

UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES

**ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL
BILINGÜE: PRIMERA Y SEGUNDA INFANCIA**



Tesis

Aplicación de juegos de mesa como herramienta educativa en las nociones espaciales en niños
de la Institución Educativa Inicial N° 54043 Cesar Abraham Vallejo, Abancay 2024

Presentado por:

Mariluz Aedo Ojeda

Flor de Maria Costilla Gordillo

Para optar el título de Licenciado en Educación Inicial Intercultural Bilingüe: Primera y
Segunda Infancia

Abancay, Perú

2025



UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES
ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL
BILINGÜE: PRIMERA Y SEGUNDA INFANCIA



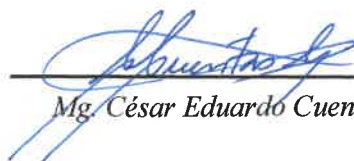
TESIS

**Aplicación de juegos de mesa como herramienta educativa en las nociones espaciales
en niños de la Institución Educativa Inicial N° 54043 Cesar Abraham Vallejo,
Abancay 2024**

Presentado por **Mariluz Aedo Ojeda y Flor de Maria Costilla Gordillo**, para optar el
título de Licenciada en Educación Inicial Intercultural Bilingüe: Primera y Segunda Infancia.

Sustentado el 15 de enero de 2025 ante el jurado evaluador:


Presidente:


Mg. César Eduardo Cuentas Carrera

Primer miembro:


Mg. Javier Carlin Ramos

Segundo miembro:


Dra. Amalia Torres Chipana

Asesor:


Mtra. Ivonne Karin Rimascca Rodríguez





**UNIVERSIDAD NACIONAL
MICAELA BASTIDAS
DE APURIMAC**

Licenciada por SUNEDU

CONSTANCIA DE SIMILITUD N° 041 -2025

La Universidad Nacional Micaela Bastidas de Apurímac, a través de la Unidad de Investigación de la Facultad de Educación y Ciencias Sociales, declara que la Tesis intitulada: **Aplicación de juegos de mesa como herramienta educativa en las nociones espaciales en niños de la Institución Educativa Inicial N° 54043 Cesar Abraham Vallejo, Abancay 2024**, presentado por las bachilleres, **Mariluz Aedo Ojeda y Flor de Maria Costilla Gordillo**, para optar el título de Licenciado en Educación Inicial Intercultural Bilingüe: Primera y Segunda Infancia, han sido sometido a un mecanismo de evaluación de verificación de similitud, a través del software Turnitin, siendo el índice de similitud **ACEPTABLE (24%)**, por lo que cumple con los criterios de originalidad establecidos por la Universidad.

Abancay, 05 de febrero de 2025



UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS
DE APURIMAC

Dr. Carlos Enrique Coacalla Castillo
DIRECTOR DE LA UNIDAD DE INVESTIGACIÓN - FECS

Unidad de Investigación
**Facultad de Educación y Ciencias
Sociales**

Agradecimiento

Expresamos nuestro más sincero agradecimiento a Dios por brindarnos, fortaleza, salud, sabiduría y guiarnos durante este proceso que hizo posible lograr esta meta.

Agradecemos a nuestra casa de estudios Universidad Nacional Micaela Bastidas de Apurímac por darnos la oportunidad de formarnos profesionalmente, afrontando desafíos, dificultades que se presentaron durante nuestra formación como profesionales.

Así mismo extendemos nuestro reconocimiento a todas personas que contribuyeron con el desarrollo de nuestra investigación, a nuestra asesora Mtro. Ivonne Karin Rimasca Rodríguez por su amabilidad y valiosa asesoría brindada y apoyo constante durante el desarrollo de nuestro trabajo.

Finalmente agradecemos al Mg. Joaquin Portillo Pacheco director de la Institución Educativa N° 54043 Cesar Abraham Vallejo también a la docente de aula Brisa Florencia Mendoza Salcedo quienes nos permitieron amablemente abriendo las puertas de sus aulas para poder realizar esta investigación.

Autoras



Dedicatoria

Esta tesis dedico a Dios por brindarme la salud y sabiduría, asimismo dedico a mis padres, hermanos por su amor, apoyo incondicional, sacrificio y comprensión que han sido fundamentales para poder lograr mis objetivos propuestos y a todas aquellas personas que me han apoyado durante el desarrollo de este trabajo.

Flor de María Costilla Gordillo

Esta tesis dedico a Dios por haberme dado salud para poder cumplir mis metas y por estar guiándome en cada paso que doy, a mis padres Victor Aedo y Teodora Ojeda por el esfuerzo, sacrificio y apoyo que me brindaron durante todo este proceso y que hicieron de mí una gran persona, a mis hermanas por sus palabras de aliento, comprensión y motivación para seguir adelante durante el desarrollo de este trabajo.

Mariluz Aedo Ojeda



Aplicación de juegos de mesa como herramienta educativa en las nociones espaciales en niños de la Institución Educativa Inicial N° 54043 Cesar Abraham Vallejo, Abancay 2024
Línea de investigación: Educación inicial, desarrollo infantil y gestión pedagógica

Esta publicación está bajo una Licencia Creative Commons



ÍNDICE

	Pág.
INTRODUCCIÓN	1
RESUMEN	2
ABSTRACT	3
CAPÍTULO I	4
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	4
1.1 Descripción del problema	4
1.2 Enunciado del problema	5
1.2.1 Problema general	5
1.2.2 Problemas específicos	6
1.3 Justificación de la investigación	6
CAPÍTULO II	8
OBJETIVOS E HIPÓTESIS	8
2.1 Objetivos de la investigación	8
2.2.1 Objetivo general	8
2.2.2 Objetivos específicos	8
2.2 Hipótesis de la investigación	8
2.2.3 Hipótesis general	8
2.2.4 Hipótesis específicas	9
2.3 Operacionalización de variables	10
CAPÍTULO III	12
MARCO TEÓRICO REFERENCIAL	12
3.1 Antecedentes	12
3.2 Marco teórico	16
3.2.1 Juegos de mesa	16
3.2.1.1 Teorías que fundamentan al juego como estrategia didáctica	16
3.2.1.2 Definición de juego de mesa	16
3.2.1.3 Historia de los juegos de mesa	17
3.2.1.4 Elementos de los juegos de mesa	19
3.2.1.5 Tipos de juego de mesa para niños	19
3.2.1.6 Beneficios que genera el juego de mesa	26
3.2.2 Nociones espaciales	26
3.2.2.1 Área de matemática	27



3.2.2.2	Tipos de nociones espaciales	29
3.2.2.3	Dimensiones de las nociones espaciales	31
3.2.2.4	La noción de espacio en el niño	33
3.2.2.5	Capacidades referidas a las nociones espaciales	34
3.2.2.6	Teorías educativas que fundamentan el desarrollo de las nociones espaciales	35
3.2.3	Nociones espaciales según la neuropedagogía infantil	41
3.2.4	Finalidad de las nociones espaciales en el desarrollo infantil	42
3.3	Marco conceptual	42
CAPÍTULO IV		45
METODOLOGÍA		45
4.1	Tipo y nivel de investigación	45
4.2	Diseño de la investigación	45
4.3	Descripción ética de la investigación	46
4.4	Población y muestra	46
4.4.1	Población	46
4.4.2	Muestra	47
4.5	Procedimiento	47
4.6	Técnica e instrumentos	48
4.6.1	Técnica	48
4.7	Análisis estadístico	49
CAPÍTULO V		50
RESULTADOS Y DISCUSIONES		50
5.1	Análisis de resultados	50
5.2	Contrastación de hipótesis	55
5.2.1	Contrastación de hipótesis de las nociones espaciales	55
5.2.2	Contrastación de hipótesis de la dimensión noción de ubicación	56
5.2.3	Contrastación de hipótesis de la dimensión noción de dirección	58
5.2.4	Contrastación de hipótesis de la dimensión noción de distancia	60
5.2.5	Contrastación de hipótesis de la dimensión noción de posición	62
5.3	Discusión	64
CAPÍTULO VI		69
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES		69
6.1	Conclusiones	69
6.2	Recomendaciones	69
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS		71
ANEXOS		78



ÍNDICE DE TABLAS

	Pág.
Tabla 1 Operacionalización de variables	10
Tabla 2 Población de niños en la La Institución Educativa Inicial N°54043 Cesar Abraham Vallejo – Patibamba – Abancay, 2024	46
Tabla 3 Tamaño de la muestra de niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°54043 Cesar Abraham Vallejo	47
Tabla 4 Rangos de valores según la variación del nivel de desempeño respecto a las nociones espaciales durante el pre y post test	55
Tabla 5 Prueba estadística respecto a los niveles de las nociones espaciales	55
Tabla 6 Rangos de valores según la variación del nivel de desempeño respecto a la noción de ubicación durante el pre y post test	57
Tabla 7 Prueba estadística respecto a los niveles de la noción de ubicación	57
Tabla 8 Rangos de valores según la variación del nivel de desempeño respecto a la noción de dirección durante el pre y post test	59
Tabla 9 Prueba estadística respecto a los niveles de la noción de dirección	59
Tabla 10 Rangos de valores según la variación del nivel de desempeño respecto a la noción de distancia durante el pre y post test	61
Tabla 11 Prueba estadística respecto a los niveles de la noción de distancia	61
Tabla 12 Rangos de valores según la variación del nivel de desempeño respecto a la noción de posición durante el pre y post test	63
Tabla 13 Prueba estadística respecto a los niveles de la noción de posición	63
Tabla 14 Matriz de consistencia	79
Tabla 15 Sabana de datos del pre test y post test	83
Tabla 16 Cronbach's Alpha	85
Tabla 17 Evaluadores del instrumento	85
Tabla 18 Ficha validación del instrumento - experto 1	87
Tabla 19 Ficha validación del instrumento - experto 2	90
Tabla 20 Ficha validación del instrumento - experto 3	93



Tabla 20 Consentimiento informado y autorización para realizar el estudio	100
Tabla 20 Consentimiento informado y autorización para realizar el estudio	103



ÍNDICE DE FIGURAS

	Pág.
Figura 1 Fotografía del juego de ludo	20
Figura 2 Fotografía del juego de damas	21
Figura 3 Fotografía del juego de domino	22
Figura 4 Fotografía del juego de cubo somas	23
Figura 5 Fotografía del juego de jenga	24
Figura 6 Fotografía del juego de carta imagen	25
Figura 7 Distribución según nivel de desempeño de las nociones espaciales durante el pre y post test	50
Figura 8 Distribución según nivel de desempeño de la noción de ubicación durante el pre y post test	51
Figura 9 Distribución según nivel de desempeño de la noción de dirección durante el pre y post test	52
Figura 10 Distribución según nivel de desempeño de la noción de distancia durante el pre y post test	53
Figura 11 Distribución según nivel de desempeño de la noción de posición durante el pre y post test	54
Figura 12 Evaluación de la aplicación del tratamiento por cada muestra respecto a las nociones espaciales	56
Figura 13 Evaluación de la aplicación del tratamiento por cada muestra respecto a la dimensión noción de ubicación	58
Figura 14	60
Figura 15 Evaluación de la aplicación del tratamiento por cada muestra respecto a la dimensión noción de distancia	62
Figura 16 Evaluación de la aplicación del tratamiento por cada muestra respecto a la dimensión noción de posición	64
Figura 17 Ficha de observación	86
Figura 18 Solicitud de autorización para el proceso de ejecución y aplicación de tesis	96
Figura 19 Resolución directoral N°40-2024 aceptación de aplicación de proyecto de tesis	97
Figura 20 Constancia de aplicación de estudio	98
Figura 21 Consentimiento informado y autorización para realizar el estudio	99
Figura 22 Fotografía de los niños realizando el juego del ludo	163
Figura 23 Fotografía de los niños realizando el juego del ludo	164



Figura 24 Fotografía de los niños realizando el juego del domino	164
Figura 25 Fotografía de los niños jugando el juego del domino	165
Figura 26 Fotografía de los niños realizando el juego de damas	166
Figura 27 Fotografía de los niños jugando el juego de damas	166
Figura 28 Fotografía de los niños realizando el juego del cubo somas formando figuras	167
Figura 29 Fotografía de los niños realizando el juego de cubo somas	167
Figura 30 Fotografía de los niños realizando el juego de carta imagen	168
Figura 31 Fotografía de los niños realizando el juego de carta imagen	168
Figura 32 Fotografía del niño realizando el juego de jenga	169
Figura 33 Fotografía de los niños realizando el juego de jenga	169



INTRODUCCIÓN

La adquisición de habilidades espaciales durante la infancia juega un papel fundamental en el desarrollo cognitivo y académico de los niños. La comprensión de los conceptos espaciales, como la ubicación, dirección, distancia, posición resulta esencial para la interpretación del entorno circundante y para la eficaz ejecución de una variedad de tareas en la vida diaria y en el ámbito educativo. Sin embargo, muchos niños enfrentan desafíos en el desarrollo de estas habilidades, lo que puede tener un impacto perjudicial en su formación integral y funcionamiento diario.

Este estudio tiene como objetivo abordar este desafío utilizando juegos de mesa como herramienta educativa orientado a la mejora del aprendizaje de las nociones espaciales en la infancia. Se realizó una investigación preexperimental con diseño de preprueba y post prueba para evaluar la influencia de los juegos de mesa en la mejora de dichas habilidades. Este enfoque metodológico es cuantitativo, es decir requiere de la observación y medición de la variable.

Los hallazgos ofrecen evidencias sólidas sobre la efectividad de esta intervención y informan el desarrollo de estrategias educativas destinadas a fomentar el desarrollo holístico de los niños en el dominio espacial.

En la ejecución de esta investigación, se examinó teorías pertinentes sobre el avance cognitivo durante la niñez, junto con investigaciones previas vinculadas a tratamientos direccionados a resolver esta problemática lógico matemático. Además, se proporcionó una descripción detallada del diseño metodológico empleado, que abarca la selección de la muestra, los instrumentos de medición y los procedimientos de recolección y análisis de datos.

En síntesis, esta investigación se posiciona como una contribución relevante en el ámbito educativo al ofrecer una intervención concreta y eficaz para potenciar las habilidades espaciales en la etapa infantil.



RESUMEN

Las nociones espaciales son clave en la infancia para el desarrollo cognitivo y motor de los niños y sobre todo contribuye en el aprendizaje de matemáticas y ciencias. Siendo la educación inicial donde se debe sentar las bases para el desarrollo integral, se planteó en esta tesis el objetivo de evaluar si la aplicación de los juegos de mesa como herramienta educativa influye en el desarrollo de las nociones espaciales en niños de cinco años en la Institución Educativa Inicial N° 54043 Cesar Abraham Vallejo, Abancay 2024. El tipo de investigación fue aplica y con enfoque cuantitativo, el diseño es pre experimental de pre y post test de alcance explicativo y corte transversal. El tamaño de muestra fue de 25 niños a quienes se les administró el tratamiento (18 de talleres) en nueve semanas. Los datos que se registraron durante las dos evaluaciones fue mediante la observación utilizando una escala ordinal de 28 ítems repartidos en cuatro dimensiones (noción de ubicación, de dirección, de distancia y de posición). El análisis descriptivo se basó en una distribución de frecuencias, y la contrastación de la hipótesis se realizó con la prueba de rangos con signos de Wilcoxon, cuyo resultado permitió llegar a la conclusión que la participación activa de los niños en los juegos de mesa influye en el desarrollo de las nociones espaciales de manera significativa, con una efectividad del 100%, aunque el incremento del nivel en cada niño fue diferente.

Palabras clave: juegos de mesa, nociones espaciales, infancia.



ABSTRACT

Spatial notions are key in childhood for children's cognitive and motor development, and above all contribute to learning mathematics and science. Since initial education is where the foundations for comprehensive development must be laid, the objective of this thesis was to evaluate whether the application of board games as an educational tool influences the development of spatial notions in five-year-old children in the Initial Educational Institution No. 54043 Cesar Abraham Vallejo, Abancay 2024. The type of research was applied and with a quantitative approach, the design is pre-experimental with pre- and post-test of explanatory scope and transversal core. The sample size was 25 children who were administered the treatment (18 from workshops) in nine weeks. The data that was recorded during the two evaluations was through observation using an ordinal scale of 28 items divided into four dimensions (notion of location, direction, distance and position). The descriptive analysis was based on a frequency distribution, and the hypothesis was tested with the Wilcoxon signed rank test, the result of which allowed us to reach the conclusion that the active participation of children in board games influences the development of spatial notions significantly, with 100% effectiveness, although the increase in level in each child was different.

Keywords: *board games, spatial notions, childhood.*



CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Descripción del problema

Neyra et al. (2019) menciona que la noción espacial se refiere a la habilidad de ubicar el propio cuerpo en relación con la posición de los objetos en un entorno dado, así como colocar objetos en función de su propia posición. En este sentido, los niños pueden desarrollar la capacidad de identificar y relacionar estas nociones a través de la percepción de su propio cuerpo y con la ayuda de diversos objetos. La noción espacial implica la capacidad para reconocer tanto el propio cuerpo como los objetos en el espacio a través de conceptos de ubicación y posición, cerca, lejos, arriba, abajo, derecha e izquierda. Esta habilidad es fundamental porque constituye la base del aprendizaje y no solo afecta al desarrollo psicomotor del niño, sino también influye en las áreas como la lectura, la escritura y las matemáticas.

El Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF, 2022) a nivel mundial los niños tienen dificultades en el desarrollo de las habilidades matemáticas debido a que en estos últimos años la pandemia del COVID-19 afectó a la educación a nivel mundial trayendo como consecuencia que los niños no tengan una educación de calidad debido a que muchos niños no tuvieron acceso a clases en sus centros educativos siendo esto uno de los problemas para el desarrollo de sus capacidades matemáticas generándoles que sus aprendizajes básicos matemáticos disminuyeran aún más; en los nuevos análisis de datos que engloban a más de 100 países donde el 30% de los niños tienen probabilidades de desarrollar sus habilidades matemáticas y el 70% de niños tienen dificultades en el desarrollo de sus habilidades matemáticas, es evidente que los niños carecen de conocimientos básicos en matemáticas y otros aprendizajes esenciales trayendo desafíos al realizar tareas como la resolución de problemas, razonamiento lógico.

El Ministerio de Educación (MINEDU, 2020) menciona que alrededor de 300 mil niños dejaron de estudiar en el 2020 a inicios de la pandemia del COVID-19. Según la información proporcionada, en las 25 regiones del País, el 30% de los estudiantes fueron



aprobados con una nota mínima en matemáticas y el 43% de los estudiantes no alcanzaron a obtener la nota mínima satisfactoria con la estrategia de “Aprendo en Casa” que fue aplicada por el ministerio de educación para reducir el contagio del COVID-19; el cual tuvo dificultades para recibir las clases virtuales como las fallas en el servicio del internet el 72% y algunos de ellos no contaban con equipos (Celulares), también muchos docentes no tuvieron una capacitación adecuada para poder acceder a la plataforma de “Aprendo en Casa”. Esta realidad denota que las competencias en niños respecto al área lógico matemática no alcanzo el logro esperado.

La Evaluación Censal de Estudiantes (ECE, 2019) muestra los resultados que se obtuvieron por cada región, en el departamento de Apurímac el 40,7% de estudiantes se encuentran en el nivel inicio de aprendizaje en las matemáticas, el 30,2% de estudiantes están en un nivel proceso y el 20,2% se encuentra en un nivel satisfactorio; el cual indica que en la región de Apurímac se debe considerar con prioridad el área de matemática para poder lograr un nivel destacado.

En los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 54043 Cesar Abraham Vallejo ubicado en el distrito de Abancay, durante las prácticas pre profesionales se pudo observar la existencia de un bajo nivel en el desarrollo de las nociones espaciales como la ubicación, dirección, posición, y distancia. Cuando la docente realiza sus actividades de rutinas diarias y da indicaciones de levantar la mano derecha para rezar, los niños tenían confusiones y levantan la mano izquierda, de igual manera cuando se les pidió que diferencien que objeto está cerca o lejos de su propio cuerpo, tuvieron dificultades al identificar; debido a la existencia de las inadecuadas estrategias y técnicas de enseñanza que no están acorde para el desarrollo de sus habilidades de los estudiantes, esta problemática encontrada en el ámbito de los niños de educación inicial nos impulsó a la necesidad de investigar y actuar para dar una solución a esta problemática que está afectando a los niños en el desarrollo de sus aprendizajes y así poder contribuir en el desarrollo de las nociones espaciales y obtener un logro esperado a través de los juegos de mesa.

1.2 Enunciado del Problema

1.2.1 Problema general

¿Cuál es nivel de influencia de la aplicación de los juegos de mesa como herramienta educativa en las nociones espaciales en niños de cinco años en la Institución Educativa Inicial N° 54043 Cesar Abraham Vallejo, Abancay 2024?



1.2.2 Problemas específicos

- ¿Cuál es la influencia de la aplicación de los juegos de mesa como herramienta educativa en las actividades de ubicación en los niños de cinco años en la Institución Educativa Inicial N° 54043 Cesar Abraham Vallejo, Abancay 2024?
- ¿Cuál es la influencia de la aplicación de los juegos de mesa como herramienta educativa en las actividades de dirección en los niños de cinco años en la Institución Educativa Inicial N° 54043 Cesar Abraham Vallejo, Abancay 2024?
- ¿Cuál es la influencia de la aplicación de los juegos de mesa herramienta educativa en las actividades de distancia en los niños de cinco años en la Institución Educativa Inicial N° 54043 Cesar Abraham Vallejo, Abancay 2024?
- ¿Cuál es la influencia de la aplicación de los juegos de mesa herramienta educativa en las actividades de posición en los niños de cinco años en la Institución Educativa Inicial N° 54043 Cesar Abraham Vallejo, Abancay 2024?

1.3 Justificación de la investigación

- **Justificación practica**

El presente trabajo se realiza porque hay una necesidad de poder elevar el nivel de capacidades de las nociones espaciales en los niños de cinco años a través de la aplicación de los talleres de juegos de mesa, teniendo en consideración la variable problemática, muchos de los niños no muestran un nivel de aprendizaje de logro esperado por el cual consideramos a los juegos de mesa como herramienta educativa para poder mejorar las nociones espaciales.

- **Justificación teórica**

El trabajo de investigación se plantea con la finalidad de aportar conocimientos y la existencia de una posible herramienta educativa que pueda contribuir en la mejora del desarrollo de las nociones espaciales a través de la aplicación de los talleres de juegos de mesa en niños de cinco años, con el cuál se busca obtener resultados de logro esperado que nos permita demostrar la importancia de esta herramienta



educativa dentro del proceso educativo y así poder incorporarlo para poder disminuir las dificultades de las nociones espaciales.

- **Justifica metodológica**

En el aporte metodológico está centrado en la elaboración de un instrumento (ficha de observación) que estará debidamente validado por expertos y serán confiables estadísticamente, el cual puede servir para posteriores investigaciones relacionados a la variable problema. Además, la construcción de los talleres de aprendizaje que en su totalidad serán de 18, también se considera un aporte metodológico debido a que con esto se busca resolver o minimizar el problema.

- **Justificación social**

El desarrollo de talleres de juegos de mesa es una herramienta educativa para fortalecer las nociones espaciales en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 54043 Cesar Abraham Vallejo, de manera que contribuirá como una estrategia pedagógica a docentes e instituciones de educación básica para orientar y brindar una educación de calidad a nuestros estudiantes.



CAPÍTULO II

OBJETIVOS E HIPÓTESIS

2.1 Objetivos de la investigación

2.2.1 Objetivo general

Evaluar la influencia de la aplicación de los juegos de mesa como herramienta educativa en las nociones espaciales en niños de cinco años en la institución educativa inicial N° 54043 Cesar Abraham Vallejo, Abancay 2024.

2.2.2 Objetivos específicos

- Identificar la influencia de la aplicación de los juegos de mesa como herramienta educativa en actividades de ubicación en los niños de cinco años en la institución educativa inicial N° 54043 Cesar Abraham Vallejo, Abancay 2024.
- Identificar la influencia de la aplicación de los juegos de mesa como herramienta educativa en actividades de dirección en los niños de cinco años en la institución educativa inicial N° 54043 Cesar Abraham Vallejo, Abancay 2024.
- Identificar la influencia de la aplicación de los juegos de mesa como herramienta educativa en actividades de distancia en los niños de cinco años en la institución educativa inicial N° 54043 Cesar Abraham Vallejo, Abancay 2024.
- Identificar la influencia de la aplicación de los juegos de mesa como herramienta educativa en actividades de posición en los niños de cinco años en la institución educativa inicial N° 54043 Cesar Abraham Vallejo, Abancay 2024.

2.2 Hipótesis de la investigación

2.2.3 Hipótesis general

La aplicación de los juegos de mesa como herramienta educativa está diseñada para que a través del neurodesarrollo se estimule el aprendizaje lógico matemáticos, entonces influyen significativamente en las nociones espaciales en los niños de



cinco años en la institución educativa inicial N° 54043 Cesar Abraham Vallejo, Abancay 2024.

2.2.4 Hipótesis específicas

- Los juegos de mesa como herramienta educativa influyen positivamente en actividades de ubicación en los niños de cinco años en la institución educativa inicial N° 54043 Cesar Abraham Vallejo, Abancay 2024.
- Los juegos de mesa como herramienta educativa influyen positivamente en actividades de dirección en los niños de cinco años en la institución educativa inicial N° 54043 Cesar Abraham Vallejo, Abancay 2024.
- Los juegos de mesa como herramienta educativa influyen positivamente en actividades de distancia en los niños de cinco años en la institución educativa inicial N° 54043 Cesar Abraham Vallejo, Abancay 2024.
- Los juegos de mesa como herramienta educativa influyen positivamente en actividades de posición en los niños de cinco años en la institución educativa inicial N° 54043 Cesar Abraham Vallejo, Abancay 2024



2.3 Operacionalización de variables

Tabla 1

Operacionalización de variables

Variable	Definición conceptual	Participantes en los juegos	Selección de los juegos de tratamiento	Números de talleres por cada dimensión	Tiempo de administración del tratamiento
Variable independiente Juegos de mesa	Los juegos de mesa se destacan por ser una efectiva herramienta educativa debido al fomento de habilidades cognitivas y sociales durante su práctica, lo cual contribuye al desarrollo integral de los niños (Beltran, et al. 2021).	<ul style="list-style-type: none"> • Juegos de mesa para dos niños • Juegos de mesa de tres niños a mas 	<ul style="list-style-type: none"> • Ludo • Domino • Damas • Cubo soma • Carta imagen • Jenga 	<ul style="list-style-type: none"> • 3 talleres • 3 talleres • 3 talleres • 3 talleres • 3 talleres 	45 minutos
Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de evaluación
Variable dependiente Nociones espaciales	El desarrollo de las nociones espaciales implica que el niño o la niña vaya progresivamente estableciendo conexiones entre su propio cuerpo y el entorno físico, incluyendo los objetos y las personas presentes en él. Durante el proceso de exploración y comunicación con	Se observará la escala en el que se encuentra los niños de cinco años tomando para poder realizar el análisis descriptivo de cada una de las cuatro nociones espaciales, para con ello dar a conocer también el	<ul style="list-style-type: none"> • Ubicación • Dirección • Distancia • Posición 	<ul style="list-style-type: none"> • Dentro, fuera. • Adelante, atrás, a la derecha, a la izquierda. 	<ul style="list-style-type: none"> • Inicio (1) • Proceso (2) • Logro esperado (3) • Logro destacado (4)



su entorno, los individuos se desempeñan respecto a la variable. desplazan estratégicamente con el fin de acceder y manipular objetos relevantes o de entablar interacciones con otros individuos. Todas estas acciones les permiten construir su conciencia espacial inicial (MINEDU, 2020).

- Cerca de, lejos de.
- Arriba, abajo

Nota: Fuente de elaboración propia guiado con los fundamentos teóricos de la investigación.

CAPÍTULO III

MARCO TEÓRICO REFERENCIAL

3.1 Antecedentes

a. Antecedentes internacionales

Ponse (2023) en su tesis “Estrategias metodológicas para estimular las nociones temporo espaciales en los niños y niñas del nivel inicial” cuyo objetivo fue destacar el efecto de las estrategias metodológicas para estimular las nociones temporo espacial en los niños sub nivel inicial, el estudio se llevó a cabo utilizando un nivel descriptivo exploratorio con un enfoque cuantitativo para conocer las experiencias de las personas involucradas en el fenómeno en estudio. La población objetivo de esta investigación estuvo compuesta por 2 docentes y 39 estudiantes de educación infantil. Se empleó un muestreo no probabilístico, optando por incluir en el estudio a toda la población. Las técnicas de consolidación de datos involucraron el uso de una guía de observación y entrevistas con los docentes para recolectar y generar información. Los hallazgos sugieren que alentar a los niños en educación infantil a desarrollar su cognición temporal espacial es muy beneficioso, ya que apoya su integración y desarrollo en el tiempo y el espacio. A medida que el infante adquiere conciencia espacial, empieza a concebir su representación corporal, y la comprensión del tiempo y el espacio le facilita la orientación en el entorno actual.

Quispe (2022) en su investigación “Actividades lúdicas con materiales reciclados para el desarrollo de la noción lógico matemática en niños de la segunda sección del Nivel Inicial de la Unidad Educativa 4 de julio” Cuyo objetivo fue determinar la influencia de las actividades lúdicas con material reciclado en el desarrollo de la noción lógico matemática en niños del nivel inicial de la unidad educativa 4 de julio de la ciudad de La Paz. El estudio se realizó mediante un diseño explicativo cuasiexperimental con una muestra de 30 niños. El instrumento utilizado fue el test de habilidades básicas de iniciación al cálculo (BSTCI) y la técnica observacional empleada fue la observación no estructurada y fichas de observación. El análisis estadístico se realizó utilizando el alfa de Cronbach. Se concluyó que la implementación del programa “Matemáticas con mis manos”, luego de tres meses de trabajo con niños de edad preescolar, permitió una



mejora significativa en su desarrollo social, comunicativo, lúdico, psicológico, creativo y moral. Los niños demostraron una mayor confianza en sí mismos al jugar y demostrar los conocimientos adquiridos, así como una mayor motivación para aprender.

Carrillo & Dayana (2021) en sus tesis “Actividades lúdicas para el desarrollo de las nociones espaciales en Niños de Subnivel Inicial 2” Cuyo objetivo fue determinar la influencia que tienen las actividades lúdicas en el desarrollo de las nociones espaciales de los niños de subnivel Inicial 2. El presente estudio se con una población de muestra conformada por 20 estudiantes de educación infantil de la escuela de educación básica 23 de abril de la parroquia La Iberia. Debido al contexto de confinamiento, se llevaron a cabo clases virtuales en las que se aplicó una guía de observación a un grupo de 5 niños, dado que no todos contaban con igual acceso diario a la conexión para recibir las clases. Además, la docente se mantuvo en contacto con los alumnos a través de diversos medios electrónicos y visitas a los hogares. Durante este proceso, se utilizó una técnica de entrevista, observación y un instrumento de medición consistente en una guía de observación y un cuestionario, ambos aplicados a través de la plataforma Zoom. Los resultados obtenidos permitieron concluir que las actividades lúdicas desempeñan un papel significativo en el desarrollo del pensamiento lógico-matemático en niños del subnivel Inicial 2.

b. Antecedentes nacionales

Tarazona (2020) en su investigación “Juegos Lúdicos como Estrategia para Desarrollar Nociones Espaciales en Niños de 5 años, Institución Educativa Inicial N° 1143 “Semillitas del Saber”, C.F.F., San Luis, 2020” cuyo objetivo fue Evaluar el desarrollo de las nociones espaciales en niños de 5 años en la institución educativa inicial N° 1143 Semillitas del Saber, de San Luis, 2020; mediante la aplicación de los juegos lúdicos como estrategia; estudio que fue desarrollado a través del estudio de tipo cuantitativo, nivel experimental, diseño pre experimental, utilizando la técnica de la observación y como instrumento la escala de estimación para evaluar a 21 alumnos; la población considerada para la realización del estudio está conformada por 21 alumnos de 5 Años. El instrumento utilizado en este estudio fue la escala de estimación y la técnica empleada fue la guía de observación. El análisis estadístico de los resultados de la investigación reveló que, en la prueba previa, el 86% de los niños estaban en el nivel principiante, lo que indica limitaciones en los conceptos espaciales. Sin embargo, en la prueba posterior, el 0% de los niños permaneció en el nivel



principiante, lo que demuestra cierta mejora. El resultado de la prueba T-Student se calculó como $t = 73,282$, con un nivel de significancia de $p = 0,000$ ($p < 0,05$), ubicándose dentro de la región de rechazo. En consecuencia, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis general en todas sus implicaciones. Estos hallazgos indican que los niños de 5 años alcanzaron un nivel de rendimiento sobresaliente al participar en actividades lúdicas.

Angulo (2022) en su tesis “Programa psicodidáctico “CaCuCi” para desarrollar nociones espaciales en estudiantes de 4 años IE “Escuela Modelo en la Amazonía”, Yurimaguas – 2022” Cuyo objetivo fue demostrar la influencia del Programa psicodidáctico “CaCuCi” para desarrollar nociones espaciales en los estudiantes de 4 años IE “Escuela Modelo en la Amazonía”, Yurimaguas - 2022. El estudio se llevó a cabo utilizando un enfoque cuantitativo, preexperimental con un diseño pre test y post test. La muestra estuvo compuesta por 23 niños de cuatro años. La lista de verificación fue el instrumento utilizado en conjunto con las técnicas de observación. Se emplearon varias técnicas estadísticas para el análisis de datos, incluida la codificación y tabulación de datos, tablas de frecuencia y porcentajes, prueba t de Student, cálculos de media y varianza. Estas metodologías permiten concluir que el programa psicopedagógico “CaCuCi” tuvo un impacto significativo en el desarrollo de conceptos espaciales en los niños, como lo demuestran las diferencias significativas encontradas entre las medias del pretest (18,478) y la puntuación media posterior a la prueba de (39,434) indica que la intervención administrada contribuyó significativamente a mejorar la comprensión de los participantes de conceptos como profundidad, anterioridad y lateralidad.

Martinez (2020) en su investigación “ El Juego Motriz y el Desarrollo de la Noción Espacial de los Niños y Niñas de 5 años de la Institución Educativa inicial N° 269 “Elvira García García” de Pucallpa, 2020” cuyo objetivo fue determinar la influencia del juego motriz en el desarrollo de la noción espacial de niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 269 “Elvira García García” de Pucallpa 2020; estudio que fue desarrollado con un tipo de investigación aplicada se encuadra en el enfoque cuantitativo, nivel pre experimental, diseño explicativo; La muestra de estudio estuvo conformada por 25 niños y niñas, para recoger los datos, se utilizó como instrumento la guía de observación y la técnica de la observación; para el tratamiento estadístico se utilizó la “t” de student; Lo que permite concluir que el juego motriz, como herramienta pedagógica influye significativamente en el desarrollo del pensamiento matemático de los niños y niñas de 5 años.



Tafur (2021) en su investigación “La Danza Infantil como Estrategia Didáctica para Mejorar la Orientación Espacial en los Niños de la I.E.I. N° 233, La Soledad – Huaraz, 2018” cuyo objetivo fue demostrar que la danza infantil como estrategia didáctica mejora significativamente la orientación espacial en los niños de 05 años de la I.E.I. N° 233, La Soledad – Huaraz, 2018. El estudio se realizó mediante un enfoque cuantitativo a nivel aplicado, empleando un diseño preexperimental con una muestra de 23 estudiantes. La recolección de datos se realizó mediante el instrumento de escala de estimación y la técnica de observación. El análisis estadístico implicó el uso del alfa de Cronbach, arrojando un resultado de 0,865. Para el análisis de datos, se utilizó tanto la estadística descriptiva como inferencial. Los resultados obtenidos muestran que en el pre test, el 80% de los niños y niñas se situaron en la categoría de nivel inicial en cuanto a la orientación espacial. En contraste, en el post test, el 83% (19 participantes) lograron alcanzar el nivel de competencia. Finalmente, el segundo permitió probar la hipótesis empleando la prueba t de Student, concluyendo así que utilizar la danza infantil como estrategia didáctica influye significativamente en la mejora de la orientación espacial en los niños.

c. Antecedentes locales

Palomino y Escalada (2019) en su tesis “Juegos Tradicionales en el Desarrollo del Pensamiento Lógico Matemático en Niños de 5 años de la I.E.I N° 225 “Miraflores” Tamburco – 2019” cuyo objetivo fue demostrar de qué manera los juegos tradicionales contribuyen al desarrollo del pensamiento lógico matemático de los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 225 “Miraflores” – Tamburco 2019. Esta investigación es de tipo aplicado y nivel explicativo. El diseño de investigación empleado fue pre experimental. Se utilizó una muestra no probabilística, también conocida como muestra intencional, compuesta únicamente por todos los niños de 5 años con verificación de sus respectivas partidas de nacimiento, totalizando 20 niños. El instrumento de investigación utilizado fue una lista de verificación y técnica de observación. Para el análisis estadístico se empleó la prueba de suma de rangos de Wilcoxon. El análisis estadístico ($p=0,000$) indica que los juegos tradicionales contribuyen significativamente al desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños de 5 años. Es de destacar que el 100% de los participantes alcanzaron un nivel de desarrollo calificado como bueno.



3.2 Marco teórico

3.2.1 Juegos de mesa

3.2.1.1 Teorías que fundamentan al juego como estrategia didáctica

Gallardo (2018) cita a Sigmund Freud en el que menciona que el juego se encuentra asociado con la manifestación de los instintos que se rigen por la búsqueda del placer, reflejando las demandas de los impulsos o la inclinación compulsiva hacia la satisfacción. El juego exhibe cualidades simbólicas, en los niños se manifiestan a través del juego. Sin embargo, en un estudio posterior sobre las fobias infantiles, Freud se ve obligado a reconocer que dentro del juego existe algo más que proyecciones inconscientes y resolución simbólica de conflictos. Además, está vinculado a vivencias concretas, especialmente aquellas que han resultado traumáticas para el individuo en edad temprana. Al recrearlos en su imaginación, domina la ansiedad que le causaron originalmente.

Gallardo (2018) cita a Spencer indicando que la infancia y la niñez constituyen dos fases del proceso de desarrollo en las que el infante no está obligado a desempeñar ninguna labor para asegurar su supervivencia, ya que sus necesidades son atendidas por la asistencia de los adultos de su misma especie. Asimismo, a través del juego, los niños canalizan el exceso de energía, empleando en esta actividad los extensos periodos de tiempo que les quedan disponibles. Spencer postuló que el proceso pedagógico debería reflejar el desarrollo de la evolución social, facilitando una progresión "natural" de la mente del niño a través de varias etapas del avance social humano. A pesar de que la premisa teórica es sólida, su aplicación no es universal, ya que el juego no solo influye como un mecanismo para la liberación de energía adicional, sino también como un medio para la recuperación, el descanso y la eliminación de las tensiones psicológicas derivadas de la vida cotidiana. Esto ocurre después de extender una cantidad significativa de energía en compromisos serios y productivos.

3.2.1.2 Definición de juego de mesa

Gonzales (2022) indica que los juegos de mesa se presentan como una eficaz herramienta pedagógica, dada la diversidad de habilidades cognitivas requeridas durante una partida, la estimulación mental que promueven y su adecuada extensión temporal, propiciando una dinámica grupal en interacción con otros participantes; los juegos de mesa se pueden utilizar de



diversas formas como medio para instruir, reforzar el aprendizaje, las actitudes y entretener a las personas. Los juegos se pueden utilizar en entornos educativos para mejorar y ampliar las técnicas de enseñanza pedagógica. Además, el establecimiento de una biblioteca de juegos de mesa en las escuelas puede servir como base para una variedad de propósitos y actividades extracurriculares, incluidos clubes, asociaciones, días de juegos, noches de juegos de mesa.

Tejero (2006) menciona que los juegos de mesa son actividades lúdicas que necesitan de poco espacio para desarrollarse, generalmente requieren de una mesa para colocarse y jugarlos. Son juegos reglados que siempre implican la competencia del participante, ingenio y creatividad; Con los juegos de mesa se puede notar el estado de ánimo del niño, cuando se encuentra en un momento crítico, muestra desaliento, no respeta las reglas, se le dificulta desarrollar la actividad lúdica, se muestra inquietud y pierde la motivación de lo que está realizando.

Sarle & Valiño (2017) mencionan a los juegos de mesa como actividades que prescinden de la actividad física y se desarrollan típicamente en una superficie horizontal, comúnmente una mesa. Algunos juegos pueden necesitar tableros y fichas de diferentes características, así como cartas, dados o tarjetas. Entre los más populares se encuentran los rompecabezas, juegos de cartas como “Guerra”, “La Casa Robada” y “Gana el 5”, juegos de dados como “Mini Generala” y juegos con fichas como “Memoria” y “Dominó”. Juegos de mesa que implican movimiento como "El juego de la oca" y "Ajedrez", o no como "Tic Tac Toe" y "Conecta cuatro", así como laberintos, "Adivina quién", "Dominó" y loterías.

3.2.1.3 Historia de los juegos de mesa

Villanueva (2016) indica que desde la antigüedad los juegos de mesa han pasado por todas las culturas y durante toda la historia de la humanidad, tenemos como ejemplo al juego de la “mancala” que apareció aproximadamente hace cinco mil años según el experto Oriol Comas, es el juego más conocido en toda África que fue adaptándose en todas las culturas con sus propias reglas, diseños, sin embargo contaba con las mismas características para todos, el juego consistía en repartir las fichas en cantidades diferentes, su desarrollo se inspiraba a la contemplación de la naturaleza y la abstracción lúdica de las cosechas.



Mientras tanto en Egipto los juegos de mesa fueron evolucionando con distintos tipos de juegos como es el “Mehen, perros y chacales” ya tenían una noción sobre el juego de las damas. En Grecia también se encontraron diferentes juegos que contaban con signos matemáticos así como el “pentteia” “tres en raya” que fueron encontrados en restos arqueológicos en los años 1400 a.c; el juego de mesa se practicaba y sirvió como un bien cultural en las antiguas civilizaciones, durante más de cinco milenios se ha jugado en el occidente e incluso más antes del lenguaje escrito; los primeros juegos de mesa que se encontraron fueron los dados los cuales se encontraron en las tumbas de la antigua Mesopotamia cuyas piezas se encontraban talladas en piedras de diversas formas, tamaños y colores. Los juegos de mesa fueron evolucionando de generación en generación y muchos de ellos en el transcurso del tiempo fueron perdiéndose.

Durante el imperio romano se encontraron muchos juegos de tablero en su mayoría con fichas de posicionamiento, uno de los juegos más conocidos fue el “ludus”, era un juego muy popular en todos los estratos de la sociedad, durante esta época los juegos de mesa se reconocieron notablemente en todo el imperio romano; en la edad media, la caída del imperio romano no fue un motivo para que los juegos de mesa desaparecieran ya que se seguía jugando en la nobleza y el estamento eclesiástico, los juegos fueron utilizados como medio de aprendizaje de las matemáticas y el desarrollo de las inteligencias; el ajedrez fue uno de los juegos más representativos durante la edad media, que contaban con los tableros, fichas y normas este juego se jugaba en superficies planas y unas piedras, el ajedrez fue jugado por todas las clases sociales.

A partir del siglo XVII y finales del siglo XIX, Inglaterra se convierte en un país de potencia y con un avance científico, el colonialismo y más que todo la industrialización hacen que el imperio británico como potencia mundial, en esta época se da la necesidad de fomentar la educación para todas las clases sociales, los niños tenían la necesidad y obligación de conocer las habilidades básicas de la educación y así poder servir a su imperio; por ello los juegos de mesa contribuyeron como una gran herramienta para esa educación, debido a que contaban con nuevas técnicas de producción industrial gráfica.



3.2.1.4 Elementos de los juegos de mesa

Barrientos (2010) menciona los siguientes componentes de los juegos de mesa:

- **El tablero:** El tablero constituye el entorno o el escenario en el cual se lleva a cabo la dinámica del juego; los jugadores deben permanecer dentro de los límites del tablero y solo podrán salir de este una vez que el juego haya concluido o alcanzado su final.
- **Los dados:** El dado se presenta como un cubo que posee una inscripción en cada uno de sus seis lados. Los instrumentos tradicionales presentan puntos oscuros sobre una superficie blanca, y generalmente están elaborados con materiales como plástico o madera. Asimismo, es posible elaborarlos utilizando números y figuras, de acuerdo con el propósito que se pretenda alcanzar al emplearlos.
- **Las fichas:** Es el elemento principal de los juegos de mesa, estas fichas tienen inscripciones, generalmente en una de sus caras, pueden tener valores determinados o símbolos especiales y permiten emplear diferentes mecánicas.

3.2.1.5 Tipos de juegos de mesa para niños

Ruiz (2022) menciona que los juegos de mesa son ideales para todas edades por que desarrollan las diferentes habilidades, despierta los diferentes intereses de los niños. A continuación, se menciona algunos juegos: ludo, damas, domino, cubo soma, jenga, carta imagen.

- **Ludo:** Es un juego que mezcla diferentes estrategias y el azar de manera práctica, divertida y simple; este juego consiste en alcanzar y pasar a tu contrincante, si llegase a ganar, vuelve a empezar el juego dando inicio al lanzar el dado, las 4 fichas del mismo color deben de llegar a su casillero el cual indica el final y ganador del juego.

Para Poma (2023) menciona los siguientes materiales y reglas del juego de mesa ludo

Materiales para jugar el ludo

- 1 tablero, 1 dado, 16 fichas (4 fichas de cada color: rojo, azul, amarillo y verde)

Instrucciones para jugar



- Cada jugador debe agarrar 4 fichas de un mismo color (rojo, azul, amarillo y verde) y colocar en el cuadrado del mismo color que se escogió.
- Cada jugador para salir del casillero tiene que sacar el número 6 y/o 1 en el dado en su turno para poder sacar una ficha; posteriormente al lanzamiento del dado del otro jugador volverá a lanzar el dado y se determinará la ubicación de su ficha de acuerdo al número que sale en el dado.
- Si al lanzar el dado sale el número 1 o el 5 el jugador puede avanzar hacia adelante, pero si en el tablero tiene la forma zigzagueante girara hacia el lado que corresponda.
- Si uno de los jugadores cae en la misma posición de la ficha de su mismo color puede formar una barrera y él es el único que puede pasar; para poder pasar los otros jugadores tiene que eliminar la barrera formando otra barrera y solo puede avanzar la mitad del número que salga en el dado.
- Si al momento de lanzar uno de los jugadores en el dado sale el número que este otro jugador en ese casillero automáticamente se lo come y vuelve al casillero de inicio.
- Para llegar a la recta final, tiene que recorrer por todo el perímetro marcado por los casilleros, solo pueden llegar una ficha a la vez a su casillero final del mismo color (rojo, azul, amarillo y verde).
- Todas las fichas que se encuentren en su casillero final ganan.

Figura 1

Fotografía del juego de ludo



- **Damas:** Alpizar (2020) menciona que el juego de damas es un juego de mesa que se juega entre dos personas, el juego consiste en mover las piezas en forma diagonal a través de los cuadros negros o blancos de 64 o 100 cuadrados con la intención de dejar sin fichas al jugador contrario y/o oponente.

Materiales para jugar el juego de damas

- 1 tablero de forma cuadrada y 24 fichas (12 fichas de un mismo color: negro o rojo)

Instrucciones para jugar

- Cada jugador se colocará en un extremo del tablero y colocará sus 12 fichas en los casilleros que correspondan.
- Las piezas se mueven hacia adelante y no pueden retroceder, avanzan al lado diagonal de uno en uno hacia la derecha y/o hacia la izquierda.
- El jugador que tenga la ficha de color rojo comienza a jugar y después de mover una de sus fichas le tocara mover al jugador contrario.
- El juego termina cuando uno de los jugadores forma una torre.
- Gana el jugador que tenga más torres y/o más fichas.

Figura 2

Fotografía del juego de damas



- **Domino:** Se juega con varias fichas y cada jugador debe tratar de poner fichas que tengan la misma cantidad en uno de los extremos de cualquier ficha que este sobre la mesa, el jugador que se quede sin fichas

es el ganador. Actualmente existen dominós de animales, figuras geométricas, objetos, útiles escolares, entre otros para que el juego de los niños sea más placentero.

Valentin (2023) menciona los materiales y reglas del domino.

Materiales para jugar el domino

- 26 fichas donde están colocados desde el numero 0 hasta el 6 tanto en la ubicación de arriba y abajo.

Instrucciones para jugar

- El juego comienza con 2 o 4 jugadores.
- Coloca las fichas de dominó boca abajo sobre la mesa y con las manos mézclalas bien para que queden bien repartidas.
- Se reparten las fichas, las mismas cantidades entre los jugadores.
- Cada jugador debe tener 7 fichas para iniciar el juego y colocar una ficha en el centro de la mesa.
- Los jugadores deben buscar en uno de sus extremos de sus fichas la cantidad de 6 o la cantidad que se encuentre en la ficha que este en mesa sea hacia arriba, abajo, hacia los lados.
- Gana el participante que se quede sin fichas.

Figura 3

Fotografía del juego de domino



- **Cubo somas:** Sonia y Tellez (2010) mencionan que los cubo somas son rompecabezas en tres dimensiones, creado por danés Piet Hein. El cubo soma es conformado por 27 cubos de igual tamaño, agrupados en 7 piezas, denominadas poli cubos irregulares. Este juego, es interesante

conocer y experimentar todas las formas de armar el cubo con las 7 piezas del rompecabezas.

Carrascal (2011) nos menciona cuales son los materiales y reglas del cubo soma.

Materiales para jugar el cubo somas

- 7 piezas de madera de diferentes formas y colores (rojo, verde, amarillo, azul, celeste, morado, anaranjado)

Instrucciones para jugar

- Cada jugador tendrá un cubo soma de 7 fichas
- El jugador puede armar una torre, cama, piscina, robot, cubo, castillo.

Figura 4

Fotografía del juego de cubo somas



- **Jenga:** Aguilar et al. (citado en Giler y Loor (2023) que el jenga es un juego ampliamente reconocido y puede ser practicado por una variedad de números de participantes, abarcando desde un individuo hasta un grupo considerable. Se ha transformado en una actividad recreativa entretenida que puede llevarse a cabo en el hogar, en el ámbito laboral o en cualquier lugar que disponga de una superficie plana adecuada para la instalación de la torre.

Para Méndez (2023) menciona los materiales y las reglas del juego de jenga.



Materiales para jugar el jenga

- 54 bloques de madera de distintos colores, 2 dados con puntos de los colores de los bloques.

Instrucciones para jugar

- La torre se debe de construir con 4 piezas cada piso hasta formar una torre.
- La persona que arme la torre comienza el juego.
- Los movimientos consisten en lanzar el dado y de acuerdo el color que salga en el dado se saca el bloque o la pieza con la pinza digital (mano). Y posteriormente la ficha que se retire se colocara en la parte superior de toda la torre en la posición que desee el niño.
- Se recomienda a los jugadores que no se saquen bloques de la parte de debajo de dicha torre ya que lo desestabilizaría.
- Únicamente se puede sacar un bloque con la mano y con la ayuda de los dedos.
- Se puede esperar 10 segundos antes de volver a sacar una pieza de la torre.
- El juego termina cuando la torre es derrumbada por uno de los jugadores que en su turno lo derrumbo.

Figura 5

Fotografía del juego de jenga



- **Carta imagen:** Bienvenu (2010) menciona que es un juego de mesa que ayuda al niño a poder relacionar imágenes, construir esquemas mentales, este juego esta elaborado de acuerdo a su entorno socio cultural del niño y ayudara a desarrollar su lenguaje ya que las imágenes seran de objetos o animales que se encuentran en su entorno.

Materiales para jugar carta imagen

- 25 fichas plastificadas con distintas imágenes

Instrucciones para jugar

- Este juego se juega con 2 participantes.
- Cada jugador tendrá 6 fichas las cuales ya estarán desordenadas.
- El juego comienza cuando el primer jugador pone una ficha en mesa.
- Los demás jugadores deberán buscar la misma imagen que se encuentre en la parte de arriba o abajo de la ficha.
- El jugador que tenga la misma imagen deberá colocar al lado de arriba, abajo, derecho y/o izquierdo de la ficha donde se ubique la imagen.
- El jugador que no tenga fichas gana.

Figura 6

Fotografía del juego de carta imagen



3.2.1.6 Beneficios que genera el juego de mesa

Teja (2023) menciona que los juegos de mesa tienen muchos beneficios en el desarrollo lógico, cognitivo y social que son importantes en el niño

- Desarrolla las capacidades motoras y sensoriales.
- Desarrolla la concentración, observación, imaginación y memoria.
- Enseñar a resolver los problemas, a elaborar estrategias y toma de decisiones.
- Enseñan a cumplir las normas de convivencia.
- Favorece en la socialización y refuerzo de vínculos afectivos.
- Ayuda a manejar la tolerancia y la frustración.
- Fomenta el trabajo en equipo.
- Mejora la autoestima

3.2.2 Nociones espaciales

Zapateiro, et al. (2017) menciona que las nociones espaciales se refieren a la capacidad de discernir y manejar diversas ubicaciones en un entorno físico, abarcando tanto la posición personal y sus desplazamientos, como las ubicaciones de otras personas u objetos, las cuales pueden ser representadas mediante mapas y coordenadas. Hay cuatro niveles de competencia identificados en el desarrollo de la orientación espacial: ubicación espacial, trayectoria intuitiva, organización espacial y estructuración espacial.

MINEDU (2016) indica que los niños reciben información sobre personas y objetos de su entorno inmediato a través de sus sentidos; son capaces de rastrear y seguir visualmente a un adulto que los acompaña; observan cambios en la posición de los objetos mientras participan en actividades de exploración y juego; realizan tareas como maniobrar su cuerpo en espacios estrechos o agacharse para recuperar un objeto rodante debajo de una mesa; Intentan encajar un objeto dentro de otro y comparan el tamaño y la forma de los objetos mientras interactúan con ellos. De esta manera, los niños desarrollan conceptos espaciales y transmiten su comprensión de los mismos a través de acciones, gestos, señales y poco a poco, a través de las palabras. A través de sus sentidos, los niños adquieren información acerca de las personas y los objetos en su entorno inmediato. Son capaces de observar y seguir la trayectoria del adulto que los acompaña; además, se percatan, durante el desarrollo de sus actividades de exploración y juego, de cualquier cambio en la posición de un



objeto. Ejercen acciones como introducir su cuerpo en espacios reducidos o agacharse para recuperar un objeto que ha rodado y se encuentra debajo de una mesa. Asimismo, intentan insertar un objeto dentro de otro y comparan sus dimensiones y formas. En este contexto, los niños adquieren nociones espaciales y expresan su comprensión a través de acciones, gestos, señales y, posteriormente, mediante el uso de palabras.

Castañer y Camerino (citado en Neyra, et al. 2019) explica que las nociones espaciales se refieren a la habilidad de situar el cuerpo en relación con la ubicación de objetos en un entorno específico, así como de colocar objetos en base a la propia posición. la noción espacial se refiere a la percepción bidimensional del espacio en relación con el propio cuerpo. Permite al individuo establecer conexiones con otras personas y objetos, así como situar estos últimos en relación con su propio cuerpo. Arrieta señala que la habilidad espacial consiste en la capacidad de fomentar la creatividad mediante la visualización del estímulo desde perspectivas diversas. Aunque esta habilidad plantea desafíos cuando otros la muestran.

Imba (2020) menciona que las nociones espaciales están presentes desde el nacimiento y son importantes por que permiten a los niños ubicarse en el espacio y conocerse a sí mismos, estos se unen a medida que van desarrollando sus conocimientos, al principio el niño asume un concepto muy concreto del lugar donde vive y conoce muy poco el entorno que le rodea, aun no tiene conocimiento de su localidad, a medida que van creciendo sus saberes y habilidades se van desarrollando.

3.2.2.1 Área de matemática

MINEDU (2016) menciona que los niños desde el momento del nacimiento exploran todo aquello que los rodea y hacen el uso de todos sus sentidos para captar una información mediante el cual resuelve problemas. Durante la exploración los niños actúan sobre los objetos y establecen relaciones las cuales les permite agrupar, ordenar y realizar correspondencias según sus propios criterios. De igual manera, los niños gradualmente van logrando una mejor comprensión de las relaciones espaciales entre su cuerpo y el espacio, otras personas y los objetos que están en su entorno que los rodea. Poco a poco, irán estableciendo relaciones más complejas las cuales los llevarán a resolver situaciones referidas a la cantidad, forma, movimiento y localización.



La matemática en este nivel se da de manera gradual y progresiva, juntamente con el desarrollo de su pensamiento; es decir, la madurez neurológica, emocional, afectiva y corporal de los niños, tales como las condiciones que se generan en el aula para el aprendizaje, los cuales les permitirá desarrollar y organizar su pensamiento matemático. El área de Matemática fomenta y facilita que los niños desarrollen y desarrollen las siguientes competencias: “Resuelve problemas de cantidad” y “Resuelve problemas de forma, movimiento y localización”.

Competencia: resuelve problemas de forma, movimiento y localización.

Esta competencia se observa cuando los niños van estableciendo relaciones entre su cuerpo y el espacio, los objetos y las personas que están en su entorno que los rodea. Al momento de la exploración e interacción con el entorno que los niños se desplazan por el espacio para explorar y manipular objetos que les cause interés o interactuar con las personas. De manera que estas acciones les permiten construir las primeras nociones de espacio, forma y medida. En esta etapa, los niños desarrollan nociones espaciales al moverse y ubicarse en diferentes posiciones, desplazarse de un lugar a otro y al ubicar objetos en un determinado lugar. Así, los niños pueden estimar ubicaciones y distancias: comunican si él está “cerca de” su carro, si su lonchera está “lejos” de su mesa o si la docente está “al lado” de la pizarra. Así mismo, utilizan expresiones que hacen referencia a los desplazamientos que realizan y comprenden las expresiones “hacia adelante”, “hacia atrás”, “hacia un lado”, “hacia el otro”. De igual manera, al observar los diversos elementos de su entorno y manipular objetos, con esta competencia se busca promover situaciones que sean de su interés, los cuales permitan construir formas, reconocer la posición de objetos y personas con relación a ellos y otros elementos de su entorno, comparar el tamaño y la forma de los objetos, o realizar desplazamientos en el espacio, así como comunicar sus ideas sobre las formas y el espacio usando su propio lenguaje

En el desarrollo de la competencia “Resuelve problemas de movimiento, forma y localización”, los niños combinan y desarrollan, las siguientes capacidades:

- Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones



- Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.
- Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.

3.2.2.2 Tipos de nociones espaciales

Piaget (citado en Gamboa & García, 2018) argumenta que el individuo debe atravesar una serie de fases progresivas para adquirir conciencia espacial, las cuales ha categorizado en tres tipos de espacios: topológico, proyectivo y euclidiano.

Se establecen tres tipos de Nociones espaciales:

a) Topológicas

El proceso de comprensión del espacio en los niños se inicia desde el nacimiento, inicialmente restringido al ámbito visual y al desarrollo de habilidades motoras. Al adquirir la destreza básica de la marcha, el niño experimenta una ampliación del espacio a su alrededor, lo que le permite interactuar, percibir distancias y direcciones en relación con su propio cuerpo, como la cercanía, la lejanía, el confinamiento y la localización espacial, entre otros aspectos. En el contexto de estas consideraciones topológicas, clasificamos en:

Nociones de dimensión

Facilitan la comparación y la posterior inserción del individuo en el marco de las dimensiones. Primero, desarrollar relaciones tridimensionales de forma intuitiva y, al llegar al final del nivel preescolar y al ingresar al nivel primario, identificar las superficies (bidimensional) calcular distancias longitudinales (Gamboa y García, 2018)

- **Arriba – Abajo**

Se refiere a la interacción entre el cuerpo y su entorno. Las nociones de arriba y abajo indican la relación de posición que un objeto puede tener respecto a otro, refiriéndose a una ubicación elevada o inferior, respectivamente. La noción de arriba denota la posición elevada que un objeto ocupa en relación a otro, mientras que la noción de abajo describe la posición inferior ocupada por un cuerpo u objeto en comparación con otro.

- **Adelante – atrás**



La concepción de adelante se refiere a la sección frontal de un objeto, que permite su desplazamiento, mientras que la noción de 'atrás' hace alusión a lo opuesto, denotando la parte posterior del mismo objeto o cuerpo.

- **Cerca – lejos**

La referencia aborda la relación mediante la cual se puede evaluar la cercanía de un objeto en relación con otro, mientras que el concepto de lejos implica una consideración de la distancia existente entre dos objetos.

Nociones de direccionalidad

Indican rutas a transitar en ambas direcciones, lo cual conlleva tanto los lapsos en los que se recorren esas distancias como la localización de los puntos de origen de referencia

Nociones de ubicación

Se trata de conceptos estáticos que poseen una significativa carga afectiva. El niño siempre busca un sentido de ubicación, con el objetivo de establecer una sensación de seguridad dentro de los espacios a los que desea acceder. La acción de salir implica la exploración de lo desconocido y lo inesperado, lo cual puede ser percibido como una experiencia arriesgada

Nociones de orientación

Gamboa y Garcia (2018) el sistema de conceptos relacionados con la orientación se origina en el reconocimiento posicional del yo y posteriormente de los objetos en relación con él. El punto de referencia fundamental para la orientación espacial es el suelo, que permanece fijo debajo de nosotros y proporciona un marco de referencia consistente para guiar el movimiento hacia arriba, hacia adelante y hacia los lados (izquierda-derecha). Estos dos últimos indicadores plantean un desafío para los niños en términos de integración, ya que los objetos se desplazan de derecha a izquierda o viceversa dependiendo de los cambios de posición. El reconocimiento inicial gira en torno a su propia lateralidad, identificando específicamente sus lados derecho e izquierdo y vinculándolos con el uso dominante de cada lado de su cuerpo.



b) Proyectivas

Piaget discute en su investigación sobre el desarrollo de la capacidad espacial en la infancia. Según lo expuesto, se indica que la creación de este entorno comienza a los cinco años y se establece de manera firme a los once. Debido a que en esta etapa el niño tiene la capacidad de visualizar mentalmente un objeto desde diversas posiciones y perspectivas.

c) Euclidianas

Gamboa y Garcia (2018) menciona que las relaciones topológicas consideran la configuración espacial interna de un objeto o figura específica, abarcando relaciones de proximidad, separación, orden, límite y continuidad. En contraste, tanto el espacio proyectivo como el espacio euclidiano enfocan su atención en los objetos y sus representaciones, tomando en consideración las interacciones entre dichos elementos conforme a sistemas proyectivos: en caso del espacio proyectivo o con respecto a ejes coordenados, es decir, contexto del espacio euclidiano o métrico.

Piaget menciona que la representación espacial en los niños se basa en conocimientos previos y comienza a fusionarse alrededor de los once años. Debido a que el niño emplea tres ejes de referencia para localizar objetos y desarrolla el concepto de medida

3.2.2.3 Dimensiones de las nociones espaciales

a) Noción de ubicación

Tenorio & Galarsa (2023) esta dimensión se refiere a la capacidad de hacia donde uno se va dirigiendo, establece relaciones tridimensionales, intuitivas de reconocer superficies; permite al niño a la interacción con las partes de su cuerpo, es decir que va a tener una percepción del mundo a través de la relación con el espacio y los objetos.

• **Dentro – fuera**

Huaricallo (2024) menciona que emplea para describir la relación de posición entre un objeto y un espacio, estas nociones son esenciales para comprender la ubicación de un objeto en relación con otro objeto en el espacio que le rodea. La noción de dentro significa la parte interior de un objeto, mientras que la noción de fuera indica la parte externa que ocupa un objeto en comparación con otro objeto.



Estas nociones son muy importantes para poder comprender el espacio y las relaciones espaciales, los niños comienzan a desarrollar esta noción a través de la experiencia y la interacción con el objeto.

b) Noción de dirección

Tenorio & Galarsa (2023) esta dimensión se refiere a la orientación del movimiento o ubicación de un objeto o cuerpo en el espacio, así como adelante, atrás; la noción de dirección hace referencia a la orientación o la ubicación del propio cuerpo, de un objeto en relación con otro, para el cual el hombre dividió en cuatro partes norte, sur, este y oeste.

- **Adelante, atrás, derecha e izquierda**

Huaricallo (2024) menciona que esta noción se utiliza para describir la ubicación relativa de objetos en el espacio y son esenciales para la orientación espacial. La noción de adelante hace referencia a la parte frontal o hacia donde se dirige un cuerpo u objeto y la noción de atrás indica la parte posterior que se dirige en relación en posición de alguien.

La noción de derecha e izquierda implica la dirección del propio cuerpo u objeto sobre el otro, el cual implica la dominancia de un lado como izquierda o derecha al momento de realizar actividades. El desarrollo de estas nociones es de manera gradual ya que primero en niño reconoce la izquierda y derecha de su propio cuerpo, una vez que los niños ya tienen una comprensión bien establecida de la identificación del espacio izquierda-derecha, podrán usar esta habilidad para poder comunicarse y resolver problemas de manera más adecuada.

c) Noción de distancia

Tenorio & Galarsa (2023) esta dimensión hace referencia a la proximidad, lejanía que hay entre dos cuerpos, como cerca de, lejos de. La distancia es la mediada del espacio de objetos o el cuerpo, la distancia no solo limita el espacio físico sino también está presente en el ámbito de la vida diaria por ejemplo la distancia entre dos pueblos, la distancia entre dos individuos es por eso que se dice que la noción de distancia es muy importante en diferentes campos ya sea de ciencias, ingenierías y otros.

- **Cerca – lejos**



Huaricallo (2024) menciona que esta noción se refiere a la percepción de la distancia o la ubicación de los objetos en el espacio, estas nociones son importantes para poder comprender el entorno físico, la noción es la proximidad entre dos objetos y lugares cuando están en una distancia relativa corta el uno del otro y la noción de lejos es la distancia significativa entre dos objetos

d) Noción de posición

Tenorio & Galarsa (2023) esta dimensión hace referencia a la ubicación de un objeto en un determinado espacio y esto está conformada por los siguientes elementos, arriba, abajo, junto, separado; se refiere a la habilidad de ubicar un objeto en un determinado espacio, así como ejemplo: ubicar la pelota encima de la mesa, ubicar la pelota debajo de la mesa.

- **Arriba – abajo**

Huaricallo (2024) menciona que se refiere a la relación que se establece entre la posición de un cuerpo y un objeto en el espacio que se encuentren. El término de arriba es la posición más elevada en relación a un objeto y el término de abajo indica la posición más baja en relación a un cuerpo.

La comprensión de las nociones espaciales de arriba, abajo es fundamental para el desarrollo de los niños porque les permite comprender la orientación del espacio que les rodea y relacionar con los objetos de ese espacio. Cuando los niños tienen una comprensión bien definida de las nociones espaciales de arriba, abajo podrán comunicarse con los demás y resolver problemas en su vida diaria.

3.2.2.4 La noción de espacio en el niño

Castro (2004) indica que el desarrollo del concepto de espacio, aunque inherentemente presente desde el nacimiento, se vuelve más pronunciado a medida que el niño avanza en la capacidad de moverse y coordinar sus acciones (espacio concreto) e incorpora el espacio circundante a estas acciones como una propiedad de las mismas. Por lo general, la comprensión del concepto de espacio se adquiere de manera congruente con la percepción de la presencia de "objetos"; en ciertas ocasiones puede surgir complicaciones debido a vacíos generados en nuestro proceso educativo. La



instrucción tradicional en matemáticas ha tendido a enfocarse en la enseñanza de los principios de la geometría euclidiana, que se centra en conceptos como longitudes, líneas, distancias, áreas, medidas y volúmenes, mientras que se ha descuidado la consideración de los aspectos topológicos y proyectivos del espacio. Aproximadamente a partir de los dos años de edad, los niños comienzan a adquirir un entendimiento de las relaciones espaciales básicas a través de términos como arriba, abajo, encima, debajo, delante, detrás, lo cual desempeña un papel fundamental en la adquisición de nociones espaciales.

3.2.2.5 Capacidades referidas a las nociones espaciales

MINEDU (2016) según el Ministerio de Educación, los niños demuestran una combinación principal de habilidades que incluye la capacidad de representar objetos mediante formas geométricas y sus transformaciones, expresar su comprensión de las formas y relaciones geométricas, así como emplear estrategias y procedimientos para la orientación espacial. Asimismo, denota la relación posicional de los individuos con objetos en el espacio, como cerca, lejos de y al lado de, así como movimientos como adelante, atrás, hacia un lado y al otro lado. También indica la relación de comparación en cuanto a la longitud de dos objetos mediante frases como es de mayor longitud que o es de menor longitud que. Utiliza metodologías para abordar desafíos al confeccionar artefactos con elementos tangibles o al efectuar movimientos dentro del entorno físico.

Hinojosa (2016) las nociones espaciales se logran a medida que el niño va creciendo y son fundamentales por que permiten desarrollar una serie de capacidades, estas nociones tienen conceptos como la ubicación, orientación, distancia formas, tamaños y su relación del cuerpo en el espacio; de esta manera los niños van a crear relaciones entre su propio cuerpo y el espacio con diferentes objetos que los rodea e incluso con las personas de su entorno, aprovechando el espacio para poder manipular objetos que le causen interés, también interactuar con sus compañeros y personas cercanas por medio de estas actividades los niños gradualmente de irán apropiando de las nociones espaciales.



3.2.2.6 Teorías educativas que fundamentan el desarrollo de las nociones espaciales

a) La teoría sociocultural de Lev Vygotsky

Manrique y Puente (1999) la teoría socio cultural juega un papel fundamental al momento de desarrollar los conceptos espaciales durante la infancia. Vygotsky propuso que el aprendizaje es un fenómeno sociocultural mediante el cual los individuos, en especial los niños, adquieren conocimiento a través de la interacción con su entorno social y cultural, de acuerdo con dicha teoría, el progreso cognitivo está sujeto a las influencias ejercidas por la cultura y el entorno social en el cual el niño está inmerso. Dentro del marco de las nociones espaciales, la teoría sociocultural de Vygotsky plantea que los menores adquieren y mejoran su comprensión del espacio por medio de la participación en interacciones con adultos y sus semejantes, además de la interacción con objetos y artefactos culturales; la ZDP postula que los niños pueden alcanzar un nivel más elevado de comprensión del espacio a través de la asistencia y orientación proporcionada por adultos o pares con mayor experiencia. Vygotsky postuló que los niños adquieren conocimiento mediante el proceso de internalización mediado por la interacción social y el uso del lenguaje. En cuanto a las nociones espaciales, los niños pueden adquirir conceptos como ubicación, dirección y distancia mediante la participación en actividades sociales y lingüísticas que involucran el espacio.

El enfoque constructivista en educación postula que los individuos generan su propio saber mediante la interacción con su entorno y la reelaboración de sus experiencias anteriores. Dentro del ámbito de las nociones espaciales durante la infancia, el constructivismo ofrece una visión esclarecedora acerca del proceso mediante el cual los niños adquieren su percepción del espacio a través de sus interacciones con el entorno circundante, de acuerdo con la perspectiva constructivista, los infantes adquieren conocimiento de manera activa mediante la interacción y manipulación de elementos y contextos espaciales dentro de su entorno. Además, el constructivismo subraya la relevancia del aprendizaje significativo, en el cual los niños establecen conexiones entre nuevas experiencias espaciales y sus conocimientos previos. Por



ejemplo, cuando un niño aprende sobre direccionalidad siguiendo instrucciones para ubicar un objeto dentro de una habitación, está desarrollando una comprensión significativa de conceptos espaciales arraigados en sus experiencias previas y su compromiso con el entorno. El enfoque constructivista proporciona una visión centrada en el individuo en relación con las nociones espaciales, enfatizando la relevancia del aprendizaje interactivo, de significado y basado en la resolución de problemas durante este proceso.

b) Teoría constructivista

Ausubel (1978) menciona que el aprendizaje de los estudiantes va a depender de los conocimientos previos y que se va a relacionar con la nueva información, en el proceso de aprendizaje es muy esencial conocer los conocimientos previos de los estudiantes, no solo es importante conocer la cantidad de información que el alumno posee si no saber cuáles son los conceptos que el alumno maneja. Ausubel nos presenta un marco de herramientas cognitivas que nos ayudará a conocer la estructura cognitiva del alumno, esto permitirá una mejor guía en el proceso educativo, ya que se reconoce que los alumnos no comienzan desde "cero", sino que ya cuentan con una serie de experiencias y conocimientos previos; el aprendizaje significativo ocurre cuando hay una interacción entre los conocimientos previos y una nueva información de este modo se adquiere un significado nuevo.

Ausubel nos menciona tres tipos de aprendizajes significativo (aprendizaje de representaciones, aprendizaje de conceptos, aprendizaje de proposiciones).

- **Aprendizaje de representaciones**

Este tipo de aprendizaje es más importante y de él depende los demás tipos de aprendizaje ya que consiste en la atribución de significados de diferentes símbolos, este aprendizaje se genera mayormente en los niños, cuando un niño aprende una palabra “carro”, en este caso no solo está asociando un sonido con un objeto sino más bien está estableciendo una relación significativa que le permite entender y recordar el concepto.

- **Aprendizaje de conceptos**



En esta modalidad de aprendizaje, los conceptos se obtienen a través de dos procesos: la instrucción y la integración. En el proceso de formación de conceptos, las características se obtienen a través de la experiencia directa. Por otro lado, el aprendizaje de conceptos por medio de la asimilación ocurre a medida que el niño amplía su vocabulario. Los atributos y criterios de los conceptos pueden definirse mediante la integración de conocimientos previos. Por esta razón, los niños son capaces de diferenciar distintos colores, formas y tamaños de un objeto y de identificar su naturaleza.

- **Aprendizaje de proposiciones**

Este proceso de aprendizaje implica la integración y conexión de múltiples términos, cada uno de los cuales representa una entidad conceptual independiente. Al fusionar estas ideas, se genera un significado renovado que se alinea con la estructura cognitiva del individuo.

Ausubel (citado en MINEDU 2008) la teoría del aprendizaje significativo sugiere que en el contexto educativo es crucial tener en cuenta los conocimientos previos de los niños, ya que estos deben correlacionarse con nuevos aprendizajes. Ausubel argumenta que la labor educativa no debe abordarse desde la premisa de mentes en blanco, dado que los estudiantes ya poseen un conjunto de conocimientos y experiencias que influyen en su proceso de aprendizaje y que pueden ser utilizados para facilitar la adquisición de nuevos conocimientos, propiciando así un aprendizaje significativo.

- c) **Teoría del desarrollo cognitivo: Jean Piaget**

Meece (2000) explica que esta teoría es muy importante durante el proceso de desarrollo cognitivo de los niños, Piaget nos menciona que los niños son pequeños científicos que descubren el mundo que le rodea de diferentes formas y tienen su propia lógica y manera de conocer los cuales siguen patrones predecibles y conforme van creciendo alcanzan la madurez para interactuar con los que les rodea. Esta teoría se centra en la percepción, la adaptación y la manipulación de los objetos que les rodea para los cuales tiene su etapa que trata de la naturaleza del conocimiento y de la forma de como las personas llegan a construirlo



para luego utilizarlo. Para Piaget el proceso de la adquisición del conocimiento es un sistema dinámico que está en continuo cambio, por ello propone dos principios fundamentales.

El principio de asimilación y acomodación

La asimilación es el proceso de como los niños perciben y adaptan una nueva información en los esquemas para que encaje y pueda crear un nuevo aprendizaje, esto se produce cuando las personas se enfrentan a una nueva información desconocida y lo incorpora a un conocimiento previo existente. Mientras tanto la acomodación es el proceso donde el niño toma una nueva información del entorno que lo rodea, esto se da cuando el conocimiento existente no funciona y necesita ser cambiado para ser interpretado.

Etapas de desarrollo

- **Etapas sensorio-motora**

Es la primera etapa de desarrollo cognitivo, se da desde el nacimiento hasta la adquisición del lenguaje durante esta etapa el niño desarrolla dos competencias básicas como es la conducta y la permanencia de los objetos.

Esta etapa abarca desde el nacimiento hasta los dos años en donde los niños construyen gradualmente el conocimiento y su comprensión del mundo que lo rodea a través de experiencias de la visualización y al escuchar, durante esta etapa los pequeños aprenden a manipular los objetos, aunque aún no pueden entender la permanencia de estos objetos.

- **Etapas preoperacional**

Es la segunda etapa de desarrollo comienza desde los dos años y dura hasta los siete años en esta etapa el desarrollo cognitivo los niños aun no entienden lógica concreta y aun no pueden manipular mentalmente la información, se aumenta el tiempo del juego los cuales se clasifican principalmente por el juego simbólico y la manipulación de símbolos. Piaget designó este periodo con el nombre de etapa preoperacional, debido a que los niños carecen de la capacidad de efectuar alguna de las operaciones.

- **Etapas de operaciones concretas**



Abarca aproximadamente desde los siete hasta los once años y durante esta etapa los niños empiezan utilizar las operaciones mentales y reflexionar sobre algún hecho, sobre algunos objetos de su entorno que los rodea, como ejemplo al momento de ordenar los bloques por su tamaño, los compara mentalmente después dirá las conclusiones sobre el orden correcto sin efectuar físicamente las acciones correspondientes, esta capacidad de aplicar la lógica y las operaciones mentales los cuales le permiten acercar los problemas en forma más sintética.

d) Teoría de Howard Gardner: Inteligencias Múltiples

Armstrong (2017) indica que las personas pueden conocer el mundo de ocho maneras diferentes al cual Gardner los llama las ocho inteligencias humanas, cada sujeto tiene su propio perfil de inteligencia que en unas puede destacar más en que en otras. Gardner nos habla sobre las inteligencias múltiples y que estas reciben un estímulo cuando se participa en una actividad y en el proceso de crecimiento de las personas sigue un patrón de desarrollo, estas inteligencias tienen su propia una trayectoria de desarrollo y aparecen en su debido momento durante la primera infancia, las inteligencias múltiples es una teoría sobre funcionamiento cognitivo, y propone que todas las personas poseen capacidades en las ocho inteligencias. Estas inteligencias funcionan juntas de un modo único para cada persona esto nos quiere decir que cada niño o persona tiene su propio ritmo de aprender. La teoría de las inteligencias múltiples propuesta por Gardner no constituye el primer enfoque que busca abordar la conceptualización de la inteligencia, dado que han existido teorías sobre esta temática desde épocas anteriores. En esos tiempos, se creía que la sede de la mente se encontraba en órganos como el corazón, el hígado o los riñones.

Gardner nos propone ocho inteligencias las cuales son: lingüística, lógico matemático, espacial, musical, cinético - corporal, naturalista, interpersonal, intrapersonal.

- **Inteligencia lingüística**

Es la capacidad de poder utilizar las palabras de manera adecuada y poder manejar la estructura del lenguaje (sintaxis), los sonidos del lenguaje (fonología), los significados de la palabra (semántica), las



dimensiones pragmáticas o uso práctico del lenguaje a través de esta inteligencia el estudiante pondrá en práctica la mnemotecnia que es la facilidad de poder recordar lo que lee, tiene un lenguaje retorico que es la facilidad de poder convencer lo que se dice y la explicación que es la facilidad de poder explicar algo sobre un tema.

- **Inteligencia lógico matemático**

Es la capacidad de poder utilizar los números con eficacia, se incluye la sensibilidad a patrones y relaciones lógicas, afirmaciones o proposiciones, en esta inteligencia el estudiante tiene la facilidad de poder comprender y explicar formulas, resolución de problemas, formulas estadísticas y realiza pruebas hipotéticas.

- **Inteligencia espacial**

Es la capacidad de poder percibir el mundo visual y espacial de manera precisa, de poder representar gráficamente las ideas, el color las líneas, las formas en el espacio y la relación entre los elementos.

- **Inteligencia musical**

Es la capacidad de poder percibir, discriminar, transformar y expresar las formas musicales, esta inteligencia incluye la sensibilidad al ritmo, el tono o la melodía. Se puede entender la música desde una perspectiva figural o formal.

- **Inteligencia cinestésica - corporal**

Dominio del propio cuerpo para expresar ideas y sentimientos, (actores, mimos, atletas o bailarines) y la facilidad de poder utilizar las manos en la creación y transformación de los objetos (artesanos, escultores, mecánicos y cirujanos). En esta inteligencia incluye el desarrollo de las habilidades físicas como el equilibrio, la destreza, la fuerza, la flexibilidad y la velocidad.

- **Inteligencia naturalista**

Es la facultad de reconocer y clasificar las numerosas especies de la flora y fauna del entorno, el desarrollo de la sensibilidad así los otros fenómenos naturales.

- **Inteligencia interpersonal**

Es la capacidad de poder percibir o distinguir los estados anímicos, las intenciones, las motivaciones y los sentimientos de otras



personas, así como también la sensibilidad de las expresiones faciales, voces y gestos.

- **Inteligencia intrapersonal**

Es el autoconocimiento y capacidad para actuar según ese conocimiento, en esta inteligencia también se aprecia las imágenes precisas de uno mismo y la conciencia de los estados de ánimo, intenciones, motivaciones, temperamento, deseos interiores.

3.2.2.7 Importancia de las nociones espaciales

Cordova (2021) menciona que es muy importante las nociones espaciales para el niño ya que es una base principal para su desarrollo del pensamiento espacial en donde podemos observar su proceso cognitivo, biológico y socio cultural, de la misma forma van a desarrollar sus capacidades al explorar su entorno y va adquiriendo conceptos nuevos a través del movimiento de su cuerpo.

Robles y Samanamud (2021) explica que las nociones espaciales son muy cruciales para el desarrollo psicomotor de los niños por que permite diferenciar las direcciones como arriba, abajo, delante, atrás, estas nociones servirán como base para poder realizar movimientos más complejos como correr hacia una dirección, bailar, saltos laterales, para lograr este aspecto se debe de tomar énfasis desde las primeras etapas de desarrollo del niño a través de estrategias innovadoras.

3.2.3 Nociones espaciales según la neuropedagogía infantil

Desarrollo del cerebro en los niños

(OCDE, 2009) el niño nace con miles de millones de neurona, los bloques constructivos del cerebro y billones de sinapsis, esta red neuronal capaz de facilitar el aprendizaje y la adaptación del niño en el espacio; a medida que va pasando el tiempo el niño va a aumentar el número de conexiones sinápticas (es el proceso mediante el cual las neuronas se comunican entre sí para transmitir una información).

El cerebro es único en cada niño ya que ningún cerebro va ser igual, son diferentes en su fisiología, conducción neuronal, balance bioquímico, a medida que el cerebro del niño de va desarrollando, las diferentes partes se van especializando poco a poco van desarrollando los circuitos neuronales para las distintas funciones.

El desarrollo de las nociones espaciales se desarrolla en el hemisferio derecho y en el lóbulo parietal; porque el hemisferio derecho es dominante en el procesamiento



de información auditiva no verbal. Las áreas de asociación parietales derechas son más eficientes que las homólogas del hemisferio izquierdo para el procesamiento háptico, orientación espacial.

El lóbulo parietal es el procesamiento de las informaciones táctiles y la creación de representaciones corporales en el espacio tridimensional que nos rodea y está asociada con el aprendizaje matemático, el procesamiento visoespacial. El lóbulo parietal se sub divide en lóbulo parietal superior y lóbulo parietal inferior el cual está separado el sulcus.

3.2.4 Finalidad de las nociones espaciales en el desarrollo infantil

Tenorio y Galarsa (2023) indica que las nociones espaciales en la primera infancia a través del área de matemáticas tiene la finalidad de permitir a los niños entender conceptos de ubicación dirección, distancia, posición, tamaño, forma y podrá reconocer patrones de su entorno que le rodea; de esta manera se logrará un desarrollo cognitivo mediante el cual se realizar comparaciones, similitudes, diferencias y permitiéndole lograr un aprendizaje significativo; a medida que el niño va creciendo empieza a ser consiente de todo lo que le rodea, ampliando su comprensión espacial en donde pueda ubicar objetos en el espacio.

3.3 Marco conceptual

a) Juego

Andrade (2020) indica que el juego es el acto de jugar es un requisito humano esencial que juega un papel crucial en el mantenimiento del equilibrio. Al servir como actividad y aventura, el juego representa una forma significativa de comunicación y un medio de liberación dentro de límites socialmente aceptables. Sirve como un proceso educativo integral que es fundamental para el crecimiento físico, intelectual y social de los niños.

b) Noción

Ureña et al. (2009) la Noción es el conocimiento o idea elemental o general acerca de una situación, cosa o materia.

c) Espacial

Ureña et al. (2009) hace alusión a la percepción adquirida por un individuo sobre las limitaciones de su organismo y del contexto físico circundante, lo que resulta en la delimitación clara de la frontera entre el individuo y su entorno inmediato.

d) Herramienta educativa



Duque y Acero (2022) una herramienta que posibilita la generación de conocimiento, facilita la comprensión de la realidad, potencia los procedimientos investigativos y promueve la elaboración académica a través del empleo de fuentes científicas de información.

e) Lateralidad

Zhingri y Tepan (2010) se trata de un dominio motor vinculado con las estructuras corporales, siendo comúnmente asociado con la predominancia de una mano sobre la otra, dado que es el aspecto más evidente. Sin embargo, es relevante considerar asimismo la predominancia en las extremidades inferiores, así como en los órganos sensoriales de la vista y el oído.

f) Aplicación

Perez y Merino (2021) se trata de un concepto derivado del vocablo latino applicatio, el cual denota la acción y consecuencia de aplicar o poner en práctica cierta acción, es decir colocar una sustancia sobre otra, emplear o ejecutar algo, atribuir cierta condición.

g) Posición:

Tenorio y Galarsa (2023) esta dimensión hace referencia a la ubicación de un objeto en un determinado espacio y esto está conformada por los siguientes elementos, encima, debajo, junto, separado, dentro y fuera.

h) Ubicación:

Tenorio y Galarsa (2023) esta dimensión se refiere a la capacidad de hacia donde uno se va dirigiendo, establece relaciones tridimensionales, intuitivas de reconocer superficies.

i) Dirección:

Tenorio y Galarsa (2023) esta dimensión se refiere a la orientación del movimiento o ubicación de un objeto o cuerpo en el espacio, así como hacia arriba, hacia delante, desde y hasta.

j) Distancia

Tenorio y Galarsa (2023) esta dimensión hace referencia a la proximidad, lejanía que hay entre dos cuerpos, como cerca de, lejos de.

k) Influencia

Perez y Gardey (2021) se refiere al acto de ejercer influencia y al resultado que ello conlleva. Este verbo se refiere a los efectos que una cosa provoca en otra.

l) Actividades de aprendizaje



Fernandez (2010) son acciones que una persona realiza con la intención de mejorar y fortalecer sus conocimientos, habilidades y competencias.

m) Izquierda

Farfan (2020) la noción de izquierda indica a las partes del cuerpo u objetos que están ubicados al lado del corazón de un individuo, a las personas que hacen el uso de la mano izquierda se les conoce como zurdos.

n) Derecha

Farfan (2020) la noción de derecha se refiere a los objetos o cuerpos que se ubican al lado contrario del corazón de un individuo, a las personas que utilizan la mano derecha se les conoce como diestros.

o) Arriba y Abajo

Gamboa y Garcia (2018) se refiere a la relación que tiene el cuerpo con su entorno, las nociones arriba, abajo indica la relación que un objeto va a tener hacia otro refiriéndose a una posición elevada o inferior respectivamente, la noción de arriba nos indica la posición elevada que ocupa un objeto en relación a otro y la noción de abajo se refiere a la posición inferior que ocupa un cuerpo u objeto en relación a otro.

p) Adelante y Atrás

Gamboa y Garcia (2018) la noción de adelante refleja la parte frontal por el cual un cuerpo se podrá desplazar y la noción atrás hace referencia a lo opuesto y refleja la parte posterior del objeto o cuerpo.

q) Cerca y Lejos

Gamboa y Garcia (2018) se refiere a la relación por la cual se puede determinar la proximidad que un objeto presenta sobre otro, en cambio la noción de lejos se refiere más a la distancia que existe entre dos objetos.



CAPÍTULO IV

METODOLOGÍA

4.1 Tipo y nivel de investigación

Esta investigación se encuentra dentro del ámbito de la investigación aplicada ya que se realiza con el objetivo inmediato de modificar o efectuar cambios cualitativos en la estructura social, es decir, manipular la realidad social para brindar tratamiento metodológico a un sector o fenómeno específico dentro de su alcance actual, lo que plantea un problema persistente. (Carrasco, 2016). Con el presente trabajo se pretende mejorar el nivel de desarrollo de las nociones espaciales a través de la aplicación de la estrategia juegos de mesa.

Nivel de investigación explicativo ya que se va a explicar cuáles son los factores que han dado lugar al problema social (variable de estudio) es decir las causas condicionantes y determinantes que caracterizan el problema social que se investiga (Carrasco, 2016). Por el cual se determinó el efecto de la herramienta educativa juegos de mesa en las nociones espaciales.

El enfoque de investigación es cuantitativo porque es un conjunto de procesos secuenciales y probatorios donde se usa la recolección de datos para probar hipótesis con base en la medición numérica y el análisis estadístico para establecer patrones de comportamiento y probar teorías (Hernandez et al., 2010).

4.2 Diseño de la investigación

El diseño de investigación es preexperimental ya que incorpora tanto una prueba previa como una prueba posterior, que implican la administración de una evaluación inicial a un grupo antes del tratamiento experimental, seguida de la prueba posterior o medición posterior a la implementación. de los juegos de mesa (Carrasco, 2016).

La representación del diseño de la investigación es:



$$Ge: O_1 - X - O_2$$

Donde:

Ge: grupo experimental

O_1 : pre test

X: tratamiento

O_2 : post test

El método de este proyecto de investigación es hipotético deductivo por que establece un conjunto de hipótesis concernientes al tema que estamos estudiando. Junto con nuestras creencias estas hipótesis forman un sistema hipotético deductivo comprensivo, el cual es lógicamente consistente y concuerda con toda nuestra experiencia. (Mejia, 2005)

4.3 Descripción ética de la investigación

El proyecto contempla respetar las ideas consideradas en este documento que pertenecen a otros autores haciendo la cita correspondiente en Normas APA. La participación de los niños que formarán parte de la muestra será previo consentimiento informado del padre y se reservará la identidad del niño. Por último, los datos una vez registrados no serán modificados con la pretensión de variar los resultados.

4.4 Población y muestra

4.4.1 Población

Para Carrasco (2016) “es el conjunto de todos los elementos (unidad de análisis) que pertenecen al ámbito espacial donde se desarrolla el trabajo de investigación y poseen características concretas”. La población corresponde al total de niños (75) de 3, 4 y 5 años de la institución educativa inicial N°54043 Cesar Abraham Vallejo, matriculados en el año académico 2024, debidamente registrados en la nómina de matrícula de la Institución.

Tabla 2

Población de niños en la La Institución Educativa Inicial N°54043 Cesar Abraham Vallejo – Patibamba – Abancay, 2024

Niños	3 años	4 años	5 años	Total, de niños
Cantidad	25	25	25	75

Nota. Elaboración propia en base a la nómina de matrícula de la institución educativa inicial 2024



4.4.2 Muestra

Para Carrasco (2016) “es la parte representativa de la población que deben de poseer las mismas característica y propiedades de ella, para ser objetiva de tal manera que los resultados obtenidos en la muestra puedan generalizarse todos los elementos que conforman dicha población”.

Teniendo en consideración, de que la población es pequeña y que el total de niños de cinco años presentan dificultades de Nociones espaciales, el proyecto de investigación considerada a trabajar con el total de niños de este grupo.

Esto se encuentra sustentada dentro de la técnica no probabilística intencional.

Tabla 3

Tamaño de la muestra de niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°54043 Cesar Abraham Vallejo

Edad	Niñas	Niños	5 años
Cantidad	14	11	25
TOTAL			25

Nota. Elaboración propia de acuerdo a la tabla 1 total de estudiantes

4.5 Procedimiento

Este diseño es pre experimental por lo tanto el procedimiento se detalla a continuación:

- Se identifico a los niños que presentan el problema relacionado a las nociones espaciales.
- Se elaboró los talleres que especifique la aplicación de los juegos de mesa.
- Se elaboró un instrumento de investigación que será una escala ordinal con cuatro valoraciones.
- Este instrumento inicialmente pasó por un proceso de validación de contenido por especialistas
- Una vez que la evaluación sea positiva, se aplicó a una muestra piloto y los datos recabados fueron procesados con la finalidad de demostrar que el instrumento es fiable estadísticamente.
- La escala ordinal al estar validado y sea fiable, entonces se procedió a recoger datos de la muestra considerada en la investigación antes del tratamiento, para identificar las condiciones iniciales de cada sujeto.



- Después del pre test se procedió a administrar el tratamiento (juegos de mesa) durante un periodo de 2 meses y culminado ésta, se procedió a recoger la información a través de la observación utilizando la escala ordinal.
- Los datos registrados durante el pre y post test fueron procesados con el estadístico adecuado para contrastar la hipótesis.
- El análisis de los resultados sirvió para realizar las discusiones, conclusiones y dar las recomendaciones.

4.6 Técnica e instrumentos

Esta investigación se realiza considerando la problemática de bajo rendimiento en las nociones espaciales

4.6.1 Técnica

Romero et al, (2023) mencionan que la técnica es método sistemático utilizado para recopilar y analizar una información con el objetivo de responder una pregunta o resolver un problema específico de una investigación, las técnicas de investigación pueden ser encuestas, entrevistas, observaciones, experimentos y otros.

La técnica que se empleará para la ejecución de la investigación es la observación, considerado como un pilar esencial en cualquier procedimiento de investigación, puesto que posibilita al investigador la recopilación de datos e información detallada. Mediante este proceso minucioso de descripción de situaciones, la observación facilitará el registro de las percepciones espaciales previas y posteriores a la implementación del tratamiento.

4.6.2 Instrumento

Monje (2011) menciona al instrumento como “Mecanismo que utiliza el investigador para recolectar y registrar información tal como es el caso de los formularios, pruebas psicológicas, escalas de opinión” (P.33)

Se utilizó como instrumento la ficha de observación con una escala ordinal y la lista de cotejo, se presenta una lista organizada de ítems que abordan los indicadores específicos de cada dimensión de la variable nociones espaciales, con el propósito de alcanzar los objetivos establecidos. Los instrumentos fueron validados por juicio de expertos y se determinó su fiabilidad a través del coeficiente de omega, antes de ser aplicados.



4.7 Análisis estadístico

La prueba de hipótesis se contrasta con la prueba de rangos con signos de Wilcoxon porque esta prueba nos permite comparar un grupo de estudio antes y después de la aplicación, específico para variables en un nivel de medición ordinal, de tal modo que los individuos, casos o unidades de análisis de la muestra puede ordenarse por rangos.

Nivel de significancia

$$\alpha = 0.05 (5\%)$$

Hipótesis estadística

$$H_0 = p > 0,05$$

$$H_a = p \leq 0.05$$

Regla de decisión

Si $p \leq 0.05$, entonces rechaza H_0 y se acepta H_a

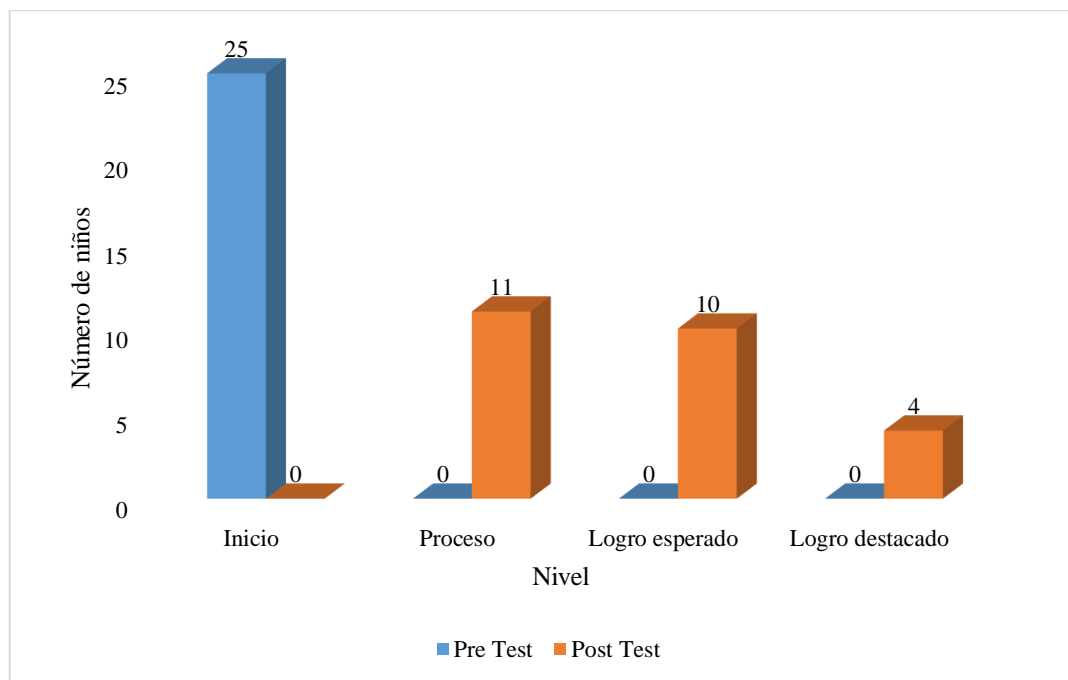
CAPÍTULO V RESULTADOS Y DISCUSIONES

5.1 Análisis de resultados

El procesamiento de los datos da a conocer los siguientes resultados descriptivos:

Figura 7

Distribución según nivel de desempeño de las nociones espaciales durante el pre y post test



Interpretación:

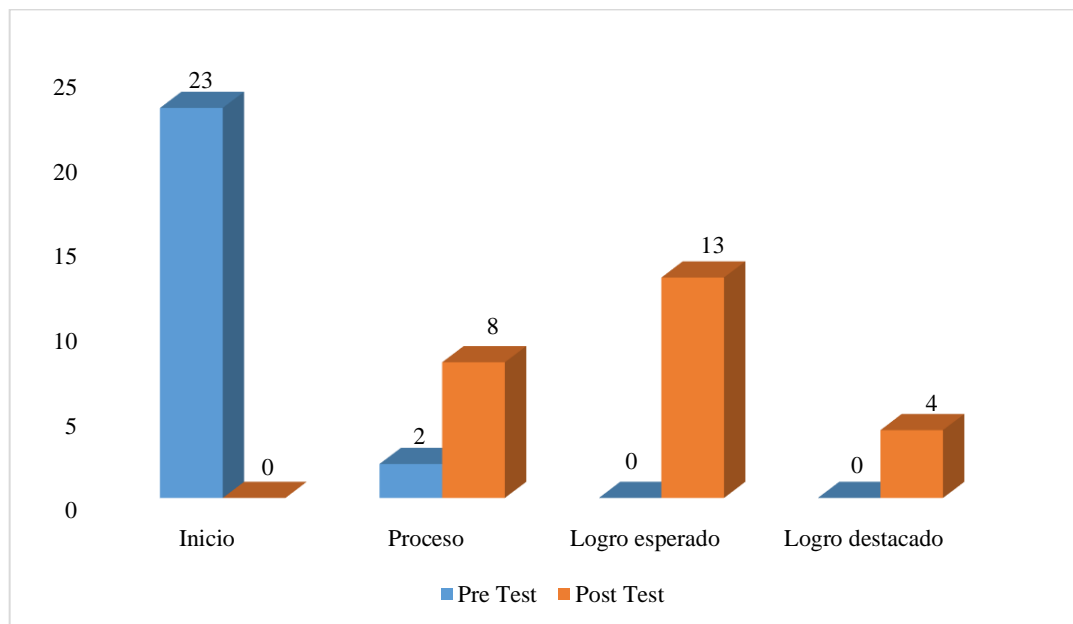
En la Figura 7, se observa durante el pre test, que el total de la muestra (25 niños) evidenciaban un nivel de desempeño en inicio respecto a las nociones espaciales, debido a que reflejaban tener dificultades muy evidentes respecto a las nociones de ubicación, de dirección, de distancia y de posición, realizando las actividades encomendadas de manera inadecuada. Después de la administración del tratamiento (juegos de mesa) donde se desarrolló 18 talleres con la participación activa de los niños, la segunda evaluación con el instrumento refleja que 10 niños evidencian un nivel de desempeño en logro esperado y 4 niños reflejan un logro destacado respectivamente, debido a que se observó que estos sujetos tenían claro las nociones de ubicación, de dirección, de distancia y de posición, realizando las actividades encomendadas de manera adecuada, los de logro destacado



realizaban estas actividades más rápido que los de logro esperado. Mientras que 11 niños evidencian un nivel en proceso, debido a que aun presentan muy pocas debilidades respecto a estas nociones espaciales.

Figura 8

Distribución según nivel de desempeño de la noción de ubicación durante el pre y post test



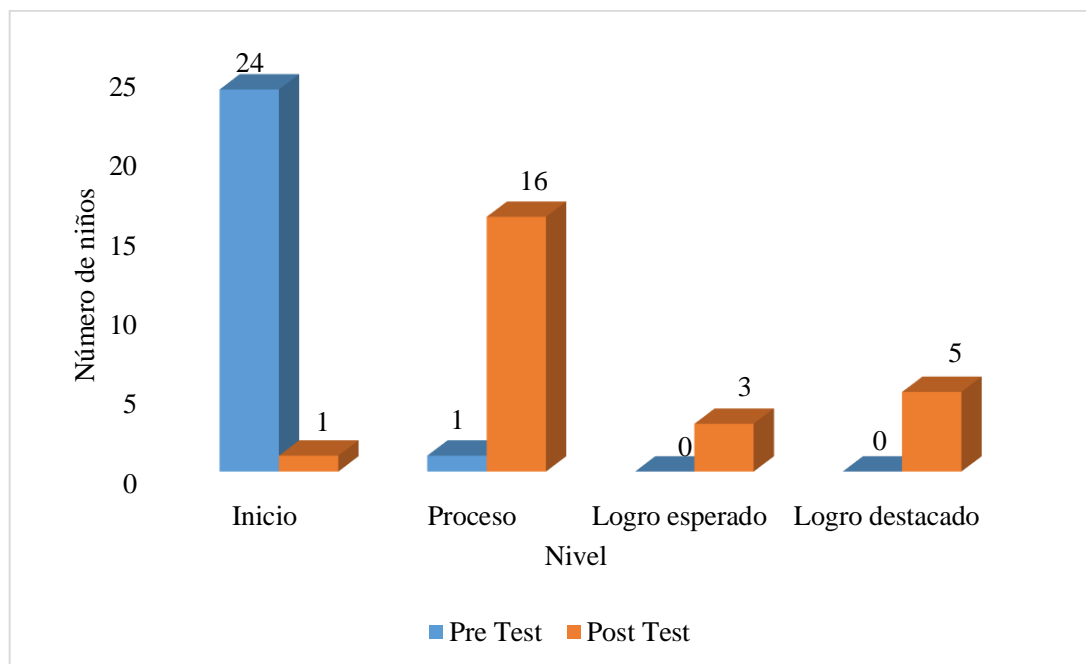
Interpretación:

En la Figura 8, se observa durante el pre test, que 23 niños evidenciaban un nivel de desempeño en inicio respecto a las nociones de ubicación, debido a que no identificaban de manera adecuada cuando un objeto se encuentra dentro o fuera de un lugar o de una caja, por lo que no podían explicar la diferencia entre estar dentro y fuera de un espacio. Después de la administración del tratamiento (juegos de mesa) donde se desarrolló 18 talleres con la participación activa de los niños, la segunda evaluación con el instrumento refleja que 13 niños evidencian un nivel de desempeño en logro esperado y 4 niños se encuentran en logro destacado respectivamente, respecto a las nociones de ubicación, debido a que se observó que estos sujetos identifican de manera correcta si un objeto está dentro o fuera de un espacio sea este una caja, un aula y otros, los de logro destacado explicaban la diferencia entre estar dentro y fuera de manera más coherente y precisa que los de logro esperado. Mientras que 8 niños evidencian un nivel en proceso, debido a que aun presentan muy pocas debilidades respecto a estas nociones de ubicación.



Figura 9

Distribución según nivel de desempeño de la noción de dirección durante el pre y post test



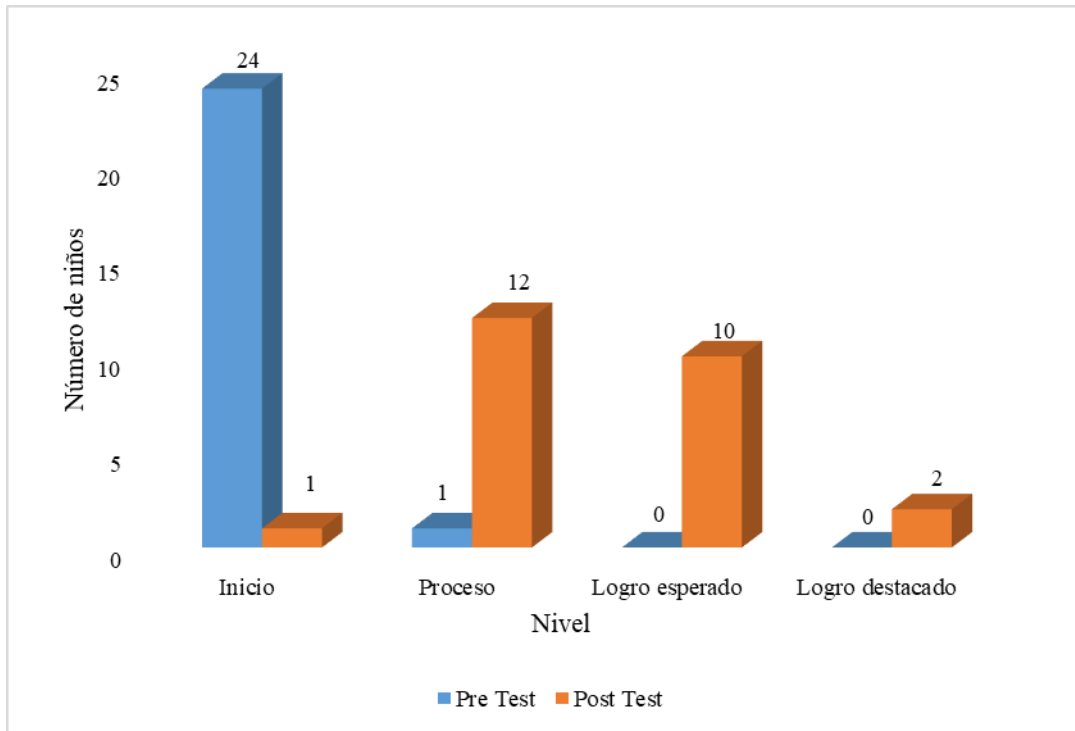
Interpretación:

En la figura 9, se observa durante el pre test, que 24 niños evidenciaban un nivel de desempeño en inicio respecto a las nociones de dirección, debido a que no identificaban de manera adecuada cuando un objeto se encuentra en adelante, atrás, a la derecha, a la izquierda de un lugar o espacio que se encuentre el objeto, por lo que no podían explicar la diferencia entre estar adelante, atrás, a la derecha y a la izquierda de un espacio. después de la administración del tratamiento (juegos de mesa) donde se desarrolló 18 talleres con la participación activa de los niños, la segunda evaluación con el instrumento refleja que 3 niños evidencian un nivel de desempeño en logro esperado y 5 niños se encuentran en logro destacado respectivamente respecto a las nociones de dirección, debido a que se observó que estos sujetos identifican de manera correcta si un objeto está adelante, atrás, a la derecha y a la izquierda de un espacio o lugar sea este el patio, el aula y otros, los de logro destacado explicaban la diferencia entre estar adelante, atrás, la derecha y a la izquierda de manera más coherente y precisa que los de logro esperado; mientras que 16 niños evidencian un nivel en proceso, debido a que aun presentan muy pocas debilidades respecto a estas nociones de dirección.



Figura 10

Distribución según nivel de desempeño de la noción de distancia durante el pre y post test



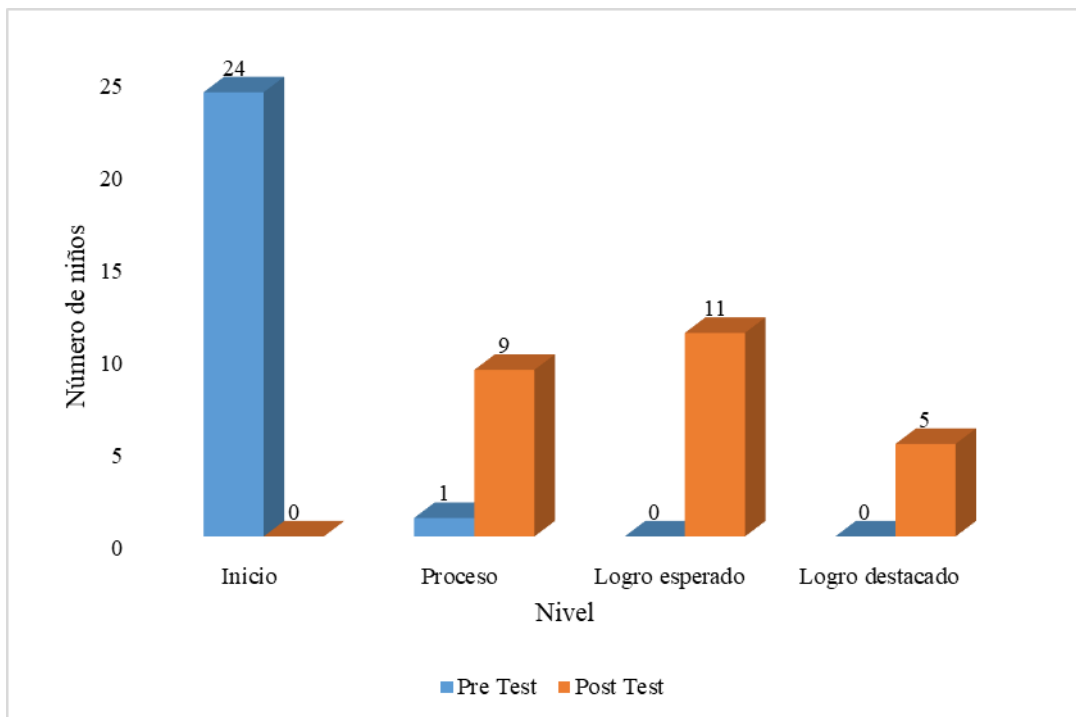
Interpretación:

En la Figura 10, se observa durante el pre test, que 24 niños evidenciaban un nivel de desempeño en inicio respecto a las nociones de distancia, debido a que no identificaban de manera adecuada cuando un objeto se encuentra cerca de o lejos de un lugar o de una caja, por lo que no podían explicar la diferencia entre estar cerca de o lejos de un espacio. Después de la administración del tratamiento (juegos de mesa) donde se desarrolló 18 talleres con la participación activa de los niños, la segunda evaluación con el instrumento refleja que 10 niños evidencian un nivel de desempeño en logro esperado y 2 niños se encuentran en logro destacado respectivamente, respecto a las nociones de distancia, debido a que se observó que estos sujetos identifican de manera correcta si un objeto está cerca de o lejos de un espacio sea este una caja, un aula y otros, los de logro destacado explicaban la diferencia entre estar cerca de o lejos de manera más coherente y precisa que los de logro esperado. Mientras que 12 niños evidencian un nivel en proceso, debido a que aun presentan muy pocas debilidades respecto a estas nociones de distancia.



Figura 11

Distribución según nivel de desempeño de la noción de posición durante el pre y post test



Interpretación:

En la Figura 11, se observa durante el pre test, que 24 niños evidenciaban un nivel de desempeño en inicio respecto a las nociones de posición, debido a que no identificaban de manera adecuada cuando un objeto se encuentra arriba o abajo de un lugar o de una mesa, por lo que no podían explicar la diferencia entre estar arriba o abajo de un espacio. Después de la administración del tratamiento (juegos de mesa) donde se desarrolló 18 talleres con la participación activa de los niños, la segunda evaluación con el instrumento refleja que 11 niños evidencian un nivel de desempeño en logro esperado y 5 niños se encuentran en logro destacado respectivamente respecto a las nociones de posición, debido a que se observó que estos sujetos identifican de manera correcta si un objeto está arriba o abajo de un espacio sea este una mesa, una caja y otros, los de logro destacado explicaban la diferencia entre estar arriba o abajo de manera más coherente y precisa que los de logro esperado. Mientras que 9 niños evidencian un nivel en proceso, debido a que aun presentan muy pocas debilidades respecto a estas nociones de posición.



5.2 Contrastación de hipótesis

5.2.1 Contrastación de hipótesis de las nociones espaciales

Hipótesis general

H₀: La aplicación de los juegos de mesa como herramienta educativa no influye de manera significativa en el desarrollo de nociones espaciales en niños de cinco años en la institución educativa inicial N° 54043 Cesar Abraham Vallejo, Abancay 2024

H₁: La aplicación de los juegos de mesa como herramienta educativa influye de manera significativa en el desarrollo de nociones espaciales en niños de cinco años en la institución educativa inicial N° 54043 Cesar Abraham Vallejo, Abancay 2024.

Tabla 4

Rangos de valores según la variación del nivel de desempeño respecto a las nociones espaciales durante el pre y post test

		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Nociones espaciales (Post Test - Pre Test)	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
	Rangos positivos	25 ^b	13,00	325,00
	Empates	0 ^c		
	Total	25		

De acuerdo a la Tabla 4 se puede observar que la totalidad de la muestra (25 niños) alcanzaron rangos positivos, esto significa que el tratamiento incremento el nivel de desempeño sobre las nociones espaciales en este grupo de niños.

Tabla 5

Prueba estadística respecto a los niveles de las nociones espaciales

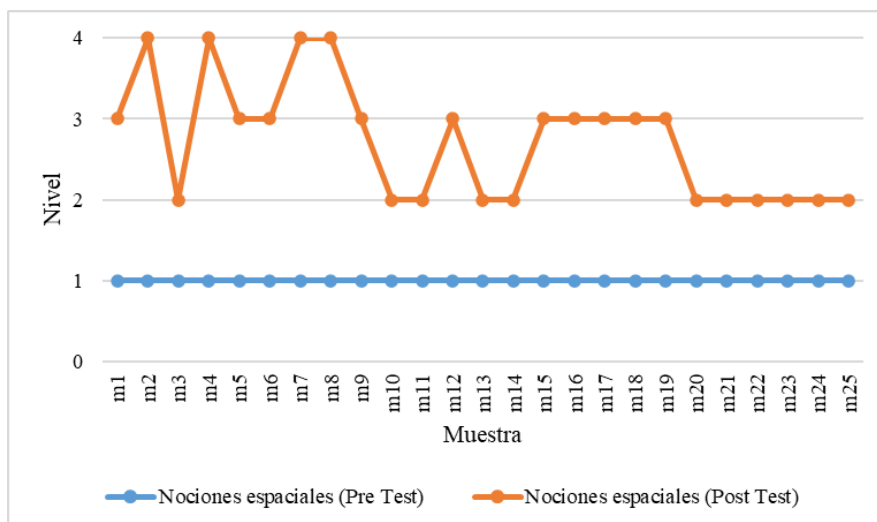
Nociones espaciales (Post Test - Pre Test)	
Z	-4,453 ^b
Significancia asintótica (bilateral)	<,001

Tomando en cuenta las evidencias estadísticas de la Tabla 5, se toma la decisión de rechazar la hipótesis nula e inferir que los juegos de mesa como herramienta educativa influye de manera significativa en el desarrollo de las nociones espaciales en este grupo etario, debido a que el p valor fue menor al nivel de significancia (0.05).



Figura 12

Evaluación de la aplicación del tratamiento por cada muestra respecto a las nociones espaciales



Interpretación

En la Figura 12 se observa que en la evolución inicial a través de la observación que todos los niños se encontraban en un nivel de desempeño en inicio. Después de la aplicación del tratamiento (18 talleres de juegos de mesa) el procesamiento de los datos registrados y que se observa en esta figura, reflejan que once niños subieron un nivel desempeño (m3, m10, m11, m13, m14, m20, m21, m22, m23, m24, m25), diez niños con la administración del tratamiento subieron dos niveles de desempeño (m1, m5, m6, m9, m12, m15, m16, m17, m18, m19) y el resto de la muestra subieron en tres niveles.

5.2.2 Contrastación de hipótesis de la dimensión noción de ubicación

Hipótesis específica 1

H₀: La aplicación de juegos de mesa como herramienta educativa no mejoran de manera significativa el desarrollo de la noción de ubicación en niños de cinco años en la institución educativa inicial N° 54043 Cesar Abraham Vallejo, Abancay 2024.

H₁: La aplicación de juegos de mesa como herramienta educativa mejoran de manera significativa el desarrollo de la noción de ubicación en niños de cinco años en la institución educativa inicial N° 54043 Cesar Abraham Vallejo, Abancay 2024



Tabla 6

Rangos de valores según la variación del nivel de desempeño respecto a la noción de ubicación durante el pre y post test

		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Ubicación	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
(Post Test - Pre	Rangos positivos	25 ^b	13,00	325,00
Test)	Empates	0 ^c		
	Total	25		

De acuerdo a la Tabla 6 se puede observar que la totalidad de la muestra (25 niños) alcanzaron rangos positivos, esto significa que el tratamiento incremento el nivel de desempeño sobre las nociones de ubicación en este grupo de niños.

Tabla 7

Prueba estadística respecto a los niveles de la noción de ubicación

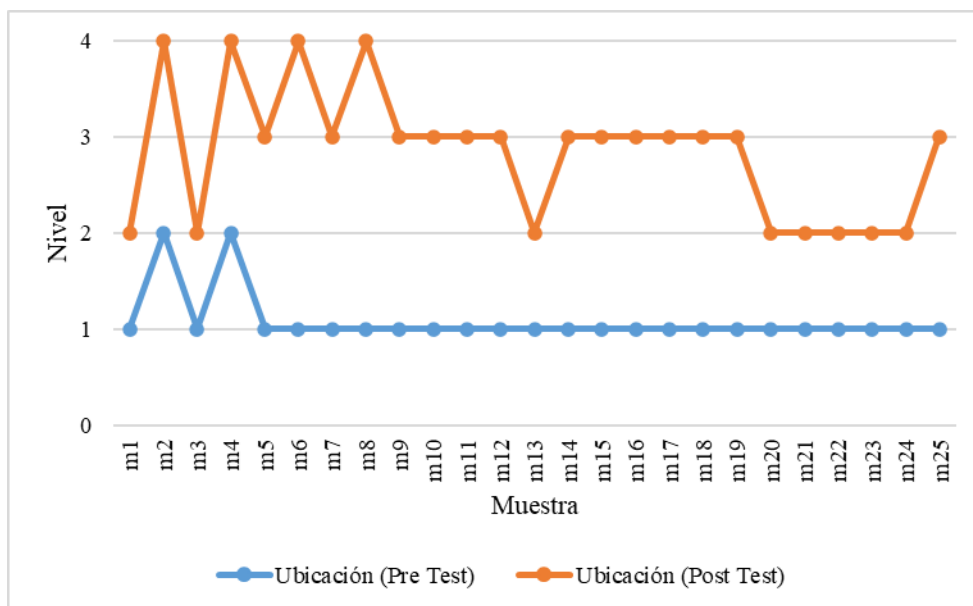
	Ubicación (Post Test - Pre Test)
Z	-4,506 ^b
Significancia asintótica (bilateral)	<,001

Tomando en cuenta las evidencias estadísticas de la Tabla 7, se toma la decisión de rechazar la hipótesis nula e inferir que los juegos de mesa como herramienta educativa mejoran de manera significativa el desarrollo de la noción de ubicación en este grupo etario, debido a que el p valor fue menor al nivel de significancia (0.05).



Figura 13

Evaluación de la aplicación del tratamiento por cada muestra respecto a la dimensión noción de ubicación



Interpretación

En la Figura 13 se observa que la m2 y m4 en la evolución inicial a través de la observación se encontraba en un nivel de desempeño en proceso, mientras que el resto en inicio. Después de la aplicación del tratamiento (18 talleres de juegos de mesa) el procesamiento de los datos registrados y que se observa en esta figura, reflejan que nueve niños subieron un nivel desempeño (m1, m3, m20, m21, m22, m23 y m24), 15 niños con la administración del tratamiento subieron dos niveles de desempeño (m2, m4, m5, m7, m9, m10, m11, m12, m14, m15, m16, m17, m18, m19, m25) y el resto de la muestra subieron en tres niveles.

5.2.3 Contrastación de hipótesis de la dimensión noción de dirección

Hipótesis específica 2

H₀: La aplicación de juegos de mesa como herramienta educativa no incrementa de manera significativa el desarrollo de la noción de dirección en niños de cinco años en la institución educativa inicial N° 54043 Cesar Abraham Vallejo, Abancay 2024

H₁: La aplicación de juegos de mesa como herramienta educativa incrementa de manera significativa el desarrollo de la noción de dirección en niños de cinco años en la institución educativa inicial N° 54043 Cesar Abraham Vallejo, Abancay 2024.

Tabla 8

Rangos de valores según la variación del nivel de desempeño respecto a la noción de dirección durante el pre y post test

		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Dirección	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
(Post Test Pre Test)	Rangos positivos	24 ^b	12,50	300,00
	Empates	1 ^c		
	Total	25		

De acuerdo a la Tabla 8 se puede observar que 24 niños de la muestra alcanzaron rangos positivos, significa que el tratamiento incremento el nivel de desempeño sobre las nociones de dirección. Mientras que un niño mantiene su nivel de desempeño respecto esta noción.

Tabla 9

Prueba estadística respecto a los niveles de la noción de dirección

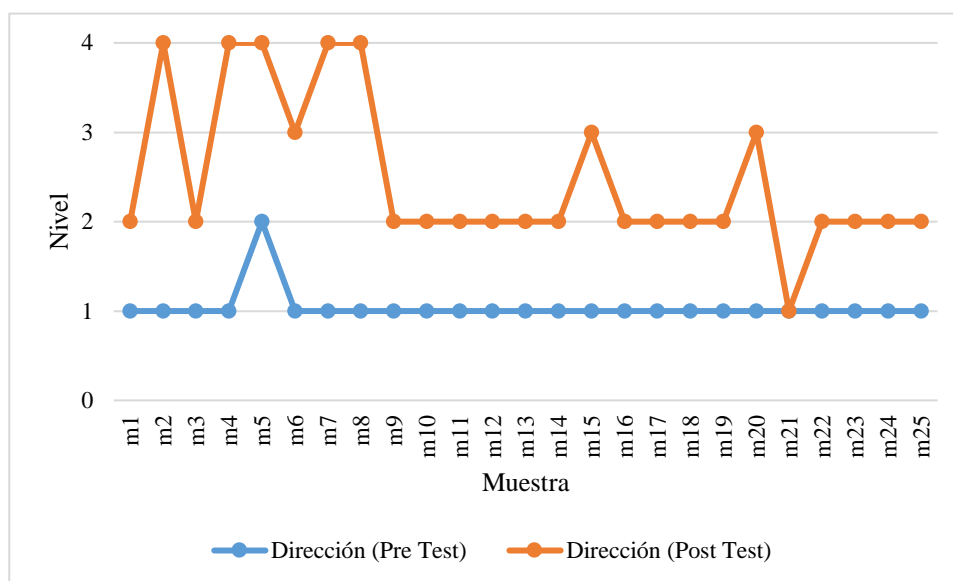
	Dirección (Post Test - Pre Test)
Z	-4,447 ^b
Significancia asintótica (bilateral)	< ,001

Tomando en cuenta las evidencias estadísticas de la Tabla 9, se toma la decisión de rechazar la hipótesis nula e inferir que los juegos de mesa como herramienta educativa mejoran de manera significativa el desarrollo de la noción de dirección en este grupo etario, debido a que el p valor fue menor al nivel de significancia (0.05).



Figura 14

Evaluación de la aplicación del tratamiento por cada muestra respecto a la dimensión noción de dirección



Interpretación

En la Figura 14 se observa que la m5 en la evolución inicial a través de la observación se encontraba en un nivel de desempeño en proceso, mientras que el resto en inicio. Después de la aplicación del tratamiento (18 talleres de juegos de mesa) el procesamiento de los datos registrados y que se observa en esta figura, reflejan que dieciséis niños subieron un nivel desempeño (m1, m3, m9, m10, m11, m12, m13, m14, m16, m17, m18, m19, m22, m23, m24, m25), tres niños con la administración del tratamiento subieron dos niveles de desempeño (m6, m15, m20), un niño no sufrió ningún cambio con el tratamiento y se encuentra en el nivel de inicio (m21) y el resto de la muestra subieron en tres niveles.

5.2.4 Contrastación de hipótesis de la dimensión noción de distancia

Hipótesis específica 3

H₀: La aplicación de juegos de mesa como herramienta educativa no favorece de manera significativa el desarrollo de la noción de distancia en niños de cinco años en la institución educativa inicial N° 54043 Cesar Abraham Vallejo, Abancay 2024.

H₁: La aplicación de juegos de mesa como herramienta educativa favorece de manera significativa el desarrollo de la noción de distancia en niños de cinco años en la institución educativa inicial N° 54043 Cesar Abraham Vallejo, Abancay 2024.

Tabla 10

Rangos de valores según la variación del nivel de desempeño respecto a la noción de distancia durante el pre y post test

		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Distancia	Negative Ranks	0 ^a	,00	,00
(Post Test - Pre Test)	Positive Ranks	24 ^b	12,50	300,00
	Ties	1 ^c		
	Total	25		

De acuerdo a la Tabla 10 se puede observar que 24 niños de la muestra alcanzaron rangos positivos, significa que el tratamiento incremento el nivel de desempeño sobre las nociones de distancia. Mientras que un niño mantiene su nivel de desempeño respecto esta noción.

Tabla 11

Prueba estadística respecto a los niveles de la noción de distancia

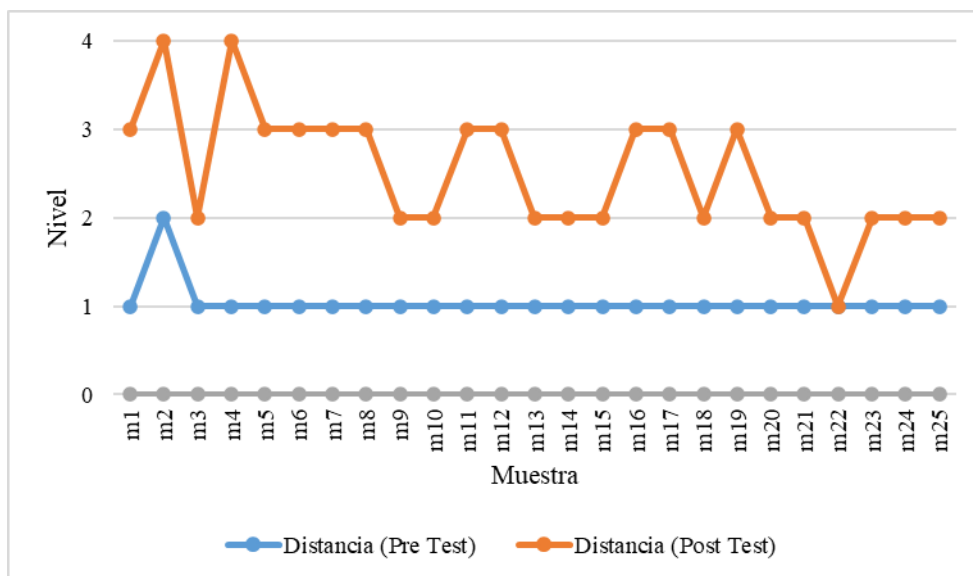
		Distancia (Post Test) - Distancia (Pre Test)
Z		-4,401 ^b
Significancia asintótica (bilateral)		< ,001

Tomando en cuenta las evidencias estadísticas de la Tabla 11, se toma la decisión de rechazar la hipótesis nula e inferir que los juegos de mesa como herramienta educativa mejoran de manera significativa el desarrollo de la noción de distancia en este grupo etario, debido a que el p valor fue menor al nivel de significancia (0.05).



Figura 15

Evaluación de la aplicación del tratamiento por cada muestra respecto a la dimensión noción de distancia



Interpretación

En la Figura 15 se observa que la m2 en la evolución inicial a través de la observación se encontraba en un nivel de desempeño en proceso, mientras que el resto en inicio. Después de la aplicación del tratamiento (18 talleres de juegos de mesa) el procesamiento de los datos registrados y que se observa en esta figura, reflejan que doce niños subieron un nivel desempeño (m3, m9, m10, m13, m14, m15, m18, m20, m21, m23, m24, m25), diez niños con la administración del tratamiento subieron dos niveles de desempeño (m1, m5, m6, m7, m8, m11, m12, m16, m17, m19), un niño no sufrió ningún cambio con el tratamiento (m22) y el resto de la muestra subieron en tres niveles.

5.2.5 Contrastación de hipótesis de la dimensión noción de posición

Hipótesis específica 4

H₀: La aplicación de juegos de mesa como herramienta educativa no contribuye de manera significativa el desarrollo de la noción de posición en niños de cinco años en la institución educativa inicial N° 54043 Cesar Abraham Vallejo, Abancay 2024

H₁: La aplicación de juegos de mesa como herramienta educativa contribuye de manera significativa el desarrollo de la noción de posición en niños de cinco años en la institución educativa inicial N° 54043 Cesar Abraham Vallejo, Abancay 2024

Tabla 12

Rangos de valores según la variación del nivel de desempeño respecto a la noción de posición durante el pre y post test

		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Posición (Post Test - Pre Test)	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
	Rangos positivos	25 ^b	13,00	325,00
	Empates	0 ^c		
	Total	25		

De acuerdo a la Tabla 12 se puede observar que el total de la muestra (25 niños) alcanzaron rangos positivos, significa que el tratamiento incremento el nivel de estas nociones. Mientras que un niño mantiene su nivel de desempeño respecto a la noción de posición.

Tabla 13

Prueba estadística respecto a los niveles de la noción de posición

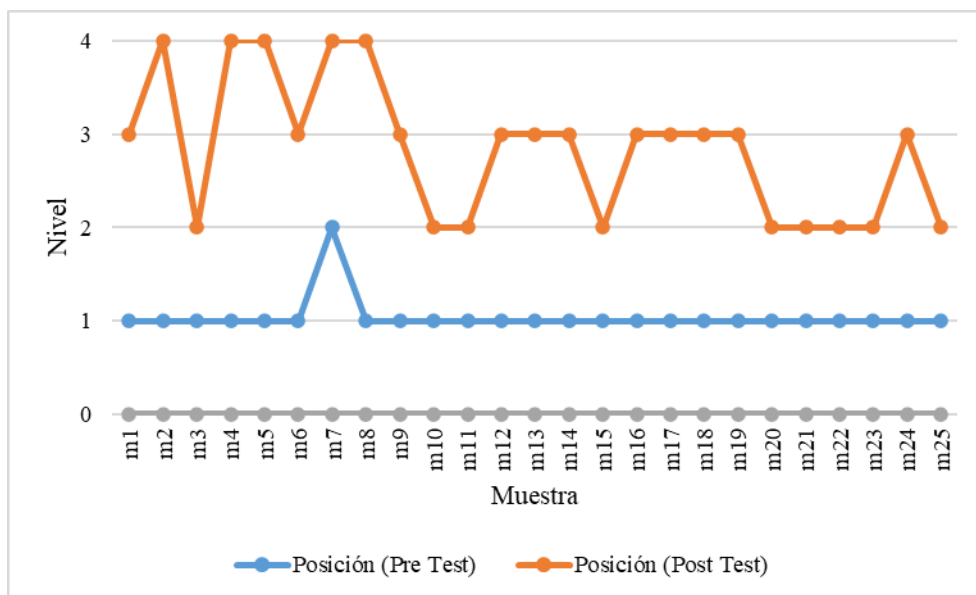
	Posición (Post Test - Pre Test)
Z	-4,457 ^b
Significancia asintótica (bilateral)	< ,001

Tomando en cuenta las evidencias estadísticas de la Tabla 13, se toma la decisión de rechazar la hipótesis nula e inferir que los juegos de mesa como herramienta educativa contribuye de manera significativa el desarrollo de la noción de posición en este grupo etario, debido a que el p valor fue menor al nivel de significancia (0.05).



Figura 16

Evaluación de la aplicación del tratamiento por cada muestra respecto a la dimensión noción de posición



Interpretación

En la Figura 16 se observa que la m7 en la evolución inicial a través de la observación se encontraba en un nivel de desempeño en proceso, mientras que el resto en inicio. Después de la aplicación del tratamiento (18 talleres de juegos de mesa) el procesamiento de los datos registrados y que se observa en esta figura, reflejan que nueve niños subieron un nivel desempeño (m3, m10, m11, m15, m20, m21, m22, m23, m25), once niños con la administración del tratamiento subieron dos niveles de desempeño (m1, m6, m9, m12, m13, m14, m16, m17, m18, m19, m24) y el resto de la muestra subieron en tres niveles.

5.3 Discusión

El estudio titulado “aplicación de juegos de mesa como herramienta educativa en las nociones espaciales en niños de la Institución Educativa Inicial N°54043 Cesar Abraham Vallejo, Abancay 2024” en donde se evidencia un aumento en el interés por la implementación de estrategias que promuevan el desarrollo de las nociones espaciales en la infancia. En este marco, es posible identificar tanto similitudes como discrepancias notables entre la metodología empleada en el presente estudio y los antecedentes analizados, así como los resultados.

En primer lugar, la metodología empleada en el presente estudio se clasifica como investigación aplicada, adoptando un enfoque cuantitativo y utilizando un diseño pre experimental de carácter explicativo. La muestra se conformó por 25 niños de cinco años,

empleando la observación como técnica principal, la cual fue complementada por la ficha de observación con una escala ordinal y la lista de cotejo como instrumento de recolección de datos. La evaluación de la hipótesis fue realizada a través de los rangos con signo de Wilcoxon, lo que posibilita la obtención de resultados tanto descriptivos como inferenciales respecto al efecto de los juegos de mesa en el desarrollo de las nociones espaciales.

En el estudio respecto a las nociones espaciales se pudo observar que al aplicar el tratamiento de los juegos de mesa para poder fortalecer las nociones espaciales, reflejó que que la totalidad de la muestra (25 niños) alcanzaron rangos positivos, esto significa que el tratamiento incremento el nivel de desempeño sobre las nociones espaciales, cabe resaltar que ningún niño disminuyo su conocimiento y tampoco se quedó con lo que tenía inicialmente en el pre test, lo descrito se reflejó de la siguiente manera: $Z = -4,453$, así mismo el P valor fue de 0,001 menor al nivel de significación que fue de 0.05, con ello se puede decir que los juegos de mesa generan efectos positivos y significativos en el desarrollo de las nociones espaciales; por su parte Carrillo & Dayana (2021) en sus tesis “Actividades lúdicas para el desarrollo de las nociones espaciales en Niños de Subnivel Inicial 2” quienes llegaron al resultado que las actividades lúdicas que se realizan resulta poco favorable para el desarrollo de las nociones espaciales de los niños del nivel inicial; refutando a los resultados de Carrillo & Dayana (2021) se puede decir que las actividades lúdicas no fue un buen tratamiento en el desarrollo de las nociones espaciales a comparación de los juegos de mesa que si obtuvieron resultados positivos y significativos que incrementaron los niveles de desarrollo de las nociones espaciales; en cambio en el estudio realizado por Ponce (2023) en su tesis “Estrategias metodológicas para estimular las nociones temporo espaciales en los niños y niñas del nivel inicial” quien llego a la conclusión que alentar a los niños en educación infantil a desarrollar su cognición temporal espacial es muy beneficioso, ya que apoya su integración y desarrollo en el tiempo y el espacio. De lo que podemos decir que las estrategias metodológicas y los juegos de mesa son muy beneficioso para el desarrollo de las nociones espaciales.

Con respecto a la noción de ubicación se pudo observar que la aplicación del tratamiento de los juegos de mesa el cual se administró a 25 niños, alcanzaron rangos positivos, esto significa que el tratamiento incremento el nivel de desempeño sobre las nociones de ubicación en este grupo de niños, cabe resaltar que ningún niño disminuyo su conocimiento y tampoco se quedó con lo que tenía inicialmente en el pre test, lo descrito se reflejó de la siguiente manera: $Z = -4,506$, así mismo el P valor fue de 0,001 menor al nivel de significación que fue de 0.05, con ello se puede decir que los juegos de mesa



generan efectos positivos y significativos en el desarrollo de las nociones espaciales; estos hallazgos coinciden con el estudio realizado por Tarazona (2020) en su tesis “Juegos Lúdicos como Estrategia para Desarrollar Nociones Espaciales en Niños de 5 años, Institución Educativa Inicial N° 1143 “Semillitas del Saber” afirma que, en la prueba previa, el 86% de los niños estaban en el nivel principiante, lo que indica limitaciones en los conceptos espaciales. Sin embargo, en la prueba posterior, el 0% de los niños permaneció en el nivel principiante, lo que demuestra cierta mejora. El resultado de la prueba T-Student se calculó como $t = 73,282$, con un nivel de significancia de $p = 0,000$ ($p < 0,05$), ubicándose dentro de la región de rechazo, estos hallazgos indican que los niños alcanzaron un nivel de rendimiento significativo en el desarrollo de las nociones espaciales al participar en actividades lúdicas. Donde afirmamos que los juegos lúdicos y los juegos de mesa son buenos tratamientos que incrementan favorablemente en el desarrollo de las nociones espaciales en la etapa infantil.

Con respecto a la noción de dirección se pudo observar que la aplicación del tratamiento de los juegos de mesa el cual se administró a 25 niños, alcanzaron rangos positivos, esto significa que el tratamiento incremento el nivel de desempeño sobre las nociones de ubicación en este grupo de niños, cabe resaltar que ningún niño disminuyó su conocimiento y tampoco se quedó con lo que tenía inicialmente en el pre test, lo descrito se reflejó de la siguiente manera: $Z = -4,447$, así mismo el P valor fue de 0,001 menor al nivel de significación que fue de 0.05, con ello se puede decir que los juegos de mesa generan efectos positivos y significativos en el desarrollo de las nociones espaciales; estos hallazgos coinciden con el estudio realizado por Angulo (2022) en su tesis “Programa psicodidáctico “CaCuCi” para desarrollar nociones espaciales en estudiantes de 4 años IE “Escuela Modelo en la Amazonía”, Yurimaguas – 2022” quien llegó a obtener los siguientes resultados con el programa psicopedagógico “CaCuCi” tuvo un impacto significativo en el desarrollo de conceptos espaciales en los niños, como lo demuestran las diferencias significativas encontradas entre las medias del pretest (18.478) y la puntuación media posterior a la prueba de (39,434) indica que la intervención administrada contribuyó significativamente a mejorar la comprensión de los participantes de conceptos como profundidad, anterioridad y lateralidad. Estos hallazgos nos llevan a entender que tanto el programa “CaCuCi” y los juegos de mesa son buenas estrategias dado que influyen de manera positiva y significativa en el desarrollo de las nociones espaciales en los niños.

Con respecto a la noción de distancia se pudo observar que la aplicación del tratamiento de los juegos de mesa el cual se administró a 25 niños, alcanzaron rangos positivos, esto significa que el tratamiento incremento el nivel de desempeño sobre las nociones de



ubicación en este grupo de niños, cabe resaltar que ningún niño disminuyó su conocimiento y tampoco se quedó con lo que tenía inicialmente en el pre test, lo descrito se reflejó de la siguiente manera: $Z = -4,401$, así mismo el P valor fue de 0,001 menor al nivel de significación que fue de 0.05, con ello se puede decir que los juegos de mesa generan efectos positivos y significativos en el desarrollo de las nociones espaciales; estos hallazgos coinciden con el estudio realizado por Tafur (2021) en su investigación “La Danza Infantil como Estrategia Didáctica para Mejorar la Orientación Espacial en los Niños de la I.E.I. N° 233, La Soledad – Huaraz, 2018” donde sus resultados muestran que en el pre test, el 80% de los niños y niñas se situaron en la categoría de nivel inicial en cuanto a la orientación espacial. En contraste, en el post test, el 83% (19 participantes) lograron alcanzar el nivel de competencia. Finalmente, el segundo permitió probar la hipótesis empleando la prueba t de Student, concluyendo así que utilizar la danza infantil como estrategia didáctica influye significativamente en la mejora de la orientación espacial en los niños. Estos hallazgos nos conducen a afirmar que tanto la danza infantil como estrategia didáctica y los juegos de mesa como herramienta educativa son buenos tratamientos que ayudan a incrementar el desarrollo de las nociones espaciales en los niños.

Con respecto a la noción de posición da a conocer que la aplicación del tratamiento de los juegos de mesa el cual se administró a 25 niños, alcanzaron rangos positivos, esto significa que el tratamiento incremento el nivel de desempeño sobre las nociones de ubicación en este grupo de niños, cabe resaltar que ningún niño disminuyó su conocimiento y tampoco se quedó con lo que tenía inicialmente en el pre test, lo descrito se reflejó de la siguiente manera: $Z = -4,457$, así mismo el P valor fue de 0,001 menor al nivel de significación que fue de 0.05, con ello se puede decir que los juegos de mesa generan efectos positivos y significativos en el desarrollo de las nociones espaciales; estos hallazgos coinciden con el estudio realizado por Palomino y Escalada (2019) en su tesis “Juegos Tradicionales en el Desarrollo del Pensamiento Lógico Matemático en Niños de 5 años de la I.E.I N° 225 “Miraflores” Tamburco – 2019” quienes en su análisis estadístico ($p=0,000$) indica que los juegos tradicionales contribuyen significativamente al desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños de 5 años. Es de destacar que el 100% de los participantes alcanzaron un nivel de desarrollo calificado como bueno. Con estos resultados se determina que estos tratamientos son favorables que ayudan a incrementar el desarrollo de las nociones espaciales.

Al estudiar la influencia de los juegos de mesa como herramienta educativa en las nociones espaciales es importante considerar la teoría socio cultural de Lev Vygotsky ya que esta



teoría plantea que los niños adquieren y mejoran su comprensión del espacio a través de la participación en interacciones con adultos y sus semejantes, además de la interacción con los objetos. Manrique y Puente (1999), del mismo modo consideran la teoría del desarrollo cognitivo de Piaget que menciona que los niños son pequeños científicos que descubren el mundo que la rodea de diferentes formas y tienen su propia lógica y manera de conocer, los cuales siguen patrones predecibles y conforme van creciendo alcanzan la madurez para interactuar con los que los rodea (Meece, 2000). Estos alcances teórico pueden corroborar la afirmación del párrafo anterior y que por los resultados obtenidos con el juego el niño se siente motivado y por consiguiente al ser innato y que llama la atención puede garantizar un aprendizaje no solo en esta área, sino también para el desarrollo integral.

La investigación presentada se alinea con la tendencia contemporánea de emplear metodologías cuantitativas y pre experimentales para evaluar el impacto de las actividades recreativas en el desarrollo infantil. En contraste, otros estudios aportan perspectivas cuantitativas que enriquecen y profundizan la comprensión del fenómeno. Las conclusiones acerca del impacto favorable de los juegos de mesa como herramienta educativa en el desarrollo de las nociones espaciales se alinean con la literatura actual, lo cual indica una base firme para futuras indagaciones en este campo; tal como afirma Gonzales (2022) que los juegos de mesa se presentan como una eficaz herramienta pedagógica, así mismo Beltrán (2021) afirma que los juegos de mesa son una herramienta educativa debido a que fomentan habilidades cognitivas y sociales durante el desarrollo integral de los niños. Finalmente, los resultados de esta investigación se convierten en un aporte teórico porque se estaría reforzando las teorías y conocimientos que orientaron esta investigación.



CAPÍTULO VI

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1 Conclusiones

La administración del tratamiento de acuerdo a la evidencia descriptiva conduce a señalar que los 25 niños que conforman la muestra alcanzaron rangos positivos, y los hallazgos inferenciales permite concluir que la aplicación de juegos de mesa influye de manera positiva y significativa en el nivel de desarrollo de las nociones espaciales en niños de cinco años de la institución educativa.

Las evidencias descriptivas e inferenciales orientan a concluir que la aplicación de juegos de mesa mejora de manera positiva y significativa el nivel de la noción de ubicación en niños de cinco años de la institución educativa.

Las evidencias descriptivas e inferenciales orientan a concluir que la aplicación de juegos de mesa incrementa de manera positiva y significativa el nivel de la noción de dirección en niños de cinco años de la institución educativa.

Las evidencias descriptivas e inferenciales orientan a concluir que la aplicación de juegos de mesa favorece de manera positiva y significativa el nivel de la noción de distancia en niños de cinco años de la institución educativa.

Las evidencias descriptivas e inferenciales orientan a concluir que la aplicación de juegos de mesa contribuye de manera positiva y significativa el desarrollo del nivel de la noción de posición en niños de cinco años de la institución educativa.

6.2 Recomendaciones

A los docentes de la institución educativa inicial N° 54043 Cesar Abraham Vallejo se les recomienda considerar los juegos de mesa como una herramienta didáctica apropiada para niños en la etapa infantil, por lo que es necesario que hagan su requerimiento a los decisores para la implementación del aula con estas herramientas, de manera que el niño pueda incrementar sus nociones espaciales.

los docentes de la institución educativa inicial N° 54043 Cesar Abraham Vallejo se les recomienda que para desarrollar el nivel de noción de ubicación de los niños deben hacer uso de los juegos de mesa (Damas, Ludo) y seguir las indicaciones expresadas en los



talleres, teniendo en cuenta la administración de este tratamiento didáctico dos veces a la semana con una duración de 45 minutos por día considerando la conformación de grupos de acuerdo al juego elegido con la finalidad de que todos los niños sean participes.

Los docentes para desarrollar el nivel de noción de dirección de los niños deben hacer uso de los juegos de mesa (yenga, domino, ludo, carta imagen) y seguir las indicaciones expresadas en los talleres, teniendo en cuenta la administración de este tratamiento didáctico dos veces a la semana con una duración de 45 minutos por día considerando la conformación de grupos de acuerdo al juego elegido con la finalidad de que todos los niños sean participes.

Los docentes para desarrollar el nivel de noción de distancia de los niños deben hacer uso de los juegos de mesa (ludo, damas, domino, carta imagen) y seguir las indicaciones expresadas en los talleres, teniendo en cuenta la administración de este tratamiento didáctico dos veces a la semana con una duración de 45 minutos por día considerando la conformación de grupos de acuerdo al juego elegido con la finalidad de que todos los niños sean participes.

Los docentes para desarrollar el nivel de noción de posición de los niños deben hacer uso de los juegos de mesa (yenga, cubo soma, ludo, damas) y seguir las indicaciones expresadas en los talleres, teniendo en cuenta la administración de este tratamiento didáctico dos veces a la semana con una duración de 45 minutos por día considerando la conformación de grupos de acuerdo al juego elegido con la finalidad de que todos los niños sean participes.



REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Andrade, A. (2020). *El juego y su importancia cultural en el aprendizaje de los niños en educación inicial*. Ciencia e Investigación, 5(2), 132-149. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7398049>
- Ángulo, S. (2022). *Programa psicodidáctico “CaCuCi” para desarrollar nociones espaciales en estudiantes de 4 años IE “Escuela Modelo en la Amazonía”, Yurimaguas – 2022*. [Tesis para obtener el grado académico de: Maestra en psicología Educativa, Universidad Cesar Vallejo]. Repositorio Institucional. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/96723>
- Armstrong, T. H. (2017). *Inteligencias múltiples en el aula*. Editorial Espasa Libros, S. L. U.
- Ausubel, D. P. (1978). *Psicología Educativa: un punto de vista cognositivo*: Editorial TRILLAS.
- Alpizar, M. A. (junio 12, 2017). *El juego de Damas*. All Rights Reserved. <https://es.scribd.com/document/351021369/El-juego-de-Damas>
- Barrientos, J. G. (mayo 25, 2010). *Componentes de un juego de mesa*. Attribution Non-Commercial (BY-NC). <https://es.scribd.com/doc/31948922/Componentes-de-un-Juego-de-Mesa>
- Beltran; Guzman; Salazar. (2021). *El juego de reglas como estrategia pedagógica para fortalecer el Aprendizaje significativo en el área ciencias naturales*. [Tesis para obtener el grado académico de licenciatura en Educación Infantil, Corporación Universitaria Minuto de Dios]. Repositorio Institucional UNIMINUTO.
- Bienvenu, E. V. (2010). *Orientaciones para el uso de los materiales educativos de comunicación y matemática* . Hecho en el depósito Legal de la Biblioteca nacional del Perú.
- Carrascal, H. C. (2011). *El cubo soma: desarrollo del pensamiento lógico e intuición espacial*, Revista Ingenio. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9591206>
- Carrasco, S. (2016). *Metodología de la investigación científica* (Vol. I). Editorial San Marcos.
- Carrillo, L., & Dayana, V. (2021). *“Actividades Lúdicas para el Desarrollo de las Nociones Espaciales en Niños de Subnivel Inicial 2”*. [Tesis para obtener el grado académico de: Licenciatura en Ciencias de la Educación mención Educación Inicial y Parvularia, Universidad Técnica de Machala]. Repositorio Institucional.UTMACH.
- Castro, J. (2004). *El desarrollo de la noción de espacio en el niño de Educación Inicial*. Acción pedagógica, 13(2), 6-9. Revista: dialnet <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/2970459.pdf>



- Córdova, P. S. (2021). *Las nociones espaciales de niños y niñas de 4 años de edad de la cuna jardín*. Chimbote: Universidad Católica de los Ángeles Chimbote. [Tesis para obtener el grado académico de: bachiller en Educación, Universidad Católica de los Ángeles Chimbote]. Repositorio Institucional.
- Duque, M., & Acero, E. (2022). *Herramientas educativas como apoyo en la enseñanza*. *Herramientas educativas como apoyo en la enseñanza*, 20(4), 1099-1108. *Revista de educación* MEDIVE doi:<http://mendive.upr.edu.cu/index.php/MendiveUPR/article/view/2955>
- Farfan, M. P. (2020). *Nivel de aprendizaje de nociones espaciales en los niños de 3 años* [Tesis para obtener el grado académico de: Bachiller en Educación, Universidad Católica de los Ángeles Chimbote]. Repositorio Institucional. Universidad Católica los Ángeles Chimbote.
- Fernandez, V. M. (2010). *Guía para la elaboración de actividades de aprendizaje*. Editorial OCTAEDRO.
- Gallardo, J. (marzo 22, 2018). *Teorías del juego como recurso educativo*. *Revista Researchgate*.<https://www.fundacionvalse.org/wpcontent/uploads/2022/03/teorias-del-juego-como-recurso-educativo.pdf>
- Gamboa, B., & Garcia, P. (2018). *Programa AUCOMOV para desarrollar nociones espaciales en estudiantes de 3 años de la Institución Educativa N°211, 2018*. *Biblioteca de educación y ciencias de la comunicación- UNT*. [Tesis para obtener el grado académico de: Licenciado en Educación, Universidad Nacional de Trujillo]. Repositorio Institucional. <https://hdl.handle.net/20.500.14414/13277>
- Giler, V. M., & Loor, F. O. (2023). *El jenga como estrategia didáctica para el desarrollo del pensamiento lógico matemático*. Vol 4, 1-13 *Revista Redilat-latam*. <https://doi.org/10.56712/latam.v4i2.974>
- Gonzales, C. P. (2022). *Los juegos de mesa en la educación infantil*. *Artículo Dialnet*, I, 354-359. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3629247.pdf>
- Hernández, S., Fernandes, C., & Vapista, P. (2010). *Metodología de la investigación*. Educación. McGRAW-HILL / Interamericana Editores, S.A. DE C.V
- Hinojosa, V. B. (2016). *La noción espacial en la ejecución de trastos sueltos en niños y niñas de 4 a 5 años de la escuela nueva aurora del cantón*. [Tesis para obtener el grado académico de: Licenciada en Ciencias de la Educación, mención: Educación Parvularia, Universidad Técnica de Ambato]. Repositorio Institucional. <https://repositorio.uta.edu.ec/server/api/core/bitstreams/ab915751-cf91-4102-af14-84d03816c945/content>



- Huaricallo, M. C. (2024). *Estado del arte: el desarrollo de las nociones espaciales en la edificación de la corporeidad en la primera infancia de Perú*. [Tesis para obtener el grado académico de: Bachiller en Educación, Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “la Inmaculada”] Repositorio Institucional. repositorio.eespli.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14457/138/1_ti_eda_el%20desarrollo%20de%20las%20nociones%20espaciales.pdf?sequence=1&isallowed=y
- Imba, E. M. (2020). *Esquema corporal en el desarrollo de las nociones espaciales en los niños del sub nivel II. Universidad Tecnológica Indoamericana*. [Tesis para obtener el grado académico de: Magister en Educación; Universidad Tecnológica Indoamérica] Repositorio Institucional <https://repositorio.uti.edu.ec/bitstream/123456789/1852/1/AMAGUA%20IMBA%20ELBA%20MARITZA.pdf>
- Jimcast. (2018). *El juego*, I(7), 9-20. https://www.macmillaneducation.es/wpcontent/uploads/2018/10/juego_infantil_libroalumno_unidad1muestra.pdf
- Maldonado, L. M. (2010). *Colección de juegos: las damas*. Museo del juego. http://museodeljuego.org/wpcontent/uploads/contenidos_0000000865_docu1.pdf
- Manrique, C. R., & Puente, R. M. (1999). *El constructivismo y sus implicancias en educación*. Artículo de Revista Dialnet, 217-244. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5056798.pdf>
- Martinez, M. (2020). *El juego motriz y el desarrollo de la noción espacial de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 269 “Elvira García García” de Pucallpa, 2020*. [Tesis para obtener el grado académico de: Maestro en Evaluación y Acreditación de la calidad en la Educación; Universidad Nacional de Ucayali Escuela de Posgrado.] Repositorio Institucional <https://repositorio.unu.edu.pe/items/a36fe2cf-6aec-4e63-8ac8-4fbab15c0291>
- Meece, J. L. (2000). *Desarrollo del niño y adolescente*. Editorial Biblioteca para la actualización de maestros.
- Mejía, E. (2005). *Metodología de la investigación científica*. Editorial Universidad Nacional de San Marcos.
- MINEDU. (2008). *Propuesta pedagógica en la educación inicial*. Editorial Biblioteca Ministerio de Educación. del Perú.
- MINEDU. (2016). *Diseño curricular de la educación básica*. Editorial Biblioteca Ministerio de Educación del Perú.



- MINEDU. (2016). *Programa curricular Educación Inicial*. Editorial Biblioteca Ministerio de Educación. del Perú.
- MINEDU. (2019). *Que aprendizajes logran los estudiantes*. Editorial Biblioteca Ministerio de Educación. del Perú.
- MINEDU. (2020). *La matemática en el Nivel Inicial*. Ministerio de la Educación, I, 35-70. Editorial Biblioteca Ministerio de Educación del Perú.
- MINEDU. (2020). *La matemática en el Nivel Inicial*. i, 35-70. Repositorio Minedu <https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/8993>
- MINEDU. (2020, 19 abril). *Situación actual de la Educación Inicial en el Perú: beneficios y desafíos del homeschooling*. Plan Internacional, II. doi:<https://www.planinternational.org.pe/blog/situación-actual-de-la-educación-inicial-en-el-peru-beneficios-y-desafios>
- Monje, C. A. (2011). *Metodología de la investigación cuantitativa y cualitativa*. Editorial surcolombiana al docente
- Neyra, M., Novoa, F., Uribe, C., Ramirez, P., & Cancino, F. (2019). *Orientación espacial en niños de cuatro años de una escuela pública y privada*. Scientific VI, 193-199. Artículo. Scientific Journal of Education – EDUSER, VI, 193-199. Doi: <https://doi.org/10.18050/eduser.v6i3.2417>
- Ñaupas, H., Valdivia, M., Palacios, J., Romero, & Hugo. (2018). *Metodología de la investigación*. Ediciones de la U.
- OCDE. (2009). *La comprensión del cerebro*. Editorial © Ediciones UCSH.
- Ochaita, E. (1983). *La teoría de Piaget sobre el desarrollo del conocimiento espacial*, 93. Artículo de Revista Dialnet, <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/65886.pdf>
- Palomino, E., & Escalada, E. (2019). *Juegos tradicionales en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños de 5 años de la I.E.I N° 225 “Miraflores” Tamburco – 2019*. [Tesis para obtener el grado académico de: Licenciado en Educación Inicial Intercultural Bilingüe; Universidad Nacional Micaela Bastidas de Apurímac] Repositorio Institucional <http://repositorio.unamba.edu.pe/handle/UNAMBA/906>
- Paltan, g., & Qilli, k. (2011). *Estrategias metodológicas para desarrollar el razonamiento lógico – matemático en los niños y niñas del cuarto año de educación básica de la escuela “Martín Welte” del cantón Cuenca, en el año lectivo 2010 – 2011*. [Tesis para obtener el grado académico de: Licenciada en educación general básica; Universidad de Cuenca] Repositorio Institucional <https://rest-dspace.ucuenca.edu.ec/server/api/core/bitstreams/a6697912-0a56-489b-b1ac-5119204badc6/content>



- Perez, J., & Gardey, A. (2021, 1 noviembre). *Influencia, qué es, definición, ejemplos y en la música*. <https://definicion.de/influencia/>
- Perez, J., & Merino, M. (2021, 17 junio). *Aplicación, qué es, ramas, definición y concepto*. <https://definicion.de/aplicacion/>
- Ponse. (2023). *Estrategias metodológicas para estimular las nociones temporo-espaciales en los niños y niñas de Educación Inicial*, Revista Journal Scientific Investigar <https://doi.org/10.56048/MQR20225.7.2.2023.59-71>.
- Quispe, L. (2022). “*Actividades Lúdicas con Materiales Reciclados para el Desarrollo de la Noción Lógico Matemática en Niños de la Segunda Sección del Nivel Inicial de la Unidad Educativa 4 de julio*”. [Tesis para obtener el grado académico de: Licenciado en Educación; Universidad Mayor de San Andrés Facultad de humanidades y Ciencias de la educación carrera de Ciencias de la Educación] Repositorio institucional <http://repositorio.umsa.bo/xmlui/handle/123456789/29801>
- Robles, M. D., & Samanamud, W. M. (2021). *Estrategias metodológicas para facilitar las nociones espaciales en los niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial- Cuna niño jesus de Hualmay*. [Tesis para obtener el grado académico de: Licenciado en Educación Inicial y arte; Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión] Repositorio institucional
- Romero, M. M., Leon, C. R., Hoces, W. B., Carrasco, R. L., Carranza, C. M., & Acobo, R. C. (2023). *Metodología de la investigación: Técnicas e instrumentos de investigación*. Editorial Instituto Universitario de Innovación ciencia y tecnología Inudi Peru S.A.C.
- Ruiz, W. V. (2022). *Beneficios de los juegos de mesa en los aprendizajes en los niños de 5 años*. [Tesis para obtener el grado académico de: Licenciado en Educación nivel Inicial Especialidad: Educación inicial; Universidad Nacional del Santa] Repositorio institucional UNS. <https://repositorio.uns.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14278/4183/52651.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Sarle, P. M., & Valiño, G. S. (2017). *Jornada 3: Los juegos de mesa*. Instituto Nacional de Formación Docente; Revista INFOT 26 - 44. doi:file: <http://www.bnm.me.gov.ar/giga1/documentos/EL005715.pdf>, II(3)
- Sonia, F. V., & Tellez, S. M. (2010). *Potencialidades del uso del cubo soma*. Colegio Paulo. Vol 4; 53-59 Revista ingenio, <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9591206>
- Tafur, N. (2021). “*La Danza Infantil como Estrategia Didáctica para Mejorar la Orientación Espacial en los Niños de la I.E.I. N° 233, La Soledad – Huaraz, 2018*”. Universidad



- Católica Los Ángeles De Chimbote. [Tesis para obtener el grado académico de: Licenciado en Educación nivel Inicial; Universidad Católica los Ángeles de Chimbote] Repositorio institucional https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/21466/danza_didactica_tafur_castillejo_noemi_yessica.pdf?sequence=1&isallowed=y
- Tarazona, E. (2020). *Juegos lúdicos como estrategia para desarrollar nociones espaciales en niños de 5 años, institución educativa inicial n° 1143 “semillitas del saber”, c.f.f., san luis, 2020.* [Tesis para obtener el grado académico de: Licenciado en Educación Inicial; Universidad Católica los Ángeles Chimbote] Repositorio institucional. <https://hdl.handle.net/20.500.13032/26480>
- Tenorio, E. B., & Galarsa, N. C. (2023). *Guía didáctica para desarrollar las nociones espaciales en niños de 4 y 5 años. Universidad Politecnica Salesiana.* [Tesis para obtener el grado académico de: Licenciada en Ciencias de la Educación Inicial; Universidad Politécnica Salesiana] <http://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/26452>
- Teja, K. S. (2023, 15 abril). *Beneficios de los juegos de mesa.* Espacio logopedico. <https://www.espaciologopedico.com/revista/articulo/3820/beneficios-de-los-juegos-de-mesa.html?>
- Tejero, N. (2006). *Los juegos de mesa y su importancia en la socialización en el nivel preescolar. universidad pedagógica nacional unidad.* [Tesis para obtener el grado académico de: Licenciado en Educación plan 94; Universidad pedagógica Nacional] repositorio institucionl <http://200.23.113.51/pdf/23621.pdf>
- UNICEF. (2022, 14 septiembre). *En todo el mundo, las niñas están a la zaga de los niños en matemáticas como consecuencia de la discriminación y los estereotipos de género.* <https://www.unicef.org/peru/comunicados-prensa/en-todo-mundo-ninas-estan-rezagada-de-ninos-en-matematicas-consecuencia-discriminacion-estereotipos-de-genero>
- Ureña, R. M., Dengra, J. G., Casado, J. A., & Rodriguez, P. H. (2009, 5 mayo). *Espacialidad. GT03: espacialidad.* <https://blogdejosefranciscolauracordoba.wordpress.com/wpcontent/uploads/2009/05/gta03-espacialidad-documento-word.pdf>
- Villanueva, A. C. (2016). *Estudio sobre la evolución de los juegos de mesa y su transformación en producto editorial* [Tesis para obtener el grado académico de: Licenciado de Diseño y producción gráfica; Instituto Superior de Educación y Ciencias] <https://es.scribd.com/document/365425415/Estudio-sobre-la-evolucion-del-juego-de-pdf>



- Zapateiro, J., Poloche, K., & Leonor, C. (2017). *Orientación espacial: una ruta de enseñanza y aprendizaje centrada en ubicaciones y trayectorias*. Memorias del II encuentro de investigación en educación Matemática, 123-136. Revista Cielo. vol 43 http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0121-38142018000100119
- Zhingri, D., & Tepan, D. (2010). *la lateralidad zurda asociada a dificultades en el aprendizaje escolar en niños de 6 a 7 años*. [Tesis para obtener el grado académico de: Licenciado en Psicología en Educativa; Universidad de Cuenca] repositorio institucionl. <http://dspace.ucuenca.edu.ec/handle/123456789/2308>



ANEXOS



ANEXO 01

Tabla 14

Matriz de consistencia

Título: Aplicación de juegos de mesa como herramienta educativa en las nociones espaciales en niños de la Institución Educativa Inicial N° 54043 Cesar Abraham Vallejo, Abancay 2024

Autor: Aedo Ojeda Mariluz, Costilla Gordillo Flor de María

Problema	Objetivos	Hipótesis	Variable e indicadores			
<p>Problema General:</p> <p>¿Cuál es nivel de influencia de la aplicación de los juegos de mesa como herramienta educativa en las nociones espaciales en niños de cinco años en la Institución Educativa Inicial N° 54043 Cesar Abraham Vallejo, Abancay 2024?</p> <p>Problemas específicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cuál es la influencia de la 	<p>Objetivo general:</p> <p>Evaluar la influencia de la aplicación de los juegos de mesa como herramienta educativa en las nociones espaciales en niños de cinco años en la Institución Educativa Inicial N° 54043 Cesar Abraham Vallejo, Abancay 2024.</p> <p>Objetivos específicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identificar la influencia de la aplicación de los juegos de mesa como herramienta 	<p>Hipótesis general:</p> <p>La aplicación de los juegos de mesa como herramienta educativa está diseñada para que a través del neurodesarrollo se estimule el aprendizaje lógico matemáticos, entonces influyen significativamente en las nociones espaciales en los niños de cinco años en la Institución Educativa Inicial N° 54043 Cesar Abraham Vallejo, Abancay 2024.</p> <p>Hipótesis específicas:</p>	<p>Variable Independiente: Juegos de mesa</p> <p>Los juegos de mesa se destacan por ser una efectiva herramienta educativa debido al fomento de habilidades cognitivas y sociales durante su práctica, lo cual contribuye al desarrollo integral de los niños (Beltran, et al. 2021).</p> <p>Dependiente: Noción Espacial</p> <p>Las Nociones espaciales Implica que l niño vaya estableciendo relaciones entre su cuerpo y el espacio, los objetos y las personas que están en su entorno. Es durante la exploración e interacción con el entorno que ellos se desplazan por el espacio para alcanzar y manipular objetos que son de su interés o para interactuar con las personas. Todas estas acciones les permiten construir las primeras nociones de espacio. (MINEDU, 2020)</p>			
			Dimensio nes	Indicado res	Ítems	Escala de medició n



<p>aplicación de los juegos de mesa como herramienta educativa en las actividades de ubicación en los niños de cinco años en la Institución Educativa Inicial N° 54043 Cesar Abraham Vallejo, Abancay 2024?</p>	<p>educativa en actividades de ubicación en los niños de cinco años en la Institución Educativa Inicial N° 54043 Cesar Abraham Vallejo, Abancay 2024.</p>	<p>Los juegos de mesa como herramienta educativa influyen significativamente en actividades de ubicación en los niños de cinco años en la Institución Educativa Inicial N° 54043 Cesar Abraham Vallejo, Abancay 2024</p>	<p>Ubicación Dentro Fuera</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica si un objeto está dentro de una caja. • Identifica si un objeto está fuera de una caja. • Coloca un objeto dentro de una caja. • Coloca un objeto fuera de una caja. • Describe si un objeto está dentro o fuera de un círculo dibujado en el suelo. • Clasifica varios objetos en categorías de "dentro" y "fuera". • Explica la diferencia entre estar dentro y fuera del aula. 	<ul style="list-style-type: none"> • Inicio (1) • Proceso (2) • Logro esperado (3) • Logro destacado (4)
<ul style="list-style-type: none"> • ¿Cuál es la influencia de la aplicación de los juegos de mesa como herramienta educativa en las actividades de dirección en los niños de cinco años en la Institución Educativa Inicial N° 54043 Cesar Abraham Vallejo, Abancay 2024? • ¿Cuál es la influencia de la aplicación de los 	<ul style="list-style-type: none"> • Identificar la influencia de la aplicación de los juegos de mesa como herramienta educativa en actividades de dirección en los niños de cinco años en la Institución Educativa Inicial N° 54043 Cesar Abraham Vallejo, Abancay 2024. • Identificar la influencia de la aplicación de los juegos de mesa como herramienta 	<ul style="list-style-type: none"> • Los juegos de mesa como herramienta educativa influyen significativamente en actividades de dirección en los niños de cinco años en la Institución Educativa Inicial N° 54043 Cesar Abraham Vallejo, Abancay 2024 • Los juegos de mesa como herramienta educativa influyen significativamente en actividades de distancia en los 	<p>Dirección Adelante, Atrás, A la derecha, A la izquierda</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Se mueve adelante cuando se le indica. • Se mueve atrás cuando se le indica. • Puede moverse a la derecha cuando se le indica. • Puede moverse a la izquierda cuando se le indica. • Indica qué objeto está adelante de él. • Indica qué objeto está atrás de él. • Sigue las instrucciones que combinan direcciones 	



<p>juegos de mesa herramienta educativa en las actividades de distancia en los niños de cinco años en la Institución Educativa Inicial N° 54043 Cesar Abraham Vallejo, Abancay 2024?</p>	<p>educativa en actividades de distancia en los niños de cinco años en la Institución Educativa Inicial N° 54043 Cesar Abraham Vallejo, Abancay 2024.</p>	<p>niños de cinco años en la Institución Educativa Inicial N° 54043 Cesar Abraham Vallejo, Abancay 2024</p>	<p>(moverse adelante y luego a la derecha).</p>
<ul style="list-style-type: none"> ¿Cuál es la influencia de la aplicación de los juegos de mesa herramienta educativa en las actividades de posición en los niños de cinco años en la Institución Educativa Inicial N° 54043 Cesar Abraham Vallejo, Abancay 2024? 	<ul style="list-style-type: none"> Identificar la influencia de la aplicación de los juegos de mesa como herramienta educativa en actividades de posición en los niños de cinco años en la Institución Educativa Inicial N° 54043 Cesar Abraham Vallejo, Abancay 2024. 	<ul style="list-style-type: none"> Los juegos de mesa como herramienta educativa influyen significativamente en actividades de posición en los niños de cinco años en la Institución Educativa Inicial N° 54043 Cesar Abraham Vallejo, Abancay 2024 	<ul style="list-style-type: none"> Señala un objeto que está cerca de él. Señala un objeto que está lejos de él. Coloca un objeto cerca de otro objeto según se le indica. Coloca un objeto lejos de otro objeto según se le indica. Compara la distancia entre dos objetos y decir cuál está más cerca. Compara la distancia entre dos objetos y decir cuál está más lejos. Describe situaciones en las que algo está cerca o lejos de él. <hr/> <ul style="list-style-type: none"> Señala un objeto que está arriba de él. Señala un objeto que está abajo de él. Coloca un objeto arriba de otro objeto según se le indica. Coloca un objeto abajo de otro objeto según se le indica. Describe si un objeto está arriba o abajo en una imagen.
			<p>Distancia Cerca de, lejos de</p>
			<p>Posición Arriba, Abajo</p>



- Clasifica varios objetos en categorías de "arriba" y "abajo".
- Explica la diferencia entre estar arriba y abajo de un mueble (por ejemplo, una mesa).

Tipo y diseño de investigación	Población y muestra	Técnicas e instrumentos	Estadística
<p>Tipo: Aplicada</p> <p>Diseño: Preexperimental.</p> <p>Método: Hipotético-deductivo</p> <p>Enfoque: cuantitativo</p>	<p>Población: Total de niños de cinco años de la unidad de análisis</p> <p>Tipo de muestreo: No probalístico intencional o por conveniencia, se trabaja con toda la población.</p>	<p>Técnicas: Observación</p> <p>Instrumentos: Ficha de observación y la lista de cotejo</p>	<p>DESCRIPTIVA: Distribución de frecuencia</p> <p>INFERENCIAL: Rangos con signos de Wilcoxon</p>

Nota: Elaboración propia



Anexo 2

Tabla 15

Sabana de datos del pre test y post test

Pre test														
I11	I12	I13	I14	I15	I16	I17	I18	I19	I10	I11	I12	I13	I14	I15
2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1
2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	1	1	1	1	2
2	2	2	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1
2	2	2	2	2	1	1	2	2	1	1	2	2	1	2
2	2	2	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	2
2	2	2	2	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	2
2	2	2	2	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	2
2	2	2	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	2
1	1	2	2	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1
2	2	2	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	2
2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2
2	2	1	1	1	1	1	2	2	1	1	2	1	1	1
1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1
2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1
2	1	2	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2
2	2	2	2	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1
2	2	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2
2	1	1	2	1	1	1	2	2	1	1	1	1	2	2
2	2	2	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	2
2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
2	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1
1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1
1	2	2	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1
1	2	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1
I16	I17	I18	I19	I20	I21	I22	I23	I24	I25	I26	I27	I28		
Name: I16	1	2	1	1	1	2	1	2	1	1	1	2	1	2
Type: Numeric	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Measure: Ordinal	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
2	2	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1
2	2	2	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1
2	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1
2	2	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	1	1	1
2	2	2	1	1	1	2	2	2	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1
2	2	1	1	1	1	2	2	1	2	1	1	1	1	1
1	2	2	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1
1	1	2	2	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1
2	1	2	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1
2	1	2	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1
1	2	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1
2	2	1	1	1	1	2	2	2	2	1	1	1	1	1
2	1	2	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1
1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1
1	2	2	1	1	1	1	1	2	2	2	1	1	1	1
1	2	2	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1
1	2	2	1	1	1	1	1	2	2	2	1	1	1	1
1	2	2	1	1	1	1	1	2	2	2	1	1	1	1
1	2	2	1	1	1	1	1	2	2	2	1	1	1	1
Post test														



J1	J2	J3	J4	J5	J6	J7	J8	J9	J10	J11	J12	J13	J14	J15	
3	3	3	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	3	
4	4	4	4	3	3	3	4	4	3	3	4	3	3	4	
3	3	2	2	2	2	1	3	3	2	2	2	2	1	3	
4	4	4	4	3	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4	
3	3	3	3	2	2	2	4	4	3	3	4	4	3	3	
4	4	4	4	3	3	3	4	4	3	3	2	2	1	4	
4	4	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	4	3	4	
4	4	4	3	3	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4	
3	3	4	4	2	2	2	3	3	3	2	2	2	2	3	
3	3	4	4	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	3	
3	3	4	4	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	3	
3	3	3	2	2	1	2	3	3	3	2	2	2	2	3	
3	3	4	3	2	2	2	3	3	2	2	2	2	1	3	
3	3	4	4	2	2	2	3	3	2	2	3	3	2	3	
3	3	4	4	2	2	2	3	3	2	2	3	3	1	3	
3	3	4	4	2	1	1	3	3	2	2	2	2	1	3	
3	3	4	4	2	2	1	3	3	2	2	3	2	2	3	
3	3	3	3	2	2	1	3	3	3	3	2	2	2	2	
2	3	3	2	3	2	2	2	2	1	2	2	1	1	2	
2	2	2	3	2	1	1	2	2	2	2	3	3	2	2	
2	4	4	2	1	1	1	3	3	2	2	3	2	1	2	
3	2	3	3	2	2	2	3	3	2	2	2	2	1	2	
3	3	4	4	1	2	2	3	3	2	2	2	2	1	3	
													Activar Windows	1	3
J16	J17	J18	J19	J20	J21	J22	J23	J24	J25	J26	J27	J28			
3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	2	2	3			
4	4	4	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3			
3	3	2	2	2	1	3	3	2	2	2	2	1			
4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3			
3	4	4	3	3	2	3	3	4	4	3	3	2			
4	3	3	3	3	2	4	4	3	3	3	2	2			
4	3	3	3	3	2	4	4	3	3	3	3	3			
4	4	3	3	3	2	4	4	4	4	3	2	2			
3	2	2	2	2	2	4	3	2	2	2	1	2			
3	2	2	2	2	2	3	3	3	2	2	1	1			
3	3	3	2	2	2	3	3	2	2	2	1	1			
3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	2	1	1			
3	2	2	2	1	3	3	3	3	2	1	2	2			
3	2	2	2	2	2	3	3	3	3	2	2	2			
3	2	2	3	2	1	3	3	3	3	2	1	1			
4	3	3	2	2	1	3	3	4	2	3	1	1			
3	4	3	3	1	1	3	3	4	3	2	2	2			
3	2	3	2	2	1	3	3	4	4	2	1	2			
3	3	4	3	2	2	3	3	3	3	2	1	1			
2	4	2	2	1	1	2	2	3	3	2	1	1			
2	3	1	1	2	1	2	2	3	2	3	1	1			
2	1	1	1	1	1	2	2	3	3	1	1	1			
2	3	3	1	1	2	2	2	3	3	3	1	1			
2	3	3	2	1	1	3	3	4	2	2	2	1			
2	2	2	1	1	1	2	2	3	3	2	2	1			
												Activar Windows	1		



Anexo 3: Validación de instrumentos y confiabilidad**Tabla 16***Cronbach's Alpha*

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0,974	25

Interpretación: Dado que el coeficiente es de 0.974 y es una cifra cercana a cero, entonces demuestra que la confiabilidad del instrumento es muy bueno estadísticamente.

Tabla 17*Evaluadores del instrumento*

Nº	Nombre del Validador	Grado Académico	Evaluación
1	Gloria Arando Torres	Doctora	Procede su aplicación
2	Belén Cabrera Navarrete	Doctora	Procede su aplicación
3	Gloria María Jara Valverde	Doctora	Procede su aplicación

Nota. Los evaluadores del instrumento son docentes universitarios

Anexo 4: Ficha de observación

Figura 17

Ficha de observación

Escala de medición ordinal

Nociones Espaciales

Tesis: Aplicación de juegos de mesa como herramienta educativa en las nociones espaciales en niños de la Institución Educativa Inicial N° 54043 Cesar Abraham Vallejo, Abancay 2024.

1.1. Responsables: Mariluz Aedo Ojeda
Flor de María Costilla Gordillo

1	2	3	4
Desempeño en inicio	Desempeño en proceso	Desempeño en logro esperado	Desempeño en logro destacado

INDICADORES	ESCALA			
	1	2	3	4
DIMENSIÓN DE UBICACIÓN (Indicadores: Dentro, Fuera)				
Identifica si un objeto está dentro de una caja.				
Identifica si un objeto está fuera de una caja.				
Coloca un objeto dentro de una caja.				
Coloca un objeto fuera de una caja.				
Describe si un objeto está dentro o fuera de un círculo dibujado en el suelo.				
Clasifica varios objetos en categorías de "dentro" y "fuera".				
Explica la diferencia entre estar dentro y fuera del aula.				
DIMENSIÓN DE DIRECCION (Indicadores: Adelante, Atrás, A la derecha, A la izquierda)	1	2	3	4
Se mueve adelante cuando se le indica.				
Se mueve atrás cuando se le indica.				
Puede moverse a la derecha cuando se le indica.				
Puede moverse a la izquierda cuando se le indica.				
Indica qué objeto está adelante de él.				
Indica qué objeto está atrás de él.				
Sigue las instrucciones que combinan direcciones (moverse adelante y luego a la derecha).				
DIMENSIÓN DE DISTANCIA (Indicadores: Cerca de, Lejos de)	1	2	3	4
Señala un objeto que está cerca de él.				
Señala un objeto que está lejos de él.				
Coloca un objeto cerca de otro objeto según se le indica.				
Coloca un objeto lejos de otro objeto según se le indica.				
Compara la distancia entre dos objetos y decir cuál está más cerca.				
Compara la distancia entre dos objetos y decir cuál está más lejos.				
Describe situaciones en las que algo está cerca o lejos de él.				
DIMENSIÓN DE POSICION (Indicadores: Arriba, Abajo)	1	2	3	4
Señala un objeto que está arriba de él.				
Señala un objeto que está abajo de él.				
Coloca un objeto arriba de otro objeto según se le indica.				
Coloca un objeto abajo de otro objeto según se le indica.				
Describe si un objeto está arriba o abajo en una imagen.				
Clasifica varios objetos en categorías de "arriba" y "abajo".				
Explica la diferencia entre estar arriba y abajo de un mueble (por ejemplo, una mesa).				

Anexo 5: Validación de instrumentos por expertos



Tabla 18

Ficha validación del instrumento - experto 1

<u>VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO</u>	
I. DATOS GENERALES	
Responsables:	Mariluz Aedo Ojeda Flor de María Costilla Gordillo
Fecha :	14 de agosto del 2024
Título de la tesis:	Aplicación de juegos de mesa como herramienta educativa en las nociones espaciales en niños de la Institución Educativa Inicial N° 54043 Cesar Abraham Vallejo, Abancay 2024
Instrumento:	Escala de medición ordinal (Nociones Espaciales)
II. OBSERVACIONES EN CUANTO A:	
1. FORMA: Ninguna
2. CONTENIDO: Ninguna
3. ESTRUCTURA: Ninguna
III. LUEGO DE REVISADO EL INSTRUMENTO:	
Procede su aplicación	<input checked="" type="checkbox"/>
Debe corregirse	<input type="checkbox"/>
Tamburco, 14 de agosto del 2024	
	
Dra. GLORIA ARANDO TORRES DOCENTE UNAMBA N° C.P.P. 084278-070 AB	
Firma	
DNI : 42734776	
N° de Celular 955709502	



VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

I. DATOS GENERALES

Responsables: Mariluz Aedo Ojeda
Flor de María Costilla Gordillo

Fecha : 14 de agosto del 2024

Título de la tesis: Aplicación de juegos de mesa como herramienta educativa en las nociones espaciales en niños de la Institución Educativa Inicial N° 54043 Cesar Abraham Vallejo, Abancay 2024

Instrumento: Escala de medición ordinal (Nociones Espaciales)

COMPONENTE	INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente	Regular	Bueno
Forma	Redacción	Los indicadores e ítems están redactados considerando los elementos necesarios			X
	1.CLARIDAD	Está formulado con un lenguaje apropiado.			X
	2.OBJETIVIDAD	Está expresado en conducta observable.			X
Contenido	3.ACTUALIDAD	Es adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.			X
	4.SUFICIENCIA	Los ítems son adecuados en cantidad y claridad.			X
	5.INTENCIONALIDAD	El instrumento mide pertinentemente las variables de investigación.			X
Estructura	6.ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.			X
	7.CONSISTENCIA	Se basa en aspectos teóricos científicos de la investigación educativa.			X
	8.COHERENCIA	Existe coherencia entre los ítems, indicadores, dimensiones y variables			X
	9.METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico.			X
	10. Otros				X

II. APOORTE Y/O SUGERENCIAS:

.....
ninguna
.....

III. LUEGO DE REVISADO EL INSTRUMENTO:

Procede su aplicación No procede


Dra. GLORIA ARANDO TORRES
DOCENTE UNAMBA
N° Q.P.P. 42734776
ABANCAY
DNI :
Móvil: 955709503



Escala de medición ordinal

Nociones Espaciales

Tesis: Aplicación de juegos de mesa como herramienta educativa en las nociones espaciales en niños de la Institución Educativa Inicial N° 54043 Cesar Abraham Vallejo, Abancay 2024.

1.1. Responsables: Mariluz Aedo Ojeda
Flor de María Costilla Gordillo

1	2	3	4
Desempeño en inicio	Desempeño en proceso	Desempeño en logro esperado	Desempeño en logro destacado

INDICADORES	ESCALA			
	1	2	3	4
DIMENSIÓN DE UBICACIÓN (Indicadores: Dentro, Fuera)				
Identifica si un objeto está dentro de una caja.				
Identifica si un objeto está fuera de una caja.				
Coloca un objeto dentro de una caja.				
Coloca un objeto fuera de una caja.				
Describe si un objeto está dentro o fuera de un círculo dibujado en el suelo.				
Clasifica varios objetos en categorías de "dentro" y "fuera".				
Explica la diferencia entre estar dentro y fuera del aula.				
DIMENSIÓN DE DIRECCION (Indicadores: Adelante, Atrás, A la derecha, A la izquierda)	1	2	3	4
Se mueve adelante cuando se le indica.				
Se mueve atrás cuando se le indica.				
Puede moverse a la derecha cuando se le indica.				
Puede moverse a la izquierda cuando se le indica.				
Indica qué objeto está adelante de él.				
Indica qué objeto está atrás de él.				
Sigue las instrucciones que combinan direcciones (moverse adelante y luego a la derecha).				
DIMENSIÓN DE DISTANCIA (Indicadores: Cerca de, Lejos de)	1	2	3	4
Señala un objeto que está cerca de él.				
Señala un objeto que está lejos de él.				
Coloca un objeto cerca de otro objeto según se le indica.				
Coloca un objeto lejos de otro objeto según se le indica.				
Compara la distancia entre dos objetos y decir cuál está más cerca.				
Compara la distancia entre dos objetos y decir cuál está más lejos.				
Describe situaciones en las que algo está cerca o lejos de él.				
DIMENSIÓN DE POSICION (Indicadores: Arriba, Abajo)	1	2	3	4
Señala un objeto que está arriba de él.				
Señala un objeto que está abajo de él.				
Coloca un objeto arriba de otro objeto según se le indica.				
Coloca un objeto abajo de otro objeto según se le indica.				
Describe si un objeto está arriba o abajo en una imagen.				
Clasifica varios objetos en categorías de "arriba" y "abajo".				
Explica la diferencia entre estar arriba y abajo de un mueble (por ejemplo, una mesa).				

Validador


Dra. GLORIA ARANDO TORRES
DOCENTE UNAMBA
N° C.P.P. 0642734776
ABANCAY

DNI: 42734776
Móvil: 955709503



Tabla 19

Ficha validación del instrumento - experto 2

VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO	
I. DATOS GENERALES	
Responsables: Mariluz Aedo Ojeda Flor de María Costilla Gordillo	
Fecha :	14 de agosto del 2024
Título de la tesis: Aplicación de juegos de mesa como herramienta educativa en las nociones espaciales en niños de la Institución Educativa Inicial N° 54043 Cesar Abraham Vallejo, Abancay 2024	
Instrumento: Escala de medición ordinal (Nociones Espaciales)	
II. OBSERVACIONES EN CUANTO A:	
1. FORMA:	
..... <i>Ninguno</i>	
2. CONTENIDO:	
..... <i>Ninguno</i>	
3. ESTRUCTURA:	
..... <i>Ninguno</i>	
III. LUEGO DE REVISADO EL INSTRUMENTO:	
Procede su aplicación	<input checked="" type="checkbox"/>
Debe corregirse	<input type="checkbox"/>
Tamburco, 14 de agosto del 2024	
	
Firma	
DNI : <i>23860009</i>
N° de Celular <i>954124897</i>



VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

I. DATOS GENERALES

Responsables: Mariluz Aedo Ojeda
Flor de María Costilla Gordillo

Fecha : 14 de agosto del 2024

Título de la tesis: Aplicación de juegos de mesa como herramienta educativa en las nociones espaciales en niños de la Institución Educativa Inicial Nº 54043 Cesar Abraham Vallejo, Abancay 2024

Instrumento: Escala de medición ordinal (Nociones Espaciales)

COMPONENTE	INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente	Regular	Bueno
Forma	Redacción	Los indicadores e ítems están redactados considerando los elementos necesarios			X
	1.CLARIDAD	Está formulado con un lenguaje apropiado.			X
	2.OBJETIVIDAD	Está expresado en conducta observable.			X
Contenido	3.ACTUALIDAD	Es adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.			X
	4.SUFICIENCIA	Los ítems son adecuados en cantidad y claridad.			X
	5.INTENCIONALIDAD	El instrumento mide pertinentemente las variables de investigación.			X
Estructura	6.ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.			X
	7.CONSISTENCIA	Se basa en aspectos teóricos científicos de la investigación educativa.			X
	8.COHERENCIA	Existe coherencia entre los ítems, indicadores, dimensiones y variables			X
	9.METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico.			X
	10. Otros				X

II. APOORTE Y/O SUGERENCIAS:

.....
ninguna

III. LUEGO DE REVISADO EL INSTRUMENTO:

Procede su aplicación

No procede

UNIVERSIDAD NACIONAL
 MICAELA BASTIDAS DE PUPIA
[Firma]
 Dra. Beten Cabrera Navarre
 Decana

Firma

DNI : *23860009*
 Móvil: *954129897*



Escala de medición ordinal

Nociones Espaciales

Tesis: Aplicación de juegos de mesa como herramienta educativa en las nociones espaciales en niños de la Institución Educativa Inicial N° 54043 Cesar Abraham Vallejo, Abancay 2024.

1.1. Responsables: Mariluz Aedo Ojeda
Flor de María Costilla Gordillo

1	2	3	4
Desempeño en inicio	Desempeño en proceso	Desempeño en logro esperado	Desempeño en logro destacado

INDICADORES	ESCALA			
	1	2	3	4
DIMENSIÓN DE UBICACIÓN (Indicadores: Dentro, Fuera)				
Identifica si un objeto está dentro de una caja.				
Identifica si un objeto está fuera de una caja.				
Coloca un objeto dentro de una caja.				
Coloca un objeto fuera de una caja.				
Describe si un objeto está dentro o fuera de un círculo dibujado en el suelo.				
Clasifica varios objetos en categorías de "dentro" y "fuera".				
Explica la diferencia entre estar dentro y fuera del aula.				
DIMENSIÓN DE DIRECCION (Indicadores: Adelante, Atrás, A la derecha, A la izquierda)	1	2	3	4
Se mueve adelante cuando se le indica.				
Se mueve atrás cuando se le indica.				
Puede moverse a la derecha cuando se le indica.				
Puede moverse a la izquierda cuando se le indica.				
Indica qué objeto está adelante de él.				
Indica qué objeto está atrás de él.				
Sigue las instrucciones que combinan direcciones (moverse adelante y luego a la derecha).				
DIMENSIÓN DE DISTANCIA (Indicadores: Cerca de, Lejos de)	1	2	3	4
Señala un objeto que está cerca de él.				
Señala un objeto que está lejos de él.				
Coloca un objeto cerca de otro objeto según se le indica.				
Coloca un objeto lejos de otro objeto según se le indica.				
Compara la distancia entre dos objetos y decir cuál está más cerca.				
Compara la distancia entre dos objetos y decir cuál está más lejos.				
Describe situaciones en las que algo está cerca o lejos de él.				
DIMENSIÓN DE POSICION (Indicadores: Arriba, Abajo)	1	2	3	4
Señala un objeto que está arriba de él.				
Señala un objeto que está abajo de él.				
Coloca un objeto arriba de otro objeto según se le indica.				
Coloca un objeto abajo de otro objeto según se le indica.				
Describe si un objeto está arriba o abajo en una imagen.				
Clasifica varios objetos en categorías de "arriba" y "abajo".				
Explica la diferencia entre estar arriba y abajo de un mueble (por ejemplo, una mesa).				

Validador

UNIVERSIDAD NACIONAL
MICAELA BASTIDAS DE ABANCAY
Dra. Belén Caballero
DOCENTE

DNI: 23860009
Móvil: 954124897

Tabla 20

Ficha validación del instrumento - experto 3

VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

I. DATOS GENERALES

Responsables: Mariluz Aedo Ojeda
Flor de María Costilla Gordillo

Fecha : 14 de agosto del 2024

Título de la tesis: Aplicación de juegos de mesa como herramienta educativa en las nociones espaciales en niños de la Institución Educativa Inicial N° 54043 Cesar Abraham Vallejo, Abancay 2024

Instrumento: Escala de medición ordinal (Nociones Espaciales)

II. OBSERVACIONES EN CUANTO A:

1. FORMA:

.....
Ninguna
.....
.....

2. CONTENIDO:

.....
Ninguna
.....
.....

3. ESTRUCTURA:


.....
ninguna
.....
.....

III. LUEGO DE REVISADO EL INSTRUMENTO:

Procede su aplicación

Debe corregirse

Tamburco, 14 de agosto del 2024

 UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC
ESCUELA ACADÉMICA PROFESIONAL DE CIENCIAS Y HUMANIDADES

Gloria María Jara Valverde
Dra. Gloria María Jara Valverde
DOCENTE

Firma

DNI : 31035815

N° de Celular 953280652



VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

I. DATOS GENERALES

Responsables: Mariluz Aedo Ojeda
Flor de María Costilla Gordillo

Fecha : 14 de agosto del 2024

Título de la tesis: Aplicación de juegos de mesa como herramienta educativa en las nociones espaciales en niños de la Institución Educativa Inicial Nº 54043 Cesar Abraham Vallejo, Abancay 2024

Instrumento: Escala de medición ordinal (Nociones Espaciales)

COMPONENTE	INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente	Regular	Bueno
Forma	Redacción	Los indicadores e ítems están redactados considerando los elementos necesarios		X	
	1.CLARIDAD	Está formulado con un lenguaje apropiado.			X
	2.OBJETIVIDAD	Está expresado en conducta observable.			X
Contenido	3.ACTUALIDAD	Es adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.			X
	4.SUFICIENCIA	Los ítems son adecuados en cantidad y claridad.			X
	5.INTENCIONALIDAD	El instrumento mide pertinentemente las variables de investigación.			X
Estructura	6.ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.			X
	7.CONSISTENCIA	Se basa en aspectos teóricos científicos de la investigación educativa.			X
	8.COHERENCIA	Existe coherencia entre los ítems, indicadores, dimensiones y variables			X
	9.METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico.			
	10. Otros				

II. APOORTE Y/O SUGERENCIAS:

.....
.....

III. LUEGO DE REVISADO EL INSTRUMENTO:

Procede su aplicación

No procede



Dra. Gloria María Jara Valverde
DOCENTE

Firma

DNI : 31035815
Móvil: 953286652



Escala de medición ordinal

Nociones Espaciales

Tesis: Aplicación de juegos de mesa como herramienta educativa en las nociones espaciales en niños de la Institución Educativa Inicial N° 54043 Cesar Abraham Vallejo, Abancay 2024.

1.1. Responsables: Mariluz Aedo Ojeda
Flor de María Costilla Gordillo

1	2	3	4
Desempeño en inicio	Desempeño en proceso	Desempeño en logro esperado	Desempeño en logro destacado

INDICADORES	ESCALA			
	1	2	3	4
DIMENSIÓN DE UBICACIÓN (Indicadores: Dentro, Fuera)				
Identifica si un objeto está dentro de una caja.			x	
Identifica si un objeto está fuera de una caja.			v	
Coloca un objeto dentro de una caja.			x	
Coloca un objeto fuera de una caja.			x	
Describe si un objeto está dentro o fuera de un círculo dibujado en el suelo.			x	
Clasifica varios objetos en categorías de "dentro" y "fuera".			x	
Explica la diferencia entre estar dentro y fuera del aula.			x	
DIMENSIÓN DE DIRECCION (Indicadores: Adelante, Atrás, A la derecha, A la izquierda)	1	2	3	4
Se mueve adelante cuando se le indica.				
Se mueve atrás cuando se le indica.			x	
Puede moverse a la derecha cuando se le indica.			x	
Puede moverse a la izquierda cuando se le indica.			x	
Indica qué objeto está adelante de él.			x	
Indica qué objeto está atrás de él.			x	
Sigue las instrucciones que combinan direcciones (moverse adelante y luego a la derecha).				
DIMENSIÓN DE DISTANCIA (Indicadores: Cerca de, Lejos de)	1	2	3	4
Señala un objeto que está cerca de él.			x	
Señala un objeto que está lejos de él.			x	
Coloca un objeto cerca de otro objeto según se le indica.			x	
Coloca un objeto lejos de otro objeto según se le indica.			x	
Compara la distancia entre dos objetos y decir cuál está más cerca.			x	
Compara la distancia entre dos objetos y decir cuál está más lejos.			x	
Describe situaciones en las que algo está cerca o lejos de él.			x	
DIMENSIÓN DE POSICION (Indicadores: Arriba, Abajo)	1	2	3	4
Señala un objeto que está arriba de él.			x	
Señala un objeto que está abajo de él.			x	
Coloca un objeto arriba de otro objeto según se le indica.			x	
Coloca un objeto abajo de otro objeto según se le indica.			x	
Describe si un objeto está arriba o abajo en una imagen.			x	
Clasifica varios objetos en categorías de "arriba" y "abajo".			x	
Explica la diferencia entre estar arriba y abajo de un mueble (por ejemplo, una mesa).				

UNIVERSIDAD NACIONAL MICHAEL BASTIDAS DE APURÍMAC
 Valcador ESCUELA ACADÉMICA PROFESIONAL DE CIENCIAS Y HUMANIDADES

 Dra. Gloria María Jara Valverde
 DOCENTE
 DNI: 31035815
 Móvil: 953286652



Anexo 6: Solicitud de autorización para el proceso de ejecución y aplicación de tesis

Figura 18

Solicitud de autorización para el proceso de ejecución y aplicación de tesis



UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL
BILINGÜE
"Universidad Licenciada"



"Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia, y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho"

Tamburco, 24 de junio 2024

OFICIO N°103-2024-D-EP-EIIB-FECS-UNAMBA

Señor:

Mg. Joaquin Portillo Pacheco

Director de la I.E I. N° 54043 - Cesar Abraham Vallejo

PRESENTE.-

ASUNTO : SOLICITO AUTORIZACIÓN PARA EL PROCESO DE EJECUCIÓN Y APLICACIÓN DE TESIS

REF. : SOLICITUD REG 531 24.06.24

Por medio de la presente, me dirijo a usted con el propósito de solicitar la autorización para la aplicación de los instrumentos de investigación de posgrado titulado "Aplicación de Juegos de mesa como herramienta educativa en las nociones espaciales en niños de la Institución Educativa Inicial N°54043 Cesar Abraham Vallejo, Abancay 2024" presentado por las Bachilleres Mariluz Aedo Ojeda y Flor de Maria Costilla Gordillo

Este estudio tiene como objetivo fundamental analizar los estilos de aprendizaje y su relación con la educación intercultural en las instituciones educativas de nivel inicial del mencionado distrito. Considerando la relevancia e importancia de esta investigación para el desarrollo académico y social de la comunidad educativa, solicitamos su autorización para llevar a cabo la aplicación de los instrumentos correspondientes en el ámbito pertinente.

Agradeciendo de antemano su atención a esta solicitud y quedamos a disposición para cualquier consulta o información adicional que pueda requerir, aprovecho la ocasión para renovar las muestras de mi especial consideración.

Atentamente,

UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES
Belen Cabrera Navarrete
Dra. Belen Cabrera Navarrete
DIRECTORA DE LA EPEIB UNAMBA

Recto el día
25-06-2024 a
horas 8:00 am
D. de Educación Inicial Intercultural Bilingüe
Escuela Profesional de Educación Inicial Intercultural Bilingüe
Cesar Abraham Vallejo
Joaquin Portillo Pacheco
Mag. Joaquin Portillo Pacheco
DIRECTOR

C.C.
ARCHIVO
EPEIB/AMBA



Anexo 7: Resolución directoral N°40-2024 aceptación de aplicación de proyecto de tesis

Figura 19

Resolución directoral N°40-2024 aceptación de aplicación de proyecto de tesis



"AÑO DEL BICENTENARIO, DE LA CONSOLIDACION DE NUESTRA INDEPENDENCIA, Y DE LA CONMEMORACION DE LAS HEROICAS BATALLAS DE JUNIN Y AYACUCHO"

RESOLUCION DIRECTORAL N° 40- 2024

Visto el Exp. N° 033-2024 presentado por Mariluz Aedo Ojeda con DNI N° 71294229 y Flor de María Costilla Gordillo con DNI N° 77040569 quienes, solicitan autorización para aplicar instrumentos de investigación para estudiantes de 5 años Con fines de Con el título de "Aplicación de juegos de mesa como herramienta Educativa en las nociones espaciales en niños de la Institución Educativa Inicial N° 54043 Cesar A. Vallejo, Abancay 2024".

CONSIDERANDO.

De conformidad con lo dispuesto en la Ley General de Educación N° 28044, Ley N° 24029 y su modificatoria 25212, Ley del profesorado y su modificatoria, Decreto Supremo N°019 – ED. Reglamento del Profesorado y la Ley de la carrera Administrativa y procedimientos Administrativos vigentes y Instituciones Publicas entan obligados a facilitar y brindar en lo solicitado por ello.

SE DECRETA.

Autorizar la solicitud de la Br. Mariluz Aedo Ojeda con DNI N° 71294229 y a la Br. Flor de Maria Costilla Gordillo N° 77040569 quienes aplicaran instrumentos de investigación a estudiantes del Nivel Inicial de 5 años Con fines de investigación con el titulo "Aplicación de juegos de mesa como herramienta Educativa en las nociones espaciales en niños de la Institución Educativa Inicial N° 54043 Cesar A. Vallejo, Abancay 2024".

Abancay, 16 de julio del 2024

Comuníquese, Regístrese y Archívese

Dirección Regional de Educación
Unidad de Gestión Educativa Local Abancay
I.E. N° 54043 Cesar A. Vallejo
Mag. Joaquín Porcillo Pacheco
DIRECTOR

Celular N° 955714983

Anexo 8: Constancia de aplicación de estudio

Figura 20

Constancia de aplicación de estudio

CONSTANCIA DE APLICACIÓN DE INSTRUMENTOS DEL PROYECTO DE INVESTIGACION.

LA DIRECCION DE LA INSTITUCION EDUCATIVA N° 54043 CESAR A. VALLEJO DE ABANCAY.

HACE CONSTAR:

Que en la Institución Educativa N° 54043 Cesar Abraham Vallejo de la ciudad de Abancay con código modular 0237388 las alumnas **MARILUZ AEDO OJEDA con DNI 71294229** y **FLOR DE MARIA COSTILLA GORDILLO con DNI 77040569** de la Universidad Nacional MICAELA BASTIDAS DE APURIMAC ha aplicado su Instrumento de Proyecto de Investigación "APLICACIÓN DE JUEGOS DE MESA COMO HERRAMIENTA EDUCATIVO EN LAS NOCIONES ESPACIALES EN NIÑOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL N° 54043 CESAR ABRAHAM VALLEJO ABANCAY 2024. L a cuál inicio el día lunes 2 de setiembre y culminaron el día viernes 25 de octubre en horas de 9 am a 10 am demostrando puntualidad y responsabilidad concerniente a la aplicación del instrumento de forma satisfactoria.

Se le expide la presente a fines que estime por conveniente.

Abancay, 29 de octubre del 2024.

Atentamente.


Dirección Regional de Educación
Unidad de Gestión Educativa Local Abancay
I.E. N° 54043 César Abraham Vallejo

Mag. Joaquín Portillo Pacheco

Anexo 9: Consentimiento informado y autorización para realizar el estudio

Figura 21

Consentimiento informado y autorización para realizar el estudio



UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES
ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL
BILINGÜE



CONSENTIMIENTO INFORMADO Y AUTORIZACIÓN PARA REALIZAR ESTUDIO

PROYECTO: Aplicación de juegos de mesa como herramienta educativa en las nociones espaciales en niños de la Institución Educativa Inicial N° 54043 Cesar Abraham Vallejo, Abancay 2024.

I. INFORMACIÓN DE CONSENTIMIENTO

Su menor hijo(a) a su cargo ha sido invitado(a) a participar en la investigación “Aplicación de juegos de mesa como herramienta educativa en las nociones espaciales en niños de la Institución Educativa Inicial N° 54043 Cesar Abraham Vallejo, Abancay 2024”, cuyo objetivo es evaluar la influencia de la aplicación de los talleres de juegos de mesa para el desarrollo de las nociones espaciales en niños de 5 años.

Las responsables de este estudio son: Mariluz Aedo Ojeda y Flor de María Costilla Gordillo, egresadas de la Facultad de Educación y Ciencias Sociales de la Universidad Nacional Micaela bastidas de Apurímac.

Para decidir participar en dicha investigación, es importante que considere la siguiente información. Siéntase libre de preguntar cualquier asunto que no le quede claro, dirigiéndose a los siguientes números de WhatsApp (986646406 - 946353407)

Participación: El menor de edad a su cargo, primero pasará un proceso de diagnóstico para identificar el nivel de desarrollo de sus nociones espaciales y después de encontrar debilidades al respecto participará en los talleres de juegos de mesa, a fin de evaluar la influencia sobre las nociones espaciales. Los talleres de juegos de mesa se realizarán en la institución educativa de lunes, miércoles y viernes, por dos horas diarias, y para evaluar su nivel de progreso de las nociones espaciales, se aplicará una escala de medición ordinal como instrumento, en esta se presenta una lista organizada de ítems que abordan los indicadores específicos de cada dimensión de la variable nociones espaciales (Díaz, 2011).

Los gastos que ocasione el estudio, serán autofinanciados por las investigadoras.

Beneficios: La participación de los niños podría ocasionar el desarrollo y/o fortalecimiento de sus nociones espaciales.

Voluntariedad: La participación y/o la autorización del menor a su cargo es absolutamente voluntaria.

Conocimiento de resultados: Usted tiene derecho a conocer los resultados de esta investigación cuando lo solicite.

II. AUTORIZACIÓN DE CONSENTIMIENTO

CARTA DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN EDUCATIVA

Yo
con N° de DNI: padre o madre de familia de mi menor hijo de 5 años de edad, aceptó de manera voluntaria que mi menor hijo (a) sea participe del estudio de la investigación titulada “Aplicación de juegos de mesa como herramienta educativa en las nociones espaciales en niños de la Institución Educativa Inicial N° 54043 Cesar Abraham Vallejo, Abancay 2024”, Declaro que he leído (o se me ha leído) y he comprendido las condiciones de la participación en este estudio de los menores a mi cargo, he tenido la oportunidad de hacer preguntas y han sido respondidas satisfactoriamente. No tengo dudas al respecto.

Firma de padre o apoderado
DNI:

Firma responsable de estudio
DNI:






Firma responsable de estudio
DNI:



Anexo 10: Consentimiento firmado por los padres de familia

Tabla 21

Consentimiento informado y autorización para realizar el estudio

	<p style="text-align: center;">UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE</p>	
CONSENTIMIENTO INFORMADO Y AUTORIZACIÓN PARA REALIZAR ESTUDIO		
<p>PROYECTO: Aplicación de juegos de mesa como herramienta educativa en las nociones espaciales en niños de la Institución Educativa Inicial N° 54043 Cesar Abraham Vallejo, Abancay 2024.</p>		
<p>I. INFORMACIÓN DE CONSENTIMIENTO</p> <p>Su menor hijo(a) a su cargo ha sido invitado(a) a participar en la investigación "Aplicación de juegos de mesa como herramienta educativa en las nociones espaciales en niños de la Institución Educativa Inicial N° 54043 Cesar Abraham Vallejo, Abancay 2024", cuyo objetivo es evaluar la influencia de la aplicación de los talleres de juegos de mesa para el desarrollo de las nociones espaciales en niños de 5 años.</p> <p>Las responsables de este estudio son: Mariluz Aedo Ojeda y Flor de María Costilla Gordillo, egresadas de la Facultad de Educación y Ciencias Sociales de la Universidad Nacional Micaela bastidas de Apurímac.</p> <p>Para decidir participar en dicha investigación, es importante que considere la siguiente información. Siéntase libre de preguntar cualquier asunto que no le quede claro, dirigiéndose a los siguientes números de WhatsApp (986646406 - 946353407)</p> <p>Participación: El menor de edad a su cargo, primero pasará un proceso de diagnóstico para identificar el nivel de desarrollo de sus nociones espaciales y después de encontrar debilidades al respecto participará en los talleres de juegos de mesa, a fin de evaluar la influencia sobre las nociones espaciales. Los talleres de juegos de mesa se realizarán en la institución educativa de lunes, miércoles y viernes, por dos horas diarias, y para evaluar su nivel de progreso de las nociones espaciales, se aplicará una escala de medición ordinal como instrumento, en esta se presenta una lista organizada de ítems que abordan los indicadores específicos de cada dimensión de la variable nociones espaciales (Díaz, 2011).</p> <p>Los gastos que ocasione el estudio, serán autofinanciados por las investigadoras.</p> <p>Beneficios: La participación de los niños podría ocasionar el desarrollo y/o fortalecimiento de sus nociones espaciales.</p> <p>Voluntariedad: La participación y/o la autorización del menor a su cargo es absolutamente voluntaria.</p> <p>Conocimiento de resultados: Usted tiene derecho a conocer los resultados de esta investigación cuando lo solicite.</p>		
<p>II. AUTORIZACIÓN DE CONSENTIMIENTO</p> <p>CARTA DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN EDUCATIVA</p> <p>Yo <u>José Almirante Toranzo</u>..... con N° de DNI: <u>31.354.056</u>..... padre o madre de familia de mi menor hijo de 5 años de edad, aceptó de manera voluntaria que mi menor hijo (a) sea participe del estudio de la investigación titulada "Aplicación de juegos de mesa como herramienta educativa en las nociones espaciales en niños de la Institución Educativa Inicial N° 54043 Cesar Abraham Vallejo, Abancay 2024", Declaro que he leído (o se me ha leído) y he comprendido las condiciones de la participación en este estudio de los menores a mi cargo, he tenido la oportunidad de hacer preguntas y han sido respondidas satisfactoriamente. No tengo dudas al respecto.</p>		
 Firma de padre o apoderado DNI: <u>31.354.056</u>	 Firma responsable de estudio DNI: <u>7.704.0564</u>	 Firma responsable de estudio DNI: <u>6.1294229</u>



UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES
ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL
BILINGÜE



CONSENTIMIENTO INFORMADO Y AUTORIZACIÓN PARA REALIZAR ESTUDIO

PROYECTO: Aplicación de juegos de mesa como herramienta educativa en las nociones espaciales en niños de la Institución Educativa Inicial N° 54043 Cesar Abraham Vallejo, Abancay 2024.

I. INFORMACIÓN DE CONSENTIMIENTO

Su menor hijo(a) a su cargo ha sido invitado(a) a participar en la investigación "Aplicación de juegos de mesa como herramienta educativa en las nociones espaciales en niños de la Institución Educativa Inicial N° 54043 Cesar Abraham Vallejo, Abancay 2024", cuyo objetivo es evaluar la influencia de la aplicación de los talleres de juegos de mesa para el desarrollo de las nociones espaciales en niños de 5 años.

Las responsables de este estudio son: Mariluz Aedo Ojeda y Flor de María Costilla Gordillo, egresadas de la Facultad de Educación y Ciencias Sociales de la Universidad Nacional Micaela bastidas de Apurímac.

Para decidir participar en dicha investigación, es importante que considere la siguiente información. Siéntase libre de preguntar cualquier asunto que no le quede claro, dirigiéndose a los siguientes números de WhatsApp (986646406 - 946353407)

Participación: El menor de edad a su cargo, primero pasará un proceso de diagnóstico para identificar el nivel de desarrollo de sus nociones espaciales y después de encontrar debilidades al respecto participará en los talleres de juegos de mesa, a fin de evaluar la influencia sobre las nociones espaciales. Los talleres de juegos de mesa se realizarán en la institución educativa de lunes, miércoles y viernes, por dos horas diarias, y para evaluar su nivel de progreso de las nociones espaciales, se aplicará una escala de medición ordinal como instrumento, en esta se presenta una lista organizada de ítems que abordan los indicadores específicos de cada dimensión de la variable nociones espaciales (Díaz, 2011).

Los gastos que ocasione el estudio, serán autofinanciados por las investigadoras.

Beneficios: La participación de los niños podría ocasionar el desarrollo y/o fortalecimiento de sus nociones espaciales.

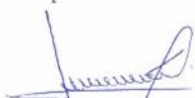
Voluntariedad: La participación y/o la autorización del menor a su cargo es absolutamente voluntaria.


Conocimiento de resultados: Usted tiene derecho a conocer los resultados de esta investigación cuando lo solicite.

II. AUTORIZACIÓN DE CONSENTIMIENTO

CARTA DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN EDUCATIVA

Yo Anibal Sorio Avenoso
con N° de DNI: 31040912 padre o madre de familia de mi menor hijo de 5 años de edad, aceptó de manera voluntaria que mi menor hijo (a) sea participe del estudio de la investigación titulada "Aplicación de juegos de mesa como herramienta educativa en las nociones espaciales en niños de la Institución Educativa Inicial N° 54043 Cesar Abraham Vallejo, Abancay 2024", Declaro que he leído (o se me ha leído) y he comprendido las condiciones de la participación en este estudio de los menores a mi cargo, he tenido la oportunidad de hacer preguntas y han sido respondidas satisfactoriamente. No tengo dudas al respecto.


Firma de padre o apoderado
DNI: 31040912


Firma responsable de estudio
DNI: 77.04.0564


Firma responsable de estudio
DNI: 71299229





UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES
ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL
BILINGÜE



CONSENTIMIENTO INFORMADO Y AUTORIZACIÓN PARA REALIZAR ESTUDIO

PROYECTO: Aplicación de juegos de mesa como herramienta educativa en las nociones espaciales en niños de la Institución Educativa Inicial N° 54043 Cesar Abraham Vallejo, Abancay 2024.

I. INFORMACIÓN DE CONSENTIMIENTO

Su menor hijo(a) a su cargo ha sido invitado(a) a participar en la investigación "Aplicación de juegos de mesa como herramienta educativa en las nociones espaciales en niños de la Institución Educativa Inicial N° 54043 Cesar Abraham Vallejo, Abancay 2024", cuyo objetivo es evaluar la influencia de la aplicación de los talleres de juegos de mesa para el desarrollo de las nociones espaciales en niños de 5 años.

Las responsables de este estudio son: Mariluz Aedo Ojeda y Flor de María Costilla Gordillo, egresadas de la Facultad de Educación y Ciencias Sociales de la Universidad Nacional Micaela bastidas de Apurímac.

Para decidir participar en dicha investigación, es importante que considere la siguiente información. Siéntase libre de preguntar cualquier asunto que no le quede claro, dirigiéndose a los siguientes números de WhatsApp (986646406 - 946353407)

Participación: El menor de edad a su cargo, primero pasará un proceso de diagnóstico para identificar el nivel de desarrollo de sus nociones espaciales y después de encontrar debilidades al respecto participará en los talleres de juegos de mesa, a fin de evaluar la influencia sobre las nociones espaciales. Los talleres de juegos de mesa se realizarán en la institución educativa de lunes, miércoles y viernes, por dos horas diarias, y para evaluar su nivel de progreso de las nociones espaciales, se aplicará una escala de medición ordinal como instrumento, en esta se presenta una lista organizada de ítems que abordan los indicadores específicos de cada dimensión de la variable nociones espaciales (Díaz, 2011).

Los gastos que ocasione el estudio, serán autofinanciados por las investigadoras.

Beneficios: La participación de los niños podría ocasionar el desarrollo y/o fortalecimiento de sus nociones espaciales.

Voluntariedad: La participación y/o la autorización del menor a su cargo es absolutamente voluntaria.

Conocimiento de resultados: Usted tiene derecho a conocer los resultados de esta investigación cuando lo solicite.

II. AUTORIZACIÓN DE CONSENTIMIENTO

CARTA DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN EDUCATIVA

Yo Jovito C
con N° de DNI: 40.430172 padre o madre de familia de mi menor hijo de 5 años de edad, aceptó de manera voluntaria que mi menor hijo (a) sea participe del estudio de la investigación titulada "Aplicación de juegos de mesa como herramienta educativa en las nociones espaciales en niños de la Institución Educativa Inicial N° 54043 Cesar Abraham Vallejo, Abancay 2024", Declaro que he leído (o se me ha leído) y he comprendido las condiciones de la participación en este estudio de los menores a mi cargo, he tenido la oportunidad de hacer preguntas y han sido respondidas satisfactoriamente. No tengo dudas al respecto.

[Firma]
Firma de padre o apoderado
DNI: 40.36172

[Firma]
Firma responsable de estudio
DNI: 77040569

[Firma]
Firma responsable de estudio
DNI: 7194229



Anexo 11: Propuesta pedagógica

Tabla 22

Consentimiento informado y autorización para realizar el estudio

PROPUESTA PEDAGÓGICA	
Aplicación de Juegos de Mesa como Herramienta Educativa en las Nociones Espaciales en Niños de la Institución Educativa Integrada Cuna – Jardín N° 101 el Carmelo, Abancay 2024	
Presentado por los bachilleres:	
<ul style="list-style-type: none">• Mariluz Aedo Ojeda• Flor de Maria Costilla Gordillo	
I. Descripción:	
	<p>Es importante mencionar sobre la importancia de los talleres de juegos de mesa como herramienta educativa para fortalecer las nociones espaciales en los niños. Los docentes del nivel inicial tienen la obligación y el deber de brindar las herramientas y estrategias necesarias para que los niños puedan desarrollar sus habilidades espaciales y lograr un aprendizaje significativo, Piaget (1920) menciona que el aprendizaje es un proceso que mediante el cual el sujeto (niños) a través de la experiencia, la manipulación de objetos y la interacción con las personas genera y construye conocimientos.</p> <p>Neyra et al. (2019) menciona que las nociones espaciales se refieren a la habilidad de ubicar el propio cuerpo en relación con la posición de los objetos en un entorno dado, así como colocar objetos en función de su propia posición. En este sentido, los niños pueden desarrollar la capacidad de identificar y relacionar estas nociones a través de la percepción de su propio cuerpo y con la ayuda de diversos objetos. La noción espacial implica la capacidad para reconocer tanto el propio cuerpo como los objetos en el espacio a través de conceptos de ubicación y posición, cerca, lejos, arriba, abajo, derecha e izquierda. Esta habilidad es fundamental, porque constituye la base del aprendizaje y no solo afecta al desarrollo psicomotor del niño, sino también influye en las áreas como la lectura, la escritura y las matemáticas</p>
II. Justificación	
	<p>La ejecución de los talleres de juegos de mesa se realiza porque hay una necesidad de poder elevar el nivel de capacidades de las nociones espaciales en los niños de</p>

cinco años, teniendo en consideración la variable problemática, muchos de los niños no muestran un nivel de aprendizaje de logro esperado por el cual consideramos a los juegos de mesa como herramienta educativa para poder mejorar las nociones espaciales.

III. **Objetivo general**

Evaluar la influencia de la aplicación de los juegos de mesa como herramienta educativa en las nociones espaciales en niños de cinco años en la institución educativa inicial N° 54043 Cesar Abraham Vallejo, Abancay 2024.

IV. **Objetivo específico**

- a. Identificar la influencia de la aplicación de los juegos de mesa como herramienta educativa en actividades de ubicación en los niños de cinco años en la institución educativa inicial N° 54043 Cesar Abraham Vallejo, Abancay 2024.
- b. Identificar la influencia de la aplicación de los juegos de mesa como herramienta educativa en actividades de dirección en los niños de cinco años en la institución educativa inicial N° 54043 Cesar Abraham Vallejo, Abancay 2024.
- c. Identificar la influencia de la aplicación de los juegos de mesa como herramienta educativa en actividades de distancia en los niños de cinco años en la institución educativa inicial N° 54043 Cesar Abraham Vallejo, Abancay 2024.

Identificar la influencia de la aplicación de los juegos de mesa como herramienta educativa en actividades de posición en los niños de cinco años en la institución educativa inicial N° 54043 Cesar Abraham Vallejo, Abancay 2024.

V. **Beneficios**

- La participación de los niños podría ocasionar el desarrollo y/o fortalecimiento de sus nociones espaciales.



- Los juegos de mesa son una herramienta educativa que ofrece un gran beneficio para el desarrollo integral de los estudiantes.
- A través de los juegos de mesa los niños aprenderán de manera divertida y podrán expresar libremente sus emociones.
- Desarrollaran sus habilidades sociales y lógico matemático mediante la interacción en el trabajo en equipo.

VI. Evaluación

La evaluación será de manera permanente durante las sesiones de capacitación de los talleres de juegos mesa como herramienta educativa; al culminar se recogerá las recomendaciones y apreciaciones del trabajo realizado.

Dir. Orden Regional de Educación
Unidad de Gestión Educativa Local Abancay
Dpto. Arequipa
Mrs. Juana Patricia Pacheco
Directora

Anexo 12: Talleres de juegos de mesa

TALLER DE PSICOMOTRICIDAD N°1

DATOS INFORMATIVOS

- **INSTITUCIÓN EDUCATIVA:** N° “54043 Cesar Abraham Vallejo”
- **EDAD:** 5 años
- **PROFESORA:** Bach. Brisa Florencia Salcedo Mendoza
- **BACHILLERES:**
 - Mariluz Aedo Ojeda
 - Flor de María costilla Gordillo

FECHA : 09/09/2024

1.- Título	CONOCIENDO EL JUEGO DEL LUDO
------------	-------------------------------------

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
MATEMATICA	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.	<ul style="list-style-type: none"> - Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. - Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. - Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio 	Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. Establece relaciones espaciales al orientar sus movimientos y acciones al desplazarse, ubicarse y ubicar objetos en situaciones cotidianas. Las expresa con su cuerpo o algunas palabras como “cerca de” “lejos de”, “al lado de”; “hacia adelante” “hacia atrás”, “hacia un lado”, “hacia el otro lado” que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el



			espacio y los objetos que hay en el entorno.
PSICOMOTRIZ	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	<ul style="list-style-type: none"> - Comprende su cuerpo - Se expresa corporalmente 	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Lo hacen en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades.
COMUNICACIÓN	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	<ul style="list-style-type: none"> - Explora y experimenta los lenguajes del arte. - Aplica procesos creativos. - Socializa sus procesos y proyectos. 	Representa ideas acerca de sus vivencias personales y del contexto en el que se desenvuelve usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.).
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	Resolver problemas en relación al juego ludo y expresar los términos de dirección (adelante, atrás)		

III. SECUENCIA DIDÁCTICA:



MOMENTOS		ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS	MEDIOS Y MATERIALES
ASAMBLEA O INICIO	Asamblea	<ul style="list-style-type: none"> - Dialogamos con los niños y niñas que el día de hoy conoceremos un juego muy divertido, les recordamos los acuerdos de convivencia que deben practicar durante la clase. - La docente sacará una caja de sorpresas donde pedirá la ayuda de los niños para poder descubrir lo que hay dentro, en el momento que el niño mete la mano a la caja, se le pedirá que mencione las características de lo que a palpado y se les preguntara a los niños que podría ser, después de recoger toda la información de los niños se sacara el juego ludo y se les preguntara, ¿conocen este juego? 	-
DESARROLLO	<p>Expresividad motriz</p> <p>Representación grafica</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Se formarán grupos de 4 niños y niñas luego se le entregara a cada grupo los materiales que se usarán para el desarrollo del juego. - Los niños y niñas exploraran los materiales presentados y la docente realizara preguntas: <div data-bbox="730 1653 1034 1944" data-label="Image"> <p>The image shows a board game board with four paths leading to a central area. Each path is a different color: red, blue, green, and orange. There are dice on the board, and a 'START' marker is visible. The board is divided into sections with numbers and symbols.</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué juego podemos realizar con los materiales? - ¿Cómo podemos jugar? 	<ul style="list-style-type: none"> - Materiales - Tablero del ludo - Fichas - Dados

		<ul style="list-style-type: none"> - ¿Se podrá jugar en grupo? ¿De cuántos? - Después de la exploración de los materiales, se les brindara las instrucciones de cómo se desarrolla el juego de ludo y cuáles son las reglas. - Luego invitamos a los niños y niñas a que puedan representar el juego desarrollado utilizando diversos materiales. 	<ul style="list-style-type: none"> - Lápiz - Crayones - Plastilina
CIERRE	Relajación Verbalización	<ul style="list-style-type: none"> - Se realizará ejercicios de relajación como la respiración y el estiramiento del cuerpo - Los niños comentan cuales fueron sus emociones durante el desarrollo del juego ludo 	

UNIVERSIDAD NACIONAL MICHAEL BASTIDAS DE APURÍMAC
E.A.P. Educación Inicial Intercultural Bilingüe

Mtro. Ivonne Karin Rimascca Rodriguez
DOCENTE

Asesora Mtro Ivonne
Rimascca Rodriguez

Flor de María Costilla Gordillo
BACHILLER
DNI: 77030369

BACH. Flor de María
Costilla Gordillo

Dirección Regional de Educación
Unidad de Gestión Educativa Local Abancay
I.E. N° 54943 César Abraham Valdez

Mag. Joaquín Portillo Pacheco
DIRECTOR

Mag. Joaquín Portillo

Pacheco

Mariluz Aedo Ojeda
BACHILLER
DNI: 71200023

BACH. Mariluz Aedo
Ojeda

INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL
N° 6504 DESARROLLO VALLEJO

Brisa Salcedo Mendoza
DOCENTE

Docente de aula
Brisa Salcedo Mendoza

TALLER DE PSICOMOTRICIDAD N° 2

DATOS INFORMATIVOS



- **INSTITUCIÓN EDUCATIVA:** N° “54043 Cesar Abraham Vallejo”
- **EDAD:** 5 años
- **PROFESORA:** Bach. Brisa Florencia Salcedo Mendoza
- **BACHILLERES:**
 - Mariluz Aedo Ojeda
 - Flor de María costilla Gordillo
- **FECHA :** 10/09/2024

1.- Titulo	CONOCIENDO EL JUEGO DEL DOMINO
------------	---------------------------------------

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:


ÁREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
MATEMATICA	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	<ul style="list-style-type: none"> - Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. - Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. - Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio. 	Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. Establece relaciones espaciales al orientar sus movimientos y acciones al desplazarse, ubicarse y ubicar objetos en situaciones cotidianas. Las expresa con su cuerpo o algunas palabras como “cerca de” “lejos de”, “al lado de”; “hacia adelante” “hacia atrás”, “hacia un lado”, “hacia el otro lado” que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.
PSICOMOTRIZ	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	<ul style="list-style-type: none"> - Comprende su cuerpo - Se expresa corporalmente 	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Lo hacen en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades.



COMUNICACIÓN	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	<ul style="list-style-type: none"> - Explora y experimenta los lenguajes del arte. - Aplica procesos creativos. - Socializa sus procesos y proyectos. 	Representa ideas acerca de sus vivencias personales y del contexto en el que se desenvuelve usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.).
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	Resolver problemas en relación al juego ludo y expresar los términos de posición (arriba, abajo)		

III. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS		ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS	MEDIOS Y MATERIALES
ASAMBLEA O INICIO	Asamblea	<ul style="list-style-type: none"> - Dialogamos con los niños y niñas que el día de hoy conoceremos un juego muy divertido, la docente sacará una de sorpresas y con la ayuda de los niños se descubrirá el juego del “domino”, les recordamos los acuerdos de convivencia que deben practicar durante la clase. - La profesora les presentara una dinámica de concentración, se les pide a los niños que se pongan de pie y empezamos con los estiramientos, la profesora menciona que las manos para arriba, abajo, adelante y a atrás, para el lado derecho e izquierdo y de pronto un poco más rápido hasta que los niños se confundan. 	Caja de sorpresas
DESARROLLO	Expresividad motriz	<p>Se formarán grupos de 2 niños y niñas luego se le entregara a cada grupo los materiales que se usarán para el desarrollo del juego.</p> <p>Los niños y niñas exploraran los materiales presentados y la docente realizara preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué juego podemos realizar con los materiales? 	<ul style="list-style-type: none"> - Materiales - Domino

	<p>Representación grafica</p>	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Cómo podemos jugar? - ¿Se podrá jugar en grupo? ¿De cuántos? <p>Después de la exploración de los materiales, se les brindara las instrucciones de cómo se desarrolla el juego del domino y cuáles son las reglas.</p>  <p>Luego invitamos a los niños y niñas a que puedan representar el juego desarrollado utilizando diversos materiales.</p>	
<p>CIERRE</p>	<p>Relajación Verbalización</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Se realizaras ejercicios de relación como la respiración y estiramiento del cuerpo. - Los niños comentan cuales fueron sus emociones durante el desarrollo del juego ludo 	<ul style="list-style-type: none"> - Lápiz - Crayones - Plastilina

UNIVERSIDAD NACIONAL MICHAEL BASTIDAS DE APURÍMAC
E.A.P. Educación Inicial Intercultural Bilingüe
Mtro. Ivonne Karin Rimascca Rodriguez
DOCENTE

Asesora Mtro Ivonne Rimascca Rodriguez

Flor de María Costilla Gordillo
BACHILLER
DNI: 77040599

BACH. Flor de Maria Costilla Gordillo

Dirección Regional de Educación
Unidad de Gestión Educativa Local Abancay
I.E. N° 54043 César Abrahán Vallejo
Mag. Joaquín Portillo Pacheco
DIRECTOR

Mag. Joaquin Portillo

Pacheco

Mariluz Aedo Ojeda
BACHILLER
DNI: 71294203

BACH. Mariluz Aedo

Ojeda

INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL
N° 5043 DESARROLLO Y VALLEJO
Brisa Salcedo Mendoza
DOCENTE

Docente de aula
Brisa Salcedo Mendoza

TALLER DE PSICOMOTRICIDAD N° 3

DATOS INFORMATIVOS

- **INSTITUCIÓN EDUCATIVA:** N° “54043 Cesar Abraham Vallejo”
- **EDAD:** 5 años
- **PROFESORA:** Bach. Brisa Florencia Salcedo Mendoza
- **BACHILLERES:**
 - Mariluz Aedo Ojeda
 - Flor de María costilla Gordillo
- **FECHA :** 11/09/2024

1.- Título	JUEGO DEL LUDO (Parte 1)
------------	---------------------------------

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
MATEMATICA	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	<ul style="list-style-type: none"> - Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. - Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. - Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio 	<p>Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. Establece relaciones espaciales al orientar sus movimientos y acciones al desplazarse, ubicarse y ubicar objetos en situaciones cotidianas. Las expresa con su cuerpo o algunas palabras como “cerca de” “lejos de”, “al lado de”; “hacia adelante” “hacia atrás”, “hacia un lado”, “hacia el otro lado” que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los</p>




			objetos que hay en el entorno.
PSICOMOTRIZ	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	<ul style="list-style-type: none"> - Comprende su cuerpo - Se expresa corporalmente 	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Lo hacen en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades.
COMUNICACIÓN	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	<ul style="list-style-type: none"> - Explora y experimenta los lenguajes del arte. - Aplica procesos creativos. - Socializa sus procesos y proyectos. 	Representa ideas acerca de sus vivencias personales y del contexto en el que se desenvuelve usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.).
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	Resolver problemas en relación al juego ludo y expresar los términos de dirección (Izquierda, derecha)		

III. SECUENCIA DIDÁCTICA:



MOMENTOS		ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS	MEDIOS Y MATERIALES
ASAMBLEA O INICIO	Asamblea	<ul style="list-style-type: none"> - Dialogamos con los niños y niñas que el día de hoy seguiremos jugando el ludo. - les recordamos los acuerdos de convivencia que deben practicar durante la clase. - La profesora les presentara una dinámica de concentración, se les pide a los niños que se pongan de pie y empezamos con los estiramientos, la profesora menciona que las manos para arriba, abajo, adelante y a atrás, para el lado derecho e izquierdo y de pronto un poco más rápido hasta que los niños se confundan. 	
DESARROLLO	Expresividad motriz	<ul style="list-style-type: none"> - Se formarán grupos de 4 niños y niñas luego se le entregara a cada grupo los materiales que se usarán para el desarrollo del juego. - Se les recordara las instrucciones y reglas del juego que deberán de cumplir durante el desarrollo del juego. - La docente indica el inicio de juego y para cualquier duda estará observando y guiando a cada grupo indicando los términos que deben de utilizar en el juego como derecha e izquierda. 	<ul style="list-style-type: none"> - Materiales - Tablero del ludo - Fichas - Dados



	<p>Representación grafica</p>	 <p>- Al culminar el tiempo del juego se les preguntara si les gusto el juego o no y que otro juego más les gustaría jugar y que lo representen por medio de un dibujo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Lápiz - Crayones Plastilina
<p>CIERRE</p>	<p>Relajación Verbalización</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Se realizaras ejercicios de relación como la respiración y estiramiento del cuerpo. - Los niños comentan cuales fueron sus emociones durante el desarrollo del juego ludo. 	

UNIVERSIDAD NACIONAL MICHAEL BASTIDAS DE APURÍMAC
E.A.P. Educación Inicial Intercultural Bilingüe
Ivonne Kurin Rimascca Rodríguez
Mtro. Ivonne Kurin Rimascca Rodríguez
DOCENTE

Asesora Mtro Ivonne
Rimascca Rodriguez

Flor de María Costilla Gordillo
BACHILLER
DNI: 77040569

BACH. Flor de María
Costilla Gordillo

Dirección Regional de Educación
Unidad de Gestión Educativa Local Abancay
I.E. N° 54043 César Abraham Vallejo
Joaquín Portillo Pacheco
Mag. Joaquín Portillo Pacheco

Director
Mag. Joaquin Portillo

Pacheco

Mariluz Aedo Ojeda
BACHILLER
DNI: 71200023

BACH. Mariluz Aedo
Ojeda

INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL
N° 8043 CESAR ABRAHAM VALLEJO
Brisa Salcedo Mendoza
Brisa Salcedo Mendoza
DOCENTE

Docente de aula
Brisa Salcedo Mendoza



TALLER DE PSICOMOTRICIDAD N° 4

DATOS INFORMATIVOS

- **INSTITUCIÓN EDUCATIVA:** N° “54043 Cesar Abraham Vallejo”
- **EDAD:** 5 años
- **PROFESORA:** Bach. Brisa Florencia Salcedo Mendoza
- **BACHILLERES:**
 - Mariluz Aedo Ojeda
 - Flor de María costilla Gordillo
- **FECHA :** 16/09/2024

1.- Titulo	JUEGO DEL DOMINO (Parte 1)
------------	-----------------------------------

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
MATEMATICA	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.	<ul style="list-style-type: none"> - Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. - Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. - Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio 	Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. Establece relaciones espaciales al orientar sus movimientos y acciones al desplazarse, ubicarse y ubicar objetos en situaciones cotidianas. Las expresa con su cuerpo o algunas palabras como “cerca de” “lejos de”, “al lado de”; “hacia adelante” “hacia atrás”, “hacia un lado”, “hacia el otro lado” que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.
PSICOMOTRIZ	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	<ul style="list-style-type: none"> - Comprende su cuerpo - Se expresa corporalmente 	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Lo hacen en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico plástica, ajustándose a los límites espaciales y



			a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades.
COMUNICACIÓN	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	<ul style="list-style-type: none"> - Explora y experimenta los lenguajes del arte. - Aplica procesos creativos. - Socializa sus procesos y proyectos. 	Representa ideas acerca de sus vivencias personales y del contexto en el que se desenvuelve usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.).
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	Resolver problemas en relación al juego de domino y expresar los términos de dirección (adelante, atrás)		

III. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS		ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS	MEDIOS Y MATERIALES
ASAMBLEA O INICIO	Asamblea	<ul style="list-style-type: none"> - Dialogamos con los niños y niñas que el día de hoy seguiremos jugando domino, les recordamos los acuerdos de convivencia que deben practicar durante la clase. - La docente les presenta una nueva dinámica de la numeración que cuando dice 1 los niños zapatean, 2 los niños aplauden y el tres los niños levantan la mano. 	
DESARROLLO		<ul style="list-style-type: none"> - Se formarán grupos de 2 niños y niñas luego se le entregara a cada grupo los materiales que se usarán para el desarrollo del juego. - Se les recordara las instrucciones y reglas del juego que deberán de 	<ul style="list-style-type: none"> - Materiales - domino



DATOS INFORMATIVOS

- **INSTITUCIÓN EDUCATIVA:** N° “54043 Cesar Abraham Vallejo”
- **EDAD:** 5 años
- **PROFESORA:** Bach. Brisa Florencia Salcedo Mendoza
- **BACHILLERES:**
 - Mariluz Aedo Ojeda
 - Flor de María costilla Gordillo
- **FECHA :** 17/09/2024

1.- Titulo	JUEGO DEL LUDO (parte 2)
------------	---------------------------------

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:


ÁREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
MATEMATICA	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	<ul style="list-style-type: none"> - Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. - Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. - Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio. 	Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. Establece relaciones espaciales al orientar sus movimientos y acciones al desplazarse, ubicarse y ubicar objetos en situaciones cotidianas. Las expresa con su cuerpo o algunas palabras como “cerca de” “lejos de”, “al lado de”; “hacia adelante” “hacia atrás”, “hacia un lado”, “hacia el otro lado” que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.
PSICOMOTRIZ	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	<ul style="list-style-type: none"> - Comprende su cuerpo - Se expresa corporalmente 	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Lo hacen en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades.
COMUNICACIÓN	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.	<ul style="list-style-type: none"> - Explora y experimenta los lenguajes del arte. 	Representa ideas acerca de sus vivencias personales y del contexto en el que se desenvuelve usando



		<ul style="list-style-type: none"> - Aplica procesos reactivos. - Socializa sus procesos y proyectos. 	diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.).
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	Resolver problemas en relación al juego ludo y expresar los términos de dirección (adelante, atrás, izquierda, derecha)		

III. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS		ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS	MEDIOS Y MATERIALES
ASAMBLEA O INICIO	Asamblea	<ul style="list-style-type: none"> - Dialogamos con los niños y niñas que el día de hoy seguiremos jugando el ludo. - Les recordamos los acuerdos de convivencia que deben practicar durante la clase. - La profesora les presentara una dinámica de concentración, se les pide a los niños que se pongan de pie y empezamos con los estiramientos, la profesora menciona que las manos para arriba, abajo, adelante y a atrás, para el lado derecho e izquierdo y de pronto un poco más rápido hasta que los niños se confundan. 	
DESARROLLO	Expresividad motriz	<ul style="list-style-type: none"> - Se formarán grupos de 4 niños y niñas luego se le entregara a cada grupo los materiales que se usarán para el desarrollo del juego enseguida se les comentara se realizara una competencia. - Se les recordara las instrucciones y reglas del juego que deberán de cumplir durante el desarrollo del juego. - La docente indica el inicio de juego y para cualquier duda estará observando y guiando a cada grupo indicando los términos que deben de utilizar en el juego como adelante atrás derecha e izquierda. 	<ul style="list-style-type: none"> - Materiales - Tablero del ludo - Fichas - Dados

	<p>Representación grafica</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Después de la competencia a cada niño se les brindara un pequeño detalle; al culminar el tiempo del juego se les preguntara si les gusto el juego o no y que otro juego más les gustaría jugar - Luego invitamos a los niños y niñas a que puedan representar el juego desarrollado utilizando diversos materiales. 	
<p>CIERRE</p>	<p>Relajación Verbalización</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Se realizara ejercicios de relación como la respiración y estiramiento del cuerpo. - Los niños comentan cuales fueron sus emociones durante el desarrollo del juego ludo 	<ul style="list-style-type: none"> - Lápiz - Crayones - Plastilina

UNIVERSIDAD NACIONAL MICHAEL BASTIDAS DE APURÍMAC
E.A.P. Educación Inicial Intercultural Bilingüe
Ivonne Karin Rimascca Rodriguez
Mtro. Ivonne Karin Rimascca Rodriguez
DOCENTE

Asesora Mtro Ivonne Rimascca Rodriguez

Flor de María Costilla Gordillo
BACHILLER
DNI: 71234567

BACH. Flor de María Costilla Gordillo

Dirección Regional de Educación
Unidad de Gestión Educativa Local Abancay
I.E. N° 54043 César Abraham Vallejo
Joaquín Portillo Pacheco
Mag. Joaquín Portillo Pacheco

Director
Mag. Joaquín Portillo Pacheco

Pacheco
Mariluz Aedo Ojeda
BACHILLER
DNI: 71234567

BACH. Mariluz Aedo Ojeda

INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL
N° 54043 CESAR ABRAHAM VALLEJO
Brisa Florencia Salcedo Mendoza
Brisa Florencia Salcedo Mendoza
DOCENTE

Docente de aula
Brisa Salcedo Mendoza

TALLER DE PSICOMOTRICIDAD N° 6

DATOS INFORMATIVOS

- **INSTITUCIÓN EDUCATIVA:** N° “54043 Cesar Abraham Vallejo”
- **EDAD:** 5 años
- **PROFESORA:** Bach. Brisa Florencia Salcedo Mendoza
- **BACHILLERES:**
 - Mariluz Aedo Ojeda
 - Flor de María costilla Gordillo
- **FECHA :** 18/09/2024

1.- Titulo	JUEGO DEL DOMINO (parte 2)
------------	-----------------------------------



II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
MATEMATICA	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	<ul style="list-style-type: none"> - Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones - Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. - Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio. 	<p>Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse.</p> <p>Establece relaciones espaciales al orientar sus movimientos y acciones al desplazarse, ubicarse y ubicar objetos en situaciones cotidianas. Las expresa con su cuerpo o algunas palabras como “cerca de” “lejos de”, “al lado de”; “hacia adelante” “hacia atrás”, “hacia un lado”, “hacia el otro lado” que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.</p>
PSICOMOTRIZ	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	<ul style="list-style-type: none"> - Comprende su cuerpo - Se expresa corporalmente 	<p>Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Lo hacen en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades.</p>
COMUNICACIÓN	Crea proyectos desde los lenguajes Artísticos	<ul style="list-style-type: none"> - Explora y experimenta los lenguajes del arte. 	<p>Representa ideas acerca de sus vivencias personales y del contexto en el que se desenvuelve usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo,</p>



	Representación grafica	<p>abajo, adelante, atrás, derecha e izquierda.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Después de la competencia a cada niño se les brindara un pequeño detalle - Al terminar el tiempo del juego se les preguntara como les pareció el juego del domino. - Luego invitamos a los niños y niñas a que puedan representar el juego desarrollado utilizando diversos materiales. 	- Plastilina
CIERRE	Relajación Verbalización	<ul style="list-style-type: none"> - Se realizaras ejercicios de relación como la respiración y estiramiento del cuerpo. - Los niños comentan cuales fueron sus emociones durante el desarrollo del juego ludo. 	

UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC
E.A.P. Educación Inicial Intercultural Bilingüe
Ivonne Karin Rimascca Rodriguez
Mtro. Ivonne Karin Rimascca Rodriguez
DOCENTE

Asesora Mtro Ivonne Rimascca Rodriguez

Flor de María Costilla Gordillo
Flor de María Costilla Gordillo
BACHILLER
DNI: 77040569

BACH. Flor de Maria Costilla Gordillo

Dirección Regional de Educación
Unidad de Gestión Educativa Local Abancay
I.E. N° 54043 César Abraham Vallejo
Joaquín Portillo Pacheco
Mag. Joaquín Portillo Pacheco

Director
Mag. Joaquín Portillo Pacheco

Pacheco
Mariluz Aedo Ojeda
Mariluz Aedo Ojeda
BACHILLER
DNI: 77040569

BACH. Mariluz Aedo Ojeda

INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL
N° 54043 CESAR ABRAHAM VALLEJO
Brisa Florencia Salcedo Mendoza
Brisa Florencia Salcedo Mendoza
DOCENTE

Docente de aula
Brisa Salcedo Mendoza

TALLER DE PSICOMOTRICIDAD N° 7

DATOS INFORMATIVOS

- **INSTITUCIÓN EDUCATIVA:** N° “54043 Cesar Abraham Vallejo”
- **EDAD:** 5 años
- **PROFESORA:** Bach. Brisa Florencia Salcedo Mendoza
- **BACHILLERES:**
 - Mariluz Aedo Ojeda
 - Flor de María costilla Gordillo

FECHA: 23/09/2024

1.- Título	CONOCIENDO EL JUEGO DE DAMAS
------------	-------------------------------------

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
MATEMÁTICA	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	<ul style="list-style-type: none"> - Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. - Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. - Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio 	<p>Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. Establece relaciones espaciales al orientar sus movimientos y acciones al desplazarse, ubicarse y ubicar objetos en situaciones cotidianas. Las expresa con su cuerpo o algunas palabras como “cerca de” “lejos de”, “al lado de”; “hacia adelante” “hacia atrás”, “hacia un lado”, “hacia el otro lado” que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.</p>
PSICOMOTRIZ	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	<ul style="list-style-type: none"> - Comprende su cuerpo - Se expresa corporalmente 	<p>Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Lo hacen en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfica plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades</p>



<p>COMUNICACIÓN</p>	<p>Crea proyectos desde los lenguajes artísticos</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Explora y experimenta los lenguajes del arte. - Aplica procesos creativos. - Socializa sus procesos y proyectos. 	<p>Representa ideas acerca de sus vivencias personales y del contexto en el que se desenvuelve usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.).</p>
<p>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</p>	<p>Resolver problemas en relación al juego ludo y expresar los términos de ubicación (dentro y fuera)</p>		

III. SECUENCIA DIDÁCTICA:

<p>MOMENTOS</p>		<p>ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS</p>	<p>MEDIOS Y MATERIALES</p>
<p>ASAMBLEA O INICIO</p>	<p>Asamblea</p>	<ul style="list-style-type: none"> - La docente propone a los niños y niñas que el día de hoy vamos a jugar a los cuadraditos, donde el juego consiste en que el niño se coloque en un cuadradito y se desplace de acuerdo a la indicación de la docente; para ello se utilizara términos de arriba, abajo, dentro, fuera, adelante y atrás, izquierda y derecha. 	



TALLER DE PSICOMOTRICIDAD N° 8

DATOS INFORMATIVOS

- **INSTITUCIÓN EDUCATIVA:** N° “54043 Cesar Abraham Vallejo”
- **EDAD:** 5 años
- **PROFESORA:** Bach. Brisa Florencia Salcedo Mendoza
- **BACHILLERES:**
 - Mariluz Aedo Ojeda
 - Flor de María costilla Gordillo
- **FECHA :** 24/09/2024

I.- Título	CONOCIENDO EL JUEGO DE CARTA IMAGEN
------------	--

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
MATEMATICA	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	-Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. -Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. -Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio	Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. Establece relaciones espaciales al orientar sus movimientos y acciones al desplazarse, ubicarse y ubicar objetos en situaciones cotidianas. Las expresa con su cuerpo o algunas palabras como “cerca de” “lejos de”, “al lado de”; “hacia adelante” “hacia atrás”, “hacia un lado”, “hacia el otro lado” que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.
PSICOMOTRIZ	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	- Comprende su cuerpo - Se expresa corporalmente	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo manual y óculo-podal que requieren mayor precisión.

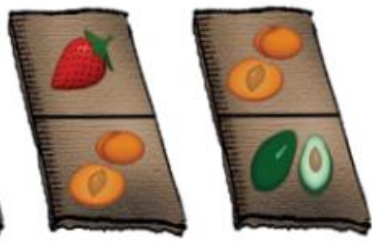


			Lo hacen en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades.
COMUNICACIÓN	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	- Explora y experimenta los lenguajes del arte. - Aplica procesos creativos. - Socializa sus procesos y proyectos.	Representa ideas acerca de sus vivencias personales y del contexto en el que se desenvuelve usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.).
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	Resolver problemas en relación al juego ludo y expresar los términos de posición (arriba, abajo)		

III. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS		ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS	MEDIOS Y MATERIALES
ASAMBLEA O INICIO	Asamblea	- Dialogamos con los niños y niñas que el día de hoy conoceremos un juego muy divertido, la docente sacará una caja de sorpresas y con la ayuda de los niños se descubrirá el juego de “cata imagen”, les recordamos los acuerdos de convivencia que deben practicar durante la clase.	Caja de sorpresas
DESARROLLO	Expresividad motriz	- Se formarán grupos de 2 niños y niñas luego se le entregara a cada grupo los materiales que se usarán para el desarrollo del juego.	- Materiales - carta imagen



	<p>Representación gráfica</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Los niños y niñas exploraran los materiales presentados y la docente realizara preguntas: - ¿Qué juego podemos realizar con los materiales? - ¿Cómo podemos jugar? - ¿Se podrá jugar en grupo? ¿De cuántos?  <ul style="list-style-type: none"> - Después de la exploración de los materiales, se les brindara las instrucciones de cómo se desarrolla el juego de carta e imagen y cuáles son las reglas. - Luego invitamos a los niños y niñas a que puedan representar el juego desarrollado utilizando diversos materiales. 	<ul style="list-style-type: none"> - Lápiz - Crayones - Plastilina
<p>CIERRE</p>	<p>Relajación Verbalización</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Se realizara ejercicios de relación como la respiración y estiramiento del cuerpo. - Los niños comentan cuales fueron sus emociones durante el desarrollo del juego de carta imagen 	

UNIVERSIDAD NACIONAL MICHAEL BASTIDAS DE APURÍMAC
E.A.P. Educación Inicial Intercultural Bilingüe
Mtro. Ivonne Karin Rimascca Rodriguez
DOCENTE

Asesora Mtro Ivonne
Rimascca Rodriguez

Flor de María Costilla Gordillo
BACHILLER
DNI: 77045593

BACH. Flor de Maria
Costilla Gordillo

Dirección Regional de Educación
Unidad de Gestión Educativa Local Abancay
I.E. N° 5043 César Abrahán Valdez
Mag. Joaquin Portillo Pacheco
DIRECTOR

Mag. Joaquin Portillo
Pacheco

Mariluz Aedo Ojeda
BACHILLER
DNI: 71202220

BACH. Mariluz Aedo
Ojeda

INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA
RESERVA DE LA SIERRA VALLEJO
Brisa Salcedo Mendoza
DOCENTE

Docente de aula
Brisa Salcedo Mendoza

TALLER DE PSICOMOTRICIDAD N° 9



DATOS INFORMATIVOS

- **INSTITUCIÓN EDUCATIVA:** N° “54043 Cesar Abraham Vallejo”
- **EDAD:** 5 años
- **PROFESORA:** Bach. Brisa Florencia Salcedo Mendoza
- **BACHILLERES:**
 - Mariluz Aedo Ojeda
 - Flor de María costilla Gordillo
- **FECHA :** 25/09/2024

1.- Titulo	JUEGO DE DAMAS (Parte 1)
------------	---------------------------------

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
MATEMATICA	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	-Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. - Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. - Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio	Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. Establece relaciones espaciales al orientar sus movimientos y acciones al desplazarse, ubicarse y ubicar objetos en situaciones cotidianas. Las expresa con su cuerpo o algunas palabras como “cerca de” “lejos de”, “al lado de”; “hacia adelante” “hacia atrás”, “hacia un lado”, “hacia el otro lado” que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.
PSICOMOTRIZ	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	- Comprende su cuerpo - Se expresa corporalmente	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Lo hacen en diferentes situaciones cotidianas, de juego o



			de representación gráfico plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades.
COMUNICACIÓN	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	<ul style="list-style-type: none"> - Explora y experimenta los lenguajes del arte. - Aplica procesos creativos. - Socializa sus procesos y proyectos. 	Representa ideas acerca de sus vivencias personales y del contexto en el que se desenvuelve usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.).
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	Resolver problemas en relación al juego ludo y expresar los términos de posición (arriba abajo) y distancia (cerca de, lejos de).		

III. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS		ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS	MEDIOS Y MATERIALES
ASAMBLEA O INICIO	Asamblea	- Dialogamos con los niños y niñas que el día de hoy seguiremos jugando el juego de damas para el cual empezaremos con el movimiento de nuestro cuerpo a son de la música “el elefante dante”	- Caja de sorpresas
DESARROLLO		<ul style="list-style-type: none"> - Se formarán grupos de 2 niños y niñas luego se le entregara a cada grupo los materiales que se usarán para el desarrollo del juego. - Se les recordara las instrucciones y reglas del juego que deberán de cumplir durante el desarrollo del juego. 	- Materiales Juego de damas (tablero, fichas)

- **INSTITUCIÓN EDUCATIVA:** N° “54043 Cesar Abraham Vallejo”
- **EDAD:** 5 años
- **PROFESORA:** Bach. Brisa Florencia Salcedo Mendoza
- **BACHILLERES:**
 - Mariluz Aedo Ojeda
 - Flor de María costilla Gordillo
- **FECHA :** 30/09/2024

1.- Titulo	JUEGO DE CARTA IAMGEN (Parte 1)
------------	--

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
MATEMATICA	Resuelve problemas de forma, movimiento y Localización	<ul style="list-style-type: none"> - Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. - Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. - Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio 	Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. Establece relaciones espaciales al orientar sus movimientos y acciones al desplazarse, ubicarse y ubicar objetos en situaciones cotidianas. Las expresa con su cuerpo o algunas palabras como “cerca de” “lejos de”, “al lado de”; “hacia adelante” “hacia atrás”, “hacia un lado”, “hacia el otro lado” que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.
PSICOMOTRIZ	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	<ul style="list-style-type: none"> - Comprende su cuerpo - Se expresa corporalmente 	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Lo hacen en



			diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfica plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades
COMUNICACIÓN	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	<ul style="list-style-type: none"> - Explora y experimenta los lenguajes del arte. - Aplica procesos creativos. - Socializa sus procesos y proyectos. 	Representa ideas acerca de sus vivencias personales y del contexto en el que se desenvuelve usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.).
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	Resolver problemas en relación al juego ludo y expresar los términos de dirección (a la derecha, a la izquierda)		

III. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS		ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS	MEDIOS Y MATERIALES
ASAMBLEA O INICIO	Asamblea	<ul style="list-style-type: none"> - Dialogamos con los niños y niñas que el día de hoy seguiremos jugando domino, les recordamos los acuerdos de convivencia que deben practicar durante las clases. - La docente les presenta una nueva dinámica de la numeración que cuando dice 1 los niños zapatean, 2 los niños aplauden y el tres los niños levantan la mano. 	
DESARROLLO		<ul style="list-style-type: none"> - Se formarán grupos de 2 niños y niñas luego se le entregara a cada grupo los 	Materiales Carta imagen



	<p>Expresividad motriz</p> <p>Representación grafica</p>	<p>materiales que se usarán para el desarrollo del juego.</p> <p>- Se les recordara las instrucciones y reglas del juego que deberán de cumplir durante el desarrollo del juego.</p> <p>- La docente indica el inicio de juego y para cualquier duda estará observando y guiando a cada grupo indicando los términos que deben de utilizar en el juego como arriba, abajo, adelante, atrás, derecha e izquierda.</p> <p>- Al culminar el tiempo del juego se les preguntara</p> <p>sí les gusto el juego y que otro juego más les gustaría realizar.</p> <p>- Luego invitamos a los niños y niñas a que puedan representar el juego desarrollado utilizando diversos materiales.</p>	<p>- Lápiz</p> <p>- Crayones</p> <p>- Plastilina</p>
<p>CIERRE</p>	<p>Relajación</p> <p>Verbalización</p>	<p>- Se realizaras ejercicios de relación como la respiración y estiramiento del cuerpo.</p> <p>- Los niños comentan cuales fueron sus emociones durante el desarrollo del juego carta imagen.</p>	

UNIVERSIDAD NACIONAL EDUCACIÓN BILINGÜE DE APURÍMAC
E.A.P. Educación Inicial Intercultural Bilingüe
Miro. Ivonne Karin Rimascca Rodríguez
DOCENTE

Asesora Mtro Ivonne
Rimascca Rodríguez

Flor de María Costilla Gordillo
BACHILLER

BACH. Flor de Maria
Costilla Gordillo

Dirección Regional de Educación
Unidad de Gestión Educativa Local Abancay
I.E. Nº 54943 César Abancay Vallejo
Mag. Joaquín Portillo Pacheco
DIRECTOR

Mag. Joaquín Portillo
Pacheco

Mariluz Aedo Ojeda
BACHILLER

BACH. Mariluz Aedo
Ojeda

INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL
RESERVA ESCOLAR VALLEJO
Brisa Salcedo Mendoza
DOCENTE

Docente de aula
Brisa Salcedo Mendoza

TALLER DE PSICOMOTRICIDAD N° 11

DATOS INFORMATIVOS



- **INSTITUCIÓN EDUCATIVA:** N° “54043 Cesar Abraham Vallejo”
- **EDAD:** 5 años
- **PROFESORA:** Bach. Brisa Florencia Salcedo Mendoza
- **BACHILLERES:**
 - Mariluz Aedo Ojeda
 - Flor de María costilla Gordillo
- **FECHA :** 01/10/2024

1.- Título	JUEGO DE DAMAS (parte 2)
------------	---------------------------------

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
MATEMATICA	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	<ul style="list-style-type: none"> - Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. - Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. - Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio 	Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organizan sus movimientos y acciones para desplazarse. Establece relaciones espaciales al orientar sus movimientos y acciones al desplazarse, ubicarse y ubicar objetos en situaciones cotidianas. Las expresa con su cuerpo o algunas palabras como “cerca de” “lejos de”, “al lado de”; “hacia adelante” “hacia atrás”, “hacia un lado”, “hacia el otro lado” que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.
PSICOMOTRIZ	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	<ul style="list-style-type: none"> - Comprende su cuerpo - Se expresa corporalmente 	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Lo hacen en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o



			herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades
COMUNICACIÓN	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	<ul style="list-style-type: none"> - Explora y experimenta los lenguajes del arte. - Aplica procesos creativos. - Socializa sus procesos y proyectos. 	Representa ideas acerca de sus vivencias personales y del contexto en el que se desenvuelve usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.).
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	Resolver problemas en relación al juego ludo y expresar los términos de dirección (adelante y atrás)		

III. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS		ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS	MEDIOS Y MATERIALES
ASAMBLEA O INICIO	Asamblea	<ul style="list-style-type: none"> - Dialogamos con los niños y niñas que el día de hoy tendremos una competencia del juego de damas les recordamos los acuerdos de convivencia que deben practicar durante la clase. - La profesora les presentara una dinámica de concentración, se les pide a los niños que se pongan de pie y empezamos con los estiramientos, la profesora menciona que las manos para arriba, abajo, adelante y a atrás, para el lado derecho e izquierdo y de pronto un poco más rápido hasta que los niños se confundan. 	
DESARROLLO		<ul style="list-style-type: none"> - se formarán grupos de 2 niños y niñas luego se le entregara a cada grupo los materiales que se usarán para el desarrollo del juego enseguida se les comentara se realizara una competencia. 	<ul style="list-style-type: none"> - Materiales

	<p>Expresividad motriz</p> <p>Representación grafica</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Se les recordara las instrucciones y reglas del juego que deberán de cumplir durante el desarrollo del juego. - La docente indica el inicio de juego y para cualquier duda estará observando y guiando a cada grupo indicando los términos que deben de utilizar en el juego como adelante atrás derecha e izquierda, arriba y abajo, dentro y fuera. - Después de la competencia a cada niño se les brindara un pequeño detalle - Al culminar el tiempo del juego se les preguntara si les gusto el juego o no y que otro juego más les gustaría jugar. - Luego invitamos a los niños y niñas a que puedan representar el juego desarrollado utilizando diversos materiales. 	<p>Juego de damas (tablero, fichas)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lápiz - Crayones - Plastilina
<p>CIERRE</p>	<p>Relajación</p> <p>Verbalización</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Se realizaras ejercicios de relación como la respiración y estiramiento del cuerpo. - Los niños comentan cuales fueron sus emociones durante el desarrollo del juego de damas 	

UNIVERSIDAD NACIONAL MICHAELA BASTIDAS DE APURÍMAC
E.A.P. Educación Inicial Intercultural Bilingüe

Ivonne Karin Rimascca Rodriguez
Mtro. Ivonne Karin Rimascca Rodriguez
DOCENTE

Asesora Mtro Ivonne Rimascca Rodriguez

Flor de María Costilla Gordillo
BACHILLER
DNI: 77030569

BACH. Flor de Maria Costilla Gordillo

Dirección Regional de Educación
Unidad de Gestión Educativa Local Abancay
I.E. N° 54043 César Abraham Valdez

Joaquín Portillo Pacheco
Mag. Joaquín Portillo Pacheco

Director
Mag. Joaquín Portillo Pacheco

Mariluz Aedo Ojeda
BACHILLER
DNI: 71294470

BACH. Mariluz Aedo Ojeda

INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL
N° 8043 CESAR ABRAHAM VALDEZ

Brisa Salcedo Mendoza
Brisa Salcedo Mendoza
DOCENTE

Docente de aula
Brisa Salcedo Mendoza

TALLER DE PSICOMOTRICIDAD N° 12

DATOS INFORMATIVOS

- **INSTITUCIÓN EDUCATIVA:** N° “54043 Cesar Abraham Vallejo”
- **EDAD:** 5 años
- **PROFESORA:** Bach. Brisa Florencia Salcedo Mendoza
- **BACHILLERES:**
 - Mariluz Aedo Ojeda
 - Flor de María costilla Gordillo
- **FECHA** : 02/10/2024

1.- Titulo	JUEGO DE CARTA IAMGEN (Parte 2)
------------	--

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
MATEMATICA	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	- Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. - Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. - Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio	Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. Establece relaciones espaciales al orientar sus movimientos y acciones al desplazarse, ubicarse y ubicar objetos en situaciones cotidianas. Las expresa con su cuerpo o algunas palabras como “cerca de” “lejos de”, “al lado de”; “hacia adelante” “hacia atrás”, “hacia un lado”, “hacia el otro lado” que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.
PSICOMOTRIZ	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	- Comprende su cuerpo - Se expresa corporalmente	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Lo hacen en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico plástica, justificándose a



			los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades
COMUNICACIÓN	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	<ul style="list-style-type: none"> - Explora y experimenta los lenguajes del arte. - Aplica procesos creativos. - Socializa sus procesos y proyectos. 	Representa ideas acerca de sus vivencias personales y del contexto en el que se desenvuelve usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.).
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	Resolver problemas en relación al juego ludo y expresar los términos de posición (arriba, abajo)		

III. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS		ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS	MEDIOS Y MATERIALES
ASAMBLEA O INICIO	Asamblea	<ul style="list-style-type: none"> - La profesora les presentara una dinámica de concentración, se les pide a los niños que se pongan de pie y empezamos con los estiramientos, la profesora menciona que las manos para arriba, abajo, adelante y a atrás, para el lado derecho e izquierdo y de pronto un poco más rápido hasta que los niños se confundan. - Dialogamos con los niños y niñas que el día de hoy seguiremos jugando carta imagen, les recordamos los acuerdos de convivencia que deben practicar durante las clases. 	Caja de sorpresas
DESARROLLO		<ul style="list-style-type: none"> - Se formarán grupos de 2 niños y niñas luego se le entregara a cada grupo los materiales que se usarán para el desarrollo del juego enseguida se les comentara se realizara una competencia. 	<ul style="list-style-type: none"> - Materiales Fichas de carta imagen

	<p>Expresividad motriz</p> <p>Representación grafica</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Se les recordara las instrucciones y reglas del juego que deberán de cumplir durante el desarrollo del juego. - La docente indica el inicio de juego y para cualquier duda estará observando y guiando a cada grupo indicando los términos que deben de utilizar en el juego como adelante atrás derecha e izquierda, arriba y abajo, dentro y fuera. - Después de la competencia a cada niño se les brindara un pequeño detalle. - Al culminar el tiempo del juego se les preguntara si les gusto el juego y que otro juego más les gustaría jugar. - Luego invitamos a los niños y niñas a que puedan representar el juego desarrollado utilizando diversos materiales. 	<ul style="list-style-type: none"> - Lápiz - Crayones - Plastilina
<p>CIERRE</p>	<p>Relajación</p> <p>Verbalización</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Se realizaras ejercicios de relación como la respiración y estiramiento del cuerpo. - Los niños comentan cuales fueron sus emociones durante el desarrollo del juego carta imagen. 	

UNIVERSIDAD NACIONAL MICHAEL BASTIDAS DE APURÍMAC
E.A.P. Educación Inicial Intercultural Bilingüe

Mtro. Ivonne Karin Rimascca Rodriguez
DOCENTE

Asesora Mtro Ivonne Rimascca Rodriguez

Flor de María Costilla Gordillo
BACHILLER
DNI: 71040569

BACH. Flor de María Costilla Gordillo

Dirección Regional de Educación
Unidad de Gestión Educativa Local Abancay
I.E. N° 54043 Cesar Abraham Vallejo

Mag. Joaquin Portillo Pacheco
Director

Mag. Joaquin Portillo Pacheco

Pacheco

Mariluz Aedo Ojeda
BACHILLER
DNI: 71204420

BACH. Mariluz Aedo Ojeda

Ojeda

INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL
N° 54043 CESAR ABRAHAM VALLEJO

Brisa Salcedo Mendoza
DOCENTE

Docente de aula
Brisa Salcedo Mendoza

TALLER DE PSICOMOTRICIDAD N° 13

DATOS INFORMATIVOS

- INSTITUCIÓN EDUCATIVA: N° “54043 Cesar Abraham Vallejo”



- **EDAD:** 5 años
- **PROFESORA:** Bach. Brisa Florencia Salcedo Mendoza
- **BACHILLERES:**
 - Mariluz Aedo Ojeda
 - Flor de María costilla Gordillo

FECHA : 07/10/2024

1.- Titulo	CONOCIENDO EL JUEGO DE CUBO SOMAS
------------	--

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
MATEMATICA	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	<ul style="list-style-type: none"> - Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. - Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. - Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio. 	Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. Establece relaciones espaciales al orientar sus movimientos y acciones al desplazarse, ubicarse y ubicar objetos en situaciones cotidianas. Las expresa con su cuerpo o algunas palabras como “cerca de” “lejos de”, “al lado de”; “hacia adelante” “hacia atrás”, “hacia un lado”, “hacia el otro lado” que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.
PSICOMOTRIZ	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	<ul style="list-style-type: none"> - Comprende su cuerpo - Se expresa corporalmente 	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Lo hacen en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico



			plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades.
COMUNICACIÓN	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	<ul style="list-style-type: none"> - Explora y experimenta los lenguajes del arte. - Aplica procesos creativos. - Socializa sus procesos y proyectos. 	Representa ideas acerca de sus vivencias personales y del contexto en el que se desenvuelve usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.).
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	Resolver problemas en relación al juego ludo y expresar los términos de posición (arriba, abajo)		

III. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS		ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS	MEDIOS Y MATERIALES
ASAMBLEA O INICIO	Asamblea	<ul style="list-style-type: none"> - La docente propone a los niños y niñas que el día de hoy vamos a jugar con las cajas de diferentes tamaños y armaremos figuras con ello. - La docente les recordara a los niños las normas de convivencia que se debe de practicar durante las clases. 	Cajas de colores
DESARROLLO		<ul style="list-style-type: none"> - Se formarán grupos de 2 niños y niñas luego se le entregara a cada grupo los materiales que se usarán para el desarrollo del juego. - Los niños y niñas exploraran los materiales presentados y la docente realizara preguntas: 	<ul style="list-style-type: none"> - Materiales Bloques de cubo somas



	<p>Expresividad motriz</p> <p>Representación grafica</p>	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué juego podemos realizar con los materiales? - ¿Cómo podemos jugar? - ¿Se podrá jugar en grupo? ¿De cuántos - Después de la exploración de los materiales, se les brindara las instrucciones de cómo se desarrolla el juego de cubo soma y cuáles son las reglas que se deben de seguir. - Luego invitamos a los niños y niñas a que puedan representar el juego desarrollado utilizando diversos materiales. 	<ul style="list-style-type: none"> - Lápiz - Crayones - Plastilina
<p>CIERRE</p>	<p>Relajación</p> <p>Verbalización</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Se realizaras ejercicios de relación como la respiración y estiramiento del cuerpo. - Los niños comentan cuales fueron sus emociones durante el desarrollo del juego de cubo somas. 	

UNIVERSIDAD NACIONAL MICHAEL BASTIDAS DE APURÍMAC
E.A.P. Educación Inicial Intercultural Bilingüe

Miro, Ivonne Karin Rimascca Rodriguez
DOCENTE

Asesora Mtro Ivonne Rimascca Rodriguez

Flor de María Costilla Gordillo
BACHILLER
DNI: 77040569

BACH. Flor de Maria Costilla Gordillo

Dirección Regional de Educación
Unidad de Gestión Educativa Local Abancay
I.E. N° 54043 César Abraham Vallejo

Mag. Joaquín Portillo Pacheco

Director
Mag. Joaquín Portillo

Pacheco
Mariluz Aedo Ojeda
BACHILLER
DNI: 71400000

BACH. Mariluz Aedo Ojeda

INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL
N° 54043 CESAR ABRAHAM VALLEJO

Brisa Florencia Salcedo Mendoza
DOCENTE

Docente de aula
Brisa Salcedo Mendoza

TALLER DE PSICOMOTRICIDAD N° 14

DATOS INFORMATIVOS

- **INSTITUCIÓN EDUCATIVA:** N° “54043 Cesar Abraham Vallejo”
- **EDAD:** 5 años
- **PROFESORA:** Bach. Brisa Florencia Salcedo Mendoza
- **BACHILLERES:**
 - Mariluz Aedo Ojeda
 - Flor de María costilla Gordillo

FECHA: 08/10/2024



1.- Título	CONOCIENDO EL JUEGO DE JENGA
------------	------------------------------

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
MATEMATICA	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	<ul style="list-style-type: none"> - Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. - Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. - Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio 	Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. Establece relaciones espaciales al orientar sus movimientos y acciones al desplazarse, ubicarse y ubicar objetos en situaciones cotidianas. Las expresa con su cuerpo o algunas palabras como “cerca de” “lejos de”, “al lado de”; “hacia adelante” “hacia atrás”, “hacia un lado”, “hacia el otro lado” que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.
PSICOMOTRIZ	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	<ul style="list-style-type: none"> - Comprende su cuerpo - Se expresa corporalmente 	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Lo hacen en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan,



			según sus necesidades, intereses y posibilidades
COMUNICACIÓN	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	<ul style="list-style-type: none"> - Explora y experimenta los lenguajes del arte. - Aplica procesos creativos. - Socializa sus procesos y proyectos. 	Representa ideas acerca de sus vivencias personales y del contexto en el que se desenvuelve usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.).
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	Resolver problemas en relación al juego ludo y expresar los términos de ubicación (dentro y fuera)		

III. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS		ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS	MEDIOS Y MATERIALES
ASAMBLEA O INICIO	Asamblea	<ul style="list-style-type: none"> - La docente propone a los niños y niñas que el día de hoy vamos a jugar con bloques de diferentes tamaños. - La profesora les presentara una dinámica de concentración, se les pide a los niños que se pongan de pie y empezamos con los estiramientos, la profesora menciona que las manos para arriba, abajo, adelante y a atrás, para el lado derecho e izquierdo y de pronto un poco más rápido hasta que los niños se confundan. 	
DESARROLLO		<ul style="list-style-type: none"> - Se formarán grupos de 4 integrantes luego se le entregara a cada grupo los materiales que se usarán para el desarrollo del juego. - Los niños y niñas exploraran los materiales presentados y la docente realizara preguntas: 	<ul style="list-style-type: none"> - Materiales Bloques del juego de jenga



	<p>Expresividad motriz</p> <p>Representación grafica</p>	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué juego podemos realizar con los materiales? - ¿Cómo podemos jugar? - ¿Se podrá jugar en grupo? ¿De cuántos? - Después de la exploración de los materiales, se les brindara las instrucciones de cómo se desarrolla el juego de jenga y cuáles son las reglas que se deben de seguir. - Luego invitamos a los niños y niñas a que puedan representar el juego desarrollado utilizando diversos materiales. 	<p>Lápiz</p> <p>Crayones</p> <p>Plastilina</p>
CIERRE	<p>Relajación</p> <p>Verbalización</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Se realizaras ejercicios de relación como la respiración y estiramiento del cuerpo. - Los niños comentan cuales fueron sus emociones durante el desarrollo del juego de jenga. 	

UNIVERSIDAD NACIONAL MICHAEL BASTIDAS DE APURÍMAC
E.A.P. Educación Inicial intercultural Bilingüe

Mtro. Ivonne Karin Rimascca Rodriguez
DOCENTE

Asesora Mtro Ivonne
Rimascca Rodriguez

Flor de María Costilla Gordillo
BACHILLER
D.N.E. 712345678

BACH. Flor de Maria
Costilla Gordillo

Dirección Regional de Educación
Unidad de Gestión Educativa Local Abancay
I.E. N° 54043 César Abraham Vallejo

Mag. Joaquin Portillo Pacheco
DIRECTOR

Mag. Joaquin Portillo Pacheco

Pacheco

Mariluz Aedo Ojeda
BACHILLER
D.N.E. 712345678

BACH. Mariluz Aedo
Ojeda

INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL
N° 54043 CESAR ABRAHAM VALLEJO

Brisa Salcedo Mendoza
DOCENTE

Docente de aula
Brisa Salcedo Mendoza

TALLER DE PSICOMOTRICIDAD N° 15

DATOS INFORMATIVOS

- **INSTITUCIÓN EDUCATIVA:** N° “54043 Cesar Abraham Vallejo”
- **EDAD:** 5 años
- **PROFESORA:** Bach. Brisa Florencia Salcedo Mendoza
- **BACHILLERES:**
 - Mariluz Aedo Ojeda
 - Flor de María costilla Gordillo
- **FECHA :** 09/10/2024

1.- Título	JUEGO DE CUBO SOMAS (Parte 1)
------------	--------------------------------------

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
MATEMATICA	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	<ul style="list-style-type: none"> - Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. - Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. - Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio 	Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. Establece relaciones espaciales al orientar sus movimientos y acciones al desplazarse, ubicarse y ubicar objetos en situaciones cotidianas. Las expresa con su cuerpo o algunas palabras como “cerca de” “lejos de”, “al lado de”; “hacia adelante” “hacia atrás”, “hacia un lado”, “hacia el otro lado” que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.
PSICOMOTRIZ	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	<ul style="list-style-type: none"> - Comprende su cuerpo - Se expresa corporalmente 	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Lo hacen en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades.



COMUNICACIÓN	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	<ul style="list-style-type: none"> - Explora y experimenta los lenguajes del arte. - Aplica procesos creativos. - Socializa sus procesos y proyectos. 	Representa ideas acerca de sus vivencias personales y del contexto en el que se desenvuelve usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.).
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	Resolver problemas en relación al juego ludo y expresar los términos de distancia (adelante, atrás)		

III. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS		ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS	MEDIOS Y MATERIAL ES
ASAMBLEA O INICIO	Asamblea	<ul style="list-style-type: none"> - Dialogamos con los niños y niñas que el día de hoy seguiremos jugando el juego de cubo somas para el cual empezaremos con el juego de los movimientos” - La docente les presenta una nueva dinámica de la numeración que cuando dice 1 los niños zapatean, 2 los niños aplauden y el tres los niños levantan la mano. 	Música
DESARROLLO	Expresividad motriz	<ul style="list-style-type: none"> - Se formarán grupos de 2 niños y niñas luego se le entregara a cada grupo los materiales que se usarán para el desarrollo del juego. - Se les recordara las instrucciones y reglas del juego que deberán de cumplir durante el desarrollo del juego. - La docente indica el inicio de juego y para cualquier duda estará observando y guiando a cada grupo indicando los términos que deben de utilizar en el juego como adelante atrás derecha e izquierda, arriba y abajo, dentro y fuera. - Al culminar el tiempo del juego se les preguntara si les gusto el juego o no y que otro juego más les gustaría jugar 	- Materiales Bloques de cubo somas

	Representación grafica	<ul style="list-style-type: none"> - Luego invitamos a los niños y niñas a que puedan representar el juego desarrollado utilizando diversos materiales. 	<ul style="list-style-type: none"> - Lápiz - Crayones Plastilina
CIERRE	Relajación Verbalización	<ul style="list-style-type: none"> - Se realizara ejercicios de relación como la respiración y estiramiento del cuerpo. - Los niños comentan cuales fueron sus emociones durante el desarrollo del juego de cubo somas. 	

UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC
E.A.P. Educación Inicial Intercultural Bilingüe

Ivonne Karin Rimascca Rodriguez
Mtro. Ivonne Karin Rimascca Rodriguez
DOCENTE

Asesora Mtro Ivonne
Rimascca Rodriguez

Flor de María Costilla Gordillo
BACHILLER
DNI: 77040589

BACH. Flor de Maria
Costilla Gordillo

Dirección Regional de Educación
Unidad de Gestión Educativa Local Abancay
I.E. N° 54043 César Abraham Vallejo

Joaquín Portillo Pacheco
Mag. Joaquín Portillo Pacheco

Director
Mag. Joaquin Portillo

Pacheco
Mariluz Aedo Ojeda
BACHILLER
DNI: 71201000

BACH. Mariluz Aedo
Ojeda

INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL
N° 54043 CESAR ABRAHAM VALLEJO

Brisa Florencia Salcedo Mendoza
Brisa Florencia Salcedo Mendoza
DOCENTE

Docente de aula
Brisa Salcedo Mendoza

TALLER DE PSICOMOTRICIDAD N° 16

DATOS INFORMATIVOS

- INSTITUCIÓN EDUCATIVA: N° “54043 Cesar Abraham Vallejo”
- EDAD: 5 años
- PROFESORA: Bach. Brisa Florencia Salcedo Mendoza
- BACHILLERES:
 - Mariluz Aedo Ojeda
 - Flor de María costilla Gordillo



- FECHA : 14/10/2024

1.- Titulo	JUEGO DE JENGA (Parte 1)
------------	--------------------------

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
MATEMATICA	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	<ul style="list-style-type: none"> - Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. - Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. - Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio 	Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. Establece relaciones espaciales al orientar sus movimientos y acciones al desplazarse, ubicarse y ubicar objetos en situaciones cotidianas. Las expresa con su cuerpo o algunas palabras como “cerca de” “lejos de”, “al lado de”; “hacia adelante” “hacia atrás”, “hacia un lado”, “hacia el otro lado” que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.
PSICOMOTRIZ	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	<ul style="list-style-type: none"> - Comprende su cuerpo - Se expresa corporalmente 	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Lo hacen en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus



			necesidades, intereses y posibilidades
COMUNICACIÓN	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	<ul style="list-style-type: none"> - Explora y experimenta los lenguajes del arte. - Aplica procesos creativos. - Socializa sus procesos y proyectos. 	Representa ideas acerca de sus vivencias personales y del contexto en el que se desenvuelve usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.). -
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	Resolver problemas en relación al juego ludo y expresar los términos de posición (arriba y abajo)		

III. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS		ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS	MEDIOS Y MATERIALES
ASAMBLEA O INICIO	Asamblea	<ul style="list-style-type: none"> - Dialogamos con los niños y niñas que el día de hoy seguiremos jugando el juego de jenga para el cual empezaremos con el juego de saltos con una cuerda” - La docente les presenta una nueva dinámica de la numeración que cuando dice 1 los niños zapatean, 2 los niños aplauden y el tres los niños levantan la mano. 	Cuerda
DESARROLLO		<ul style="list-style-type: none"> - Se formarán grupos de 4 integrantes luego se le entregara a cada grupo los materiales que se usarán para el desarrollo del juego. - Se les recordara las instrucciones y reglas del juego que deberán de 	<ul style="list-style-type: none"> - Materiales Bloques de jenga

	<p>Expresividad motriz</p> <p>Representación grafica</p>	<p>cumplir durante el desarrollo del juego.</p> <ul style="list-style-type: none"> - La docente indica el inicio de juego y para cualquier duda estará observando y guiando a cada grupo indicando los términos que deben de utilizar en el juego como adelante, atrás, derecha e izquierda, arriba y abajo, dentro y fuera. - Al culminar el tiempo del juego se les preguntara si les gusto el juego o no y que otro juego más les gustaría jugar - Luego invitamos a los niños y niñas a que puedan representar el juego desarrollado utilizando diversos materiales. 	<ul style="list-style-type: none"> - Lápiz - Crayones Plastilina
<p>CIERRE</p>	<p>Relajación</p> <p>Verbalización</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Se realizaras ejercicios de relación como la respiración y estiramiento del cuerpo. - Los niños comentan cuales fueron sus emociones durante el desarrollo del juego de jenga. 	

UNIVERSIDAD NACIONAL MICHAELA BASTIDAS DE APURÍMAC
E.A.P. Educación Inicial Intercultural Bilingüe
Mtro. Ivonne Karin Rimascca Rodriguez
DOCENTE

Asesora Mtro Ivonne
Rimascca Rodriguez

Flor de María Costilla Gordillo
BACHILLER

BACH. Flor de Maria
Costilla Gordillo

Dirección Regional de Educación
Unidad de Gestión Educativa Local Abancay
I.E. N° 54043 Cesar Abraham Vallejo

Mag. Joaquin Portillo Pacheco
DIRECTOR

Mag. Joaquin Portillo

Pacheco

Mariluz Aedo Ojeda
BACHILLER

BACH. Mariluz Aedo
Ojeda

INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL
N° 54043 CESAR ABRAHAM VALLEJO

Brisa Florencia Salcedo Mendoza
DOCENTE

Docente de aula
Brisa Salcedo Mendoza

TALLER DE PSICOMOTRICIDAD N° 17

DATOS INFORMATIVOS

- **INSTITUCIÓN EDUCATIVA:** N° “54043 Cesar Abraham Vallejo”
- **EDAD:** 5 años
- **PROFESORA:** Bach. Brisa Florencia Salcedo Mendoza
- **BACHILLERES:**



- Mariluz Aedo Ojeda
- Flor de María costilla Gordillo

• **FECHA** : 15/10/2024

1.- Titulo	JUEGO DE CUBO SOMAS (parte 2)
------------	--------------------------------------

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
MATEMATICA	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	<ul style="list-style-type: none"> - Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. - Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. - Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio 	Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. Establece relaciones espaciales al orientar sus movimientos y acciones al desplazarse, ubicarse y ubicar objetos en situaciones cotidianas. Las expresa con su cuerpo o algunas palabras como “cerca de” “lejos de”, “al lado de”; “hacia adelante” “hacia atrás”, “hacia un lado”, “hacia el otro lado” que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.
PSICOMOTRIZ	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	<ul style="list-style-type: none"> - Comprende su cuerpo - Se expresa corporalmente 	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Lo hacen en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos,



			materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades
COMUNICACIÓN	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	<ul style="list-style-type: none"> - Explora y experimenta los lenguajes del arte. - Aplica procesos creativos. - Socializa sus procesos y proyectos. 	Representa ideas acerca de sus vivencias personales y del contexto en el que se desenvuelve usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.).
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	Resolver problemas en relación al juego ludo y expresar los términos de dirección (a la derecha y a la izquierda)		

III. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS		ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS	MEDIOS Y MATERIALES
ASAMBLEA O INICIO	Asamblea	<ul style="list-style-type: none"> - Dialogamos con los niños y niñas que el día de hoy tendremos una competencia del juego de cubo somas les recordamos los acuerdos de convivencia que deben practicar durante la clase. - La docente les presenta una nueva dinámica de la numeración que cuando dice 1 los niños zapatean, 2 los niños aplauden y el tres los niños levantan la mano. 	
DESARROLLO		<ul style="list-style-type: none"> - Se formarán grupos de 2 niños y niñas luego se le entregara a cada grupo los materiales que se usarán para el desarrollo del juego enseguida se les comentara se realizara una competencia. 	<p>Materiales</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bloques de cubo somas.



	<p>Expresividad motriz</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Se les recordara las instrucciones y reglas del juego que deberán de cumplir durante el desarrollo del juego. - La docente indica el inicio de juego y para cualquier duda estará observando y guiando a cada grupo indicando los términos que deben de utilizar en el juego como adelante atrás derecha e izquierda, arriba y abajo, dentro y fuera. 	
	<p>Representación grafica</p>	<div data-bbox="842 723 1102 1037" style="text-align: center;"> </div> <ul style="list-style-type: none"> - Después de la competencia a cada niño se les brindara un pequeño detalle - Al culminar el tiempo del juego se les preguntara si les gusto el juego o no y que otro juego más les gustaría jugar. - Luego invitamos a los niños y niñas a que puedan representar el juego desarrollado utilizando diversos materiales. 	<ul style="list-style-type: none"> - Lápiz - Crayones - Plastilina
<p>CIERRE</p>	<p>Relajación Verbalización</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Se realizaras ejercicios de relación como la respiración y estiramiento del cuerpo. - Los niños comentan cuales fueron sus emociones durante el desarrollo del juego de cubo somas 	



UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC
E.A.P. Educación Inicial Intercultural Bilingüe
Ivonne Karin Rimascca Rodríguez
Mtro. Ivonne Karin Rimascca Rodríguez
DOCENTE

Asesora Mtro Ivonne
Rimascca Rodriguez

Flor de María Costilla Gordillo
Flor de María Costilla Gordillo
BACHILLER
DNI: 71040569

BACH. Flor de María
Costilla Gordillo

Dirección Regional de Educación
Unidad de Gestión Educativa Local Abancay
I.E. N° 54043 Cesar Abraham Vallejo
Mag. Joaquín Portillo Pacheco
Mag. Joaquín Portillo Pacheco

Director
Mag. Joaquín Portillo

Pacheco
Mariluz Aedo Ojeda
Mariluz Aedo Ojeda
BACHILLER
DNI: 71204220

BACH. Mariluz Aedo
Ojeda

INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL
N° 54043 CESAR ABRAHAM VALLEJO
Brisa Florencia Salcedo Mendoza
Brisa Florencia Salcedo Mendoza
DOCENTE

Docente de aula
Brisa Salcedo Mendoza

TALLER DE PSICOMOTRICIDAD N° 18

DATOS INFORMATIVOS

- **INSTITUCIÓN EDUCATIVA:** N° “54043 Cesar Abraham Vallejo”
- **EDAD:** 5 años
- **PROFESORA:** Bach. Brisa Florencia Salcedo Mendoza
- **BACHILLERES:**
 - Mariluz Aedo Ojeda
 - Flor de María costilla Gordillo
- **FECHA :** 16/10/2024



1.- Título	JUEGO DE JENGA (parte 2)
------------	---------------------------------

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
MATEMATICA	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	<ul style="list-style-type: none"> - Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. - Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. - Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio. 	Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. Establece relaciones espaciales al orientar sus movimientos y acciones al desplazarse, ubicarse y ubicar objetos en situaciones cotidianas. Las expresa con su cuerpo o algunas palabras como “cerca de” “lejos de”, “al lado de”; “hacia adelante” “hacia atrás”, “hacia un lado”, “hacia el otro lado” que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.
PSICOMOTRIZ	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	<ul style="list-style-type: none"> - Comprende su cuerpo - Se expresa corporalmente 	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Lo hacen en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas



			que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades
COMUNICACIÓN	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	<ul style="list-style-type: none"> - Explora y experimenta los lenguajes del arte. - Aplica procesos creativos. - Socializa sus procesos y proyectos. 	Representa ideas acerca de sus vivencias personales y del contexto en el que se desenvuelve usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.).
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	Resolver problemas en relación al juego ludo y expresar los términos de dirección (adelante, atrás, izquierda y derecha)		

III. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS		ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS	MEDIOS Y MATERIALES
ASAMBLEA O INICIO	Asamblea	<ul style="list-style-type: none"> - Dialogamos con los niños y niñas que el día de hoy tendremos una competencia del juego de cubo somas les recordamos los acuerdos de convivencia que deben practicar durante la clase. - La profesora les presentara una dinámica de concentración, se les pide a los niños que se pongan de pie y empezamos con los estiramientos, la profesora menciona que las manos para arriba, abajo, adelante y a atrás, para el lado derecho e izquierdo y de pronto un poco más rápido hasta que los niños se confundan. 	

		- Los niños comentan cuales fueron sus emociones durante el desarrollo del juego de jenga.	Plastilina
--	--	--	------------

 UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC
E.A.P. Educación Inicial Intercultural Bilingüe

Miro. Ivonne Karin Rimascca Rodriguez
DOCENTE

Asesora Mtro Ivonne
Rimascca Rodriguez


Flor de María Costilla Gordillo
BACHILLER
DNI: 77040569

BACH. Flor de María
Costilla Gordillo

 Dirección Regional de Educación
Unidad de Gestión Educativa Local Abancay
I.E. N° 54043 César Abraham Vallejo

Mag. Joaquín Portillo Pacheco

Director
Mag. Joaquín Portillo

Pacheco

Mariluz Aedo Ojeda
BACHILLER
DNI: 71264473

BACH. Mariluz Aedo
Ojeda

INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL
N° 6003 CESAR ABRAHAM VALLEJO

Brisa Salcedo Mendoza
DOCENTE

Docente de aula
Brisa Salcedo Mendoza



Anexo 13: Panel fotográfico

Primer taller: juego de mesa (ludo)

Figura 22

Fotografía de los niños realizando el juego del ludo



Figura 23

Fotografía de los niños realizando el juego del ludo



Segundo taller: juego de mesa (domino)

Figura 24

Fotografía de los niños realizando el juego del domino



Figura 25

Fotografía de los niños jugando el juego del domino



Tercer taller: juego de mesa (damas)

Figura 26

Fotografía de los niños realizando el juego de damas



Figura 27

Fotografía de los niños jugando el juego de damas



Cuarto taller: juego de mesa (cubo somas)

Figura 28

Fotografía de los niños realizando el juego del cubo somas formando figuras



Figura 29

Fotografía de los niños realizando el juego de cubo somas



Quinto taller: juego de mesa (carta imagen)

Figura 30

Fotografía de los niños realizando el juego de carta imagen



Figura 31

Fotografía de los niños realizando el juego de carta imagen



Sexto taller: juego de mesa (jenga)

Figura 32

Fotografía del niño realizando el juego de jenga



Figura 33

Fotografía de los niños realizando el juego de jenga

