



**UNIVERSIDAD ANDINA**

**NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ**

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL**

**INTERCULTURAL BILINGÜE**



**JUEGOS LÚDICOS COMO ESTRATEGIA PARA DESARROLLAR  
NOCIONES ESPACIALES EN NIÑOS Y NIÑAS DE CINCO  
AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL  
N° 339 DE JULIACA 2024**

**TESIS PRESENTADA POR:**

**Bach. GINA MARCIA CARDENAS OSCO**

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE:  
LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL  
BILINGÜE**

**JULIACA – PERÚ**

**2024**



**UNIVERSIDAD ANDINA**

**NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ**

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL**

**INTERCULTURAL BILINGÜE**





**JUEGOS LÚDICOS COMO ESTRATEGIA PARA DESARROLLAR  
NOCIONES ESPACIALES EN NIÑOS Y NIÑAS DE CINCO  
AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL  
N° 339 DE JULIACA 2024**

**TESIS PRESENTADA POR:**

**Bach. GINA MARCIA CARDENAS OSCO**

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE:  
LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL  
BILINGÜE**

**APROBADA POR EL JURADO REVISOR:**

<b>PRESIDENTE</b>	:	 _____ Dr. FELIX CRISTOBAL OCHATOMA PARAVICINO
<b>PRIMER MIEMBRO</b>	:	 _____ Dr. HUGO NEPTALI CAVERO AYBAR
<b>SEGUNDO MIEMBRO</b>	:	 _____ Dr. FREDY TORIBIO CHALCO VARGAS
<b>ASESOR DE TESIS</b>	:	 _____ Dr. JESUS MAMANI MAMANI
<b>LINEA DE INVESTIGACIÓN</b>	:	GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN – P03

**RESOLUCIÓN DECANAL N° 112-2024-D-CF-FACE-UANCV**

Juliaca, 28 de octubre de 2024.

**VISTOS:**

El Expediente N° 15869-2024 presentado por el (la) Bachiller: **GINA MARCIA CARDENAS OSCO** quien solicita, fecha y hora de Sustentación de tesis titulada: **JUEGOS LÚDICOS COMO ESTRATEGIA PARA DESARROLLAR NOCIONES ESPACIALES EN NIÑOS Y NIÑAS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 339 DE JULIACA 2024**; Para optar el Título Profesional de Licenciada en Educación Inicial Intercultural Bilingüe.

**CONSIDERANDO:**

Qué, el jurado dictaminador de la Tesis titulada: **JUEGOS LÚDICOS COMO ESTRATEGIA PARA DESARROLLAR NOCIONES ESPACIALES EN NIÑOS Y NIÑAS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 339 DE JULIACA 2024**; ha emitido su dictamen favorable para su sustentación.

Qué, La Unidad de Investigación y la Comisión de Grados y Títulos de la Facultad de Ciencias de Educación ha sorteado la fecha y hora de sustentación.

Qué, es necesario dar cumplimiento a la ley N°30220, al Estatuto Universitario y al Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad y de la Facultad de Ciencias de la Educación.

En uso de las atribuciones que conferidas a la Facultad de Ciencias de la Educación y, estando el dictamen de aprobación de los Jurados, asesor, Dictamen de la Oficina de Investigación, y el Informe del Presidente de la Comisión de Grados y Títulos de la Facultad:

**SE RESUELVE:**

**PRIMERO:** RATIFICAR al jurado dictaminador de la tesis titulada: **JUEGOS LÚDICOS COMO ESTRATEGIA PARA DESARROLLAR NOCIONES ESPACIALES EN NIÑOS Y NIÑAS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 339 DE JULIACA 2024**; presentado por el (la) Bachiller: **GINA MARCIA CARDENAS OSCO**; para la sustentación de la Tesis, el mismo que está conformada por los siguientes docentes:

**PRESIDENTE :** Dr. Felix Cristobal Ochatoma Paravicino  
**1ER. MIEMBRO :** Dr. Hugo Neptali Cavero Aybar  
**2DO Miembro :** Dr. Fredy Toribio Chalco Vargas

**SEGUNDO:** Fijar fecha y hora para la sustentación de la Tesis, para el jueves 31 de octubre a horas 8:00 am. en el Auditorio de la Facultad de Ciencias de la Educación.

**TERCERO:** Ratificar y reconocer como asesor (A) de la Tesis al docente **Dr. Jesus Mamani Mamani.**

**CUARTO:** El Decano, Secretaria académica, Unidad de Investigación, Presidente de Grados y Títulos, de la Facultad de Ciencias de la Educación y demás dependencias académicas quedan encargadas de dar cumplimiento a la presente resolución

REGÍSTRESE, COMUNÍQUESE Y CUMPLASE.

**DISTRIBUCIÓN:**

Jurados (3)  
Asesor de tesis (1)  
Interesado (1)  
C.c.  
Arch.

UNIVERSIDAD ANDINA  
NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ  
Dr. Felix C. Ochatoma Paravicino  
DECANO (E)  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN



### RESOLUCIÓN N° 113-2024-D-SA-FACE-UANCV

Juliaca, 30 de setiembre de 2024

#### VISTOS:

El Expediente: **2024-CU-13687** de fecha **24 de setiembre de 2024**, del Bach. **GINA MARCIA CARDENAS OSCO**, quien solicita Revisión del Informe Final de la Investigación (borrador de Tesis) y el **Anexo (04 o 05) "Ficha de Opinión del Informe Final de la Investigación (borrador de Tesis)"** que fue revisado por el Comité de Investigación de la Facultad de Ciencias de la Educación.

#### CONSIDERANDO:

**Que**, las Unidades de Investigación son unidades académicas que agrupan a docentes y estudiantes de diversas disciplinas, en razón del desarrollo de investigación científica, tecnológica y humanista de acuerdo al Estatuto Universitario Modificado 2020 de nuestra primera Casa Superior de Estudios.

**Que**, el (la) **Bach. GINA MARCIA CARDENAS OSCO**, quien solicita la revisión del Informe Final de la Investigación (borrador de Tesis) del tema titulado: **JUEGOS LÚDICOS COMO ESTRATEGIA PARA DESARROLLAR NOCIONES ESPACIALES EN NIÑOS Y NIÑAS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 339 DE JULIACA 2024**, conducente para optar el Título profesional de Licenciado (a) en Educación Inicial Intercultural Bilingüe.

**Que**, al haberse cumplido con los requisitos exigidos por el Reglamento Interno de Trabajo de Investigación Conducente a Grados y Títulos plasmado en la Resolución N° 0294-2023-UANCV-CU-R.

**Que**, el Comité de Investigación emitió su opinión favorable al Informe Final de la Investigación (borrador de Tesis).

**Que**, el Director de la Unidad de Investigación de la Facultad de Ciencias de la Educación, corrobora el asesoramiento en el Informe Final de la Investigación (borrador de Tesis) del ASESOR Dr. **JESUS MAMANI MAMANI**,

**Estando**, la opinión favorable del comité de Investigación, en concordancia con el Reglamento Interno de Trabajo de Investigación Conducente a Grados y Títulos Resolución N° 0294-2023-UANCV-CU-R, de conformidad a lo que establece la Ley Universitaria N° 30220, Ley de Creación de la UANCV N° 23738 y Modificatoria N° 24661 y el Estatuto de la UANCV, que confiere facultades a la unidad de Investigación de la Facultad de Ciencias de la Educación.

#### SE RESUELVE:

**ARTICULO PRIMERO.** - APROBAR Y AUTORIZAR EL INFORME FINAL DE LA INVESTIGACIÓN (BORRADOR DE TESIS) para la REVISIÓN DE SIMILITUD TURNITIN, del tema titulado: **JUEGOS LÚDICOS COMO ESTRATEGIA PARA DESARROLLAR NOCIONES ESPACIALES EN NIÑOS Y NIÑAS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 339 DE JULIACA 2024**, para optar el Título Profesional de Licenciado (a) en Educación Inicial Intercultural Bilingüe, en virtud de los considerandos expuestos.

**ARTICULO SEGUNDO.** - RATIFICAR, como ASESOR al Dr. **JESUS MAMANI MAMANI**,

**ARTICULO TERCERO.- DISPONER** que la facultad, secretarías académicas y administrativas, quedan encargados del cumplimiento de la presente resolución.

Regístrese, comuníquese y archívese.





**RESOLUCIÓN DECANAL N° 044-2024-D-UI-SA-FACE-UANCV**

Juliaca, 15 de agosto del 2024

**VISTO:** El expediente N° 2024-CU-11444, presentado por el señor (a) **GINA MARCIA CARDENAS OSCO** solicitando **APROBACION DE LA PROPUESTA DE INVESTIGACIÓN** Anexo (01,02) el **PROVEIDO N° 044-2024-UI-FACE-UANCV/J**, y la **FICHA DE OPINION DE LA PROPUESTA DE INVESTIGACIÓN** formato **N°044-2024** del integrante del comité de Investigación de la Escuela Profesional de **educación** de la Facultad de Ciencias de la Educación, según al reglamento interno de trabajos de investigación conducente a grados y títulos.

**CONSIDERANDO:**

Que, el señor (a) **GINA MARCIA CARDENAS OSCO** ha presentado su **PROPUESTA DE INVESTIGACIÓN TITULADO: JUEGOS LÚDICOS COMO ESTRATEGIA PARA DESARROLLAR NOCIONES ESPACIALES EN NIÑOS Y NIÑAS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 339 DE JULIACA 2024;** Para optar el Título Profesional de **Licenciado (a) en: Educación Inicial Intercultural Bilingüe.**

Que, al haberse cumplido con los requisitos exigidos por el reglamento interno de trabajo de Investigación conducente a Grados y Títulos, con fines de obtención de Grados Académicos y Títulos Profesionales; el integrante del Comité de Investigación **Mgtr. Luis Chayña Aguilar** de la Escuela Profesional de Educación de la Facultad de Ciencias de la Educación, emitió la ficha de opinión de la propuesta de investigación formato **N° 044-2024-** aprobado la propuesta de investigación titulado: **JUEGOS LÚDICOS COMO ESTRATEGIA PARA DESARROLLAR NOCIONES ESPACIALES EN NIÑOS Y NIÑAS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 339 DE JULIACA 2024;**

Que, es requisito indispensable contar con un asesor Docente Ordinario y/o contratado de la Facultad de Ciencias de la Educación con un mínimo de cinco años de docencia, grado de doctor o magister y experiencia en la línea a investigar, o deberá estar acreditado por resolución 0989-2022-UANCV-CU-R, quien asumirá como asesor de la propuesta de Investigación, según el área o grado.

Estando, con la opinión favorable de la Propuesta de Investigación del comité de Investigación de la Facultad de Ciencias de la Educación y en concordancia al Reglamento Interno de trabajos de Investigación conducente a Grados y Títulos aprobado con Resolución N° 0294-2023-UANCV-CU-R y en mérito al Art. 25 del Reglamento, con fines de obtención de Grados y Títulos Profesionales, y en uso a las atribuciones, que le concede la Ley Universitaria N° 30220, Ley de creación de la UANCV N° 23738 y modificatoria N° 24661, y el Estatuto de la UANCV, el Decano y el Director de la Unidad de Investigación de la Facultad de Ciencias de la Educación.

**RESUELVE:**

**ARTICULO PRIMERO - APROBAR,** la **PROPUESTA DE INVESTIGACION**, presentado por el señor (a) **GINA MARCIA CARDENAS OSCO**, para optar el titulado profesional de **Licenciado (a) en: Educación Inicial Intercultural Bilingüe;** con el tema titulado: **JUEGOS LÚDICOS COMO ESTRATEGIA PARA DESARROLLAR NOCIONES ESPACIALES EN NIÑOS Y NIÑAS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 339 DE JULIACA 2024;** Correspondiente a la línea de Investigación **Gestión de la Educación.**

La misma que deberá proceder con la ejecución de la propuesta de Investigación aprobado de acuerdo a lo establecido en el reglamento interno de trabajo de investigación conducente a Grados y Títulos, con fines de obtención de grados académicos y títulos profesionales.

**SEGUNDO ARTICULO - RECONOCER** como **ASESOR DE INVESTIGACIÓN** al (a la) Docente **Dr. Jesus Mamani Mamani.**

**ARTICULO TERCERO - DISPONER** que, la Unidad de Investigación, responsables del Comité de Investigación de la Facultad de Ciencias de la Educación quedan encargados del cumplimiento de la presente resolución.

Regístrese, Comuníquese y Archívese





## JUEGOS LÚDICOS COMO ESTRATEGIA PARA DESARROLLAR NOCIONES ESPACIALES EN NIÑOS Y NIÑAS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 339 DE JULIACA 2024

### INFORME DE ORIGINALIDAD

21%

INDICE DE SIMILITUD

19%

FUENTES DE INTERNET

8%

PUBLICACIONES

13%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

### FUENTES PRIMARIAS

1	<a href="https://repositorio.uladech.edu.pe">repositorio.uladech.edu.pe</a> Fuente de Internet	8%
2	Submitted to Universidad Andina Nestor Caceres Velasquez Trabajo del estudiante	7%
3	<a href="http://www.grafiati.com">www.grafiati.com</a> Fuente de Internet	1%
4	<a href="http://hdl.handle.net">hdl.handle.net</a> Fuente de Internet	<1%
5	<a href="https://repositorio.escuelafolklore.edu.pe">repositorio.escuelafolklore.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1%
6	<a href="https://repositorio.unap.edu.pe">repositorio.unap.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1%
7	Submitted to unia Trabajo del estudiante	<1%

[repositorio.uancv.edu.pe](https://repositorio.uancv.edu.pe)



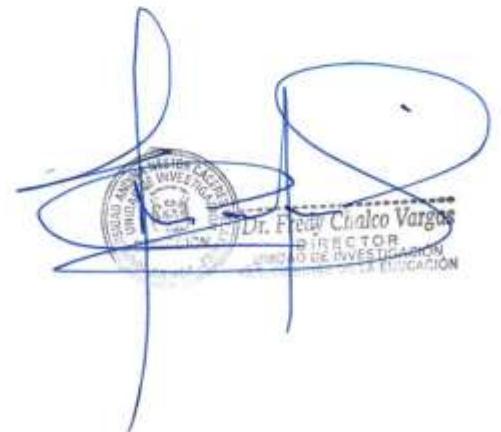
## METADATOS COMPLEMENTARIOS

TÍTULO DE LA TESIS	
JUEGOS LÚDICOS COMO ESTRATEGIA PARA DESARROLLAR NOCIONES ESPACIALES EN NIÑOS Y NIÑAS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 339 DE JULIACA 2024	
<b>Datos de autor</b>	
Nombres y apellidos	GINA MARCIA CARDENAS OSCO
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	41154397
URL de ORCID	<a href="https://orcid.org/0009-0003-1699-1507">https://orcid.org/0009-0003-1699-1507</a>
<b>Datos de asesor</b>	
Nombres y apellidos	JESUS MAMANI MAMANI
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	40492310
URL de ORCID	<a href="https://orcid.org/0009-0006-9857-8231">https://orcid.org/0009-0006-9857-8231</a>
<b>Datos del jurado</b>	
<b>Presidente del jurado</b>	
Nombres y apellidos	FÉLIX CRISTÓBAL OCHATOMA PARAVICINO
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	02436114
<b>Miembro del jurado 1</b>	
Nombres y apellidos	HUGO NEPTALI CAVERO AYBAR
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	01332589
<b>Miembro del jurado 2</b>	
Nombres y apellidos	FREDY TORIBIO CHALCO VARGAS
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	01233951



<b>Datos de investigación</b>	
Línea de investigación	GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN – P03
Grupo de investigación	No aplica.
Agencia de financiamiento	Sin financiamiento
Ubicación geográfica de la investigación	<p><b>Ubicación: INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 339 - JULIACA</b>  <b>País: Perú</b>  <b>Departamento: Puno</b>  <b>Provincia: San Román</b>  <b>Distrito: Juliaca</b></p> <p><b>Coordenadas GMS</b>  <b>Longitud: -15.493737289844747</b>  <b>Latitud: -70.14427014105824</b></p> <p><b>URL maps</b>  <a href="https://maps.app.goo.gl/7wWQWjWqAAS5LGGw8">https://maps.app.goo.gl/7wWQWjWqAAS5LGGw8</a></p> 
Año o rango de años en que se realizó la investigación	Agosto 2024 – Octubre 2024
URL de disciplinas OCDE	<p><b>Ciencias de la Educación</b>  <a href="https://purl.org/pe-repo/ocde/ford#5.03.01">https://purl.org/pe-repo/ocde/ford#5.03.01</a></p> <p><b>Educación general</b>  <a href="https://purl.org/pe-repo/ocde/ford#5.03.01">https://purl.org/pe-repo/ocde/ford#5.03.01</a></p>
	<p><a href="https://concytec-pe.github.io/Peru-CRIS/vocabularios/ocde_ford.html">https://concytec-pe.github.io/Peru-CRIS/vocabularios/ocde_ford.html</a>  - Librería</p>

UNIVERSIDAD ANDINA  
**MESTOR CÁCERES VELÁSQUEZ**  
  
**Dr. Félix C. Torres**  
DECANO  
UNIDAD DE PERU  
FAACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

UNIVERSIDAD ANDINA  
  
**Dr. Fredy Chalco Vargas**  
DIRECTOR  
UNIDAD DE INVESTIGACIÓN



### DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD Y RESPONSABILIDAD

Yo GINA MARCIA CARDENAS OSCO, identificado con DNI Nro. 41154397 en mi condición de egresado de:

- Escuela Profesional
- Programa de Segunda Especialidad,
- Programa de Maestría o Doctorado

EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE

informo que he elaborado el/la  Tesis o  Trabajo de Investigación,  Trabajo Académico denominada:

JUEGOS LÚDICOS COMO ESTRATEGIA PARA DESARROLLAR NOCIONES ESPACIALES EN NIÑOS Y NIÑAS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 339 DE JULIACA 2024

Asesorado por: Dr. JESUS MAMANI MAMANI

Es un tema original.

Declaro que el presente trabajo de tesis es elaborado por mi persona y **no existe plagio/copia** de ninguna naturaleza, en especial de otro documento de investigación (tesis, revista, texto, congreso, o similar) presentado por persona natural o jurídica alguna ante instituciones académicas, profesionales, de investigación o similares, en el país o en el extranjero.

Dejo constancia que las citas de otros autores han sido debidamente identificadas en el trabajo de investigación, por lo que no asumiré como tuyas las opiniones vertidas por terceros, ya sea de fuentes encontradas en medios escritos, digitales o Internet.

Asimismo, ratifico que soy plenamente consciente de todo el contenido de la tesis y asumo la responsabilidad de cualquier error u omisión en el documento, así como de las connotaciones éticas y legales involucradas.

El incumplimiento de lo declarado da lugar a responsabilidad del declarante, en consecuencia; a través del presente documento asumo frente a terceros, la Universidad Andina Néstor Cáceres Velásquez y/o la Administración Pública toda responsabilidad que pueda derivarse por el trabajo final presentado. Lo señalado incluye responsabilidad pecuniaria incluido el pago de multas u otros por los daños y perjuicios que se ocasionen.

Juliaca 28 de noviembre del 2024

  
\_\_\_\_\_  
FIRMA DEL ASESOR (obligatoria)

  
\_\_\_\_\_  
FIRMA (obligatoria)



Huella



## DEDICATORIA

Dedico mi tesis a Dios, por darme la fuerza necesaria para culminar esta meta. A mi madre por todo su amor y por motivarme a seguir hacia adelante. También a mi hermana por brindarme su apoyo moral y finalmente a los que no creyeron en mí, con su actitud lograron que tomara más impulso, les extiendo mi gratitud y reconocimiento.



## AGRADECIMIENTO

A quienes me enseñaron y me ayudaron a desarrollarme como estudiante en la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad Andina Néstor Cáceres Velázquez les tengo mi más profunda gratitud, al igual que a mi familia y amigos, que siempre han estado a mi lado mientras trabajaba para obtener mi credencial de docente.



## ÍNDICE

DEDICATORIA.....	iii
AGRADECIMIENTO .....	iv
ÍNDICE .....	v
ÍNDICE DE TABLAS .....	vii
ÍNDICE DE FIGURAS.....	viii
RESUMEN .....	ix
ABSTRACT .....	x
INTRODUCCIÓN .....	xi

### CAPITULO I

#### EL PROBLEMA

1.1. EXPOSICIÓN DE LA SITUACIÓN PROBLEMÁTICA. ....	1
1.2. FORMULACIÓN DEL PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	2
1.2.1. Problema general.....	2
1.2.2. Problemas específicos.....	2
1.3. JUSTIFICACIÓN DEL PROBLEMA.....	3
1.3.1. Justificación teórica.....	3
1.3.2. Justificación practica.....	3
1.3.3. Justificación metodológica:.....	4
1.4. OBJETIVOS .....	4
1.4.1. Objetivo general.....	4
1.4.2. Objetivos específicos .....	4

### CAPÍTULO II

#### MARCO TEÓRICO

2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN .....	6
2.1.1. Antecedentes internacionales:.....	6
2.1.2. Antecedentes nacionales.....	8
2.1.3. Antecedentes locales.....	11
2.2. MARCO TEÓRICO.....	15
2.2.1. Los juegos lúdicos .....	15
2.2.2. Las nociones espaciales.....	25
2.3. MARCO CONCEPTUAL .....	35
2.4. HIPÓTESIS .....	37
2.4.1. Hipótesis general .....	37



2.4.2. Hipótesis específica ..... 37

2.5. VARIABLES ..... 38

2.5.1. Variable independiente ..... 38

2.5.2. Variable dependiente ..... 38

2.5.3. Operacionalización de variables ..... 39

**CAPÍTULO III**

**METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN**

3.1. ENFOQUE DE INVESTIGACIÓN ..... 40

3.4. NIVEL DE LA INVESTIGACIÓN ..... 41

3.5. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN ..... 41

3.6. POBLACIÓN Y MUESTRA ..... 42

3.6.1. Población ..... 42

3.6.2. Muestra ..... 43

3.7. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN ..... 43

3.7.1. Técnica ..... 43

3.7.2. Instrumento ..... 43

**CAPÍTULO IV**

**RESULTADOS Y DISCUSIÓN**

4.1. RESULTADOS OBTENIDOS ..... 45

4.1.1. Resultados Obtenidos del Pre Test Y Post de Nociones espaciales ..... 45

4.1.2. Resultados Obtenidos del Pre Test Y Post de Posición ..... 49

4.1.3. Resultados Obtenidos del Pre Test Y Post de Ubicación ..... 52

4.1.4. Resultados Obtenidos del Pre Test Y Post de Dirección ..... 55

4.2. PRUEBA DE HIPÓTESIS ..... 58

4.2.1. Prueba de hipótesis General ..... 58

4.2.2. Prueba de hipótesis Específica 1 ..... 60

4.2.3. Prueba de hipótesis Específica 2 ..... 62

4.2.3. Prueba de hipótesis Específica 3 ..... 64

4.3. DISCUSIÓN DE RESULTADOS ..... 66

**CONCLUSIONES**

**RECOMENDACIONES**

**REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

**ANEXOS**



## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Pretest y postes de nociones espaciales .....	45
Tabla 2 Pretest y postes de posición.....	49
Tabla 3 Pretest y postes de ubicación.....	52
Tabla 4 Pretest y postes de dirección.....	55
Tabla 5 Prueba de Hipótesis General con t - student.....	58
Tabla 6 Prueba de especifica 1 General con t - student .....	60
Tabla 7 Prueba de especifica 2 General con t - student .....	62
Tabla 8 Prueba de especifica 3 General con t - student .....	64



### ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Pretest y postes de nociones espaciales .....	45
Figura 2 Pretest y postes de posición.....	49
Figura 3 Pretest y postes de ubicación.....	52
Figura 4 Pretest y postes de dirección .....	55



## RESUMEN

La investigación tiene como objetivo general Identificar el desarrollo de los juegos lúdicos como estrategia en el desarrollo de las nociones espaciales en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 339 de Juliaca 2024, como metodología presenta un enfoque cuantitativo, tipo de investigación básica, nivel experimental, diseño preexperimental. La población es de 52 niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 339 de la ciudad de Juliaca 2024. Muestra: 52 niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 339 de la ciudad de Juliaca 2024. Técnica: Observación, Instrumento es la Escala de estimación. La aplicación de los juegos lúdicos como estrategia ha demostrado ser eficaz en el desarrollo de las nociones espaciales de los niños y niñas. Los resultados reflejan una diferencia significativa entre los puntajes obtenidos en el pretest y postest, con un p-valor menor a 0.05 en cada dimensión, lo que indica que los juegos lúdicos influyen de manera positiva y notable. Este hallazgo respalda la idea de que la enseñanza basada en actividades lúdicas promueve un aprendizaje significativo en los niños de edad temprana, especialmente en áreas como el desarrollo espacial. Los resultados de la prueba t de Student revelan una mejora significativa en las puntuaciones del postest en comparación con el pretest, lo que confirma que los juegos lúdicos influyen positivamente en el aprendizaje y desarrollo de estas nociones. Por lo tanto, se concluye que esta estrategia es altamente beneficiosa para potenciar las habilidades espaciales en la educación inicial.

Palabras clave: Dirección, Juegos lúdicos, noción espacial, posición, ubicación.



## ABSTRACT

The general objective of the research is to identify the development of playful games as a strategy in the development of spatial notions in five year old children of the Initial Educational Institution No. 339 of Juliaca 2024. The methodology used is quantitative, basic research, experimental level, pre-experimental design. The population is 52 boys and girls from the Initial Educational Institution No. 339 of the city of Juliaca 2024. Sample: 52 boys and girls from the Initial Educational Institution No. 339 of the city of Juliaca 2024. Technique: Observation, instrument is the estimation scale. The application of playful games as a strategy has proved to be effective in the development of children's spatial notions. The results reflect a significant difference between the scores obtained in the pretest and posttest, with a p-value of less than 0.05 in each dimension, which indicates that the playful games have a positive and notable influence. This finding supports the idea that play-based teaching promotes meaningful learning in young children, especially in areas such as spatial development. The results of the Student's t-test reveal a significant improvement in the posttest scores compared to the pretest, confirming that playful games positively influence the learning and development of these notions. Therefore, it is concluded that this strategy is highly beneficial to enhance spatial skills in early education.

Key words: Direction, Playful games, spatial notions, position, location.



## INTRODUCCIÓN

Según investigaciones realizadas en todo el mundo, entre ellas la de Gonzales y Rodríguez (2018) en su estudio titulado «Las actividades lúdicas como estrategia en la educación inicial», las matemáticas se han convertido en una parte integral de la vida de las personas, y muchas encuentran que jugar para aprender la materia es una forma particularmente efectiva de hacerlo.

Asimismo, Guerrero (2019) encontró que al aplicar el pre-test a 7 jóvenes de Puno, el 43% obtuvo una calificación de 'B' y el 57% una calificación de 'C', lo que indica una falta de comprensión de las concepciones espaciales.

Esto apunta a problemas en el desarrollo de las nociones espaciales, que impiden al niño mantener una posición fija en movimiento o en reposo y le impiden construir en su mente modelos que incorporen dimensiones y direcciones. Así pues, es posible que tenga problemas con los juegos geométricos, la práctica de deportes, el dibujo y otras actividades relacionadas.

Una investigación de Vizconde (2018) encontró que entre los niños de 4 años de Ancash, «se observa que el 14,3% de los niños alcanzó el nivel de logro esperado, el 28,6% se encuentra en el nivel en proceso y el 57,1% muestra un nivel en inicio» a la hora de rendir exámenes.

Es evidente que los niños tienen dificultades en esta área; así como les cuesta ubicarse, también tienen problemas con la lectoescritura y con la coordinación de sus movimientos (como derecha e izquierda), todo lo cual requiere un seguimiento cuidadoso para que puedan superar sus limitaciones cuando se presenten.



Los resultados mostraron que la mayoría de los alumnos de la Institución Educativa Inicial N° 339 de Juliaca tuvieron dificultades con los ejercicios que les exigían asumir los papeles de personas, cosas u objetos. Así, los alumnos no entendieron ni representaron correctamente los siguientes términos expresados por el profesor: encima, debajo, dentro, fuera, delante, detrás, lejos de, cerca de, al lado de, en el centro de, y muchos más. Además, cuando utilizaban elementos para construir secuencias, Los individuos, entidades y objetos mostraron dificultades para determinar la posición relativa de sí mismos, lo que dio lugar a expresiones inexactas de primero, segundo, tercero, (...), primero y último. Además, no podían diferenciar entre sus propios movimientos, ya fueran hacia delante, hacia atrás, hacia los lados, hacia la derecha o hacia la izquierda. etc. cuando experimentaban con las direccionalidades de su movimiento dentro de su entorno, ya fuera desde su residencia o desde sus sillas. Por esta misma razón, tampoco percibían el placer, la satisfacción y el placer de lo que hacían.



## CAPITULO I

### EL PROBLEMA

#### 1.1. EXPOSICIÓN DE LA SITUACIÓN PROBLEMÁTICA.

Según Álvarez (2021), tener una base teórica sobre la variable de estudio es crucial en la investigación, ya que constituye el marco para analizar los datos utilizados en la investigación. Así, muchos estudiosos han examinado y agregado ideas básicas a la variable de estudio; sin embargo, esta investigación se centra en aquellos que proporcionan detalles sucintos sobre el concepto espacial.

Se caracterizan como nociones los conocimientos de una persona, las nociones sueltas o amplias, o la información sobre un tema, cosa o lugar (La Real Academia Española, 2014). El espacio, según Fernández (2015), es una forma de conocer que permite a las personas comprender su entorno mediante sus movimientos.

Así, según Sánchez (2017), Las personas tienen conciencia espacial desde el principio de sus vidas. Les permite entender su entorno, dónde están las cosas, cómo moverse y diferenciar entre varias direcciones como «izquierda» y «derecha», «arriba» y «abajo», «dentro» y «fuera», entre muchas otras.



Del mismo modo, Díaz (2006) explica que el concepto de espacio se construye a partir de las interacciones de las personas, que utiliza para describir las relaciones entre los objetos, sus cuerpos y el espacio. Desde conceptos simples como «arriba-abajo» y «delante-detrás» a otros más complejos como «izquierda-derecha», y finalmente a los topológicos como «cerca-lejos» y «dentro-fuera», la construcción de espacios está en marcha.

En su definición de la idea espacial, Martorelli (2017) esboza un proceso universal mediante el cual cada individuo describe primero su ubicación interna utilizando su cuerpo como referencia y, a continuación, conecta esta descripción con su mundo externo describiendo la ubicación de las cosas y las personas en su entorno interaccional.

## 1.2. FORMULACIÓN DEL PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

### 1.2.1. Problema general

- ¿En qué medida los juegos lúdicos como estrategia posibilitan el desarrollo de las nociones espaciales en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 339 de Juliaca 2024?

### 1.2.2. Problemas específicos

- ¿En qué medida los juegos lúdicos como estrategia posibilitan el desarrollo de la dimensión posición en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 339 de Juliaca 2024?
- ¿En qué medida los juegos lúdicos como estrategia posibilitan el desarrollo de la dimensión ubicación en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 339 de Juliaca 2024?



- ¿En qué medida los juegos lúdicos como estrategia posibilitan el desarrollo de la dimensión dirección en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 339 de Juliaca 2024?

### 1.3. JUSTIFICACIÓN DEL PROBLEMA

#### 1.3.1. Justificación teórica.

El trabajo está motivado por el deseo de mejorar la comprensión matemática de los alumnos de las conexiones espaciales, el reconocimiento de direcciones, la identificación de lugares y la construcción de secuencias para la identificación de órdenes. Insistir en que los niños jueguen con los objetos, los clasifiquen en grupos y encuentren conexiones entre ellos puede ayudarles a desarrollar un sentido de conciencia espacial a medida que aprenden a relacionar su cuerpo con su entorno.

#### 1.3.2. Justificación practica

Al proporcionar una base teórica que respalde sus prácticas pedagógicas y aumente el nivel de aprendizaje de los alumnos, las conclusiones del estudio beneficiarán a los profesores y a los estudiantes de magisterio. También puede considerarse que contribuyen a una innovación pedagógica que mejora la calidad de la educación en la región. En el plano metodológico, se elaboró un instrumento verificado por expertos para medir la posición, el tamaño, la dirección y la ubicación; en el plano social, ayuda a los educadores a conocer mejor las estrategias y los conocimientos de los juegos para niños de 5 años, lo que a su vez les ayuda a decidir qué estrategias aplicar para mejorar el aprendizaje de los preescolares.



### 1.3.3. Justificación metodológica:

Los profesores y los estudiantes que se preparan para serlo se beneficiarán de las conclusiones del estudio porque proporcionarán una base teórica para mejorar las prácticas pedagógicas y elevar los niveles de aprendizaje de los alumnos. Es más, los resultados pueden considerarse una innovación pedagógica que puede contribuir a elevar el nivel de la educación en la región. Por un lado, tenemos el trabajo metodológico de crear y validar un instrumento para medir la posición, el tamaño, la dirección y la ubicación; por otro, tenemos el nivel social de proporcionar a los profesores de preescolar la información que necesitan para tomar decisiones fundamentadas sobre cómo ayudar mejor a sus alumnos a aprender jugando.

## 1.4. OBJETIVOS

### 1.4.1. Objetivo general

- Identificar el desarrollo de los juegos lúdicos como estrategia en el desarrollo de las nociones espaciales en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 339 de Juliaca 2024

### 1.4.2. Objetivos específicos

- Verificar la eficacia de los juegos lúdicos como estrategia en el desarrollo de la dimensión posición en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 339 de Juliaca 2024
- Comprobar la influencia de los juegos lúdicos como estrategia en el desarrollo de la dimensión ubicación en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 339 de Juliaca 2024



- Verificar los efectos de los juegos lúdicos como estrategia en el desarrollo de la dimensión dirección en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 339 de Juliaca 2024.



## CAPÍTULO II

### MARCO TEÓRICO

#### 2.1. Antecedentes de la investigación

##### 2.1.1. Antecedentes internacionales:

Mendieta, Calderon (2019) Los investigadores en el campo de la psicomotricidad estudian cómo se relacionan las capacidades motoras de una persona con su maduración cognitiva. Esta investigación se propuso responder a la pregunta: «¿Con qué frecuencia influye jugar a la rayuela en el desarrollo de la psicomotricidad en niños de 4 a 5 años?». Doce alumnos del jardín de infancia Minerva participaron en el ensayo controlado aleatorizado de 12 semanas de duración, y doce sirvieron de control. El instrumento de evaluación del ensayo fue una ficha de observación adaptada a los objetivos del Ministerio de Educación de Ecuador en las áreas de motricidad y expresión corporal para alumnos de esa edad, con tres niveles de intensidad: adquirida, en proceso e iniciada. Los resultados de los distintos estudios nos llevaron a la conclusión de que el juego de la rayuela tenía un efecto sobre las capacidades psicomotoras.

Amagua (2020) Un estudio que aborda el tema de investigación que nos ocupa se llama «El esquema corporal en el desarrollo de nociones espaciales en niños de subnivel II». En conjunto, nos proponemos responder al reto analítico



investigando cómo los esquemas corporales de los niños de subnivel II conforman su creciente comprensión del espacio: Con el fin de conocer el papel del esquema corporal en la formación de concepciones espaciales en estudiantes matriculados en el año académico 2019-2020 en la Institución Educativa Privada «El Condado» en el subnivel II. Siguiendo una estrategia de métodos mixtos o cualitativo-cuantitativo coherente con la investigación de campo, un nivel de investigación descriptivo y un diseño no experimental, se elaboró una encuesta para ser aplicada a los docentes del Subnivel II; posteriormente esta encuesta fue validada por cuatro expertos. Al aplicar el instrumento al estrato elegido, se utilizó el enfoque de encuesta.

Orrala, (2023) Averiguar cómo el juego de los niños ayuda a construir sus conceptos espacio-temporales entre los 4 y 5 años fue el objetivo general de este estudio. Para respaldar la veracidad y esencia de la realidad, En la etapa metodológica, priorizamos la técnica de investigación fenomenológica hermenéutica y partimos de una indagación cualitativa descriptiva del escenario real para construir argumentos claros y tangibles. En consecuencia, la muestra estuvo constituida por 28 alumnos y 1 instructor de la región de Educación Inicial 2 de la Escuela de Educación Básica Dieciocho de Agosto, la cual fue seleccionada mediante métodos de muestreo no probabilístico. Se utilizó un registro de observación y un cuestionario con preguntas abiertas para realizar entrevistas semiestructuradas y recolectar datos. Con el fin de comprender e interpretar las subcategorías y categorías, los datos adquiridos se examinaron utilizando la herramienta de análisis cualitativo Atlas. Ti 23. Esto se hizo mediante redes semánticas y nubes de palabras que se derivaron de los instrumentos aplicables de las variables.



Barquisimeto (2022) Un estudio que pretendía destacar el valor de los juegos tradicionales para potenciar el desarrollo psicomotor de niños de 3 a 5 años dio lugar a este artículo. Un total de setenta y cinco alumnos y cuatro monitores de la «Unidad Educativa Magaly Masson del Valle Carrera» participaron en el estudio, que siguió los cuatro pilares de la investigación-acción: diagnóstico, planificación, ejecución y evaluación. Luego de identificar los déficits psicomotores de los niños en la etapa de diagnóstico, se evidenció que ni el uso de juegos convencionales por parte de los instructores ni de los alumnos servía para potenciar estas áreas. Esto dio lugar a estrategias basadas en juegos clásicos. Los juegos tradicionales son un método lúdico esencial en la enseñanza, ya que las áreas motoras de los niños cambiaron significativamente después de implementar las tácticas y actividades.

### **2.1.2. Antecedentes nacionales**

Sanjinez (2022) ,La investigación se realizó utilizando la observación y una lista de cotejo para la recolección de datos. Treinta alumnos conformaron la muestra. Los resultados se analizaron mediante estadística descriptiva en Excel versión 365. La mitad de los alumnos se encuentra en el nivel «Logro esperado», mientras que un tercio está en el nivel «En proceso» y el diecisiete por ciento en el nivel «Al inicio». En definitiva, sólo la mitad de los alumnos han desarrollado sus nociones espaciales; a la otra mitad aún le queda camino por recorrer antes de empezar a aprender a interactuar con su entorno y a resolver problemas comunes.

Oqueso (2019) Implementar los ejercicios físicos. El propósito de este estudio fue examinar cómo concebían el espacio y el tiempo los niños de 4 años



de la Institución Educativa Inicial N° 571 Pumaorcco del Distrito de Sicuani Provincia Canchis Región Cusco en el año 2017. El presente estudio utilizó como método la observación y como instrumentos una ficha de observación y una lista de cotejo. Su muestra incluyó a 24 estudiantes de ambos sexos. Este estudio tiene como objetivo proporcionar hallazgos pre y post test con el fin de conocer el impacto de los juegos corporales en el desarrollo de las ideas espacio-temporales. Como resultado, la formación de conceptos espaciotemporales se ve muy afectada por los juegos corporales. Una vez presentados los datos, se produjo un claro contraste positivo con la hipótesis.

Ayesta (2019) El problema con el análisis DAFO de los programas de la escuela para enseñar a los alumnos a «Actuar y pensar matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y ubicación» es lo que inspiró este esfuerzo. En el que los educadores no utilizan enfoques novedosos, sino que se centran en los aspectos más fundamentales de la planificación de las clases: las ideas espaciales. Para desarrollar sus conceptos espaciales, los niños deben participar en actividades prácticas centradas en las habilidades matemáticas. Basado en el trabajo de González y Weintein (2005), este proyecto pretende ayudar a los niños pequeños a aprender sobre las relaciones espaciales mediante la creación de actividades desafiantes que fomenten la acción y la reflexión. El objetivo es que se conviertan en dueños de su entorno y sean capaces de interiorizarlo y representarlo. Para que los instructores integren en su práctica tácticas creativas que ayuden a los alumnos a asimilar los vínculos espaciales, el proyecto de innovación educativa organizará grupos de formación e interaprendizaje sobre actividades innovadoras relacionadas con las relaciones espaciales.



Quiñonez (2020) «Noción espacial en la modalidad de educación a distancia en niños preescolares de la institución educativa School Golf» es el título del presente estudio de investigación. Utilizando cuatro conceptos -cerca-lejos, adelante-atrás, arriba-abajo y adentro-afuera- el estudio tuvo como objetivo determinar el grado de noción espacial en la modalidad de educación a distancia en niños de 3 a 4 años. La investigación de este estudio es puramente descriptiva y no incluye ningún tipo de experimento. Para el censo se seleccionaron 20 alumnos de primer año de la Escuela Golf del distrito de Lurigancho Chosica. Para recabar la información se elaboró una guía de observación en línea. En el 80% de los casos, los resultados fueron positivos. Finalmente, se puede concluir que, con el enfoque adecuado y un poco de diversión, enseñar a los preescolares conceptos espaciales digitalmente es una buena idea.

Bocanegra y Salazar (2024) El objetivo de la psicomotricidad, según García-Núñez (1994), es apoyar el desarrollo motor, expresivo y creativo del niño utilizando su cuerpo. Esta intervención puede utilizarse en educación o en terapia. Los niños en edad preescolar juegan con regularidad, y este mismo tipo de juego puede utilizarse para promover un crecimiento adecuado. Según Amasifuen y Utia (2014), el juego de los niños es una herramienta crucial para ayudarles a manejar las emociones y a tomar decisiones acertadas en el futuro. Los niños construyen procesos internos cruciales para el aprendizaje y el desarrollo cognitivo a través del juego, que les permite expresarse y explorar su mundo interior. Por ello, la investigadora se propuso realizar el estudio denominado .El objetivo general fue demostrar que los niños de 5 años de la IEl N° 131 se benefician del juego de actividades psicomotrices cuando se trata de construir sus nociones espaciales. Esto se logró aplicando una prueba antes y



después de utilizar los juegos. Las actividades psicomotrices fueron diseñadas e implementadas de manera que favorecieran la formación de conceptos espaciales en los niños de cinco años, de acuerdo con los hallazgos.

García (2020), se propuso confirmar la eficacia de este enfoque con este grupo específico de alumnos. Veinte niños conformaron la muestra, que formó parte de una investigación cuantitativa de nivel aplicado que utilizó un enfoque observacional y una lista de verificación para compilar sus hallazgos. Tras la prueba, el 30% seguía en el proceso, el 60% había alcanzado sus objetivos y el 10% había conseguido logros excepcionales, frente al 40% al principio y el 60% en los niveles de proceso, respectivamente. Utilizando bailes infantiles como técnica didáctica para mejorar la orientación espacial de los niños de 4 años del centro de educación infantil de La Soledad, los resultados demuestran que el 60% de los alumnos alcanzaron el nivel tras la prueba, frente al 40% que se encontraba en el nivel inicial antes.

### **2.1.3. Antecedentes locales**

Marca (2024) El objetivo de esta tesis es conocer cómo los niños del Pronoei Huencalla, Puno 2023 utilizaron la danza como herramienta para construir sus conceptos espaciales. Para ello se utilizó un diseño no experimental, de corte transversal, que se define por su tipo fundamental. Un total de 114 residentes del Pronoei Huencalla sirvieron como sujetos de investigación, y a todos ellos se les aplicaron cuestionarios y otras evaluaciones destinadas a calibrar la calidad de las variables en cuestión. Los datos se analizaron con el programa SPSS versión 25.0. Los resultados mostraron que la variable danza infantil se encontraba en un nivel satisfactorio del 78% tras aplicar



la metodología correspondiente, lo que sugiere que la variable danza infantil era más adecuada. Por el contrario, la variable nociones espaciales se situó en un nivel bajo del 52% tras aplicar la metodología correspondiente, lo que sugiere que se presentó una mayor proporción de nociones espaciales bajas. Se determinó un impacto benéfico de la danza infantil en el desarrollo de las concepciones del espacio en el entorno de Pronoei Huencalla, Puno 2023, utilizando el Chi cuadrado de Pearson, el cual arrojó un valor de 82,784. A este resultado se vinculó un nivel de significación de 0,000, que es inferior al umbral de 0,05 y da crédito a la confirmación de un impacto beneficioso.

Maquera, Pariapaza (2023) El objetivo de la investigación sobre el impacto del juego heurístico en el desarrollo de la motricidad fina en niños de 3 años de edad de la Institución Educativa Inicial N°270 Independencia de Puno, 2021, fue demostrar el impacto del juego en el desarrollo de estas habilidades. Utilizando un enfoque cuantitativo y una técnica de tipo experimental, los investigadores realizaron talleres de juego heurístico y habilidades motoras finas con los niños. El diseño de las clases no fue aleatorio e incluyó pruebas previas y posteriores. Asimismo, los cuestionarios previos y posteriores a las pruebas y la observación sirvieron como instrumentos de recogida de datos. Los resultados de las pruebas previas y posteriores mostraron mejoras estadísticamente significativas en las siguientes áreas: coordinación óculo-manual (73,3%), interés por participar en diversos juegos para perfeccionar la motricidad fina (80%) e identificación de la calidad perceptiva (60%) en la coordinación óculo-manual. Como resultado de poder activar sus habilidades motoras finas utilizando una variedad de talleres de juegos heurísticos, los niños fueron



capaces de comprometerse en los talleres, y la técnica didáctica tuvo una influencia favorable.

Quispe (2020) El objetivo de esta investigación cuantitativa, que utilizó una metodología descriptiva explicativa, fue identificar las variables que inciden en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 años. Treinta niños constituyeron la muestra, y todo el grupo de 5 años se consideró la población. Cada variable tiene su propia hoja de observación que se utilizó para recoger datos. El estudio descubrió que los juegos tradicionales tenían un efecto del 61,6% en el desarrollo psicomotor grueso de los niños, lo que tiene sentido si se tiene en cuenta lo buenos que son estos juegos para ayudar a los niños de 5 años a practicar habilidades motoras como saltar, correr y caminar, con movimientos corporales coordinados que dependen de la fuerza y la resistencia.

Pari, Tito (2021) La presente investigación pretende conocer cómo los Talleres de Payasos incidieron en el desarrollo de la autonomía en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 287 Torres de San Carlos - Puno en el año 2019. El estudio utilizó un diseño cuasi experimental e incluyó un grupo control y un grupo experimental. Ambos grupos rindieron una prueba de ingreso y otra de egreso. Los investigadores utilizaron una técnica observacional con un instrumento elaborado por ellos y validado por tres expertos. También crearon una rúbrica para medir el desarrollo de la autonomía y trabajaron en 20 talleres utilizando la estrategia del taller de payasos durante la jornada escolar. Se tuvieron en cuenta tres aspectos de la autonomía: personal, de aprendizaje y emocional. El análisis estadístico reveló que los alumnos de 4 años de la



Institución Educativa Torres de San Carlos de Puno se beneficiaron enormemente de las clases de clown (89,5%).

Quispe (2020) El propósito de este estudio era aportar pruebas de que el musicograma, un programa de estimulación motora, puede ayudar a los más pequeños a desarrollar más rápidamente sus capacidades motoras gruesas. En esta investigación preexperimental de un solo grupo, 25 niños y niñas en edad preescolar fueron evaluados mediante la Escala de Evaluación Psicomotriz Preescolar (EPP) antes y después de la administración del musicograma. Para analizar los datos se utilizaron estadísticas descriptivas e inferenciales, con un intervalo de confianza del 95%. Los resultados mostraron que el desarrollo motor grueso de los niños mejoró significativamente. En conclusión, el musicograma tiene un impacto favorable significativo en el esquema corporal del yo y en todas las áreas del desarrollo motor grueso.

Mamani (2020) El bienestar psicológico subjetivo de una persona es importante porque le permite mantener sus recursos personales en niveles óptimos, lo que a su vez le ayuda a afrontar los retos cotidianos con gracia y felicidad. El objetivo general de este estudio, pretende determinar el impacto de los juegos tradicionales en la inteligencia emocional de los alumnos de primer grado de Puno. Para lograr este objetivo se empleó un diseño de investigación pre y posttest con ciertos elementos experimentales. Cuarenta estudiantes de primer año de secundaria conformaron la muestra, y los resultados demostraron que los juegos tradicionales afectan significativamente el crecimiento de la inteligencia emocional de los estudiantes. Los datos se procesaron con el programa SPSS V22 y se utilizó la prueba de Wilcoxon para el análisis



estadístico. Por último, se decide con un nivel de confianza del 95% que los juegos tradicionales benefician en gran medida el desarrollo de la inteligencia emocional de los niños.

## 2.2. MARCO TEÓRICO

### 2.2.1. Los juegos lúdicos

#### 2.2.1.1. Concepto de juegos lúdicos

Jiménez (2010) menciona que “Es una forma de ser y de responder a la vida en estos ámbitos cotidianos que conduce al placer y la satisfacción, con la relajación que los acompaña y que genera búsquedas simbólicas e imaginativas.” (p. 24).

Bautista (2009) indica que “Al participar en actividades completas y dinámicas, los niños no sólo recrean y desarrollan sus capacidades motrices, sino que también participan en actividades sociales, lo que les ayuda a evitar los vicios y el ocio” (p. 49).

González y Rodríguez (2018) definen que “Elaborar lecciones de alta calidad y fomentar la capacidad de autorreflexión y el pensamiento crítico de los alumnos son dos de los objetivos de esta empresa creativa” (p. 25).

Los juegos lúdicos son un tipo de aprendizaje activo que incorpora el desarrollo físico, mental y psicológico de los niños. Provocan momentos de placer, armonía y felicidad a la vez que les permiten construir sus conocimientos. Las herramientas y recursos utilizados para construir su aprendizaje pueden adaptarse a las necesidades y preferencias de los niños.



Lo que se necesita es la aplicación de determinados talentos y habilidades para lograr un objetivo; estas actividades no tienen por qué ajustarse a normas predeterminadas para que todos puedan participar de forma democrática. En muchos casos, el niño podrá aplicar lo que aprenda mediante estas actividades a situaciones del mundo real, ya que fomentan la experimentación, la investigación y la indagación.

### **2.2.1.2. Características de los juegos lúdicos**

Palpa (2019) indica que "Además de ser un pasatiempo divertido y que invita a la reflexión, también es completamente opcional, ocurre en un mundo inventado y puede servir como vehículo de aprendizaje sin necesidad de premeditación" (p. 48).

Por su parte González y Rodríguez (2018) describe que "Son varias las ventajas de este método, entre ellas su autonomía en la organización de la acción, su facilitación de la autoafirmación, su facilitación de la socialización, su cumplimiento de funciones integradoras y rehabilitadoras, y el hecho de que el contenido no sea esencial" (p. 24).

La misma lógica se aplica a la forma en que los niños aprenden a jugar: participando activamente, experimentan alegría, satisfacción y disfrute. A veces, los niños aprenden mejor cuando se les permite comportarse de forma espontánea y libre, lo que les permite sumergirse plenamente en su entorno. El juego fomentará la participación, lo que ayudará a los jugadores a relacionarse con los demás y perfeccionar sus habilidades sociales. De este modo, se fomenta el amor por el aprendizaje y se ayuda al crecimiento adecuado de los niños a medida que se diseñan las actividades de aprendizaje.



### **2.2.1.3. Objetivos de los juegos lúdicos**

Rivas (2016) menciona que “El aprendizaje se abordará de forma mucho más atractiva, dinámica y fructífera gracias a la simplificación de los materiales curriculares” (p. 29).

Chacón (2011) indica que, “desafiar los conocimientos del niño hasta un nivel que sugiera un cierto grado de dificultad, reforzar positivamente ideas, procesos y actitudes, fomentar la cooperación productiva y ayudar al niño a perfeccionar sus capacidades más fuertes” (p. 23).

En consecuencia, pretende servir como herramienta para la educación; esto, a su vez, allana el camino para unas aulas más dinámicas e interactivas, en las que los alumnos trabajan juntos para resolver problemas y construir sus conocimientos; y, por supuesto, cuando juegan, aprenden de las experiencias que viven, adaptando su educación a sus propios intereses, necesidades y proyectos futuros.

Entre los beneficios de los juegos para los niños se encuentran la mejora de la concentración, la capacidad de construir y reconstruir conocimientos, la oportunidad de expresarse de forma creativa y la satisfacción que supone lograr objetivos por sí mismos.

### **2.2.1.4. Importancia de los juegos lúdicos**

Hurlock (2010) menciona que “Trabaja todos los músculos del cuerpo y libera la energía reprimida que puede hacer que uno esté tenso, ansioso y enfadado. Mejora la capacidad de expresión de uno mismo, le guía en el reconocimiento de sus puntos fuertes y débiles” (p. 53).



Palpa (2019) indica que “Cuando lo hacen, son capaces de encontrar un mejor equilibrio entre sus emociones y su mente, lo que a su vez aumenta su productividad, autoestima, confianza, solidaridad, capacidad para resolver problemas y sentido de la autonomía” (p. 48).

Montenegro (2008) describe que “Es la forma innata que tiene el niño de comunicarse con el mundo que le rodea; es la forma en que comparte sus pensamientos, emociones y mundo interior con los demás, establece relaciones con las cosas que le rodean y obtiene información sobre su entorno” (p. 63).

Los niños se benefician enormemente de los juegos por diversas razones, como el desarrollo físico, la comprensión de su entorno inmediato, el ejercicio de la imaginación y la creatividad, la práctica de habilidades sociales (como compartir y tolerar a los demás), el desarrollo del sentido de sí mismo, el aprendizaje del control de las emociones y el desarrollo de las funciones simbólicas. Como resultado, el niño pasa la mayor parte del día jugando, lo que le ayuda a crear hábitos, talentos y habilidades que le servirán en otras áreas del desarrollo y en cursos posteriores.

Por la misma razón, el juego de los niños, cuando se integra estratégicamente en su aprendizaje, posibilita su crecimiento holístico; en concreto, posibilita su desarrollo físico, permitiéndoles experimentar cambios relacionados con su cuerpo. Una maduración de las emociones, permitiendo una regulación suficiente de su actitud hacia otras personas en las interacciones interpersonales; posibilitando un trabajo en equipo y una colaboración suficientes. De su desarrollo psicomotor depende su capacidad para expresarse,



interactuar con los demás, organizar y representar sus pensamientos y adquirir destreza, equilibrio y coordinación.

### **2.2.1.5. Tipos de juegos lúdicos**

Dentro de los tipos de juegos lúdicos desde el punto de vista de los autores encontramos los siguientes;

#### **a) Juego simbólico.**

Según Piaget (1973, referenciado por Vizconde 2018), el pensamiento de los bebés se caracteriza por la asimilación a la hora de comprender el mundo que les rodea. Así, el pequeño hace algo más que absorber la realidad: la integra para poder revivirla, controlarla y ajustarse a ella (p. 17).

La ficción y la imaginación surgen a esta edad, y el niño las utiliza para dar vida a todo, conectar con los demás y, finalmente, imitar y reproducir lo que ve. Al transformarse en caballo, un palo de escoba puede dar la impresión de ser veloz, poderoso y sumiso. En otras palabras, lo transforma basándose en sus propias ideas y experiencias.

#### **b) Juegos de regla.**

Bautista (2009) menciona que “Estos jugadores podrán combinar sus capacidades sensoriomotoras y cognitivas, añadir una dosis saludable de competición y trabajar dentro de las limitaciones de un código normativo que, o bien se relaciona directamente con las características del juego, o bien se establece mediante acuerdos informales” (p. 15).



Cada juego tiene sus propias reglas -por ejemplo, un joven no puede limitarse a correr, lanzar, jugar a la mujer, al ajedrez o al ludo-, pero también puede inventarse sus propias reglas o inventar otras improvisadas, siempre que le guste jugar.

### **c) Juegos libres.**

Vizconde, (2018) menciona que "Este tipo de juego se caracteriza por su falta de estructura predeterminada, su naturaleza concurrente y el hecho de que no necesita ninguna regla fundamental para funcionar" (p. 23).

En este contexto, el objetivo de estos juegos es facilitar la interacción y la integración entre los jóvenes; ejemplos de este tipo de actividades son el fútbol y los juegos de ordenador.

### **2.2.1.6. Fases de los juegos lúdicos**

#### **a) Introducción**

Es apropiado como modo de expresión para proporcionar las claves fundamentales o esenciales a tener en cuenta, como señalan Andrade y Ante (2010).

Los juegos deben ser muy atractivos para los niños, de modo que su presentación y desarrollo sean de su agrado; es importante que el profesor de aula establezca las reglas de manera oportuna, adecuada y participativa para que sean muy sencillas. Algunos ejemplos de este tipo de juegos son los que ayudan a los alumnos a aprender matemáticas y los que pueden jugar tanto dentro como fuera del aula.



## **b) Desarrollo.**

Vizconde (2018) menciona que “Durante esta etapa, el instructor asume el papel de facilitador, asegurándose de que los niños sigan las instrucciones y participen en las actividades previstas de forma estructurada” (p. 32).

En esta fase, los alumnos trabajan en grupos para construir y reconstruir conceptos. Utilizarán diversos recursos, organizarán y representarán sus ideas y, finalmente, podrán compartir lo que han aprendido con los demás.

## **c) Culminación**

Vizconde (2018) indica que “Si todo ha ido según lo previsto, el desarrollo del programa ha cumplido sus objetivos; si no, habrá que revisar el plan para la siguiente ronda de operaciones” (p. 32).

Los niños llevarán a cabo una evaluación reflexionando sobre su propia actuación y anotando los factores que contribuyeron a su éxito o fracaso en la consecución de un objetivo, así como su adhesión a las normas establecidas y sus posibles aplicaciones futuras en diferentes entornos sociales.

### **2.2.1.7. Ejemplo de juegos lúdico como estrategia**

#### **a) La cadena.**

Hay reglas predeterminadas para el grupo, que puede ser grande o pequeño, y para cada captura, como por ejemplo: la cadena valida la captura; los de la cadena no deben soltarse las manos unos a otros; un participante queda eliminado si sale de la zona delimitada; y los participantes pueden dividirse en grupos más pequeños de jugadores encadenados. Después, se selecciona a un



jugador para que persiga a los demás a una señal predeterminada; los demás son libres de desplazarse por el área predeterminada. Cada miembro de la cadena se convierte en un eslabón a medida que un jugador corre detrás de otro hasta que alguien lo toca o lo captura. cuando un jugador entra en contacto con otro, los demás se cogen de la mano para ayudar a perseguirlo.

## **b) Blanco y Negro.**

Los participantes se dividen en dos grupos, uno para los negros y otro para los blancos. Las reglas que hay que seguir incluyen permanecer dentro del espacio designado, correr en línea recta si se indica y ponerse en cuclillas si se les pilla. Una vez dada la señal, comienza el juego. Cada jugador se mueve por su espacio designado. Cuando la señal es blanca o negra, el jugador del color indicado debe correr hacia la línea que se le ha trazado para seguir con vida. Por su parte, los jugadores del equipo contrario (cuyos colores no se indican) deben atraparse antes de poder colocarse en la línea trazada hacia ellos. Se cierra después de que todos hayan sido apresados.

## **c) Las Canicas o Bolas.**

Los participantes se reúnen en pequeños grupos, dibujan un triángulo dentro del cual colocan sus canicas o pelotas, y establecen una línea recta a dos o tres metros de distancia que sirve de línea de lanzamiento. El juego se rige por ciertas reglas, como el hecho de que el jugador cuyas canicas se pierdan debe lanzarlas detrás de la línea. Tras una secuencia predeterminada de turnos, los jugadores empiezan a lanzar bolas al triángulo en un esfuerzo por eliminar canicas o bolas; cada jugador es libre de utilizar el brazo con el que se sienta



más cómodo lanzando. Cuando el círculo queda libre de bolas o canicas, el juego termina. Utilizando distintos objetos, pueden crear variantes.

#### **d) La lluvia.**

Dependiendo del número de jugadores, dibuja cuatro o tres círculos pequeños. A continuación, establece las siguientes reglas: todos juegan, todos deben recorrer el círculo, todos los que estén fuera del círculo están fuera, todos deben esprintar tras la señal, etc. Mientras todo el mundo está fuera jugando y paseando, el señalador designado anunciará un chaparrón, momento en el que los jugadores deberán esprintar hasta los círculos marcados; por último, el señalador designado determinará si los participantes están dentro o fuera y administrará el castigo en consecuencia. El juego tiene una duración predeterminada de 5 a 10 minutos.

#### **2.2.1.8. Rol de los docentes en el desarrollo de los juegos lúdicos.**

He aquí algunos aspectos de las responsabilidades de los instructores a la hora de crear juegos divertidos para los niños:

En su estudio de 2010, Fernández et al. afirmaron que Proporcionar un lugar seguro para que el niño juegue, establecer ciertas horas para que juegue, asegurarse de que la habitación es segura y elegir las cosas apropiadas forman parte de asegurarse de que el niño tiene un buen entorno para jugar.

En cuanto al estado de ánimo, el juego siempre es inspirador. Muchos niños llegan a la escuela deprimidos o enfadados porque tienen problemas en casa; cuando esto ocurre, pueden atacar a sus compañeros como forma de



liberar la energía reprimida. En estas situaciones, los profesores pueden ayudar proporcionando estímulos que ayuden a los niños a regular sus emociones.

Una zona de juegos bien organizada permite a cada niño disfrutar de su actividad favorita sin interferir en el disfrute de otro niño, enseñando al pequeño valiosas habilidades sociales como compartir y tolerar. Del mismo modo, reconocen el carácter crítico de la seguridad y el hecho de que los juguetes de los niños pueden suponer riesgos para su salud. Además, es fundamental gestionar el tiempo para que no se cansen ni se aburran mientras juegan. Esto garantizará que les guste y se sientan satisfechos al terminarlo.

### **2.2.1.9. Indicadores de los juegos lúdicos**

#### **Recreativa:**

Velásquez (2015) nos indica que “Un esfuerzo colaborativo e inclusivo. Si bien puede simbolizar el disfrute de los medios sin tratar activamente de eliminar a nadie, en ningún caso fomenta la competencia, excluye o discrimina” (p. 23)

La misma lógica se aplica aquí: todos colaboran para que la actividad se lleve a cabo, lo que recrea la dinámica entre los participantes; no hay necesidad de competir con tus amigos; todos están en igualdad de condiciones, y todos pueden relajarse y disfrutar.

#### **Social:**

Sanz (2016) menciona que; “La segunda conexión que le permite y le obliga a adquirir habilidades sociales específicas y amplias es el sistema educativo; en él debe adaptarse a nuevas normas y oportunidades de interacción con adultos, compañeros y alumnos más jóvenes” (p.67)



La capacidad de un niño para interactuar en diversos entornos de grupo - incluidos los de la familia, la comunidad, la cultura y la religión- depende del desarrollo de sus habilidades sociales. En estos entornos, el niño aprende a respetar las normas de convivencia y a identificar las actitudes y comportamientos que son aceptados por el grupo. Es capaz de pedir ayuda cuando la necesita y buscará activamente respuestas a los problemas que surjan en su entorno.

### **Pedagógica:**

Fernández y otros (2010) indican que “Prepáralo todo para que el niño pueda jugar de forma segura e independiente; establece horarios y lugares concretos para que el niño juegue; asegúrate de que su zona de juego es segura; averigua qué necesita el juego” (p. 36).

Cada tutor instructor es responsable de transmitir conocimientos a sus alumnos, lo que incluye estar bien preparado en cuanto a la materia y proporcionar asistencia constante para una enseñanza y un aprendizaje eficaces.

## **2.2.2. Las nociones espaciales**

### **2.2.2.1. Concepto de nociones espaciales**

Piaget (1996, citado por Padilla, 2018) indica que “Para ver y conceptualizar los objetos, nos basamos en una red de interacciones que enlaza los múltiples cuerpos que asimilamos” (p.33).

Fuentes (2008) describe que “Estas ideas se asimilan a partir de experiencias cotidianas con el espacio tridimensional y las cosas que lo pueblan,



con el cuerpo como principal referencia organizadora a través de una red de interacciones” (p. 28).

Condorpusa y Mendoza (2018) describen que “Es ese medio ilimitado y tridimensional (longitud, anchura y altura) que abarca todo aquello en lo que se producen el movimiento y la actividad humanos” (p. 10).

Al igual que el niño desarrolla conocimientos en relación con el espacio que ocupa y otros elementos de su entorno, también lo hace la idea espacial. Evoluciona a lo largo del tiempo como resultado de sus interacciones con las cosas y los acontecimientos del mundo real. El joven y nosotros las empleamos en todo tipo de actividades y trabajos debido a sus asociaciones con el tiempo y el espacio.

#### **2.2.2.2. Tipos de nociones espaciales**

##### **a) El espacio bucal**

Padilla (2018) menciona que “Es característico del primer año de vida; gira alrededor del cuerpo del bebé y se desarrolla de forma circular a medida que aprende a utilizar objetos, antes de ampliarse significativamente cuando empieza a andar” (p. 34)

Esta etapa se relaciona con la fase sensoriomotora, según la teoría de Piaget. Los órganos sensoriales desencadenan reflejos que, a su vez, hacen que el cuerpo se comporte.



## **b) El espacio global**

Durivague (1999, citado por Padilla, 2018) indica que "Se manifiesta en torno al segundo año y el niño tiene una reacción emocional ante ella; su dirección se basa en las exigencias del niño" (p. 33).

Todo en el entorno inmediato del niño le da forma, incluido el espacio en el que juega e interactúa; esta zona está moldeada por las necesidades del niño, por lo que es concebible que el niño vea el espacio de forma holística.

## **c) Espacio topológico**

Según González y Wensten (2009), tiene en cuenta el espacio dentro del objeto, por lo que puede describir sus cualidades globales independientemente de su tamaño o forma. Así, considera las propiedades espaciales del objeto, más que sus relaciones con otros, mientras lo mira.

Según Condorpusa y Mendoza (2018), el espacio topológico permite identificar dos figuras como comparables ya que se basa únicamente en información cualitativa intrínseca de cada figura respecto a las demás.

Por la misma razón, los niños aprenderán a representar una variedad de conceptos, como figuras abiertas y cerradas, sus posiciones relativas, los revestimientos y alrededores del objeto, y la continuidad y sucesión de sus características. Así, los niños pueden empezar a formarse ideas básicas de dirección (como «derecha», «izquierda», «atrás» y «delante») a esta edad.



## d) Espacio proyectivo

González y Wensten (2009) indica que, “significa mirar la cosa no aisladamente, sino en contexto con otras cosas; en otras palabras, desde un determinado ángulo” (p. 13).

Padilla, (2018) menciona que, “se ocupa del orden de los relatos, incorpora las conexiones a distancia en un enfoque poco ortodoxo y aplica la etapa de las operaciones concretas a las operaciones transitivas y reversibles iniciales que implican objetos presentes e imaginados” (p. 35).

Por la misma razón por la que los preescolares descubren cómo relacionarse con las cosas -es decir, con puntos de referencia-, son capaces de formarse una imagen mental de sí mismos en relación con lugares familiares como su casa y su colegio.

## e) Espacio euclidiano

Córdova (2011) describe que “El paralelismo y su reproducción exacta son conceptos que entran en esta categoría. También se menciona el sistema de referencia, que delimita los ejes horizontal y vertical” (p. 37).

Esto allana el camino para que el lactante distinga con precisión entre los elementos de su entorno, sus tamaños, las direcciones relativas a su cuerpo y la propia orientación, lo que permite determinar rápidamente la orientación en el espacio.



### **2.2.2.3. Importancia del aprendizaje de las nociones espaciales.**

Al pensar en la importancia del aprendizaje de las nociones espaciales, hay que tener en cuenta que, según Fuentes (2008), se trata de ideas que se adquieren a través del contacto cotidiano con el espacio tridimensional y los objetos que lo componen, siendo el propio cuerpo el principal punto de referencia.

En un sentido similar, Córdova (2011) señala que se desarrolla por etapas hasta que el bebé alcanza la maduración espacial; es fundamental para la adquisición de la materia, la escritura, la lectura y las matemáticas; y su subdesarrollo puede provocar dificultades en la lectura, como la confusión de letras y números.

Y la misma lógica se aplica a cómo los niños aprenden a utilizar adecuadamente conexiones de orientación como arriba, abajo, izquierda, derecha, adelante y atrás a través de sus propias experiencias. A ser un experto en términos como «dentro», «fuera», «debajo», «adentro» y «afuera», entre muchos otros. Del mismo modo, también son relevantes las asociaciones que indican la proximidad a un elemento, como «lejos», «cerca» y «agrupado». La dispersión.

### **2.2.2.4. Las capacidades referidas a las nociones espaciales**

Según el Ministerio de Educación (2018), «Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.» Esta competencia aborda aspectos relacionados con la forma, el movimiento y la ubicación, y está conformada por un conjunto de habilidades que se utilizan en el currículo de educación inicial



para habilitar capacidades en matemáticas. «Maneja su espacio utilizando estrategias y procedimientos y comunica su conocimiento de las formas y relaciones geométricas» (p. 182). Los siguientes son ejemplos de lugares a los que se hace referencia: arriba, abajo, dentro, fuera, delante, detrás, lejos, cerca, junto a, en el centro de, y muchos más. De forma similar, las secuencias de objetos humanos pueden encontrarse en construcciones con los correspondientes identificadores y descripciones de sus posiciones, como «primero», «segundo», «tercero», etc. Además, cuando aprenda a mover su cuerpo en diversas direcciones en el espacio, como hacia delante, hacia atrás, de lado a lado, de derecha a izquierda, etc. Por lo tanto, los niños pueden divertirse explorando nuevos lugares y tener cierto margen de maniobra a la hora de colaborar con sus compañeros para completar sus tareas.

Barrera (2017) menciona que “El niño de cinco años se centra en el aquí y ahora, en la zona que ocupa en ese momento. Tiene una comprensión limitada de las conexiones espaciales y disfruta haciendo burdos dibujos de carreteras en mapas en blanco” (p. 46).

De este modo, los niños aprenderán a establecer conexiones entre ellos mismos, su entorno y las personas que viven en él. También aprenderán a utilizar sus espacios para jugar con cosas que les interesan, a relacionarse con sus compañeros y a interiorizar progresivamente conceptos como tamaño, forma y espacio.



### **2.2.2.5. Orientaciones pedagógicas para desarrollar las nociones espaciales en los niños.**

Muñoz (2008) describe que “Promover un sinfín de actividades de exploración física, como doblar y girar el cuerpo de diversas maneras, jugar con objetos, recorrer laberintos, aprovechar diversos lugares, dividir las habitaciones en sectores y promover actividades que requieran cálculo, rutas, itinerarios y relaciones con objetos” (p. 47).

Por ello, es importante que el profesor encargado de planificar las actividades elija materiales de tamaño adecuado para el trabajo de los niños y promueva visitas guiadas a los lugares de su entorno para que los niños desarrollen la motricidad, la exploración y la conciencia espacial.

El objetivo es involucrar a los niños en el proceso de planificación desde el principio para que puedan ayudar a crear actividades basadas en el juego que les ayuden a construir su comprensión del espacio a través de conceptos como la lateralidad, la ubicación espacial, la disposición espacial, los espacios cerrados, los tamaños y la cantidad.

### **2.2.2.6. Dimensiones de las nociones espaciales.**

#### **a) Posición.**

Espejo y Sánchez (2018) indica que “Estos eslóganes abordan conceptos de espacio, como dentro-fuera, arriba-abajo, dentro, fuera, y muchos más” (p. 29).



Condorpusa y Mendoza (2018) indican que “Se trata de ideas abstractas que tienen una fuerte relevancia emocional. El joven intentará establecer una sensación de seguridad distinguiendo entre estar dentro y fuera de casa” (p. 12).

Utilizando este punto de vista como guía, los niños aprenden viéndose a sí mismos en relación con otras personas y con cosas tangibles que pueden tocar y moldear para crear sus propias experiencias únicas. Gracias a ello, los niños son capaces de distinguir entre el interior y el exterior de las cosas, así como de desarrollar una sensación de seguridad cuando se encuentran en algún lugar del centro. Por la misma razón que se exige que los entornos de las aulas propicien el aprendizaje oportuno y suficiente de los alumnos.

## **b) Ubicación.**

Condorpusa y Mendoza (2018) describen que “Es capaz de comparar y situarse en el campo de las dimensiones gracias a esta idea; también advierte superficies, calcula distancias longitudinales y forma intuitivamente conexiones en tres dimensiones” (p. 11).

Como podrán utilizar un espacio para decidir si algo está dentro, fuera, en el centro de, entre, etc., los niños desarrollarán la capacidad de discernir entre lugares, que suele asociarse a sentimientos de seguridad, a través de actividades. A medida que aprendan más sobre esta área, la terminología matemática se irá abriendo paso en su vocabulario.



## c) Dirección.

La capacidad de mantener el equilibrio en tres o más dimensiones espaciales o de extrapolar tres o más dimensiones espaciales de un lugar a otro es como la denomina Fuentes (2008).

Estos conceptos, como señalan Condorpusa y Mendoza (2018), indican rutas a recorrer en uno u otro sentido, lo que a su vez sugiere los tiempos que se tarda en recorrer estas distancias y la posición de los lugares de partida.

Por la misma razón que los impulsos de un individuo o, alternativamente, los eventos que ocurren fuera del cuerpo físico de un organismo pueden ser dirigidos por un joven. Para que los niños puedan controlar su lenguaje corporal y cómo se mueven en las distintas áreas del aula y fuera de ella.

Las palabras hacia, desde, entre, a través, el principio y la conclusión también están arraigadas en su vocabulario. De este modo, podrán hacer un buen uso de las indicaciones. Gracias a ello, podrán aprender una taxonomía de conexiones espaciales sujeto-objeto.

### 2.2.2.7. Teorías que fundamentan el estudio

#### a) La teoría cognitiva de Piaget.

Piaget (1995) sostiene que el desarrollo de la idea espacial está íntimamente relacionado con la adquisición del conocimiento de las cosas, que el bebé empieza a realizar mediante el desplazamiento de estos objetos. A medida que va adquiriendo destreza en el juego, el objeto se mueve, revelándole distancias, acomodaciones, desplazamientos y rotaciones.



Del mismo modo, demuestra en su trabajo que el espacio se crea a partir de la interacción dinámica entre su forma física y el mundo físico que le rodea. Para que pueda dar la hora, ir en una dirección determinada, encontrar los juguetes con los que quiere jugar o encontrar un lugar seguro donde guardarlos.

El juego es un componente clave en la maduración del intelecto, según Padilla (2018). El juego de un niño es esencialmente una lectura de la realidad, que comienza con su propio cuerpo y progresa hacia un sistema de significados, utilizando los esquemas que ha desarrollado previamente.

Así, el aprendizaje se construye a través de interacciones activas y participativas con objetos tangibles; estos objetos deben surgir de las necesidades de los alumnos, haciendo que el juego forme parte de la vida del niño y permitiéndole construir esquemas mentales. Las habilidades desarrolladas en un área pueden aplicarse a otras áreas de desarrollo en años posteriores.

## **b) La teoría socio cultural de Vygotsky.**

Según Vygotsky (1995), el juego es una expresión del desarrollo próximo, que incluye aspectos de autonomía, creatividad e inteligencia a través de la configuración de funciones sociológicas superiores. Estas funciones surgen del desarrollo cultural y no biológico.

Así, tanto la motricidad como la creatividad y las habilidades sociales del niño pueden perfeccionarse a través del juego, haciendo hincapié en la propia cultura del niño y en el papel del lenguaje para favorecer este desarrollo. No obstante, el papel del profesor es crucial, ya que media y facilita el proceso de

aprendizaje. En la misma línea, tiene en cuenta la zona de desarrollo real del niño cuando señala las fases; por lo tanto, el juego es un factor que mejora la zona de crecimiento próximo del niño, lo que a su vez ayuda a que crezca la zona de desarrollo prospectivo del niño.

### **c) El enfoque de la resolución de problemas**

Las matemáticas, según el Ministerio de Educación (2018), son un «producto cultural dinámico» que siempre está evolucionando y adaptándose a nuevas circunstancias; la asignatura está impulsada por las emociones, actitudes y creencias de los estudiantes; y se basa en problemas del mundo real que los estudiantes deben resolver.

Así pues, el aprendizaje de las matemáticas se basa en el mismo tipo de respuestas a problemas que son más realistas para los niños; estas respuestas tienen que ser prácticas, de modo que los niños necesitan saber qué hacer cuando se enfrentan a un problema en su propia vida.

El niño necesita conocer el problema y comprenderlo bien antes de proponer soluciones. Después, puede empezar a controlar los pasos necesarios para llevar a cabo el plan. Por último, tras revisar las soluciones y las lecciones aprendidas, el niño está preparado para abordar el siguiente problema.

## **2.3. Marco conceptual**

### **Juego.**

Además de ser una herramienta para la instrucción, esta actividad sirve como fuente de deleite para sus participantes, facilita la comunicación y el



entendimiento entre ellos, e incluso sirve como medio de integración y rehabilitación. (Palpa, 2019).

### **Lúdica.**

Se trata de un conjunto de medidas adoptadas para hacer de las aulas un lugar de estudio más tranquilo para los alumnos. (Tripero, 2013, p. 47).

### **Noción.**

Indica cuánto sabemos sobre un tema, una idea o una cuestión sin profundizar más en ella. (Tripero, 2013, p. 45).

### **Nociones de orientación.**

Componente de la trayectoria del yo y, por extensión, de las cosas de su entorno. El espacio personal de un niño viene definido por su cuerpo en relación con otras personas, cosas y el espacio físico que le rodea. (Barrera, 2017).

### **Dirección.**

Alude a la dirección en la que una persona se desplaza por el espacio. A menudo se utilizan nombres opuestos para clasificar estas direcciones. (Barrera, 2017).

### **Estrategia.**

Son los pasos mentales o mentales que uno da para utilizar la información o los conocimientos de que dispone para abordar un problema. (Melquiades, 2014, p. 15).

### **Estrategia de aprendizaje.**

Los procesos intencionales y conscientes son los que necesita el alumno para adquirir conocimientos que le permitan alcanzar un objetivo. Estos



conocimientos pueden adoptar la forma de ideas, hechos, principios, actitudes o valores. (Chacón, 2011).

## **Espacio.**

Se compone de la parte que se extiende desde el cuerpo en todas direcciones hasta el infinito. (Padilla, 2018).

## **2.4. HIPÓTESIS**

### **2.4.1. Hipótesis general**

- Los juegos lúdicos como estrategia influyen significativamente en el desarrollo de las nociones espaciales en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 339 de Juliaca 2024.

### **2.4.2. Hipótesis específica**

- La aplicación de los juegos lúdicos como estrategia influye significativamente en el desarrollo de la dimensión posición en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 339 de Juliaca 2024.
- La aplicación de los juegos lúdicos como estrategia influye significativamente en el desarrollo de la dimensión ubicación en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 339 de Juliaca 2024.
- La aplicación de los juegos lúdicos como estrategia influye significativamente en el desarrollo de la dimensión dirección en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 339 de Juliaca 2024.



## 2.5. VARIABLES

### 2.5.1. Variable independiente

Juegos lúdicos como estrategia

### 2.5.2. Variable dependiente

Nociones espaciales



### 2.5.3. Operacionalización de variables

Variables	Dimensiones	Indicador	Ítems	Escala de valoración
V.I Juegos lúdicos como estrategia	Recreativa	Recreativa	Demuestra actitud positiva para participar en los juegos	- Siempre - Casi siempre - A veces - Nunca
			Dramatiza las actividades lúdicas	
			Coopera con voluntad para la realización de las actividades	
			Participa en todas las actividades lúdicas de juego	
	Social	Social	Muestra desarrollo corporal en las actividades	
			Practica habilidades comunicativas con sus compañeros	
			Demuestra expresión de necesidades y deseos según las actividades lúdicas	
			Aprecia el estímulo en la creatividad	
	Pedagógica	Pedagógica	Aprecia la preparación del ambiente en el que se desarrolla su actividad	
			Selecciona materiales para las actividades lúdicas	
			Demuestra carácter relajado ante los juegos	
			Respeto las preferencias de los demás al momento de participar	
V.D. Nociones espaciales	Posición	Espacio	Encuentra cosas descansando debajo de la mesa.	- Inicio - Proceso - Logro previsto
			Detecta lo que hay sobre la mesa y lo nombra.	
			Reconoce la distancia cuando mira imágenes de niños.	
			Describe dónde están con respecto a un objeto.	
	Ubicación	Lúdico	El alumno indica dónde están sus compañeros con respecto a un elemento real.	
			Encuentra cosas contenidas dentro de...	
			Especifica qué elementos no forman parte de....	
			Mide la separación entre los dos primeros.	
	Dirección	Juego	Las iniciales y las finales son diferentes	
			Utiliza el orden proporcionado para discriminar la distancia	
			Determina las distancias relativas de lugares y utiliza esa información para emitir juicios.	
			En obras de arte infantil, distingue entre primero y final	
			Se posiciona ante el tablero	
			Procede según un protocolo predeterminado	
			Utiliza el lado izquierdo del objeto como referencia para encontrar los elementos de ese lado	
			Realiza movimientos que incluyen levantamientos	
			Se coloca detrás de la silla	
			Sigue el camino trazado	



## CAPÍTULO III

### METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

#### 3.1. ENFOQUE DE INVESTIGACIÓN

En términos generales, para Hernández et al. (2010), son los procesos metódicos y empíricos (observación y evaluación) necesarios para generar o causar conocimiento, a través de la revisión de suposiciones o ideas sobre la base de las pruebas.

El enfoque fue de tipo cuantitativo, que, según Hernández et al. (2010), es aquel enfoque que se concentra en las mediciones numéricas. Recolecta datos para procesarlos y dar análisis estadísticos para darle la medición de parámetros, la obtención de frecuencias y estadígrafos de población.

#### 3.2 TIPO DE INVESTIGACIÓN

La investigación básica, que pretende aumentar los conocimientos científicos sin aportar aplicaciones prácticas inmediatas, era el tipo de investigación que se llevaba a cabo. El objetivo principal era aportar información, ideas y conceptos novedosos dentro de un determinado campo de estudio. (Hernández y Mendoza, 2018).



Es por ello que utilizaremos la estadística descriptiva y la inferencia para examinar los impactos en el aprendizaje de conceptos espaciales de los niños de 5 años.

### **3.3 MÉTODO DE INVESTIGACIÓN**

La técnica descriptiva es el enfoque más aplicable, ya que consiste en examinar un acontecimiento actual o un conjunto de hechos y factores que los definen y explicarlos, analizarlos e interpretarlos de forma metódica. (p. 64)

### **3.4. NIVEL DE LA INVESTIGACIÓN**

Sánchez (2017); Las investigaciones realizadas a nivel de evaluación de hipótesis explicativas o causales buscan descubrir un grado de comprensión científica que permita la predicción. Recuerde que encontrar los componentes que explican un suceso puede conducir a la creación de leyes y principios fundamentales.

La prueba posterior se administrará utilizando sesiones experimentales de aprendizaje de nivel 4 para confirmar el impacto en el desarrollo de las ideas espaciales en niños de 5 años.

### **3.5. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN**

El estudio utilizará como instrumentos un pre-test y un post-test basados en el enfoque observacional y una escala estimativa; para contrastar la hipótesis y comparar los dos grupos, se empleará la prueba t de Student. con el fin de averiguar en qué medida la variable independiente (uso de juegos como estrategia) afecta a la variable dependiente (ideas espaciales) entre niños de 5 años.



Cuyo diagrama es:

G O1 X O2

Donde:

G: Es la muestra predeterminada para la investigación; consta de 21 niños y niñas de 5 años.

O1: Es el pre-test de los niños sobre las variables (concepciones espaciales) que se les administrará antes de exponerlos a la variable estrategia (juegos lúdicos).

La variable independiente, X, es un conjunto de 21 niños y niñas de 5 años a los que se les pedirá que jueguen como estrategia durante un tiempo determinado.

O2: Esta es la segunda evaluación que realizarán los niños después de ver la primera (juegos lúdicos como táctica), y trata sobre sus concepciones espaciales, la variable dependiente.

### 3.6. POBLACIÓN Y MUESTRA

#### 3.6.1. Población

Según Valderrama (2016), la población se define como el conjunto de personas o cosas sobre cuya información se busca a lo largo de una investigación. Cincuenta alumnos y alumnas de la escuela N° 339 servirán como población para este estudio.

GRADO	SECCIÓN	CANTIDAD
5 AÑOS	A	24
	B	28
TOTAL		52



### 3.6.2. Muestra

Según Castro (2003), En las muestras no probabilísticas, la selección de los participantes en el estudio se basa en criterios predeterminados por el investigador, en lugar de en un muestreo aleatorio de la comunidad en general.

Arias (2006) describe el procedimiento de muestreo como aquel en el que se conoce la probabilidad de inclusión de cada componente en la muestra. Así pues, utilizaremos el muestreo no probabilístico para llevar a cabo este método.

La muestra estará establecida por el total de la población que son en un número de 52 niños y niñas de la institución educativa inicial N° 339 por ser una población pequeña.

## 3.7. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

### 3.7.1. Técnica

Observación: Según Azañero (2016) Piensa en ellos como una serie de pasos secuenciales que se encargan de ayudar a las metodologías de investigación, siendo el objetivo final un resultado satisfactorio del estudio. Por eso estaremos atentos a la orientación espacial de los niños.

### 3.7.2. Instrumento

La escala de estimación, según Valderrama (2015) Esta herramienta se compone de un conjunto de ítems que se evalúan mediante un sistema de calificación. Capta si un comportamiento está presente o no y añade una opción de juicio, estimación, cualitativa o cuantitativa para describir cómo se muestra este comportamiento.



## CAPÍTULO IV

# RESULTADOS Y DISCUSIÓN

## 4.1. RESULTADOS OBTENIDOS

### 4.1.1. Resultados Obtenidos del Pre Test Y Post de Nociones

#### espaciales

**Tabla 1**

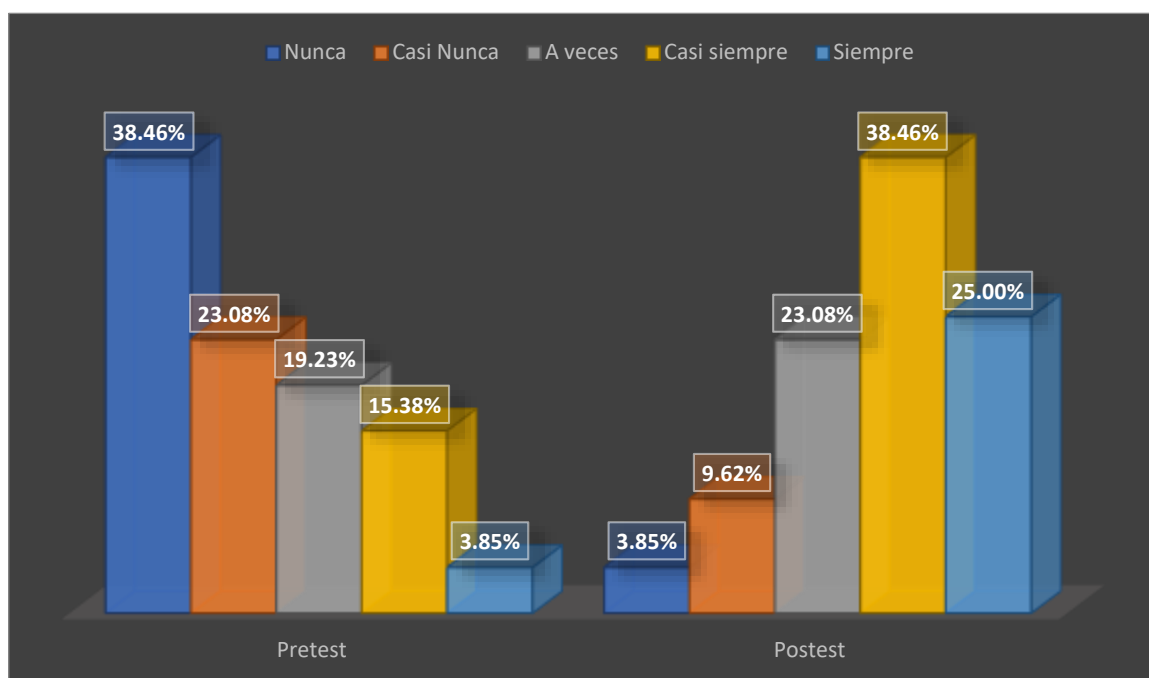
*Pretest y postes de nociones espaciales*

Indicador	Pretest		Postest	
	f	%	f	%
Nunca	20	38.46%	2	3.85%
Casi Nunca	12	23.08%	5	9.62%
A veces	10	19.23%	12	23.08%
Casi Siempre	8	15.38%	20	38.46%
Siempre	2	3.85%	13	25.00%
Total	52	100%	52	100%

*Nota: Guía de observación*

**Figura 1**

*Pretest y postes de nociones espaciales*





## **INTERPRETACIÓN:**

### **Análisis del Pretest: Nunca:**

En la evaluación inicial (pretest), 20 niños (38.46%) se ubicaron en la categoría de "nunca", lo que indica que no demostraban ninguna habilidad relacionada con las nociones espaciales. Este porcentaje revela una clara necesidad de intervención educativa en esta área, ya que más de un tercio de los participantes no tenía ningún desarrollo de esta competencia. Casi Nunca: El 23.08% (12 niños) estaba en la categoría de "casi nunca", lo que sugiere que mostraban escasas nociones espaciales, pero no de manera regular. Este grupo, junto con el de "nunca", conforma una mayoría que requiere apoyo significativo. A veces: En esta categoría, 10 niños (19.23%) mostraban habilidades espaciales de forma intermitente. Si bien no es un desempeño deficiente, su desarrollo es inconsistente y, por tanto, todavía necesita fortalecerse. Casi Siempre: Solamente 8 niños (15.38%) demostraban nociones espaciales con regularidad en el pretest. Este grupo tiene una base sólida, pero aún no alcanza un dominio total de las habilidades. Siempre: Solo 2 niños (3.85%) estaban en la categoría de "siempre", lo que significa que mostraban un dominio completo y constante de las nociones espaciales. Este porcentaje es muy bajo, evidenciando la necesidad de implementar estrategias de enseñanza más efectivas.

### **Análisis del Postest:**

Tras la implementación de la estrategia con juegos lúdicos, se observa un progreso notable en todos los indicadores:

Nunca: En el postest, solo 2 niños (3.85%) permanecieron en la categoría de "nunca", lo que refleja una disminución significativa en comparación con el pretest. Esto indica que la mayoría de los niños lograron avances en el desarrollo



de sus nociones espaciales. Casi Nunca: La categoría "casi nunca" también mostró una disminución considerable, pasando de 23.08% (12 niños) a 9.62% (5 niños). Esta reducción indica que muchos de los niños que antes tenían un desarrollo limitado de habilidades espaciales lograron avanzar hacia niveles más altos de competencia. A veces: El porcentaje de niños que se ubican en la categoría de "a veces" aumentó del 19.23% al 23.08%, lo que sugiere que algunos niños que inicialmente estaban en las categorías más bajas (nunca y casi nunca) progresaron hasta un nivel intermedio, donde las nociones espaciales se desarrollan de manera ocasional. Casi Siempre: El avance más significativo se observa en la categoría de "casi siempre", donde el porcentaje pasó del 15.38% en el pretest a un 38.46% en el posttest. Esto indica que un gran número de niños alcanzó un desarrollo regular de nociones espaciales, demostrando la efectividad de la estrategia lúdica. Siempre: La categoría de "siempre" mostró un aumento considerable, pasando de solo 3.85% (2 niños) a un 25.00% (13 niños). Este incremento destaca que un cuarto del grupo evaluado alcanzó el dominio pleno y constante de las nociones espaciales, lo que representa un éxito significativo de la intervención.

### **Conclusiones:**

Este análisis confirma que los juegos lúdicos son una estrategia efectiva para mejorar las nociones espaciales en niños de cinco años. La intervención no solo ayudó a que la mayoría de los niños avanzara a niveles más altos de competencia, sino que también contribuyó a que una porción considerable del grupo alcanzara un dominio total de las habilidades espaciales. Este tipo de enfoque podría ser replicado y ajustado para otros contextos educativos



similares, destacando la importancia de estrategias didácticas dinámicas y participativas en la educación inicial.

## 4.1.2. Resultados Obtenidos del Pre Test Y Post de Posición

**Tabla 2**

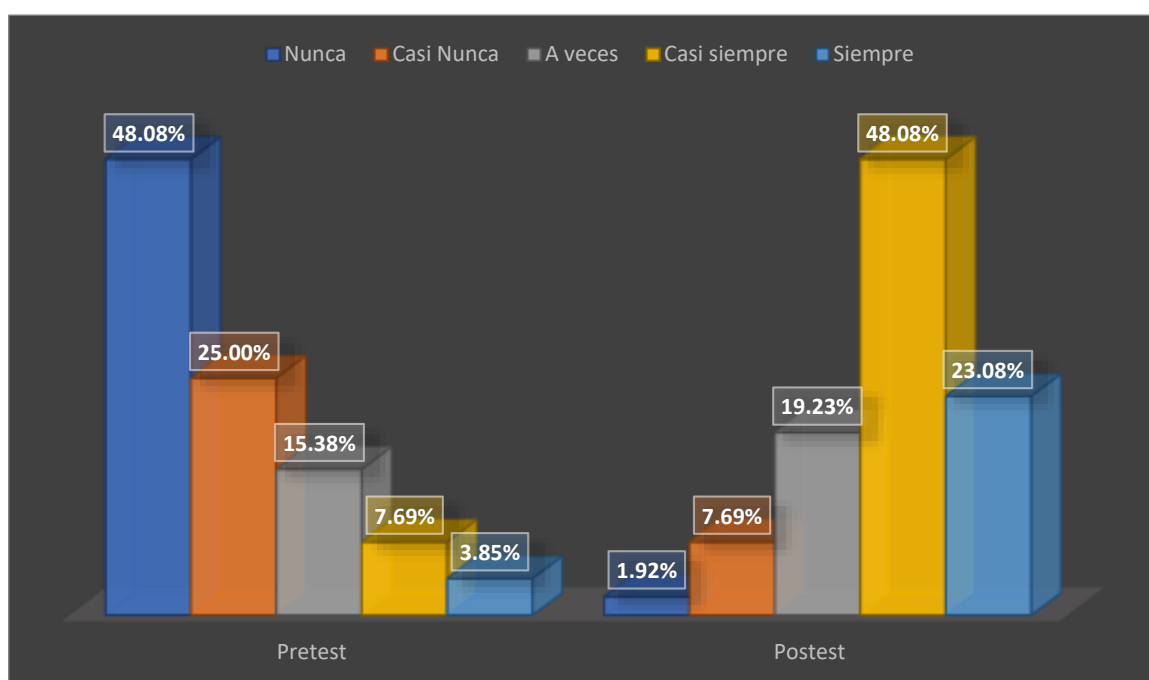
*Pretest y postes de posición*

Indicador	Pretest		Postest	
	f	%	f	%
Nunca	25	48.08%	1	1.92%
Casi Nunca	13	25.00%	4	7.69%
A veces	8	15.38%	10	19.23%
Casi Siempre	4	7.69%	25	48.08%
Siempre	2	3.85%	12	23.08%
Total	52	100%	52	100%

*Nota: Guía de observación*

**Figura 2**

*Pretest y postes de posición*



## INTERPRETACIÓN:

### Análisis del Pretest:

**Nunca:** En la evaluación inicial, 25 niños (48.08%) se ubicaron en la categoría de "nunca", lo que indica que casi la mitad de los participantes no demostraba habilidades relacionadas con la noción de posición. Este dato refleja un bajo nivel de desarrollo en la comprensión espacial y ubicación de objetos, destacando la necesidad de intervención. **Casi Nunca:** El 25.00% de los niños (13) mostró un bajo nivel de habilidad, ya que "casi nunca" eran capaces de identificar o demostrar nociones de posición. Aunque este grupo tiene un desarrollo leve en esta habilidad, aún se encuentra lejos de alcanzar un nivel aceptable. **A veces:** 8 niños (15.38%) se encontraban en esta categoría, lo que sugiere que sus habilidades eran intermitentes o inconsistentes. Podían demostrar nociones de posición en algunos momentos, pero sin regularidad. **Casi Siempre:** Solo 4 niños (7.69%) mostraban un dominio constante pero no completo de las nociones de posición en el pretest. Este bajo porcentaje indica que una minoría de niños poseía una comprensión más avanzada en esta área. **Siempre:** Solo 2 niños (3.85%) alcanzaron un dominio total de las nociones de posición antes de la intervención, lo que evidencia una falta generalizada de esta competencia en el grupo evaluado.

### Análisis del Postest:

Tras la implementación de los juegos lúdicos, se observan mejoras significativas en el desarrollo de las nociones de posición, con cambios destacados en todas las categorías: **Nunca:** La categoría de "nunca" mostró una reducción drástica, pasando de 48.08% (25 niños) a solo 1.92% (1 niño). Esto indica que casi todos los niños lograron desarrollar algún nivel de habilidad en la noción de posición



tras la intervención, lo que refleja el éxito de la estrategia lúdica. **Casi Nunca:** El porcentaje de niños en la categoría "casi nunca" también disminuyó de 25.00% (13 niños) a 7.69% (4 niños). Este dato sugiere que muchos de los niños que inicialmente presentaban dificultades avanzaron a niveles más altos de dominio. **A veces:** En la categoría "a veces", se observa un aumento del 15.38% al 19.23%. Aunque el incremento no es tan significativo como en otras categorías, esto sugiere que algunos niños progresaron lo suficiente como para demostrar habilidades de posición de manera más regular, aunque no de forma consistente. **Casi Siempre:** El aumento más notable se encuentra en la categoría "casi siempre", donde el porcentaje pasó de 7.69% (4 niños) a 48.08% (25 niños). Este cambio masivo indica que una gran cantidad de niños avanzó hasta un nivel alto de dominio, pero sin llegar al total, lo que sugiere que la estrategia fue particularmente efectiva para este grupo. **Siempre:** La categoría de "siempre" también experimentó un incremento significativo, pasando de 3.85% (2 niños) a 23.08% (12 niños). Esto indica que, tras la intervención, casi una cuarta parte de los niños logró un dominio completo y constante de las nociones de posición.

### **Conclusiones:**

La comparación entre el pretest y posttest muestra una mejora generalizada y significativa en el desarrollo de las nociones de posición tras la aplicación de los juegos lúdicos. Los resultados del posttest destacan una drástica reducción en las categorías más bajas ("nunca" y "casi nunca") y un incremento considerable en las categorías más altas ("casi siempre" y "siempre").

### 4.1.3. Resultados Obtenidos del Pre Test Y Post de Ubicación

**Tabla 3**

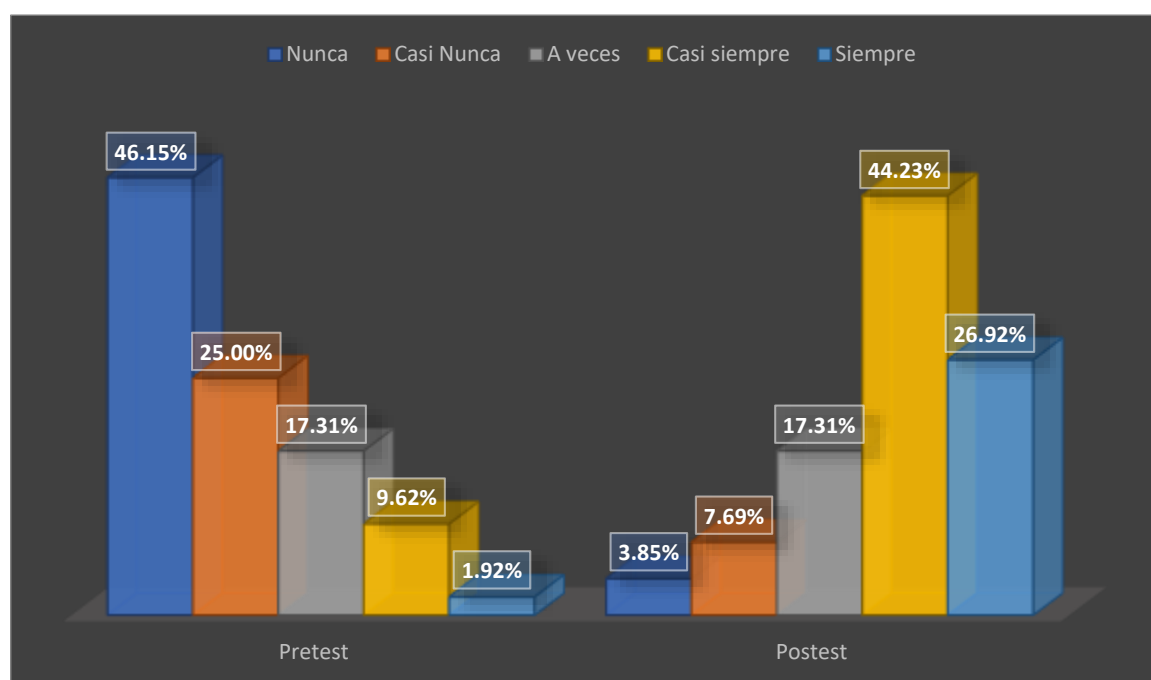
*Pretest y postes de ubicación*

Indicador	Pretest		Postest	
	f	%	f	%
Nunca	24	46.15%	2	3.85%
Casi Nunca	13	25.00%	4	7.69%
A veces	9	17.31%	9	17.31%
Casi Siempre	5	9.62%	23	44.23%
Siempre	1	1.92%	14	26.92%
Total	52	100%	52	100%

*Nota: Guía de observación*

**Figura 3**

*Pretest y postes de ubicación*



### INTERPRETACIÓN:

#### Análisis del Pretest:



**Nunca:** En la evaluación inicial, 24 niños (46.15%) se ubicaron en la categoría de "nunca", lo que indica que casi la mitad de los niños no tenía desarrollo alguno en la habilidad de ubicación. Este dato revela una carencia significativa en esta área cognitiva, lo que justificaba la necesidad de una intervención. **Casi Nunca:** El 25.00% (13 niños) se encontraba en la categoría de "casi nunca", lo que sugiere que sus nociones de ubicación eran mínimas. Aunque este grupo tiene un ligero desarrollo en esta habilidad, aún necesitaba apoyo para mejorar. **A veces:** En esta categoría, 9 niños (17.31%) demostraban habilidades de ubicación de manera intermitente, lo que indica que podían reconocer y aplicar nociones espaciales en ciertas ocasiones, pero de manera inconsistente. **Casi Siempre:** Solo 5 niños (9.62%) lograron demostrar las nociones de ubicación de manera regular, pero sin alcanzar un dominio completo. **Siempre:** Solo 1 niño (1.92%) mostró un dominio constante de la noción de ubicación antes de la intervención, lo que evidencia una necesidad de mejorar estas habilidades en la gran mayoría del grupo.

#### **Análisis del Posttest:**

Después de la aplicación de los juegos lúdicos, se observa un avance significativo en el desarrollo de las habilidades de ubicación:

**Nunca:** El porcentaje de niños en la categoría "nunca" se redujo drásticamente del 46.15% al 3.85%. Este cambio indica que casi todos los niños desarrollaron al menos un nivel básico de habilidades de ubicación tras la intervención. **Casi Nunca:** De manera similar, la categoría de "casi nunca" también disminuyó, pasando de 25.00% (13 niños) a 7.69% (4 niños), lo que muestra que varios niños que tenían un bajo desarrollo de esta habilidad lograron progresar hacia niveles superiores. **A veces:** En esta categoría, no hubo cambios, ya que el



porcentaje se mantuvo en 17.31% antes y después de la intervención. Esto sugiere que algunos niños que inicialmente se encontraban en niveles bajos mejoraron, pero no lo suficiente para avanzar hacia las categorías más altas.

**Casi Siempre:** La categoría de "casi siempre" experimentó el aumento más significativo, pasando de 9.62% (5 niños) a 44.23% (23 niños). Este cambio refleja que una parte considerable del grupo alcanzó un dominio regular de las nociones de ubicación, sin llegar aún al dominio completo, lo que muestra la efectividad de la estrategia lúdica en este grupo de niños.

**Siempre:** El porcentaje de niños que alcanzaron un dominio total de las nociones de ubicación aumentó de 1.92% (1 niño) a 26.92% (14 niños). Esto indica que la estrategia de juegos lúdicos no solo mejoró las habilidades en general, sino que también permitió que más de una cuarta parte del grupo lograra un dominio pleno de las nociones de ubicación.

### **Conclusiones:**

Los resultados de la tabla muestran una mejora notable en las nociones de ubicación tras la intervención basada en juegos lúdicos. Las categorías más bajas ("nunca" y "casi nunca") experimentaron reducciones significativas, mientras que las categorías más altas ("casi siempre" y "siempre") vieron aumentos considerables.

### 4.1.4. Resultados Obtenidos del Pre Test Y Post de Dirección

**Tabla 4**

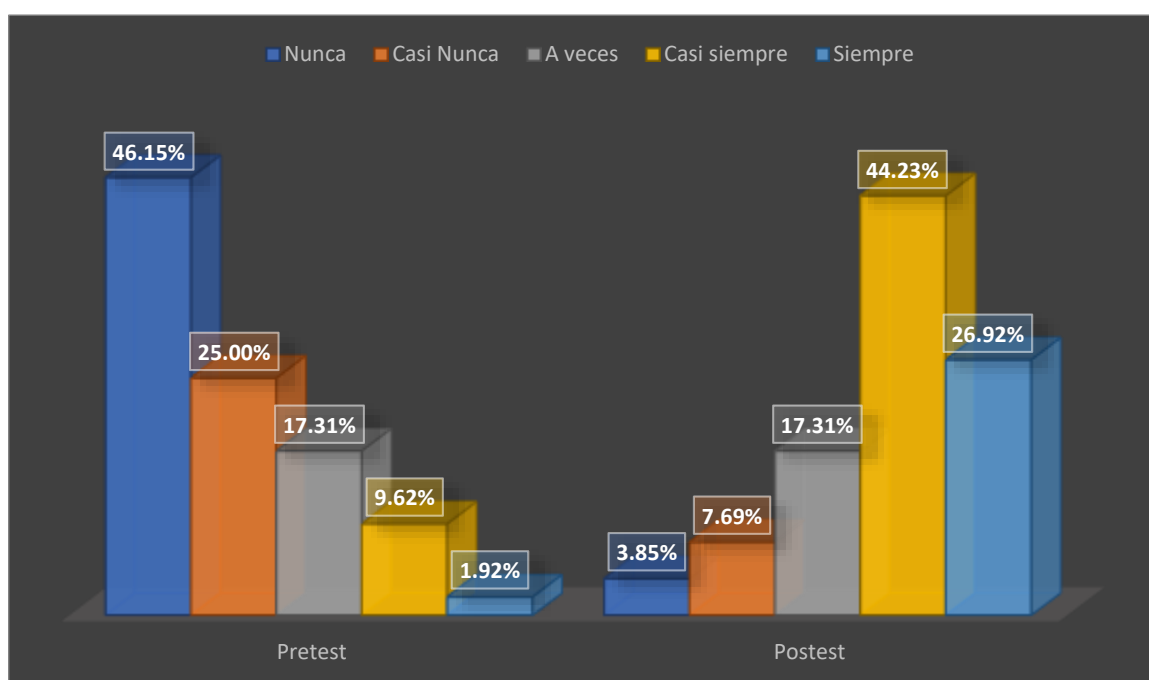
*Pretest y postes de dirección*

Indicador	Pretest		Postest	
	f	%	f	%
Nunca	22	42.31%	3	5.77%
Casi Nunca	10	19.23%	5	9.62%
A veces	11	21.15%	12	23.08%
Casi Siempre	7	13.46%	19	36.54%
Siempre	2	3.85%	13	25.00%
Total	52	100%	52	100%

*Nota: Guía de observación*

**Figura 4**

*Pretest y postes de dirección*



## INTERPRETACIÓN:

### Análisis del Pretest:

**Nunca (46.15% - 24 niños):** Un porcentaje considerable de niños (46.15%) se encontraba en la categoría de "nunca", lo que indica que casi la mitad del grupo no demostraba ninguna noción relacionada con la ubicación. Este alto porcentaje revela que la mayoría de los niños no tenía habilidades de ubicación desarrolladas, evidenciando una necesidad urgente de intervención pedagógica.

**Casi Nunca (25.00% - 13 niños):** El 25% de los niños se encontraba en la categoría de "casi nunca", lo que sugiere que uno de cada cuatro niños tenía un nivel muy bajo de habilidad en el concepto de ubicación. Al combinarse con la categoría "nunca", se evidencia que el 71.15% de los niños estaba en los niveles más bajos de desarrollo de esta habilidad.

**A veces (17.31% - 9 niños):** El 17.31% de los niños mostraba habilidades intermitentes en cuanto a la noción de ubicación. Estos niños eran capaces de reconocer o aplicar la noción de ubicación solo en algunas situaciones. Si bien es una mejora respecto a las categorías más bajas, esta habilidad seguía siendo inconsistente en casi uno de cada cinco niños.

**Casi Siempre (9.62% - 5 niños):** Solo el 9.62% de los niños mostró un desarrollo más avanzado, logrando utilizar las nociones de ubicación de manera regular, aunque no constante. Este grupo, aunque pequeño, representa a los niños que ya tenían una base sólida en esta área antes de la intervención.

**Siempre (1.92% - 1 niño):** Apenas el 1.92% de los niños, equivalente a un solo niño del grupo, logró demostrar un dominio completo de las nociones de ubicación en el pretest. Este porcentaje extremadamente bajo indica que, antes de la intervención, muy pocos niños tenían un entendimiento pleno de este concepto.



### **Análisis del Postest:**

**Nunca (3.85% - 2 niños):** Tras la intervención, el porcentaje de niños en la categoría de "nunca" se redujo drásticamente, pasando de 46.15% a 3.85%. Esta disminución significativa indica que la estrategia pedagógica fue eficaz en mover a la mayoría de los niños fuera de los niveles más bajos de desarrollo. **Casi Nunca (7.69% - 4 niños):** La categoría "casi nunca" también experimentó una notable disminución, del 25% al 7.69%. Esta reducción sugiere que muchos de los niños que antes tenían un desarrollo muy limitado en las nociones de ubicación avanzaron a niveles superiores de competencia. **A veces (17.31% - 9 niños):** Curiosamente, la categoría de "a veces" no mostró ningún cambio en el porcentaje entre el pretest y el postest, manteniéndose en un 17.31%. Esto indica que algunos niños no lograron progresar de manera consistente, permaneciendo en un nivel intermedio de desarrollo, donde la habilidad es demostrada de manera intermitente. **Casi Siempre (44.23% - 23 niños):** El mayor incremento se observó en la categoría de "casi siempre", donde el porcentaje pasó del 9.62% al 44.23%. Este aumento refleja que un gran número de niños avanzó hacia un uso regular de las nociones de ubicación, pero aún sin alcanzar un dominio total. Este salto de más del 30% indica que la intervención fue especialmente eficaz para fortalecer el desarrollo de esta habilidad. **Siempre (26.92% - 14 niños):** La categoría de "siempre" también experimentó un aumento significativo, pasando del 1.92% al 26.92%.

### **Conclusiones:**

El análisis comparativo entre el pretest y el postest evidencia una mejora sustancial en el desarrollo de las nociones de ubicación tras la aplicación de los juegos lúdicos. Las categorías más bajas ("nunca" y "casi nunca") disminuyeron

drásticamente, lo que sugiere que la mayoría de los niños avanzó en su comprensión de la ubicación. Además, los aumentos en las categorías superiores ("casi siempre" y "siempre") indican que muchos niños lograron desarrollar una habilidad regular y consistente en esta área, con un número considerable alcanzando un dominio total.

## 4.2. PRUEBA DE HIPÓTESIS

### 4.2.1. Prueba de hipótesis General

Ho: Los juegos lúdicos como estrategia no influyen significativamente en el desarrollo de las nociones espaciales en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 339 de Juliaca 2024.

Ha: Los juegos lúdicos como estrategia si influyen significativamente en el desarrollo de las nociones espaciales en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 339 de Juliaca 2024.

**Tabla 5**

*Prueba de Hipótesis General con t - student*

	t	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	95% de intervalo de confianza de la diferencia	
					Inferior	Superior
Pretest de Nociones espaciales	7,610	52	,000	1,600	1,16	2,04
Postest Nociones espaciales	22,356	52	,000	2,750	2,49	3,01

### Interpretación de la tabla:

1. **Prueba de t y grados de libertad (gl):** Los valores de t en el pretest y postest son **7,610** y **22,356** respectivamente, con **52 grados de libertad**. Estos valores de t son significativamente altos, lo que indica una gran diferencia entre los promedios del pretest y postest.
2. **Significación (bilateral):** En ambos casos, el valor de significancia bilateral es **0.000**, que es menor al nivel alfa comúnmente utilizado de **0.05**. Esto sugiere que hay una diferencia significativa entre las puntuaciones del pretest y postest.
3. **Diferencia de medias:** La diferencia entre las medias es **1.600** en el pretest y **2.750** en el postest, lo que indica un incremento considerable en el desarrollo de las nociones espaciales después de la intervención con juegos lúdicos.
4. **Intervalo de confianza del 95%:** El intervalo de confianza de la diferencia en el pretest va de **1.16 a 2.04**, y en el postest de **2.49 a 3.01**, lo que respalda la precisión de las diferencias observadas en las medias.

### Toma de decisión:

Dado que el valor de significancia bilateral (p-valor) es menor a **0.05**, se rechaza la hipótesis nula (**H<sub>0</sub>**), concluyendo que los juegos lúdicos como estrategia **sí influyen significativamente** en el desarrollo de las nociones espaciales en los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 339 de Juliaca 2024. Esto apoya la hipótesis alternativa (**H<sub>a</sub>**).

#### 4.2.2. Prueba de hipótesis Específica 1

Ho: La aplicación de los juegos lúdicos como estrategia influye significativamente en el desarrollo de la dimensión posición en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 339 de Juliaca 2024.

Ha: La aplicación de los juegos lúdicos como estrategia influye significativamente en el desarrollo de la dimensión posición en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 339 de Juliaca 2024.

**Tabla 6**

*Prueba de especifica 1 General con t - student*

	t	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	95% de intervalo de confianza de la diferencia	
					Inferior	Superior
Pretest de posición	8,718	52	,000	1,200	,91	1,49
Postest de posición	15,904	52	,000	2,650	2,30	3,00

#### Interpretación de la tabla:

1. **Prueba de t y grados de libertad (gl):** Los valores de t para el pretest y el postest son 8,718 y 15,904, respectivamente, con 52 grados de libertad. Estos valores de t indican que existe una diferencia significativa entre las medias del pretest y el postest en la dimensión de "posición".
2. **Significación (bilateral):** Los valores de significancia bilateral (p-valor) son **0.000** para ambas pruebas, lo que es menor que el nivel de significancia habitual de **0.05**. Esto sugiere que las diferencias observadas



entre las medias no son debidas al azar, sino que son estadísticamente significativas.

3. **Diferencia de medias:** La diferencia de medias en el pretest es 1.200, mientras que en el posttest es 2.650, lo que indica un notable aumento en el rendimiento de los niños y niñas en la dimensión "posición" tras la intervención con juegos lúdicos.
4. **Intervalo de confianza del 95%:** Para el pretest, el intervalo de confianza varía entre 0.91 y 1.49, mientras que para el posttest va de 2.30 a 3.00, lo que confirma la fiabilidad de las diferencias entre los grupos.

#### **Toma de decisión:**

Dado que el valor de significancia (p-valor) es menor a 0.05, se rechaza la hipótesis nula ( $H_0$ ) y se acepta la hipótesis alternativa ( $H_a$ ). Esto indica que la aplicación de los juegos lúdicos como estrategia sí influye significativamente en el desarrollo de la dimensión "posición" en los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 339 de Juliaca 2024.

#### 4.2.3. Prueba de hipótesis Específica 2

Ho: La aplicación de los juegos lúdicos como estrategia influye significativamente en el desarrollo de la dimensión ubicación en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 339 de Juliaca 2024.

Ha: La aplicación de los juegos lúdicos como estrategia influye significativamente en el desarrollo de la dimensión ubicación en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 339 de Juliaca 2024.

**Tabla 7**

*Prueba de especifica 2 General con t - student*

	t	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	95% de intervalo de confianza de la diferencia	
					Inferior	Superior
Pretest de ubicación	9,200	52	,000	1,400	1,08	1,72
Postest de ubicación	9,747	52	,000	2,000	1,57	2,43

#### Interpretación de la tabla:

1. **Prueba de t y grados de libertad (gl):** Los valores de t son 9,200 para el pretest y 9,747 para el postest, ambos con 52 grados de libertad. Estos valores de t son altos, lo que indica una diferencia significativa entre los resultados del pretest y el postest.
2. **Significación (bilateral):** En ambos casos, el valor de significancia (p-valor) es 0.000, lo que es menor que el nivel de significancia de 0.05. Esto



indica que hay una diferencia estadísticamente significativa entre los resultados del pretest y el postest en la dimensión "ubicación".

3. **Diferencia de medias:** La diferencia de medias en el pretest es de 1.400, mientras que en el postest es de 2.000, lo que refleja un incremento en el desarrollo de la dimensión "ubicación" tras la implementación de los juegos lúdicos.
4. **Intervalo de confianza del 95%:** Para el pretest, el intervalo de confianza oscila entre 1.08 y 1.72, y para el postest entre 1.57 y 2.43, lo que indica que la diferencia entre las medias es precisa y confiable.

#### **Toma de decisión:**

Dado que el p-valor es menor a 0.05, se rechaza la hipótesis nula ( $H_0$ ) y se acepta la hipótesis alternativa ( $H_a$ ). Esto significa que la aplicación de los juegos lúdicos como estrategia sí influye significativamente en el desarrollo de la dimensión "ubicación" en los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 339 de Juliaca 2024.

### 4.2.3. Prueba de hipótesis Específica 3

Ho: La aplicación de los juegos lúdicos como estrategia influye significativamente en el desarrollo de la dimensión dirección en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 339 de Juliaca 2024.

Ha: La aplicación de los juegos lúdicos como estrategia influye significativamente en el desarrollo de la dimensión dirección en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 339 de Juliaca 2024.

**Tabla 8**

*Prueba de especifica 3 General con t - student*

	t	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	95% de intervalo de confianza de la diferencia	
					Inferior	Superior
Pretest de dirección	10,100	52	,000	1,550	1,23	1,87
Postest de dirección	12,836	52	,000	2,300	1,92	2,68

#### Interpretación de la tabla:

1. **Prueba de t y grados de libertad (gl):** Los valores de t son 10,100 para el pretest y 12,836 para el postest, con 52 grados de libertad. Estos valores de t indican una diferencia considerable entre los resultados del pretest y el postest, lo que sugiere un cambio significativo en la dimensión "dirección".
2. **Significación (bilateral):** El valor de significancia (p-valor) es 0.000 tanto para el pretest como para el postest, lo que es menor que el nivel de



significancia estándar de 0.05. Esto indica que las diferencias observadas entre el pretest y el posttest son estadísticamente significativas.

3. **Diferencia de medias:** La diferencia de medias es 1.550 en el pretest y 2.300 en el posttest, lo que muestra un incremento importante en el desarrollo de la noción de "dirección" tras la intervención con juegos lúdicos.
4. **Intervalo de confianza del 95%:** El intervalo de confianza para el pretest va de 1.23 a 1.87, y para el posttest, de 1.92 a 2.68, lo que refleja la precisión de las diferencias entre las medias en ambos casos.

#### **Toma de decisión:**

Dado que el p-valor es menor a 0.05, se rechaza la hipótesis nula ( $H_0$ ) y se acepta la hipótesis alternativa ( $H_a$ ). Esto significa que la aplicación de los juegos lúdicos como estrategia sí influye significativamente en el desarrollo de la dimensión "dirección" en los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 339 de Juliaca 2024.

#### 4.3. DISCUSIÓN DE RESULTADOS

Mendieta, Calderon (2019) La psicomotricidad es la disciplina que estudia el movimiento del sujeto y su relación con el desarrollo cognitivo, el objetivo del estudio fue determinar la incidencia de la práctica del juego de la rayuela en el desarrollo de la psicomotricidad en niños de 4 a 5 años. Fue un estudio controlado aleatorizado, en donde luego de seleccionar por criterios de inclusión y exclusión en niños del Jardín Parvulitos de Minerva, 12 niños fueron del grupo control y 12 del grupo entreno, tuvo una duración de 12 semanas, se valoró mediante una ficha de observación, diseñada según los objetivos del ministerio de educación del Ecuador para el ámbito de expresión corporal y motricidad para ese grupo etario con parámetros de: Adquirido, En proceso e Iniciado. Los resultados en las diferentes pruebas permitieron concluir que existe incidencia en la psicomotricidad, con la aplicación del juego de la rayuela.

El análisis de los resultados obtenidos en la aplicación de los juegos lúdicos como estrategia pedagógica para el desarrollo de las nociones espaciales en los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 339 de Juliaca muestra conclusiones significativas en cada una de las dimensiones evaluadas.

**De acuerdo con el objetivo general, Desarrollo de las nociones espaciales generales:** La aplicación de los juegos lúdicos como estrategia ha demostrado ser eficaz en el desarrollo de las nociones espaciales de los niños y niñas. Los resultados reflejan una diferencia significativa entre los puntajes obtenidos en el pretest y posttest, con un p-valor menor a 0.05 en cada dimensión, lo que indica que los juegos lúdicos influyen de manera positiva y notable. Este hallazgo respalda la idea de que la enseñanza basada en actividades lúdicas promueve

un aprendizaje significativo en los niños de edad temprana, especialmente en áreas como el desarrollo espacial.

**De acuerdo con el objetivo específico 1, Eficacia en la dimensión posición:**

En la dimensión de **posición**, los resultados muestran un aumento considerable en el desempeño de los niños tras la intervención. El valor de  $t$  en el postest (15.904) y la diferencia de medias de 2.650, en comparación con el pretest (8.718 y 1.200), indican que la estrategia basada en juegos lúdicos tuvo un impacto muy significativo. Esto refleja que los niños y niñas mejoraron su comprensión de las posiciones relativas en el espacio, lo cual es crucial para su desarrollo cognitivo en esta etapa.

**De acuerdo con el objetivo específico 2, Influencia en la dimensión ubicación:**

La dimensión de **ubicación** también mostró una mejora importante tras la implementación de los juegos lúdicos. La diferencia de medias de 2.000 en el postest, en comparación con 1.400 en el pretest, junto con un valor de  $t$  de 9.747, señala que los juegos lúdicos ayudaron a los niños a adquirir mejores habilidades para identificar y relacionar puntos o lugares específicos en el espacio. Esto apoya la idea de que la interacción activa con el entorno, facilitada por actividades lúdicas, fortalece las habilidades espaciales de los niños.

**De acuerdo con el objetivo específico 3, Efectos en la dimensión dirección:**

En la dimensión de **dirección**, los resultados del postest muestran una mejora considerable en comparación con el pretest. La diferencia de medias de 2.300 y el valor de  $t$  de 12.836 en el postest frente a 1.550 y 10.100 en el pretest, respectivamente, indican que los juegos lúdicos como estrategia no solo ayudaron a los niños a comprender mejor los conceptos relacionados con la



orientación y dirección, sino que también fomentaron su capacidad para aplicarlos en situaciones cotidianas.

En todas las dimensiones evaluadas (posición, ubicación y dirección), los resultados reflejan que la aplicación de juegos lúdicos es una estrategia pedagógica eficaz para el desarrollo de las nociones espaciales en los niños y niñas de cinco años. Las diferencias significativas entre los resultados del pretest y el postest en cada una de las dimensiones corroboran la hipótesis de que esta metodología contribuye de manera positiva al desarrollo cognitivo de los estudiantes en esta etapa crucial de su educación.

Estas conclusiones sugieren que la implementación de juegos lúdicos en el aula puede ser un recurso valioso para mejorar no solo el aprendizaje de las nociones espaciales, sino también para fomentar el interés y la motivación en los niños hacia el aprendizaje de conceptos abstractos, como las relaciones espaciales.



## CONCLUSIONES

**PRIMERA:** Se concluye que los juegos lúdicos influyen significativamente en el desarrollo de las nociones espaciales los resultados de la prueba t de Student muestran una diferencia significativa entre el pretest y postest de las nociones espaciales en los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 339 de Juliaca, con valores de t de 7.610 y 22.356 respectivamente, y un p-valor de 0.000. Esto indica una mejora considerable en las nociones espaciales tras la aplicación de los juegos lúdicos, reflejada en una diferencia de medias de 1.600 en el pretest y 2.750 en el postest. Dado que el p-valor es menor a 0.05, se rechaza la hipótesis nula.

**SEGUNDA:** Se concluye que los juegos lúdicos como estrategia sí influyen significativamente en el desarrollo de la dimensión posición, los resultados de la prueba t de Student para la dimensión "posición" muestran diferencias significativas entre el pretest y postest, con valores de t de 8.718 y 15.904 respectivamente, y un p-valor de 0.000. La diferencia de medias aumentó de 1.200 en el pretest a 2.650 en el postest, lo que indica una mejora considerable en el desarrollo de la noción de posición en los niños y niñas. Dado que el p-valor es menor a 0.05, se rechaza la hipótesis nula y se concluye que los juegos lúdicos como estrategia sí influyen significativamente en el desarrollo de la dimensión posición.

**TERCERA:** Se concluye que los juegos lúdicos como estrategia sí influyen significativamente en el desarrollo de la dimensión ubicación. y los resultados de la prueba t de Student para la dimensión "ubicación"



muestran una diferencia significativa entre el pretest y el postest, con valores de  $t$  de 9.200 y 9.747 respectivamente, y un  $p$ -valor de 0.000. La diferencia de medias aumentó de 1.400 en el pretest a 2.000 en el postest, lo que evidencia una mejora notable en la capacidad de ubicación de los niños y niñas. Dado que el  $p$ -valor es menor a 0.05, se rechaza la hipótesis nula. se concluye que los juegos lúdicos como estrategia sí influyen significativamente en el desarrollo de la dimensión ubicación.

**CUARTA:** Se concluye que la aplicación de los juegos lúdicos sí influye significativamente en el desarrollo de la dimensión dirección en los niños y niñas de cinco años, los resultados de la prueba  $t$  de Student para la dimensión "dirección" muestran diferencias significativas entre el pretest y el postest, con valores de  $t$  de 10.100 y 12.836, respectivamente, y un  $p$ -valor de 0.000. La diferencia de medias aumentó de 1.550 en el pretest a 2.300 en el postest, lo que refleja una mejora sustancial en la capacidad de los niños y niñas para comprender la noción de dirección. Dado que el  $p$ -valor es menor a 0.05, se rechaza la hipótesis nula.



## RECOMENDACIONES

**PRIMERA:** Se recomienda a la Unidad de Gestión Escolar, a los directivos y a los docentes integrar los juegos lúdicos de manera regular en el currículo de educación inicial. Específicamente, se podrían diseñar actividades que permitan a los niños explorar diferentes relaciones espaciales, utilizando objetos del entorno que promuevan el aprendizaje experiencial. Además, se recomienda realizar capacitaciones para los docentes en el uso efectivo de estrategias lúdicas para maximizar el impacto en el desarrollo cognitivo de los niños.

**SEGUNDA:** Se recomienda a los docentes del nivel de educación inicial incorporar juegos que enfatizan relaciones posicionales (como encima-debajo, dentro-fuera) en diversas actividades diarias. Estos juegos pueden incluir ejercicios físicos, actividades con bloques de construcción y dinámicas que involucren movimientos espaciales. Además, es importante hacer un seguimiento periódico del progreso de los niños para ajustar las actividades según las necesidades individuales.

**TERCERA:** Se recomienda a los docentes del nivel de educación inicial implementar actividades interactivas que involucren la localización y desplazamiento en el espacio, tales como mapas simples, búsquedas del tesoro o recorridos guiados en el aula y el patio. También se recomienda emplear recursos visuales (como flechas o indicadores de dirección) que permitan a los niños conectar los conceptos abstractos de ubicación con situaciones reales.



**CUARTA:** Se recomienda a los docentes del nivel de educación inicial introducir juegos que involucren desplazamientos dirigidos y el uso de comandos direccionales (como “gira a la izquierda”, “camina hacia adelante”) en actividades lúdicas y cotidianas. Además, se recomienda fomentar la participación de los padres en casa, sugiriendo juegos y dinámicas que refuercen el aprendizaje de direcciones y orientaciones espaciales fuera del entorno escolar.



## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Abad (2010) Iniciativas de educación artística a través del arte contemporáneo para la escuela infantil. España: Universidad Complutense de Madrid.
- Andrade (2010) Las estrategias lúdicas en el proceso enseñanza aprendizaje en los niños de primeros años de educación básica de las instituciones educativas en la ciudad de San Gabriel, provincia del Carchi. Ecuador: Universidad Técnica del Norte.
- Azañero (2016) Cómo elaborar una tesis universitaria. Lima: Publicaciones y Servicios S.A.C.
- Barrera (2017) La noción espacial en la ejecución de trazos sueltos en los niños y niñas de 4 a 5 años de la escuela nueva Aurora de Cantón. Quito: Universidad Técnica de Ambato.
- Bautista (2009) El juego como método didáctico. Propuestas didácticas y organizativas. Granada: Adhara.
- Caba (2006) De jugar con el arte al arte de jugar. Madrid: Herder
- Chacón (2011) El juego didáctico como estrategia de enseñanza, ¿Cómo crearlo en el aula?.Caracas: Universidad Pedagógica Experimental Libertador.
- Carrasco (2014) Metodología de la investigación científica. Lima: San Marcos.
- Condorpusa y Mendoza (2018) Nociones espaciales en el aprendizaje de la matemática geométrica en niños y niñas de 5 años de la I.E. I. N° 464 Progreso de Wanchaq. Arequipa: Universidad Nacional San Agustín de Arequipa.
- Córdova (2011) Desarrollo cognitivo, sensorial, motor y psicomotor en la infancia.Barcelona: Edición Innova.
- ECE (2018) ¿Cuánto aprenden nuestros estudiantes?. Evaluación censal de estudiantes. Lima: Ministerio de Educación.



- Espejo y Sánchez S. A. (2018) Aplicación de los juegos psicomotrices para desarrollar nociones de espacio en los estudiantes de educación inicial. Trujillo: Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI.
- Fernández (2004) Teoría y práctica educativa de la orientación y localización espacial. México: EFdeportes.
- Fernández (2010) Didáctica de la Educación. España: Editorial Editez
- Fuentes (2008) Estrategias para potenciar las relaciones lógico matemáticas y de cuantificación. Chile: Maval.
- García (2020) Danzas infantiles como estrategia didáctica para la orientación espacial en niños y niñas de 4 años de la institución educativa inicial La Soledad, Huaraz. Huaraz: Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.
- González y Rodríguez (2018) Las actividades lúdicas como estrategia en educación inicial. Ecuador: Universidad Estatal de Milagro.
- González y Wensten (2009) ¿Cómo enseñar matemática en el jardín? Número, medida y espacio. Colombia: Ediciones Colihue.
- Hernández, Fernández y Baptista (2015). Metodología de la investigación. México: Mc Graw Hill.
- Huayan y Huayan (2019) Aplicación de programa de juegos psicomotrices para desarrollar las nociones espaciales en estudiantes de educación inicial. Trujillo: Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI.
- Hurlock (2010) Desarrollo del niño. Caracas: Universidad Simón Bolívar.
- Jiménez, C. A. (2010). Dimensión lúdica. México: UNAM.
- Melquiades (2014) Estrategias didácticas para un aprendizaje constructivista en la enseñanza de la matemática en los niños y niñas del nivel primario. Chile: Revista Textos y Contextos.



- MINEDU (2018) Currículo nacional. Programa curricular de educación inicial. Lima: Dirección General de Educación Básica Regular- Dirección de Educación Inicial.
- Montenegro (2008) El juego como actividad pedagógica para el niño de 12 meses a 5 años. Caracas: Universidad Nacional Abierta.
- Muñoz (2008) Módulo de estimulación temprana. Quito: Universidad Central de Ecuador.
- Padilla (2018) La danza infantil como estrategia para mejorar el desarrollo de nociones de espacio en los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 689 de Huaripampa, San Marcos. Huaraz: Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.
- Palpa (2019) Estrategias lúdicas y calidad de los aprendizajes en los niños del II ciclo de la institución educativa Los Jilgueritos – INABIF, San Juan de Miraflores. Lima: Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle.
- Ramírez (2019) El desarrollo motor del niño pre escolar y su relación con la construcción de su idea de espacio. Bogotá: Universidad Nacional de Colombia.
- Razo (2017) Las actividades lúdicas en la orientación temporo-espacial de los niños y niñas de 4 y 5 años de educación inicial del centro de desarrollo infantil Las Cascadas, del Cantón Baños de Agua Santa, provincia de Tungurahua. Ecuador: Universidad Técnica de Ambato.
- Rodríguez (2017). Influencia de las estrategias metodológicas lúdicas en la calidad de desarrollo de las nociones espaciales en los niños de 4 a 5 años. Ecuador: Universidad de Guayaquil.
- Tripero (2013) Piaget y el valor del juego en su teoría estructuralista. Madrid: Ediciones Einnove.



Valderrama (2015) Pasos para elaborar proyectos y tesis de investigación científica. Lima: San Marcos.

Valiente (2016) Un espacio de documentación y debate sobre neurodidáctica. México: Revista Educativa.

Velásquez (2015) Las actividades físicas cooperativas, una propuesta para la formación en valores, en escuelas de educación básica. Bogotá: Universidad Libre Colombia

Vizconde (2018) Los juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje de los niños de 5 años en el área de matemática de la I.E. Niño Jesús de Praga N° 1538, distrito fr Huarmey, Ancash. Chimbote: Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.



# ANEXOS



## Anexo 1: Matriz de consistencia: JUEGOS LÚDICOS COMO ESTRATEGIA PARA DESARROLLAR NOCIONES ESPACIALES EN NIÑOS Y NIÑAS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 339 DE JULIACA 2024

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	METODOLOGÍA
<p><b>Problema General</b> ¿En qué medida los juegos lúdicos como estrategia posibilitan el desarrollo de las nociones espaciales en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 339 de Juliaca 2024?</p>	<p><b>Objetivo General</b> Identificar el desarrollo de los juegos lúdicos como estrategia en el desarrollo de las nociones espaciales en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 339 de Juliaca 2024</p>	<p><b>Hipótesis General</b> Los juegos lúdicos como estrategia influyen significativamente en el desarrollo de las nociones espaciales en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 339 de Juliaca 2024.</p>	Juegos lúdicos como estrategia	-Recreativa	-Demuestra actitud positiva para participar en los juegos -Dramatiza las actividades lúdicas Coopera con voluntad para la realización de las actividades -Participa en todas las actividades lúdicas de juego Muestra desarrollo corporal en las actividades	Tipo de investigación: Básica Diseño de Investigación: Pre experimental
<p><b>Problemas Específicos</b> ¿En qué medida los juegos lúdicos como estrategia posibilitan el desarrollo de la dimensión posición en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 339 de Juliaca 2024?</p>	<p><b>Objetivos específicos</b> Verificar la eficacia de los juegos lúdicos como estrategia en el desarrollo de la dimensión posición en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 339 de Juliaca 2024</p>	<p><b>Hipótesis específicas</b> Los juegos lúdicos como estrategia influyen significativamente en el desarrollo de las nociones espaciales en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 339 de Juliaca 2024</p>		- Social	-Practica habilidades comunicativas con sus compañeros -Demuestra expresión de necesidades y deseos según las actividades lúdicas -Aprecia el estímulo en la creatividad -Aprecia la preparación del ambiente en el que se desarrolla su actividad.	Nivel de investigación: Experimental Población: 52 niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N°
<p>¿En qué medida los juegos lúdicos como estrategia posibilitan el</p>	<p>Comprobar la influencia de los juegos lúdicos como estrategia en el desarrollo de la</p>			-Pedagógica	-Selecciona materiales para las actividades lúdicas -Demuestra carácter relajado ante los juegos	



<p>desarrollo de la dimensión ubicación en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 339 de Juliaca 2024?</p>	<p>dimensión ubicación en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 339 de Juliaca 2024</p>	<p>La aplicación de los juegos lúdicos como estrategia influye significativamente en el desarrollo de la dimensión posición en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 339 de Juliaca 2024</p>	<p>Nociones espaciales</p>	<p>-Respetar las preferencias de los demás al momento de participar.</p>	<p>339 de la ciudad de Juliaca 2024.</p>
<p>¿En qué medida los juegos lúdicos como estrategia posibilitan el desarrollo de la dimensión dirección en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 339 de Juliaca 2024?</p>	<p>Verificar los efectos de los juegos lúdicos como estrategia en el desarrollo de la dimensión dirección en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 339 de Juliaca 2024</p>	<p>La aplicación de los juegos lúdicos como estrategia influye significativamente en el desarrollo de la dimensión ubicación en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 339 de Juliaca 2024.</p> <p>La aplicación de los juegos lúdicos como estrategia influye significativamente en el desarrollo de la dimensión dirección en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 339 de Juliaca 2024.</p>	<p>Nociones espaciales</p>	<p>1. Identifica objetos que están debajo de la mesa</p> <p>2. Identifica objetos y cosas que están sobre la mesa.</p> <p>3. Diferencia cerca y lejos en imágenes de niños</p> <p>4. Explica su posición en relación a un objeto dado</p> <p>5. Expresa la ubicación de sus compañeros en relación a un objeto dado</p> <p>6. Identifica objetos que están dentro de ...</p> <p>7. Indica que objetos están fuera de...</p> <p>8. Identifica la distancia cerca del primero y el tercero</p> <p>9. Diferencia primero y último</p> <p>10. Discrimina la distancia según la orden dada</p> <p>11. Analiza y toma decisiones sobre la distancia entre las ubicaciones</p> <p>12. Diferencia primero y último en imágenes de niños</p> <p>13. Se ubica delante de la pizarra</p> <p>14. Se desplaza hacia adelante siguiendo un orden dado</p>	<p>Muestra: 52 niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 339 de la ciudad de Juliaca 2024.</p> <p>Técnica: Observación</p> <p>Instrumento: Escala de estimación</p>



- 
- |            |  |
|------------|--|
| -Dirección | 15. Identifica objetos que están en el lado izquierdo de un objeto como referencia |
|            | 16. Realiza movimientos hacia arriba   |
|            | 17. Se ubica detrás de la silla  |
|            | 18. Se desplaza sobre la línea trazada   |
|            | 19. Realiza movimiento de sus brazos hacia abajo                                   |
|            | 20. Realiza trazos de izquierda hacia su derecha                                   |
-



Anexo 2

Variable dependiente: Nociones Espaciales

ESCALA DE ESTIMACIÓN

**OBJETIVO:** Conocer el nivel de aprendizaje de las nociones espaciales en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 339 de la ciudad de Juliaca 2024

**ESTRUCTURA:**

N°	ITEMS	VALORACIÓN			
		Siempre	Casi siempre	A veces	Nunca
	<b>D1: POSICIÓN</b>				
1	Identifica objetos que están debajo de la mesa después de realizar el juego lúdico				
2	Identifica objetos y cosas que están sobre la mesa después de realizar la actividad de juegos lúdicos				
3	Diferencia cerca y lejos en imágenes de niños dentro de la actividad lúdica				
4	Explica su posición en relación a un objeto dado.				
5	Manifiesta en qué lugar se encuentra respecto a su compañero después de jugar				
6	Identifica objetos que están dentro de ...				
7	Indica que objetos están fuera de ...				
	<b>D2: UBICACIÓN</b>				
8	Identifica la distancia cerca del primero y el tercero				
9	Diferencia primero y último después de realizar el juego				
10	Discrimina la distancia según la orden dada				
11	Analiza y toma decisiones sobre la distancia entre las ubicaciones cuando juega				
12	Diferencia primero y último en imágenes de niños				
13	Se ubica delante de la pizarra.				
	<b>D3: DIRECCIÓN</b>				
14	Se desplaza hacia adelante siguiendo un orden dado				
15	Identifica objetos que están en el lado izquierdo de un objeto como referencia				
16	Realiza movimientos hacia arriba durante el juego				
17	Se ubica detrás de la silla				
18	Se desplaza sobre la línea trazada				
19	Realiza movimiento de sus brazos hacia abajo				
20	Realiza trazos de izquierda hacia su derecha				

**OBSERVACIONES:**

.....  
.....



Anexo 3

Variable Independiente: Juegos Lúdicos como estrategia

ESCALA DE ESTIMACIÓN

N°	ITEMS	VALORACIÓN			
		Siempre	Casi siempre	A veces	Nunca
	<b>D1: RECREATIVA</b>				
1	Demuestra actitud positiva para participar en los juegos.				
2	Dramatiza las actividades lúdicas.				
3	Coopera con voluntad para la realización de las actividades.				
4	Participa en todas las actividades lúdicas de juego.				
	<b>D2: SOCIAL</b>				
5	Muestra desarrollo corporal y social en las actividades.				
6	Practica habilidades comunicativas con sus compañeros.				
7	Demuestra expresión de necesidades y deseos según las actividades lúdicas.				
	<b>D3: PEDAGÓGICA</b>				
8	Aprecia el estímulo en la creatividad.				
9	Aprecia la preparación del ambiente en el que se desarrolla su actividad.				
10	Selecciona materiales para las actividades lúdicas.				
11	Demuestra carácter relajado ante los juegos.				



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

**SOLICITO:** Aplicación de instrumentos de tesis.

**DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°339  
BELLAVISTA DE LA CIUDAD DE JULIACA**

**Yo , GINA MARCIA CÁRDENAS**

**OSCO con N° DNI 41154397**

bachiller de la Carrera Profesional de

Educación , ante Ud. con el debido respeto

me presento y expongo lo siguiente:

Que, siendo egresada y bachiller de la Carrera Profesional de Educación Inicial Intercultural Bilingüe de la Universidad Andina Néstor Cáceres Velásquez, es que me dirijo a su digna autoridad con la finalidad de solicitar que me otorgue el permiso respectivo, para realizar la aplicación del instrumento de acopio de datos de mi tesis de pre grado titulado: **JUEGOS LÚDICOS COMO ESTRATEGIA PARA DESARROLLAR NOCIONES ESPACIALES EN NIÑOS Y NIÑAS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 339 DE JULIACA 2024**

Por lo expuesto:

Agradezco anticipadamente su gentil atención, lo cual ruego a Ud. acceder mi solicitud por ser justa y legal.

Juliaca, 16 de Agosto del 2024

**GINA MARCIA CÁRDENAS OSCO**

DNI: 41154397



**Lic. Amparo E. Torres Castillo**  
**DIRECTORA**



## CONSTANCIA

Quien suscribe:

**DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 339  
BELLAVISTA DE LA CIUDAD DE JULIACA**

En mi calidad de directora, otorgo la presente **CONSTANCIA DE APLICACIÓN DE INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN** de la tesis titulada "JUEGOS LÚDICOS COMO ESTRATEGIA PARA DESARROLLAR NOCIONES ESPACIALES EN NIÑOS Y NIÑAS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 339 DE JULIACA 2024" realizado por la bachiller GINA MARCIA CÁRDENAS OSCO para optar el título profesional de Licenciada en Educación Inicial Intercultural Bilingüe de la Universidad Andina Néstor Cáceres Velásquez de la ciudad de Juliaca.

Se le otorga la presente constancia en fe a su cumplimiento.

Juliaca, 29 de Agosto del 2024



Lic. Amparo E. Torres Castillo  
DIRECTORA

## SESION DE APRENDIZAJE

### TÍTULO: "RUEDA MI CUERPO"

#### I.-DATOS INFORMATIVOS

IEI.	Nº 339 DE LA CIUDAD DE JULIACA
DOCENTE	Gina Marcia , Cardenas Osco
GRUPO DE EDAD	5 años
NIVEL	Inicial
FECHA	29 de agosto del 2024

#### II .-PROPOSITO DE APRENDIZAJE

Competencia /capacidades	Desempeño Precisado	Criterios de Evaluación
<b>SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Comprende su cuerpo.</li> <li>Se expresa corporalmente</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. -en los que expresa sus emociones- explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.</li> <li>Reconoce las partes de su cuerpo. Representa su cuerpo (o los de otros) a su manera, utilizando diferentes materiales y haciendo evidentes algunas partes, como la cabeza, los brazos, las piernas y algunos elementos del rostro.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Demuestra coordinación al rodar con todo el cuerpo para trasladar objetos.</li> <li>Se divierte y participa durante el juego expresando emociones.</li> </ul>
		<b>Evidencia de Aprendizaje</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Desarrollan la coordinación motora gruesa en rodamientos con todo el cuerpo.</li> </ul>
		<b>Instrumento de Evaluación</b> ✓ Cuaderno de campo
<b>Estándar de aprendizaje</b>	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas. Realiza acciones motrices básicas en las que coordina movimientos para desplazarse con seguridad y utiliza objetos con precisión, orientándose y regulando sus acciones en relación a estos, a las personas, el espacio y el tiempo. Expresa corporalmente sus sensaciones, emociones y sentimientos a través del tono, gesto, posturas, ritmo y movimiento en situaciones de juego.	

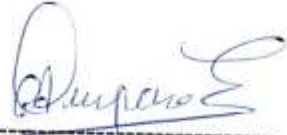
MOMENTOS	ESTRATEGIA METODOLÓGICA	Tiempo: 45 min
Inicio	<b>INICIO DE LA ACTIVIDAD:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Nos ubicamos en un espacio libre para realizar la actividad.</li> <li>Recordamos a los niños lavarse las manos antes y después del trabajo realizado.</li> <li>Pedimos que dispongan de su botella de agua para que se hidraten</li> </ul>	



	<ul style="list-style-type: none"><li>- Invitamos a los niños a reunirnos en asamblea.</li><li>- Presentamos el propósito del taller: hoy jugaremos en equipos.</li></ul> <p><u>Explicación y Demostración:</u></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Explicamos a los niños que van a explorar diferentes formas de rodar su cuerpo de manera segura y divertida.</li><li>- Demostramos algunos movimientos básicos, como rodar, rodar sobre el costado y rodar en posición de bolita.</li><li>- Enfatizamos la importancia de mantener el cuerpo relajado y la cabeza protegida durante los movimientos.</li></ul>
<b>Desarrollo</b>	<p><b>DURANTE LA ACTIVIDAD:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Motivamos a los niños a realizar el calentamiento con ayuda de claves.</li><li>- Tocamos las claves en ritmos diferentes: lento, rápido, muy rápido.</li><li>- Los niños deberán desplazarse por el espacio moviéndose:<ul style="list-style-type: none"><li>• De puntitas cuando escuchen el sonido lento de las claves.</li><li>• De talones cuando escuchen el sonido rápido de las claves.</li><li>• Con saltando con un pie cuando escuchen el sonido muy rápido de las claves.</li><li>• Aplaudimos y saltamos con un pie.</li></ul></li><li>- Luego del calentamiento, proponemos a los niños jugar el juego "Rueda mi cuerpo".</li></ul> <p><u>Práctica Guiada: "Rodando por el Prado"</u></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Colocamos colchonetas o alfombras sobre el piso.</li><li>- Se forman equipos de 4 niños y se recuestan en las colchonetas.</li><li>- En un extremo tendrán las pelotas en un aro al igual en el otro extremo de las colchonetas un aro vacío.</li><li>- Deben rodar con todo el cuerpo para pasar al siguiente compañero la pelota y que llegue hasta el otro aro. Terminarán todas las pelotas de ida y vuelta.</li></ul> <p><u>Juego Cooperativo: "Ruedas Unidas":</u></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Organizamos un juego cooperativo donde los niños deban trabajar en parejas o pequeños grupos.</li><li>- Pedimos a los niños que se acuesten en el suelo, uno al lado del otro, y se tomen de las manos.</li><li>- Desafiamos a cada pareja o grupo a rodar juntos en una dirección específica, manteniendo sus manos unidas.</li><li>- Enfatizamos la importancia de la cooperación, la comunicación y el cuidado mutuo durante el juego.</li></ul> <p><u>Relajación: "Las Ruedas Tranquilas:</u></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Pedimos a los niños que se acuesten boca arriba en el suelo, con los brazos y las piernas extendidas.</li><li>- Guiamos a los niños en una breve visualización, pidiéndoles que imaginen que son ruedas que giran lentamente hasta detenerse.</li><li>- Utilizamos música suave y una voz calmada para crear un ambiente de relajación y tranquilidad.</li></ul>



	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Para finalizar la actividad, se proporcionan papelotes para que dibujen a su equipo jugando este juego.</li> <li>- Reunimos a los niños en un círculo y pedimos que compartan su parte favorita del taller.</li> <li>- Animamos a los niños a expresar cómo se sintieron al rodar su cuerpo de diferentes maneras y qué aprendieron sobre su propio movimiento.</li> <li>- Agradecemos a los niños por su participación y su disposición a explorar y divertidos juegos con su cuerpo.</li> </ul> <p><u>Estiramiento</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Guiamos a los niños en algunos estiramientos suaves para relajar los músculos después de la actividad física.</li> <li>- Terminamos el taller con una canción de despedida o un ritual especial, como un aplauso grupal o un abrazo de equipo.</li> <li>- Despedimos a los niños con un mensaje positivo, recordándoles lo valiente y capaces que son al explorar nuevas formas de mover su cuerpo.</li> </ul>
<b>Cierre</b>	<p><b>METACOGNICION</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Qué hicimos hoy?</li> <li>- ¿Tuve alguna dificultad para aprenderlo?</li> <li>- ¿Cómo lo superé?</li> <li>- ¿En qué me servirá lo aprendido hoy?</li> </ul> <p><b>EVALUACION</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- La evaluación se realiza durante la actividad, mediante la observación de la docente.</li> </ul>

  
 \_\_\_\_\_  
 Docente de aula

  
 \_\_\_\_\_  
 Directora

Liliana E. Torres Castillo  
 DIRECTORA

  
 \_\_\_\_\_  
 Gina Marcia Cardenas Osco

### Informe de opinión de expertos del instrumento de investigación

#### I. Datos del informante

Nombres	Apellido Paterno	Apellido Materno	Cargo	N° Celular
Dra. DANYA	CASTILLO	MONROY	DOCENTE UNIVERSITARIO	951810082

#### II. Datos del autor del instrumento

Nombres	Apellido Paterno	Apellido Materno	N° DNI
GINA MARCIA	CÁRDENAS	OSCO	41154397

#### Título de la investigación

JUEGOS LÚDICOS COMO ESTRATEGIA PARA DESARROLLAR NOCIONES ESPACIALES EN NIÑOS Y NIÑAS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 339 DE JULIACA 2024

#### III. Aspectos de validación

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 00-20%					Regular 21-40%					Buena 41-60%					Muy Buena 61-80%					Excelente 81-100%				
		0	6	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96					
1.CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado.														X											
2.OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables.														X											
3.ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.														X											
4.ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.														X											
5.SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad														X											
6.INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar aspectos de las estrategias.														X											
7.CONSISTENCIA	Basado en aspectos teórico-científicos														X											
8.COHERENCIA	Entre las variables, indicadores y las dimensiones.														X											
9.METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico														X											
PROMEDIO DE VALIDACIÓN															75%											

#### IV. Promedio de valoración: 75 %

#### V. Opinión de aplicabilidad

El instrumento puede ser aplicado, tal como está elaborado ( SI )

Fecha de la validación: 31 de octubre del 2024

UNIVERSIDAD ANDINA  
NESTOR CÁRDENAS VELÁSQUEZ  
Dra. Danya Castillo Monroy  
DOCENTE UNIVERSITARIA







**FOTOS DE EN LA I.E.I. N° 339 JULIACA**



**FOTO CON LA DOCENTE Y DIRECTORA**



**FOTO CON LOS NIÑOS Y NIÑAS**







ANEXO 1  
FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN

AUTORIZACIÓN PARA LA INCORPORACIÓN DE LOS  
TRABAJOS DE INVESTIGACIÓN  
EN EL REPOSITORIO INSTITUCIONAL UANCV

Formato digital

Fecha de entrega: 28-11-24

Datos del autor (es):

Nombres y Apellidos: GINA MARCIA CARDENAS OSCO

Dirección: Calle Amazonas 410 Alto Selva Alegre - Arequipa

NI/Carné de Extranjería/Pasaporte N°: 41154397

Teléfono: 994595193 email: marcia\_oz@hotmail.com

Nombres y Apellidos: \_\_\_\_\_

Dirección: \_\_\_\_\_

NI/Carné de Extranjería/Pasaporte N°: \_\_\_\_\_

Teléfono: \_\_\_\_\_ email: \_\_\_\_\_

Facultad y/o Escuela de Posgrado: CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Escuela Profesional o Mención: EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE

Título o Grado Académico a optar: LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE

Asesor: Dr. JESUS MAMANI MAMANI

Esta obra se encuentra dentro de las siguientes denominaciones:

Trabajo de Investigación  Tesis  Trabajo de Suficiencia Profesional  Trabajo Académico

Título: JUEGOS LÚDICOS COMO ESTRATEGIA PARA DESARROLLAR NOCIONES ESPACIALES EN NIÑOS

Y NIÑAS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 339 DE JULIACA 2024

Palabras claves, (3 a 5 términos): Dirección, Juegos lúdicos, noción espacial, posición, ubicación.

Esta obra se desarrolló en la UANCV <sup>1,2?</sup>

Indicar si su producción intelectual ha empleado recursos tales como, instalaciones, laboratorios, insumos, equipos, bases de datos, asesoría técnica por parte del personal de la UANCV, financiamiento, entre otros mencionados.

Si su producción intelectual se desarrolló en la UANCV totalmente o parcialmente, deberá autorizar el depósito en el Repositorio de manera obligatoria.

**2. Referencia de tesis:**

Bachiller  Título  2da Especialidad  Maestría  Doctorado

**3. Licencias:****a) Licencia estándar:**

**Bajo los siguientes términos, autorizo el depósito de mi tesis en el Repositorio Digital de la UANCV.**

Con la autorización de depósito de mi producción Intelectual, otorgo a la Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez" una licencia no exclusiva para reproducir, distribuir, comunicar al público, transformar (únicamente mediante su traducción a otros idiomas) y poner a disposición del público mi producción intelectual (incluido el resumen), en formato físico o digital, en cualquier medio, conocido o por conocerse, a través de los diversos servicios por la Universidad, creados o por crearse, tales como el Repositorio Digital de tesis UANCV, colección de producción intelectual, entre otros, en el Perú y en el extranjero por el tiempo y veces que considere necesarias, y libres de remuneraciones.

En virtud de dicha licencia, la Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez" podrá reproducir mi producción intelectual en cualquier tipo de soporte y en más de un ejemplar, sin modificar su contenido, solo con propósitos de seguridad, respaldo y preservación.

Declaro que la producción intelectual es una creación de mi autoría y exclusiva titularidad, coautoría con titularidad compartida, y me encuentro facultado a conceder la presente licencia y, asimismo, garantizo que dicha producción intelectual no infringe derechos de autor de terceras personas.

La Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez" consignará el nombre del y/o los autor(es) de la producción intelectual, y no le hará ninguna modificación más que la permitida en la licencia.

**Autorizo su publicación (marque con una X)**

- Sí, autorizo que se deposite inmediatamente.
- Sí, autorizo que se deposite a partir de la fecha (d/m/a): \_\_\_\_\_
- No autorizo.

**b) Licencia CREATIVE COMMONS 4.0 INTERNACIONAL:**

Si usted concede una licencia CREATIVE COMMONS sobre su producción intelectual, mantiene la titularidad de los derechos de autor de esta y, a la vez, permite que otras personas puedan reproducirla, comunicarla al público y distribuir ejemplares de esta, bajo las condiciones siguientes:

**¿Quiere permitir usos comerciales de su producción intelectual?**

**Sí:** significa que usted permite la reproducción, distribución y comunicación pública de la producción intelectual incluso con fines comerciales.

**No:** significa que usted permite la reproducción, y comunicación pública de la producción intelectual, pero sin fines comerciales.

- Sí autorizo
- No autorizo



### Jurisdicción de su Licencia

Todas las licencias CREATIVE COMMONS son de ámbito mundial, sin embargo, usted puede elegir entre la opción "internacional" o una adaptada a su jurisdicción, como para el caso peruano.

La opción "internacional" emplea el lenguaje y la terminología de los tratados internacionales; en cambio, la adaptada a su jurisdicción, recoge las particularidades de la legislación peruana.

En consecuencia, **la opción "internacional" goza de una mayor eficacia a nivel mundial, gracias a que tiene jurisdicción neutral.** Mientras que la opción adaptada a la jurisdicción del Perú goza de una mayor eficacia ante los tribunales peruanos.

Internacional

Nacional

Línea de investigación: GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN - P03

Firma de Autor



huella digital

28 de noviembre del 2024

Fecha