

UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGENES CHIMBOTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

JUEGOS TRADICIONALES COMO ESTRATEGIA

DIDÁCTICA PARA MEJORAR LA ORIENTACIÓN

ESPACIAL EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA

INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 386 DE

HUMANHUAUCO, DISTRITO DE SAN LUIS - 2018.

TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE

LICENCIADA EN EDUCACION INICIAL

AUTOR

MELGAREJO LLANCA, SONIA EUDOLIA

ORCID: 0000-0002-1888-0160

ASESOR

PADILLA MONTES, TIMOTEO AMADO

ORCID: 0000-0002-2005-3658

HUARAZ – PERÚ

2021

EQUIPO DE TRABAJO

AUTOR

Melgarejo Llanca, Sonia Eudolia.

ORCID: 0000-0002-1888-0160

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Estudiante de Pregrado,

Huaraz, Perú

ASESOR

Padilla Montes, Timoteo Amado

ORCID: 0000-0002-2005-3658

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Facultad Educación y

Humanidades, Escuela Profesional de Educación Inicial, Huaraz, Perú

JURADO

Tarazona Cruz, Natalia Albertina

ORCID: 0000-0002-7113-7472

Zavaleta Rodríguez, Andrés Teodoro

ORCID: 0000-0002-3272-8560

Gonzáles Suarez, Lourdes Mayela

ORCID: 0000-0002-4593-0645

HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y EL ASESOR

.....

Mgtr. Natalia Albertina Tarazona Cruz

Presidente

.....

Mgtr. Andrés Teodoro Zavaleta Rodríguez

Miembro

.....

Mgtr. Lourdes Mayela Gonzáles Suarez

Miembro

.....

Dr. Timoteo Amado, Padilla Montes

Asesor

AGRADECIMIENTO

A los estudiantes de 5 años de la institución educativa inicial N° 386 de Humanhuaucó del distrito de San Luis, por su participación en el desarrollo de la investigación.

Al docente de esta institución educativa inicial N° 386 de Humanhuaucó del distrito de San Luis, por la facilidad y apoyo durante la investigación.

A mis docentes de la Escuela Profesional de Educación de la ULADECH, con docentes por el apoyo desinteresado durante toda nuestra formación profesional.

Sonia Eudolia Melgarejo Llanca

DEDICATORIA

El presente trabajo está dedicado con mucho cariño a mi familia quienes fueron los que me impulsaron dándome su apoyo en el proceso de mi formación profesional de educación inicial.

Sonia Eudolia Melgarejo Llanca

RESUMEN

El presente trabajo de investigación; tiene como objetivo de determinar de qué manera los juegos tradicionales como estrategia didáctica para desarrollar la orientación espacial en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 386 de Humanhuauco, distrito de San Luis – 2018. La metodología es de tipo aplicativo, nivel cuantitativo con diseño pre experimental, la población está conformado por 10 alumnos entre niños y niñas y la muestra es censal. Para la recolección de datos se aplicó la técnica de observación y el instrumento la lista de cotejo y escala de estimación. Los datos obtenidos fueron organizados a través de la estadística descriptiva e inferencial, los resultados fueron: pre prueba 80% (08) se ubica en el nivel inicio; el 20% (02); mientras que los resultados post prueba se obtienen los siguientes resultados, en los niveles inicio 0% (00), 0% (00) está en el nivel proceso y el 100% (10) alcanzo el nivel logro alcanzado. Finalmente se ha demostrado que las canciones infantiles como estrategia ha mejorado significativamente en la orientación espacial en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 386 de Humanhuauco, distrito de San Luis – 2018; esto es evidente en la tabla 5 de la prueba de T Student

Palabras Claves: Estrategia, Espacial, Investigación, Juegos, Metodología, Orientación, Tradicionales.

ABSTRACT

The present research work; aims to determine how traditional games as a didactic strategy to develop spatial orientation in 5-year-old boys and girls of the Initial Educational Institution No. 386 of Humanhuaucó, district of San Luis - 2018. The methodology is of type applicative, quantitative level with pre-experimental design, the population is made up of 10 students between boys and girls and the sample is census. For data collection, the observation technique and the instrument the checklist and estimation scale were applied. The data obtained were organized through descriptive and inferential statistics, the results were: pre-test 80% (08) is located at the beginning level; 20% (02); While the post-test results are obtained, the following results are obtained, at the start levels 0% (00), 0% (00) is at the process level and 100% (10) reached the achievement level. Finally, it has been shown that children's songs as a strategy have significantly improved spatial orientation in 5-year-old boys and girls of the Initial Educational Institution No. 386 of Humanhuaucó, district of San Luis - 2018; this is evident in table 5 of the Student's t test.

Key words: Strategy, Space, Research, Games, Methodology, Orientation, Traditional.

INDICE

AGRADECIMIENTO	iii
DEDICATORIA	iv
RESUMEN	v
ABSTRACT	vi
I. INTRODUCCIÓN	1
II. REVISIÓN LITERARIA	8
2.1. Antecedentes de la investigación:	8
2.2. Teorías del juego:	22
2.3. Juegos	25
2.3.1. Definición	25
2.3.2. Características del Juego	29
2.3.3. Tipos de los juegos	31
2.3.4. Tipos de juegos Infantiles	32
2.3.5. Tipos de juegos para desarrollar la orientación espacial	34
2.3.6. Dimensiones del Juego	36
2.3.7. Importancia de los juegos	38
2.4. Juegos tradicionales	40
2.4.1. Definición	40
2.4.2. Origen de los juegos tradicionales	41
2.4.3. Clasificación de los juegos tradicionales	42
2.4.4. Características del juego tradicional	43
2.5. Teoría Piagetiana sobre el desarrollo del conocimiento espacial:	46
2.6. Orientación espacial	47
2.6.1. Definición	47
2.6.2. Importancia de la orientación espacial	51
2.6.3. La adquisición de la orientación espacial:	52
2.6.4. Clasificación del espacio	57
2.6.5. La percepción espacial	61

2.6.6. Requerimiento corporal en el espacio gráfico.....	63
2.6.7. La representación espacial en el niño	64
III. HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN.....	66
IV. METODOLOGÍA.....	67
4.1. Tipo de investigación.....	67
4.2. Nivel de investigación.....	67
4.3. Diseño de la investigación.....	68
4.4. Población y muestra	69
4.4.1. Población	69
4.4.2. Muestra.....	70
4.5. Definición y Operacionalización de variables e indicadores.....	70
4.5.1. Definición de las variables	70
4.5.2. Operacionalización de las variables.....	71
4.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos:	73
4.6.1. Técnicas	73
4.7. Plan de análisis.	74
4.8. Matriz de consistencia:	- 76 -
4.9. Principios éticos:.....	78
V. RESULTADOS	80
5.1. Resultado de los objetivos de la investigación	80
5.1.1. Resultados obtenidos de los objetivos específicos:.....	80
5.1.2. Resultados de los Objetivos Generales:	86
5.1.3. Resultados de la Prueba T de Student – Comprobación de hipótesis.	89
5.2. Análisis de los resultados:.....	92
5.2.1. En el objetivo general	92
5.2.2. Resultado de los objetivos específicos:.....	94
IV. CONCLUSIONES	98
RECOMENDACIONES:	100
REFERENCIA BIBLIOGRAFICA	101

INDICE DE TABLAS

Tabla 1: El nivel alcanzado en la dimensión de la relación de situación por los niños y niñas de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 386 de Humanhuaucó, de San Luis 2018, durante las sesiones de aprendizaje.....	80
Tabla 2: Nivel alcanzado en la dimensión relacionado al tamaño por los niños y niñas de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 386 de Humanhuaucó, de San Luis 2018, durante las sesiones de aprendizaje.	83
Tabla 3: Nivel alcanzado en la dimensión relación dirección, por los niños y niñas de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 386 de Humanhuaucó, de San Luis-2018	85
Tabla 4: Nivel alcanzado en la orientación espacial por los niños y niñas de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 386 de Humanhuaucó, de San Luis 2018.	87
Tabla 5: <i>Resultado de la Prueba T Student de la aplicación de los juegos tradicionales como estrategia didáctica mejora la orientación espacial en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 386 de Humanhuaucó, distrito de San Luis – 2018.</i>	89

INDICE DE GRAFICOS

Gráfico 1: El nivel alcanzado en la dimensión de la relación de situación por los niños y niñas de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 386 de Humanhuaucó, de San Luis 2018, durante las sesiones de aprendizaje.....	81
Gráfico 2: Nivel alcanzado en la dimensión relacionado al tamaño por los niños y niñas de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 386 de Humanhuaucó, de San Luis 2018, durante las sesiones de aprendizaje.....	83
Gráfico 3: <i>Nivel alcanzado en la dimensión relación dirección, por los niños y niñas de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 386 de Humanhuaucó, de San Luis-2018</i>	85
Gráfico 4: Nivel alcanzado en la orientación espacial por los niños y niñas de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 386 de Humanhuaucó, de San Luis 2018.	87
Gráfico 5: Resultado de la Prueba T Student de la aplicación de los juegos tradicionales como estrategia didáctica mejora la orientación espacial en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 386 de Humanhuaucó, distrito de San Luis – 2018.	

ÍNDICE DE ANEXOS

ANEXO 1: Instrumento de recolección de datos de la Prueba de entrada y Prueba de salida (Pre prueba y Post prueba).....	111
ANEXO 2: Lista de Cotejo (Instrumento de evaluación) que se aplicara durante las sesiones de aprendizaje	117
ANEXO 3: Base de datos de la PRE PRUEBA - POST PRUEBA.....	118
ANEXO 4: Las sesiones de aprendizaje y su lista de cotejo.....	122
ANEXO 5: Fotos de la institución.	163

I. INTRODUCCIÓN

El presente estudio de investigación enmarca los juegos tradicionales como estrategia que permite mejorar la orientación espacial en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 386 de Humanhuauco, distrito de San Luis – 2018, es una necesidad que nos permite en nuestro desarrollo trabajado con el apoyo de una línea de investigación hacia un enfoque socio cognitivo que proviene para lograr el aprendizaje de los estudiantes. Esta investigación surge ante la necesidad de fomentar la orientación espacial por medio de juegos tradicionales, se detecta estas dificultades en los niños y niñas. Con esta investigación se desea demostrar la importancia que desempeña los juegos tradicionales en el proceso de aprendizaje, la orientación permite desarrollar sus habilidades motoras en su orientación en el espacio.

A nivel mundial, se ha avanzado la mejora de la instrucción en educación inicial, debido a la forma en que existen diferentes factores sociales, culturales, ecológicas y financieras que influyen en el desempeño en la etapa pre escolar de los niños. Además, existe en gran medida de investigaciones dirigidas a la importancia de todos los ejercicios físicos y motores para avanzar en el control, preparándose en los primeros períodos de entrenamiento llamados instrucción para desarrollar su orientación espacial, que es excepcionalmente valioso durante el tiempo dedicado a la construcción. a nuestros niños, de esta manera permitiendo la comprensión del espacio, la incitación de diferentes aptitudes, colaboración, liderazgo básico y pensamiento crítico.

Desde hace muchos años los docentes han utilizado el juego como una estrategia de enseñanza que ha sido aplicado por muchos maestros para poder captar

la atención de sus alumnos, a través de esta estrategia los niños y niñas no solo adquieren conocimientos, fomentan la creatividad y les permite desenvolverse en ese espacio; a la vez los niños y niñas adquieren mayor seguridad.

En los resultados obtenidos por profesionales realizadas en sus investigaciones realizadas, se comprobó que a través de los juegos se puede mejorar la educación en la etapa escolar. No solo influye en el desarrollo motor sino también en el ámbito del académico. En la etapa de la niñez es algo inexplicable que un niño o niña no haya jugado a esta edad, pues el juego es importante ya que le permite a su desarrollo personal en el descubrimiento a través de la experiencia conocimientos y como también es importante para todo ser humano. Es Por ello que el juego ha estado presente siempre en nuestra vida y en diferentes culturas a través de los tiempos. Por lo tanto, es necesario que en nuestra institución educativa darle a conocer como una respuesta a uno de los problemas para llamar la atención y adaptación del niño.

El juego resulta de una actividad recreativa natural, ya que no se requiere de un conocimiento previo sobre esta actividad, es el propio impulso del hombre para divertirse. Para Díaz (1993), a través de los juegos no se busca un interés, al contrario, es un acto espontaneo y placentero. Es importante tener en cuenta que los juegos tradicionales ayudan a que le niño desarrolle sus habilidades de la orientación espacial. El juego tradicional no es necesario que los movimientos sean coordinados, ya que es algo espontaneo y natural del ser humano, lo que le permite ser creativo y perceptivo ante estas actividades. Por tanto, el proyecto a desarrollarse está centrado en la importancia de los juegos tradicionales para mejorar la orientación espacial en los niños de la educación inicial.

Uno de los problemas que se ha detectado en las instituciones educativas de nivel inicial es sin duda la falta de orientación espacial de los niños y niñas en la etapa preescolar desde diferentes formas. Esta deficiencia podemos verla al momento de realizar las actividades y juegos como estrategia de enseñanza y aprendizaje a nuestros niños y niñas, esta deficiencia a través de la desorientación en el espacio donde se encuentran o deban de estar. Este problema no solo se encuentra asociado que no puede identificar las direcciones hacia donde se mueve o traslada su cuerpo al realizar actividades o juegos por lo que no identifica el lado derecho y el lado izquierdo, arriba y abajo. Para la investigación que se ha realizado en la institución educativa Inicial N° 386 de Humanhuauco, de la ciudad de San Luis, durante el año académico se pudo identificar en los niños y niñas presentan problemas de orientación esta deficiencia se observa a través de las actividades realizadas en el salón de clases como también se observa en su vida diaria en sus actividades no identifican las direcciones. Se busca por medio de estrategias a que el niño o niña tengan mayor coordinación motora a través de su orientación que le permita tener mayor seguridad para desempeñar sus actividades.

Sin duda los juegos tradicionales y los juegos populares utilizados como estrategia para la orientación espacial aportan un gran número de beneficios a los niños y niñas de nuestra institución educativa. La gran variedad y estilos diferentes hacen posible que la práctica de algún juego determinado beneficie al individuo ayudándolo a mejorar en cualquier aspecto físico o mental. Entre los beneficios más destacables de los juegos populares y tradicionales cabe destacar el aumento de las capacidades físicas y motrices de todos los niños y niñas que practican los juegos. Y es que la práctica de alguna de estas actividades reta a la propia superación y al desarrollo de

nuevas capacidades de los jóvenes que las realizan. Como también permite mejora la actividad física que le otorga al individuo los juegos que le producen un desarrollo del sistema locomotriz que permite afinar la sincronización de sus movimientos, ayudándolos a mejorar la vista, la puntería y la capacidad de realizar movimientos rápidos y precisos. Pero otro gran beneficio que aporta este tipo de actividades es la integración social del niño o niña con el resto del grupo. Y es que en muchas ocasiones se necesita de un gran número de niños y niñas para poder jugar a las diferentes actividades populares. Y para el desarrollo correcto del juego es necesaria la interacción de unos con otros, obligando a los niños que lo practican a relacionarse con los diferentes participantes. Aunque los juegos pueden ser y deben ser coordinados por los propios participantes, siempre es aconsejable la presencia de un adulto que establezca unas normas claras e imparciales que hagan fluir el juego con normalidad. E incluso equilibrar los equipos en caso de necesidad, para que el juego tradicional cobre más fuerza y exija mucha más competitividad. Otro beneficio de este tipo de actividades es la interacción que el niño puede realizar con diferentes entornos naturales, alejado de la vida cotidiana y de la tecnología que cada vez ocupa más tiempo en sus vidas. Sin duda es una manera diferente de buscar entretenimiento y diversión a partes iguales.

Los juegos tradicionales se caracterizan por haber sido transmitidos de forma oral de generación en generación. Son anónimos y universales, encontrándose huellas del mismo juego en varias partes del mundo, con surgimientos paralelos en lugares totalmente diferentes. Poseen un espléndido valor como modelo de estudio antropológico y cultural, transmitiendo creencias y leyendas. Los niños los juegan por el mismo placer de jugar, respondiendo a sus necesidades básicas y con reglas

negociables de fácil comprensión. Además, nos sirven como un recurso de fácil acceso debido a que no requieren ni mucho ni costoso material, son sencillos de compartir y practicables en cualquier lugar y momento.

Ante la problemática descrita, para la presente investigación es un reto en el cual nos proponemos a brindar alternativa de solución, de tal manera que expresamos:

¿De qué manera se aplican los juegos tradicionales como estrategia didáctica para desarrollar la orientación espacial en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 386 de Humanhuauc distrito de San Luis - 2018?

De la misma manera, se ha considerado como objetivos generales:

¿De qué manera se demostrará los efectos de los juegos tradicionales como estrategia que permitan mejorar la dimensión de la relación de situación en los niños y niñas de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 386 de Humanhuauc distrito de San Luis – 2018?; ¿Cómo se verificará el efecto de los juegos tradicionales como estrategia que permitan mejorar la dimensión de la relación de tamaño en los niños y niñas de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 386 de Humanhuauc distrito de San Luis – 2018?; y ¿De qué manera se evaluará los efectos de los juegos tradicionales como estrategia que permita desarrollar la dimensión de la relación de dirección en los niños y niñas de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 386 de Humanhuauc, distrito de San Luis – 2018?

De la misma manera, se ha considerado como objetivos generales:

Determinar de qué manera los juegos tradicionales como estrategia didáctica para desarrollar la orientación espacial en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 386 de Humanhuauco, distrito de San Luis – 2018.

A la vez, para cumplir con el objetivo general se ha trazado los objetivos específicos como:

Demostrar los efectos de los juegos tradicionales como estrategia que permita la mejorara de la dimensión de la relación de situación en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 386 de Humanhuauco, de San Luis 2018; Verificar los efectos de los juegos tradicionales como estrategia que permita mejorar la dimensión de la relación de tamaño en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 386 de Humanhuauco, de San Luis 2018; y Evaluar los efectos de los juegos tradicionales como estrategia que permita desarrollarse en la dimensión en relación a la dirección de los niños y niñas de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 386 de Humanhuauco, de San Luis 2018.

En tal sentido, esta investigación se justifica en los siguientes aspectos teóricos, práctico, metodológico y social. A continuación, se explicará cada uno de los aspectos que justifica la investigación:

En el aspecto teórico; esta investigación permitió reunir datos actualizados sobre la oralidad y el desarrollo de la oralidad. Asimismo, se creó una revisión literaria confiable, que tiene dos capacidades para futuras investigaciones; la primaria se completará como fuente de consulta; y el segundo se completará como un precursor para futuras investigaciones, en el aspecto practico; la utilidad de esta investigación radica en la información sobre la realidad educativa donde se aplicó el instrumento, se

determinará en el nivel de desarrollo en el cual se encuentran los niños de 3 años de la Institución Educativa Privada” Lalito de los Olivos”, Huaraz – 2018. Aparte de eso, los resultados son una fuente para aplicar algún estrategia o método para desarrollar adecuadamente esta capacidad; en el aspecto metodológico; esta investigación se realizó después de los parámetros de la investigación científica, por lo tanto, las estrategias, procedimientos e instrumentos para la recolección de la información y la sistematización de los resultados son legítimos y confiables; y en el aspecto social; esta investigación permitió a los docentes de nivel inicial conocer la realidad sobre el avance de las aptitudes en el desarrollo del lenguaje o la oralidad en sus hijos y cómo pueden mejorarlos de la misma manera.

II. REVISIÓN LITERARIA

2.1. Antecedentes de la investigación:

Antecedentes a Nivel Internacional:

A nivel internacional citaremos algunos estudios realizados:

Ramirez y Ariza (2018); en su investigación *“Los juegos tradicionales como estrategia didáctica, para el desarrollo motor de los patrones básicos (lanzar y atrapar) en los niños 101 del colegio IED Robert F. Kennedy”*. Con una metodología de investigación es de tipo evaluativo y que presenta un enfoque cualitativo. Con una población y grupo de muestra de 101 alumnos entre ambos sexos. Con el objetivo de ver la evolución en el desarrollo de su orientación espacial por medio de esta estrategia aplicando los juegos tradicionales. Concluye en primer lugar que los juegos tradicionales tienen gran incidencia para lograr un nivel de desarrollo motor en los patrones básicos lanzar y atrapar, mas no solamente se habla de los juegos tradicionales a nivel nacional si no todos a nivel mundial o global pues es una gran herramienta didáctica que permite mediante la diversión y la gran participación de los niños, como se determinó en los diarios de campo lograr los objetivos planteados y que los niños aumente su conocimiento a nivel cultural como un factor extra. En segundo lugar, se determinó que se generó una propuesta didáctica apropiada, en donde se ocupó de segmentar el movimiento y clasificar diferentes tipos de juegos tradicionales para lograr conseguir el objetivo y a lo último se utilizó juegos en donde ya se integraba por completo ambos patrones básicos.

Analuisa (2017); en su investigación *“Los juegos móviles como estrategia de enseñanza de la orientación espacial”*. La investigación es de tipo cuantitativo de nivel experimental. El estudio cualitativo basado en la modalidad de estudio de caso, dio lugar a realizar una entrevista semi – estructurada, que permitió conocer que las profesoras de la Escuela Particular Salesiana Don Bosco utilizan medios tecnológicos básicos (proyector y laptop), para transmitir conocimientos curriculares de forma tradicional, es por ello que se estableció una capacitación para las docentes acerca de los juegos móviles como estrategia de enseñanza de la orientación espacial en niños de 5 años. Posteriormente las profesoras aplicaron en el aula de clase el juego móvil Bit by Bit, en este proceso se utilizó el diario de campo y ficha de observación no estructurada. Además, se aplicó una entrevista semi estructurada para conocer las apreciaciones de las docentes frente a la utilización de los juegos móviles en clase. Los resultados obtenidos, al comienzo revelan que la utilización de la tecnología era escasa durante las clases, sin embargo, después de la capacitación brindada a las docentes, se dio paso a nuevas ideas, propuestas y aportaciones relativa a la aplicación de juegos móviles durante la enseñanza de los niños, sobre todo en la práctica docente dando lugar a la innovación educativa que hoy en día es primordial. Concluye que con el avance tecnológico en el ámbito educativo ha permitido abrir caminos que faciliten el acceso a herramientas para una enseñanza dinámica y versátil, de esta manera la educación está acorde a los cambios coexistentes. Siendo en este caso los juegos digitales que nos brindan los dispositivos móviles para poder enseñar determinados contenidos curriculares bajo lineamientos didácticos que favorecen el aprendizaje en los niños. Las destrezas seleccionadas son términos que fundamentan la aptitud de orientación espacial y de

esta manera los niños aprendan a ubicarse dentro del entorno, teniendo como eje a su cuerpo, objetos y personas. Las actividades estuvieron enfocadas a los niños, sobre todo al trabajo en equipo y la colaboración entre pares y docentes, para lo cual formaron grupos de trabajo de acuerdo a su actividad, dos, cuatro o cinco niños. Además palparon el juego móvil desde diferentes aspectos, en primera instancia lo hicieron de manera empírica sin indicaciones, mediante un cuento al inicio de las clases, juegos corporales que representaban el objetivo del videojuego y en base a ello se reflexionaba y aplicaba el videojuego, se utilizó la imagen del juego para hacer hojas de trabajo y también se empleó como evaluación de las destrezas. Durante la actividad se observó que la docente aparte de trabajar la destreza, proyectó la formación de actitudes como el respeto, paciencia y la tolerancia. De igual forma se evidenció que en las primeras clases la indisciplina prevaleció debido a que a los niños les llaman la atención utilizar este tipo de medios tecnológicos y querían hacerlo sin seguir las indicaciones y reglas que las maestras establecieron.

Alfaro (2016); en su investigación *“Los Juegos tradicionales como estrategia pedagógica para fortalecer las dimensiones pedagógicas para fortalecer la dimensión corporal en los niños del grado de transición”*. Su metodología de investigación se aplicó el tipo cuantitativo de nivel experimental. Con el objetivo de fortalecer el desarrollo de sus movimientos finos y motores a través de la aplicación de estrategias como los juegos tradicionales para mejorar sus dimensiones pedagógicas. Concluye que la práctica pedagógica en la institución educativa Liceo nuestra señora del Carmen, a través de los cuales estaba enfocado el objetivo general Establecer como estrategia pedagógica, los juegos tradicionales para fortalecer la dimensión Corporal en los niños del grado transición, se puede hablar

de una alternativa desde cada uno de los agentes educativos fortaleciendo así los procesos de aprendizaje en los niños y niñas de la institución. Después de realizar un trabajo continuo en la institución de práctica y luego de una total observación se ve una necesidad en los niños y niñas relacionada con su dimensión corporal. Para apoyar esta falencia dentro de la práctica pedagógica realizada en la institución se llevaron a cabo actividades de intervención que fortalecieran por medio de la elaboración de un proyecto de aula que buscaba lograr el interés de los niños por los juegos tradicionales para rescatarlos y usarlos como estrategia para desarrollar la dimensión corporal. Como complemento era necesario realizar un trabajo de acompañamiento para la comunidad educativa que interviene en la educación de estos niños y niñas, realizando entonces actividades de sensibilización, capacitación y práctica que apoyara la metodología a implementar con los estudiantes; lo cual ofreció herramientas de apoyo a los docentes para incluir los juegos tradicionales en su quehacer pedagógico trabajando las dimensiones del desarrollo de los niños y niñas en especial la dimensión corporal objeto de estudio. Las actividades que se trabajaron con los estudiantes participantes ha permitido que conozcan los juegos tradicionales que han pasado de generación en generación y que ahora les aporta muchísimo para fortalecer falencias de su dimensión corporal como lateralidad, conocimiento de las nociones espacio temporales, equilibrio, fuerza y puntería también a reconocer su aportando en el desarrollo de su personalidad otros gustos y experiencias, también han sido fuente de integrarse con sus seres queridos y han despertado su interés por la investigación de los mismos.

Solo, Lira y Montoya (2015); en su investigación *“Las rondas como estrategia metodológica en el proceso de enseñanza –aprendizaje”*. Su metodología de

investigación es de tipo explorativo descriptivo con un diseño experimental esta basado en un método cuantitativo y cualitativos. tiene como objetivo de analizar las implicaciones que tiene en la aplicación de las rondas como estrategia metodológica en el proceso de adquisición de aprendizaje. La población y la muestra esta conformado por 105 alumnos de ambos sexos de 4 a 5 años de edad del colegio parroquial Santa Rosa de la comuna Lo Barnechea. Concluye que por medio del juego de la ronda se puede deducir entonces, después de analizar las propuestas y teorías de diversos autores, que las rondas infantiles ligadas a un propósito educativo y sus tres componentes esenciales como los son el juego, el movimiento y la música, podrían convertirse en una estrategia metodológica lúdica y significativa para los alumnos, ya que reúne las características que se consideran necesarias para el proceso de enseñanza aprendizaje, mencionadas anteriormente.

Cari (2015); en su investigación *“Los juegos tradicionales como estrategia didáctica para el fortalecimiento de la orientación espacial”*. La metodología de investigación es de tipo experimental esto debido a la manipulación de variables cuyo fin es de controlar el aumento y disminución de estas variables, con diseño pre experimental, con una población y muestra probabilística de 10 niños y niñas; con el objetivo de la importancia de los Juegos Tradicionales aplicada como estrategia didáctica para el fortalecimiento de la orientación espacial de los niños y niñas de 4 a 5 años de nivel inicial del Centro Educativo “9 de Abril”. Con la aplicación de esta estrategia permita mejorar la capacidad de atención y concentración de los alumnos al aplicar diferentes actividades siempre manteniendo una relación con el ambiente. Concluye que Los juegos tradicionales como estrategia didáctica dio buenos resultados en niños y niñas del Centro Infantil 09 de Abril; puesto que

aquellos niños y niñas que inicialmente presentaban resultados alarmantes por falta de estimulación, correspondientes a su edad, lograron superar sus dificultades de orientación espacial e integral, después de la intervención psicopedagógica, lo cual llenó nuestras expectativas. La estrategia que se propuso fue un método significativo debido a que los juegos tradicionales como estrategia didáctica para el fortalecimiento de la orientación espacial partió de los conocimientos previos de los niños y niñas para fortalecer aquellas habilidades y conocimientos que estaban ambiguos el cual dio buenos resultados durante todo el proceso de intervención.

En los antecedentes a Nivel Nacional:

Ortiz (2018); en su investigación *“Juegos motrices como estrategia didáctica para el desarrollo de las nociones espaciales en los niños y niñas de tres años de la institución educativa inicial N° 781 de la Florida”*. Esta investigación estuvo dirigida a determinar en qué medida los juegos motrices como estrategia didáctica desarrolla las nociones espaciales en los niños y niñas de tres años de la Institución Educativa Inicial N° 781 de La Florida, Huánuco 2018. El estudio fue de tipo cuantitativo con un diseño de investigación pre experimental con pre evaluación y post evaluación con único grupo experimental. Se trabajó con una población muestral de 13 niños y niñas de tres años de edad del nivel inicial. Se utilizó las distribuciones de frecuencias y la prueba de Wilcoxon para muestras relacionadas para comprobar la hipótesis de la investigación. Los resultados iniciales evidenciaron que el grupo experimental obtuvo menor e igual al 54% en las dimensiones de las nociones espaciales. A partir de estos resultados se aplicó la estrategia didáctica a través de 10 sesiones de aprendizaje. Posteriormente, se aplicó

una post evaluación cuyos resultados demostraron diferencias significativas siendo $p=0,002$ en el desarrollo de las nociones espaciales. Con los resultados obtenidos se concluye aceptando la hipótesis de investigación que sustenta: Los juegos motrices como estrategia didáctica desarrollan significativamente las nociones espaciales en los niños y niñas de tres años de la Institución Educativa Inicial N° 781 de La Florida, Huánuco 2018. Concluye que los juegos motrices desarrollan significativamente ($p=0.025$) las nociones de orientación al comparar la media antes 64% y la media después 77% de aplicar la estrategia didáctica en los niños y niñas de tres años de la Institución Educativa Inicial N° 781 de La Florida, Huánuco 2018.

Agramonte (2018); en su investigación *“El juego didactico como estrategia, para mejorar la motricida gruesa en niños y niñas de 3 años de la Institucion Educativa Particular “San Francisco de Asis” del distrito de Chulucanas e el años 2015”*; esta exploración se centra en decidir si el uso del juego instructivo como procedimiento mejora las aptitudes en el desarrollo motor los niños y niñas de 3 años en el nivel preescolar. El examen fue rodeado dentro de la metodología cuantitativa. Con respecto al diseño se comprende una investigación pre experimental, se aplicó una prueba pretest y una postest a este mismo grupo. La estrategia de percepción se utilizó para la acumulación de información y como instrumento. Como lo indican los resultados obtenidos en la prueba preliminar, (62%) de los hombres y mujeres jóvenes están en un nivel preescolar, es decir, independientemente de que no puedan desarrollar sus habilidades de motor grueso. El juego educativo se aplicó como metodología, a través de la ejecución de 10 sesiones de aprendizaje, con el fin de mejorar las habilidades de motor bruto de hombres y mujeres jóvenes de 3 años. Después de la utilización del juego pedante,

los resultados adquiridos en la prueba posterior fueron (92%) todas las cosas consideradas están en el grado de logro y solo (8%) en general está en proceso, esto demuestra el juego instructivo como una técnica Sí, mejora las aptitudes brutas del motor en hombres y mujeres jóvenes de 3 años de entrenamiento introductorio. Concluye en primer lugar que el nivel de motricidad gruesa que presentan los niños y niñas antes de la aplicación del juego didáctico como estrategia, considerando las cuatro determinantes de la motricidad gruesa evaluadas, es bajo, pues la mayoría de los estudiantes no han logrado aún desarrollar su motricidad gruesa, tienen dificultades según su dominio corporal dinámico el 54% se encuentra en un nivel de inicio al igual que su coordinación, en la respiración el 62% está en un nivel de proceso y en lo que respecta a su relajación el 46% se encuentra en el nivel de inicio. En segundo lugar el nivel de la motricidad gruesa que presentan los niños y niñas después la aplicación del juego didáctico como estrategia, para mejorar la motricidad gruesa en los niños si mejoro notablemente según su dominio corporal dinámico, el 85% tuvo un nivel de logro, en su coordinación el 92% un nivel de logro, en la respiración el 100% un nivel de logro y en lo que respecta a su relajación el 77% alcanzo un nivel de logro. Los resultados obtenidos son altos tal como se puede ver en los estadísticos descriptivos, pues se percibe que el promedio en su dominio corporal dinámico, coordinación, respiración y en su relajación aumento considerablemente, ubicándose en un alto nivel.

Acuña y Gutierrez (2018), en su investigación *“Juegos tradicionales en las nociones espaciales en los niños de u años de la institucion educativa inicial N° 744 Garbanzo Pucro”*. El estudio de la investigación estuvo enfocado en determinar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de las nociones espaciales en

los niños y niñas de 04 años de la Institución Educativa Inicial N° 744 Garbanzo Pucro, Huancavelica. Evaluando el desarrollo de las nociones espaciales y a la vez se experimentó el juego tradicional como estrategias didácticas observando el desarrollo de las nociones espaciales en los niños y niñas, el tipo de investigación fue aplicada, con un nivel explicativo, se utilizó como método general el científico y específicos de inducción; ¿Cómo influye los juegos tradicionales en el desarrollo de las nociones espaciales en los niños y niñas de 04 años de la I. E. Inicial N° 744 Garbanzo Pucro, Huancavelica? la población de estudio estuvo conformado por 16 niños y niñas matriculados de cuatro años, la muestreo fue no probabilística, la técnica utilizada fue la observación y como instrumento la lista de cotejo de las nociones espaciales. Se tuvo como resultados en el pre-test el desarrollo de las nociones espaciales, en el nivel de inicio con 93.8% (15) y en el nivel de proceso con 6,3% (1). Luego de la aplicación de los juegos tradicionales el 100% (16) de ellos lograron alcanzar el nivel de logro. por lo que se concluye que los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo de las nociones espaciales en los niños y niñas de 04 años Institución Inicial N° 744 Garbanzo Pucro, Huancavelica. Contraste mediante la prueba paramétrica de t student con un nivel de significancia de 0.00 que es menor a 0.05. Concluye en primer lugar con la aplicación de los juegos tradicionales permitió interactuar de manera dinámica y activa en el desarrollo de las nociones espaciales como en sus dimensiones orientación, situación, tamaño y dirección en los niños y niñas de 04 años Institución Educativa Inicial N° 744 Garbanzo Pucro - Santa Ana, Huancavelica. Luego de la aplicación de los juegos tradicionales se encontró que el 100% (16) de los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 744 Garbanzo

Pucro - Santa Ana, Huancavelica, lograron alcanzar el desarrollo de las nociones espaciales en el nivel de logro con el 100% (16). Dicho resultado se evidencia en cada una de sus dimensiones como: orientación, situación, tamaño y dirección con el 100% de nivel de logro.

Gallardo (2015); en su investigación *“Juegos psicomotores y su influencia en el desarrollo de las nociones espaciales temporales en los estudiantes de 5 años de edad de la I.E.I. N° 549 San Pedro – Conchan – Chota – 2014”*. El presente trabajo de investigación está orientado a aplicar los juegos psicomotores para desarrollar las nociones espacio temporales en los niños y niñas de 5 años de edad de la I.E.I. N° 549 San Pedro del Distrito de Conchán provincia de Chota, departamento de Cajamarca. La investigación es de tipo pre - experimental con un solo grupo estudio, se ha trabajado con la población de 17 estudiantes de ambos sexos, como técnica se utilizó la observación y como instrumento la ficha de observación y la lista de cotejo. El propósito que persigue este trabajo de investigación es mostrar los resultados obtenidos de pre y post test para determinar la influencia de los juegos psicomotores para desarrollar las nociones espacio- temporales. Las influencias de los juegos psicomotores fueron medidas en sus dimensiones respectivas y en cada uno de los ítems existe una diferencia entre los resultados obtenidos. En consecuencia, los juegos psicomotores influyen significativamente en el desarrollo de las nociones espacio- temporales en los niños y niñas de cinco años de edad de la I.E.I. N° 549 San Pedro- Conchán 2014. Luego de la presentación de los resultados se demuestra que la hipótesis de investigación ha sido contrastada positivamente. Concluye que en la noción espacio, con la aplicación de diversas estrategias de los juegos psicomotores, mejoraron significativamente en el

desarrollo de su conocimiento espacial, a partir de su propio cuerpo, de los demás y en la representación gráfica, los estudiantes de 5 años de edad, tal como se demuestra en los resultados obtenidos. En la noción tiempo, los estudiantes de 5 años de edad, luego de la aplicación de las estrategias de los juegos psicomotores, permiten ubicarse sin dificultad en esta noción, esto indica que los estudiantes logran ordenar sucesiones de acontecimientos sin dificultad. En la noción espacio-tiempo, los estudiantes de 5 años de edad, mejoraron de manera significativa en el desarrollo más complejo de estos dos niveles, donde se ubicaron en el espacio y tiempo respectivamente, tal como se evidencia en los resultados. Según la lista de cotejo de entrada los estudiantes no lograron realizar las actividades lúdicas, la mayoría presentaron en su aspecto motor grueso torpeza motriz, luego de la aplicación de diferentes tipos de juegos psicomotores: motrices, sociales, simbólicos, de coordinación, de representación, entre otros, mejoró las habilidades y competencias psicomotrices de los estudiantes de 5 años de edad de la I.E.I. N° 549- San Pedro, estos resultados se reflejaron en la lista de cotejo de salida, donde los niños/as lograron desarrollar los indicadores realizados.

Meneses (2014), en su investigación *"El juego en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de educación inicial de la Institución Educativa Privada el 4 de enero de la región de Piura, 2014"*. El objetivo principal de este trabajo de examen fue decidir la cooperación del juego en el avance de las aptitudes del motor bruto en hombres y mujeres jóvenes de 5 años de instrucción introductoria de la Institución Educativa Privada "4 de enero" de la localidad de Piura. Este examen se compara con un examen atractivo. Su motivación era saber cómo el juego crea habilidades de motor grueso en los niños; teniendo como prueba

a 25 estudiantes que fueron observados y luego los resultados se descargaron a una agenda, lo que permitió satisfacer los objetivos del examen, creando tablas de hechos en una hoja de cálculo de Excel y haciendo los gráficos de segmentos con sus tasas correspondientes. Los resultados demuestran que el 68% de los estudiantes secundarios tienen un bajo grado de avance bruto del motor, lo que demuestra la ausencia de inspiración y respaldo; Además, el 64% de los jóvenes muestran confinamientos en sus aptitudes gruesas del motor, lo que demuestra un impacto negativo en su socialización y, además, el 52% de los estudiantes de inicial efectivamente se interesan en el juego, lo que permitió caracterizar los ejercicios recreativos que se suman a la mejora de las habilidades. son juegos recreativos y deportivos, lo que confirma que es necesario mejorar la participación del instructor. Concluye que el nivel de la motricidad gruesa que presentan los niños y niñas después la aplicación del juego didáctico como estrategia, para mejorar la motricidad gruesa en los niños si mejoro notablemente según su dominio corporal dinámico, el 85% tuvo un nivel de logro, en su coordinación el 92% un nivel de logro, en la respiración el 100% un nivel de logro y en lo que respecta a su relajación el 77% alcanzo un nivel de logro. Los resultados obtenidos son altos tal como se puede ver en los estadísticos descriptivos, pues se percibe que el promedio en su dominio corporal dinámico, coordinación, respiración y en su relajación aumento considerablemente, ubicándose en un alto nivel.

Antecedentes a Nivel Local:

Huaman (2018), en su investigación *“Los juegos tradicionales como estrategia didáctica para mejorar el desarrollo psicomotriz en los niños de 5 años de la*

institucion educativa inicial N° 231 de San Marcos, Huari – 2017”. El estudio realizado tuvo como propósito determinar la influencia de los juegos tradicionales como estrategia didáctica para mejorar el desarrollo psicomotriz en los niños y niñas de 05 años de edad de la institución educativa inicial N° 231 de San Marcos, Huari – 2017. La metodología implementada se inicia con el análisis de la realidad, referente al desarrollo psicomotriz de los niños y niñas. El tipo de estudio correspondió a la investigación cuantitativa, nivel pre experimental; en una muestra de 24 niños y niñas, se aplicó como técnica la observación y como instrumento la escala de estimación de la psicomotricidad; validadas mediante el juicio de expertos; se procesaron la información mediante la estadística descriptiva. Se encontró como resultado en la tabla Nro. 6 y Gráfico Nro. 6, que, en la prueba de entrada, el 79% de niños y niñas se ubican en el nivel En inicio y el 21% se ubican en el nivel En Proceso. Mientras que en la evaluación de salida el 79% de niños y niñas se ubican en el nivel Logro alcanzado y el 21% se ubican en el nivel Logro destacado. Concluye que ha quedado determinado que los juegos tradicionales como estrategia didáctica influyen en el mejoramiento del desarrollo psicomotriz de los niños de 05 años en la institución educativa inicial N° 231 de San Marcos, Huari – 2017; en la prueba de entrada, el 79% de niños y niñas se ubican en el nivel En inicio y el 21% se ubican en el nivel En Proceso. Mientras que en la evaluación de salida el 79% de niños y niñas se ubican en el nivel Logro alcanzado y el 21% se ubican en el nivel Logro destacado.

Gamarra (2016), en su investigación *“Juegos en los sectores con enfoque socio-cognitivo para mejorar el desarrollo psicomotriz en los niños y niñas de 5 años de edad de la Institucion Educativa Inicial N° 274 de Ticllos, Bolognesi, 2016*”. El

estudio realizado del juego en sectores como interviene en el desarrollo de la psicomotricidad, sostuvo como objetivo determinar la influencia de los juegos en sectores con visión socio- cognitivo en la mejora el desarrollo psicomotor en los niños (as) de 05 años en la Institución Educativa Inicial N° 274 Ticillos – Bolognesi 2016. La metodología implementada inicia en análisis del desarrollo psicomotricidad de los niños (as) de 05 años de edad; una muestra de 15 niños y niñas; se aplicó técnica de observación, el mecanismo fue la prueba de exploración psicomotriz adaptado, se sistematizó mediante la estadística descriptiva, la hipótesis se comprobó mediante la test de student. Concluye que, los juegos en sectores intervienen significativamente en el desarrollo de psicomotricidad en los niños (as) de 05 años de edad. En la pre - prueba el 100% de niños y niñas se ubican en el nivel deficiente. Mientras que la post prueba el 53% de niños y niñas se ubican en el nivel bueno y un 47% se encuentran ubicados en el nivel Muy bueno; el $p = 0,000$ y es $< 0,05$; mejorando la coordinación viso motora, el tono corporal y el grafo motriz. Concluye que los juegos en sectores influyen significativamente en el desarrollo de la psicomotricidad en los estudiantes de 05 años de edad. Como se puede verificar, en el pre - prueba el 100% de niños (as) se ubican en el nivel deficiente. Mientras que la post prueba el 53% de niños y niñas se ubican en el nivel bueno y un 47% se encuentran ubicados en el nivel Muy bueno; el $p = 0,000$ y es $< 0,05$; mejorando la coordinación cognitiva, motriz y afectivo emocional. El desarrollo de la psicomotricidad de los niños y niñas de 05 años de edad es muy limitado. Las mismas que se puede verificar que en la pre - prueba el 100% de niños y niñas se ubican en el nivel deficiente. El desarrollo las actividades experimentales

de los juegos en sectores se van mejorando según van transcurriendo el desarrollo de las actividades de aprendizaje, que realizan los niños (as) de 05 años de edad.

2.2. Teorías del juego:

2.2.1. Teoría de Piaget:

Para Piaget (1973), llama la atención sobre que el juego es una parte de la visión del niño, ya que habla de la absorción utilitaria o regenerativa de la realidad como lo indica la etapa de desarrollo de cada individuo. La capacidad motora táctil, las capacidades representativas o de pensamiento, como partes fundamentales de la mejora del individuo, son aquellas que condicionan la fuente y el avance del juego. Piaget asocia tres estructuras esenciales del juego con los períodos de desarrollo de la idea humana: el juego es un ejercicio básico (como el ánimo); el juego emblemático (conceptual, anecdótico); y juego dirigido (agregado, efecto posterior de una comprensión de reunión). El juego y su disposición a partir de los estándares hipotéticos de Piaget, que a continuación se identificara cada una de ellas:

- **El juego de actividades:** En la medida en que surge del asentamiento de la sensoria motora y con la presencia de especulaciones emblemáticas en la edad de los infantes (de 2 a 4 años), aparece una ficción inexistente y la imagen actualmente se convierte en una imagen divertida y amorosa. Hay entonces un salto de desarrollo extraordinario: desde el plano de la sensoria motora nos hemos movido para delegar el pensamiento.
- **El juego representativo:** Piaget dice que es para el juego de actividades que el conocimiento ilustra el conocimiento de la inteligencia sensorio

motora. El juego emblemático es, por lo tanto, un tipo de reclamo de la idea propia del pensamiento del niño y si, en la representación subjetiva, la absorción se compensa con la conveniencia, en el juego representativo la ósmosis gana en las relaciones del joven con la importancia de las cosas y hasta en el desarrollo de lo que implica la cosa. En este sentido, el joven absorbe la realidad, pero la fusiona, por lo que tiende a ser restaurada, mejorada o reparada. Con el comienzo de la socialización, se produce un debilitamiento del juego propio del niño y se produce el cambio al juego preescolar genuino, en el que la combinación de los demás establece una reunión energética en la que los jugadores deben satisfacer un acuerdo específico de asociación, sin el cual el juego no sería absolutamente práctico.

- **El juego de los estándares o reglas:** Los juegos de motores tangibles comienzan en los meses primarios y, desde el segundo año en que aparece el juego emblemático, será de cuatro años a seis, en un primer período, y de seis a once, en un segundo período progresivamente complejo, cuando se crean las pautas.

Estos arreglos de estándares coordinarán y consolidarán cada experiencia obtenida: mezclas de motores tangibles (carreras, lanzamientos, etc.) o personas eruditas (ajedrez) con la agresividad adicional (sin la cual el estándar no sería útil) también, bajo la regularización de un código de estandarización conectado a la idea del juego en sí mismo o mediante entendimientos directos confiables e improvisados. El estándar considera que Piaget no es lo mismo que la imagen, ya que puede muy bien serlo de un ejercicio sencillo, es el

resultado de la asociación agregada de ejercicios recreativos. Por lo tanto, las pautas también incorporarán a la vida de la escuela, ese otro requisito previo, el del triunfo o la destrucción, el de la agresividad. Piaget considera el juego conectado con el razonamiento del joven, su apariencia es la salida de una prevalencia o extremidad que será la de ósmosis sobre el asentamiento.

2.2.2. Teoría de Vygotsky:

Como lo indica Vygotsky (1978), el juego es una realidad cambiante o más, todo lo que impulsa el avance psicológico del niño. Concentrar la consideración, retener y recordar se hace, en el juego, de una manera consciente, divertida y sin problemas. La hipótesis es constructivista sobre la base de que a través del juego el infante reúne su aprendizaje y su propia realidad social y cultural, jugando con otros niños aumentan su capacidad de comprender la verdad de su condición social regular al expandir constantemente lo que Vygotsky llama "*zona cercana al avance*". La "*zona cercana al mejoramiento*" es la separación del grado de mejora subjetiva genuina, el límite obtenido hasta ese minuto para ocuparse de los problemas libremente sin la ayuda de otros, y el grado de avance potencial, o la capacidad de abordarlos con la dirección de un adulto o de otros niños cada vez más hábiles.

Además, disecciona el avance transformador del juego en la edad de los infantes con dos etapas notables: habría una primera etapa, a partir de unos pocos años (de 2 a 3 años), donde los niños juegan con artículos como lo indica la implicación de que su condición social más rápida les da. En la primaria, adaptan enérgicamente las capacidades genuinas que los artículos tienen en su condición socio-cultural, de manera similar a como lo transmite la condición familiar. En

el segundo, descubren cómo suplantar emblemáticamente los elementos de estos artículos. O, por otro lado, cuál es el equivalente para permitir la capacidad de un artículo a otro esencialmente comparable, liberando la idea de artículos sólidos. Han aprendido, de acuerdo con la seguridad social del lenguaje, a trabajar con implicaciones. Un volumen redondo, por ejemplo, se puede convertir en una bola.

En ese momento llegaría un segundo período de tres a seis años, que él llama la etapa del "*juego socio-sensacional*". Actualmente hay un entusiasmo creciente por el universo de los adultos y lo fabrican imitativamente, le hablan.

En este sentido, avanzan en la conquista de su intuición egocéntrica y hay un comercio divertido y amoroso de trabajos de carácter imitativo que, además de otras cosas, nos permite descubrir el tipo de encuentros que dan los individuos en su próxima condición. Juegan para ser el instructor, el padre o la madre y, en consecuencia, expresan su opinión sobre las siguientes figuras comunes.

2.3. Juegos

2.3.1. Definición

En la comunidad a través de los juegos el niño se desenvuelve con sus compañeros de juego donde empiezan a descubrir el mundo que les rodea y fortalecer su actividad motora, los educadores que trabajan dentro de los establecimientos instructivos en el nivel inicial están capacitados para la ayuda y fortalecimiento de los niños en esta etapa de la vida, buscando métodos que permitan fortalecer y desarrollar sus capacidades por medio de estas actividades aplicando el juego con los niños para mejorar la educación a nivel preescolar por

lo cual se busca mejorar su capacidad motora y psicomotora empleando diferentes materiales para realizar estas actividades.

Según Garvey (1985) manifiesta que:

“El juego infantil refleja el curso de la evolución desde los homínidos prehistóricos, hasta el presente. La historia de la especie humana estaría recapitulada en todo el desarrollo infantil individual”.

A través de la historia el hombre ha creado juguetes primitivamente que han ido evolucionando hasta nuestros tiempos como juegos de recreación, diversión y didácticos, pero todos estos juguetes permiten que el niño al jugar con los juguetes aporta la capacidad creativa, imaginativa y conocimiento

Es importante reconocer que el juego desde años más atrás que la edad media, empezaba a cobrar interés en los adultos y niños debido a diversas formas de pasar el tiempo libre, realizando actividades de goce y disfrute. Toda actividad donde implicara un goce se relacionaba con el juego, se disponían de objetos diferentes a los cotidianos para divertirse y olvidarse un poco de sus compromisos u obligaciones.

Según Moreno, (1992), a través de la historia diferentes culturas han denominado al juego de formas diferentes cada uno tenía una concepción diferente sobre este término para algunos era como una broma para su cultura y para otros era una actividad placentera. Lo podemos definir como el acto que produce satisfacción y alegría que permite fomentar la interacción de las personas.

Como Condori y Yong (2010), afirma que:

"El juego es una acción característica y sin restricciones de cada persona que causa y agrega al desarrollo psicomotor, lleno de sentimiento, mejora social, por lo que es crucial darle al niño una atmósfera cálida donde puedan comunicarse de forma independiente y segura, investigar, controlar y obtener nuevo aprendizaje de su ventaja y necesidad ". (p. 15)

Como lo indica Marichales (2013), menciona que:

"Los juegos son ejercicios innatos para las personas, es decir, normalmente el hombre en general hará y creará emprendimientos para el avance continuo enriqueciendo sus aspectos mentales y emocionales. También es significativo a la luz del hecho de que esencialmente logra esa parte de diversión y emoción que todo el mundo necesita" (p. 24)

En cualquier caso, su importancia es mucho más prominente, ya que, a través del juego, se transmiten los estándares de conducta, resuelven los enfrentamientos, instruyen a sus jóvenes y crean numerosos aspectos de su carácter y su personalidad en todo este proceso de su desarrollo. La acción recreativa tiene una naturaleza y capacidades lo suficientemente complejas, por lo que en la actualidad una aclaración hipotética solitaria al respecto es absurda. Bueno, ya que está más cerca de varios sistemas, o a la luz del hecho de que los creadores se centran en varias partes de su mundo, en realidad desde siempre aparecen diferentes aclaraciones sobre la idea del juego y el trabajo que ha jugado y continuará. jugando en la vida humana.

El juego es definitivo para la mejor mejora de los círculos psicológicos, llenos de sentimientos y psicomotores, y obviamente permite la disposición indispensable de la persona. La desatención de cualquiera de estas regiones

restringe la disposición de todo el potencial de la persona. El juego es una fuente preciosa de aprendizaje, ya que es contacto e información con la tierra, ya que los jóvenes juegan análisis e investigación.

Ortiz (2009), hace referencia a que *el juego es una estrategia participativa alentadora planificada para crear en los niños técnicas para el curso y la conducta correctos, posteriormente un orden vigorizante con un grado suficiente de elección y seguridad*; es decir, no solo avanza en la obtención de información y la mejora de las aptitudes, sino que además contribuye al logro de la inspiración para los sujetos; y para decirlo, comprende un tipo de trabajo de instrucción que ofrece una increíble variedad de sistemas para la preparación de niños en liderazgo básico para la disposición de diferentes temas.

Vigara (2014); menciona que *el juego permite el avance de las zonas sociales, políticas, morales, emocionales e intelectuales en el niño construye su independencia y confianza, permite la colaboración y el aporte compartido y rápido del niño con sus amigos, tiene una calidad extraordinaria espolear y los niños son aún más racionalmente dinámicos cuando están empapados en él.*

Presenta posibilidades, por ejemplo, la expansión de la capacidad de cálculo mental, la mejora del límite con respecto al orden, la seriación, la comprensión del número, la comprensión y el área espacial y transitoria, y ayuda al avance del lenguaje científico.

Los juegos, a pesar de lograr una reflexión constante y aumentar el aprendizaje de la aritmética, nos sirven para mejorar la experiencia etimológica

y de buen gusto de los suplentes, ya que les permiten hablar, compartir y examinar para luego verificar y aclarar.

De esta manera, hay tres ángulos que por sí mismos legitiman la consolidación del juego en la instrucción de la aritmética: el avance de las estrategias académicas, el avance de las relaciones sociales y la naturaleza amante de la diversión: Mejora académica: vigoriza la mente creativa, razonamiento básico, favorece la inventiva, es un ejercicio mental innovador. Crea un pensamiento coherente. Avance social: revitalice las características individuales y sociales distintivas: confianza, participación, correspondencia, reconocimiento de puntos de referencia, cooperación, etc. El individuo descubre cómo conocerse a sí mismo y cómo lograr que otros

2.3.2. Características del Juego

Arango (1997); aclara que el niño, en los largos períodos primarios de su vida, logra a través del juego una capacidad de desarrollo para encontrarse a sí mismo y su asociación con el entorno general de sí mismo y su asociación con el mundo, posteriormente el juego es reconocido de otras prácticas humanas por las cualidades que lo acompañan:

- ✓ **Es un movimiento:** El juego es algo que los niños hacen y que no ocurre en un entorno de pasividad, pero en una marca registrada alude directamente a las condiciones, cómo se realiza el juego ya que toda la acción no está inactiva.
- ✓ **Es libre:** Cuando el niño juega, no lo hace por compromiso u obligación, sino que actúa de manera a través de un acto propio y la demostración sin

restricciones de un sujeto; en otras palabras, conduce por una inspiración interna y respaldado por el carácter de diversión y atracción atractivas. que le causa alegría al ejecutar su juego.

- ✓ **Es particular:** Es una participación rodeada en los puntos de confinamiento de una realidad exacta. Podemos ver cómo los sujetos están separados en función a sus necesidades e intereses de los niños, así como su grado de desarrollo, por ejemplo, el juego en un niño de un año se centra progresivamente en encontrar sus resultados concebibles a nivel corporal en cómo los juguetes funcionan y el niño de dos años habla de actividades regulares y busca progresivamente impartir los juegos a otros niños.
- ✓ **Es incierto:** Cuya mejora no puede determinarse y cuyo resultado no puede arreglarse con anticipación, el joven es la persona que elige qué jugar, cómo jugar y cuándo termina su juego.

También dentro de nuestra investigación presenta cualidades de los juegos educativos que son:

- Excitan el entusiasmo por las materias.
- Incitan la necesidad de poder decidir.
- En los alumnos permite aptitudes del trabajo interrelacionado de cooperación común en la satisfacción conjunta de las actividades.
- Requieren la utilización del aprendizaje obtenido en las diversas asignaturas.
- Se utilizan para fortalecer y confirmar la información obtenida en las clases demostrativas y para mejorar las habilidades.

- Establecen ejercicios instructivos dinámicos, con restricción de tiempo y conjugación de variaciones.
- Aceleran el ajuste de los alumnos a los procedimientos sociales dinámicos de sus vidas.
- Rompen con los planes de la sala de estudio, del dictador y el trabajo esclarecedor del educador, ya que se liberan las posibilidades imaginativas de los alumnos.

Además, el juego tiene los atributos que lo acompañan:

- Es libre clasifique las actividades de una manera particular y apropiada.
- Ayuda a conocer la verdad.
- Permite que el niño insista.
- Promueve el procedimiento de resocializarse con sus compañeros y otros.
- Satisface un componente de desigualdad, integradores y de rehabilitación.
- Decide que los jugadores lo reconocen.
- Se realiza en cualquier condición.
- Ayuda para la instrucción en niños.

2.3.3. Tipos de los juegos

Como lo indica Hurlock (1991); afirma que las formas con los que juega el niño cambian a lo largo de su avance, observa y menciona los juegos más importantes.

- ✓ **Juegos sensoriales:** Su motivación es la experiencia sensorial, al niño le gusta rociar, golpear, etc. El juego táctil te muestra las realidades básicas de tu cuerpo y las características de las cosas naturales.

- ✓ **Juegos de motor:** Son infinitos, algunos desarrollan la coordinación de desarrollos, por ejemplo, juegos de aptitud, juegos de manos, saltos, paseos que animan y permiten ejercitar la coordinación corporal.
- ✓ **Juegos con lenguaje:** A los niños les encanta jugar, practicar ritmos y sonidos, unir palabras para crear nuevas implicaciones, jugar con el lenguaje para pasar un buen rato y confirmar su comprensión del mundo real. El juego con el lenguaje permite a los niños practicar en el espacio de la estructura de las oraciones y en las palabras que aprenderán. En algún lugar en el rango de tres y cuatro años, se aplican algunos principios fonéticos esenciales y una estructura de importancia.
- ✓ **Juegos sociales:** Estos son los juegos cuyo objeto es la reunión, la participación, el sentimiento de reunir el deber, el alma institucional. El juego es uno de los mejores poderes de mezcla, ya que estimulan la afectación social en los niños, aprende a comportarse en grupo y descubren cómo continuar en las reuniones.
- ✓ **Los juegos dramáticos:** Es una circunstancia inteligente, proporcional y sincronizada en la que los niños reciben diversos trabajos, por otro lado, se ponen de alguna manera hablando de objetos, individuos, actividades, apoyando la mejora amistosa del carácter de los suplentes.

2.3.4. Tipos de juegos Infantiles

2.3.4.1. El juego práctico o de ejercicio

García (2007), *entre 0-5 años es la etapa táctil o sensorial motor en su orientación*. Consiste en repetir actividades para el placer de obtener un resultado rápido. Las ventajas del juego funcional son: mejora sensorial,

coordinación de sus movimientos y de su desplazamiento, mejora del equilibrio de la armonía estática y dinámica, comprensión de mundo alrededor del niño y la niña, crecimiento personal, cooperación social con el adulto de referencia, oculus-manual de coordinación. *En los diversos juegos se busca que el niño busque soluciones ante este tipo de desafíos; el juego estimula la actividad motora a través de la aplicación de la utilización de diversos componentes que se utiliza en la realización de los diversos juegos como las escondidas, mata gente, entre otros.* (p. 250)

2.3.4.2. El juego simbólico

Marqu ez (2008), *entre 02-07 a os es la etapa pre operacional.* Se compone de recreaci n circunstancias genuinas o inexistentes, hacer o copiar personajes que definitivamente no son presente a la hora del juego. *Las ventajas del juego simb lico son: Comprensi n y asimilaci n de la naturaleza o su entorno, aprendiendo trabajos contruidos en la sociedad adulta, avance del lenguaje, mejora creativa de la mente e innovaci n.* (p. 256)

2.3.4.3. El juego reglado

M rquez (2008), *tiene un car cter fundamentalmente social.* Depende de pautas directas y s lido que todos deben tener en cuenta. La estructura y el seguimiento de los principios caracterizan el juego. Las ventajas del conjunto est ndar son: *Donde empieza a descubrir c mo ganar y perder, para considerar turnos y principios o normas y opiniones conclusiones o actividades de los compa eros de juego, aprendizaje de diversos tipos de*

información o conocimientos y aptitudes, desarrollando el avance del lenguaje, memoria, pensamiento, atención y reflexión. (p. 256)

2.3.4.4. El juego de construcción

Márquez (2008), *aparece alrededor del año. Se realiza en paralelo a otras personas al demás tipo de juego Se desarrolla a lo largo de los años. Las ventajas del juego de desarrollo; son: fortalecimiento de la imaginación, creatividad, mejora de la liberalidad y el juego mutuo, desarrollo de coordinación ojo-manual, mayor control del cuerpo durante las actividades, aumento de las aptitudes del motor fino, aumento de capacidad de atención y fijación. (p. 256)*

2.3.5. Tipos de juegos para desarrollar la orientación espacial

- a) **Juegos de ejercicios con el propio cuerpo:** A través de estos juegos, el niño logra dominar el espacio debido a su desarrollo por medio de los movimientos (arrastrarse, deslizarse, pasear, etc.).
- b) **Juegos de ejercicios con objetos:** Donde el niño investiga y explora a través de controles tangibles o sensorialmente las características de los artículos o los objetos (lanzamiento, golpe, etc.).
- c) **Juegos de ejercicios con individuos:** Donde se establece la relación social (sonrisa, tocar, encubrimiento, etc.)
- d) **Jugar para hablar o representar:** Un aspecto vital para crear aptitudes de la orientación espacial es comprender lo que el cuerpo puede hacer. Animar la mente creativa y el desarrollo a través del movimiento en el niño a través de juegos en los que necesita actuar. Haz que se mueva como si fuera un pato,

volando como un avión o saltando como una liebre o dale la oportunidad de elegir lo que necesita para hablar y piensas en lo representa.

- e) **Jugar saltando o jugar a la rayuela:** Saltar o brincar puede ser confuso o complicado para los niños que tienen grandes desafíos en su desarrollo de su orientación espacial. Esos ejercicios requieren músculos fuertes, equilibrio y coordinación. Ayuda al niño a ensayar rayuela. Puede alterar el diseño de salto para que pueda consumir su ecualización rebotando con dos piernas y luego con una pierna.
- f) **Bailar al ritmo de la música:** Bailar escuchando la música hace que el niño sea consciente del ritmo y al mismo tiempo mejora sus habilidades sobre su orientación espacial las canciones con versos que hablan sobre el desarrollo como "*La batalla del movimiento*" son igualmente excelentes enfoques para moverse el cuerpo de una manera planificada.
- g) **Juego con obstáculos:** Los juegos de obstáculos son un enfoque para obtener movimiento infantil inspirado para llegar a un objetivo. Use muebles, almohadillas, fundas para hacer regiones donde necesita arrastrarse, hundirse, pasar, cruzar. Intente poner obstáculos que le permitan deslizarse, mantenga el equilibrio, saltar y correr.
- h) **Practique el equilibrio cerca del piso:** Hacer que el niño practique el equilibrio en el piso para ser menos aterrador. Dibuja una línea recta en el piso con un poco de cuerda o cinta y que camine por él. También puedes hacer una barra de equilibrio en el patio de la casa colocando tablas de madera cerca del césped.

- i) **Columpiarse en el parque de juego:** Columpiarse crea equilibrio. También requiere que facilites el desarrollo del peso corporal de un lado a otro y el desarrollo de sus piernas hacia adelante y hacia atrás. Diferentes métodos para crear habilidades en el desarrollo de su orientación espacial en el parque de juego incorporar propulsión de deslizarse y subir a las barras.

2.3.6. Dimensiones del Juego

El juego permite al niño construir el sentimiento de sí mismo. Descubre a través del juego que hay un mundo que no depende de los confinamientos de los adultos. Justo a través del juego, el niño controla los objetos u ocasiones exactamente como lo prefiere y de esta manera adquiere una sensación de predominio.

Según Cruz (2001); considera:

- a) **En la dimensión afectiva:** En plena medición de sentimientos el juego controla sentimientos, características o cualidades, propiedades, sentimientos y actitudes de artículos e individuos. Debido a la metodología que construye y mantiene valores y vínculos afectivos, en el infante asume un trabajo importante en el refuerzo de su carácter, autorretrato mental, idea propia y autogobierno, básico para la combinación de su subjetividad, al igual que en las conexiones que establece con los padres, hermanos, profesores, niños y adultos cerca de él, en este sentido, puede hacer su propio método para vivir, sentir y comunicar sentimientos y emociones ante los objetos, criaturas e individuos del mundo, El método para actuar, estar

en desacuerdo y juzgar su propio comportamiento y el de los demás, como el mejor enfoque para sacar sus propias conclusiones.

- b) En la dimensión social:** En la medición social se incorpora la transmisión y la forma de lidiar con la forma de vida que tiene un lugar, a través de la interrelación con sus individuos, esto se refiere a: participación grupal, considerada como el intercambio de pensamientos, aptitudes y se esfuerza por lograr un objetivo compartido, tradiciones y comunidad. Se resuelve alrededor de la conexión con otras personas. Sugiere la declaración de amabilidad humana marca registrada, es decir, la motivación hereditaria que lo lleva a construir órdenes sociales, crear y disfrazar la cultura, y la realidad de estar naturalmente dispuesto a vivir con otros de especies similares, lo que implica centrarse en otra persona esencialmente presente, y amigable, o límite y requisito para una conexión apasionada con compañeros, comunicada en apoyo en reuniones, y la experiencia de encuentros sociales
- c) En la dimensión cognitiva:** En la medición subjetiva comprender el avance de la medición intelectual en el niño que ingresa al nivel preescolar, esencialmente alude a la comprensión de los comienzos y la mejora de la increíble capacidad humana para relacionar, actuar y cambiar la realidad, es decir, tratar de revelar cómo comienzas a saber, cómo sabes cuándo tocas la base en el establecimiento instructivo, cuáles son tus sistemas psicológicos que lo permiten y cómo puedes lograr una información mejor y valiosa. El niño, sostenido por los encuentros dados por su entorno específico, en el que la familia asume un trabajo crucial, construye su límite emblemático, que al principio emerge de la representación de artículos genuinos, para luego

continuar con las actividades realizadas en el interior. plano de las representaciones, acción mental, y se muestra en la capacidad de realizar actividades sin el modelo, realizar señales o desarrollos que encontró en otros, y continuar jugando con imágenes o representaciones que tiene de esos modelos.

d) En la dimensión motriz: En la medición del motor en esta medición, se considera asegurar nuevos encuentros que le permitan al niño dominio y controlarse a sí mismo. Al encontrar los posibles resultados de la extracción, coordina los puntos de vista, la conciliación del cuerpo conspira, que es la capacidad de la persona para estructurar una imagen interna de sí mismo; conexiones espaciales, la capacidad de encontrar artículos e individuos con referencia a sí mismo y a otras personas, al igual que estar en el espacio; y, conexiones mundanas, la capacidad de encontrar ocasiones en un arreglo de tiempo. El juego permite la sincronización de desarrollos, coordinación visual, avance de músculos gruesos y leves. La caja de juguetes es hacer rondas de adornos, bolos, tirar la pelota y levantarla. A través del juguete se obtienen: aprendiendo sobre artículos y naturaleza, se crean propensiones y se transmiten tradiciones y costumbres sociales. Posteriormente, la importancia de utilizarlo como un activo que muestra en las intercesiones con los niños. Además, debemos recordar que el juguete debe ser el correcto para obtener los sistemas, ideas, mentalidades y cualidades ideales. Puede que no sea adecuado para sus condiciones materiales o puede ser un juguete decente en sí mismo, pero no adecuado para un niño específico.

2.3.7. Importancia de los juegos

Según Ministerio de Educación o MINEDU (2013); demuestra que el juego es significativo a la luz del hecho (p. 16); de que:

- Es la principal acción regular que los niños crean para acostumbrarse, construyendo sus primeros ejercicios y aptitudes.
- Permite levantar puntos de vista, ya que crean preguntas e inspiran la búsqueda de arreglos.
- Presenta dificultades y refuerzos que potencian el uso de formas académicas.
- Estimula desafíos sólidos y disposiciones de resiliencia y conjunción que crean un ambiente de aprendizaje ideal.
- Promueve la comprensión y alienta la combinación de sustancia numérica.
- Permite el avance limitado y se asocia con la vida y mejora el aprendizaje.

El juego es el modo perfecto para el aprendizaje, a través del juego los jóvenes encuentran la condición que los abarca tanto como conocerse a sí mismos, razón por la cual el educador tiene un instrumento importante para conocer una estrategia adecuada para el uso de los juegos. En la zona de Aprendizaje, el joven desarrolla la capacidad emblemática o límite delegado, que comprende la representación de algo presente, un ángulo que asume un trabajo definitivo en su mejora básica. Para los niños, jugar es el movimiento que envuelve todo en sus vidas: trabajo, emoción, búsqueda de encuentros, métodos para investigar su entorno general, etc. El niño no separa el trabajo del

juego y viceversa. Jugar al niño se conecta con las cosas y, sin saberlo, aprende su ayuda y sus características.

2.4. Juegos tradicionales

2.4.1. Definición

Para Morales y Guzmán (2000), lo podemos definir a *los juegos vienen de las actividades cotidianas, de carácter mágica donde participan muchos actores.*

Para Lavega (2000), lo define que *la evolución de los juegos ha ido cambiando desde la antigüedad ya que al principio los juegos solo eran a través de la ejecución de actividades en el hogar.*

Podemos definir que los juegos tradicionales dentro de su evolución solo fueron como actividades en las faenas del hogar para sobrevivir donde los niños se divertían con estas actividades. Y con el tiempo fue evolucionando al crearse juguetes de manera espontánea que a lo largo se vino evolucionando de manera progresiva como juguetes didácticos y de recreación.

Para Lavega (2000), lo define *los juegos depende de las restricciones y aceptación dependiendo de la cultura o zona donde se encuentra.*

Es por ello que un juego ha ido evolucionando desde las épocas primitivas hasta la actualidad. Pero cada cultura lo interpretaba de una manera diferente y en este proceso se fue distorsionando con el tiempo y como también fue evolucionando ya que en nuestra actualidad no solo es algo recreacional sino también se aplica en la educación y otros.

En este sentido para Moreno (1992), se le define que a través de la historia *los juegos han sido una manera de aprendizaje a través de los juegos que le permiten evolucionar incorporando nuevos juegos que no solo era para enseñar a los niños en ese momento sino también que fuera una experiencia que le permita aplicar en su adultez.*

Por otra parte, Rosas (2005), afirma que con *los juegos se realiza una actividad física que permite mejorar nuestra coordinación a través de los movimientos que pueden ser de manera sincronizada o también torpes dependiendo de la edad del niño y que se irá mejorando en el transcurso del tiempo.*

Según Paredes (2003); el juego tradicional en muchas ocasiones *evoluciona hacia deporte tradicional debido a una serie de factores sociales que hacen que se institucionalice, añadiendo normas y reglas, definiendo un espacio o terreno de juego, un material, etc.*

2.4.2. Origen de los juegos tradicionales

Para Lavega (2000), manifiesta cual fue la razón de crear *los primeros juguetes a través de la historia en que se inspiró el hombre para crear los primeros juguetes con relación a su cultura*, por lo que podemos decir por los siguientes aspectos:

- En entretenimiento de los niños a través de juegos es donde aparecen juguetes de manera espontánea.

- A través de sus actividades cotidianas que realizaba estos buscaban la manera de divertirse a la vez que hacían sus tareas en el hogar es esta manera podían aprender y sobre todo divertirse. Ejemplos pelea con espadas de madera, al teñir los telares, otros.
- Cuando el hombre ya tiene una vida sedentaria en una determinada zona geográfica también se produjeron conflictos bélicos entre tribus o clanes esto permitió que desde niños se les entrenaba a los niños para participar en las batallas; pero en el entrenamiento se les enseña técnicas de lucha, pero para los niños era un juego, pero a la vez era divertidos para él.
- Pero algunos juegos tenían un carácter divino, para dar buena suerte cuando salían a casar, como también para alejar los malos espíritus e invocar para que llueva. Ejemplo: juego de dados, juego de azar y otros.

2.4.3. Clasificación de los juegos tradicionales

Para Noriega (2000); menciona que dentro de los juegos y deportes tradicionales podemos mencionar múltiples clasificaciones, de las que siguiendo a, destacamos dos: *una de acuerdo al criterio de interacción motriz y la otra según la relación con el medio físico*. En cuanto a la primera, disponemos de juegos tradicionales psicomotores en los cuales su lógica interna exige la automatización de acciones motrices, la búsqueda de la eficacia en el resultado, la repetición y la imitación de estereotipos, y por otro lado también encontramos juegos socio motores, en los cuales la interacción motriz con los demás es una constante estructural, existiendo diversos grupos de prácticas como los juegos de cooperación, de oposición (con participación simultánea y con participación alterna) y de colaboración-oposición (exclusivos, ambivalentes, estables e

inestables). Finalmente, y según el criterio de relación con el medio físico, hay que señalar los juegos que se practican en un medio estable, es decir aquellos en los que el medio no ofrece situaciones imprevistas en las acciones motrices y los juegos en un medio inestable que son aquellos que sí ofrecen incertidumbre, exigiendo a los practicantes una constante descodificación del medio.

2.4.4. Características del juego tradicional

Para Médez (1999), *los juegos tradicionales cuentan con una serie de características, que nos permiten justificar la presencia de los mismos en un aula de Educación Infantil*. El juego en sí mismo posee una serie de particularidades, algunas de las cuales han sido nombradas en el primer apartado de este trabajo, en base a diversos autores. De este modo, el juego popular tradicional encierra muchas de estas características que posee el juego en sí mismo además de otras que favorecen el proceso de desarrollo de los niños en infantil.

Para Yagüe (2002) señala que los juegos tradicionales

“Nuestros juegos, constituyen un auténtico patrimonio cultural. Son expresión de una manera de vivir, de actuar, de entrar en contacto con el medio y de poder comunicarse con los demás”. (Página 30).

Por ello, estamos de acuerdo con la idea defendida por este autor, pues recoge tres ideas claves en torno a los juegos populares-tradicionales.

Por otra parte, Fernández y Méndez (2016); señalan que *“a través de los juegos tradicionales, los niños no sólo pueden divertirse mientras practican*

habilidades y se socializan; también pueden adentrarse en formas de vida ajenas, en el conocimiento más profundo de otras generaciones”. Es decir, a partir de los juegos, los niños desarrollan una serie de habilidades en el dominio motor, afectivo y cognitivo, que le permite relacionarse con los demás.

Pero para Pérez (2011); Jiménez (2009) y Yagüe (2002), este señala que los *juegos influyen mucho en la educación del niño no solo en los centros educativos sino también en el hogar y su medio ambiente.*

Los juegos tienen reglas que son fáciles de captar y saber en qué consiste el juego quienes lo van practicar.

Yagüe (2002); al afirmar que se trata de juegos que *“Se convierten en una herramienta de trabajo motivadora, que cuenta con reglas fáciles para ellos, que van casi siempre acompañados de canciones fáciles y pegadizas, siendo éstas una buena forma de trabajar el lenguaje.”* (p. 3).

De este modo, a través de estos juegos los niños comienzan a aceptar una serie de normas y reglas, lo que los lleva a establecer una serie de relaciones sociales entre los mismos, implicando la toma de decisiones y el llegar a una serie de acuerdos.

Para Trigo (1995) y Lara (2006) permite que los niños puedan adaptarse con sus compañeros y otros.

Estos juegos poseen variantes en función de la zona en la que se encuentren, así como en función de la lengua, las zonas de juego o los materiales empleados en los mismos. A partir de estos hechos se toma a los juegos que son

tradicionales que permite ayudar a los niños a diferencia que cada cultura tiene sus juegos según su cultura y zona donde se encuentra.

Para Yagüe (2002), manifiesta que estos juegos sean populares y tradicionales los juguetes en su fabricación de diferentes materiales desde lo industrial, tradicional o casero con el ingenio de los niños, *dentro de preescolar de busca crear juegos innovativos a través de materiales reciclables en nuestros tiempos que es al alcance de los padres de familia creando juegos didácticos e interactivos.*

Para Sarmiento (2008), *los juegos no solo ayudan a mejorar académicamente sino también en adquirir y practicar los valores* esta relación permite establecer una relación entre maestro y alumnos.

Es así que Pérez (2011), señala que *“El juego es en gran medida una herencia cultural, incluso antropológica, que se transmite de generación en generación a través de la participación en juegos comunes de los más pequeños con los mayores”.*

2.4.5. El juego en la formación de los niños y niñas de edad escolar:

Bautista (2002), en su artículo señala *que es importante reconocer que la comprensión del juego como estrategia y recurso didáctico, como métodos y un fin en sí mismo, está compuesto como consecuencia de construir una especulación que se confirma en el practicar sobre la conducta de los niños en su primer período de edad escolar.* Para reconocer esto, no solo en su sentido progresivamente superficial, pero lo más importante en la medida de cualquier

sugerencia de que dado que la ciencia académica se puede ofrecer al campo instructivo, es importante examinar la importancia del juego, su definición y atributos de las presunciones lúdicos y divertidas que aparecen en la conducta del niño y re conceptualizando todo lo que ama es la diversión, extender la investigación del juego en torno a su experiencia y su aclaración auténtica

2.4.5. La importancia de los Juegos preescolares:

Caba (2014), *los juegos tienen un valor académico e intelectual*, ya que el niño por intercesión de ellos obtiene ideas y avance de elementos de la aptitud de su orientación espacial, habilidades en su desarrollo de la dirección ubicación y mejora en el desarrollo social. (p. 10) Los preescolares están obteniendo dominio y poco a poco controla tu cuerpo, permitiéndoles ejecutar diferentes ejercicios que se comparan con una mejora del desarrollo en el avance de su orientación espacial.

2.5. Teoría Piagetiana sobre el desarrollo del conocimiento espacial:

Como muestra el creador se centra en el estudio del avance en el desarrollo del conocimientos espaciales, pasando a reconocer cómo construir la representación del espacio del niño, el niño durante la etapa fundamental se complace en hacer una conexión perceptiva entre modelo y la duplicación de lo que él llama como un intercambio visual, no hay una medida ordinaria para las dos torres y las pruebas de estatura se ejecutan de manera detectable, sin tener en cuenta las diferentes estaturas de los componentes. A partir de los 4 años, los niños comienzan a hacer intercambios manuales, donde los niños comienzan a mover una de las torres, nuevamente para hacer una evaluación visual entre ellos. En ese

momento, a los 6 años, se encuentra en un desarrollo interesante utilizando su propio cuerpo como manos, brazos y piernas como estrategias para mover el cuerpo.

Piaget y Inhelder (1979); presenta que *"la elaboración de la sala se debe fundamentalmente a la coordinación de las mejoras entre el desarrollo y la visión material del motor. Este período se clasifica como" espacio topológico "y luego fortalecerá la relación de sus relaciones espaciales con personas y componentes"*. (p. 106) A esta edad, los investigadores probablemente harán avances alentadores con el correr del tiempo, en cualquier caso, con una cercanía comparable a la que están utilizando, con frecuencia se dice que están con preparado para el reconocimiento de los materiales.

2.6. Orientación espacial

2.6.1. Definición

Según Romero (2001), los define a la orientación espacial *como la dirección espacial se considera como un límite rudimentario en la mejora del aprendizaje de los niños*. Para desarrollar esta capacidad dependerá de la lateralización y del avance psicomotor.

De manera similar, la dirección espacial tiene un trabajo importante para la obtención de composición y lectura, y es fundamental que los ejercicios o asignaciones sigan un curso particular para lograr que la dirección espacial asuma un trabajo significativo, para lograr que el encabezado sea explícito océano. de izquierda a derecha. Haciendo referencia a lo anterior, se encuentra que la dirección espacial es la actividad de encontrar o situar, bajo el término de

dirección asignamos la actividad de saber dónde vamos, saber dónde estamos, esa es la razón por la que declaramos que estamos dispuestos Cuando conocemos nuestra situación en el campo y nos damos cuenta de cómo reconocerla en el plano.

Por otro lado, para Trepát y Comes (1999), menciona que *“La dirección sirve fundamentalmente para determinar el área de un componente o artículo en un espacio determinado. Además, para decidir su área es importante contar con un trazado de dirección espacial”*.

En tal sentido Piaget (1948); menciona *“El espacio es el aumento que se anticipa desde el cuerpo y en todos los sentidos hasta el infinito”*; para fortalecer los parámetros de espacialidad, el joven debe percibir su propio cuerpo y luego el lugar que consume en el espacio.

Alomar (1994), señala que *el espacio es el aumento que se anticipa desde el cuerpo y en todos los sentidos hasta el espacio*, para fortalecer los parámetros de espacialidad, el joven debe percibir su propio cuerpo y luego el lugar que consume en el espacio.

La dirección espacial es una neurofunción, también llamada capacidad esencial o capacidad psicológica, vital para la mejora indispensable de niños en el momento justo y la segunda infancia (la primera infancia se relaciona con 0 a 3 años y la segunda infancia se compara con 3 a 6 años individualmente). Es uno de los territorios de importancia esencial para crear en estas etapas, ya que dependiendo de las investigaciones de Neuropedagogía, las neurofunciones son

capacidades intelectuales fundamentales para la mejora de cualquier aprendizaje y particularmente en el avance de la lectura, la composición y el conteo.

Alsina, Burgués y Fortuny (1997), manifiesta que *la representación espacial se compara con darse cuenta de cómo ver el espacio en el que el instinto es el motor que gira y propulsa la comprensión de varias conexiones espaciales*. Actualmente, para tener un aprendizaje correcto, debe romperse con las leyes del razonamiento inteligente, de modo que en este sentido tiende a comunicarse y transmitirse a través del lenguaje. (p. 15)

Gonzato, Fernandez y Godino (2011); menciona que la relación del sujeto con respecto a su propio cuerpo y en relación con diversos artículos u objetos, al igual que la circunstancia de los artículos con respecto a otras personas. *Comprender y camuflar el propio plan corporal es el objetivo de las actividades o tareas de este*. (p. 204)

Alomar (1994), demuestra que *la dirección espacial es la capacidad que tiene el niño para mantener siempre el área del cuerpo y, además, la situación de los elementos en el espacio para el control de los objetos que dependen de la posición del cuerpo*. Del mismo modo, los parámetros del espacio podrían fortalecerse siempre que el niño descubra cómo percibir su propio espacio, que es el que incluye su cuerpo en cualquier acción, el espacio adyacente, que es la zona de desarrollo del niño y el espacio inaccesible que es la naturaleza en el que llega a su vista.

Espinoza (1998) especifica que: *La dirección espacial está controlada por las ideas de agrupación*, el camino hacia la lectura y la composición es un

movimiento de progresión de letras para dar un sentido sintáctico. Permite el área en el espacio de la hoja, una imperfección en él, el tío escribe de manera confusa ... lo que, es más, está realmente confuso.

Trepal y Comes (1998); detecta y dimensiona el espacio desde el criterio de desarrollo cartesiano, de espacios con dominios inconfundibles, con estructuras y medidas, es una habilidad vital y compleja, a la luz del hecho de que los cambios, reales o virtuales que hacemos en el espacio son de un tipo vacilante, entonces el encabezado espacial es uno de los límites esenciales que es básico para trabajar en *la dirección desde varios lugares* y no simplemente en los ciclos de planificación de la guía. (p. 151)

La dirección sirve para indicar el área de un componente o artículo en un espacio decidido. Para esto es importante tener un plan de Orientación Espacial; cuando un sujeto intenta indicar el área de un elemento en el espacio, debe considerar un punto de referencia particular y un marco de arreglos, que son los segmentos esenciales de un arreglo de Orientación espacial.

Dentro de los marcos de dirección espacial se encuentran el plan de dirección del cuerpo, las direcciones cardinales y geográficas. Las primeras referencias a la capacidad de la dirección humana dependen de este plan, un elemento está al frente, detrás, arriba, debajo, a la izquierda o derecha del punto de referencia. Como si fuera el cuerpo nuestra primera brújula, que coloca la solicitud en el mundo exterior desde nuestra perspectiva.

Procedimiento para tener la opción de construir conexiones espaciales que dependen del reconocimiento de su propio cuerpo para ubicarse en el espacio.

Zarate (2010); demuestra que *es la capacidad de encontrar un artículo en relación con el espacio y su cuerpo*, la mejora de este pensamiento es significativa ya que, si no se cultiva adecuadamente, surgen problemas para obtener ideas de su vida cotidiana. (p. 70).

Su importancia es notoria por el hecho de que, a través de la dirección espacial, el niño tendrá la opción de estructurar la idea de la habitación y su cuerpo y luego aplicarlos durante el tiempo que pasó su composición de lo contrario mostrará problemas durante su desarrollo.

2.6.2. Importancia de la orientación espacial

Atendiendo a Quiroga (2009); quien manifiesta que es *la capacidad para percibir y para organizar los elementos en el espacio* se va desarrollando con el tiempo y con la maduración de las configuraciones cognitivas. Para que la percepción se desarrolle conforme a la multiplicidad de sensaciones que el niño recibe del entorno, se requiere de la atención y memoria, ya que sin ellas un individuo no podría organizar los estímulos sensoriales ni diferenciar los objetos

El desarrollo de la orientación espacial es una de las principales destrezas que el niño debe afianzar por medio de varias estrategias metodológicas, así está establecido dentro de textos curriculares que son el soporte para la planificación docente como es la Actualización y Fortalecimiento Curricular, el documento de Estándares de Calidad.

La orientación espacial es clave en el desarrollo de los aprendizajes, especialmente en la pre- escritura. La importancia es que principalmente en las

actividades de pre – escritura se encuentran insertas en una direccionalidad específica, en nuestro sistema, siguen una direccionalidad clara de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo. Por otra parte, el bajo desarrollo de la orientación espacial incide en otros aspectos como el desarrollo físico, en la expresión corporal, en el dibujo y en los procesos de aprendizaje de la escritura y el cálculo, así como en las estructuras mentales.

Es muy relevante que el primer tratamiento que se debe dar al espacio es sin pauta alguna permitiendo al niño total libertad. Se debe indicar que el niño dibuje generalmente desde un centro y va agregando formas contiguas como si fuera un sistema solar. Después el niño inconscientemente empezará a alinear sus dibujos, uno a lado del otro sin una línea base. Así, es obvio entender la importancia fundamental empezar desde el garabateo libre en el trabajo del espacio gráfico.

Si cada etapa es estimulada correctamente y con mucha libertad el ajuste gráfico- social que lleva a los procesos de pre- escritura correspondientemente su avance será natural y fluido de lo contrario será imposible lograr la adecuación gráfica sin tener que volver a todo el proceso con frustración.

Así mismo se debe tomar en cuenta que todo trabajo corporal realizado en el aula se debe reforzar con el trabajo gráfico. Cada ejercicio debe ser un paso significativo de lo concreto a lo abstracto, de esta manera se podrá observar la interiorización de las nociones trabajadas.

2.6.3. La adquisición de la orientación espacial:

La adquisición del pensamiento de espacio en los niños resulta ser progresivamente impredecible de obtener, ya que la idea de espacio no es solo una idea directa que crece sin reservas en ellos, sino que se está construyendo constantemente.

Piaget y Inhelder (1979); manifiestan que *"la idea de la orientación debe permanecer como una idea en los niños, sin embargo, debe crearse con ejercicios experimentales"*. (p. 150)

Para desarrollar la idea de espacio, es importante diseñar ejercicios que los jóvenes aprecien y que les permitan investigar su espacio.

Los complejos cursos de acción esenciales sobre reflexiones espaciales aparecen en Piaget (1948), que basa y encuentra que la adquisición de espacio ocurre en tres etapas.

2.6.3.1. Tipos de relación espacial

Hay tres tipos de espacio que deberían organizarse en la infancia temprana, teniendo en cuenta que allí es donde los estudiantes ingieren todo lo que se les puede enseñar, y después de eso lo utilizan en su vida cotidiana.

A. Espacio Topológico

Ocurre desde el nacimiento hasta los tres años, los niños pueden crear en su campo captando algunos pensamientos, por ejemplo, la distancia y dirección en conexión con su cuerpo y el espacio donde crean su orientación.

Piaget y Inhelder (1979); declaran que *hereditariamente el espacio topológico es el primero en ser fabricado*, luego el niño tiene la impresión de que las figuras geométricas pueden ingresar observaciones esenciales, por ejemplo, percibiendo "cerca ", " lejos ", " junto a "" al costado ". (p. 154)

Desde este espacio se deducen los otros, por lo que el niño está proponiendo ideas progresivamente complejas, aquí es donde el tío debe disfrazar estos pensamientos para que luego los recuerde sin problemas.

En este sentido, Piaget alude al "*espacio topológico*" y las conexiones que crea el niño, es una pieza del período sensorio motor en la etapa de la infancia, lo que hace que uno de los puntos de vista más importantes sea la coordinación en su desarrollo de movimientos, más tarde reforzará la asociación en su relación espaciales con individuos y artículos alrededor de los infantes.

Fernandez, Mercado y Sanchez (2003); manifiestan que *la acción esencial que el infante es conocer su espacio, crece y capta localizaciones, distancias y su orientación en relación con su propio cuerpo*, desde las sensaciones motoras, visuales y materiales, reconociendo los resultados concebibles que acompañan al espacio topológico:

- ✓ **Barrio:** Conexión acogedora entre artículos. Se refiere al acercamiento que pueda poder con los objetos que se encuentra a su alrededor para determinar su localización, distancia y dirección en que se encuentra su espacio con los artículos en su medio.

- ✓ **Separación:** Conexión entre una reunión de artículos que se disipan. Hace referencia la distancia que tiene con muchos objetos con referencia a su espacio, que se encuentra distribuido en referencia a su distancia.
- ✓ **Orden:** Conexión que mantiene una reunión de artículos como marco de referencia. Se refiere a la diferencia de los objetos que le rodean según a la relación que posee con el artículo que se encuentra dentro del espacio.
- ✓ **Envoltura:** Relación en la cual un tema o elemento abarca a otro. Está relacionado entre la persona u artículo rodea a otra.
- ✓ **Continuidad:** Conexión en la que aparece una progresión constante de componentes.

B. Espacio Euclidiano

Crea en niños en algún lugar en el rango de tres y siete años, los suplentes están fortaleciendo su plan corporal para lograr conexiones espaciales y, en consecuencia, lograr ideas fundamentales, están reforzando su intención del cuerpo de lograr asociaciones espaciales y, posteriormente, lograr pensamientos básicos.

Piaget y Inhelder (1979); expresan que *"los pensamientos del espacio euclidiano fusionan la longitud, por ejemplo, encabezados gigantes y pequeños: hasta, desde aquí, según las condiciones: arriba, abajo, adentro, afuera, curso: derecha, izquierda, arriba, debajo "*. (p. 157)

Al principio, los niños deben pensar en su propio cuerpo y han ganado el espacio topológico para avanzar hacia contemplaciones hipotéticas básicas que deberían cultivarse más tarde. Como las siguientes:

- ✓ **Tamaño:** El uso más sucesivo es lo que alude a la magnitud de un artículo, sus proporciones de longitud y anchura, cuando son unidimensionales. En este caso de que sean artículos u objetos bidimensionales, su tamaño está controlado por la superficie, y en el caso de que tengan tres medidas, por su volumen. Podemos organizar los tamaños básicos, en chico, medianos y enormes, siendo estas capacidades relativas y comparativas.
- ✓ **Dirección:** Demuestra un lugar, dónde se encuentra a alguien, o hacia dónde van o deberían hacerlo; o podría aludir a la coordinación hacia una razón propuesta; También es una palabra de acción que se origina del latín "dirigere" que asigna a la persona que controla, supervisa, muestra, planifica y solicita algún recado para obtener un resultado, para lo cual está coordinado.
- ✓ **Situación:** La circunstancia alude al área de una persona o cosa en el espacio.
- ✓ **Orientación:** Es lo que permite a alguien buscar o ubicar el privilegio o la forma deseada, particularmente cuando está perdido o confundido.

C. Espacio Proyectivo

Crea entre los primeros siete años, los niños a partir de ahora tienen ideas cada vez más complejas, depende de la representación mental, pueden situar los objetos en relación con otros objetos.

Piaget y Inhelder (1979); manifieste que "*Si el espacio del agente termina operacional y coloca los elementos en un marco establecido, está equipado para realizar representaciones mentales*". (p. 157)

A decir verdad, el niño se da cuenta de cómo percibir los objetos desde el principio, ver que es algo cierto y construirlo es cada vez más desconcertante es el lugar donde el niño debe representar racionalmente a los objetos.

2.6.4. Clasificación del espacio

El niño que perciba su espacio tendrá en ese momento la opción de crear y tener dominio en su condición que le permita conocer y reconocer el lugar donde crea.

Zarate (2010), señala que "*El control de la habitación le permite al niño una de las ocasiones más notables en su mejora dinámica, ya que le permite crear en su condición, atrapar y estructurar la verdad donde vive*". (p. 30)

El espacio es donde crea el niño en el que le permite crecer gradualmente en su condición. Del mismo modo, el reconocimiento y la representación de las conexiones espaciales por parte del niño es una de las dificultades que ha presentado el educador de cualquier etapa instructiva. Este recado sugiere en estos primeros niveles instructivos, un proceso de aprendizaje educativo

globalizado, con el fin de descubrir cómo ubicarse y colocar preguntas en el espacio dependiendo de sus encuentros. En lo que respecta a su importancia, Mercado (2003) afirma que *"es donde mantenemos nuestros desarrollos"*.

Cada uno de los métodos en los que se despliega es una parte del espacio del niño, por lo tanto, le permite moverse comenzando por un lado y luego hacia el siguiente.

Hernando (2010); indica que *es todo lo que nos abarca en el espacio*, el niño a través de él tendrá la opción de moverse haciendo encuentros para ser consciente de su propio cuerpo. (p. 22)

Es allí donde el niño se encuentra sin nadie más y a través de él está organizando lo suyo y teniendo en cuenta sus resultados concebibles y las necesidades de su propio cuerpo.

Estas clasificaciones son las siguientes:

A. Espacio Parcial

En esta etapa, el niño está enmascarando su esquema corporal y luego procede con los pensamientos básicos, la preocupación fundamental es que piensen en el espacio donde se encuentran y, a partir de ese momento, lo relacionen con el día a día, luego resultará cada vez más complicado. contemplaciones que utilizan representaciones mentales.

Zarate (2010); señala que las ideas esenciales que tiene el niño son: *"frente" - "atrás", "adentro" "afuera", "enorme" - "pequeño"*; después de que

el niño concreta estas ideas fundamentales tendrá la opción de obtener lo más impredecible como: "lleno" - "vacío", "gordo" - "delgado", "alto" - "bajo"; y luego interiorizan los pensamientos dinámicos más desconcertantes. (p. 66)

El espacio es todo donde crecemos día a día, en conexión con el espacio incompleto es un espacio seguro donde creamos, es importante la impresión del lugar donde debemos tener una idea e identificarnos con nuestra condición que nos abarca.

Zarate (2010); manifiesta que se caracteriza a través de la mejora de los ejercicios de motor, *los niños se crean en un espacio físicamente diferenciado por el punto de confinamiento creado por el desarrollo del cuerpo*, al tomar el espacio intermedio, se trabajan los diversos rumbos, direcciones de desarrollo. (p. 70)

El espacio que se consideró por primera vez en general, poco a poco se aislará, sectorizará, para encontrar regiones, estructuras que investigará y perciba referencias espaciales:

- En Aquí, fuera y allá.
- Avance hacia atrás
- En un lado, en el lado opuesto
- Entre Izquierda derecha
- Investigar y construir espacios incompletos con fronteras abiertas y cerradas (círculo - cuadrado)

B. Espacio total

En este caso de que el niño comprenda cómo disimular las consideraciones del espacio fragmentario, para entonces uno podría expresar que puede ocuparse de organizarse en este espacio.

Zarate (2010); manifiesta que trasladar estas consideraciones que se encuentran establecidas dentro del espacio intermedio al espacio firme para que se pueda hacer la asociación y la mejora dentro del espacio general. (p.68)

Comenzando en este momento con la confirmación del espacio a gran escala, los niños pueden manejar sus reflexiones sin problemas dentro del espacio inamovible al relacionar los sentimientos de sus vidas confiables.

Zarate (2010); señala que el espacio *son las estrategias mediante las cuales podemos movernos de varias maneras, niveles o velocidades*. Este espacio se une al gran espacio, que es el volumen que se tiene para la mejora que se basa en el lugar. (p.68)

C. El espacio obstaculizado

Es significativo que uno de los métodos más para trabajar el espacio es con un espacio cerrado, ajustar un espacio donde puedan desarrollarse en la medida de lo posible para mejorar sus capacidades y potenciar su cuerpo para mejorar su desarrollo motor y psicomotor en donde se debe de ajustarse según lo indique el espacio designado por el educador. Estos ejercicios deben ser supervisadas por el educador, quien a pesar de esto debe diagramar por el espacio donde circulara el infante, particularmente en la reunión de niños de cinco años.

D. Recorridos diagramados:

E. Recorridos diagramados

Este movimiento se refiere a la organización compleja del espacio y en estrecha conexión con las ilustraciones y todos los ángulos que se crearán en el grado principal. En esta actividad, el educador usa gráficos atraídos con formas de perseguir, mientras que el niño comprende cómo llegar al objetivo. Este trabajo es como trabajar con laberintos, solo que su nivel de naturaleza multifacética radica en la forma en que está trabajando dos mediciones; tanto apariencia física como esquemas.

F. Construcciones

La propuesta para construir esta etapa es el juego libre con la ayuda particular de los lados del aula que lleva al niño a disfrazar su capacidad para hacer espacios.

2.6.5. La percepción espacial

Para Coste (1979); define a:

“La percepción espacial permite al niño la idea de percibir el mundo en su totalidad, a partir de la referencia de su propio cuerpo. El espacio que se construye en el niño, paralelamente a la elaboración de la percepción y conciencia corporal. Para que el niño empiece a percibir el espacio es necesario que produzca la separación entre su yo y el mundo que le rodea (empezar a establecer relaciones entre los objetos y personas y su propio yo). El espacio es, por tanto, condición real de todo lo que existe y el lugar donde se produce el razonamiento del niño (operaciones lógico-matemáticas)”.

También Rigal (1987) manifiesta que nuestra percepción del espacio se produce a través de los llamados canales espaciales, están conformados por los sentidos y las estructuras cerebrales, mediante las que el niño percibe y construye

el espacio. Así mismo la percepción espacial, supone la comprensión y adaptación de nuestro cuerpo al espacio. Atendiendo a las relaciones del cuerpo con el espacio, básicamente podemos definir la percepción espacial, como la comprensión y vivencia, del conjunto de relaciones de nuestro cuerpo en el espacio, los otros, los objetos y sus manifestaciones y cualidades.

Por otra parte, Wallon (1984); menciona que la percepción espacial *“es la toma de conciencia del sujeto de su situación y de sus posibles situaciones en el espacio que le rodea, su entorno y los objetos que en él se encuentran”*. La orientación espacial es la aptitud para mantener constante la localización del propio cuerpo, tanto en función de la posición de los cuerpos en el espacio, como para posicionar los objetos en función del propio cuerpo. Esta percepción inmediata y vivencia motriz que el niño posee del espacio, le permite elaborar relaciones espaciales simples.

Finalizando, para Serra (1991), la orientación espacial es *“la capacidad que tenemos para comprender la situación de nuestro cuerpo en el espacio, en relación con los objetos y estos con nuestro cuerpo”*.

2.6.5.1. Elementos de la Percepción Espacial

Dentro de la percepción espacial podemos encontrar los siguientes elementos que a continuación indicamos:

- a) **Rutas:** Son los hábitos (consecutivos) que permiten identificarse o relacionarse con los artículos o recipientes que se va utilizar en los juegos.

Los individuos inicialmente perciben los cursos y luego los rehacen paso a paso todas las actividades previamente identificada.

- b) Configuraciones:** Gran medida de datos espaciales y observación con respecto a las progresiones que están ocurriendo en la naturaleza. Esta enorme proporción de información espacial y percepción con respecto a los movimientos que están ocurriendo en su alrededor.
- c) Variables:** Se determina en dos:
 - **Reconocimiento con su entorno que le rodea:** ya que todo se basa en la percepción del tío
 - **Los contrastes entre las zonas urbanas y rurales:** los niños se pueden ubicar de varias maneras.
- d) Sexo:** Teniendo en cuenta que los niños son más dinámicos que las niñas comúnmente. Esta es la razón por la que investigan más los varoncitos a diferencia de las mujercitas.

2.6.6. Requerimiento corporal en el espacio gráfico

Elegir los espacios del mismo modo ayuda a la división del cuerpo lentamente ya que los pensamientos ayudan a desplazarse con la ayuda de sus miembros inferiores de un determinado lugar a otro, esto alude a lograr la autonomía manual e informatizada con una musicalidad giratoria y regular de ondas sonoras ante una orden. Cada uno de los logros que se dan al avance realista dependerá de su mejora viso – manual, muy bien se puede ver a discreción de los golpes con su curso de acción satisfactorio en el espacio. En el caso de que los niños no puedan trabajar bien los espacios y sus estructuras, se debe continuar con el trabajo del viso – motor.

2.6.7. La representación espacial en el niño

Debido a su gran influencia e importancia, tomaremos como referencia la teoría del desarrollo de los conceptos espaciales planteada por Piaget e Inhelder, recogida por Tonda (2001); *la cual ha sido muy útil y valorada ya que proporciona un modelo básico universal en la construcción de dichos conceptos en el niño*. Esta teoría superó los planteamientos cognitivos de Kant, recogidos por Trepát y Comes (2000), *a través de los cuales se defendía que los conceptos espaciales eran “esquemas a priori”*, adquiriendo más importancia la visión de Piaget, el cual defendía que eran esquemas evolutivos, que necesitaban de su enseñanza para su adquisición

La manera como pensamos el espacio va de un sistema a otro según Moles. Los niños adquieren el espacio organizándolo y acercándolo hacia ellos mismos, de manera que lo cercano (mental y afectivamente hablando) es más importante que lo lejano.

Por lo tanto, el niño, a partir de los datos que va obteniendo de su entorno y a través de su propio cuerpo, irá construyendo ideas sobre el mundo estableciendo diferentes tipos de relaciones (topológicas, proyectivas y euclidianas).

Souto (1998); además, añade que *los alumnos de estas edades son capaces de empezar a construir un espacio cercano mediante la exploración y trabajo de conceptos de organización espacial básicos (en medio, debajo, cerca...)*.

En referencia a esto, Comes y Gasull (1995); creen necesario que los docentes modifiquen la lógica de la disciplina geográfica por la lógica del alumnado.

Teniendo en cuenta todo lo mencionado y para llevar a cabo una buena acción educativa, deberemos partir de la enseñanza de conceptos espaciales cercanos y próximos al niño, teniendo en cuenta su interés y motivación y partiendo de un punto de vista práctico y activo de la enseñanza, para facilitar que su aprendizaje respecto a estos conceptos sea significativo y funciona

III. HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN

H1. La aplicación de los juegos tradicionales como estrategia didáctica mejora la orientación espacial en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 386 de Humanhuaucó, distrito de San Luis – 2018.

H0. Determinar de qué manera los juegos tradicionales como estrategia didáctica para desarrollar la orientación espacial en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 386 de Humanhuaucó, distrito de San Luis – 2018.

IV. METODOLOGÍA

4.1. Tipo de investigación

La presente investigación en razón a su finalidad y carácter es del tipo cuantitativo, que se caracteriza por su interés de conocer las características de la orientación espacial a través de los juegos tradicionales; tiene como finalidad de describir dos variables, este método se centra en los hechos o causas del fenómeno social, con escasos intereses por lo estados subjetivos del individuo. Se basa en el estudio en números estadísticos para dar respuestas al tema de la investigación; con el objetivo de obtener respuestas de nuestra población sobre preguntas específicas de la investigación. Por su naturaleza es básica.

Para Valderrama (2008) menciona que, “estos estudios seleccionan una serie de cuestiones y se mide cada una de ellas en forma independiente; buscan especificar las propiedades importantes de fenómenos que sea sometido a análisis”; este tipo de investigación cuantitativa ahonda a los fenómenos por medio de la cual se recopila la información y se hace uso de herramientas matemáticas, estadísticos e informáticos para medirlo. Por lo cual nos permite hacer conclusiones generalizadas que son proyectadas en el futuro. (p. 38)

4.2. Nivel de investigación

Nuestro estudio, está enmarcado específicamente en el nivel **aplicativa**, por su objetivo que será organizar un cuerpo de conocimientos, teorías principios relacionado a la orientación espacial a través de los juegos tradicionales. En este nivel se organiza un nuevo sistema, modelo, tratamiento, programa, método o

técnica para mejorar y corregir la situación problemática, que ha dado origen al estudio de investigación. Este método busca explicar el porqué del fenómeno y de qué manera se manifiesta busca establecer relación entre conceptos orientados a responder las causas de los eventos sociales que se producen en un determinado lugar.

4.3.Diseño de la investigación

El diseño empleado en el presente trabajo, corresponde al Pre experimental específicamente con pre y post test. Una vez identificado el grupo de estudio, se debe de evaluar en la variable dependiente, que posteriormente se aplica el método experimental. Según Velásquez (2007) “consiste en la organización de conocimientos y teorías referido a una variable de estudio (p. 126).

Consistió en describir las características de la orientación espacial a través de los juegos tradicionales: Cuyo diagrama es el siguiente:

$$GE \quad O_1 \quad X \quad O_2$$

Donde

GE : Es el grupo de estudio.

O₁ : Representa el pre prueba que se aplicó en el grupo de estudio.

X : Representa a la variable independiente, denominada también

experimental o de tratamiento que se realizó, como la manipulación durante el proceso del desarrollo de las actividades experimentales.

O_2 : Representa la post prueba, después de que se culminó con el desarrollo de las actividades experimentales.

Comprobando

$O_2 - O_1 = D_1$, es el resultado de la diferencia del post y pre prueba en el grupo de estudio de la investigación.

4.4.Población y muestra

4.4.1. Población

Según Azañero (2016); menciona que, “son un conjunto de personas, entidades u objetos cuya situación se está estudiando o investigando” (p. 122).

Se define a la población como un conjunto de sujetos o cosas de estudio que tiene una o más propiedades en común, que esta localizados en un espacio o territorio y varían en el transcurso del tiempo (Vara, 2012, p.22).

Estuvo conformado por 60 estudiantes de la edad de 05 años de la Institución Educativa Inicial N° 386 de Humanhuaucó, distrito de San Luis, Provincia de Carlos Fermin Fitzcarrald en el Departamento de Ancash del 2018; conformado por 30 alumnos entre niños y niñas.

EDAD	GENERO		TOTAL
	Varones	Mujeres	
5 años de edad.	39 niños	21 niñas	60 estudiantes

4.4.2. Muestra

Para Azañero (2016); indica que, “es una parte representativa de la población del cual se recolectan los datos, es decir es un subconjunto de la población” (p. 122).

La muestra está conformada por 10 estudiantes, que está conformado por este grupo de estudio por la sección “Única” constituida por 10 alumnos entre niños y niñas de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 386 de Humanhuauco, distrito de San Luis, Provincia de Carlos Fermin Fitzcarrald en el Departamento de Ancash del 2018.

Por el tipo de investigación, la muestra viene a ser **Censal**, para Ramírez (1997); está conformado “la muestra por toda la población, este método se aplica cuando es necesario saber la opinión de los clientes o se cuenta con la información de fácil acceso, pero el costo puede ser muy altos cuando se aplica este tipo de proceso”. Se puede establecer la muestra que es aquella donde las investigaciones son consideradas como muestras.

EDAD	GENERO		TOTAL
	Varones	Mujeres	
5 años de edad.	04 niños	06 niñas	10 estudiantes

4.5. Definición y Operacionalización de variables e indicadores

4.5.1. Definición de las variables

a. Variable independiente: Los Juegos Tradicionales como Estrategia Didáctica


Es una herramienta que permite desarrollar la creatividad fomentando la imaginación, incrementar la agilidad mental, mayor conocimiento del grupo, integración y/o comunicación social, incremento de la flexibilidad, uso y desarrollo de las destrezas básicas, es auto disciplinado, es relajante para el estudiante.



b. Variable dependiente: La Orientación Espacial

Son habilidades para el desarrollo de aprendizaje en los niños, para aprender a mejorar sus habilidades para moverse y ubicarse en el espacio, ganar seguridad aumentando su autoconfianza, desarrollar su aprendizaje y fomentar la motivación del estudiante.




4.5.2. Operacionalización de las variables

Variable Independiente: (X): Los Juegos Tradicionales

Variables	Dimensiones	Indicadores
VI: Juegos tradicionales como estrategia didáctica.	 Locomoción.	<ul style="list-style-type: none">- Carreras a través de este medio le permite desarrollar sus habilidades motoras.- Saltos; fortalecer las habilidades de orientación.- Equilibrios; fortalecer sus habilidades de precepción.

<p>“Los Juegos son acciones a través de él se realizan movimientos de todo el cuerpo en un espacio”</p>	<p> Lanzamiento.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - De distancia, permite determinar la medida en relación de uno mismo y el objeto. - De precisión, la coordinación al momento de trasladar los objetos.
	<p> Precisión</p>	<ul style="list-style-type: none"> - El uso de instrumentos que permite el desarrollo de elementos u objetos. - Uso de la imaginación al momento de manipular un instrumento. - el uso de la creatividad en el uso de los instrumentos.

Variable Dependiente: (Y) Orientación Espacial

Variables	Dimensiones	Indicadores
<p>VD:</p> <p>La orientación espacial</p>	<p> Relaciones de situación</p>	<ul style="list-style-type: none"> - El espacio ubicado por unos mismo o el objeto que puede estar adentro – afuera - La posición relativa de uno mismo o de un objeto que puede estar encima – debajo.
<p>“La orientación tiene por finalidad para localizar un elemento u</p>	<p> Relaciones de tamaño</p>	<ul style="list-style-type: none"> - La ubicación de los objetos que se encuentran alto – bajo. - La relación de del objeto sobre la dimensión si es grande – pequeño.
	<p> Relación de dirección</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Coordinar los movimientos de lateralidad de derecha – izquierda.

objeto en un espacio”		- Los movimientos o en relación de un objeto que puede ser arriba – abajo.
-----------------------	--	--

4.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos:

4.6.1. Técnicas

- a. **Observación.** Esta técnica se caracteriza debido a que el investigador va indagar y comprobar personalmente los hechos y circunstancias en la forma como se manifiesta estas dificultades o problemas en el estudiante. Consiste en observar con atención y detenimiento con el propósito de acreditar los hechos sean precisos.
- b. **Lista de cotejo.** Técnica ampliamente utilizada en para recolectar la información; consistió en la aproximación directa mediante los sentidos y la presencia física de las investigadoras a los hechos o fenómenos. Utilizándose el tipo estructurada; para identificar y conocer los hechos con la ayuda de la ficha de observación, que contendrá un conjunto de criterios para poder evidenciar el desarrollo de la autoestima.
- c. **Escala de Estimación:** Dichos instrumentos contienen un conjunto de características que van a ser evaluadas mediante algún tipo de escala para indicar el grado en que cada una de ellas está presente. Este tipo de instrumento, al igual que otras herramientas de evaluación, debe ser construido de acuerdo con las conductas a ser evaluadas y debe usarse cuando hay suficiente oportunidad de realizar la observación que se desea.
- d. **De la validación:** Teniendo en cuenta el planteamiento de Valderrama (2006, p.193) considera que, “se refiere a que la prueba o resultado obtenido en la

aplicación del instrumento, mida lo que realmente se desea medir”. Se utilizó la evidencia relacionada con la validez del contenido, mediante el procedimiento de juicio de expertos. Para tal propósito se eligió 02 profesionales en Educación Inicial del ámbito de la localidad, para que puedan proponer las observaciones necesarias referente al contenido de la variable, dimensión, indicador e ítems.

4.7. Plan de análisis.

De acuerdo a los aportes teóricos en la siguiente investigación se asume que el método experimental hipotético deductivo en el enfoque cuantitativo, trata con detalle los pasos que debe durante el proceso de recolección de datos. En el ámbito educativo su aspiración básica es descubrir las leyes por las que se rigen los fenómenos educativos y elaborar teorías científicas que guíen la acción educativa (Hernández, Fernández y Baptista, 2010, p. 276).

Los datos obtenidos son por la muestra, y se determina muestra de estudio como elaboración de instrumentos de recolección, el recojo de información, organización de textos mediante el grafico, análisis de resultado, elaboración de cuadros, etc.

- ✓ **Conteo y elaboración de la base de datos:** luego del conteo de las respuestas dadas de los niños, se elaborará una base de datos en una hoja Excel para luego ser exportada al SPSS para realizar las tablas descriptivas y medidas de tendencia central según sea el caso

- ✓ **Tabulación:** Se realizará la recodificación de las variables para luego elaborar las tablas, para organizar la distribución de frecuencias absolutas y porcentajes y medidas de tendencia central.
- ✓ **Traficación:** Se procederá a construir gráficos o figuras para representar los datos ordenados a través de la tabulación para visualizar la variación en porcentajes de Variable en estudio. Finalmente se procederá a interpretar los resultados para dar respuesta a los objetivos planteados.

<p>¿Cómo se verificará el efecto de los juegos tradicionales como estrategia que permitan mejorar la dimensión de la relación de tamaño en los niños y niñas de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 386 de Humanhuaucó distrito de San Luis – 2018?</p> <p>¿De qué manera se evaluará los efectos de los juegos tradicionales como estrategia que permita desarrollar la dimensión de la relación de dirección en los niños y niñas de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 386 de Humanhuaucó, distrito de San Luis – 2018?</p>	<p>niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 386 de Humanhuaucó, de San Luis 2018.</p> <p>✓ Evaluar los efectos de los juegos tradicionales como estrategia que permita desarrollarse en la dimensión en relación a la dirección de los niños y niñas de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 386 de Humanhuaucó, de San Luis 2018.</p>		<p>Orientación espacial</p>	<p>✚ Relación de situación.</p> <p>✚ Relación de Tamaño.</p> <p>✚ Relación de dirección</p>	<ul style="list-style-type: none"> - El espacio ubicado por unos mismo o el objeto que puede estar adentro – afuera - La posición relativa de uno mismo o de un objeto que puede estar encima – debajo. - La ubicación de los objetos que se encuentran alto – bajo. - La relación de del objeto sobre la dimensión si es grande – pequeño. - Coordinar los movimientos de lateralidad de derecha – izquierda. - Los movimientos o en relación de un objeto que puede ser arriba – abajo. 	
---	---	--	------------------------------------	---	---	--

4.9. Principios éticos:

Las consideraciones éticas se consideran tomando como referencia a los aportes de Buendía y Berrocal (2013) consideran que, “el principio ético que debe primar en toda investigación educativa es el respeto a la autonomía de los participantes, (...), no inducir la conducta por presiones externas d financiamiento para confirmar hipótesis beneficiosas para su propósito”. (p. 45)

Para nuestra investigación debemos cumplir con nuestros principios éticos, que se tomarán en cuenta lo recomendado por el Código de Ética para la investigación, aprobado por acuerdo de consejo Universitario con Resolución N° 0108 – 2016 - ULADECH Católica, en principios que rigen la actividad investigativa. son los siguientes:

- ✓ **Actuar en beneficio de la sociedad y no actuar con maleficia:** Toda investigación tiene como objetivo de generar mayores beneficios a la sociedad y a los demás compañeros con la información recabada y estos datos no se debe de utilizar maliciosamente perjudicando a los participantes.
- ✓ **Protección a las personas:** Debemos proteger el anonimato de nuestros participantes y no utilizar estos datos de forma que pueda dañarlos o perjudicarlos.
- ✓ **Justicia:** En el procedimiento de la investigación, se debe completar una forma objetivo, sin inclinación de ninguna naturaleza, de esta manera los datos recopilados deben ser objetivos. Los datos presentados deben ser veraces y confiables.

- ✓ **Consentimiento informado y expreso:** Las personas que participarán en la investigación deben tener información completa sobre el compromiso de su exposición, así como la razón por la cual se completó la investigación. Para nuestra investigación debemos de informar sobre el objetivo de la investigación.

V. RESULTADOS

5.1.Resultado de los objetivos de la investigación

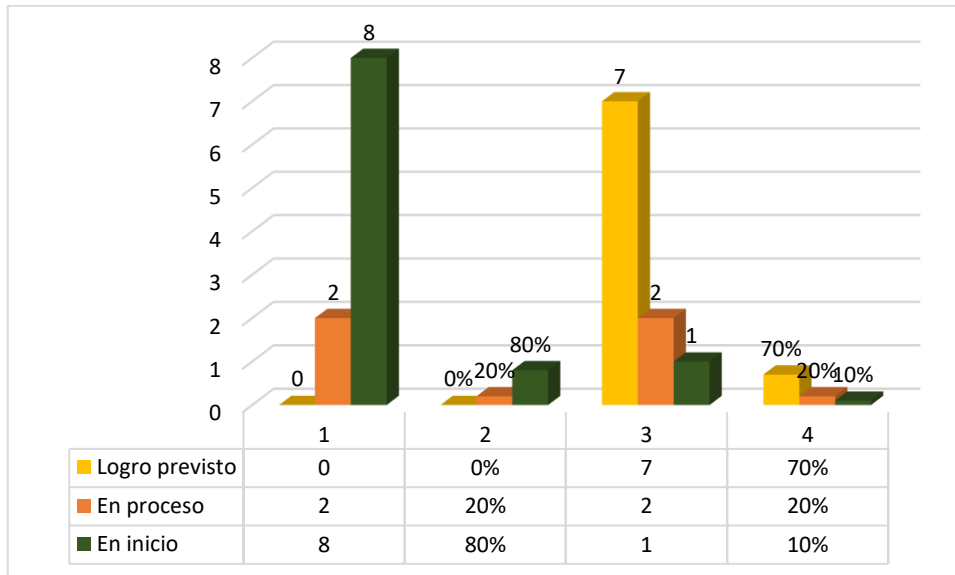
5.1.1. Resultados obtenidos de los objetivos específicos:

Tabla 1: El nivel alcanzado en la dimensión de la relación de situación por los niños y niñas de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 386 de Humanhuauco, de San Luis 2018, durante las sesiones de aprendizaje

NIVEL	PRE PRUEBA		POST PRUEBA	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Logro previsto	0	0%	7	70%
En proceso	2	20%	2	20%
En inicio	8	80%	1	10%
Total	10	100%	10	100%

Fuente: Elaboración propia.

Gráfico 1: El nivel alcanzado en la dimensión de la relación de situación por los niños y niñas de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 386 de Humanhuauco, de San Luis 2018, durante las sesiones de aprendizaje



Fuente: Resultado de la Tabla N° 01

Análisis e Interpretación:

Dentro de la tabla N° 1 y el diagrama N° 1, esto se compara con la medición en relación con la circunstancia, la dirección espacial en la prueba previa y posterior, por lo que podemos ubicar los resultados adjuntos:

- Pre Prueba: Podemos observar que 80% (08), están en un nivel Inicio y el 20% (02) de ubica el nivel En proceso; podemos ver que los niños y niñas presentan limitaciones y deficiencias en esta dimensión.
- Post Prueba: Podemos observar que el 70% (07) se encuentran en un nivel Logros Previstos donde los alumnos están en una etapa que han logrado su orientación espacial superando las expectativas, el 20% (02) en un nivel Proceso donde los alumnos ya tienen conocimientos previos y el 10% (01)

en un nivel En Inicio de los alumnos están iniciando su proceso de aprendizaje que son mínimas para superar esta deficiencia. Superando las exceptivas orientándose en su espacio en relación a la situación.

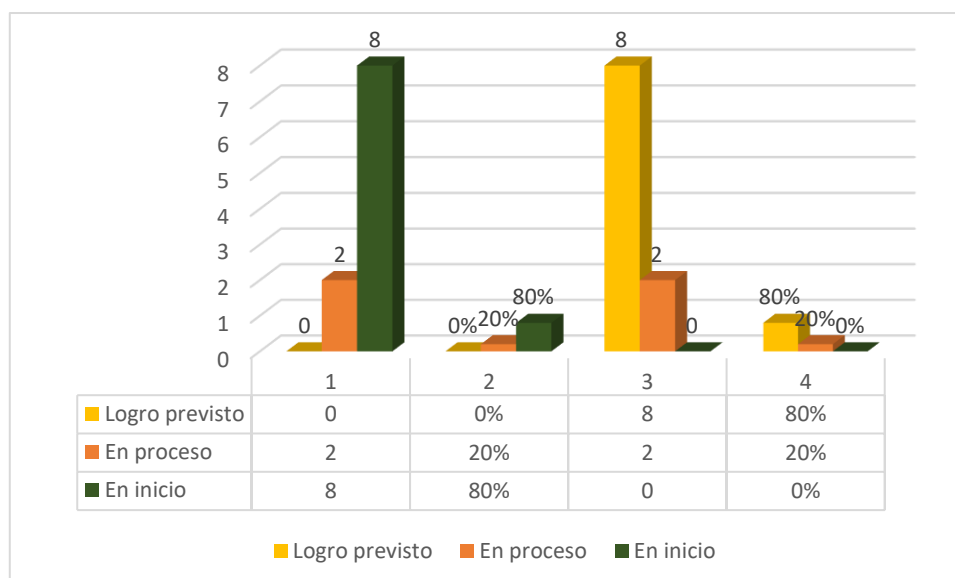
En el pre prueba se puede observar una limitación y deficiencia en relación a esta dimensión, por lo cual se utilizará la técnica de los juegos tradicionales aplicada como estrategia didáctica se busca mejorará esta limitación. En la post prueba podemos observar que lo niños y niñas de 5 años de edad presentan una mejora y desarrollo en la dimensión en la relación de la situación de cómo se va realizar y como se va aplicar los juegos tradicionales en los niños al momento de orientarse en el espacio como va mejorando sus capacidades y desarrollando en sus habilidades motoras.

Tabla 2: Nivel alcanzado en la dimensión relacionado al tamaño por los niños y niñas de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 386 de Humanhuaucó, de San Luis 2018, durante las sesiones de aprendizaje.

NIVEL	PRE PRUEBA		POST PRUEBA	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Logro previsto	0	0%	8	80%
En proceso	2	20%	2	20%
En inicio	8	80%	0	0%
Total	10	100%	10	100%

Fuente: Elaboración propia.

Gráfico 2: Nivel alcanzado en la dimensión relacionado al tamaño por los niños y niñas de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 386 de Humanhuaucó, de San Luis 2018, durante las sesiones de aprendizaje.



Fuente: Resultado de la Tabla N° 02

Análisis e Interpretación:

En la tabla N° 2 y en el diagrama N° 2, en comparación con la medición identificada con el tamaño en la prueba previa y posterior, se encuentran los resultados adjuntos:

- Pre Prueba: Podemos observar que 80% (08), están en un nivel Inicio y el 20% (02) de ubica el nivel En proceso; podemos ver que los niños y niñas presentan limitaciones y deficiencias en esta dimensión.
- Post Prueba: Podemos observar que se ha logrado un 80% (08) están en un nivel Logro Previsto donde los estudiantes conozcan la noción de tamaño; y el 20% (02) están en un nivel En proceso tiene un conocimiento básico sobre esta relación, en las actividades realizadas como en su vida cotidiana.

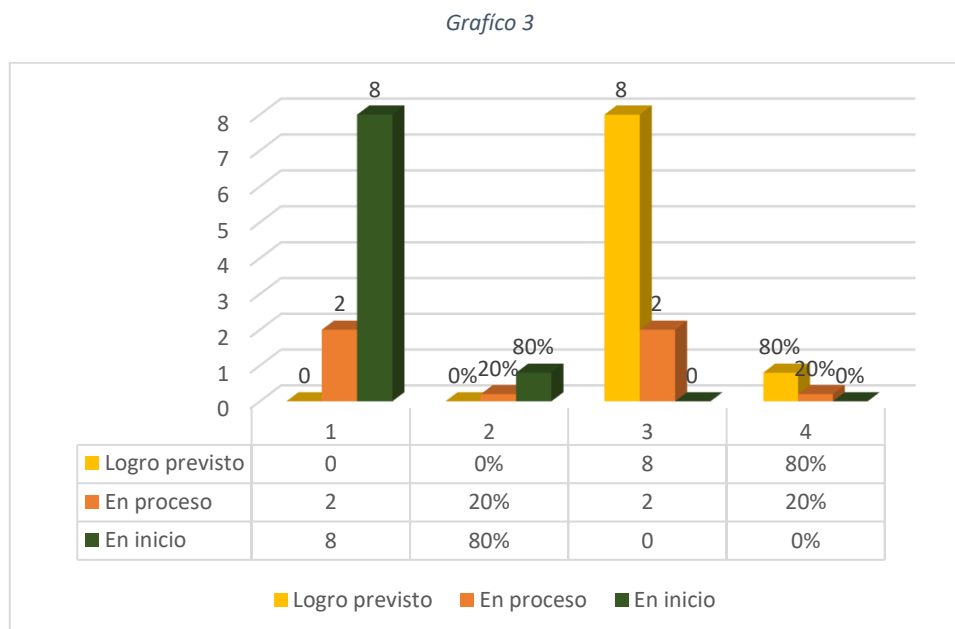
En el pre prueba se puede observar una limitación y deficiencia en relación a esta dimensión, por lo cual por medio de juegos tradicionales aplicada como estrategia didáctica se busca mejorara esta limitación. En el post prueba podemos observar que lo niños y niñas de 5 años de edad presentan una mejora y desarrollo en la dimensión en relación al tamaño al momento de realizar actividades donde identificara el tamaño de los objetos o artículos mediante los juegos, utilizando diversos materiales.

Tabla 3: Nivel alcanzado en la dimensión relación dirección, por los niños y niñas de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 386 de Humanhuaucó, de San Luis-2018

NIVEL	PRE PRUEBA		POST PRUEBA	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Logro previsto	0	0%	8	80%
En proceso	2	20%	2	20%
En inicio	8	80%	0	0%
Total	10	100%	10	100%

Fuente: elaboración propia.

Gráfico 3: Nivel alcanzado en la dimensión relación dirección, por los niños y niñas de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 386 de Humanhuaucó, de San Luis-2018



Fuente: Resultado de la Tabla N° 03

Análisis e Interpretación:

En la tabla N° 3 y en el diagrama N° 3, en comparación con la medición identificada con el tamaño en la prueba previa y posterior, se encuentran los resultados adjuntos:

- Pre Prueba: Podemos observar que 80% (08), están en un nivel Inicio y el 20% (02) de ubica el nivel En proceso; podemos ver que los niños y niñas presentan limitaciones y deficiencias en esta dimensión.
- Post Prueba: Podemos observar que se ha logrado un 80% (08) en un nivel Logros Previsto donde los estudiantes conozcan la noción de relación a la dirección y el 20% (02) en nivel En Proceso tiene un conocimiento básico sobre esta relación, en las actividades realizadas como en su vida cotidiana.

En el pre prueba se puede observar una limitación y deficiencia en relación a esta dimensión por lo cual se aplicará la estrategia de los juegos tradicionales para mejorar y desarrollar esta limitación. En el post prueba podemos observar que lo niños y niñas de 5 años de edad presentan un progreso en la mejora y desarrollo en la dimensión de la dirección, este momento se observa en el desplazamiento del niño en el espacio para realizar sus actividades donde puede identificar los laterales.

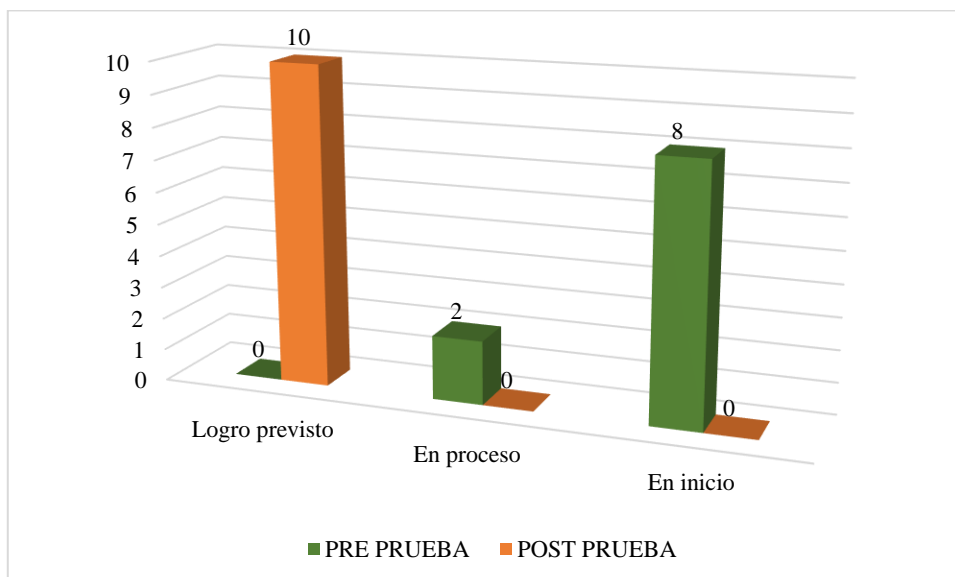
5.1.2. Resultados de los Objetivos Generales:

Tabla 4: Nivel alcanzado en la orientación espacial por los niños y niñas de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 386 de Humanhuauco, de San Luis 2018.

NIVEL	PRE PRUEBA		POST PRUEBA	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Logro previsto	0	0%	10	100%
En proceso	2	20%	0	0%
En inicio	8	80%	0	0%
TOTAL	10	100%	10	100%

Fuente: Elaboración propia.

Gráfico 4: Nivel alcanzado en la orientación espacial por los niños y niñas de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 386 de Humanhuauco, de San Luis 2018.



Fuente: Resultado de la Tabla N° 04

Análisis e Interpretación:

Como debería ser obvio en la Tabla N ° 04 como en su gráfico N° 04, se identifica con la orientación espacial, para la cual se encontraron los resultados adjuntos:

- Pre Prueba: De los 10 niños y niñas representa el 100% de los estudiantes. Podemos ver que el 80% (08) se ubican en un nivel En Inicio de los alumnos de 5 años están situadas en la etapa inicial donde los estudiantes estas empezando de realizar su aprendizaje y solo el 20% (02) están en un nivel de proceso que tienen conocimientos previos.
- Posts Prueba: Podemos observar que de los 10 alumnos tuvimos un progreso considerable ya que el 100% (10) de los niños han mejorado sus conocimientos sobre su orientación espacial

En el pre prueba se observa una limitación y deficiencia en relación a esta dimensión al momento de realizar la relación de la situación, tamaño y dirección en la orientación espacial. Por lo cual la estrategia didáctica que se va aplicar para mejorar esta deficiencia serán los juegos tradicionales. Podemos observar que en el post prueba que lo niños y niñas de 5 años de edad presentan un progreso, superando sus limitaciones en la dimensión de su desarrollo al sus habilidades y su capacidad en relación a la situación, el tamaño y la dirección para lo cual se va aplicar la estrategia utilizando los juegos tradicionales al momento de realizar actividades físicas donde los niños se van desplazar, van identificar el tamaño de los objetos y reconocer las situaciones; esto le permite

al niño mejorar sus aptitudes en su orientación y determinar direcciones en su vida diaria.

5.1.3. Resultados de la Prueba T de Student – Comprobación de hipótesis.

Hipótesis General:

Hi: Si se aplica adecuadamente los juegos tradicionales como estrategia didáctica mejora la orientación espacial en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 386 de Humanhuaucó, distrito de San Luis – 2018.

Las consideraciones usadas para esta prueba de hipótesis con un margen de error de un 5% son las siguientes:

- Si el nivel de significancia $P > 0.05$ entonces se acepta la hipótesis nula.
- Si el nivel de significancia $P \leq 0.05$ entonces se rechaza la hipótesis nula.

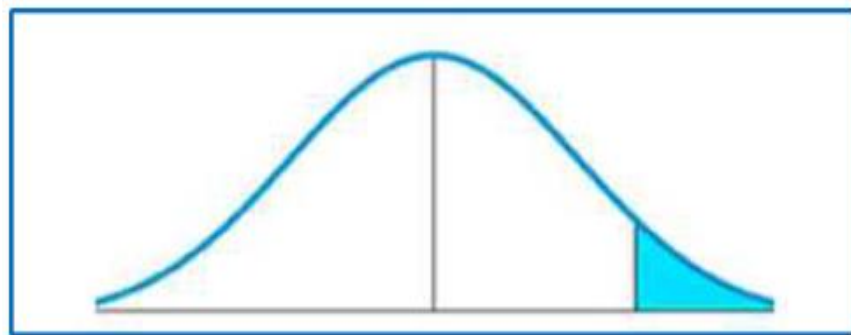
Para la verificación de la hipótesis se aplicó la prueba de T de Student a través del software Excel, con un nivel de confianza de 95%, teniendo como resultado la siguiente:

Tabla 5: *Resultado de la Prueba T Student de la aplicación de los juegos tradicionales como estrategia didáctica mejora la orientación espacial en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 386 de Humanhuaucó, distrito de San Luis – 2018.*

Prueba T Student para una muestra					
Formulación de Hipótesis	Valor Observado	Valor tabular	Nivel Sig.	Nivel Sig. Experimental	Decisión $p < 0,05$
$H_0: \mu_{Pos} = \mu_{Pre}$	$t_c = 10.5239$	$T = 1.7396$	$\alpha = 0,05$	$p = 0,000$	Se rechaza H_0
$H_a: \mu_{Pos} > \mu_{Pre}$					

Fuente: Elaboración propia.

Gráfico 5: Resultado de la Prueba T Student de la aplicación de los juegos tradicionales como estrategia didáctica mejora la orientación espacial en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 386 de Humanhuauco, distrito de San Luis – 2018.



$t = 1.7396$

$t_c = 10.5239$

ZA

/

ZR

$p = 0,000$

Análisis e interpretación:

Al aplicarse la prueba de T Student se visualiza que el valor observado (t) es de 10.5239 y el valor tabular (t) es 1.739, lo que indica que se encuentra el primero se encuentra en la zona de rechazo de la hipótesis nula, por lo

tanto, se acepta la hipótesis de investigación, entonces se concluye las canciones infantiles como estrategia didáctica entonces mejorar la producción de textos orales en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 386 de Humanhuaucó, distrito de San Luis – 2018.

5.2. Análisis de los resultados:

5.2.1. En el objetivo general

El objetivo general de la investigación es *Determinar de qué manera los juegos tradicionales como estrategia didáctica para desarrollar la orientación espacial en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 386 de Humanhuauco, distrito de San Luis – 2018.* Los resultados obtenidos en la Pre prueba: De los 100% (10) estudiantes se puede observar que el 70% (07) de los niños están en un nivel en inicio; y el 20% (02) de los niños están en un nivel en proceso. Post prueba: Podemos observar que de los 100% (10) alumnos, el 100% (10) se encuentran en un nivel logros previstos donde los alumnos están en una etapa que han logrado la orientación espacial superando las expectativas, el 0% (00) en un nivel proceso donde los alumnos ya tienen conocimientos previos. Estos resultados se asemejan a los de Rojas (2016) en su tesis *“La orientación espacial en estudiantes de 3 años de la Institución Educativa Inicial N° 524 “Nuestra Señora de la Esperanza” Villa María del Triunfo, 2015”*; tiene como objetivo medir el grado de orientación espacial en estudiantes de 3 años de la Institución Educativa Inicial N° 524 “Nuestra Señora de la Esperanza” de Villa María del Triunfo, 2015. La metodología que se empleó para la realización de este trabajo fue el enfoque cuantitativo, siendo este un estudio de tipo básico con un nivel descriptivo simple, ya que está orientado al conocimiento de la realidad. El diseño fue no experimental o descriptivo simple y contó con una muestra de 23 estudiantes del aula de 3 años de la Institución Educativa Inicial N° 524 “Nuestra Señora de la Esperanza” del distrito de Villa María del Triunfo. La técnica empleada fue la observación

y su instrumento fue la lista de cotejo, la cual fue aplicada a los estudiantes del aula de 3 años. Los resultados del estudio demostraron los niveles que presentan los estudiantes del aula de 3 años de la Institución Educativa Inicial N° 524 “Nuestra Señora de la Esperanza” del distrito de Villa María del Triunfo; en cuanto a niveles de orientación espacial el 43.5% (10) estudiantes se encuentra en el nivel de “proceso”, el 21.7% (5) estudiantes se encuentra en el nivel de inicio y solo un 34.8% (8) estudiantes se encuentra en el nivel de “inicio”. En cuanto a las dimensiones estudiadas, 69.6% (16) estudiantes se encuentra en el nivel de “inicio” y el 30.4% (7) estudiantes se encuentran en el nivel de “proceso” en la dimensión de localización y en la dimensión de posición coincide la cifra con el 69.6% (16) estudiantes en el nivel de “inicio” y el 30.4% (7) estudiantes en el nivel de “proceso”.

En las dos investigaciones se prevé que las canciones tuvieron un impacto sobre la otra variable. Estos resultados son corroborados teóricamente por (Poloche y Zapateiro 2016), el niño comienza su desarrollo a lo largo de la infancia y da origen a dos tipos de capacidades: orientación espacial y perspectiva espacial. Dado que el trabajo se centra en la orientación espacial, en ese punto solo aludiremos a este tipo de competencia. (p.12). La orientación espacial es el desafío que involucra construir varias posiciones en el espacio y trabajar con ellos; incorpora la posición misma y sus movimientos en el desarrollo, asimismo, los lugares de otras personas u objetos de cómo debe de coordinarse en una determinada área o zona.

Pero para (Sarama y Clements 2009), que distingue cuatro niveles de competencia que componen el avance de la orientación espacial: ubicación

espacial, lo que, es más, la dirección instintiva; la organización espacial; los modelos y mapas; y las coordenadas, además, la estructura espacial. (p.45) Pre Prueba: Podemos observar que 80% (08), están en un nivel Inicio y el 20% (02) de ubica el nivel En proceso; podemos ver que los niños y niñas presentan limitaciones y deficiencias en esta dimensión.

5.2.2. Resultado de los objetivos específicos:

En relación al primer objetivo específico sobre la dimensión de la relación de la situación en la orientación espacial, los resultados obtenidos de la Pre Prueba: De los 100% (10) estudiantes se puede observar que el 80% (08), están en un nivel Inicio y el 20% (02) de ubica el nivel En proceso; podemos ver que los niños y niñas presentan limitaciones e deficiencias en esta dimensión; y Post Prueba: Podemos observar que de los 100% (10) alumnos, el 70% (07) se encuentran en un nivel Logros Previstos donde los alumnos están en una etapa que han logrado su orientación espacial superando las expectativas, el 20% (02) en un nivel Proceso donde los alumnos ya tienen conocimientos previos y el 10% (01) en un nivel En Inicio de los alumnos están iniciando su proceso de aprendizaje que son mínimas para superar esta deficiencia., superando las exceptivas orientándose en su espacio en relación a la situación. Con referencia al segundo objetivo específico sobre la dimensión de la relación de tamaño en la orientación espacial. Los resultados obtenidos en la Pre prueba: De los 100% (10) estudiantes se puede observar que el 80% (08), están en un nivel Inicio y el 20% (02) de ubica el nivel En proceso; podemos ver que los niños y niñas presentan limitaciones y deficiencias en esta dimensión. Post prueba: Podemos observar que de los 100% (10) alumnos, el

80% (08) están en un nivel Logro Previsto donde los estudiantes conozcan la noción de tamaño; y el 20% (02) están en un nivel En proceso tiene un conocimiento básico sobre esta relación, en las actividades realizadas como en su vida cotidiana. En relación al tercer objetivo específico sobre la dimensión de la relación de dirección en la orientación espacial. Los resultados obtenidos en la Pre prueba: De los 100% (10) estudiantes se puede observar que el 80% (08), están en un nivel Inicio y el 20% (02) de ubica el nivel En proceso; podemos ver que los niños y niñas presentan limitaciones y deficiencias en esta dimensión. Podemos observar que de los 100% (10) alumnos, el Post prueba: Podemos observar que se ha logrado un 80% (08) en un nivel Logros Previsto donde los estudiantes conozcan la noción de relación a la dirección y el 20% (02) en nivel En Proceso tiene un conocimiento básico sobre esta relación, en las actividades realizadas como en su vida cotidiana. En todos los resulta demuestra que hubo una gran mejora en la producción de textos orales. Podemos observar que lo niños y niñas de 5 años de edad presentan un progreso al momento de realizar actividades de orientación espacial previo al momento de al momento de desplazarse al realizar los juegos. Estos resultados son similares al de (Taípe 2018) en su tesis *“Nivel De Nociones Espaciales En Estudiantes De 5 Años De La Institución Educativa Inicial N° 414 ‘Pedro Ruiz Gallo’ - Llochegua – Huanta – Ayacucho”*. Tiene como objetivo determinar el nivel de desarrollo de las Nociones Espaciales de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 414 ‘Pedro Ruiz Gallo’ - Llochegua - Huanta, Ayacucho.; el método es descriptivo, la población y muestra fueron 16 estudiantes de 5 años de edad de ambos géneros de educación inicial; la técnica

fue la psicometría y haciendo uso del Cuestionario de Desarrollo de las Nociones Espaciales, instrumento diseñado por la investigadora y validado por opinión de juicio de expertos. Los resultados muestran que, el nivel de desarrollo de la noción espacial es muy alto en el 43,75%, alto en el 50,00% y medio en el 6,25%. No hay ningún caso de nivel de desarrollo de la noción espacial bajo y muy bajo; se concluye que el nivel de desarrollo de la noción espacial es alto y muy alto en el 93,25%; nivel medio en el 6,25% y no hay casos en el nivel bajo y muy bajo. Asimismo tenemos a Bermúdez y Vergara (2008), en la investigación Desarrollo de la Inteligencia Espacial en los niños de 5 años y propuesta alternativa; los resultados evidenciaron que, el 39% de los niños tienen un CI superior al término medio, quiere decir que tienen una capacidad intelectual superior a la normal para el grupo de su edad, el 30% de los niños tienen un CI, en término medio, quiere decir que tienen una capacidad intelectual normal para el grupo de su edad, y 13% de los niños tienen un CI, inferior al término medio, significa que tienen una capacidad intelectual inferior a la normal para el grupo de su edad. Y finalmente Quispe, C. (2009), en la investigación Nivel de Desarrollo Espacial de los niños de la I.E.I. N° 368 - Esmeralda - CastrovirreynaHuancavelica. Concluyo que el nivel de desarrollo espacial en la sub área de número/ cantidad, alcanza un nivel alto, el nivel de desarrollo espacial de acuerdo a la edad se halla que los niños de 4 y 5 años alcanzan el nivel alto mientras que los niños de tres años alcanzan solamente el nivel medio y bajo de desarrollo espacial. Así mismo no existen diferencias entre los puntajes alcanzados de acuerdo al sexo de los niños. Los resultados en esta investigación tienen coincidencia con el último trabajo de los

antecedentes, pues se ha halla que el nivel es alto y muy alto en la mayoría de los evaluados. En la discusión de los resultados en relación a la teoría que explica la variable o variables, se puede afirmar que es importante remarcar que las teorías explican que una parte esencial del desarrollo de la psicomotricidad es el desarrollo de la noción espacial, este contribuirá en la formación de la pre lógica y la lógica a medida que desarrolla el estudiante. Y otro aspecto que se verá favorecido es el inicio de la pre escritura, la escritura y la lectura. Por ejemplo, un aspecto que quisiera comentar es que un niño que escriba una u en lugar de una n no tiene dificultad en el desarrollo de la noción espacial o escriba dede en lugar de bebe es también una muestra que requiere trabajar estimulando y aprestando al estudiante de educación inicial a fin que el nivel de desarrollo no vea afectado por estos retrasos en el desarrollo.

IV. CONCLUSIONES

Luego de la aplicación de las canciones infantiles, llegamos a concluir:

Con respecto al objetivo general después de la aplicación de las sesiones de aprendizaje podemos observar de los 10 estudiantes de ambos sexos podemos observar que ha habido un progreso del 100% (10) están en un nivel en Logro Previsto donde los alumnos llegaron a superar estas limitaciones obteniendo un Logro previas en el aprendizaje de los niños y niñas por medio de la aplicación de esta estrategia de los Juegos Tradicionales.

Con respecto al Primer objetivo específico, de los 10 estudiantes que representa el 100% de los alumnos; en los resultados se obtuvo el 70% (07) en un Nivel Logro Previsto de los niños y niñas, superando sus limitaciones por medio de la aplicación de esta estrategia de los Juegos Tradicionales; el 20% (02) se encuentra en nivel En Proceso que tiene conocimientos leves; y el 10% (10) en un nivel En Inicio.

Con respecto al Segundo objetivo específico sobre esta dimensión, de los 10 estudiantes que representa el 100% de los alumnos; de los resultados se obtuvo el 70% (07) en un nivel de logros previstos que se logró por medio es la estrategia aplicando los Juegos Tradicionales; el 20% (02) se encuentra en un Nivel En Proceso que tienen ciertos conocimientos y el 10% (01) en un nivel En Inicio; superando sus habilidades de aprendizaje, y conocimientos motores. Desarrollando estas habilidades que le permita superar las deficiencias de los niños y niñas.

Con respecto al tercer objetivo específico, de los 10 estudiantes que representa el 100% de los alumnos; estos resultados se obtuvieron el 80% (08) de logros previstos superando sus habilidades de aprendizaje, superando sus limitaciones por

medio de estas estrategias de los Juegos Tradicionales; y el 20% (02) se encuentra en un Nivel En Inicio que tienen cierto conocimiento y habilidades.

RECOMENDACIONES:

Aplicar nuevas estrategias para poder mejorar en la educación de los alumnos de las instituciones de educación de nivel inicial.

Debemos de ampliar estas sesiones de aprendizaje para ayudar a los alumnos y contar con los materiales necesarios, ya que en la institución no cuenta con muchos materiales para poder ejecutar las actividades.

Apoyar a la institución realizando un trabajo coordinado con los docentes, los padres de familia y los estudiantes para poder mejorar y desarrollar su orientación espacial; fomentando los juegos para que el niño no se estrese y fomentar la participación del estudiante en estas actividades.

Que en la biblioteca se actualice con libros sobre orientación espacial ya que no se encuentra libros sobre este tema.

REFERENCIA BIBLIOGRAFICA

- Albornoz, B. (2005). *Detención, Prevención y Tratamiento de Dificultades de Aprendizaje – para descubrir. Tratar y prevenir los problemas en la escuela*. 1º edición. Vigo – España. Gesbiblo S.L. editorial.
- Acuña, O., & Gutierrez, M. (2018). *Juegos tradicionales en las nociones espaciales en los niños de 4 años de la institucion educativa inicial N° 744 Garbanzo Pucro - Huancavelica*. Huancavelica: Universidad nacional de Huancavelica. Obtenido de file:///C:/Users/USUARIO/Downloads/TESIS-EDUC-INICIAL-2018_ACU%C3%91A%20y%20GUTIERREZ.pdf
- Agramonte, Y. (2018). *El Juego Didactico como estrategia, para mejorar la motricidad druesa en niños y niñas de 3 años de la institucion educativa particular "San Francisco de Asis" del Distrito de Chulucanas en el año 2005*. Piura: Universidad Los Angeles de Chimbote.
- Alfaro , I. (2016). *Los juegos tradicionales como estrategia pedagogica para fortalecer la dimension corporal en los niños de grado tansicion*. Melgar - Tolima: Universidad de tolima. Obtenido de <http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/2337/1/TRABAJO%20DE%20GRADO%20VERSION%20APROBADA.pdf>
- Alsina, C., Burgués, C., & Fortuny, C. (1997). *Invitación a la didáctica de la geometría*. Madrid: Sintesis.
- Analuisa, J. (2017). *Juegos moviles como estrategia de enseñanza de la orientacion espacial*. Leiria: Instituto Politecnico de Leiria. Obtenido de

https://iconline.ipleiria.pt/bitstream/10400.8/2981/1/Tese_Final_J%C3%A9ssica%20Maiguashca.pdf

- Bautista, J. (2002). *El juego como método didáctico. Propuestas didácticas y organizativas*. Granada: Adhara.
- Caba, B. (2014). De jugar con el arte al arte de jugar. *Storage*, 10.
- Campos, Chacc, & Gálvez. (2006). *El Juego como estrategia pedagógica: Una situación de Interacción educativa*.
- Cari, M. (2015). *Los Juegos tradicionales como estrategia didáctica para el fortalecimiento de la orientación espacial*. La Paz -Bolivia: Universidad Mayor de San Andrés. Obtenido de <https://repositorio.umsa.bo/bitstream/handle/123456789/6726/T-3561.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Condori, H., & Yong, D. (2010). *Actividades lúdicas que utilizan los docentes de educación inicial para desarrollar la psicomotricidad de los niños de 4 años de las Instituciones Educativas de Nvo. Chimbote. (Tesis)*. Chimbote: Universidad Nacional del Santa.
- Fernandez Rio, J., & Méndez Giménez, A. (enero - junio de 2016). El Aprendizaje Cooperativo: Modelo Pedagógico para Educación Física. *redalyc*(29), 201 - 206. Obtenido de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=345743464040>
- Gallardo, B. (2015). *Juegos Psicomotores y su influencia en el desarrollo de las nociones espaciales temporales en los estudiantes de 5 años de edad de la I.E.I. N°*. Chota - Cajamarca: universidad Nacional de Cajamarca. Obtenido

de

<http://repositorio.unc.edu.pe/bitstream/handle/UNC/1584/TESIS%20final%20empastado.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Gamarra, M. (2016). *Juegos en los sectores con enfoque socio-cognitivo para mejorar el desarrollo psicomotriz en los niños y niñas de 5 años de edad de la Institucion Educativa Inicial N° 274 de Ticllos, Bolognesi, 2016*. Huaraz: Universidad Catolica Los Angeles de chimbote. Obtenido de http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/2845/JUEGO_SECTORES_DE_AULA_GAMARRA_CASTRO_MELVA_NINFA.pdf?sequence=1&isAllowed=y

García, A. (2007). *El juego. La clasificación de los juegos. Otros tipos de juegos comunes en la primera infancia*. España: Edito. Obtenido de <http://www.waece.org/enciclopedia/resultado2.php?id=10110>.

Gonzales , H., & Silva, J. (2011). *Las nociones de espacio y el desarrollo de la motricidad gruesa* . Colombia: Universidad de Bolivar.

Gonzato, M., Fernandez, T., & Godino, J. (2011). *Tareas para el desarrollo de habilidades de visualización y orientación espacial*. Mexico.

Hernando, F. (2010). *Estructuración de las nociones espaciales* . España: IC Editorial.

Huaman, L. (2018). *Juegos Tradicionales como estrategia didactica para mejorar el desarrollo psicomotriz en los niños de 5 años de la institucion educativa Inicial N° 231 de San Marcos, Huarai - 2017*. Huaraz: Universiad Catolica

Los Angeles de chimbote. Obtenido de
http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/5442/JUEGO_TRADICIONAL_ESTRATEGIA_HUAMAN_RIVERA_LILA_ISABEL.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Hurlock, E. (1991). *Desarrollo de niño*. Mexico: Mc Graw Hill.

Jiménez, C. (Julio - Septiembre de 2009). Motivacion y Habilidades de Direccion.

Revista electronica CEMCI(4), 01-16. Obtenido de

<https://revista.cemci.org/numero-4/pdf/doc3.pdf>

Lara, J. (2006). *El juego como elemento cultural esencialmente educativo. Los*

juegos. Secretaria General Técnica. Castilla - La Mancha: En Ministerio de

Educación y Ciencia (Ed.). Obtenido de

<https://books.google.es/books?id=JTpNnoVby3AC&pg=PA53&dq=los+juegos+tradicionales+en+la+educaci%C3%B3n&hl=es&sa=X&ei=60i4UsWcLcSg0wXQp4C4Cw#v=onepage&q&f=false>

Lavega Burgues, P. (2000). *Juegos y deportes populares-tradicionales*. Barcelona:

Inde.

Lázaro, L., & Verástegui, L. (2012). *Influencia del juego en el aprendizaje de las*

relaciones espaciales en los educados de 4 años de la I.E. 113 - 20014. Tesis

de pregrado. Trujillo: Universidad Nacional de Trujillo.

Lazaro, M. (2012). *Nocion de espacio y su relacion en el desarrollo motor grueso*.

Lima: Universidad Cesar Vallejo.

- Marichales, J. (2013). *Los Juegos Lúdicos: Herramientas de participación y aprendizaje progresivo*. Obtenido de <http://ubistaaldia.com/site/index.php/talento-uba/investigacion/item/359-juegos-ludicos-herramientas-de-participacion-y-aprendizaje-progresivo>.
- Marquéz, G. (2008). *juego de reglas y de construcción. La clasificación de los juegos Otros tipos de juegos comunes en la primera infancia*. Madrid: España.
- Médez, A. (junio de 1999). Juegos tradicionales: tras la pista de los juegos infantiles en la España de principios de siglo. *Revista digital Lecturas de Educacion Fisica y Deportes*(14), 14. Obtenido de <https://www.efdeportes.com/efd14/amendez.htm>
- Meneses, F. (2014). *El Juego en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de educación inicial de la institución Educativa Particular 4 de enero del distrito de Piura*. Piura.
- MINEDU. (2013). *Fascículo General 2. Rutas del Aprendizaje de Matemática*. Editorial Grafica Navarrete S.A. Lima: Ministerio de Educacion.
- Montes, S. (2013). *Relación de la Motricidad gruesas y nociones espaciales*. Perú: Universidad Cesar Vallejo .
- Morales del Moral, A., & Guzmán Ordóñez, M. (2000). *Diccionario temático de los deportes*. Madrid: Malaga: Arguval. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=381551>

- Moreno Palos, C. (1992). *Juegos y deportes tradicionales de España*. Madrid, España: Alianza editorial. Obtenido de <https://www.iberlibro.com/buscar-libro/autor/MORENO-PALOS,-CRISTOBAL>
- Muñoz, E., & Pinzon, L. (2017). *Los Juegos tradicionales como estrategia para el desarrollo de los proyectos de aula, en estudiantes de segundo grado de básica primaria de la Institucion Educativa Capitan Miguel Lara del Municipio de Puert Lopez Meta*. Villavicencio: Corporacion Universitaria Minuto de Dios - UNIMINUTO. Obtenido de https://repository.uniminuto.edu/bitstream/handle/10656/7047/T.PED_Mu%C3%B1ozElviaMilena_2017.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Ortiz, L. (2018). *Juegos motrices como estrategia didactica para el desarrollo de las nociones espaciales en los niños y niñas de tres años de la institucion educativa inicial N° 781 de la Florida*. 2018: Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote. Obtenido de http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/9498/U_LUBI TH_REYNA_ORTIZ_REYES.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Paredes Ortiz, J. (2003). *Desde la corporeidad a la cultura*. Buenos Aires. Obtenido de <http://www.efdeportes.com/efd62/corpo.htm>
- Pérez Gónzales, M. (01 de febrero de 2011). El patio de recreo y los juegos tradicionales en la educación infantil. *Pedagogia magna*(11), 347-353. Obtenido de <file:///C:/Users/USUARIO/Downloads/Dialnet-ElPatioDeRecreoYLosJuegosTradicionalesEnLaEducacio-3629245.pdf>

- Pesantez, N. (2013). *La noción de espacio y su relación en el desarrollo motor grueso*. Ecuador: Universidad de Ecuador .
- Piaget, & Inhelder. (1979). *Teoría Piagetiana desarrollo del conocimiento espacial*. Barcelona: Serbal.
- Piaget, G. (1973). *La formación del símbolo en el niño*. Mexico: Reimpresión.
- Ramirez, J., & Ariza, R. (2018). *Los juegos tradicionales como estrategia didáctica, para el desarrollo motor de los patrones básicos (lanzar y atrapar) en los niños del colegio de 101 del colegio IED Robert F. Kennedy, sede B*. Bogotá: Universidad Libre. Obtenido de <https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/15790/TESIS.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Rojas Gutierrez , I. (2016). *La orientación espacial en estudiantes de 3 años de la Institución Educativa Inicial N.º 524 "Nuestra Señora de la Esperanza" Villa María del Triunfo, 2015*. Lima: repositorio de la Universidad Cesar Vallejo. Obtenido de https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/3628/Rojas_GI_V.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Sarmiento, L. M. (27 de enero de 2008). La enseñanza de los juegos tradicionales ¿una posibilidad entre la realidad y la fantasía? *Revista de educación física y deportes*, 27(1), 115-122. Obtenido de <file:///C:/Users/USUARIO/Downloads/Dialnet-LaEnsenanzaDeLosJuegosTradicionales-2800109.pdf>

- Solo, S., Lira, F., & Montoya, M. (2015). *Las rondas como estrategia metodologica en el proceso de enseñanza - aprendizaje*. Santiago de Chile: Universidad Andres Bello. Obtenido de http://repositorio.unab.cl/xmlui/bitstream/handle/ria/6043/a119918_Giraldello_S_Las_rondas_como_estrategia_metodologica_2015_Tesis.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Taípe Ccanto, L. (2018). *NIVEL DE NOCIONES ESPACIALES EN ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 414 'PEDRO RUIZ GALLO' - LLOCHEGUA – HUANTA – AYACUCHO*. Huancavelica: repositorio de la Universidad Nacional de Huancavelica. Obtenido de file:///C:/Users/YANINA/Downloads/TESIS-EDUC-INICIAL-2018_TAIPE%20CCANTO.pdf
- Trepal, C., & Comes, P. (1998). *El tiempo y el espacio en la didáctica de las Ciencias Sociales*. Barcelona: Grao.
- Trigo Aza, E. (1995). El juego tradicional en el currículum de Educación Física. *Revista aula de innovacion educativa*, 44. Obtenido de <https://www.grao.com/es/producto/el-juego-tradicional-en-el-curriculum-de-educacion-fisica>
- UNESCO. (1980). *El Niño y el juego: planteamientos teóricos y aplicaciones pedagógicas*. Paris: Impreso en los talleres de la UNESCO. Obtenido de <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000134047>
- Vigara, R. (2014). *Juegos educativos matemáticos*. Obtenido de <http://invenio2.unizar.es/record/14739/files/TAZ-TFG-2014-784.pdf>

Vygotsky, L. (1978). *el desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Obtenido de https://www.todostuslibros.com/libros/el-desarrollo-de-los-procesos-psicologicos-superiores_978-84-08-00694-7

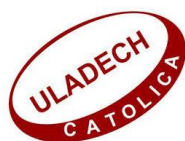
Yagüe, V. (2002). *Juegos de ayer y siempre*.

Yoli, & Valega. (2010). *El juego para estimular la motricidad gruesa en niños de 5 años de edad del Jardín Infantil "Mis Pequeñas Estrellas" del distrito de Barranquilla* .

Zarate, B. (2010). *Nociones de Espacio*. Obtenido de <http://dspace.uazuay.edu.ec/bitstream/datos/549/1/09473.pdf>

ANEXOS

ANEXO 1: Instrumento de recolección de datos de la Prueba de entrada y Prueba de salida (Pre prueba y Post prueba)



PRE PRUEBA



ESCALA DE ESTIMACION DE LAS NOCIONES DE ORIENTACION ESPACIAL

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1.I.E:** N° 386 de Humanhuauco **LUGAR:** San Luis
1.2.APELLIDOS Y NOMBRES:
1.3.EDAD: 5 AÑOS **SECCION:** Única

II. OBJETIVOS:

Conocer el nivel de desarrollo de la orientación espacial los niños y niñas de 5 años de edad de la institución educativa inicial N° 386 de Humanhuauco – San Luis.

III. ORIENTACIONES:

Los responsables del estudio luego de la observación del desarrollo de actividades de los niños y niñas se registra de forma individual, la manifestación de habilidades relacionadas a las nociones de espacio, marcando con un aspa (X) y en la respuesta correspondientes por cada ítem.

IV. CONTENIDO:

N°	DIMENSION / Items	VALORACION		
		Siempre	A veces	Nunca
RELACION DE SITUACION				
01	Camina coordinadamente en el círculo.			
02	Realizan una ronda con sus compañeros en el “Juego el Lobo donde esta”			
03	Salta sobre el taburete de 3 piezas.			
04	El columpio donde se encuentra ubica en este momento.			

05	Las pelotas donde se encuentra ubicados dentro del salón.			
06	Colocar dentro del círculo las pelotas.			
07	Sacar las pelotas que se encuentran ubicados dentro del círculo.			
RELACION DE TAMANO				
08	Colocar el sombrero en el niño más alto del salón.			
09	Colarle el sombrero al niño más bajo del salón			
10	Que tamaño tendrá la mesa.			
11	Medir el tamaño de silla.			
12	A que distancia esta la puerta.			
13	Que juguete está encima del librero.			
14	Que juguete está en el piso			
RELACION DE DIRECCION				
15	Lanza con precisión el balón a sus compañeros en el campo hacia los laterales			
16	Hace rebotar la pelota.			
17	Pasa la pelota por el lado derecho.			
18	Pasa la pelota por el lado izquierda.			
19	Donde está ubicado el lápiz.			
20	Donde está ubicado la tempera.			

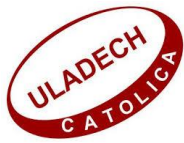
V. OBSERVACIONES:

.....

.....

.....

.....



POST PRUEBA

ESCALA DE ESTIMACION DE LAS NOCIONES DE ORIENTACION ESPACIAL

I.- DATOS INFORMATIVOS:

5.1.I.E: N° 386 de Humanhuauco **LUGAR:** San Luis
5.2.APELLIDOS Y NOMBRES:
5.3.EDAD: 5 AÑOS **SECCION:** Única

II.- OBJETIVOS:

Conocer el nivel de desarrollo de la orientación espacial los niños y niñas de 5 años de edad de la institución educativa inicial N° 386 de Humanhuauco, San Luis 2018.

III.- ORIENTACIONES:

Los responsables del estudio luego de la observación del desarrollo de actividades de los niños y niñas se registra de forma individual, la manifestación de habilidades relacionadas a las nociones de espacio, marcando con un aspa (X) y en la respuesta correspondientes por cada ítem.

IV.- CONTENIDO:

N°	DIMENSION / Items	VALORACION		
		Siempre	A veces	Nunca
RELACION DE SITUACION				
01	Camina coordinadamente en el círculo.			
02	Realizan una ronda con sus compañeros en el "Juego el Lobo donde esta"			
03	Salta sobre el taburete de 3 piezas.			
04	El columpio donde se encuentra ubicado en este momento.			
05	Las pelotas donde se encuentra ubicados dentro del salón.			
06	Colocar dentro del círculo las pelotas.			
07	Sacar las pelotas que se encuentran ubicados dentro del círculo.			

RELACION DE TAMANO				
08	Colocar el sombrero en el niño mal alto del salón.			
09	Colarle el sombrero al niño más bajo del salón			
10	Que tamaño tendrá la mesa.			
11	Medir el tamaño de silla.			
12	A que distancia esta la puerta.			
13	Que juguete está encima del librero.			
14	Que juguete está en el piso			
RELACION DE DIRECCION				
15	Lanza con precisión el balón a sus compañeros en el campo hacia los laterales			
16	Hace rebotar la pelota.			
17	Pasa la pelota por el lado derecho.			
18	Pasa la pelota por el lado izquierda.			
19	Donde está puesto el lápiz.			
20	Donde está puesto la tempera.			

VI. OBSERVACIONES:

.....

.....

.....

.....



**FICHA DE VALIDACION SOBRE EL DESARROLLO DE
NOCIONES DE ORIENTACIÓN ESPACIAL**



I.- DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Apellidos y Nombres del experto:
- 1.2. Cargo e Institución donde labora:
- 1.3. Especialidad del experto:
- 1.4. Tiempo de experiencia Laboral:
- 1.5. Nombre del instrumento motivo de la evaluación:
.....
- 1.6. Autor del Instrumento:

II.- TITULO DE LA INVESTIGACION

“Juegos Tradicionales como Estrategia Didáctica para mejorar la Orientación Espacial en los Niños y Niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 386 de Humanhuauco, distrito de San Luis – 2017”.

INSTRUCCIONES: Coloque una "X" dentro del estuche como lo indica su evaluación.
(*) Una puntuación más alta muestra que está correctamente definida.

DETERMINACION DE LA VARIABLE Orientación Espacial	VALORACION			PERTINENCIA ¿Los indicadores medios por este reactivo es?			ADECUACION ¿Está adecuadamente formulada para aplicar a los niños y niñas?					
	Siempre	A veces	Nunca	Esencial	Útil pero no esencial	No necesario	1	2	3	4	5	
RELACION DE SITUACION												
01. Camina coordinadamente en el círculo.												
02. Realizan una ronda son sus compañeros en el “Juego el Lobo donde esta”												
03. Salta sobre el taburete de 3 piezas.												
04. El columpio donde se encuentra ubicados en este momento.												
05. Las pelotas donde se encuentra ubicados dentro del salón.												

06. Colocar dentro del círculo las pelotas.																				
07. Sacar las pelotas que se encuentran ubicados dentro del círculo.																				
RELACION DE TAMAÑO																				
08. Colocar el sombrero en el niño mal alto del salón.																				
09. Colarle el sombrero al niño más bajo del salón																				
10. Que tamaño tendrá la mesa.																				
11. Medir el tamaño de silla.																				
12. A que distancia está la puerta.																				
13. Que juguete está encima del librero.																				
14. Que juguete está en el piso																				
RELACION DE DIRECCION																				
15. Lanza con precisión el balón a sus compañeros en el campo hacia los laterales																				
16. Hace rebotar la pelota.																				
17. Pasa la pelota por el lado derecho.																				
18. Pasa la pelota por el lado izquierda.																				
19. Donde está ubica el lápiz.																				
20. Donde está ubica la tempera.																				

VALORIZACION GLOBAL					
Si el instrumento es adecuadamente elaborado para aplicar a los estudiantes.	1	2	3	4	5
COMENTARIO					
Es adecuada para su aplicación					

Anexo 2: Lista de Cotejo (Instrumento de evaluación) que se aplicara durante las sesiones de aprendizaje



LISTA DE COTEJO

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. UGEL:** **Lugar:**
- 1.2. Institución Educativa Inicial:** N° 386 de Humanhuauco
- 1.3. Edad:** 05 años

II. OBJETIVOS:

Al finalizar la sesión se realizará la siguiente evaluación a los estudiantes de 05 años de edad, si identificar la dirección Y/o orientación espacial.

N°	ESTUDIANTES						
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
01	DURAND CRUZ, Shaneli						
02	DURAND VEGA, Milena						
02	FIGUIERES JIMENEZ, Azumi.						
03	MORENO CUEVA, Jefferson						
05	PEREZ CUEVA, Isaac						
06	RIOS FIGUIERES, Dilan						
07	RIOS PEREZ, Jenifer.						
08	SHICSHI EUSTOQUIO, Emily						
09	VEGA FIGUEROA, Sheyla						
10	VEGA RIOS, Elida						
11							
12							

OBSERVACIONES:

.....

ANEXO 3: Base de datos de la PRE PRUEBA - POST PRUEBA

PRE PRUEBA																							
N°	DIMENSION EN RELACION A LA SITUACION							SU B	DIMENSION EN RELACION AL TAMAÑO							SU B	DIMENSION EN RELACION A LA DIRECCION						SUB
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7		P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14		P15	P16	P17	P18	P19	P20	
1	0	0	1	1	0	0	0	2	0	1	1	0	0	1	1	4	1	1	0	0	0	0	2
2	0	1	0	0	0	1	2	4	0	0	1	0	0	1	0	2	1	1	1	0	0	0	3
3	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	2
4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	4
5	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	6	1	1	0	0	0	1	3
6	0	1	0	1	0	0	1	3	0	0	0	1	0	1	0	2	1	1	1	1	0	0	4
7	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	2	1	1	1	0	0	0	3
8	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	2	1	1	1	0	0	0	3
9	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	2	1	1	1	1	0	1	5
10	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	5
EN INICIO	10	8	7	6	10	9	7		8	7	6	7	10	4	7		0	0	3	7	0	6	

	100 %	80 %	70 %	60 %	100 %	90 %	70 %		80 %	70 %	60 %	70 %	100 %	40 %	70 %		0%	0%	30 %	70%	0%	60%
EN PROCESO	0	2	3	4	0	1	2		2	3	4	3	0	6	3		10	10	7	3	10	4
	0%	20 %	30 %	40 %	0%	10 %	20 %		20 %	30 %	40 %	30 %	0%	60 %	30 %		100 %	100 %	70 %	30%	10 %	40%
LOGRO PREVISTO	0	0	0	0	0	0	1		0	0	0	0	0	0	0		0	0	0	0	0	0
	0%	0%	0%	0%	0%	0%	10 %		0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%		0%	0%	0%	0%	0%	0%

POST PRUEBA																							
N°	DIMENSION EN RELACION A LA SITUACION							SU B	DIMENSION EN RELACION AL TAMAÑO							SU B	DIMENSION EN RELACION A LA DIRECCION						SU B
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7		P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14		P15	P16	P17	P18	P19	P20	
1	0	1	2	2	2	1	2	10	2	1	1	0	0	1	1	6	1	2	2	1	2	1	9
2	1	1	2	2	2	1	1	10	0	1	1	1	2	1	1	7	2	2	1	1	1	2	9
3	1	1	1	1	1	1	0	6	0	1	1	1	0	2	1	6	0	2	2	2	2	2	10
4	0	0	1	2	2	1	1	7	0	1	0	0	2	0	1	4	0	2	2	2	2	1	9
5	0	0	1	1	2	1	0	5	1	1	1	1	0	1	1	6	1	2	1	1	2	1	8
6	1	1	0	1	2	1	0	6	2	0	1	1	2	1	1	8	1	2	2	2	2	1	10
7	1	0	1	1	2	1	2	8	2	1	0	1	1	1	1	7	1	1	2	1	2	2	9
8	0	1	1	1	1	1	0	5	2	1	1	0	1	1	1	7	2	1	2	1	2	1	9
9	0	1	1	0	2	1	1	6	1	1	0	1	0	0	1	4	2	1	2	2	2	1	10
10	0	1	1	2	1	0	0	5	0	0	1	1	1	2	1	6	1	1	2	2	2	1	9

EN INICIO	6	3	1	5	0	1	5		4	2	3	3	4	2	0		2	0	0	0	0	0	
	60%	30%	10%	50%	0%	10%	50%		40%	20%	30%	30%	40%	20%	0%		20%	0%	0%	0%	0%	0%	
EN PROCE SO	4	7	7	1	3	9	3		2	8	7	7	3	6	10		5	4	2	5	1	7	
	0%	20%	70%	10%	30%	90%	30%		20%	80%	70%	70%	30%	60%	100%		50%	40%	20%	50%	10%	70%	

LOGRO PREVIS TO	0	0	2	4	7	0	2		4	0	0	0	3	2	0							
	0	0	20	40	70	0	20		40	0%	0%	0%	30	20			3	6	8	5	9	3
	%	%	%	%	%	%	%		%				%	%	0%		30%	%	%	%	%	%

ANEXO 4: Las sesiones de aprendizaje y su lista de cotejo



SESION DE APRENDIZAJE N°01



I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1.Institución Educativa** : N° 386 de Humanhuauco – San Luis
1.2.Nivel educativo : Inicial
1.3.Edad : 5 años
1.4.Tema : "Organizando mis Movimientos"
1.5.Duración : 45 minutos
1.6.Nombre de la Investigadora : Sonia, MELGAREJO LLANCA

II. COMPONENTE DIDACTICO

2.1.OBJETIVOS:

Al finalizar la sesión, los niños y las niñas serán capaces de mostrar predominio y mayor control de un lado de su cuerpo expresándose con libertad y espontaneidad.

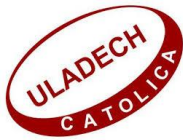
2.2.CONTENIDOS:

CONOCIMIENTO	CAPACIDADES	ACTITUDES
Construye su Coordinación	Realizar actividades motoras cambiado con autogobierno, Él controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio. Además, el tiempo decidido. Conecta con su condición llegar a ser consciente de sí mismo él mismo y reforzando su confianza	<ul style="list-style-type: none">- Facilite sus desarrollos al pasear, correr, brincar, escalar, tirar.- Investiga sus posibles resultados de desarrollo encontrando el en Posiciones, mudanzas y diversiones libres.- Realice actividades fundamentales del motor, por ejemplo, correr, brincar y moverse en sus ejercicios diarios y desviaciones libres.

2.1. SECUENCIA DIDACTICA:

MOMENTOS	ESTRATEGIA DIDÁCTICA	MEDIOS	TIEMPO
INICIO	<p>Juego representativo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Jugamos la dinámica de las direcciones del señor. - El señor arregla que saltemos, el gobernante arregla que usted siga corriendo comenzando con un punto y luego hacia el siguiente, el señor arregla que se siente y sintonice. - Utilizaremos la técnica de "mantener una distancia estratégica de los elementos disuasorios". <p>Objetivo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mejorar el control del cuerpo - Completar un curso de seis obstáculos de problemas moderados. 	Palos, pelota, tarros, túnel, pandereta.	15 min.
DESARROLLO	<p>Juego práctico o ejercicio:</p> <p>En el momento en que un jugador puede terminar un curso disuasivo básico sin ayuda, comenzará a fabricar un curso progresivamente problemático con seis impedimentos, concentrados en su mayor parte en el control. Estructuramos reuniones de tres y colocamos obstrucciones, revelamos lo que necesitamos para</p> <p>Hacer:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ejecutando palos de evasión que están en el suelo. - Rebotar varias veces con los dos pies juntos, - Ellos recibirán una bola y huirán evadiendo algunos contenedores de torres que están en suelo. 	Pañoletas musicales.	20 min.

	- Cuando logres el pasaje debes experimentar el arrastre del pasaje, palos, bolas, contenedores, madrigueras, pandereta. Lista de verificación		
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> - En ese punto, corre al ritmo de la pandereta (moderado rápido). - Caminar utilizando extraordinaria - Rodamientos hacia atrás - adelante, derecha - izquierda. - En ese punto pasearemos los acabados con los dos pies. - Al fin saltar con un pie. 	Lista de cotejo	10 minutos



LISTA DE COTEJO



I DATOS GENERALES:

- 2.2. **UGEL:** **Lugar:** San Luis
- 2.3. **Institución Educativa Inicial:** N° 386 de Humanhuauco
- 2.4. **Edad:** 05 años

II OBJETIVOS:

Al finalizar la sesión se realizará la siguiente evaluación a los estudiantes de 05 años de edad, si identificar la dirección Y/o orientación espacial.

N°	ESTUDIANTES	Hace actividades motoras cambiado con autogobierno.		Controla su cuerpo en el espacio.		Demuestra autonomía de sus movimientos	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
01	DURAND CRUZ, Shaneli						
02	DURAND VEGA, Milena						
02	FIGUIERES JIMENEZ, Azumi.						
03	MORENO CUEVA, Jefferson						
05	PEREZ CUEVA, Isaac						
06	RIOS FIGUIERES, Dilan						
07	RIOS PEREZ, Jenifer.						
08	SHICSHI EUSTOQUIO, Emily						
09	VEGA FIGUEROA, Sheyla						
10	VEGA RIOS, Elida						
11							
12							

OBSERVACIONES:

.....

.....

.....

.....



SESION DE APRENDIZAJE N°02



I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa** : N° 386 de Humanhuauco – San Luis
1.2. Nivel educativo : Inicial
1.3. Edad : 5 años
1.4. Tema : "Subamos las escaleras jugando"
1.5. Duración : 45 minutos
1.6. Nombre de la Investigadora: Sonia, MELGAREJO LLANCA

II. COMPONENTE DIDACTICO

2.1.OBJETIVOS:

Al finalizar la sesión, los niños y las niñas serán capaces de mostrar predominio y mayor control de identificar su orientación expresándose con libertad y espontaneidad.

2.2.CONTENIDOS:

CONOCIMIENTO	CAPACIDADES	ACTITUDES
Construye su Coordinación	Realizar actividades de orientación espacial diferentes con autogobierno, controla todos sus cuerpos y cada una de sus partes en a la realidad particular. Coopera con su condición tomando atención plena y fortaleciendo su confianza.	- Realizar actividades fundamentales para el desarrollo de su dirección en el espacio corriendo, saltando y subir.

2.3. SECUENCIA DIDACTICA:

MOMENTOS	ESTRATEGIA DIDÁCTICA	MEDIOS	TIEMPO
----------	----------------------	--------	--------

<p style="text-align: center;">INICIO</p>	<p>Juego simbólico:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cántanos la canción: "Había una vez un avión". <i>Había una vez un avión ooo que yo quería volar ooo y subía y bajaba y subía y bajaba y al cielo me quiso llevar, y subía y bajaba y subía y bajaba y al cielo me quiso llevar.</i> - Utilizaremos el "¿Qué tal si subimos?" 	<p>Grabadora, cd, escaleras, taburete de</p>	<p style="text-align: center;">10 min.</p>
<p style="text-align: center;">DESARROLLO</p>	<p>Actividad:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comenzamos con algunas actividades de relajación escuchando una canción. - Tumbados en el suelo, cerraremos los ojos y crearemos que estamos en un campo lleno de flores y nos imaginamos que jugamos con un animalito que más nos gusta, acompañados de una canción. - Juego utilitario o de ejercicio. <p>Procedimiento:</p> <ul style="list-style-type: none"> - En el momento en que el niño puede subir en los taburetes con firmeza, comience a trabajar con los escalones. - Decirle: "sube" o "arriba", y que ponga su pie correcto en el paso inicial en el primer escalón de las escaleras. 	<p>dos niveles, lápiz, cuerda o soga.</p>	<p style="text-align: center;">25 min.</p>

	<p>- Indica su pie derecho y luego indica el primer escalón. Mueve su pie si es esencial.</p> <p>En este punto, debemos hacerle saber: "sube", una vez más, levante el pie izquierdo al primer escalón. Repetir "sube" dándole un pequeño empujón hacia arriba hasta que levantes el pie izquierdo.</p> <p>Cuando puedo transferir pueda subir tres escalones sosteniendo su mano y sin necesitas mover sus pies, repetir la acción, sin embargo, lo que le permite sostener con uno de sus dedos, cuando tu habilidad mejora subiendo e incrementando su certeza, ofrézcalo a sostenga la punta de un lápiz mientras se sostiene al otro. En ese momento suplanta el lápiz por un poco de arco o cuerda. Finalmente, simplemente pasee cerca para hacerlo sentirse mejor. Ya que habrá descubierto cómo escalar y baja las escaleras intercambiando los dos pies sin ayuda. Solicitamos que el niño se suba a un Taburete de 2 niveles.</p>		
<p>CIERRE</p>	<p>Terminamos realizando preguntas: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Ser divertieron hoy?</p> <p>Una vez concluido con la actividad nos dirigimos al aula.</p>	<p>Lista de cotejo</p>	<p>10 minutos</p>



LISTA DE COTEJO

I DATOS GENERALES:

- 1.1. **UGEL:** **Lugar:** San Luis
 1.2. **Institución Educativa Inicial:** N° 386 de Humanhuauco
 1.3. **Edad:** 05 años

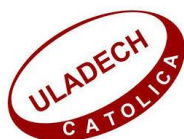
II OBJETIVOS:

Al finalizar la sesión se realizará la siguiente evaluación a los estudiantes de 05 años de edad, si identificar la dirección Y/o orientación espacial.

N°	ESTUDIANTES	Hace actividades de orientación espacial con autogobierno, controlando todos sus cuerpos y cada una de sus partes en la realidad.		Toma atención a la actividad y fortalece su confianza.		Demuestra su desarrollo de su dirección en el espacio corriendo, saltando y subiendo.	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
01	DURAND CRUZ, Shaneli						
02	DURAND VEGA, Milena						
02	FIGUIERES JIMENEZ, Azumi.						
03	MORENO CUEVA, Jefferson						
05	PEREZ CUEVA, Isaac						
06	RIOS FIGUIERES, Dilan						
07	RIOS PEREZ, Jenifer.						
08	SHICSHI EUSTOQUIO, Emily						
09	VEGA FIGUEROA, Sheyla						
10	VEGA RIOS, Elida						
11							
12							

OBSERVACIONES:

.....



SESION DE APRENDIZAJE N°03



I.DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1.Institución Educativa** : N° 386 de Humanhuauco – San Luis
1.2.Nivel educativo : Inicial
1.3.Edad : 5 años
1.4.Tema : "Juguemos a los aviones"
1.5.Duración : 45 minutos
1.6.Nombre de la Investigadora : Sonia, MELGAREJO LLANCA

3. COMPONENTE DIDACTICO

2.1. OBJETIVOS:

Al finalizar la sesión, los niños y las niñas pondrán en práctica las relaciones espaciales para poder ubicarse en el espacio y participar de los juegos propuesto.

2.2.CONTENIDOS:

CONOCIMIENTO	CAPACIDADES	ACTITUDES
Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización.	Razona y argumenta generando ideas matemáticas.	- Explica con su propio lenguaje los desplazamientos o recorridos a partir de una experiencia vivencial o lúdica

2.3.SECUENCIA DIDACTICA:

MOMENTOS	ESTRATEGIA DIDÁCTICA	MEDIOS	TIEMPO
----------	----------------------	--------	--------

<p style="text-align: center;">INICIO</p>	<p>Avanzamos para que los niños experimenten la espacio a través del movimiento libre e ir llegando a ser consciente de él. Por ejemplo, experimente la idea: arriba-abajo, frente y adentro cuando trabajar con los módulos y elegir hacer desarrollos.</p> <p>En este procedimiento, el educador apoya el juego y pone palabras a los movimientos que hacen los niños. Por ejemplo, podemos decir: "Te he visto jugar en el patio con tus compañeros "" Veo que has puesto el tacho de basura cerca de la entrada". Podemos igualmente intercede preguntando: ¿Necesitas ayuda? ¿Qué les gustaría hacer hoy? El educador presenta trabajo como socio dinámico de este procedimiento.</p>	<p style="text-align: center;">Tiza. Ficha de lectura.</p>	<p style="text-align: center;">10 minutos</p>
<p style="text-align: center;">DESARROLLO</p>	<p>Juego práctico o ejercicio:</p> <p>Les recordamos que apareció en la sala de estudio. Les preguntamos: ¿Recuerdas quién se dio cuenta de este cartel? ¿Recuerdas lo que dice? (En el caso de que no recuerda que te volveremos a preguntar) ¿Qué crees que dice? ¿Conoces alguna palabra de ese punto? Les aclaramos que es un juego llamado "Los aviones".</p> <p>Les preguntamos: ¿Cómo creen que será este juego? Escuchamos los pensamientos que tienen acerca de cómo puede ser el juego.</p> <p>Les explicamos que el juego se necesita disponer a los niños y niñas en forma dispersa por el área</p>		

	<p>de juego, se desarrolla después de trazar en el suelo distintas líneas con los diferentes materiales indicados, se propone a los niños y niñas que pongan sus brazos en cruz y se conviertan en "aviones". Cada "avión" debe seguir su ruta e intentar no interceptar a los demás. Se debe tener cuidado con los "piratas aéreas".</p> <p>Les preguntamos: ¿Quieren jugar a los aviones? Luego les proponemos participar del juego</p>		
CIERRE	Cerramos la actividad diciéndoles que en los días siguientes continuaremos con los juegos para descubrir el espacio que nos rodea.	Lista de cotejo	10 minutos



LISTA DE COTEJO

I DATOS GENERALES:

- 1.1. **UGEL:** **Lugar:** San Luis
 1.2. **Institución Educativa Inicial:** N° 386 de Humanhuauco
 1.3. **Edad:** 05 años

II OBJETIVOS:

Al finalizar la sesión se realizará la siguiente evaluación a los estudiantes de 05 años de edad, si identificar la dirección Y/o orientación espacial.

N°	ESTUDIANTES	Aporta ideas matemáticas en referencia a la orientación espacial.		Actúa aplicando situaciones de forma, movimiento y localización.		Se expresa sobre la orientación espacial.	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
01	DURAND CRUZ, Shaneli						
02	DURAND VEGA, Milena						
02	FIGUIERES JIMENEZ, Azumi.						
03	MORENO CUEVA, Jefferson						
05	PEREZ CUEVA, Isaac						
06	RIOS FIGUIERES, Dilan						
07	RIOS PEREZ, Jenifer.						
08	SHICSHI EUSTOQUIO, Emily						
09	VEGA FIGUEROA, Sheyla						
10	VEGA RIOS, Elida						
11							
12							

OBSERVACIONES:

.....



SESION DE APRENDIZAJE N°04



I.DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1.Institución Educativa** : N° 386 de Humanhuauco – San Luis
1.2.Nivel educativo : Inicial
1.3.Edad : 5 años
1.4.Tema : " Jugando a Desplazarnos con la bolsita loca"
1.5.Duración : 45 minutos
1.6.Nombre de la Investigadora : Sonia, MELGAREJO LLANCA

II.COMPONENTE DIDACTICO

I.1.OBJETIVOS:

Al finalizar la sesión, los niños y las niñas serán capaces de mostrar predominio y mayor control de un lado de su cuerpo expresándose con libertad y espontaneidad.

I.2. CONTENIDOS:

CONOCIMIENTO	CAPACIDADES	ACTITUDES
Construye su Coordinación	<ul style="list-style-type: none">- Realizar actividades de orientación espacial desplazado con independencia, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en- Una existencia particular.- Colabora con tu condición tomando atención plena y reforzando tu confianza.	<ul style="list-style-type: none">- Coordina sus movimientos al caminar, correr, saltar, trepar, lanzar.

I.3. SECUENCIA DIDACTICA:

MOMENTOS	ESTRATEGIA DIDÁCTICA	MEDIOS	TIEMPO
<p style="text-align: center;">INICIO</p>	<p>Juego representativo:</p> <p>- Escuchamos y entónanos la canción: “La batalla del movimiento”</p> <p><i>Esta es la batalla del movimiento. Esta es la batalla del movimiento.</i></p> <p><i>A mover los pies sin parar un momento. A mover los pies sin parar un momento. Los pies, los pies, los pies, los pies.</i></p> <p><i>Esta es la batalla del movimiento. Esta es la batalla del movimiento.</i></p> <p><i>A mover las piernas sin parar un momento. A mover las piernas sin parar un momento. Los pies, los pies y ahora las piernas.</i></p> <p><i>Izquierda, derecha, izquierda, derecha.</i></p> <p><i>Esta es la batalla del movimiento. Esta es la batalla del movimiento.</i></p> <p><i>A mover la cola sin parar un momento. A mover la cola sin parar un momento. Los pies, las piernas, y ahora la cola.</i></p>	<p>Bolsa de arena, tarros, conos de plásticos..</p>	<p style="text-align: center;">15 minutos</p>

	<p><i>Esta es la batalla del movimiento. Esta es la batalla del movimiento.</i></p> <p><i>A mover los brazos sin parar un momento. A mover los brazos sin parar un momento. Los pies, las piernas, la cola y hora los brazos.</i></p> <p><i>Esta es la batalla del movimiento. Esta es la batalla del movimiento. Muevo la cabeza sin parar un momento. Muevo la cabeza sin parar un momento. Los pies, las piernas, la cola, los brazos y hora la cabeza. Esta es la batalla del movimiento. Esta es la batalla del movimiento. A mover el cuerpo sin parar un momento. A mover el cuerpo sin parar un momento. Los pies, las piernas, la cola, los brazos, la cabeza y hora todo el cuerpo.</i></p> <p>- Emplearemos la estrategia de la bolsita loca, es un juguete que favorece al niño en su desarrollo motor, ayudándolo a ejercitar de diversas formas la coordinación.</p>		
<p>DESARROLLO</p>	<p>Juego práctico o ejercicio:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Nos desplazamos al patio, al llegar se le entregará a cada niño una bolsa llena de arena y a su vez sellada. - Explicamos en que consiste la dinámica del juego: Formamos grupos de 3 y cada miembro del grupo llevará la bolsa llena de arena sobre la cabeza, camina utilizando diferentes direcciones atrás – adelante, 		<p>20 minutos</p>

	<p>derecha - izquierda., luego correrá al ritmo de la pandereta (rápido - lento) en el espacio determinado finalmente caminará libremente tratando de no chocar con sus compañeros, u objetos.</p> <ul style="list-style-type: none"> - El tiempo que se le dará a cada grupo para que concluya con todas las acciones será de 10 minutos. - Si a un miembro del grupo se le cae la bolsa o no hace la acción que se le pide todo el grupo pierde y recibirá una sanción que será bailar, cantar, contar un cuento. 		
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> - Concluimos realizando las siguientes preguntas ¿Se divirtieron? - En grupos de 4 en una la hoja de aplicación pintaremos a los niños que están corriendo. 	Lista de cotejo	10 minutos



LISTA DE COTEJO

I DATOS GENERALES:

- 1.1. **UGEL:** **Lugar:** San Luis
 1.2. **Institución Educativa Inicial:** N° 386 de Humanhuauco
 1.3. **Edad:** 05 años

II OBJETIVOS:

Al finalizar la sesión se realizará la siguiente evaluación a los estudiantes de 05 años de edad, si identificar la dirección Y/o orientación espacial.

N°	ESTUDIANTES	Hace actividades desplazándose con independencia, controlando todo su cuerpo y cada una de sus partes en su cuerpo.		Participa tomando atención plena y reforzando tu confianza.		Muestra autonomía al moverse.	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
01	DURAND CRUZ, Shaneli						
02	DURAND VEGA, Milena						
02	FIGUIERES JIMENEZ, Azumi.						
03	MORENO CUEVA, Jefferson						
05	PEREZ CUEVA, Isaac						
06	RIOS FIGUIERES, Dilan						
07	RIOS PEREZ, Jenifer.						
08	SHICSHI EUSTOQUIO, Emily						
09	VEGA FIGUEROA, Sheyla						
10	VEGA RIOS, Elida						
11							
12							

OBSERVACIONES:

.....



SESION DE APRENDIZAJE N°05



I.DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1.Institución Educativa** : N° 386 de Humanhuauco – San Luis
1.2.Nivel educativo : Inicial
1.3.Edad : 5 años
1.4.Tema : " Juguemos a me acerco y alejo"
1.5.Duración : 45 minutos
1.6.Nombre de la Investigadora : Sonia, MELGAREJO LLANCA

II. COMPONENTE DIDACTICO

I.1.OBJETIVOS:

Al finalizar la sesión, los niños y las niñas pondrán en práctica las relaciones espaciales para poder direccionarse en el espacio y participar del juego propuesto.

I.2.CONTENIDOS:

CONOCIMIENTO	CAPACIDADES	ACTITUDES
Actúa y piensa en situaciones de forma, movimiento y localización.	Razona y argumenta generando ideas	Explica con su propio lenguaje los desplazamientos o recorridos a partir de una experiencia vivencial o lúdica.

I.3. SECUENCIA DIDACTICA:

MOMENTOS	ESTRATEGIA DIDÁCTICA	MEDIOS	TIEMPO
INICIO	<p>Juego representativo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Promovemos que los niños y niñas experimenten el espacio a través del movimiento libre y vayan tomando conciencia de él. Por ejemplo, vivencian las relaciones espaciales de situación cuando manipula e interacciona con los módulos y deciden hacer movimientos, corren por el patio, etc. - En este proceso, la docente favorece el juego y pone palabras a las acciones que realizan los niños. Por ejemplo, podemos decir: “Te he visto jugar en el campo con tu compañero.” “Veo que has colocado los materiales en su lugar o cerca”. También podemos intervenir preguntando: ¿Necesitas ayuda? ¿Qué quieres hacer hoy? La docente pone en evidencia el rol como acompañante activo de este proceso 	Palos, pelota, tarros, túnel, pandereta.	15 minutos
DESARROLLO	<p>Juego práctico o ejercicio:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les recordamos el cartel que apareció en el aula. Les preguntamos: ¿Recuerdan qué dice? (Si no lo recuerdan les volveremos a preguntar) ¿Qué creen que dice? ¿Conocen alguna palabra de ahí? Les explicamos que se trata de un juego que se llama “Me acerco y me alejo”. 		20 minutos

	<p>- Les preguntamos: ¿Cómo creen que será este juego? Escuchamos las ideas que tienen acerca de cómo puede ser el juego. Les explicamos que el juego al iniciar se indica dispersarse por el terreno de juego, luego en el desarrollo los niños y las niñas se mueven, saltando con los pies juntos, libremente por el espacio, mientras el(la) animador(a) da palmadas. Cuando deja de hacerlo los(las) jugadores(as) tienen que ir corriendo a una de las esquinas del espacio de juego y volver de espaldas hasta el centro del terreno. Se puede repetir el juego cuatro o cinco veces. Les preguntamos: ¿Quieren jugar a me acerco y me alejo? Luego, les proponemos participar del juego.</p>		
CIERRE	<p>Cerramos la actividad diciéndoles que en los días siguientes continuaremos con los juegos para experimentar con el espacio que nos rodea.</p>	Lista de cotejo	10 minutos



LISTA DE COTEJO

I DATOS GENERALES:

- 1.1. **UGEL:** **Lugar:** San Luis
 1.2. **Institución Educativa Inicial:** N° 386 de Humanhuauco
 1.3. **Edad:** 05 años

II OBJETIVOS:

Al finalizar la sesión se realizará la siguiente evaluación a los estudiantes de 05 años de edad, si identificar la dirección Y/o orientación espacial.

N°	ESTUDIANTES	Hace uso de su creatividad al realizar movimiento.		Hace uso de su creatividad para realizar actividades de localización		Muestra autonomía al moverse.	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
01	DURAND CRUZ, Shaneli						
02	DURAND VEGA, Milena						
02	FIGUIERES JIMENEZ, Azumi.						
03	MORENO CUEVA, Jefferson						
05	PEREZ CUEVA, Isaac						
06	RIOS FIGUIERES, Dilan						
07	RIOS PEREZ, Jenifer.						
08	SHICSHI EUSTOQUIO, Emily						
09	VEGA FIGUEROA, Sheyla						
10	VEGA RIOS, Elida						
11							
12							

OBSERVACIONES:

.....



SESION DE APRENDIZAJE N°06



I.DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1.Institución Educativa** : N° 386 de Humanhuauco – San Luis
1.2.Nivel educativo : Inicial
1.3.Edad : 5 años
1.4.Tema : " Jugando con mi coordinación "
1.5.Duración : 45 minutos
1.6.Nombre de la Investigadora : Sonia, MELGAREJO LLANCA

II. COMPONENTE DIDACTICO

2.1.OBJETIVOS:

Al finalizar la sesión, los niños y las niñas serán capaces de mostrar predominio y mayor control de un lado de su cuerpo expresándose con libertad y espontaneidad.

2.2.CONTENIDOS:

CONOCIMIENTO	CAPACIDADES	ACTITUDES
Construye su Coordinación	<ul style="list-style-type: none">Realizar actividades orientación espacial cambiado con autogobierno, el controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio.Además, el tiempo decidido. Conecta con su condición llegar a ser consciente de sí mismo él mismo y reforzando su confianza.	<ul style="list-style-type: none">Explora sus posibilidades de movimiento vivenciando el equilibrio en posturas, desplazamiento y juegos libres.Coordina sus movimientos al caminar, correr, saltar, trepar, lanzar.

2.3. SECUNCIA DIDACTICA:

MOMENTOS	ESTRATEGIA DIDÁCTICA	MEDIOS	TIEMPO
INICIO	<p>Juego representativo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Entonamos la canción “Caminando por el bosque” <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; margin: 10px auto; width: 80%; text-align: center;"> <p><i>Caminando por el bosque una vaca me encontré como no tenía nombre Camila la llame, ohhhhh Camila que bonita eres tú, si te jalo de la cola seguro haces muuuuuu.</i></p> </div> <ul style="list-style-type: none"> - Estrategia jugando con mi coordinación. Meta: Incrementa la coordinación, aprender diferentes maneras de caminar y aprende a reconocer cual es la derecha y cual la izquierda. - Objetivo: <ul style="list-style-type: none"> • Camina sobre líneas (rectas – curvas), y desplazarse arrastrándose de derecha a izquierda. • Juego funcional o de ejercicio. 	Tiza para dibujar las líneas, cintas adhesivas.	15 minutos
DESARROLLO	<p>Juego práctico o ejercicio:</p> <p>Procedimiento:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Caminan sobre líneas (rectas – curvas), en seguida camina en 		20 minutos

	<p>puntas con ambos pies, hasta llegar a la meta.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Luego camina siguiendo un ritmo determinado (rápido – lento), finalmente les diremos que salte en un solo pie. - Primero nosotros lo hacemos para demostrarles a los niños lo que realizarán. Nos aseguramos que observen la demostración. - Finalmente lo harán solos. - Formamos grupos de tres y empiezan a caminar al sonar el silbato. - El grupo que lo haga mejor será el ganador y se le premiará y el grupo que no lo haga obtendrá una sanción. 		
CIERRE	<p>Concluimos realizando las siguientes preguntas:</p> <p>¿Qué aprendimos hoy? ¿Se divirtieron? Concluida la actividad nos ubicamos en forma de círculo sentados para tomar agua descansar y dirigirnos al aula.</p>	Lista de Cotejo	10 minutos



LISTA DE COTEJO

I DATOS GENERALES:

- 1.1. **UGEL:** **Lugar:** San Luis
 1.2. **Institución Educativa Inicial:** N° 386 de Humanhuauco
 1.3. **Edad:** 05 años

II OBJETIVOS:

Al finalizar la sesión se realizará la siguiente evaluación a los estudiantes de 05 años de edad, si identificar la dirección Y/o orientación espacial.

N°	ESTUDIANTES	Hace uso de su creatividad al realizar movimiento con su cuerpo.		Hace uso de su creatividad para realizar actividades en su orientación espacial.		Muestra autonomía al moverse y al desplazarse en un espacio.	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
01	DURAND CRUZ, Shaneli						
02	DURAND VEGA, Milena						
02	FIGUIERES JIMENEZ, Azumi.						
03	MORENO CUEVA, Jefferson						
05	PEREZ CUEVA, Isaac						
06	RIOS FIGUIERES, Dilan						
07	RIOS PEREZ, Jenifer.						
08	SHICSHI EUSTOQUIO, Emily						
09	VEGA FIGUEROA, Sheyla						
10	VEGA RIOS, Elida						
11							
12							

OBSERVACIONES:

.....



SESION DE APRENDIZAJE N°07



I.DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa** : N° 386 de Humanhuauco – San Luis
1.2. Nivel educativo : Inicial
1.3. Edad : 5 años
1.4. Tema : "Juguemos a ¿Dónde está?"
1.5. Duración : 45 minutos
1.6. Nombre de la Investigadora: Sonia, MELGAREJO LLANCA

II.COMPONENTE DIDACTICO

2.1. OBJETIVOS:

Al finalizar la sesión, los niños y las niñas pondrán en práctica las relaciones espaciales para poder ubicarse en el espacio y participar de los juegos propuestos.

2.2.CONTENIDOS:

CONOCIMIENTO	CAPACIDADES	ACTITUDES
Actúa y piensa en situaciones de forma, movimiento y localización	- Razona y argumenta generando ideas	- Explica con su propio lenguaje los desplazamientos, recorridos y ubicaciones a partir de una experiencia vivencial o lúdica.

2.3. SECUENCIA DIDACTICA:

MOMENTOS	ESTRATEGIA DIDÁCTICA	MEDIOS	TIEMPO
<p style="text-align: center;">INICIO</p>	<p>Juego representativo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Promovemos que los niños y niñas experimenten el espacio a través del movimiento libre y vayan tomando conciencia de él. Por ejemplo, vivencian la noción: arriba-abajo, frente y adentro cuando construye con los materiales educativos y deciden hacer movimientos. - En este proceso, la docente favorece el juego y pone palabras a las acciones que realizan los niños. Por ejemplo, podemos decir: “Te he visto jugar en el patio con tu compañero.” “Veo que has colocado el tacho de basura cerca de la puerta”. También podemos intervenir preguntando: ¿Necesitas ayuda? ¿Qué quieres hacer hoy? La docente pone en evidencia el rol como acompañante activo de este proceso. 	<p style="text-align: center;">Radio.</p>	<p style="text-align: center;">15 minutos</p>
<p style="text-align: center;">DESARROLLO</p>	<p>Juego práctico o ejercicio:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les recordamos el cartel que apareció en el aula. Les preguntamos: ¿Recuerdan qué dice el cartel? (Si no lo recuerdan les volveremos a preguntar) ¿Qué creen que dice? ¿Conocen alguna palabra de ahí? Les explicamos que se trata de un juego que se llama “Los aviones”. 		<p style="text-align: center;">20 minutos</p>

	<ul style="list-style-type: none"> - Les preguntamos: ¿Cómo creen que será este juego? Escuchamos las ideas que tienen acerca de cómo puede ser el juego. - Les explicamos que el juego al iniciar se indica ubicarse sentados en círculo en grupos de cuatro a cinco participantes, luego en el desarrollo un miembro del grupo busca un objeto que se encuentre situado: sobre, dentro, entre, detrás, más cerca, etc. Y lanza la pelota a un(a) compañero(a) del círculo, el cual tiene que adivinar de qué objeto se trata, antes de repetir el protocolo. Este juego requiere la presencia de abundantes objetos alrededor de los niños - Les preguntamos: ¿Quieren jugar a ubicar dónde está? Luego, les proponemos participar del juego 		
CIERRE	- Cerramos la actividad diciéndoles que en los días siguientes continuaremos con los juegos para descubrir el espacio que nos rodea.	Lista de cotejo	10 minutos



LISTA DE COTEJO

I DATOS GENERALES:

- 1.1. UGEL:** **Lugar:** San Luis
1.2. Institución Educativa Inicial: N° 386 de Humanhuauco
1.3. Edad: 05 años

II OBJETIVOS:

Al finalizar la sesión se realizará la siguiente evaluación a los estudiantes de 05 años de edad, si identificar la dirección Y/o orientación espacial.

N°	ESTUDIANTES	Hace uso de su creatividad al realizar movimiento con su cuerpo al desplazarse en su espacio.		Hace uso de su creatividad para realizar actividades en su orientación espacial aportando ideas.		Muestra autonomía al moverse y al desplazarse en un espacio.	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
01	DURAND CRUZ, Shaneli						
02	DURAND VEGA, Milena						
02	FIGUIERES JIMENEZ, Azumi.						
03	MORENO CUEVA, Jefferson						
05	PEREZ CUEVA, Isaac						
06	RIOS FIGUIERES, Dilan						
07	RIOS PEREZ, Jenifer.						
08	SHICSHI EUSTOQUIO, Emily						
09	VEGA FIGUEROA, Sheyla						
10	VEGA RIOS, Elida						
11							
12							

OBSERVACIONES:

.....



SESION DE APRENDIZAJE N°08



I.DATOS INFORMATIVOS:

- 1.7. Institución Educativa** : N° 386 de Humanhuauco – San Luis
1.8. Nivel educativo : Inicial
1.9. Edad : 5 años
1.10. Tema : "Comparamos cantidades: muchos, pocos y ninguno "
1.11. Duración : 45 minutos
1.12. Nombre de la Investigadora: Sonia, MELGAREJO LLANCA

II.COMPONENTE DIDACTICO

2.4. OBJETIVOS:

Al finalizar la sesión, los niños y las niñas pondrán en práctica las relaciones espaciales para poder ubicarse en el espacio y participar de los juegos propuestos.

2.5.CONTENIDOS:

CONOCIMIENTO	CAPACIDADES	ACTITUDES
Actúa y piensa en situaciones de forma, movimiento y localización	-Comunica y representa ideas matemáticas	- Realiza una comparación de cantidades de objetos. - Refleja expresiones muchos, pocos y ninguno. - Identifica y reconoce donde hay muchos y pocos, ninguno objetos.

2.6. SECUENCIA DIDACTICA:

MOMENTOS	ESTRATEGIA DIDÁCTICA	MEDIOS	TIEMPO
<p style="text-align: center;">INICIO</p>	<p>Juego representativo: Juegan libremente en los sectores.</p> <p>-Los niños participan entonando la canción “muchos juguetes”</p> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p style="text-align: center;"><i>Muchos juguetes están en la cama, solo unos pocos en el cobertizo. Muchas galletas están en la mesa y pocos están en la bolsa Muchas botellas están llenas y pocos envases están para lavar. Muchos pocos, pocos muchos</i></p> </div> <p>-Responden a interrogantes: ¿de qué trata de la canción? ¿cuantos juguetes están en la cama? -¿cómo sabemos que hay muchos, pocos? -Hoy niños aprenderemos a comparar muchos, pocos y ninguno.</p>	<p>Juguetes de animales Aros de colores Tapitas</p>	<p style="text-align: center;">15 minutos</p>
<p style="text-align: center;">DESARROLLO</p>	<p>Juego práctico o ejercicio: Se recuerda las normas de convivencia.</p> <p>- Los niños participan en el juego “la granja” Se forma dos equipos y se le entrega juguetes de animalitos (gallina, cerdo, ovejas, conejos). Además, se les da dos aros.</p>		<p style="text-align: center;">20 minutos</p>

	<p>Se indica que deben ubicar los animales son muchos en un aro y pocos en el otro aro. El equipo que termine en menos tiempo gana. Juguetes de animales Aros de colores Tapitas.</p> <p>Responden a interrogantes. ¿qué animales hay muchos? ¿qué animales hay pocos?</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los estudiantes representan con material concreto lo que han jugado. - Luego dibujan lo que han representado. - Luego la docente les entrega dos platitos y les dice que pongan muchas tapitas, pocas tapitas y ninguno - Mencionan donde hay muchos, pocos y ninguno. 		
CIERRE	<p>Resuelven una hoja gráfica.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Responden a interrogantes de meta cognición. ¿Que aprendimos hoy? ¿Cómo nos sentimos? ¿Para qué nos sirve lo que aprendimos? - Con ayuda de mama recortan objetos, animales, cosas y pegan en los círculos de muchos, pocos 	Lista de cotejo	10 minutos



LISTA DE COTEJO

I DATOS GENERALES:

- 1.1. **UGEL:** **Lugar:** San Luis
 1.2. **Institución Educativa Inicial:** N° 386 de Humanhuauco
 1.3. **Edad:** 05 años

II OBJETIVOS:

Al finalizar la sesión se realizará la siguiente evaluación a los estudiantes de 05 años de edad, si identificar la dirección Y/o orientación espacial.

N°	ESTUDIANTES	Hace uso de su creatividad al realizar movimiento con su cuerpo al desplazarse en su espacio.		Hace uso de su creatividad para realizar actividades en su orientación espacial aportando ideas.		Muestra autonomía al moverse y al desplazarse en un espacio.	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
01	DURAND CRUZ, Shaneli						
02	DURAND VEGA, Milena						
02	FIGUIERES JIMENEZ, Azumi.						
03	MORENO CUEVA, Jefferson						
05	PEREZ CUEVA, Isaac						
06	RIOS FIGUIERES, Dilan						
07	RIOS PEREZ, Jenifer.						
08	SHICSHI EUSTOQUIO, Emily						
09	VEGA FIGUEROA, Sheyla						
10	VEGA RIOS, Elida						
11							
12							

OBSERVACIONES:

.....

I.DATOS INFORMATIVOS:

- 1.13. **Institución Educativa** : N° 386 de Humanhuauco – San Luis
- 1.14. **Nivel educativo** : Inicial
- 1.15. **Edad** : 5 años
- 1.16. **Tema** : " Jugamos a agrupar objetos”
- 1.17. **Duración** : 45 minutos
- 1.18. **Nombre de la Investigadora:** Sonia, MELGAREJO LLANCA

II.COMPONENTE DIDACTICO

2.7. OBJETIVOS:

Al finalizar la sesión, los niños y las niñas pondrán en práctica las relaciones espaciales para poder ubicarse en el espacio y participar de los juegos propuestos.

2.8.CONTENIDOS:

CONOCIMIENTO	CAPACIDADES	ACTITUDES
Actúa y piensa en situaciones de cantidad.	Comunica y representa sus ideas	<ul style="list-style-type: none"> - Agrupa objetos (clasificación) de un solo criterio según el color, forma o tamaño. - Representa con dibujos las características o agrupación de objetos, según su color, forma o tamaño.

2.9. SECUENCIA DIDACTICA:

MOMENTOS	ESTRATEGIA DIDÁCTICA	MEDIOS	TIEMPO
INICIO	<p>Juego representativo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Realizan actividades permanentes. - Juegan libremente en los sectores. - La docente presenta a los niños una caja de sorpresa y les pregunta a los niños ¿Que habrá en esta caja? - Muestra lápices de diferentes tamaños y colores les pregunta. ¿De qué color son los lápices? ¿qué tamaño tendrán? ¿Podemos agruparlos según su tamaño? - La docente escucha todas las respuestas de los niños (as) y los anota en la pizarra. ¿Los objetos del aula podemos agruparlos por tamaños? ¿Todos los objetos serán del mismo tamaño? 	<p>Pelotas Plumones Papel Cajas Tapitas de colores Imágenes</p>	15 minutos
DESARROLLO	<p>Juego práctico o ejercicio:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se comunica el propósito. Hoy aprenderán a agrupar objetos de acuerdo a los tamaños. - Se recuerda las normas de convivencia. - Participan en el juego “agrupamos las tapitas” - Los niños se desplazan por el patio y con las indicaciones de la docente. Luego divide a los niños en tres grupos entre niños y niñas; luego reparte en una caja con tapitas de color (rojo, verde, azul) - Al toque del silbato se da la consigna que el grupo 1 agrupo 		20 minutos

	<p>las tapitas de color rojo, el grupo 2 tapitas de color verde y grupo 3 tapitas de color azul.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ingresan al salón y la docente interroga a los niños ¿Fue fácil agrupar las tapitas? ¿Qué grupo ganó? ¿de qué manera podemos agrupar? - Luego agrupan por tamaños Pelotas Plumones Papel Cajas Tapitas de colores Imágenes. - Por grupo reciben diferentes materiales para que agrupen. - Cada grupo expone y dialoga sobre lo que hicieron. - Resuelven una práctica calificada donde pintan y recortan siluetas agrupando por tamaño y color. 		
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> - Se dialoga con los niños a través de algunas preguntas: ¿Qué aprendimos? ¿Qué debemos tener en cuenta para agrupar los objetos? ¿Les pareció fácil agrupar los objetos?,¿Cómo agruparon los objetos hoy? ¿Para qué les servirá lo aprendido? 	Lista de cotejo	10 minutos



LISTA DE COTEJO

I DATOS GENERALES:

- 1.1. **UGEL:** **Lugar:** San Luis
 1.2. **Institución Educativa Inicial:** N° 386 de Humanhuauco
 1.3. **Edad:** 05 años

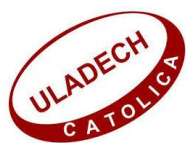
II OBJETIVOS:

Al finalizar la sesión se realizará la siguiente evaluación a los estudiantes de 05 años de edad, si identificar la dirección Y/o orientación espacial.

N°	ESTUDIANTES	Hace uso de su creatividad para determinar cantidad.		Hace uso de su creatividad para agrupar objetos según su tamaño.		Muestra autonomía con confianza.	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
01	DURAND CRUZ, Shaneli						
02	DURAND VEGA, Milena						
02	FIGUIERES JIMENEZ, Azumi.						
03	MORENO CUEVA, Jefferson						
05	PEREZ CUEVA, Isaac						
06	RIOS FIGUIERES, Dilan						
07	RIOS PEREZ, Jenifer.						
08	SHICSHI EUSTOQUIO, Emily						
09	VEGA FIGUEROA, Sheyla						
10	VEGA RIOS, Elida						
11							
12							

OBSERVACIONES:

.....



SESION DE APRENDIZAJE N°10



I.DATOS INFORMATIVOS:

- 1.19. **Institución Educativa** : N° 386 de Humanhuauco – San Luis
- 1.20. **Nivel educativo** : Inicial
- 1.21. **Edad** : 5 años
- 1.22. **Tema** : "Juguemos a me acerco y alejo"
- 1.23. **Duración** : 45 minutos
- 1.24. **Nombre de la Investigadora:** Sonia, MELGAREJO LLANCA

II.COMPONENTE DIDACTICO

2.10. OBJETIVOS:

Al finalizar la sesión, los niños y las niñas pondrán en práctica las relaciones espaciales para poder ubicarse en el espacio y participar de los juegos propuestos.

2.11. CONTENIDOS:

CONOCIMIENTO	CAPACIDADES	ACTITUDES
Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización.	Razona y argumenta generando sus ideas	Explica con su propio lenguaje los desplazamientos o recorridos a partir de una experiencia vivencial o lúdica.

2.12. SECUENCIA DIDACTICA:

MOMENTOS	ESTRATEGIA DIDÁCTICA	MEDIOS	TIEMPO
INICIO	<p>Juego representativo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Promovemos que los niños y niñas experimenten el espacio a través del movimiento libre y vayan tomando conciencia de él. Por ejemplo, vivencian las relaciones espaciales de situación cuando manipula e interacciona con los módulos y deciden hacer movimientos, corren por el patio, etc. - En este proceso, la docente favorece el juego y pone palabras a las acciones que realizan los niños. Por ejemplo, podemos decir: "Te he visto jugar en el campo con tu compañero." "Veo que has colocado los materiales en su lugar o cerca". También podemos intervenir preguntando: ¿Necesitas ayuda? ¿Qué quieres hacer hoy? La docente pone en evidencia el rol como acompañante activo de este proceso. 	Radio.	15 minutos
DESARROLLO	<p>Juego práctico o ejercicio:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les recordamos el cartel que apareció en el aula. Les preguntamos: ¿Recuerdan qué dice? (Si no lo recuerdan les volveremos a preguntar) ¿Qué creen que dice? ¿Conocen alguna palabra de ahí? 		20 minutos

	<p>Les explicamos que se trata de un juego que se llama “Me acerco y me alejo”.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les preguntamos: ¿Cómo creen que será este juego? Escuchamos las ideas que tienen acerca de cómo puede ser el juego. - Les explicamos que el juego al iniciar se indica dispersarse por el terreno de juego, luego en el desarrollo los niños y las niñas se mueven, saltando con los pies juntos, libremente por el espacio, mientras el(la) animador(a) da palmadas. Cuando deja de hacerlo los(las) jugadores(as) tienen que ir corriendo a una de las esquinas del espacio de juego y volver de espaldas hasta el centro del terreno. Se puede repetir el juego cuatro o cinco veces. - Les preguntamos: ¿Quieren jugar a me acerco y me alejo? Luego, les proponemos participar del juego 		
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> - Cerramos la actividad diciéndoles que en los días siguientes continuaremos con los juegos para experimentar con el espacio que nos rodea. 	Lista de cotejo	10 minutos



LISTA DE COTEJO

I DATOS GENERALES:

- 1.1. **UGEL:** **Lugar:** San Luis
 1.2. **Institución Educativa Inicial:** N° 386 de Humanhuauco
 1.3. **Edad:** 05 años

II OBJETIVOS:

Al finalizar la sesión se realizará la siguiente evaluación a los estudiantes de 05 años de edad, si identificar la dirección Y/o orientación espacial.

N°	ESTUDIANTES	Hace uso de su creatividad moverse, hacer movimientos y desplazarse en un espacio.		Hace uso de su creatividad moverse, hacer movimientos y desplazarse en un espacio.		Muestra autonomía con confianza.	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
01	DURAND CRUZ, Shaneli						
02	DURAND VEGA, Milena						
02	FIGUIERES JIMENEZ, Azumi.						
03	MORENO CUEVA, Jefferson						
05	PEREZ CUEVA, Isaac						
06	RIOS FIGUIERES, Dilan						
07	RIOS PEREZ, Jenifer.						
08	SHICSHI EUSTOQUIO, Emily						
09	VEGA FIGUEROA, Sheyla						
10	VEGA RIOS, Elida						
11							
12							

OBSERVACIONES:

.....

ANEXO 5: Fotos de la institución.

