grande, sus chompas durante la actividad.	Ordena los objetos por tamaño grande, mediano y pequeño, según el juego.	
01	AÑAMURO PARISACA, Luis Fernando	0	1	B
02	APAZA CALLO, Milner Dilan	1	1	A
03	APAZA PAJA, Juan José	1	1	A
04	CALLO COAQUIRA, Yussbel Marc	1	1	A
05	FLORES RAMIREZ, Gael Estefano	0	1	B
06	JUSTO ESPINOZA, Erick Joaquín	1	1	A
07	MACHICAO CONDORI, Ahmed Yoshimar	1	1	A

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 08

1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL: N° 1412 Lacasani de Moho

2. GRADO : Cinco años

3. TITULO : Juguemos a ubicarnos “Junto a y separado de” mi compañero.

2. FECHA : 22 de abril del 2019

3. DOCENTE : Lourdes Coaquira Ñaca

4. RESPONSABLE : Norma Elena Guerreros Reynaga

5. PROPÓSITO DE LA SESIÓN

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS
MATEMÁTICA	Resuelve problemas de cantidad	Traduce cantidades a expresiones numéricas, Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	Usa diversas expresiones que muestren su comprensión sobre la cantidad, el peso el tiempo, muchos, pocos, ninguno, mas que menos que, junto a, separado de, en situaciones cotidianas.	Se ubica durante el juego Junto a y separado de su compañero

6. MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

Secuencia Didáctica	Estrategias con Procesos Didácticos	Recursos
Rutinas	<p>Actividades Permanentes de Entrada:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Recepción de niños, niñas. 	Sillas
Juego Libre en Sectores	<ul style="list-style-type: none"> - La asistencia, - Registro del clima y el tiempo - Cartel del calendario. - Cartel de acuerdos - Cartel de responsabilidades <p>Utilización Libre de los Sectores:</p> <p>Actividades permanentes de entrada:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los niños deciden lo que les gusta jugar y les preguntamos ¿Dónde quieren jugar? <p>Organización Se agrupan de 3 a 4 niños, organizan su juego y deciden ¿A qué jugar? ¿Cómo jugar? ¿Con quién jugar?</p> <p>Ejecución o desarrollo Los niños juegan libremente de acuerdo a lo que han pensado.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se les observa a los niños y se les registra. 	<p>Material de los sectores.</p> <p>Hojas</p> <p>Plumones</p> <p>Crayolas</p>

	<p>Ordena: A través de una canción los niños guardan los materiales.</p> <p>Socialización: Les preguntamos ¿Cuéntenme a que juegan? ¿Con quién jugaron?</p> <p>- Representación: Dibujan y exponen sus trabajos</p>	
Momentos pedagógicos	DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	Recursos
<p>Inicio</p> <p>Desarrollo</p> <p>Cierre</p>	<p>EJECUCIÓN DE LA SESIÓN:</p> <p>Se les invita a los niños a que salgan al campo en forma ordenada, les dice hoy vamos a jugar a “jala o perderás”, para lo cual hace recordar los acuerdos de juego se escoge dos líderes, quienes escogerán mediante un juego a sus compañeros de equipo y se colocan en dos filas, al medio se pone una soga donde deben estar separados, pero cada equipo debe estar juntos abrazados de la espalda, se da la siguiente consigna separados los equipos se jalan cada quien a su lado, al caer caen juntos.</p> <p>Rescate de sus saberes previos. ¿Les gusto el juego? ¿A qué hemos jugado? ¿De qué se trató el juego? ¿Cuándo hemos jalado como estábamos separados o juntos? ¿Cuándo nos hemos caído como quedamos, juntos o separados? ¿Ustedes saben más juegos? ¿En casa juegan con sus hermanos?</p> <p>Hoy jugando aprenderemos a ubicarnos junto a y separado de su compañero.</p> <p>Se les problematiza</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Quién está sentado junto a Luis? ¿Quién está separado de Luis? ¿Para qué aprendemos? ¿Por qué queremos aprender? ¿Cómo nos podemos ubicarnos? - Nos organizamos en tres grupos, grupo rojo, grupo azul y grupo amarillo - Se les indica que van a jugar, otro juego, tres niños con chalecos de colores se colocan al frente de sus compañeros, separados e indica como es el juego; da la consigna que dos niños de cada grupo corran a su equipo, que se coloquen un niño separado y el otro niño junto al niño de chaleco de color, el grupo que lo haga bien será aplaudido. así sucesivamente juegan. 	<p>Soga</p> <p>Guantes</p> <p>Silbato</p> <p>Música</p> <p>Chalecos de colores</p> <p>Música</p> <p>Papelotes</p> <p>Plumones</p> <p>Reloj</p>

	<ul style="list-style-type: none"> - ahora se colocan en círculo para jugar con las manitos, luego se da la consigna junten sus deditos, separen sus deditos; colóquense junto a sus compañeritos, colóquense separado de su compañero - Los niños verbalizan. <p>Meta cognición:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué aprendimos el día de hoy? ¿Qué Identificamos? ¿Cómo aprendimos? ¿Qué dificultades tuvimos? ¿Qué fue lo que más les gusto hacer? ¿Cómo nos sentimos en el juego? ¿Qué les gustaría trabajar el día de mañana? <p>Actividades de aseo, refrigerio y recreo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los niños limpian las mesas, se lavan las manos, antes de comer, colocan los cubiertos, sacan los alimentos. - Agradecen a Dios por los alimentos que se van a servir. - Se sirven los alimentos. <p>Practican hábitos.</p>	
--	--	--

7. ANEXO

- Lista de cotejo

EVALUACIÓN: LISTA DE COTEJO

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	DESEMPEÑOS		CALIFICACIÓN (A,B y C)
		Se ubica durante el juego “junto a y separado de” su compañero	Establece relaciones espaciales en la situación dada junto a y separado de	
01	AÑAMURO PARISACA, Luis Fernando	1	0	B
02	APAZA CALLO, Milner Dilan	1	0	B
03	APAZA PAJA, Juan José	0	1	B
04	CALLO COAQUIRA, Yussbel Marc	1	1	A
05	FLORES RAMIREZ, Gael Estefano	1	0	B
06	JUSTO ESPINOZA, Erick Joaquín	1	1	A
07	MACHICAO CONDORI, Ahmed Yoshimar	1	1	A

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 09

1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL: N° 1412 Lacasani de Moho

2. GRADO : Cinco años

3. TITULO : Jugando aprendo a comparar las cintas largas y las cintas cortas.

2. FECHA : 24 de abril del 2019

3. DOCENTE : Lourdes Coaquira Ñaca

4. RESPONSABLE : Norma Elena Guerreros Reynaga

5. PROPÓSITO DE LA SESIÓN

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS
MATEMÁTICA	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.	<p>Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.</p> <p>Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas</p> <p>Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Establece relaciones de medida en situaciones cotidianas y usa expresiones como “es más largo”, “es más corto”. Ejemplo: Franco dice que su cinta es más larga y Luisa dice que la suya lo es. Franco y Luisa colocan sus cintas una al lado de la otra para compararlas y finalmente se dan cuenta de que la cinta de Luisa es más larga. Le dicen: “La cinta que tiene Luisa es más larga”. 	<p>Reconoce los objetos.</p> <p>Expresa que objeto es largo y corto</p> <p>Comparan las cintas largas y las cintas cortas.</p>

6. MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

Secuencia Didáctica	Estrategias con Procesos Didácticos	Recursos
Rutinas	<p>Actividades Permanentes de Entrada:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Recepción de niños. 	Sillas
Juego Libre en Sectores	<ul style="list-style-type: none"> - La asistencia, - Cartel del calendario. - Cartel de acuerdos. - Cartel de responsabilidades. - Una canción. - Algunas noticias personales ocurridos en el tránsito de la casa al jardín. <p>Utilización Libre de los Sectores:</p> <p>Actividades permanentes de entrada:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los niños deciden lo que les gusta jugar y les preguntamos ¿Dónde quieren jugar? <p>Organización Se agrupan de 3 a 4 niños, organizan su juego y deciden ¿A qué jugar? ¿Cómo jugar? ¿Con quién jugar?</p> <p>Ejecución o desarrollo Los niños juegan libremente de acuerdo a lo que han pensado.</p>	<p>Material de los sectores.</p> <p>Hojas</p> <p>Plumones</p> <p>Crayolas</p>

	<ul style="list-style-type: none"> - Se les observa a los niños y se les registra. <p>Ordena: A través de una canción los niños guardan los materiales.</p> <p>Socialización: Les preguntamos ¿Cuéntenme a que juegan? ¿Con quién jugaron?</p> <ul style="list-style-type: none"> - Representación: Dibujan y exponen sus trabajos 	
Momentos pedagógicos	DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	Recursos
Inicio	<p>EJECUCIÓN DE LA SESIÓN:</p> <p>Se les hace cantar una canción, luego les dice que van a salir al patio a jugar, una vez en el patio se sientan en círculo, se les da las indicaciones del juego, les hace recordar las reglas del juego, luego designa a dos niños que van a ser la serpiente que va en busca de su cola, y va invitando a los niños a que se coloquen detrás de ellos para así ser su cola, el niño que tenga más larga la cola será ganador de aplausos.</p>	Soga Guantes Silbato Música
Desarrollo	<p>Retornan al salón en forma ordenada, se les pregunta ¿Quién tuvo la cola más larga? ¿Quién tuvo la cola más corta? ¿Les gusto el juego? ¿Qué objetos largos observamos en el salón? ¿Cómo podemos medir si es largo o corto? ¿Será importante aprender? ¿Por qué será importante aprender? ¿Creen que pueden ver los objetos más largos y los más cortos?</p> <p>Hoy niños aprenderemos vamos a identificar los objetos más largos y los más cortos.</p> <p>¿Podemos hacer jugando? ¿Cómo podemos identificar?</p> <p>Se les entrega cintas de diferentes tamaños como largos y cortos, luego juega a sacarse las cintas y dicen Luis tienen la cinta más larga que Juan, Juan tienen la cinta más corta que Luis así sucesivamente juegan y verbalizan.</p>	Cintas Siluetas de correas
Cierre	<p>Los niños comparan las cintas, cuántos son largo y cuantos son cortos</p> <p>Forman su grupo, Y se les entrega correas, largo y corto y se coloca dos cajas al frente, para que coloque de acuerdo a su tamaño los largos en la caja y los cortos en otra caja.</p>	Cajas Hoja

	<p>Luego a cada niño se entrega hojas para que dibujen lo que hicieron, dibujaran la cinta más larga y la cinta más pequeña, hasta pueden hacer una seriación de cintas.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los niños verbalizan. <p>Meta cognición:</p> <p>¿Qué hicimos hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Qué aprendimos? ¿Para que aprendimos? ¿Qué objetos eran largos? ¿Qué objetos eran cortos?</p> <p>Actividades de aseo, refrigerio y recreo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los niños limpian las mesas, se lavan las manos, antes de comer, colocan los cubiertos, sacan los alimentos. - Agradecen a Dios por los alimentos que se van a servir. - Se sirven los alimentos. <p>Practican hábitos.</p>	<p>Plumones</p> <p>Y otros.</p>
--	---	---------------------------------

7. ANEXO

- Lista de cotejo

EVALUACIÓN: LISTA DE COTEJO

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	DESEMPEÑOS		CALIFICACIÓN (A,B y C)
		Reconoce y Compara la cinta de Luis que es más larga, en la actividad desarrollada.	Expresa que objeto es más largo y más corto durante el desarrollo del juego.	
01	AÑAMURO PARISACA, Luis Fernando	1	1	A
02	APAZA CALLO, Milner Dilan	1	1	A
03	APAZA PAJA, Juan José	1	0	B
04	CALLO COAQUIRA, Yussbel Marc	1	1	A
05	FLORES RAMIREZ, Gael Estefano	1	1	A
06	JUSTO ESPINOZA, Erick Joaquín	1	1	A
07	MACHICAO CONDORI, Ahmed Yoshimar	1	1	A

POS TEST (LISTA DE COTEJO)

Institución Educativa Inicial N° 1412 Lacasani del distrito, provincia de Moho

Niños de 5 años de edad

Sección única

N°	Apellidos y Nombres	Juguemos quién está a mi lado "derecha" y quien está a mi lado "izquierda"		Juguemos quién está "delante de" y "detrás de"		Juguemos quién está "primero, segundo y último"			Juguemos a expresar donde hay "muchos, pocos y ningún elemento"			Jugando aprendo a comparar quienes somos "altos y bajos"		Juguemos quien está "arriba" y quien está "abajo"		Juguemos a ordenar por tamaños "grande, mediano y pequeño" nuestras chompas.		Juguemos a ubicarnos "Junto a y separado de" mi compañero.		Jugando aprendo a comparar las cintas largas y las cintas cortas.		TOTAL	NOTA	
		¿Identifica la direccionalidad derecha en la situación?	¿Usa de manera correcta la noción de lateralidad izquierda al señalar la posición de la imagen?	¿Orienta la noción delante de, según criterio?	¿Orienta la noción detrás de, según criterio?	¿Indica quién está primero, en la fila?	¿Señala quién está segundo, en la fila?	¿Reconoce quién está último, en la fila?	¿Diferencia objetos según la cantidad muchos?	¿Diferencia objetos según la cantidad pocos?	¿Discrimina la noción ninguno durante una situación?	¿Indica quién es el más alto durante la situación mostrada?	¿Señala quién es el más bajo durante la situación mostrada?	¿Observa y diferencia qué objetos están arriba y abajo?	¿Organiza e Indica según la noción arriba y abajo?	¿Identifica los objetos según su tamaño?	¿Diferencia la noción grande y pequeño?	¿Determina la noción de junto y separado?	¿Establece relaciones espaciales en la situación dada, junto a y separado de?	¿Indica que elementos tienen mayor longitud?	¿Diferencia la noción largo y corto en una situación?			
01	AÑAMURO PARISACA, Luis Fernando	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	06	C
02	APAZA CALLO, Milner Dilan	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	10	B
03	APAZA PAJA, Juan José	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	06	C
04	CALLO COAQUIRA, Yussbel Marc	1	0	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	13	B
05	FLORES RAMIREZ, Gael Estefano	0	1	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	06	C
06	JUSTO ESPINOZA, Erick Joaquín	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	11	B	
07	MACHICAO CONDORI, Ahmed Yoshimar	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	06	C

Para dar como resultado las notas (A,B,C), de las 20 preguntas, todas equivalen a un punto (1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19 y 20)

LEYENDA
(SI) = 1 (NO) = 0

ESCALA DE CALIFICACIÓN
A=(14-20) B=(07-13) C=(00-06)



CARGO

"Instituto de Estudios Superiores de la Universidad Católica"

CHIMBOTE
ADMISIÓN
FILIAL JULIACA

COD. 002

Juliaca, 12 de marzo del 2019

CARTA DE PRESENTACIÓN

SEÑOR(A):

Prof. Lourdes Coaquira Naca
DIRECTORA DE LA I.E.T. N° 1412 "LACASANI DE MOHO" – PUNO

Presente.-

De mi consideración:

Es grato dirigirme a usted, para expresarle mi cordial saludo y a la vez presentarle al estudiante NORMA ELENA GUERREROS REYNAGA con código de matrícula 3207121008, de la Carrera Profesional de **EDUCACIÓN INICIAL**, quien aplicará el instrumento (encuesta) de recojo de información para su informe de tesis en la Institución que dignamente usted dirige y representa, por lo mismo solicito a su representada acoger al estudiante para el desarrollo de la misma.

Esperando le brinde las facilidades que el caso requiere, le expreso mi profundo agradecimiento.

Atentamente,



Lourdes Coaquira Naca
DNI: 41517167
DIRECTORA (e)

Recibido
18-03-2019



[Signature]
UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL PERÚ
FILIAL CHIMBOTE
Lic. José Orestes Vite Ibarra
COORDINADOR



CONSTANCIA



EL QUE SUSCRIBE, LA DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL Nº 1412 LACASANI DEL DISTRITO, PROVINCIA DE MOHO - PUNO.

HACE CONSTAR:

Que, la responsable NORMA ELENA GUERREROS REYNAGA de la Facultad de Educación y Humanidades de la Escuela Profesional de Educación de la casa de estudios ULADECH, correspondiente al desarrollo de su Proyecto de Investigación, ha desarrollado nueve sesiones de aprendizaje, una Pre test y Pos test, por tanto se le agradece por su valiosa participación en dicho proceso educativo.

Se le expide el presente para fines y consideraciones pertinentes.

Lacasani, 07 de Mayo del 2019.




Dra. Susela Sanguino Flores
DNI: 41517167
DIRECTORA(a)



MINISTERIO DE EDUCACIÓN

NÓMINA DE MATRÍCULA - 2019

El reporte de matrícula se emitirá haciendo uso de la Nómina de Matrícula del aplicativo informático SIAGIE (Sistema de Información de Apoyo a la Gestión de la Institución Educativa), disponible en <http://siagie.minedu.gob.pe>. Este reporte es de responsabilidad del Director de la I.E. y TIENE CARÁCTER OFICIAL.

Datos de la Instancia de Gestión Educativa Descentralizada (DRE - UGEL)				Datos de la Institución Educativa o Programa Educativo						Periodo Lectivo					Ubicación Geográfica								
Número y/o Nombre				1412 LACASANI			Gestión ⁽⁷⁾	PGD	Inicio	11/03/2019	Fin	31/12/2019	Dpto.	PUNO									
Código	2 1 0 0 0 8			Código Modular	1 4 7 9 7 1 6		Característica ⁽⁴⁾	-	Programa ⁽⁸⁾	Datos del Estudiante					Prov.	MOHO							
Nombre de la DRE - UGEL	UGEL Moho			Resolución de Creación N°	R.D. N° 0120-2011		Forma ⁽⁵⁾	Esc	Sexo H/M	Situación de Matrícula ⁽¹⁰⁾	Pais ⁽¹¹⁾	Padre vive SI / NO	Madre vive SI / NO	Lengua Materna ⁽¹²⁾	Segunda Lengua ⁽¹²⁾	Trabaja el Estudiante SI / NO	Horas semanales que labora	Escolaridad de la Madre ⁽¹³⁾	Nacimiento Registrado SI/NO	Tipo de Discapacidad ⁽¹⁴⁾	Centro Poblado		
	Nivel/Ciclo ⁽¹⁾	INI	Grado/Edad ⁽³⁾	5	Sección ⁽⁶⁾	-	Turno ⁽⁹⁾	M													LACASANI		
N° Orden	N° de D.N.I. o Código del Estudiante ⁽¹⁶⁾	Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)						Fecha de Nacimiento			Institución Educativa de procedencia ⁽¹⁵⁾												
								Día	Mes	Año											Código Modular	Número y/o Nombre - RJ/RD	
1	D.N.I. : 63579954	CALLO COAQUIRA, Yussbel Marc						12	07	2013	H	P	P	SI	SI	AI	C	NO	S	SI			
2	D.N.I. : 63579933	JUSTO ESPINOZA, Erick Joaquin						19	04	2013	H	P	P	NO	SI	AI	C	NO	S	SI			
3																							
4																							
5																							
6																							
7																							
8																							
9																							
10																							
11																							
12																							
13																							
14																							
15																							
16																							
17																							
18																							
19																							
20																							
21																							

(1) Nivel / Ciclo : Para el caso EBR/EBE: (INI) Inicial (PRI) Primaria (SEC) Secundaria
Para el caso EBA: (INI) Inicial, (INT) Intermedio, (AVA) Avanzado
(2) Modalidad : (EBR) Educ. Básica Regular, (EBA) Educ. Básica Alternativa, (EBE) Educ. Básica Especial.
(3) Grado/Edad : En caso de E. Inicial: registrar Edad (0,1,2,3,4,5).
En el caso de Primaria o Secundaria: registrar grados: 1,2,3,4,5,6.
En el caso de EBA: C. Inicial 1°, 2°, Intermedio 1°, 2°, 3°, Avanzado 1°, 2°, 3°, 4°
Colocar "-" si en la Nómina hay alumnos de varias edades (EI) o grados (Pr).
(4) Caracterist. : Primaria : (U) Unidocente, (PM) Polidocente Multigrado y (PC) Polidocente Completo.
(5) Forma : (Esc) Escolarizado, (NoEsc) No Escolarizado
Para el caso EBA: (P) Presencial, (SP) Semi Presencial, (AD) A distancia
(6) Sección : A, B, C, ... Colocar "-" si es sección única o si se trata de Nivel Inicial
(7) Gestión : (PGD)Púb. de gestión directa, (PGP)Púb. de Gestión Privada, (PR) Privada
(8) Programa : (PBN) PEBANA: Prog. de Educ. Bás. Alter. de Niños y Adolescentes
(PBJ) PEBAJA: Prog. de Educ. Bás. Alter. de Jóvenes y Adultos
(PBN/PBJ) PEBANA/PEBAJA: Prog. de Educ. Básica Alter. de Niños y Adolescentes, y Jóvenes y Adultos.
Colocar "-" en caso de no corresponder
(9) Turno : (M) Mañana, (T) Tarde, (N) Noche
(10) Situación de Matrícula : (I) Ingresante, (P) Promovido, (PG) Permanece en el grado, (RE) Reentrante. Solo en el caso de EBA: (REI) Reingresante
(11) Pais : (P) Perú, (E) Ecuador, (C) Colombia, (B) Brasil, (Bo) Bolivia, (Ch) Chile, (OT) Otro
(12) Lengua : (C) Castellano, (Q) Quechua, (A) Aimara, (OT) Otra lengua, (E) Lengua extranjera
(13) Escolaridad de la Madre : (SE) Sin Escolaridad, (P) Primaria, (S) Secundaria, y (SP) Superior
(14) Tipo de discapacidad : (DI) Intelectual, (DA) Auditiva, (DV) Visual, (DM) Motora, (SC) Sordoceguera (OT) Otro
En caso de no adolecer discapacidad, dejar en blanco
(15) IE de procedencia : Solo para el caso de estudiantes que proceden de otra Institución Educativa.
(16) N° de DNI o Cod. Del Est. : El Cód. del Est. Se anotará solo en el caso que el estudiante no posea D.N.I.



INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 1412 LACASANI DE MOHO
Niños desarrollando las nociones espaciales sobre lateralidad



INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 1412 LACASANI DE MOHO
Niños desarrollando las nociones espaciales sobre lateralidad