

**INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO
“13 DE JULIO DE 1882” SAN PABLO – CAJAMARCA
PROGRAMA DE EDUCACIÓN INICIAL**



TESIS

**Estrategias lúdicas para el desarrollo de las nociones espaciales en los niños
de 4 años de la I.E. N° 132, Cuzcudén - San Pablo-2023**

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE PROFESOR DE
EDUCACIÓN INICIAL.**

AUTORAS

DeLaCruz Terán Alicia Roxana
Tejada Chanducas Bremilda Liliana

ASESORA

Lida Mabel Salazar Chávez

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Currículo y Didáctica

SAN PABLO – PERÚ-2023

**INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO
“13 DE JULIO DE 1882” SAN PABLO – CAJAMARCA
PROGRAMA DE EDUCACIÓN INICIAL**



TESIS

**Estrategias lúdicas para el desarrollo de las nociones espaciales en los niños
de 4 años de la I.E. N° 132, Cuzcudén - San Pablo-2023**

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE PROFESOR DE
EDUCACIÓN INICIAL.**

AUTORAS

DeLaCruz Terán Alicia Roxana
Tejada Chanducas Bremilda Liliana

ASESORA

Lida Mabel Salazar Chávez

LÌNEA DE INVESTIGACIÓN

Currículo y Didáctica

SAN PABLO – PERÚ-2023

TÍTULO DE LA TESIS

Estrategias lúdicas para el desarrollo de las nociones espaciales en los niños de 4 años de la I.E. N° 132, Cuzcudén - San Pablo-2023

AUTORAS

.....

Alicia Roxana DeLaCruz Terán

.....

Bremilda Liliana Tejada Chanducas

Presentado al IESP “13 DE JULIO DE 1882” SAN PABLO

Para optar el título de profesora de la especialidad de Educación Inicial.

APROBADO POR:

.....

PRESIDENTE DEL JURADO

.....

SECRETARIO DEL JURADO

.....

VOCAL DEL JURADO

.....

ASESOR

DEDICATORIA

A Dios, ya que gracias a él he logrado concluir mi carrera profesional, a mis queridos padres porque ellos siempre estuvieron en cada momento brindándome su apoyo y sus consejos para ser una mejor persona, a mis hermanos por brindarme su apoyo moral en cada instante y lograr culminar uno de mis objetivos propuestos.

Roxana

A Dios, ya que gracias a él he podido lograr concluir mi carrera, a mis padres porque ellos siempre estuvieron en todo momento brindándome su apoyo y sus consejos para hacer una mejor persona, a mi hija y mis hermanos por sus palabras y compañía gracias a todos por su apoyo ya que de esa manera he logrado cumplir uno de mis objetivos que me eh propuesto.

Liliana

AGRADECIMIENTO

A Dios por guiar nuestro camino, bendecirnos y darnos la salud, a nuestros padres y hermanos por el apoyo moral y económico que nos dieron en cada momento de nuestras vidas, también a nuestros profesores por sus enseñanzas y compartir sus conocimientos, por inculcarnos los valores y buenos principios en nuestra carrera profesional.

Las autoras

ÍNDICE DE CONTENIDOS

Dedicatoria.....	ii
Agradecimiento.....	iii
Índice de contenidos.....	iv
Índice de tablas.....	vii
Índice de figuras	xiii
Resumen.....	ix
Abstract.....	x
Introducción.....	xi
1. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	12
1.1. Planteamiento del problema	13
1.2. Formulación del problema.....	15
1.2.1. Problema general.....	15
1.2.2. Problemas específicos	15
1.3. Justificación de la investigación.....	15
1.3.1. Teórica	15
1.3.2. Práctica.....	15
1.3.3. Metodológica.....	16
1.4. Objetivos.....	16
1.4.1. Objetivo General	16
1.4.2. Objetivo Especifico.....	16
1.5. Delimitación de la investigación	17
1.5.1. Epistemología.....	17
1.5.2 Espacial	17
1.5.3. Temporal	17
2. HIPÓTESIS Y VARIABLES	18
2.1. Hipótesis de la Investigación.....	19
2.1.1. Hipótesis General.....	19
2.1.2. Hipótesis específicas	19
2.2. Variables de Estudio.....	19
2.2.1. Variable Independiente:	19

2.2.2. Variable Dependiente:.....	19
2.3. Operacionalización de las variables	20
3. MARCO TEÓRICO	22
3.1. Antecedentes de la investigación.....	23
3.1.1. Antecedentes Internacionales.....	23
3.1.2. Antecedentes Nacionales	24
3.1.3. Antecedentes regionales.....	25
3.2. Bases teóricas de sus variables.	26
3.2.1. Estrategias lúdicas.....	26
3.2.2. Nociones espaciales	31
3.3. Definición de términos básicos.	36
3.3.1. Desarrollo espacial.....	36
3.3.2. Espacio:.....	36
3.3.3. Espacialidad:	37
3.3.4. Estrategias lúdicas.....	37
3.3.5. Nociones espaciales.....	37
4. METODOLOGÍA.....	38
4.1. Tipo de investigación.	39
4.2. Método de investigación.....	39
4.3. Diseño de investigación.....	39
4.4. Población y muestra	40
4.4.1. Población.....	40
4.4.2. Muestra.....	41
4.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	41
4.6. Validez y confiabilidad.....	41
4.7. Tratamiento estadístico de los datos.....	42
4.8. Consideraciones éticas.....	42
5. RESULTADOS	44
5.1. Resultados de la variable	45
5.2. Prueba de normalidad de los resultados de la investigación.....	46
5.3. Procedimiento para la prueba de normalidad	47
5.4. Prueba de hipótesis	48

5.5. Resultados por dimensiones	49
5.5.1. Dimensión 1: Posición	49
5.6. Prueba de normalidad de los resultados de La dimensión de posición.....	51
5.7. Procedimiento para la prueba de normalidad	52
5.7.1. Dimensión 2: Ubicación.....	54
5.8. Prueba de normalidad de los resultados de la investigación.....	55
5.9. Procedimiento para la prueba de normalidad	56
5.9.1. Dimensión 3: Dirección	59
5.10. Prueba de normalidad de los resultados de la investigación	60
5.11. Procedimiento para la prueba de normalidad	61
DISCUSIÓN.....	63
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	68
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	72
ANEXOS.....	75

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	Operacionalización de variables	20
Tabla 2	Diseño de estudio.....	40
Tabla 3	Población	41
Tabla 4	Resultados del Pre tes y del Pos test	45
Tabla 5	Resumen de procesamiento de casos.....	46
Tabla 6	Descriptivo del Pre test - Pos test.....	47
Tabla 7	Prueba de normalidad con Shapiro Wilk.....	48
Tabla 8	Prueba de los rangos con signos Wilcoxon	49
Tabla 9	Resultados de la dimensión de posición	49
Tabla 10	Resumen de procesamientos de casos de la dimensión de posición	51
Tabla 11	Descriptivo de la dimensión de posición.....	51
Tabla 12	Prueba de normalidad con Shapiro Wilk de la dimensión de posición	52
Tabla 13	Prueba de rangos con signo Wilcoxon de la dimensión de posición.....	53
Tabla 14	Resultados de la dimensión de ubicación.....	54
Tabla 15	Resumen de procesamiento de casos de la dimensión de ubicación	55
Tabla 16	Descriptivo de la dimensión de ubicación.....	56
Tabla 17	Prueba de normalidad con Shapiro Wilk de la dimensión de ubicación ..	57
Tabla 18	Prueba de rangos con signo Wilcoxon de la dimensión de ubicación	58
Tabla 19	Resultados de la dimensión de Dirección	59
Tabla 20	Resumen de procesamientos de casos de la dimensión de Dirección	60
Tabla 21	Descriptivo de la dimensión de dirección	60
Tabla 22	Prueba de normalidad con Shapiro Wilk de la dimensión de Dirección ..	61
Tabla 23	Prueba de rangos con signos Wilcoxon de la dimensión de dirección.....	62

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1	Resultados del Pre test y del Pos test.....	45
Figura 2	Resultados de la dimensión de posición	50
Figura 3	Resultados de la dimensión de ubicación	54
Figura 4	Resultados de la dimensión de Dirección.....	59

RESUMEN

El estudio se basó en las dificultades que tienen los niños en las nociones espaciales, La investigación tiene por problema general ¿Cómo las estrategias lúdicas mejoran el desarrollo de las nociones espaciales en los niños y niñas de 4 años de la I.E. N° 132-Cuzcudén? Además, su objetivo general es, determinar de qué manera las estrategias lúdicas elevaran el nivel de desarrollo de las nociones espaciales en los niños y niñas de 4 años de la I.E. N° 132-Cuzcudén. También por hipótesis general tiene, Las estrategias lúdicas mejoraran significativamente el desarrollo de las nociones espaciales en los niños de 4 años de la I.E. N° 132-Cuzcudén. Para este estudio se utilizó la teoría de la noción del espacio en los niños según Jean Piaget, donde se centra que los niños deben manejar las nociones, arriba, abajo, delante, detrás, dentro, fuera, izquierda, derecha. La metodología corresponde a tipo cuantitativa-aplicada, con un diseño pre experimental, con un método hipotético deductivo y utilizando como técnica la observación y como instrumento la ficha de observación para evaluar a 13 estudiantes. Los resultados obtenidos de la ficha de observación de entrada y salida muestran que en el pre test el 69,23% están en el nivel Pre inicio, así mismo otro 30,77% se ubican en el nivel Inicio. Luego de aplicar sesiones de aprendizaje sobre estrategias lúdicas notablemente se desplaza a un 100% (13 estudiantes) a un nivel destacado. Concluyendo que las estrategias lúdicas si mejoraron las nociones espaciales en los niños de 4 años de la I.E. N° 132 Cuzcudén.

Palabras claves: estrategias lúdicas, nociones espaciales, juegos.

ABSTRACT

The study was based on the difficulties that children have in spatial notions. The general problem of the research is: How do play strategies improve the development of spatial notions in 4-year-old boys and girls of the I.E. No. 132-Cuzcuden? Furthermore, its general objective is to determine how playful strategies will raise the level of development of spatial notions in 4-year-old boys and girls of the I.E. No. 132-Cuzcudén. Also by general hypothesis it has, Playful strategies will significantly improve the development of spatial notions in 4-year-old boys and girls of the I.E. No. 132-Cuzcuden. For this study, the theory of the notion of space in children according to Jean Piaget was used, which focuses on the fact that children must manage the notions, up, down, in front, behind, inside, outside, left, right. The methodology corresponds to a quantitative-applied type, with a pre-experimental design, with a hypothetical-deductive method and using observation as a technique and the observation sheet as an instrument to evaluate 13 students. The results obtained from the entry and exit observation sheet show that in the pre-test 69.23% are at the Pre-start level, likewise another 30.77% are at the Start level. After applying learning sessions on playful strategies, 100% (13 students) notably moved to an outstanding level. Concluding that playful strategies did improve spatial notions in 4-year-old children of the I.E. No. 132 Cuzcuden.

Keywords: ludic strategies, spatial notions, games.

INTRODUCCIÓN

La investigación tiene como propósito ejecutar estrategias lúdicas con el fin de mejorar el desarrollo de las nociones espaciales en los niños y niñas de 4 años de la I.E. N° 132-Cuzcudén y lograr desarrollar un aprendizaje significativo y duradero en los niños del nivel inicial. El estudio consta de siete capítulos estructurados de la siguiente manera:

El capítulo I de la presente investigación contiene la realidad problemática, Formulación del problema, en la cual se encuentra el problema general y los problemas específicos; además está la justificación teórica práctica y metodológica, también se evidencia el objetivo general y los objetivos específicos; luego se encuentra la delimitación epistemológica, espacial y temporal.

El capítulo II consiste en demostrar la hipótesis general e hipótesis específicas; variables de investigación y la tabla de operacionalización de variables, donde se puede identificar las dimensiones sobre estrategias lúdicas y nociones espaciales.

En el capítulo III da a conocer los antecedentes de la investigación tanto Internacional, Nacional y Regional; además están las bases teóricas donde se encuentran las teorías de dichas variables; también están la definición de términos básicos.

El capítulo IV consiste en redactar el tipo de investigación; metodología de investigación, Diseño de la investigación, población y muestra de los estudiantes, técnicas e instrumentos de recolección de datos, valides y confiabilidad, tratamientos estadísticos de los datos y las consideraciones éticas de la investigación.

En el capítulo V se presenta los resultados por dimensiones, la prueba de normalidad y la prueba de hipótesis.

Finalmente, en el capítulo VI se evidencia la discusión y en el capítulo VII contiene las conclusiones y recomendaciones.

CAPÍTULO I.
EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Planteamiento del problema

Rodríguez et al, (como se citó en Rodríguez et al, 2022) menciona que: El aprendizaje a través de estrategias lúdicas en el nivel preescolar se considera el método más amigable e importante respecto al contenido del programa académico y promueve habilidades cognitivas y de resolución de problemas; su implementación estimula el entusiasmo de niños y niñas y aumenta la curiosidad científica con resultados positivos en varios niveles de aprendizaje.

Además, Cahahuaman et al. (como se citó en Oña, 2023) afirman a la utilización de la lúdica como una estrategia de enseñanza ya que promueve la motivación, ofreciendo colaboración activa de los alumnos además permite el desarrollo del pensamiento lógico y la creatividad, excita la cooperación, la socialización y el diseño de resoluciones creativas a los inconvenientes”. Por lo tanto, la incorporación de actividades lúdicas en el procedimiento de enseñanza y aprendizaje se respalda en múltiples pruebas científicas. Estas evidencias demuestran que estas actividades tienen el potencial de activar de manera efectiva el proceso educativo y promover el crecimiento integral de las personas.

Castro (Como se citó en Barrera 2022), deduce que los niños adquieren comprensión de las nociones espaciales mediante la visión y el manejo de objetos que están en su ambiente. La responsabilidad de encaminar a los infantes en el avance de estos conceptos como (cerca y lejos, arriba y abajo, izquierda y derecha) recae en la docente. El niño inicialmente se habitúa principalmente con su ambiente rodeado en el hogar o en el jardín, usando estrategias diseñadas para captar su atención e interés; como el uso de canciones o juego. Esto permite a las personas posicionarse en diferentes espacios incluidos en su vida diaria. Por tanto, el concepto espacial puede considerarse como fundamento esencial en el proceso de aprendizaje.

UNESCO (como se citó en Neyra et al 2019) a continuación resalta que los niños en edad preescolar presentan niveles educativos bajos. Lo cual conlleva a la identificación de diversas preocupaciones futuras en su rendimiento académico. Se estima que un promedio de 250 millones de niños en nuestro planeta enfrentan dificultades para adquirir conocimientos básicos en lectura, la escritura y matemática, áreas que están estrechamente vinculadas con la comprensión del concepto orientación espacial. Este problema se evidencia con mayor frecuencia en áreas rurales más vulnerables, en donde el estudio se da a destiempo. Mostrando un resultado de desarrollo y aprendizaje deficiente en los estudiantes. Según Zapateiro et al. (2018) la competitividad matemática en Colombia, basada en los resultados de las pruebas Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos, (OCDE), muestran que muy pocos estudiantes logran alcanzar niveles satisfactorios de competencia particularmente en

geometría, en los grados de quinto, noveno y undécimo. El rendimiento deficiente en la orientación espacial no solo impacta el ámbito de las matemáticas, sino que también tienen efectos negativos en otros ámbitos del conocimiento y de la vida diaria. Surgen dificultades respecto al progreso de la orientación espacial, y es posible observar niños mostrando dificultades posicionales debido al fallo de comprensión en orientación espacial.

Novoa (citado en Neyra 2019) afirma que: los niveles educativos en el Perú son bajos en las asignaturas de matemática y comunicación. Están en el último lugar en matemática y ocupan el penúltimo lugar en comunicación, las destrezas de interpretación lectora de los educandos peruanos desde nivel inicial hasta secundaria apenas se manifiestan. Además, el País presenta un alto nivel de pobreza, la cual impacta negativamente en la educación de los ciudadanos especialmente la educación preescolar. Pero la fundación Forge deduce, que los niños pasan dos cambios durante su educación básica regular, el primero ocurre al pasar de educación pre escolar a primaria, donde el 93,7% llega a avanzar y el 6,3% no llega a avanzar. El segundo cambio es de la primaria a la secundaria, donde el 90,5% tiene éxito al avanzar mientras que el 9,5% no logra hacerlo. Por tanto, es necesario considerar el avance de la ubicación espacial durante su etapa de infancia. Desde entonces, esto ha impactado en la evolución de los niveles de Educación Básica Regular, tal como se refiere en la conclusión de prueba ECE 2018, empleadas en educandos del 4to grado del nivel primario, en la asignatura de matemática, el 9,3% se ubican en una escala de previo inicio, pero el 19,3% están en inicio, mientras tanto el 40,7% están en proceso y un 30,7% han alcanzado una escala satisfactoria, lo cual es esencial como base para el aprendizaje. Es importante destacar este dato según: MINEDU (2017) establece habilidades de solución de obstáculos vinculados con la forma, el movimiento y posición dentro de la matemática, las cuales serán evaluadas en el nivel básico.

En el año (2019) en la localidad de Cajamarca, los niños y jóvenes en la sociedad abarca medio millón de personas y casi el 70% de las cuales viven en zonas rurales, situación que complica a un más su atención y la posibilidad de estar atentos a clase. Por lo tanto, debido a la falta de práctica docente el desarrollo de los conceptos básicos no está a un 100% desarrollado debido que la enseñanza mayoritariamente sigue siendo clásica. Sus planificaciones realizadas en actividades se destacan por la falta de claridad en los propósitos planteados en la difusión de contenidos temáticos expositivos proporcionados por los educadores. Hay limitados avances de aprendizajes en lectura y escritura. Además, los conceptos matemáticas básicas se adquieren de forma rutinaria, los demás saberes muestran un vínculo escaso con la existencia y el día a día de los estudiantes. La educadora domina la mayor parte de la interacción verbal, mientras que los niños tienden a responder con respuestas breves

o monosílabos, se observa que se presta mayor atención y se fomenta una participación más activa por parte de los niños en comparación con las niñas.

Sin embargo, los niños y niñas de la I.E. N° 132-Cuzcudén, según nuestro registro de observación se ha visualizado, que los datos recopilados en la ficha de observación, se evidenciaron una serie de dificultades al respecto del desarrollo de nociones espaciales a causa de la deficiencia motivacional y el uso de estrategias lúdicas, lo cual esto genera dificultades para ubicarse en el espacio por sí solos.

1.2. Formulación del problema

1.2.1. Problema general

¿Cómo las estrategias lúdicas mejoran el desarrollo de las nociones espaciales en los niños de 4 años de la I.E. N° 132– Cuzcudén - San Pablo-2023?

1.2.2. Problemas específicos

¿Cómo las estrategias lúdicas ayudan a mejorar en el nivel de desarrollo de la noción de posición en los niños de 4 años de I.E. N° 132, Cuzcudén - San Pablo-2023?

¿De qué manera las estrategias lúdicas elevan el nivel de desarrollo en la noción de ubicación en los niños de 4 años de I.E. N° 132, Cuzcudén-San Pablo-2023?

¿De qué forma las estrategias lúdicas mejoran el nivel de desarrollo en la noción de dirección en los niños de 4 años de I.E. N° 132, Cuzcudén - San Pablo-2023?

1.3. Justificación de la investigación

1.3.1. Teórica

El presente estudio es relevante para sugerir ideas o hipótesis en futuras investigaciones. Los resultados ayudaron a fortalecer el conocimiento teórico sobre las estrategias lúdicas para lograr desarrollar las nociones espaciales en los niños de 4 años de la I.E. N° 132, Cuzcudén - San Pablo-2023. Se fundamenta en la teoría de Bermejo, que aclara que el juego es fundamental en la educación infantil, hace que el niño despierta el interés por aprender, que se preocupe por seguir las reglas del juego y no se vea obligado por cumplir una rutina que se le impone.

1.3.2. Práctica

Este estudio se realizó, porque existe una necesidad prescindible de superar en cuanto las nociones espaciales mediante estrategias lúdicas en los niños de 4 años de la I.E. N° 132, Cuzcudén. Desde este punto de vista, la investigación es útil porque ayuda a mejorar la ubicación espacial de los estudiantes. Las estrategias lúdicas es un factor predominante en la

educación de las personas, la niñez que aprende mediante ambiente lúdico están llenos de entusiasmo, optimismo y se desarrolla su creatividad e imaginación de una forma libre. Además, con el juego los niños pueden obtener saberes, destrezas y habilidades, lo que les permite conocerse a sí mismo, a los demás y al entorno que les rodea.

1.3.3. Metodológica

La metodología usada en el estudio es adecuada porque además hemos utilizado el método hipotético deductivo, como técnica la observación y como instrumento la ficha de observación, todos los datos recopilados son analizados por el SPSS; por lo tanto los resultados permitirán a los maestros contar con estrategias lúdicas debidamente diseñadas que les servirá como estrategias al elaborar sus contenidos de sus sesiones de aprendizaje para la mejora de la ubicación del niño en el espacio, lo que de una u otra manera ayuda a mejorar en los niños la dominación de nociones espaciales, el instrumento sirve para ser aplicado en otras investigaciones y asimismo fortalecer en las personas la posición, ubicación y la dirección con respecto a las nociones espaciales permitiéndoles desenvolverse sin dificultades en el entorno que les rodea utilizando términos como, arriba y abajo, izquierda y derecha, cerca y lejos, dentro y fuera.

1.4. Objetivos

1.4.1. Objetivo General

Determinar cómo las estrategias lúdicas mejoran el desarrollo de las nociones espaciales en los niños de 4 años de la I.E. N° 132 – Cuzcudén –San Pablo - 2023

1.4.2. Objetivo Especifico

OE. 1. Verificar como las estrategias lúdicas ayudan a mejorar el nivel de desarrollo de la noción de posición en los niños de 4 años de la I.E. N° 132, Cuzcudén - San Pablo- 2023

OE. 2. Determinar de qué manera las estrategias lúdicas elevan el nivel de desarrollo en la noción de ubicación en los niños de 4 años de I.E N° 132, Cuzcudén - San Pablo -2023.

OE.3. Comprobar de qué forma las estrategias lúdicas mejoran el nivel de desarrollo en la noción de dirección en los niños de 4 años de I.E N° 132, Cuzcudén - San Pablo - 2023.

1.5. Delimitación de la investigación

1.5.1. Epistemología

La fundamentación epistemológica de este estudio se basó en el paradigma positivista y se sigue los procedimientos del método científico como guía esencial para su desarrollo. Se eligió este paradigma debido a que se ajusta de manera más adecuada a las características y requerimientos específicos de este estudio. La perspectiva adoptada fue de naturaleza cuantitativa, ya que a partir de los instrumentos se van a cuantificar los datos obtenidos, mediante un procesamiento estadístico en relación a estrategias lúdicas y la mejora del desarrollo de las nociones espaciales en los niños de 4 años de la I.E. N° 132, Cuzcudén - San Pablo - 2023.

1.5.2. Espacial

La realización del estudio se dio en la I.E. N° 132 en los estudiantes del aula de 4 años ubicada en el Centro Poblado Cuzcudén, en la Provincia San Pablo, el Distrito San Pablo, perteneciente al Departamento Cajamarca; la institución pertenece a la UGEL San Pablo.

1.5.3. Temporal

La investigación se realizó durante 8 meses desde abril hasta diciembre del año 2023, en este intervalo de tiempo se concibió y se programó la investigación con el propósito de aplicar los instrumentos y sesiones de aprendizaje en los niños del muestreo. Se tendrá como línea de Investigación a la Innovación Didáctica y Currículo.

CAPÍTULO II.
HIPÓTESIS Y VARIABLES

2.1. Hipótesis de la Investigación.

2.1.1. Hipótesis General

Las estrategias lúdicas mejoran significativamente el desarrollo de las nociones espaciales en los niños de 4 años de la I.E. N° 132 – Cuzcudén – San Pablo-2023.

2.1.2. Hipótesis específicas

HE.1 Las estrategias lúdicas probablemente ayudan a mejorar significativamente el nivel de desarrollo de la noción de posición en los niños de 4 años de la I.E. N° 132, Cuzcudén - San Pablo-2023.

HE. 2 Si desarrollo sesiones de aprendizaje utilizando estrategias lúdicas posiblemente elevan el nivel de desarrollo significativamente en la noción de ubicación en los niños de 4 años de I.E N° 132, Cuzcudén - San Pablo-2023.

HE. 3 La utilización de estrategias lúdicas es posible que mejoren significativamente la noción de dirección en los niños de 4 años de I.E N° 132, Cuzcudén - San Pablo-2023.

2.2. Variables de Estudio

2.2.1. *Variable Independiente:*

Estrategias lúdicas.

2.2.2. *Variable Dependiente:*

Nociones espaciales.

CAPÍTULO III.
MARCO TEÓRICO

3.1. Antecedentes de la investigación.

3.1.1. *Antecedentes Internacionales*

Vanegas (2019) realiza una investigación en Bogotá sobre Material didáctico Ruby-triangular para el desarrollo de nociones espaciales euclidianas y proyectivas en niños con discapacidad visual congénita y adquirida, con un objetivo de determinar si la utilización del material didáctico Ruby-triangular contribuye al progreso de las nociones espaciales euclidianas y proyectivas en niños que presenten discapacidad visual. La investigación es pre experimental, con una prueba inicial de diseño y prueba final en un solo grupo. La población está constituida con cuatro aprendices y los resultados afirman que en la prueba inicial eran nulos y en la prueba final muestran el 80% de los niños tienen el reconocimiento de las nociones espaciales. Se concluyó que después de la implementación de recursos pedagógicos Ruby-triangular, se logró establecer que efectivamente beneficia el desarrollo de conceptos espaciales euclidiano y proyectivo en niños con discapacidad visual Congénita y adquirida. Estos se manifestaron de manera evidente a lo largo del proceso de estudio.

Chango (2020) realiza una investigación en Quito- Ecuador “Aplicación de estrategias lúdicas innovadoras para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños y niñas de 4 a 5 años de la unidad educativa “Daniel Enrique Proaño”, con el objetivo, determinar el impacto de las tácticas lúdicas novedosas en el fomento del pensamiento lógico matemático en niños y niñas de edades de 4 a 5 años”. Este estudio es cuasi experimental, para la técnica e instrumento emplearon el registro de observación y lista de cotejo. La recopilación, análisis e interpretación de los datos cuantificables se efectuaron mediante la ejecución de una evaluación inicial y una evaluación final. El estudio acepto la (Hi) Al contratar el valor calculado de Z y el valor teórico de Z, $z_{ccc} < z_{ttt}$; $2,05 < 1,96$. Los resultados indican que en la prueba inicial el grupo experimental se registró una media de 1,77, y tras la implementación de la intervención, la medida se llevó a 1,92, evidenciando un aumento de 0,15; en contraste, en la prueba final del grupo control, se adquirió una medida de 1,7 mientras que en la prueba final se registra una medida de 1,58 después de la ejecución de la intervención, existe una variación de -0,12; en este grupo, no se llevó a cabo la aplicación del plan de intervención. Concluyendo que la ejecución de las tácticas lúdicas innovadoras influye positivamente en el desarrollo del pensamiento lógico- matemáticas en niños y niñas de 4 a 5 años.

Calvopiña (2022) realizó una investigación en Ambato-Ecuador “Estrategias lúdicas interactivas para el desarrollo de lectura crítica en los estudiantes de Bachillerato en la Unidad Educativa CEBI” tiene por objetivo diseñar un manual de tácticas lúdicas interactivas para desarrollar la lectura crítica en los educandos del segundo y tercer año de Bachillerato de la

Unidad Educativa CEBI. El estudio se realizó con diseño experimental, utilizando de técnicas el pre test y pos test para evaluar las dos variables; el enfoque del estudio incluyó elementos cuantitativo y cualitativo adoptando un enfoque exploratorio, Se utilizó un diseño transaccional, que implica la recopilación de datos en un solo momento; la población está constituida por 117 educandos y 12 maestros de diversas áreas. Como resultados muestran que el 54,5% de los maestros encuestados afirman utilizar herramientas lúdicas interactivas casi siempre, mientras que el 36,4% los hace ocasionalmente. Concluyendo que las estrategias lúdicas interactivas son cruciales en la investigación e innovación educativa.

3.1.2. Antecedentes Nacionales

Cayetano y Flores (2019) De qué manera influye los talleres “Mi Cuerpo en Movimiento” para desarrollar las nociones espaciales de estudiantes de 05 años de la I.E.I N° 743, el objetivo general propuesto consistió en determinar el impacto de los talleres “Mi Cuerpo en Movimiento” para el fomento de las nociones espaciales en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 743. El estudio es de tipo pre experimental, con una población de 57 aprendices, con una muestra compuesta por 29 estudiantes de cinco años; utilizando la observación como técnica y lista de cotejo como instrumento. Notamos que el 82.8% (24) de niños evaluados se encontraban en el nivel proceso y el 17.2% (5) están ubicados en el nivel inicio. Se concluye, después de la ejecución de los talleres “Mi cuerpo en movimiento” se evidencio una mejoría notable, ya que tuvo un efecto significativamente, como se refleja en los resultados de pos prueba, donde el 100% de los aprendices evaluados lograron adquirir las nociones espaciales.

Tarazona (2022) “Juegos lúdicos como estrategia en el desarrollo de las nociones espaciales en niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 1143 “Semillitas del Saber” Carlos Fermín Fitzcarrald, San Luis, 2020”, con el objetivo, determinar el impacto de los juegos lúdicos como táctica en el desarrollo de las nociones espaciales en los estudiantes de cinco años pertenecientes a la institución educativa inicial N° 1143 “Semillitas del Saber”. La metodología propuesta es cuantitativa, se sitúa en el nivel experimental con un diseño pre experimental. Se empleó como técnica la observación y como instrumento la escala de estimación para evaluar a 21 estudiantes. La consecuencia de la evaluación del progreso de nociones espaciales, se observó en la prueba inicial, una tasa elevada en inicio, y en la prueba final, un mayor índice de niños logró alcanzar un logro destacado. Se registró una escala significancia de $P= 0.000$ y es < 0.05 . Se concluyó que los estudiantes de cinco años han alcanzado una escala de “logro destacado” mediante la ejecución de juegos lúdicos, esto indica

la necesidad de emplear condiciones más auténticas que involucre recursos y herramientas tangibles para fomentar la interacción y facilitar el un aprendizaje duradero.

Guerreros (2019) “El enfoque significativo para desarrollar las nociones espaciales en el área de matemática, en niños de cinco años de la institución educativa inicial 1412 Lacasani del distrito, provincia de Moho. Puno” como objetivo se estableció, determinar el progreso en el avance de los conceptos espaciales en el ámbito matemático en estudiantes de 5 años, Se trabajó la investigación cuantitativa y la población y muestra estuvieron conformadas por un grupo de 7 niños que tienen 5 años, utilizando la observación como una técnica y a la lista de cotejo como instrumento. Los datos de la Prueba inicial muestran el 43% de estudiantes alcanzaron un calificación de “B”, mientras un 57% obtuvieron un calificación “C”, indicando un aprendizaje limitado en cuanto a los conceptos espaciales. En la prueba final el 71% de estudiantes logro un calificación “A” y un 29% de educandos alcanzaron un calificación “B”, la diferencia de la pre prueba y pos prueba, es de $= 0,014 < 0,05$; en resumen la ejecución del enfoque significativo tienen un impacto positivo en el avance de las nociones espaciales en el ámbito matemático respaldando así la (H1).

3.1.3. Antecedentes regionales

Huamán y Anaya (2019) “Programa de estrategias para mejorar las nociones espaciales en los niños y niñas de 5 años de edad, de la institución educativa inicial de la comunidad del alto Coymolache, distrito de Hualgayoc, provincia de Hualgayoc, región Cajamarca”. Este trabajo empleo por objetivo, fomentar el progreso de las nociones espaciales en niños y niñas de cinco años de la I. E. I. Alto. Con una población y muestra compuesta por 16 aprendices de 5 años que integran el conjunto de participantes en el estudio, Utilizando la lista de cotejo como instrumento. Los datos indican en la evaluación inicial, los niños mostraron un rendimiento del 16%, mientras que, en la evaluación final, tras la aplicación de tácticas didácticas para mejorar el progreso de conceptos espaciales, alcanzaron un rendimiento del 90%. Esto presenta una mejora del 74% En conclusión, la implementación del programa y realización de la evaluación final, se evidencio un avance significativo y sustancial del 100%, en el progreso de las nociones espaciales. Los niños y niñas demostraron una comprensión orientada en el espacio, identificando conceptos como arriba-abajo, dentro- fuera, cerca-lejos a partir de sí mismo, seguido de la acción en que coloca elementos en el espacio usando arriba o abajo.

Carranza y Suarez (2019) “Aplicación de un programa de juegos psicomotrices para desarrollar la ubicación espacial en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 395 centro poblado Sapuc distrito Asunción, provincia y región Cajamarca”. El presente trabajo tiene por

objetivo plantear y llevar a cabo un plan de juegos psicomotrices, para desarrollar la ubicación espacial, en los niños de cinco años pertenecientes a la I E I N°395 ubicada en el Centro Poblado Sapuc. Utilizando como instrumento de evaluación la observación, con una población y muestra constituida por 12 educandos de cinco años. Los resultados de la evaluación arrojan: En cuanto al nivel de logro (A), se observaron los puntajes más altos en orientación, con un 80% de éxito, y en localización, con un 75% de éxito. En lo correspondiente al nivel de inicio (C), específicamente en los aspectos de orientación y localización, el 8% de estudiantes demostraron un aprendizaje en inicio, estos datos corresponden a una población de 12 niños (100%), indicando que la mayor parte superó los obstáculos que poseían en relación con la ubicación espacial.

Lucano (2019) “Estrategias lúdicas para mejorar las nociones matemáticas de agrupación y secuencia en los niños y niñas de 5 años de edad de la I.E.I LLimbe N° 1474, caserío LLimbe, distrito de Llacanora, provincia y región de Cajamarca” tiene por objetivo diseñar y aplicar tácticas lúdicas para fomentar las nociones matemáticas de agrupación y secuencia de los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial Llimbe N° 1474. El diseño es cuasi experimental de naturaleza aplicada, se utilizaron herramienta de recopilación de información tales como la evaluación inicial y final, además se empleó la técnica de observación y el estudio se realizó a una población estudiantil compuesta de 19 estudiantes, la cual representa el 100% y con una muestra de 14 estudiantes que representan un 73.68%. Resultados indican que en la prueba inicial, el 34.91% de aprendices contestaron de forma correcta los ítems relacionados con la noción de agrupación, mientras que un 65.08% no lo hicieron, señalando obstáculos acorde con la noción de agrupación. En evaluación final el 100% de los educandos han respondido de manera correcta todos los ítems; donde se observó el 14.29% educandos contestaron correctamente los ítems acorde a la noción de secuencia, pero un 85.71 % de educandos no contestaron los ítems de forma correcta, por lo que esta tasa de educandos presentan obstáculos en la noción de secuencia y en la evaluación final un 100% han respondido correctamente los ítems. En conclusión, se confirma que las tácticas lúdicas han sido efectivas para mejorar las nociones matemáticas de agrupación y secuencia en los estudiantes.

3.2. Bases teóricas de sus variables.

3.2.1. *Estrategias lúdicas*

Domínguez (2015) La actividad lúdica presenta una importante repercusión en el aprendizaje académico, al ser uno de los vehículos más eficaces con los que los alumnos cuentan para probar y aprender nuevas habilidades, destrezas, experiencias y conceptos, por lo

que resulta conveniente la aplicación de programas encaminados hacia una educación compensatoria, que aporten equilibrio emocional al desarrollo evolutivo de la niñez. También las actividades lúdicas son divertidas, recreativas que permiten a los estudiantes aumentar la motivación, la atención, la participación y la concentración a medida que adquieren información y construyen nuevos conocimientos, para lograr un aprendizaje significativo duradero donde podrán demostrar sus habilidades.

Araba y Pizarro (como se citó en Díaz et al2021) también mencionaron que las estrategias lúdicas son relevantes en el procedimiento de adquisición de conocimientos en seres humanos, especialmente con la primera infancia, sirven a los docentes para emplear como una herramienta crucial y puedan lograr un aprendizaje significativo, el comportamiento infantil está determinado por el contexto. Por tanto, serán parte de un aprendizaje sostenible en el tiempo; por lo tanto, su efectividad se logra mediante la implementación de diversos juegos y actividades que se encuentran en el método acción participación y el acompañamiento dinámico entre el infante y el docente. según Bruner la relevancia del juego radica en que, a través de él, el niño experimenta diversión y alegría, se comunica abiertamente, exhibe su identidad, investiga su entorno, mejora sus habilidades intelectuales y motoras, interactúa socialmente con otros, asume responsabilidades y desarrolla su juicio crítico. Asimismo, entiende la importancia de las reglas éticas, identifica aspectos de su tradición, se incorpora en la sociedad adulta, modifica la realidad al aprender habilidades específicas, y fomenta su creatividad e imaginación.

3.2.1.1. Indicadores de los juegos lúdicos

Recreativa: según Velázquez (2004) deduce a los componentes divertidos como la actividad conjunta y participativa que se refiere, a la coordinación de tareas, no fomenta la competencia, no excluye ni discrimina, es una forma de disfrutar y no excluye a nadie; por ello los integrantes coordinan actividades y desempeñan un papel, asimismo elimina la necesidad de competir entre ellos por superar o vencer; promueve una equidad con todos los integrantes de equipo, se nota placer y recreación en los niños al jugar. Según Corominas (1984) afirma que la palabra jugar están vinculadas con la diversión y el entretenimiento, pero existen otras interpretaciones al reflexionar sobre el termino jugar. Se consideran además las pautas y el reglamento implícito que está en los juegos. Si se incumple las normas y reglas en las actividades lúdicas, no existe juego. El engaño involucra la intención astuta de modificar las reglas del juego ya que se percibe como algo entretenido para los niños.

Social: según Sanz (2019) en el sistema educativo el niño facilita y requiere el desarrollo de habilidades sociales complejas y amplias; tiene que integrarse a nuevas normas y

participar en diversas interacciones con personas mayores, compañeros de la misma madures, y con aquellos más infantes que él, además un crecimiento de capacidades en la niñez, es relevante porque les ayuda a interactuar en diferentes situaciones, social, cultural, religioso y formar parte de una colectividad que además ataca las reglas de convivencia e identifica conductas y actitudes que son socialmente bien vistas en el entorno social, trata de resolver situaciones complicadas que surge en su entorno y solicita ayuda cuando la necesita.

Pedagógica: Violante y Soto (2010) mencionan que la pedagogía es preparar y organizar un entorno apropiado que permita jugar una variedad de juegos sin barreras; crear espacios y tiempos donde los niños puedan jugar con seguridad y elegir materiales adecuados mientras juegan además, la enseñanza incluye implementar las estrategias, preparar material para que los maestros los presenten a los estudiantes y apoyar continuamente la buena enseñanza y el aprendizaje.

3.2.1.2. Teoría de Estrategias lúdicas de Bermejo (2016)

Según Bermejo y Blázquez (2016) consideran que las estrategias lúdicas permiten que los niños aprendan de manera específica con diversión y agrado. En las instituciones educativas, se enseña de manera organizada, se intentan crear conocimientos diferentes y se utiliza como método de enseñanza. Una manifestación evidente de estas estrategias lúdicas viene a ser la construcción espontánea donde la actividad no está sujeta a objetivos concretos y se desarrollan de manera abierta y libremente; pero en el momento donde se establecen algunos criterios referidos a la actividad, llega a implementarse un conocimiento pedagógico y por esta acción, se denomina como estrategia lúdica. Además, los profesores también desempeñan el papel de mediadores y facilitadores planificando actividades, organizando el tiempo y el ambiente, proporcionando materiales y especialmente fomentando el juego según la edad de los estudiantes. Los juegos elegidos por el profesor deben tener en cuenta enfoques no negativos, ya que se debe garantizar la integridad de los niños.

Bermejo también confirma que la actividad lúdica constituye una parte importante en la existencia de los niños. Al jugar los niños aprenden y se desarrollan plenamente, gracias a su carácter lúdico y dinámico, Es un gran recurso de aprendizaje porque el juego atrae y motiva a los niños, y los educadores deberían utilizarlo en el aula. La profesora anima a los niños a jugar, e incluso nosotros podemos convertirnos en uno más de los participantes. Se debe crear un entorno adecuado para permitir que los niños jueguen de manera independiente y libre. Los educadores necesitan orientar, dar ideas y fomentar el juego. El juego en si tiene un propósito, natural, opcional y estimulante. Aquellos quienes lo hacen es entretenido, presenta la fase de desarrollo del niño, es innato, está en ellos, Le brinda la oportunidad de validar su identidad y

elevar su autoestima, la importancia del juego dentro en la educación infantil, durante los 6 años es fundamental para un enfoque completamente práctico que haga del aprendizaje una verdadera aventura para disfrutar como mediador, docente, padre o cualquier persona interesada en la lúdica infantil y su metodología.

Llull (2009) aclara que las personas que participan en actividades lúdicas, observamos una serie de atributos que nos ayudan a diferenciar entre comportamientos de juguetones y no juguetones. Durante el juego, las personas se expresan y revelan aspectos de sí mismas. Los adultos tenemos una clara distinción entre el trabajo y el juego, pero para los niños, el juego, es la principal manera de aprender y desarrollar habilidades, siendo una actividad que pueden tomarse muy en serio. Además, los docentes reconocen que todos los niños adquieren o mejoran capacidades y habilidades de: concentración, retención o la imaginación mediante la participación en actividades lúdicas, y gradualmente van fortaleciendo su aptitud intelectual. Lo practican al brincar, trotar, actuar, ubicar un elemento sobre de otro, enhebrar piezas o se transforman en bomberos, médicos, abuelos, entre otros. Los niños aprenden jugando y los juegos le permiten madurar y crecer. Si participan en juegos como a ser papás o mamás, logran comprender de manera más profunda lo que ocurre en su ambiente familiar, comprendiendo los estados de ánimo, efectividad, el comportamiento de los adultos y comportamientos de otros niños. Por eso esta idea es tan importante: aprendemos jugando, no jugamos para aprender. Los juegos caracterizan casi todas las actividades infantiles, dado que los niños se involucran en ella de manera natural y entusiasta, los niños que no juegan, les resulta complicado aprender. Diversas corrientes psicológicas y pedagógicas contemporáneas concuerdan que el juego es fundamental para los niños debido que constituye a su progreso en el desarrollo. Por ello, los principales objetivos de la Educación Infantil es capacitar a los infantes para jugar proporcionándoles los recursos que necesitan para jugar en condiciones positivas, placenteras y saludables.

3.2.1.3. Ejemplos de estrategias lúdicas

En el desarrollo del trabajo del aula, consideramos los siguientes juegos como estrategia lúdica: Abre cajas, este juego se inicia comunicando a los niños y niñas las reglas del juego, donde cada niño va nombrar un número y se abrirá la caja del número indicado, además se realiza la pregunta de acuerdo a la imagen que estuvo dentro de la caja. Asimismo, se va realizando con los demás niños. Somos amigos, es un juego en el que se reúne a los niños en el aula para pintarles su mano derecha de tinte azul y su mano izquierda de tinte rojo, a continuación, informamos a los niños acerca de lo que implica el juego, donde cada niño y niña se moverá de su sitio de manera organizada al frente y van a formar media luna, a continuación,

realizan movimientos que se les ordene. Por ejemplo, levantar su mano derecha y con la izquierda coger la barriga. Venta y compra, en el juego se organizó a los niños en una asamblea para comunicar en que consiste el juego, donde van a comprar variedades de frutas que la docente practicante presente, pero para que la vendedora que será la docente, pueda vender las frutas a los niños tendrá una condición, el niño o niña que no mencione donde está ubicada la fruta no será atendida en la venta. Para dar el inicio al juego se le entrega monedas a cada niño y niña. El rey manda, es un juego en la que se congrega a los niños en una reunión y se les informa acerca del objetivo del juego, donde consiste que la docente será el Rey y da las indicaciones. Por ejemplo, el rey manda que Matías ubique la vaca cerca de la pizarra o el rey manda que Estrella ubique el león lejos de la pizarra, niño que se equivoque canta una canción. Laberinto, en este juego se comunica a los infantes el propósito del juego, donde consiste que en forma ordenada van a salir al campo del colegio y van a formar una fila, luego mencionan quien esta primero en la fila quien esta último, luego saltan de acuerdo a la flechas indicadas de ida y vuelta y dirán quien llego primero y quién llego último. ¿Qué ubico a mi derecha e izquierda? En este juego se organizó a los niños para hacerles conocer en que consiste el juego donde un niño se sienta en el medio de la alfombra y se le presenta objetos como: pelotas, carros, cubos, muñecas, guitarra, bombo, luego la maestra dirá que coloque la guitarra, los cubos y las pelotas a su derecha, pero el bombo, carros, muñecas a su izquierda y se pedirá al niño que nombre ¿qué juguetes están a su izquierda y derecha?, para ver si lo ubico correctamente. Cambio de lugares, el juego consiste que los niños y niñas formen de manera ordenada tres columnas, manteniendo una distancia entre ellos y luego a cada niño se le asigna un reto, por ejemplo, Estrella dime donde está ubicado Dylan delante o detrás de Badley y a la derecha de que compañero esta, ahora ubícate delante de Olga y detrás de Bella. El gatito saltarín, el juego consiste donde a cada niño y niña se le entregara un cono y al sonido de un silbato se ubica detrás del cono y al sonido de dos silbatos se ubica delante del cono. La cuerda, en este juego consistirá, donde cada niño y niña cojera un objeto de la caja como muñeca, peluche, un caballo de juguete y al sonido del silbato los niños ubican los objetos de acuerdo a la dirección de la flecha que está en cada objeto, si la flecha esta con dirección arriba se coloca el objeto en la cuerda y si la flecha esta con dirección abajo se coloca en el piso en los cuadros diseñados. A lanzar las pelotas, es un juego donde los niños salen de su sitio y se ubican en un círculo sentados de manera ordenada, además se coloca un recipiente en el centro del círculo que están formando y a cada niño se le entrega una pelota y al sonido de un silbato los niños lanzan las pelotas al recipiente, a continuación se pregunta a los niños cuantas pelotas se quedaron dentro y cuantas pelotas están fuera del recipiente. Soy el arquero, el juego consiste

en que un niño se pondrá de arquero y los demás niños y niñas patean la pelota de acuerdo a la indicación dada, por ejemplo, Roger patea la pelota con tu pie derecho al escuchar el silbato, y el arquero intentara detener la pelota. Nos divertimos con el balón, en este juego a cada niño se entrega una pelota, que cuando la docente dice uno dos y tres, los niños salen de su sitio caminando con la pelota a arriba y regresan rodando la pelota por abajo. A lanzar la caja, este juego consiste en que la docente presenta a los niños una cajita con varios trazos y pedirá que un voluntario salga a lanzar la caja y el lado que salga se traza en la hoja boom de izquierda a derecha. Soldados, es un juego donde consiste que un niño será el capitán y el resto será el batallón y el capitán cantara junto con su batallón, esta es la batalla del calentamiento todos nos movemos a la orden del sargento y dará la orden el capitán, soldado a la guerra gateando hacia delante o soldados a la guerra saltando hacia atrás. Saltan los conguitos, consiste el juego en ubicar círculos dejando espacios y luego se coloca una música donde los niños deben saltar de acuerdo a la letra de la música cuando dice dentro deben saltar dentro del círculo cuando dice fuera saltan fuera del círculo.

3.2.2. *Nociones espaciales*

Conde et al (como se citó en Neyra et al, 2019) destaca que la orientación espacial implica la capacidad de determinar la ubicación del cuerpo en relación con los objetos, esto facilita la localización de objetos en relación con la ubicación del cuerpo propio. Es decir, la orientación espacial implica la habilidad de situar el cuerpo con referencia a la ubicación de elementos, por tanto detectar el elemento con relación a la posición del cuerpo. Estas características desarrollan el entendimiento de términos asociados con las nociones espaciales, que incluyen la orientación espacial, comprendiendo términos como arriba, abajo, adelante, atrás, derecha e izquierda. Los niños pueden identificar y vincular estas ideas utilizando su propio cuerpo y diversos objetos presentes en su entorno.

Según Bara (como se citó en Fernández et al, 2003) las orientaciones del espacio, como izquierda-derecha, arriba-abajo y delante-detrás, se refiere a la habilidad fundamental que posee el ser humano para moverse en el entorno circundante mediante la disposición de su propio cuerpo. El infante experimenta el espacio mediante su cuerpo, es decir cuando un niño conoce sus posibilidades corporales puede ubicarse de manera efectiva en una superficie con más objetos. Por este motivo en nuestra propuesta de intervención, proporcionamos al niño diversas experiencias para lograr una máxima precisión y mejorar el fortalecimiento en la noción espacial.

3.2.2.1. Dimensiones de las nociones espaciales.

Posición. Fernández et al. (2003) indica que la posición viene a ser las consignas relacionadas con las nociones del espacio como dentro, fuera, encima, debajo, entre otros. Usando esta idea como referencia, los niños y niñas asumen su aprendizaje considerando la ubicación del cuerpo con relación a los elementos específicos, lo cual puedan utilizar, creando experiencias reales o que les permitan a los niños crear una sensación de seguridad al estar dentro de o fuera de o en medio de o entre. Por lo tanto, los docentes deben crear espacios de aprendizajes significativos y relevantes para los niños y niñas. Además, Vives (como se citó en Neyra 2019) define que la ubicación de un objeto implica la comprensión del espacio físico y la disposición geométrica en un sitio concreto y se considera como posición, cuando el niño puede identificar la ubicación de los elementos sin moverse de su lugar, utilizando únicamente su percepción visual. De esta manera el niño puede reconocer las distintas posiciones de los objetos según en el lugar donde estén colocados, integrándolos en su existencia diaria. En contraste, según Martín (como se citó en Neyra 2019) el espacio describe como el ambiente en el cual el niño puede llevar a cabo una variedad de movimientos, mediante estos movimientos se adquiere distintas posiciones con su perspectiva, lo que le permite procesar información sobre la posición que ocupa en su entorno. Por lo tanto, la posición varía según los movimientos realizados, facilitando la ubicación en un punto específico y permitiendo el desplazamiento hacia lugares determinados. Esto se relaciona con su vida cotidiana de los estudiantes en la fase preescolar, ya sea ubicándose en el patio de juegos, el aula o realizando trayectos como ir del aula a los servicios higiénicos o a la puerta del jardín.

Ubicación. Molina (2023) menciona que los niños comienzan a desarrollar relaciones de ubicación y expresar con seguridad al ubicar ciertos objetos en el espacio a partir de puntos de referencia, utilizando indicadores como: adelante, atrás, abajo, arriba, cerca, lejos, dentro y fuera; es importante saber cómo introducir los conceptos de derecha o izquierda en el caso de orientación, pues tiene complejidad para el niño de preescolar, ya que si se utilizan de la manera incorrecta se puede generar una confusión al niño, al igual que limitar su manera de visualizar el espacio.

Dirección. Fuentes (2005) considera que es la capacidad de equilibrar diferentes dimensiones en el espacio o de proyectar dimensiones espaciales fuera del cuerpo. Asimismo, un niño o niña podrá direccionar sus inclinaciones, dirigir su postura corporal y de igual forma controlar los movimientos que se lleva a cabo en los distintos espacios dentro y fuera del aula. También, se conocen expresiones como: hacia, desde, entre, a través, el comienzo y el fin. De esa manera, podrán emplear de forma correcta las indicaciones de dirección. Lo cual les

proporcionara comprender un conjunto de categorías que describen las ubicaciones del espacio entre el individuo y el objeto. También Molina (2023) menciona que, la dirección se requiere de dos puntos de referencia para facilitar el entendimiento de esta, tener en cuenta que se requiere un cambio de orientación, es decir cambiamos de dirección usando el desplazamiento. Los niños necesitan desarrollar las competencias para lograr familiarizarse con los espacio en lo que se van a desenvolver, esto con la finalidad de desplazarse y poder ubicarse con mayor facilidad ya sea adelante, atrás, abajo, arriba, cerca, lejos, dentro, fuera; logrando desarrollar el conocimiento. El objetivo de esto es que le beneficie en los diferentes niveles educativos y por supuesto a lo largo de su vida.

3.2.2.2. Teoría de la noción del espacio en los niños según Jean Piaget (1947)

Piaget e Inhelder (1969/2000) sostiene que el conocimiento espacial es una extensibilidad concebida desde la corporalidad hacia todos los puntos del infinito, el niño se desarrolla gradualmente a medida que se vuelve consiente de su propio cuerpo en conexión con los objetos. Dichas ideas espaciales son esenciales para el entendimiento matemático, el cual se adquiere mientras el infante interactúa con los artículos desde su ambiente mediante un procedimiento de reflexión que le posibilite reconocer las dimensiones del espacio formadas en diversas interacciones. También Piaget (1947) habla que obtener el conocimiento de los artículos ocurre con el movimiento de los mismos, un proceso de los niños que comienzan desarrollar desde una edad muy temprana. La noción de espacio se construye de manera gradual y el papel que desempeñará el niño o la niña en la actividad es crucial, en la propuesta de intervención, ofrecemos una variedad de actividades que posibilitan a los niños conocer, desarrollarse, practicar y experimentar mediante el ámbito de un aprendizaje espacial.

Esta teoría de Piaget se centra en el conocimiento espacial y se enfoca en tres aspectos principales: espacio topológico, espacio proyectivo y el espacio euclidiano. En particular, el estudio incluyo 30 experimentos realizados en colaboración con Inhelder. Como en otros aspectos del desarrollo intelectual, encontramos tres etapas: la etapa sensorio motor, la etapa de operaciones concretas (que se desglosa, en una fase pre operacional y de pensamiento concreto), y la fase del pensamiento formal.

El periodo sensorio motor se extiende desde 0 a 2 años de edad, en esta fase los infantes acumulan conocimientos prácticos, basados principalmente en relaciones topológicas. En el periodo de operaciones concretas se da de los 2 años hasta los 7 u 8 años, los niños van considerando gradualmente las conexiones proyectivas y euclidianas. Finalmente, durante la fase del pensamiento formal, inicia desde once o doce años de edad, continuando hasta la juventud, el niño comprende un universo de posibilidades espaciales por ejemplo comprender

la noción de infinito. Por ello, Piaget e Inhelder (1947) afirman que la comprensión del espacio como representación no puede ser aprehendido como un resultado directo y exclusivamente de la información sensorial, en cambio debe desarrollarse gradualmente a través de la acción simbólica del individuo, la cual implica la elaboración de esquemas de conocimiento cada vez más abstractos. El conocimiento espacial inicialmente se origina en la práctica motora sensorial, tras de eso se evoluciona a una representación, donde la acción ya sea real o imaginada, va cambiando, coordinando y volviendo reversible las imágenes, en este caso las espaciales para convertirlas en operaciones.

Durante la fase de operaciones concretas, se manifiesta la capacidad de pensar de manera reversible. En este punto, los niños logran coordinar distintas perspectivas y conocimientos, comenzando a comprender cómo se afectan mutuamente. En cuanto a la conceptualización espacial, se empiezan a entender las relaciones topológicas como (cerca-lejos, etc.) están se vuelven más complejas y se comienza a reconocer las propiedades proyectivas de los objetos, anticipando cómo visualizar un objeto desde diversos puntos perspectivas. Esto posibilita a los individuos representar objetos tridimensionales en pares de direcciones como izquierda, derecha, arriba, abajo, adelante y atrás. Aunque aún no se ha perfeccionado la perspectiva y resulta complicado imaginar las conexiones espaciales de artículos porque fluctúan de acuerdo con la perspectiva del observador debido al egocentrismo. Estas habilidades permitirán al niño dibujar los objetos en dos dimensiones, con mayor detalle coordinación, dirección, orientación y escala. En esta etapa, se establece un nivel de descentración espacial, indicando que el niño ha superado en ciertas medidas el egocentrismo.

En la etapa de operaciones formales, las operaciones espaciales pueden independizarse por completo de la acción física; esto implica la capacidad de contemplar un universo completo de posibilidades y de iniciar reflexiones sobre conceptos abstractos como la inconmensurabilidad asociada a la idea de infinito. Se empiezan visualizar y pensar en el espacio desde la perspectiva de otra persona. Se reformula la noción de espacio euclidiano, basándose en construcciones previas y se identifican propiedades vinculadas al tamaño y la medida del espacio, la distancia, la dirección y la perspectiva. Durante este periodo se aprendió la habilidad de crear mapas con elementos armónicos, escalas, leyes cartesianas de la geometría.

3.2.2.2.1. El espacio topológico

La percepción háptica, en la primera fase, los niños tienen la capacidad de realizar discriminaciones de tipo topológicas, pero no euclidianas que se da entre dos a cuatro años. A continuación, las formas se examinan de manera más dinámica, lo que facilita una evaluación

gradual de las relaciones euclidianas, como ángulos y paralelismos, durante el periodo de cuatro a siete años. A partir de 6 o 7 años, los infantes tienen la capacidad de aprender mediante prácticas de exploración dirigida.

Piaget en (1948) afirma que dura desde los primeros tres años de vida, pero al inicio se refiere únicamente a un ámbito visual y habilidades motoras del infante. Aprendiendo habilidades motoras fundamentales para caminar, el individuo experimenta una ampliación del espacio, moviéndose, captando distancias y direcciones en conexión con su cuerpo propio, esto se logra mediante experiencias de movimiento, observación y manipulación, lo que permite discernir diversas posibilidades para el ámbito topológico del espacio: Vecindad implica la proximidad entre objetos, separación se refiere al vínculo entre un conjunto de elementos esparcidos, orden describe el vínculo de un grupo de elementos en relación con un esquema de indicación, envolvimiento se da cuando un sujeto o elemento envuelve a otro y continuidad se refiere al vínculo en la que se presenta una sucesión continua de objetos.

3.2.2.2. El espacio euclidiano

En este punto se aborda conceptos euclidianos fundamentales de coincidencia y similitud, los sistemas de ejes de posiciones asignadas tanto horizontal como vertical, además se explora las interrelaciones entre los espacios proyectivo y euclidiano mediante una creación de sistemas cartográfico. Piaget (1948) menciona que se da entre los 3 a 7 años se establece firmemente la autoimagen física, facilitando el progreso de las relaciones espaciales, durante este tiempo los infantes adquieren nociones de: reconocimiento de tamaño (pequeño, mediano, grande), y la percepción de situaciones espaciales como dentro, fuera, encima, debajo. Asimismo, empiezan entender la orientación en términos de derecha, izquierda, arriba, abajo, delante, detrás.

3.2.2.3. El espacio proyectivo

Se divide en tres partes, la primera está relacionada con la representación del niño desde la perspectiva de objetos simples, la segunda con la comprensión del conjunto de objetos, y la tercera con la correspondencia entre operaciones proyectivas y euclidianas teniendo en cuenta experiencias matemáticas y giro superficial. Además, Piaget en (1948) señala que después de los primeros siete años de edad, el espacio es percibido similar a un modelo común del pensamiento, fundamentado en representaciones mentales de izquierda y derecha. Esto ocurre esencialmente en situaciones donde es necesario ubicar objetos en relación con otros, lo que lleva a la adquisición del concepto de perspectiva. En este concepto aun cuando los elementos o sujetos permanecen inmóviles con respecto a un punto de indicación, el vínculo entre los objetos experimenta un cambio.

Gardner (1995) señala que Inteligencia espacial, se refiere a la solución de problemas espaciales que se aplica tanto a la navegación como al uso de mapas como sistema de notificación. Existen otros métodos de resolución de problemas espaciales en la observación de un objeto observado desde un ángulo distinto y en el juego de ajedrez. Las artes visuales también usan esta inteligencia en el uso que hacen del espacio. Además los hallazgos obtenidos de la investigación neuronal son claros y persuasivos. Dado que el hemisferio izquierdo ha sido seleccionado en el desarrollo de la evolución, al igual que los cálculos lingüísticos en las personas diestras, el hemisferio derecho evidencia ser la sede más relevante del cálculo espacial. La patología en la zona posterior derecha tiene consecuencias en la capacidad de orientarse en un lugar, de reconocer rostros o escenas o de apreciar pequeños detalles.

Los pacientes que padecen daños específicos en las regiones del hemisferio derecho tratan de aliviar sus deficiencias espaciales mediante estrategias lingüísticas. Se pronunciarán en voz alta para intentar solucionar la cuestión, o incluso se inventarán las respuestas. Pero sin embargo, tales enfoques no espaciales rara vez alcanzan el éxito. Por otro lado las personas ciegas brindan un ejemplo de la distinción entre la inteligencia espacial y la percepción visual. Un ciego puede reconocer formas a través de un método indirecto: pasar la mano a lo largo del objeto se traduce en longitud de tiempo de movimiento, o que a su vez se traduce en la medida del objeto. Para el invidente, el sistema perceptivo de la modalidad táctil corre en paralelo a la modalidad visual de la persona condición. La conexión entre el razonamiento espacial de los invidentes y el razonamiento lingüístico de las personas sordas es notable.

3.3. Definición de términos básicos.

3.3.1. *Desarrollo espacial.*

Modificaciones ya sea en calidad o cantidad, en las habilidades de un individuo para relacionarse con los objetos que se presentan en su entorno, permitiéndolos establecer su propia ubicación y posición lo que le permite comprenderlos y manejar los objetos de manera que logren una adaptación adecuada con su entorno. Díaz (1999; citado en Taipei 2018).

3.3.2. *Espacio:*

Blázquez y Ortega (como se cita en Gómez 2009) define al espacio a todo el contexto que nos rodea; abarcando objetos, elementos y seres humanos. Poseer una sensación espacial adecuada implica la capacidad de ubicarse, desplazarse en el espacio, orientarse, seguir diferentes direcciones y analizar circunstancias.

3.3.3. *Espacialidad:*

Wallon (como se cita en Gómez 2009) define a la espacialidad como el conocimiento o toma de conciencia del medio y sus alrededores; es decir toma de conciencia del sujeto, de su situación de posibles situaciones del espacio que le rodea, (mide el espacio con su cuerpo), su entorno y los objetos que en él se encuentran.

3.3.4. *Estrategias lúdicas*

Herrera (como se cita en Miranda 2023) indica que la lúdica persigue la integración de la diversión y las tareas educativas que los estudiantes deben realizar para alcanzar los objetos de aprendizaje establecidos; y más que simplemente el juego, implica autoconocimiento y la armonización con el entorno a través de experiencias placenteras.

3.3.5. *Nociones espaciales*

Como menciona Piaget e Inhelder (1969/2000), la concepción del espacio se trata de la expansión prevista desde el cuerpo en todas las trayectorias hasta el infinito, y se desarrolla gradualmente en el infante a medida va tomando conciencia de su propio cuerpo vinculado con los objetos.

CAPÍTULO IV
METODOLOGÍA

4.1. Tipo de investigación.

Este estudio es de tipo aplicada:

Bahena (2017) sostiene que el estudio aplicado se enfoca en examinar un problema con el propósito de llevar a cabo acciones donde aporta hechos nuevos, además el estudio aplicado se dirige en las posibilidades específicas para ejecutar las teorías fundamentales, incluso dedica sus recursos en abordar demandas que enfrentan a la sociedad e individuos. La resolución de problemas prácticos se limita a lo inmediato, lo que significa que sus resultados no son transferibles a otras situaciones. Nuestro trabajo es aplicado porque nosotros hemos realizado y aplicado un proyecto con diferentes temas relacionados a las nociones espaciales en niños de 4 años del nivel inicial. Asimismo se aplicó una ficha de observación de entrada para ver cómo está la problemática en el grupo de estudio y una de salida para notar la mejora en los estudiantes.

4.2. Método de investigación.

En el estudio se aplicó un método Hipotético-Deductivo:

Behar (2010) define al método hipotético-deductivo como un proceso que busca evaluar la veracidad o falsedad de hipótesis las cuales debido a su naturaleza de declaraciones generales o normativas que involucren palabras teóricas, no pueden ser verificadas directamente. Este método implica determinar la veracidad o falsedad de los resultados mediante la observación, que son comunicados relacionados con elementos y aspectos observados. Estos se derivan lógicamente de la suposición y permiten establecer su veracidad o falsedad de manera directamente. La naturaleza fundamental del enfoque hipotético-deductivo radica en comprender de qué manera la veracidad o falsedad de los enunciados observacionales se relaciona con de la autenticidad o falsificación de la hipótesis están siendo sometidas a verificación. Cabe destacar que este procedimiento eventualmente es más extenso, e incorporar hipótesis intermediarias en su desarrollo. Se realizó el método hipotético deductivo porque nuestro estudio tiene una hipótesis, a la cual hicimos deducciones ya sea positivas o negativas o de cualquier otra índole.

4.3. Diseño de investigación.

En el estudio se ha empleado el diseño de tipo pre experimental:

Bernal (2010) fundamenta que los diseños pre experimentales muestran un control de variables más bajos, ya que no involucran adjudicación al azar de los participantes en el experimento; en cambio los diseños experimentales verídicos o reales se resaltan por tener un elevado nivel de dominio de las variables y la atribución al azar de los sujetos a los conjuntos experimentales y control, que forman parte del estudio. En el trabajo se realizó el diseño pre

experimental a través de la aplicación de una ficha de observación antes de realizar el experimento, luego se realizó el proyecto de sesiones de aprendizaje aplicando estrategias lúdicas, finalmente nuevamente se realizó una ficha de observación de salida.

Seguidamente se presente el diseño siguiente:

Tabla 2

Diseño de estudio

Grupo	Pretest	Tratamiento	Post test
G	O ₁	X	O ₂

Donde:

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

O1: Aplicación de la prueba de entrada (ficha de observación) sobre las Nociones espaciales en los niños y niñas, de 4 años de la I.E. N°132– Cuzcudén - 2023..

X: Aplicación de las estrategias lúdicas basado en el enfoque por competencias en los niños y niñas de 4 años de la I.E. N° 132– Cuzcudén - 2023.

O2: Aplicación de la prueba de salida (Pos Test) sobre las nociones espaciales en los niños y niñas de 4 años, de la I.E. N°– Cuzcudén - 2023.

4.4. Población y muestra

4.4.1. Población

Cabanillas (2019) afirma que la población es el conjunto ya sea finito o infinito, de todas las unidades de análisis, como persona, animales, objetos entre otros, que comparten características comunes y forman parte del ámbito espacial y temporal donde se realiza el estudio. Es por eso, el estudio estuvo constituida por una población 13 niños de 4 años de la I.E.I – Cuzcudén, San Pablo- 2023. De ambos géneros, administrada directamente por el M.E, situada en un área rural del distrito y provincia San Pablo, región Cajamarca.

Tabla 3
Población

SECCIÓN	ESTUDIANTES		TOTAL
	Mujeres	Varones	
4 años	6	7	13

4.4.2. Muestra

Cabanillas (2019) aclara que la muestra es una fracción representativa de la población, conforme al diseño de muestra y considerando componentes como: escala de confianza, rango de error, tamaño de la población y varianza de datos, también el investigador debe cuidar mucho la pertenencia de la muestra en relación a la población de donde ha sido extraída; es decir; la muestra debe estar representados por rasgos esenciales de la población. Por ello la muestra de nuestro trabajo de estudio se tomó considerando a toda la población, tomando a la muestra Censal debido a que la población es de pocos integrantes.

4.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Ñaupas et al. (2018) afirman que las técnicas son un conjunto de reglas y métodos destinados a controlar un procedimiento específico con el objetivo de alcanzar un resultado determinado. Como se mencionó anteriormente también pueden ser consideradas como un conjunto de normas que guían el proceso del estudio en cada fase, desde el principio a fin. Por ende, los instrumentos son herramientas ideales o materiales utilizados para recopilar datos de información, como preguntas, ítems que requieren respuestas por parte del investigado. En el estudio se empleó la técnica de la observación, la cual implica recopilar datos mediante una pre prueba (Pre test) y una pos prueba (Post test). El instrumento empleado para la recopilación de datos fue la ficha de observación, la cual evaluó el desempeño de los niños en nociones espaciales mediante la valoración (nunca, casi nunca, a veces, siempre). De ésta manera, dicho instrumento se aplicara como estrategia durante las actividades lúdicas y servirá como método para recuperar la información en el proceso de evaluación.

4.6. Validez y confiabilidad

Según Bernal (2008) la validez es un instrumento de valoración y se logra cuando efectivamente mide lo que se pretende evaluar y esto depende en gran medida de la relevancia de la muestra de asistentes en la realización del experimento, además la valides indica en qué medida se pueden deducir conclusiones a partir de los datos recolectados después de aplicar dicho instrumento, La valides de nuestro instrumento se realizó por tres juicios de expertos.

Por eso Torres et al (2022) menciona que la validación del contenido mediante juicios de expertos consiste en analizar el contenido de los ítems, para evaluar el instrumento, se lleva a cabo la valoración de cada ítem de utilizando la plantilla de Juicio de expertos, que abarca la evaluación a través de tres criterios: claridad, coherencia y relevancia. Para Bernal (2008) la confiabilidad se relaciona con la uniformidad de los datos obtenidas por los mismo participantes al ser evaluadas en distintos momentos utilizando el mismo instrumento, En nuestro trabajo para la confiabilidad se ha utilizado la correlación de Pearson en la que se aplicó el test y re test, el coeficiente obtenido en la prueba arrojó 0,01 significa que el instrumento tiene una correlación positiva muy fuerte. Por ello Hernández et al (2014) aclara que Pearson se trata de una medida estadística destinada a examinar la conexión entre dos variables evaluadas en una escala de intervalo o razón, además el coeficiente de correlación de Pearson se determina a partir de las calificaciones recopiladas en una muestra para dos variables. Este coeficiente establece la relación entre las calificaciones obtenidas de una variable y las calificaciones de la otra, utilizando los mismos integrantes del estudio.

4.7. Tratamiento estadístico de los datos

Con respecto al tratamiento estadístico se desarrolló usando la hoja de cálculo Excel y la aplicación del SPSS versión 26. Estas tácticas posibilitan la categorización del ordenamiento, clasificación y organización del material recopilado, con el propósito posteriormente de analizar, explicar, interpretar o comprender la información recogida. Este diagnóstico de datos nos llevara alcanzar el propósito de la investigación. Para la recolección de datos y realizar el contraste de la observación 1 y observación 2, utilizamos la prueba de normalidad y en este estudio fue Shapiro Willk debido a que la muestra es inferior que 50. Asimismo, para la prueba de hipótesis se utilizaron estadísticos no paramétricos de acuerdo al resultado de Shapiro Willk, para la presente investigación utilizamos la distribución de Wilcoxon.

4.8. Consideraciones éticas.

A lo largo del estudio se observaron los principios de fiabilidad e incognito fundados en el reglamento de integridad científica de acuerdo con ULADECH (2023). Se consideraron como principios éticos los siguientes:

Principio de protección a las personas. En el transcurso del estudio se respetó en los niños su dignidad, identidad, diversidad, confidencialidad y su privacidad. Dado que las evaluaciones ejecutadas no incluyeron información confidencial de los evaluados y tienen un carácter anónimo, únicamente las investigadoras tienen conocimiento de los datos personales. Principio de beneficencia y no maleficencia: en el tiempo de ejecución del estudio, se garantizó el bienestar psicológico y moral de todo estudiante que participo en la investigación.

En el Principio de justicia: aplicamos un proceso legal adoptando medidas con el fin de evitar que la información obtenida tuviera obstáculos o barreras que pudieran afectar los resultados del estudio. En consecuencia, los datos recopilados se deben al estudio realizado y no a datos inventados. Principio de integridad científica: la investigación acató las reglas establecidas por la docente de la Institución. Es importante destacar la existencia de ninguna controversia de intereses con otras instituciones educativas. Principio de participación voluntaria y derecho a estar informados: la cooperación de los estudiantes fue completamente voluntaria, ya que se solicitó su permiso y se les proporcionó información detallada a los padres sobre la manera de realizar las actividades, qué instrumento se aplicara, cómo y cuándo. Además, se compartieron los resultados obtenidos en el estudio con los niños y padres para que estuvieran informados sobre los procesos logrados.

CAPÍTULO V
RESULTADOS

5.1. Resultados de la variable

Tabla 4

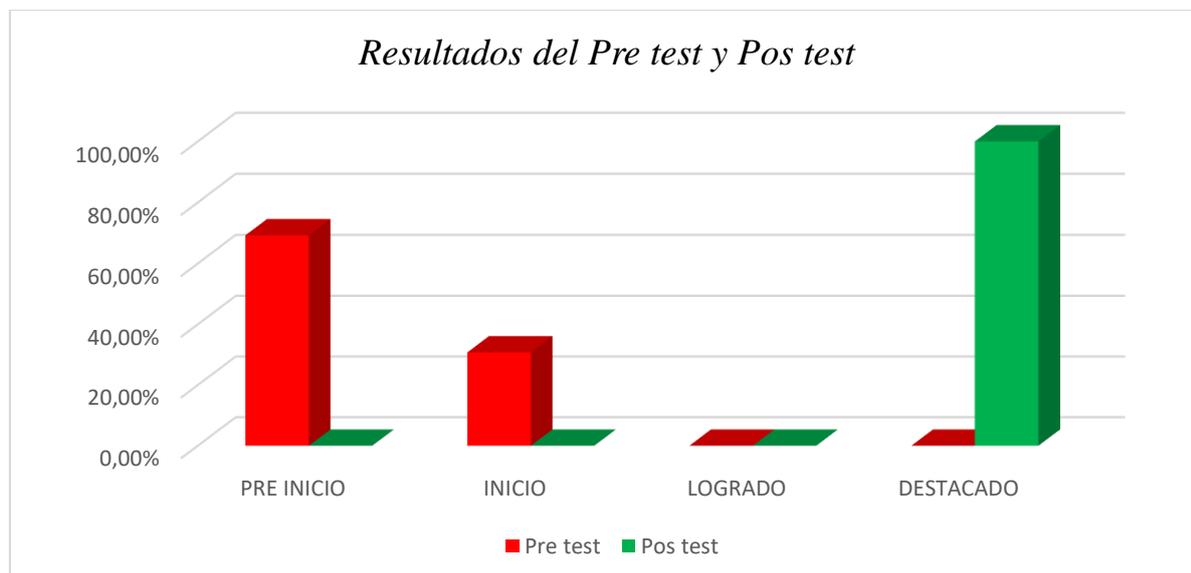
Resultados del Pre test y pos test

Nivel	Prueba		Post test	
	n	f %	n	f %
PRE INICIO	09	69.23%	00	00.00%
INICIO	04	30.77%	00	00.00%
LOGRADO	00	00.00%	00	00.00%
DESTACADO	00	00.00%	13	100.00%
Total	13	100%	13	100%

Nota: Tabla de procesamientos de la información recopilada para la variable nociones espaciales

Figura 1

Resultados del Pre test y del Pos test



Interpretación: en la tabla 2 y figura 1 se observa que, en términos generales, los maestros muy pocas veces usan y aplican tácticas lúdicas para el mejoramientos de nociones espaciales, los resultados obtenidos del procesamiento de la información del pre test y pos test nos muestra que si hay cambios significativos, los cuales se verifican en la prueba inicial pre test el 69,23% se encuentran en el nivel Pre inicio, así mismo otro 30,77% se hallan en el nivel Inicio, quedando un gran porcentaje en el nivel Pre inicio. Después de aplicar las sesiones de aprendizaje sobre estrategias lúdicas notablemente se desplaza a un 100% (13 estudiantes) a

un nivel destacado. Concluyendo que las estrategias lúdicas efectivamente mejoraron las nociones espaciales en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 132 Cuzcudén. Lo que significa que cuando se aplicó la ficha de observación de entrada, los niños no identificaban, no reconocían, no ubicaban elemento y no se desplazaban a ubicarse con su propio cuerpo correspondiente a los indicadores adelante, atrás, encima, abajo, arriba, cerca, lejos, dentro y fuera; los cuales fueron mejorados con el desarrollo del programa de sesiones sobre estrategias lúdicas, evidenciándose los logros obtenidos en la ficha de observación de salida.

5.2. Prueba de normalidad de los resultados de la investigación

La prueba de normalidad para saber cómo es el comportamiento de los datos de la variable

Tabla 5

Resumen de procesamiento de casos

	Resumen de procesamiento de casos					
	Válido		Casos Perdidos		Total	
	n	Porcentaje	n	Porcentaje	n	Porcentaje
Puntaje total pre test	13	100,0%	0	0,0%	13	100,0%
Puntaje total pos test	13	100,0%	0	0,0%	13	100,0%

Nota: La información en la tabla evidencia la totalidad de la muestra que ha sido procesada

Tabla 6*Descriptivo del Pre test - Pos test*

		Descriptivos		Estadístico	Error estándar
Puntaje total pre test	Media			23,8462	1,20813
	95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior		21,2139	
		Límite superior		26,4784	
	Media recortada al 5%			24,1068	
	Mediana			25,0000	
	Varianza			18,974	
	Desviación estándar			4,35596	
	Mínimo			15,00	
	Máximo			28,00	
	Rango			13,00	
Puntaje total pos test	Media			59,0000	,48038
	95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior		57,9533	
		Límite superior		60,0467	
	Media recortada al 5%			59,1111	
	Mediana			60,0000	
	Varianza			3,000	
	Desviación estándar			1,73205	
	Mínimo			56,00	
	Máximo			60,00	
	Rango			4,00	

NOTA: Data de resultados de la ficha de observación procesada en SPSS V.26

5.3. Procedimiento para la prueba de normalidad

Indicador: Nociones Espaciales

Planteamiento de hipótesis

Ho: La muestra sigue una distribución normal.

Ha: La muestra no sigue una distribución normal.

Nivel de significancia

Confianza: 95%

Significancia (alfa) o error: 5%

Prueba estadística a emplear

Shapiro-Wilk

Tabla 7*Prueba de normalidad con Shapiro Wilk*

	Pruebas de normalidad					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	G1	Sig.	Estadístico	G1	Sig.
Puntaje total pre test	,297	13	,003	,796	13	,006
Puntaje total pos test	,410	13	,000	,590	13	,000

Esto es un limete inferior de la significación verdaderas

a. Corrección de significación de Lilliefors

Nota: Prueba de normalidad con Shapiro Wilk debido a que la muestra es menor o igual a 50 unidades de investigación

Criterio de decisión

Si $p\text{-valor} \leq \alpha$ se rechaza la H_0 (hipótesis nula) y acepto la H_a (hipótesis alterna).

Si $p\text{-valor} > \alpha$ se acepta la H_0 (hipótesis nula) y rechaza la H_a (hipótesis alterna).

Decisión y conclusión

Según los resultados de la prueba de normalidad el p valor es ,000 ($p= 0,000$) según el criterio de decisión $p \leq \alpha$ ($0,000 \leq 0,05$) se debe de aceptar H_a ; es decir, los datos son no normales:

Concluimos que los datos recopilados se procesaron con medidas no paramétricas, en esta Investigación utilizamos la prueba de signo Wilcoxon.

5.4. Prueba de hipótesis

Indicador: Nociones Espaciales

Planteamiento de hipótesis

Ha: Las estrategias lúdicas mejoraran significativamente el desarrollo de las nociones espaciales en los niños de 4 años de la I.E. N° 132 – Cuzcudén – San Pablo-2023

H0: Las estrategias lúdicas no mejoraran significativamente el desarrollo de las nociones espaciales en los niños de 4 años de la I.E. N° 132 – Cuzcudén – San Pablo-2023

Nivel de significancia

Confianza: 95%

Significancia (alfa) o error: 5%

Prueba estadística a emplear

Prueba de los rangos con signo de Wilcoxon

Tabla 8*Prueba de los rangos con signos Wilcoxon*

Estadísticos de prueba^a	
Puntaje total pos test - Puntaje total pre test	
Z	-3,195 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,001

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon
b. Se basa en rangos negativos.

Nota: La prueba de rangos con signos de Wilcoxon y su significatividad

Criterio de decisión

Si p-valor $\leq \alpha$ se rechaza la H0 (hipótesis nula) y acepto la Ha (hipótesis alterna) .

Si p-valor $> \alpha$ se acepta la H0 (hipótesis nula) y rechaza la Ha (hipótesis alterna).

Decisión

En vista que el p-valor obtenido, $p=0.001$ y $\alpha= 0.05$; entonces, $p \leq \alpha$ ($0,001 \leq 0,005$) existe evidencia suficiente para rechazar H0 (hipótesis nula); es decir, se acepta Ha (hipótesis alterna).

Este resultado confirma que las estrategias lúdicas si mejoraron significativamente el desarrollo de las nociones espaciales en los niños de 4 años de la I.E. N° 132 – Cuzcudén – San Pablo-2023.

Conclusión

Las estrategias lúdicas mejoraron significativamente las dimensiones de posición, ubicación y dirección referentes al desarrollo de las nociones espaciales en los niños de 4 años de la I.E. N° 132 – Cuzcudén – San Pablo-2023

5.5. Resultados por dimensiones

5.5.1. Dimensión 1: Posición

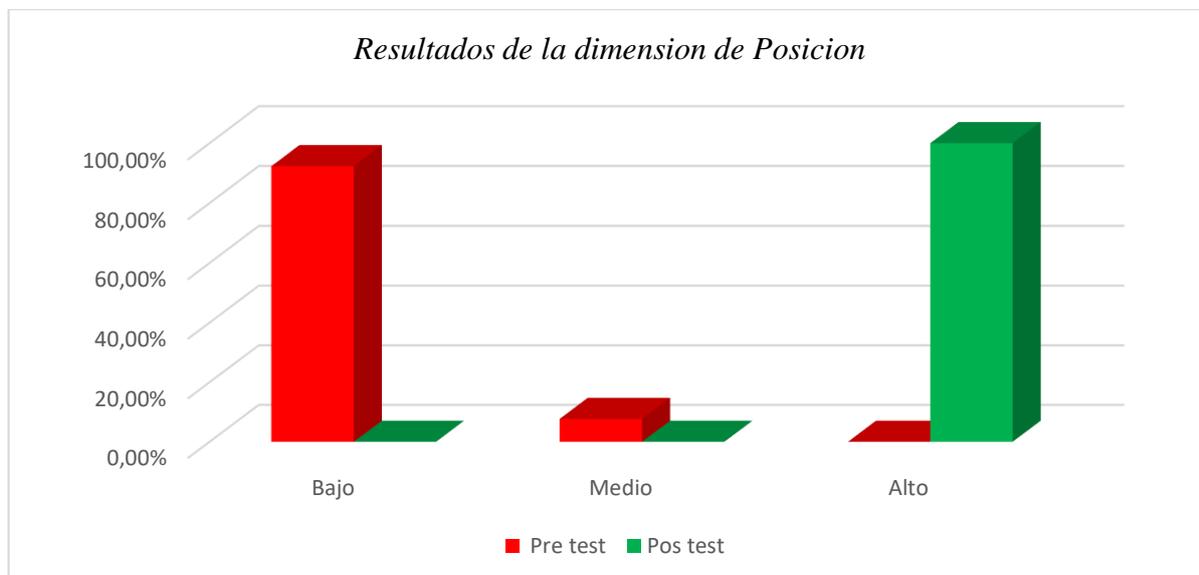
Tabla 9*Resultados de la dimensión de posición*

Prueba	Pre test		Post test	
	n	f %	n	f %
Bajo	12	92,31%	00	00,00%
Medio	01	7,69%	00	00,00%
Alto	00	00,00%	13	100,00%
Total	13	100%	13	100%

Nota: Tabla de procesamientos de la información recopilada de la dimensión de “posición”

Figura 2

Resultados de la dimensión de posición



Interpretación: en la tabla 7 y figura 2 los resultados obtenidos del procesamiento de la información de la ficha de observación de entrada y salida, referente a la dimensión de posición en los niños de 4 años evidencian que si hay cambios significativos, los cuales muestran que el la dimensión de posición en la ficha de observación de entrada el 92,31% están en el nivel bajo, además el 7,69% se encuentran en el nivel medio, quedando un gran porcentaje en el nivel bajo. Luego de aplicar las sesiones de aprendizaje sobre estrategias lúdicas el nivel de los estudiantes cambio 100% (13 estudiantes) a un nivel alto. Concluyendo que las estrategias lúdicas si mejoraron la dimensión de posición en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 132 Cuzcudén. Estos resultados reflejan que los niños en la ficha de observación de entrada referente a la dimensión de posición, los estudiantes no tenían la capacidad de identificar y recocer elementos a través de la percepción de la vista sin movilizarse de su sitio, aplicando tácticas lúdicas los niños lograron mejorar lo antes mencionado en la dimensión de posición, evidenciándose en los datos recolectados en la ficha de observación de salida.

5.6. Prueba de normalidad de los resultados de La dimensión de posición

Tabla 10

Resumen de procesamientos de casos de la dimensión de posición

Resumen de procesamiento de casos						
	Válido		Casos Perdidos		Total	
	n	Porcentaje	n	Porcentaje	n	Porcentaje
Dimensión 1 pre test: posición	13	100,0%	0	0,0%	13	100,0%
Dimensión 1 pos test: posición	13	100,0%	0	0,0%	13	100,0%

NOTA: La información en la tabla evidencia la totalidad de la muestra que ha sido procesada

Tabla 11

Descriptivo de la dimensión de posición

Descriptivos				
		Estadístico	Error estándar	
Dimensión 1 pre test: posición	Media	8,0769	,43059	
	95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	7,1388	
		Límite superior	9,0151	
	Media recortada al 5%	8,1410		
	Mediana	9,0000		
	Varianza	2,410		
	Desviación estándar	1,55250		
	Mínimo	5,00		
	Máximo	10,00		
Rango	5,00			
Dimensión 1 pos test: posición	Media	19,7692	,12163	
	95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	19,5042	
		Límite superior	20,0342	
	Media recortada al 5%	19,7991		
	Mediana	20,0000		
	Varianza	,192		
	Desviación estándar	,43853		
	Mínimo	19,00		
	Máximo	20,00		
Rango	1,00			

NOTA: Data de resultados de la primera dimensión procesada en SPSS V.26

5.7. Procedimiento para la prueba de normalidad

Indicador: Posición

Planteamiento de hipótesis

Ho: La muestra sigue una distribución normal.

Ha: La muestra no sigue una distribución normal.

Nivel de significancia

Confianza: 95%

Significancia (alfa) o error: 5%

Prueba estadística a emplear

Shapiro-Wilk

Tabla 12

Prueba de normalidad con Shapiro Wilk de la dimensión de posición

	Pruebas de normalidad					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	Gl	Sig.	Estadístico	Gl	Sig.
Dimensión 1 pre test: posición	,262	13	,015	,805	13	,008
Dimensión 1 pos test: posición	,470	13	,000	,533	13	,000

a. Corrección de significación de Lilliefors

NOTA: Prueba de normalidad con Shapiro Wilk debido a que la muestra es menor o igual a 50 unidades de investigación

Criterio de decisión

Si p-valor $\leq \alpha$ se rechaza la H0 (hipótesis nula) y acepto la Ha (hipótesis alterna) .

Si p-valor $> \alpha$ se acepta la H0 (hipótesis nula) y rechaza la Ha (hipótesis alterna).

Decisión y conclusión

Según los resultados de la prueba de normalidad el p valor es 0,000 (p= 0,000) según el criterio de decisión $p \leq \alpha$ ($0,000 \leq 0,05$) se debe de aceptar Ha; es decir, los datos son no normales:

Concluimos que los datos recopilados se procesaron con medidas no paramétricas, en esta Investigación utilizamos la prueba de signo Wilcoxon.

Prueba de hipótesis

Indicador: Dimensión de posición

Planteamiento de hipótesis

Ha: Las estrategias lúdicas probablemente ayudaran a mejorar el nivel de desarrollo significativamente en la noción de posición de los niños de 4 años de la I.E. N° 132, Cuzcudén - San Pablo-2023

H0: Las estrategias lúdicas probablemente no ayudaran a mejorar el nivel de desarrollo significativamente en la noción de posición de los niños de 4 años de la I.E. N° 132, Cuzcudén - San Pablo-2023

Nivel de significancia

Confianza: 95%

Significancia (alfa) o error: 5%

Prueba estadística a emplear

Prueba de los rangos con signo de Wilcoxon

Tabla 13

Prueba de rangos con signo Wilcoxon de la dimensión de posición

Estadísticos de prueba^a	
	Dimensión 1 pos test: posición - Dimensión 1 pre test: posición
Z	-3,219 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,001

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos positivos.

Nota: La prueba de rangos con signos de Wilcoxon y su significatividad

Criterio de decisión

Si $p\text{-valor} \leq \alpha$ se rechaza la H_0 (hipótesis nula) y acepto la H_a (hipótesis alterna) .

Si $p\text{-valor} > \alpha$ se acepta la H_0 (hipótesis nula) y rechaza la H_a (hipótesis alterna)

Decisión

En vista que el p-valor obtenido, $p=0.001$ y $\alpha= 0.05$; entonces, $p \leq \alpha$ ($0,001 \leq 0,005$) existe evidencia suficiente para rechazar H_0 (hipótesis nula); es decir, se acepta H_a (hipótesis alterna). Este resultado confirma que, Las estrategias lúdicas si ayudaron a mejorar el nivel de desarrollo significativamente en la noción de posición de los niños de 4 años de la I.E. N° 132, Cuzcudén - San Pablo-2023

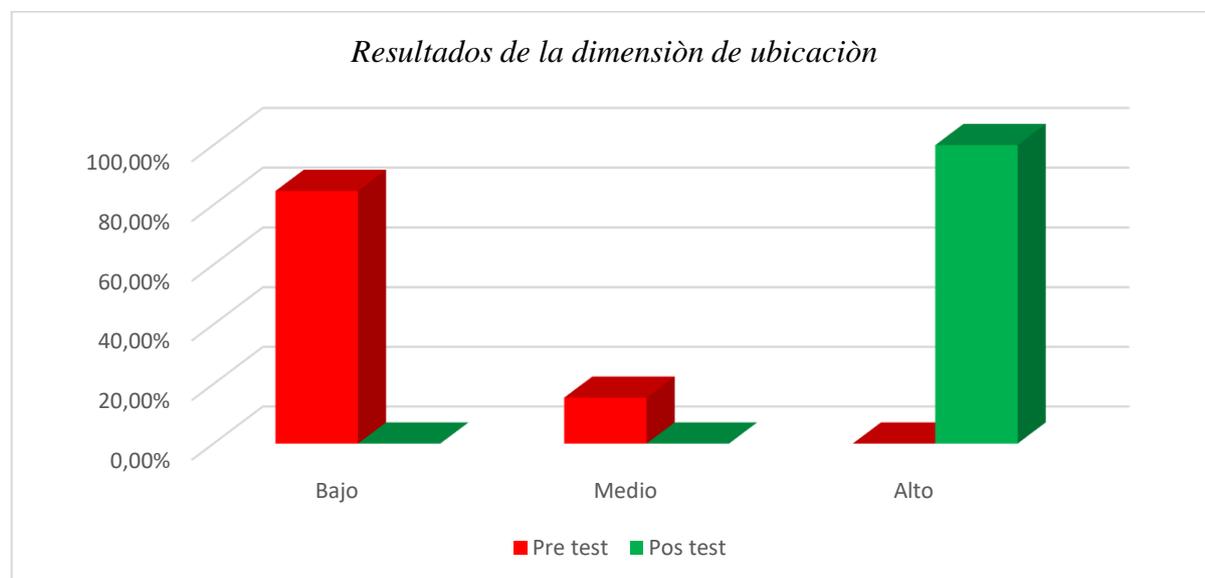
Conclusión

Las estrategias lúdicas ayudaron a mejorar el nivel de desarrollo significativamente en la noción de posición de los niños de 4 años de la I.E. N° 132, Cuzcudén - San Pablo-2023

5.7.1. *Dimensión 2: Ubicación***Tabla 14***Resultados de la dimensión de ubicación*

Nivel	Prueba		Pre test		Post test	
	n	f %	n	f %	n	f %
Bajo	11	84,62%	00	00,00%	00	00,00%
Medio	02	15,38%	00	00,00%	00	00,00%
Alto	00	00,00%	13	100,00%	13	100,00%
Total	13	100%	13	100%	13	100%

Nota: Tabla de procesamientos de la información recopilada de la dimensión de ubicación del pre test y del pos test

Figura 3*Resultados de la dimensión de ubicación*

Interpretación: en la tabla 12 y figura 3 los resultados obtenidos del procesamiento de la información de la ficha de observación de entrada y salida referentes a la dimensión de ubicación en los niños de 4 años, nos muestran cambios significativos, los cuales se verifican en la dimensión de ubicación en la ficha de observación de entrada el 84,62% están en el nivel bajo, así mismo el 15,38% se ubican en el nivel medio. Después de aplicar las sesiones de aprendizaje sobre estrategias lúdicas se puede notar que un 100% (13 estudiantes) se encuentran en un nivel alto. Por ello concluimos que las estrategias lúdicas si mejoraron la dimensión de ubicación en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 132 Cuzcudén. Estos resultados muestran que los estudiantes en la ficha de observación de entrada referente a la dimensión de ubicación, los estudiantes no tenían la capacidad y seguridad para

lograr ubicar objetos en el espacio referentes a los indicadores adelante, atrás, abajo, arriba, cerca, lejos, dentro y fuera; se logró que los estudiantes si son capaces de ubicar objetos en el espacio a través de la ejecución de estrategias lúdicas, demostrado en los datos recopilados en la ficha de observación de salida.

5.8. Prueba de normalidad de los resultados de la investigación

La prueba de normalidad para saber cómo es el comportamiento de los datos de la variable

Tabla 15

Resumen de procesamiento de casos de la dimensión de ubicación

Resumen de procesamiento de casos						
	Válido		Casos Perdidos		Total	
	n	Porcentaje	n	Porcentaje	n	Porcentaje
Dimensión 2 pre test: ubicación	13	100,0%	0	0,0%	13	100,0%
Dimensión 2 pos test: ubicación	13	100,0%	0	0,0%	13	100,0%

NOTA: La información en la tabla evidencia la totalidad de la muestra que ha sido procesada

Tabla 16*Descriptivo de la dimensión de ubicación*

Descriptivos			Estadístico	Error estándar
Dimensión 2 pre test: ubicación	Media		8,1538	,45073
	95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	7,1718	
		Límite superior	9,1359	
	Media recortada al 5%		8,2265	
	Mediana		9,0000	
	Varianza		2,641	
	Desviación estándar		1,62512	
	Mínimo		5,00	
	Máximo		10,00	
	Rango		5,00	
Dimensión 2 pos test: ubicación	Media		19,7692	,12163
	95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	19,5042	
		Límite superior	20,0342	
	Media recortada al 5%		19,7991	
	Mediana		20,0000	
	Varianza		,192	
	Desviación estándar		,43853	
	Mínimo		19,00	
	Máximo		20,00	
Rango		1,00		

NOTA: Data de resultados de la ficha de observación procesada en SPSS V.26**5.9. Procedimiento para la prueba de normalidad****Indicador:** Ubicación**Planteamiento de hipótesis**

Ho: La muestra sigue una distribución normal.

Ha: La muestra no sigue una distribución normal.

Nivel de significancia

Confianza: 95%

Significancia (alfa) o error: 5%

Prueba estadística a emplear

Shapiro-Wilk

Tabla 17

Prueba de normalidad con Shapiro Wilk de la dimensión de ubicación

	Pruebas de normalidad					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	Gl	Sig.
Dimensión 2 pre test: ubicación	,237	13	,044	,840	13	,021
Dimensión 2 pos test: ubicación	,470	13	,000	,533	13	,000

a. Corrección de significación de Lilliefors

NOTA: Prueba de normalidad con Shapiro Wilk debido a que la muestra es menor o igual a 50 unidades de investigación

Criterio de decisión

Si $p\text{-valor} \leq \alpha$ se rechaza la H_0 (hipótesis nula) y acepto la H_a (hipótesis alterna) .

Si $p\text{-valor} > \alpha$ se acepta la H_0 (hipótesis nula) y rechaza la H_a (hipótesis alterna).

Decisión y conclusión

Según los resultados de la prueba de normalidad el p valor es ,000 ($p= 0,000$) según el criterio de decisión $p \leq \alpha$ ($0,000 \leq 0.05$) se debe de aceptar H_a ; es decir, los datos son no normales:

Concluimos que los datos recopilados se procesaron con medidas no paramétricas, en esta Investigación utilizamos la prueba de signo Wilcoxon.

Prueba de hipótesis

Indicador: Dimensión de Ubicación

Planteamiento de hipótesis

H_a : Si desarrollo sesiones de aprendizaje utilizando estrategias lúdicas posiblemente elevaran el nivel de desarrollo significativamente en la noción de ubicación en los niños de 4 años de I.E N° 132, Cuzcudén - San Pablo-2023.

H_0 : Si desarrollo sesiones de aprendizaje utilizando estrategias lúdicas posiblemente no elevaran el nivel de desarrollo significativamente en la noción de ubicación en los niños de 4 años de I.E N° 132, Cuzcudén - San Pablo-2023.

Nivel de significancia

Confianza: 95%

Significancia (alfa) o error: 5%

Prueba estadística a emplear

Prueba de los rangos con signo de Wilcoxon

Tabla 18*Prueba de rangos con signo Wilcoxon de la dimensión de ubicación*

Estadísticos de prueba^a	
	Dimensión 2 pos test: ubicación - dimensión 2 pre test: ubicación
Z	-3,219 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,001
a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon	
b. Se basa en rangos negativos.	

Nota: La prueba de rangos con signos de Wilcoxon y su significatividad**Criterio de decisión**Si $p\text{-valor} \leq \alpha$ se rechaza la H_0 (hipótesis nula) y se acepta la H_a (hipótesis alterna).Si $p\text{-valor} > \alpha$ se acepta la H_0 (hipótesis nula) y se rechaza la H_a (hipótesis alterna).**Decisión**

En vista que el p-valor obtenido, $p=0.001$ y $\alpha= 0.05$; entonces, $p \leq \alpha$ ($0,001 \leq 0,005$) existe evidencia suficiente para rechazar H_0 (hipótesis nula); es decir, se acepta H_a (hipótesis alterna).

Este resultado confirma que, si desarrollo sesiones de aprendizaje utilizando estrategias lúdicas si elevaron el nivel de desarrollo significativamente en la noción de ubicación en los niños y niñas de 4 años de I.E N°132, Cuzcudén - San Pablo-2023.

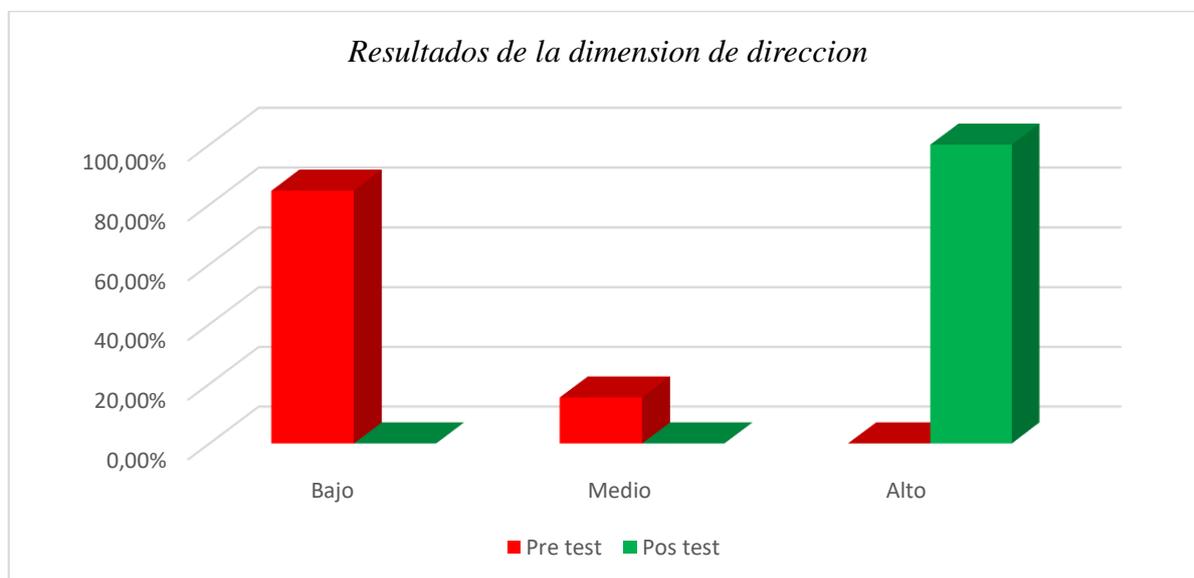
Conclusión

El desarrollo de sesiones de aprendizaje utilizando estrategias lúdicas elevaron el nivel de desarrollo significativamente en la noción de ubicación en los niños de 4 años de I.E N° 132, Cuzcudén - San Pablo-2023.

5.9.1. *Dimensión 3: Dirección***Tabla 19***Resultados de la dimensión de Dirección*

Nivel	Prueba	Pre test		Post test	
		n	f %	n	f %
BAJO		11	84,62%	00	00,00%
MEDIO		02	15,38%	00	00,00%
ALTO		00	00,00%	13	100,00%
Total		13	100%	13	100%

Nota: Tabla de procesamientos de la información recopilada de la dimensión de dirección del pre test y del pos test

Figura 4*Resultados de la dimensión de Dirección*

Interpretación: en la tabla 17 figura 4 los resultados obtenidos del procesamiento de la información en la ficha de observación de entrada y salida referente a la dimensión de dirección en los niños de 4 años, nos muestran cambios significativos, los cuales se verifican en la dimensión de dirección en la ficha de observación de entrada el 84,62% están en el nivel bajo, así mismo el 15,38% se ubican en el nivel medio. Luego de aplicar las sesiones de aprendizaje sobre estrategias lúdicas se puede notar que un 100% (13estudiantes) se encuentran en un nivel alto. Por ello concluimos que las estrategias lúdicas si mejoraron la dimensión de dirección en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°132 Cuzcudén. Estos resultados

reflejan que los niños en la ficha de observación de entrada correspondiente a la dimensión de dirección, los estudiantes no se desplazaban a ubicarse por sí mismo con su propio cuerpo en el espacio, pero con la aplicación de tácticas lúdicas los niños son capaces de ubicar su cuerpo en el espacio por si solos, evidenciándose en los datos recopilados en la ficha de observación de salida.

5.10. Prueba de normalidad de los resultados de la investigación

La prueba de normalidad para saber cómo es el comportamiento de los datos de la variable

Tabla 20

Resumen de procesamientos de casos de la dimensión de Dirección

Resumen de procesamiento de casos						
	Válido		Casos Perdidos		Total	
	n	Porcentaje	n	Porcentaje	n	Porcentaje
Dimensión 3 pre test: dirección	13	100,0%	0	0,0%	13	100,0%
Dimensión 3 pos test: dirección	13	100,0%	0	0,0%	13	100,0%

NOTA: La información en la tabla evidencia la totalidad de la muestra que ha sido procesada

Tabla 21

Descriptivo de la dimensión de dirección

Descriptivos		Estadístico	Error estándar
Dimensión 3 pre test: dirección	Media	7,6154	,41662
	95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior Límite superior	6,7077 8,5231
	Media recortada al 5%	7,6282	
	Mediana	8,0000	
	Varianza	2,256	
	Desviación estándar	1,50214	
	Mínimo	5,00	
	Máximo	10,00	
	Rango	5,00	
	Dimensión 3 pos test: dirección	Media	19,4615
95% de intervalo de confianza para la media		Límite inferior Límite superior	18,9315 19,9915
Media recortada al 5%		19,5128	
Mediana		20,0000	
Varianza		,769	
Desviación estándar		,87706	
Mínimo		18,00	
Máximo		20,00	
Rango	2,00		

NOTA: Data de resultados de la ficha de observación procesada en SPSS V.26

5.11. Procedimiento para la prueba de normalidad

Indicador: Dirección

Planteamiento de hipótesis

Ho: La muestra sigue una distribución normal.

Ha: La muestra no sigue una distribución normal.

Nivel de significancia

Confianza: 95%

Significancia (alfa) o error: 5%

Prueba estadística a emplear

Shapiro-Wilk

Tabla 22

Prueba de la normalidad con Shapiro Wilk de la dimensión de Dirección

	Pruebas de normalidad					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	Gl	Sig.	Estadístico	Gl	Sig.
Dimensión 3 pre test: dirección	,245	13	,032	,874	13	,059
Dimensión 3 pos test: dirección	,423	13	,000	,619	13	,000

a. Corrección de significación de Lilliefors

NOTA: Prueba de normalidad con Shapiro Wilk debido a que la muestra es menor o igual a 50 unidades de investigación

Criterio de decisión

Si p-valor $\leq \alpha$ se rechaza la H0 (hipótesis nula) y acepto la Ha (hipótesis alterna).

Si p-valor $> \alpha$ se acepta la H0 (hipótesis nula) y rechaza la Ha (hipótesis alterna).

Decisión y conclusión

Según los resultados de la prueba de normalidad el p valor es ,000 ($p=0,000$) según el criterio de decisión $p \leq \alpha$ ($0,000 \leq 0,05$) se debe de aceptar Ha; es decir, los datos son no normales:

Concluimos que los datos recopilados se procesaron con medidas no paramétricas, en esta Investigación utilizamos la prueba de signo Wilcoxon.

Prueba de hipótesis

Indicador: Dimensión de Dirección

Planteamiento de hipótesis

Ha: La utilización de estrategias lúdicas es posible que mejoren significativamente la noción de dirección en los niños de 4 años de I.E N° 132, Cuzcudén - San Pablo-2023.

H0: La utilización de estrategias lúdicas es posible que no mejoren significativamente la noción de dirección en los niños de 4 años de I.E N° 132, Cuzcudén - San Pablo-2023.

Nivel de significancia

Confianza: 95%

Significancia (alfa) o error: 5%

Prueba estadística a emplear

Prueba de los rangos con signo de Wilcoxon

Tabla 23

Prueba de rangos con signos Wilcoxon de la dimensión de dirección

Estadísticos de prueba^a	
	Dimension 3 pos test: direccion - dimension 3 pre test: direccion
Z	-3,217 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,001
a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon	

b. Se basa en rangos negativos.

Nota: La prueba de rangos con signos de Wilcoxon y su significatividad

Criterio de decisión

Si $p\text{-valor} \leq \alpha$ se rechaza la H0 (hipótesis nula) y acepto la Ha (hipótesis alterna).

Si $p\text{-valor} > \alpha$ se acepta la H0 (hipótesis nula) y rechaza la Ha (hipótesis alterna).

Decisión

En vista que el p-valor obtenido, $p=0.001$ y $\alpha= 0.05$; entonces, $p \leq \alpha$ ($0,001 \leq 0,005$) existe evidencia suficiente para rechazar H0 (hipótesis nula); es decir, se acepta Ha (hipótesis alterna).

Este resultado confirma que, la utilización de estrategias lúdicas si mejoraron significativamente la noción de dirección en los niños de 4 años de I.E N° 132, Cuzcudén - San Pablo-2023.

Conclusión

La utilización de estrategias lúdicas mejoraron significativamente la noción de dirección en los niños de 4 años de I.E N° 132, Cuzcudén - San Pablo-2023.

CAPÍTULO VI
DISCUSIÓN

La discusión de resultados de estudio de la investigación, tuvo por objetivo determinar de qué manera las estrategias lúdicas mejoran el desarrollo de las nociones espaciales en los niños y niñas de 4 años de la I.E. N° 132. Los resultados muestran en el procesamiento de la información, en la ficha de observación de entrada y en la ficha de observación de salida que si hay cambios significativos, los cuales se verifican que en ficha de observación de entrada el 69,23% se encuentran en el nivel pre inicio, así mismo otro 30,77% se hallan en el nivel Inicio, quedando un gran porcentaje en el nivel pre inicio y después de aplicar las sesiones de aprendizaje sobre estrategias lúdicas se notó que un 100% (13 estudiantes) a un nivel destacado. Es decir que las estrategias lúdicas efectivamente si mejoraron las nociones espaciales en los niños de 4 años. Lo que coincide con los resultados de Cayetano y Flores (2019) Mi Cuerpo en Movimiento para desarrollar las nociones espaciales de estudiantes de 05 años de la I.E.I N° 743, quienes encontraron que el 82.8% (24) de niños evaluados se encontraban en el nivel proceso y el 17.2% (5) están ubicados en el nivel inicio. Se evidencia que, después de la ejecución de los talleres “Mi cuerpo en movimiento” se evidenció una mejoría notable, ya que tuvo un efecto significativo, como se refleja en los resultados del pos test, donde el 100% de los estudiantes evaluados lograron adquirir las nociones espaciales. También coinciden con los resultados de Huamán y Anaya (2019) “Programa de estrategias para mejorar el progreso las nociones espaciales en los niños y niñas de 5 años de edad, de la institución educativa inicial Coymolache, quienes presentan en la evaluación inicial, los niños mostraron un rendimiento del 16%, mientras que, en la evaluación final, tras la aplicación de tácticas didácticas para mejorar el progreso de conceptos espaciales, alcanzaron un rendimiento del 90%. Esto presenta una mejora del 74%. Lo mismo que coincide con los resultados de Carranza y Suarez (2019) “Aplicación de un programa de juegos psicomotrices para desarrollar la ubicación espacial en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 395, lo que muestran que en nivel de logro (A), se observaron los puntajes más altos en orientación, con un 80% de éxito, y en localización, con un 75% de éxito. En lo correspondiente al nivel de inicio (C), específicamente en los aspectos de orientación y localización, solo el 8% de estudiantes demostraron un aprendizaje en inicio, estos datos corresponden a una población de 12 niños (100%), indicando que la gran mayoría superó los obstáculos que poseían en relación con la ubicación espacial. Del mismo modo coinciden con los resultados de Lucano (2019) “Estrategias lúdicas para mejorar las nociones matemáticas de agrupación y secuencia en los niños y niñas de 5 años de edad de la I.E.I LLimbe N° 1474 , los cuales muestran que en la prueba inicial, un 34.91% de aprendices contestaron de forma correcta los ítems relacionados con la noción de agrupación, mientras que un 65.08% no lo hicieron, señalando obstáculos acorde con la noción de agrupación y en

la evaluación final el 100% de los educandos han respondido de manera correcta todos los ítems; donde se observó el 14.29% educandos contestaron correctamente los ítems acorde a la noción de secuencia, pero un 85.71% de educandos no contestaron los ítems de forma correcta, por lo que esta tasa de educandos presentan obstáculos en la noción de secuencia y en la evaluación final un 100% han respondido correctamente los ítems. Es decir, se confirma que las tácticas lúdicas han sido efectivas para mejorar las nociones matemáticas. Por último también se coinciden con los resultados de Chango (2020) “Aplicación de estrategias lúdicas innovadoras para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños y niñas de 4 a 5 años de la unidad educativa “Daniel Enrique Proaño” quienes indican que en la prueba inicial el grupo experimental se registró una media de 1,77, y tras la implementación de la intervención, la medida se llevó a 1,92, evidenciando un aumento de 0,15; en contraste, en la prueba final del grupo control, se registró una medida de 1,7 mientras que en la prueba final se registra una medida de 1,58 después de la ejecución de la intervención, existe una variación de -0,12. Se dedujo que la ejecución de las tácticas lúdicas innovadoras influyen positivamente en el desarrollo del pensamiento lógico- matemáticas en niños y niñas de 4 a 5 años. Por lo que concluimos que la aplicación de estrategias lúdicas mejora significativamente las nociones espaciales en los niños del nivel inicial, logrando un gran conocimiento en ello y manejando este aspecto de las nociones como arriba, abajo, encima, cerca, lejos, delante, detrás, dentro, fuera, izquierda y derecha sin tener dificultades.

En lo referente a la comprobación de hipótesis se tiene que el p-valor obtenido, $p=0.001$ y $\alpha=0.05$; entonces, $p \leq \alpha$ ($0,001 \leq 0,005$) Este resultado confirma que las estrategias lúdicas mejoraran significativamente el desarrollo de las nociones espaciales en los niños y niñas de 4 años de la I.E. N° 132 – Cuzcudén – San Pablo-2023, resultados coincidentes con los obtenidos por Tarazona (2022), quien encuentra un nivel de significancia de $P=0.000$ y es <0.05 . Lo que permiten concluir que los niños de 5 años lograron alcanzado un nivel “logro destacado” con la aplicación de los juegos lúdicos, lo que significa, en ambas investigaciones, que se requiere la necesidad de emplear situaciones más auténticas que involucre medios y materiales tangibles para fomentar la interactuar y facilitar el aprendizaje significativo en las nociones espaciales. También se coincide con los resultados obtenidos en Chango (2020) donde el estudio acepto la (H_i) Al contratar el valor calculado de Z y el valor teórico de Z, $z_{ccc} < z_{ztt}$; $2,05 < 1,96$. . Concluyendo que la aplicación de las estrategias lúdicas innovadoras, si inciden en el desarrollo del pensamiento lógico- matemáticas en niños y niñas de 4 a 5 años. Además, también coinciden con los resultados de Guerreros (2019) donde la diferencia de la pre prueba y pos prueba, es de $=0,014 < 0,05$; en resumen, se puede concluir que la ejecución de tácticas lúdicas

fundamentadas en el enfoque significativo tiene un impacto positivo en el avance de las nociones espaciales en el ámbito matemático respaldando así la hipótesis alterna (H1). Porque la orientación espacial para Conde et al. (2002) permite determinar la orientación espacial implica la capacidad de determinar la ubicación del cuerpo en relación con los objetos, esto facilita la localización de objetos en relación con la ubicación del cuerpo propio. Es decir, la orientación espacial implica la habilidad de situar el cuerpo con respecto a la ubicación de los objetos, por tanto, localizar el elemento en relación con la posición del cuerpo, esto es factible de desarrollar mediante el juego, Bermejo confirma que la actividad lúdica constituye una parte importante en la existencia de los niños. Al jugar los niños aprenden y se desarrollan plenamente, gracias a su carácter lúdico y dinámico, Es un gran recurso de aprendizaje porque el juego atrae y motiva a los niños.

En la dimensión de posición se obtuvo los resultados en la ficha de observación de entrada que el 92,31% están en el nivel bajo, además el 7,69% se encuentran en el nivel medio, quedando un gran porcentaje en el nivel bajo. Luego de aplicar las sesiones de aprendizaje sobre estrategias lúdicas, el nivel de los estudiantes cambio 100% (13 estudiantes) a un nivel alto. Concluyendo que las estrategias lúdicas si mejoraron la dimensión de posición en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 132 Cuzcudén. Lo que concuerda con lo mencionado por Vives (2006) define que la ubicación de un objeto implica la comprensión del espacio físico y la disposición geométrica en un sitio concreto y se considera como posición, cuando el niño puede identificar la ubicación de los elementos sin moverse de su lugar, utilizando únicamente su percepción visual. De esta manera el niño puede reconocer las distintas posiciones de los objetos según en el lugar donde estén colocados, integrándolos en su existencia diaria. También en la dimensión de ubicación se obtuvo los resultados en la ficha de observación de entrada que el 84,62% están en el nivel bajo, así mismo el 15,38% se ubican en el nivel medio. Después de aplicar las sesiones de aprendizaje sobre estrategias lúdicas se puede notar que un 100% (13 estudiantes) se encuentran en un nivel alto. Por ello concluimos que las estrategias lúdicas si mejoraron la dimensión de ubicación en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°132 Cuzcudén. Lo que igualmente concuerda con lo mencionado por Molina (2023) menciona que los niños comienzan a desarrollar relaciones de ubicación y expresar con seguridad al ubicar ciertos objetos en el espacios a partir de puntos de referencia, utilizando indicadores como: adelante, atrás, abajo, arriba, cerca, lejos, dentro y fuera; es importante saber cómo introducir los conceptos de derecha o izquierda en el caso de orientación. Finalmente en la dimensión de dirección se obtuvo los resultados en la ficha de observación de entrada que el 84,62% están en el nivel bajo, así mismo el 15,38% se ubican en

el nivel medio. Luego de aplicar las sesiones de aprendizaje sobre estrategias lúdicas se puede notar que un 100% (13estudiantes) se encuentran en un nivel alto. Por ello concluimos que las estrategias lúdicas si mejoraron la dimensión de dirección en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 132 Cuzcudén. Lo que concuerdan con lo mencionado por También Molina (2023) menciona que, la dirección se requiere de dos puntos de referencia para facilitar el entendimiento de esta, tener en cuenta que se requiere un cambio de orientación, es decir cambiamos de dirección usando el desplazamiento. Los niños necesitan desarrollar las competencias para lograr familiarizarse con los espacio en lo que se van a desenvolver, esto con la finalidad de desplazarse y poder ubicarse con mayor facilidad ya sea adelante, atrás, abajo, arriba, cerca, lejos, dentro, fuera; logrando desarrollar el conocimiento.

CAPÍTULO VII
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

CONCLUSIONES

En el estudio llevado a cabo en la Institución Educativa Inicial N°132 con los niños de 4 años durante el año 2023, se llegó a la conclusión que las estrategias lúdicas si mejoran las nociones espaciales en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 132 Cuzcudén, es decir los estudiantes han presentado altos niveles de mejora en las nociones espaciales.

Primera: Los resultados de la investigación confirman que las estrategias lúdicas, mediante la componente de posición ayudaran a mejorar el nivel de desarrollo de la noción de posición de los niños de 4 años de la I.E. N° 132, ya que se ha encontrado en el pre test el 92,31% están en el nivel bajo, el 7,69% se encuentran en el nivel medio, luego de aplicar las sesiones de aprendizaje sobre estrategias lúdicas el nivel de los estudiantes cambio 100% (13 estudiantes) a un nivel alto. Y en la comprobación de hipótesis de la dimensión de posición nos muestra que los niños si mejoraron el nivel de posición de las nociones espaciales, así nos muestran la comprobación de hipótesis donde nos da el indicador que $p=0.001$ y $\alpha= 0.05$; entonces, $p \leq \alpha$ ($0,001 \leq 0,005$) existe evidencia suficiente para rechazar H_0 y aceptar H_a . Las estrategias lúdicas si ayudaron a mejorar el nivel de desarrollo significativamente en la noción de posición de los niños y niñas de 4 años de la I.E. N° 132, Cuzcudén - San Pablo-2023

Segunda: Los resultados de la investigación confirman que las estrategias lúdicas, mediante la componente de ubicación elevan el nivel de desarrollo de la noción de ubicación de los niños de 4 años de la I.E. N° 132 ya que se encontraron en el pre test el 84,62% están en el nivel bajo, así mismo el 15,38% se ubican en el nivel medio. Luego de aplicar las sesiones de aprendizaje sobre estrategias lúdicas se puede notar que un 100% (13 estudiantes) se encuentran en un nivel alto. Y en la comprobación de hipótesis de la dimensión de ubicación nos muestra que los niños si elevan el nivel de ubicación de las nociones espaciales, así nos muestran la comprobación de hipótesis donde nos da el indicador que $p=0.001$ y $\alpha= 0.05$; entonces, $p \leq \alpha$ ($0,001 \leq 0,005$) existe evidencia suficiente para rechazar H_0 y aceptar H_a . si desarrollo sesiones de aprendizaje utilizando estrategias lúdicas si elevaran el nivel de desarrollo significativamente en la noción de ubicación en los niños y niñas de 4 años de I.E N°132, Cuzcudén - San Pablo-2023.

Tercera. Los resultados de la investigación confirman que las estrategias lúdicas, mediante la componente de dirección mejoraran el nivel de desarrollo de la noción de ubicación de los niños y niñas de 4 años de la I.E. N° 132 ya que se encontraron en el pre test el 84,62% están en el nivel bajo, y el 15,38% se ubican en el nivel medio y luego de aplicar las sesiones de aprendizaje sobre estrategias lúdicas se puede notar que un 100% (13 estudiantes)

se encuentran en un nivel alto. Y en la comprobación de hipótesis de la dimensión de dirección nos muestra que los niños si mejoraron el nivel de dirección de las nociones espaciales, así nos muestran la comprobación de hipótesis donde nos da el indicador que $p=0.001$ y $\alpha= 0.05$; entonces, $p \leq \alpha$ ($0,001 \leq 0,005$) existe evidencia suficiente para rechazar H_0 y aceptar H_a . La utilización de estrategias lúdicas si mejoran significativamente la noción de dirección en los niños de 4 años de I.E N° 132, Cuzcudén - San Pablo-2023.

Cuarta: Por último, para que los niños de educación Inicial ejerciten sin dificultades las nociones espaciales se debe trabajar el contenido de las sesiones de aprendizaje incluyendo estrategias lúdicas para lograr un aprendizaje significativo duradero en los niños. Ya que se muestra en los resultados estadísticos que las estrategias lúdicas si mejora significativamente las nociones espaciales en los niños.

RECOMENDACIONES

Primera: se recomienda a la Dirección Regional de Educación de Cajamarca que monitoree el trabajo pedagógico en el aula, que desarrollen la posición de las nociones espaciales mediante estrategias lúdicas, para poder alcanzar las demandas de la educación básica del siglo XXI.

Segunda: se recomienda a los docentes del IESP “13 de Julio de 1882”-San Pablo, que propicien a los estudiantes de práctica pre profesional, que utilicen procedimientos para que apliquen estrategias lúdicas y desarrollen la ubicación de las nociones espaciales en el desarrollo de sus prácticas.

Tercera: se recomienda al grupo estudiantil de los diferentes ciclos de la especialidad de educación inicial del IESP “13 de Julio de 1882”-San Pablo, para que opten en la práctica pre profesional por la ejecución de estrategias lúdicas para un mejor aprendizaje de dirección en cuanto a las nociones espaciales.

Cuarta: Por último, se recomendamos al director general del I.E.S.P “13 de Julio de 1882”, al profesor Oscar Orlando Soriano Palomino, que establezca dentro de su plan anual de la Institución, capacitaciones a las carreras de educación inicial sobre el desarrollo sesiones de aprendizaje que contengan estrategias lúdicas, para que los docentes logren desarrollar y ejecutar diversos proyectos y programas mejorando las nociones espaciales en sus estudiantes.

Referencias Bibliográficas

- Baena, G. (2017). *Metodología de la Investigación*. (3a. ed.). Grupo Editorial Patria. <http://ebookcentral.proquest.com>
- Barrera, C. (2022). *El aprendizaje significativo en el desarrollo de las nociones espaciales (arriba – abajo) en niños del Subnivel Inicial II*. [Tesis de Licenciatura, Universidad técnica de Ambato] Repositorio Institucional, https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/35683/1/Trabajo%20de%20Integraci%C3%B3n%20Curricular_BARRERA_CAROLINA%20%281%29-signed-signed-signed.pdf
- Behar D. (2008). *Metodología de la Investigación*. Editorial Shalom. <http://187.191.86.244/rceis/wp-content/uploads/2015/07/Metodolog%C3%ADa-de-la-Investigaci%C3%B3n-DANIEL-S.-BEHAR-RIVERO.pdf>
- Bermejo R y Blázquez T. (2016). *E l juego y su metodología*. Editorial Síntesis S.A. <https://www.sintesis.com/data/indices/9788490773345.pdf>
- Bernal C. (2010). *Metodología de la Investigación*. (3a. ed.). Pearson. <https://abacoenred.com/wp-content/uploads/2019/02/El-proyecto-de-investigaci%C3%B3n-F.G.-Arias-2012-pdf.pdf>
- Cabanillas (2019). *Investigación Educativa*. Martínez Compañón editores SRL. <http://isbn.Bn.p.gob.pe/catalogo.php?mode=detalle&nt=100839>
- Calvopiña, K. (2022). *Estrategias lúdicas interactivas para el desarrollo de lectura crítica en los estudiantes de Bachillerato en la Unidad Educativa CEBI* [Tesis de maestría, Universidad Técnica de Ambato] Repositorio Institucional, <https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/36944>
- Carranza, M. Suarez, J. (2019). *Aplicación de un programa de juegos psicomotrices para desarrollar la ubicación espacial en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 395 centro poblado Sapuc distrito Asunción, provincia y región Cajamarca* [Tesis de maestría, Universidad Nacional “Pedro Ruiz Gallo”] Repositorio Institucional <https://hdl.handle.net/20.500.12893/5553>
- Cayetano, M. Flórez, M. (2019). *Talleres “Mi cuerpo en movimiento” para desarrollar las nociones espaciales de estudiantes de 05 años de la I.E.I N°743-Huancavelica* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Huancavelica] Repositorio Institucional, <http://repositorio.unh.edu.pe/handle/UNH/3042>
- Chango, E. (2020). *Aplicación de estrategias lúdicas innovadoras para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños y niñas de 4 a 5 años de la unidad educativa “Daniel Enrique Proaño”* [Tesis de maestría, Universidad central del Ecuador] Repositorio Institucional, <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/22947>
- Díaz, D., Chávez, P., Taber, Y., Rahez, H. (2022). Estrategias lúdicas y normas de convivencia en educación inicial. *Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 6(26), 2616-964. <https://revistahorizontes.org/index.php/revistahorizontes/about>
- Domínguez, C. (2015). *La Lúdica: Una Estrategia Pedagógica Depreciada*. Dirección General de Difusión Cultural y Divulgación Científica. <http://erecursos.uacj.mx/bitstream/handle/20.500.11961/6638/28-16-109-1-10-20160223.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Fernández, J., Mercado, F., Sánchez, M. (2003). Teoría y práctica psicomotora de la orientación y localización espacial. *Revista digital de Buenos Aires*, 9(59). <https://www.efdeportes.com/efd59/espac.htm>
- Fuentes, M. (2005). *Estrategias para potenciar las relaciones lógico matemáticas y de cuantificación*, Junta Nacional de Jardines Infantiles. <http://bibliorepo.umce.cl/libros/electrónicos/parvularia/edpa15.pdf>

- Gardner, H. (1994). *La teoría de Inteligencias Múltiples*. (2da. ed.). Editorial Paidós Ibérica. S.A. https://www.academia.edu/5224535/Gardner_Howard_Teoría_De_Las_Inteligencias_Múltiples
- Gómez, A. (2009). Propuesta de desarrollo de la espacialidad en las clases de educación física. *Revista Digital de Educación Física*, 3(16), 864-2009. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3929969.pdf>
- Guerreros, N. (2019). *Aplicación de estrategias lúdicas basado en el enfoque significativo para desarrollar las nociones espaciales en el área de matemática, en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial 1412 Lacasani* [Tesis de Bachiller, Universidad Católica los Ángeles de Chimbote] Repositorio Institucional, <https://bibliotecadigital.educal.com/Search/Results?lookfor=%22https%3A%2F%2Fpurl.org%2Fperpo%2Focde%2Fford%235.03.01%22&type=Subject&>
- Hernandez R, Fernández C, Baptista L, (2014) *Metodología de la Investigación*. (5ta. ed.). Mc Graw Hill. https://www.academia.edu/20792455/Metodolog%C3%Adadela_Investigaci%C3%B3n_5ta_edici%C3%B3n_Roberto_Hern%C3%A1ndez_Sampieri
- Huaman, M. Anaya, M. (2019). *Programa de estrategias para mejorar las nociones espaciales en los niños y niñas de 5 años de edad, de la Institución Educativa Inicial de la comunidad del Alto Coymolache, distrito de Hualgayoc* [Tesis de maestría, Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo] Repositorio Institucional, <https://hdl.handle.net/20.500.128.93/8676>
- Llull, J. (2009). *El juego infantil y su metodología*. CCUC. https://www.researchgate.net/publication/292978306_El_juego_infantil_y_su_metodologia
- Lucano, L. (2018). *Estrategias lúdicas para mejorar las nociones matemáticas de agrupación y secuencia en los niños y niñas de 5 años de edad de la I.E.I LLimbe N° 1474, Caserío LLimbe, distrito de Llacanora, provincia y región de Cajamarca* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo Cajamarca] Repositorio Institucional <https://hdl.handle.net/20.500.12893/11133>
- Mesa de Concentración para la Lucha contra la Pobreza. (2019). Informe Regional sobre la situación de las NNA. <https://www.mesadeconcertacion.org.pe/storage/documentos/2019-12-05/informe-regional-nna-cajamarca-final.pdf>
- Miranda, M., Castillo, B., Cambo, U., Chachipanta, B., Jimbicti, A. (2023). Importancia de la lúdica en Educación Inicial para un desarrollo. *Revista Científica Multidisciplinar*, 7(2), 7278. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i2.5867
- Molina, S. (2023). *El desarrollo de la ubicación espacial en los niños de preescolar* [Webinar]. Benemérita Escuela Normal Veracruzana. <https://es.scribd.com/document/619605502/El-desarrollo-de-la-ubicación-espacial-en-niños-de-preescolar>
- Neyra, L., Novoa, P., Uribe, Y., Ramirez, Y., Cancino, R, (2019). Orientación espacial en niños de cuatro años de una escuela pública y privada. *Revista UCV*, 6(3), 191-199. <https://doi.org/10.18050/eduser.v6i3.2417>
- Ñaupas H, Valdivia M, Palacios J, Romero H (2018). *Metodología de la Investigación*. (5ta. ed.). Ediciones de la U. https://edicionesdelau.com/wp-content/uploads/2018/09/Anexos-Metodologia_%C3%91aupas_5aEd.pdf
- Oña, A. (2023). *Evaluación de la lateralidad en los niños de Educación Inicial de la Unidad Educativa "Rosa Zárate" como base para la aplicación de la lúdica como estrategia pedagógica* [Tesis de maestría, Universidad Técnica de Cotopaxi] Repositorio Institucional, <http://repositorio.utc.edu.ec/handle/27000/10439>
- Piaget, J. (1947) *La representación del espacio en el niño, se ocupa de conocer cómo surgen en el desarrollo ontogenético las relaciones espaciales topológicas, proyectivas y euclidianas*. Madrid. http://ibdigital.uib.es/green_stone/sites/localsite/collect/educacio

[/index/assoc/Educacio/ i Cultw/ra 1982v/4p145.dir/Educacio i Cultura 1982v4p145.pdf](#)

- Rodríguez, R., Palomo, L., Padilla, M., Corrales, A., Wendel, B. (2022). Aprendizaje a través de estrategias lúdicas: una herramienta para la Educación Ambiental. *Revista de Ciencias Ambientales*, 56 (1). <http://www.scielo.sa.cr/scielo.php?script=sciarttext&pid=S2215-38962022000100209>
- Sanz, P. (2019). El juego divierte, forma, socializa y cura. *Revista Scielo Analytics*, 21(83). https://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1139-76322019000300022
- Taipe, L. (2018). *Nivel de nociones espaciales en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 414 Pedro Ruiz gallo* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Huancavelica] Repositorio Institucional, <https://repositoriounh.edu.pe/bitstreams/1b22d073-b25e-4476-afe6-7785a2e5146e/download>
- Tarazona, J. (2022). *Juegos lúdicos como estrategia para para desarrollar nociones espaciales en niños de 5 años, Institución Educativa Inicial N° 1143 “Semillitas del Saber”* [Tesis de maestría, Universidad los Ángeles Chimbote] Repositorio Institucional, <https://hdl.handle.net/20.500.13032/26480>
- Torres, J., Vera, V., Zuzunaga, F., Talavera, J., De La Cruz, J. (2022). Validez de contenido por juicio de expertos de un instrumento para medir conocimientos, actitudes y prácticas sobre el consumo de sal en la población Peruana. *Facultad de Medicina Humana URP* 22(2), <http://www.scielo.org.pe/pdf/rfmh/v22n2/2308-0531-rfmh-22-02-273.pdf>
- Vanegas, D. (2019). *Material didáctico Ruby-triangular para el desarrollo de nociones espaciales euclidianas y proyectivas en niños con discapacidad visual congénita y adquirida*. Bogotá [Tesis de licenciatura, Universidad Pedagógica Nacional Facultad de Ciencia y Tecnología] Repositorio Institucional, <http://upnlib.pedagogica.edu.co/bitstream/handle/20.500.12209/11193/TE-23093.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Velázquez, C. (2004). *Las actividades físicas cooperativas, una propuesta para la formación en valores a través de la educación física en las escuelas de Educación Básica*, secretaría de educación pública. <https://multiblog.educacion.navarra.es/jmoreno1/files/2010/06/juegos-cooperat-carlos-velazquez.pdf> .
- Violante, R. y Soto, C. (2010). *Didáctica de la Educación Inicial*. Instituto Nacional de Formación Docente. <http://www.bnm.me.gov.ar/giga1/documentos/EL002481.pdf>
- Zapateiro, J., Poloche, S., Camargo, L. (2018). Orientación espacial: una ruta de enseñanza y aprendizaje centrada en ubicaciones y trayectorias. *Artículo de reporte de caso*. <https://revistas.pedagogica.edu.co/index.php/TED/article/view/8654>

ANEXOS

Anexo A: MATRIZ DE CONSISTENCIA

TÍTULO	Estrategias lúdicas para el desarrollo de las nociones espaciales en los niños de 4 años de la I.E.N°132, Cuzcudén - San Pablo-2023				
PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPOSTESIS	VARIABLES	MARCO METODOLOGICO	TECNICAS/INSTRUMENTOS
PROBLEMA PRINCIPAL	OBJETIVO GENERAL	HIPOTESIS GENERAL	V.I.	Tipo de investigación	Se utilizó como técnica:
¿Cómo las estrategias lúdicas mejoran el desarrollo de las nociones espaciales en los niños de 4 años de la I.E.N°132 Cuzcudén - San Pablo-2023?	Determinar cómo las estrategias lúdicas mejoran el desarrollo de las nociones espaciales en los niños y niñas de 4 años de la I.E. N°132 – Cuzcudén San Pablo – 2023	Las estrategias lúdicas mejoraran significativamente el desarrollo de las nociones espaciales en los niños de 4 años de la I.E.N°132 Cuzcudén San Pablo-2023	Estrategias lúdicas	Se desarrollara la investigación Aplicada Diseño de investigación El diseño que se desarrollara será Pre experimental	La Observación Se utilizó como instrumento: La Ficha de observación
PROBLEMAS DERIVADOS	OBJETIVOS ESPECIFICOS	HIPOTESIS ESPECIFICOS	V.D.	Población:	
¿Cómo las estrategias lúdicas ayudan a mejorar en el nivel de desarrollo de la noción de posición en los niños de 4 años de I.E N°132, Cuzcudén - San Pablo-2023?	OE.1. Verificar como las estrategias lúdicas ayudan a mejorar el nivel de desarrollo de la noción de posición en los niños de 4 años de la I.E.N°132, Cuzcudén - San Pablo-2023	HE.1 Las estrategias lúdicas probablemente ayudaran a mejorar el nivel de desarrollo significativamente de la noción de posición en los niños de 4 años de la I.E.N°132, Cuzcudén - San Pablo-2023	Nociones espaciales	En el trabajo de investigación científico la población estará representado por los trece niños de 4 años de I.E. N° 132-Cuzcudèn - San Pablo- 2023. De género mixto, gestión pública directa del Ministerio de Educación, Ubicada en una zona urbana perteneciente al distrito de San Pablo, provincia de San Pablo y región Cajamarca.	
¿De qué manera las estrategias lúdicas elevan el nivel de desarrollo en la noción de ubicación en los niños de 4 años de I.E N°132, Cuzcudén-San Pablo-2023?	OE.2. Determinar cómo las estrategias lúdicas elevan el nivel de desarrollo en la noción de ubicación en los niños de 4 años de I.E N°132, Cuzcudén - San Pablo -2023.	HE. 2 Si desarrollamos sesiones de aprendizaje utilizando estrategias lúdicas posiblemente elevaran el nivel de desarrollo significativamente en la noción de ubicación de los niños de 4 años de I.E N°132, Cuzcudén - San Pablo-2023.			
¿De qué forma las estrategias lúdicas mejoran el nivel de desarrollo en la noción de dirección en los niños de 4 años de I.E N°132, Cuzcudén - San Pablo-2023?	OE.3. comprobar como las estrategias lúdicas mejoran el nivel de desarrollo en la noción de dirección en los niños de 4 años de I.E N°132, Cuzcudén - San Pablo - 2023.	HE. 3 La utilización de estrategias lúdicas es posible que mejoren significativamente en la noción de dirección en los niños de 4 años de I.E N°132, Cuzcudén - San Pablo-2023.		Muestra: Se realizara a la misma población de 13 estudiantes entre niños y niñas debido a una población pequeña	

Anexo B: Instrumento de recojo de información (Validez y confiabilidad).

FICHA DE OBSERACIÓN

INSTITUCIÓN EDUCATIVA: 132

AULA: 4 años

SECCIÓN: "Única"

ESTUDIANTE PRACTICANTE: DE LA CRUZ TERAN ALICIA ROXANA.

TEJADA CHANDUCAS BREMILDA LILIANA

FECHA:

Estudiante:

NOTA: En la evaluación se tendrá en cuenta las siguientes dimensiones de las nociones espaciales como, posición, ubicación, dirección para desarrollo en la ubicación espacial en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 132- Cuzcudén.

Indicaciones: Marca con un aspa(X) el ítem correspondiente según los criterios que a continuación se detallan.

DIMENSIÓN	INDICADORES	VALORACION				PUNTAJE
		4= SIEMPRE	3 = A VECES	2=CASI NUNCA	1= NUNCA	
POSICIÓN	Identifica con asertividad objetos que están por encima y debajo a través de imágenes.					
	Identifica cuál es su derecha e izquierda.					
	Identifica con eficacia frutas que se encuentran dentro y fuera de las canastas.					
	Identifica la distancia cerca de y lejos de.					
	Identifica con firmeza el primero y ultimo compañero de la fila.					
UBICACIÓN	Ubica objetos a su derecha e izquierda.					
	Expresa la ubicación de sus compañeros.					
	Se ubica delante y detrás de un objeto.					

	Ubica objetos arriba y abajo.					
	Ubica objetos dentro y fuera.					
DIRECCIÒN	Reconoce su derecha y su derecha					
	Realiza movimientos con objetos arriba y abajo.					
	Realiza trazos de izquierda a derecha.					
	Se desplaza adelante y atrás siguiendo un orden.					
	Se desplaza hacia dentro y fuera.					
	Puntaje Total					

LEYENDA

BARÓMETRO POR DIMENSIONES

BAJO	MEDIO	ALTO
5 – 9	10 - 14	15 – 20

BARÓMETRO DE LA VARIABLE

PUNTAJE	NIVEL
15 – 26	PRE INICIO
27- 38	INICIO
39 – 50	LOGRADO
51 – 60	DESTACADO

Anexo C: Confiabilidad mediante la correlación de Pearson

ESCALA: CONFIABILIDAD DE LA FICHA DE OBSERVACIÓN DE ESTRATEGIAS LÚDICAS

Correlaciones			
Puntaje del test	Correlación de pearson	Puntaje del test 1	Puntaje del retest ,993**
	sig. (bilateral)		,000
	N	13	13
Puntaje del retest	correlación de pearson	,993**	1
	sig. (bilateral)	,000	
	N	13	13

** . la correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

La interpretación general de la escala de Pearson es:

Los coeficientes pueden variar de -1.00 a 1.00 , donde:

-1.00 = correlación negativa perfecta. (“A mayor X, menor Y”, de manera proporcional. Es

Decir, cada vez que X aumenta una unidad, Y disminuye siempre una cantidad constante).

Esto también se aplica “a menor X, mayor Y”.

-0.90 = Correlación negativa muy fuerte.

-0.75 = Correlación negativa considerable.

-0.50 = Correlación negativa media.

-0.25 = Correlación negativa débil.

-0.10 = correlación negativa muy débil.

0.00 = No existe correlación alguna entre las variables.

0.10 = correlación positiva muy débil.

0.25 = correlación positiva débil.

0.50 = correlación positiva media.

0.75 = correlación positiva considerable.

0.90 = correlación positiva muy fuerte.

1.00 = correlación positiva perfecta

Estas interpretaciones son relativas, pero resultan consistentes con diversos autores (Hernandez-Sampieri et al., 2017).

El instrumento tiene una correlación positiva muy fuerte, es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Anexo D: Valides del Instrumento

INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR "13 DE JULIO DE 1882"
VALIDEZ DE INSTRUMENTO POR JUICIO DE EXPERTOS

I. Datos Generales:

Apellidos y nombres del experto : *Bonifacio Huamani el Examinador*
 Institución donde Labora : *IESPP "13 de Julio de 1882"*
 Nombre del instrumento evaluado : *Ficha de observación*
 Teniendo como base los criterios que ha continuación se presenta, requerimos su opinión sobre el instrumento de la investigación titulada:

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN

Estrategias lúdicas para el desarrollo de las nociones espaciales en los niños de 4 años de la I.E.Nº132, Cuzcuden - San Pablo-2023

El cual debe calificar con una valoración correspondiente a su opinión a cada criterio formulado.

II. Aspectos a evaluar: (Calificación cuantitativa).

Indicadores	Criterios	Deficiente	Regular	Bueno	Muy Bueno	Excelente
		(1-9)	(10-13)	(14-16)	(17-18)	(19-20)
Claridad	Esta formulado con lenguaje apropiado.				17	
Objetividad	Esta expresado en conductas observables.				18	
Actualidad	Está adecuado al avance de la ciencia y calidad.				18	
Organización	Esta organizado en forma lógica.					19
Suficiencia	Comprende aspectos cuantitativos y cualitativos.				18	
Intencionalidad	Es adecuado para cumplir con los objetivos.				18	
Consistencia	Está basado en aspectos teóricos científicos del tema de estudios					19
Coherencia	Entre las variables, dimensiones, indicadores e ítems.				17	
Propósito	La estrategia responde al propósito de la investigación.				18	
Pertinencia	El instrumento es aplicable.				18	
Sumatoria parcial					142	38
Sumatoria total		180 (Siendo el puntaje máximo posible 200)				
Valoración cuantitativa (Sumatoria totalx0,005)		0,90 (siendo la valoración máxima en 1)				

Aporte y sugerencia para mejorar el instrumento

III. Calificación global: Ubicar el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y escriba sobre espacio el resultado.

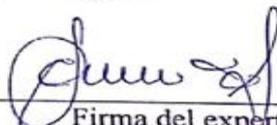
Intervalos	Resultados
0,00 – 0,49	Validez nula
0,50 – 0,59	Validez muy baja
0,60 – 0,79	Validez baja
0,70 – 0,79	Validez aceptable
0,80 – 0,89	Validez buena
0,90 – 1,00	Validez muy buena

Coeficiente de Validez

180 multiplicado por 0,005 es igual a 0,90

Nota: El instrumento podrá ser considerado a partir de una calificación aceptable

El presente instrumento tiene una validez de 0,90



Firma del experto
Grado Académico Doctor en Educación
DNI 27575150

INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR "13 DE JULIO DE 1882"
VALIDEZ DE INSTRUMENTO POR JUICIO DE EXPERTOS

I. Datos Generales:

Apellidos y nombres del experto : ROSAS DORRÉGARA, RICARDO TEBORERO
 Institución donde Labora : IESP "13 DE JULIO DE 1882"
 Nombre del instrumento evaluado : FICHA DE OBSERVACIÓN.
 Teniendo como base los criterios que ha continuación se presenta, requerimos su opinión sobre el instrumento de la investigación titulada:

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN

Estrategias lúdicas para el desarrollo de las nociones espaciales en los niños de 4 años de la I.E.N°132, Cuzcuden - San Pablo-2023

El cual debe calificar con una valoración correspondiente a su opinión a cada criterio formulado.

II. Aspectos a evaluar: (Calificación cuantitativa).

Indicadores	Criterios	Deficiente	Regular	Bueno	Muy Bueno	Excelente
		(1-9)	(10-13)	(14-16)	(17-18)	(19-20)
Claridad	Esta formulado con lenguaje apropiado.				18	
Objetividad	Esta expresado en conductas observables.				18	
Actualidad	Está adecuado al avance de la ciencia y calidad.			16		
Organización	Esta organizado en forma lógica.				17	
Suficiencia	Comprende aspectos cuantitativos y cualitativos.				18	
Intencionalidad	Es adecuado para cumplir con los objetivos.				17	
Consistencia	Está basado en aspectos teóricos científicos del tema de estudios			16		
Coherencia	Entre las variables, dimensiones, indicadores e ítems.				18	
Propósito	La estrategia responde al propósito de la investigación.				18	
Pertinencia	El instrumento es aplicable.				18	
Sumatoria parcial				32	142	
Sumatoria total		(Siendo el puntaje máximo posible 200) 174				
Valoración cuantitativa (Sumatoria totalx0,005)		(siendo la valoración máxima en 1) 0.870				

Aporte y sugerencia para mejorar el instrumento

NINGUNA

III. Calificación global: Ubicar el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y escriba sobre espacio el resultado.

Intervalos	Resultados
0,00 – 0,49	Validez nula
0,50 – 0,59	Validez muy baja
0,60 – 0,79	Validez baja
0,70 – 0,79	Validez aceptable
0,80 – 0,89	Validez buena ✓
0,90 – 1,00	Validez muy buena

Coficiente de Validez

174 multiplicado por 0,005 es igual a 0.870

Nota: El instrumento podrá ser considerado a partir de una calificación aceptable

El presente instrumento tiene una VALIDEZ BUENA.



Firma del experto
Grado Académico MAGISTER EN GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN
DNI 26603112

INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR "13 DE JULIO DE 1882"
VALIDEZ DE INSTRUMENTO POR JUCIO DE EXPERTOS

I. Datos Generales:

Apellidos y nombres del experto : *Bartolomé Soriano, Para de Lima.*
 Institución donde Labora : *IESP "13 de Julio de 1882" - SP.*
 Nombre del instrumento evaluado : *Esca de observación.*
 Teniendo como base los criterios que ha continuación se presenta, requerimos su opinión sobre el instrumento de la investigación titulada:

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN

Estrategias lúdicas para el desarrollo de las nociones espaciales en los niños de 4 años de la I.E.N°132, Cuzcuden - San Pablo-2023

El cual debe calificar con una valoración correspondiente a su opinión a cada criterio formulado.

II. Aspectos a evaluar: (Calificación cuantitativa).

Indicadores	Criterios	Deficiente	Regular	Bueno	Muy Bueno	Excelente
		(1-9)	(10-13)	(14-16)	(17-18)	(19-20)
Claridad	Esta formulado con lenguaje apropiado.				17	
Objetividad	Esta expresado en conductas observables.			15		
Actualidad	Está adecuado al avance de la ciencia y calidad.			14		
Organización	Esta organizado en forma lógica.				17	
Suficiencia	Comprende aspectos cuantitativos y cualitativos.			16		
Intencionalidad	Es adecuado para cumplir con los objetivos.				17	
Consistencia	Está basado en aspectos teóricos científicos del tema de estudios			15		
Coherencia	Entre las variables, dimensiones, indicadores e ítems.				17	
Propósito	La estrategia responde al propósito de la investigación.			16		
Pertinencia	El instrumento es aplicable.			16		
Sumatoria parcial				92	68	
Sumatoria total		(Siendo el puntaje máximo posible 200)				100
Valoración cuantitativa (Sumatoria totalx0,005)		(siendo la valoración máxima en 1)				0,8

Aporte y sugerencia para mejorar el instrumento

Ninguna.

III. Calificación global: Ubicar el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y escriba sobre espacio el resultado.

Intervalos	Resultados
0,00 - 0,49	Validez nula
0,50 - 0,59	Validez muy baja
0,60 - 0,79	Validez baja
0,70 - 0,79	Validez aceptable
0,80 - 0,89	Validez buena ✓
0,90 - 1,00	Validez muy buena

Coefficiente de Validez 160
multiplicado por 0,005 es igual a 0,8

Nota: El instrumento podrá ser considerado a partir de una calificación aceptable

Buena.

[Firma manuscrita]

Firma del experto
Grado Académico Maestro Gestor de la Educación
DNI 28065592

<p>Nociones Espaciales</p>	<p>Según Piaget (1947) los niños entre 3 y 4 años pueden considerar relaciones topológicas simples como <junto a> pero todavía no sabe diferenciar <derecha e izquierda>. En la segunda etapa de cuatro a siete años ya son capaces de establecer la relación <entre> y <derecha e izquierda>. Desde los seis o siete años, en la fase tres, el niño tiene la capacidad de cambiar el orden.</p>	<p>Mediante la utilización de estrategias lúdicas se planea mejorar las nociones espaciales en niños de 4 años de la I. E. I. N° 132-Cuzcuden. Por tanto las habilidades y destrezas que adquiere el niño con respecto a la relación con los objetos que le rodean en su entorno. Estas nociones espaciales son: posición donde el niño va identificar los elementos con la percepción de la vista; ubicación el niño va manipular y ubicar objetos; dirección el niño va ubicar su propio cuerpo a través del desplazamiento ya sea (derecha, izquierda, adelante, atrás, arriba, abajo, cerca, lejos, dentro, fuera).</p>	<p>Posición</p> <p>Ubicación</p> <p>Dirección</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica objetos materiales que se encuentran encima y debajo de las mesas. • Identifica cuál es su derecha e izquierda. • Identifica objetos que están dentro y fuera. • Identifica la distancia cerca de y lejos de. • Identifica el primero y ultimo compañero. • Ubica objetos a su derecha e izquierda. • Expresa la ubicación de sus compañeros. • Se ubica delante y detrás de un objeto. • Ubica objetos arriba y abajo. • Ubica objetos dentro y fuera. • Reconoce izquierda- derecha. • Realiza movimientos hacia arriba y abajo • Realiza trazos de izquierda hacia derecha • Se desplaza hacia delante y detrás. • Se desplaza hacia dentro y fuera. 	<p>Escala Likert (ficha de observación)</p>
-----------------------------------	--	---	---	--	---

Anexo F: Consentimiento informado



DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN CAJAMARCA
STITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEADGÓGICO PÚBLICO
"13 DE JULIO DE 1882"
SAN PABLO – REGIÓN CAJAMARCA
D.S. N° 011-88-ED.
RD N° 00083-2020-MINEDU-VMGP-DIGEDD-DIFOID



"AÑO DE LA UNIDAD, LA PAZ Y EL DESARROLLO"

Consentimiento informado

Yo, Fabiola Teodolinda Rojas Pérez, Directora de la Institución Educativa N° 132 "Cuzcudén", manifiesto que tengo conocimiento de que se está desarrollando la investigación denominada "Estrategias lúdicas para el desarrollo de las nociones espaciales en los niños de 4 años de la I.E.I.N°I 32, Cuzcudén - San Pablo-2023"; a cargo de los estudiantes practicantes del noveno ciclo, del IESP "13 de Julio de 1882" San Pablo: DeLaCruz Terán, Alicia Roxana y Tejada Chanducas, Bremilda Liliana; razón por la cual, autorizo la aplicación de los instrumentos de recolección de datos, dirigido a los estudiantes de 4 años, de Institución Educativa N° 132.

La investigación es con fines de titulación y estas acciones están estipuladas en el convenio celebrado entre la Institución Educativa N° 132 "Cuzcudén", y el IESP "13 de Julio de 1882".

Atentamente,


MINISTERIO DE EDUCACIÓN
GOBIERNO REGIONAL CAJAMARCA
DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN
Fabiola Rojas Pérez
Prof. Fabiola T. Rojas Pérez
DIRECTORA I.E. N° 132 CUZCUDEN

Firma

Anexo G: programa, me divierto con las nociones espaciales

“ME DIVIERTO CON LAS NOCIONES ESPACIALES”

I. DATOS INFORMATIVOS:

- **Institución Educativa** : 132-CUZCUDEN
- **Directora** : Fabiola Teodolinda Rojas Pérez
- **Docente** : Marina Isabel Tafur Bustamante
- **Temporalización** : 18 de setiembre al 29 de Septiembre
- **Aula** : 04 años.
- **Modalidad** : Presencial.

II. SITUACIÓN SIGNIFICATIVA:

Según la evaluación diagnóstica desarrollada, en la I.E. Inicial N° 132 se observó que los niños y niñas presentan dificultades al ubicarse en el espacio por lo que de tener estas falencias y de un exhaustivo análisis nos propusimos realizar este proyecto de aprendizaje la que consta de 15 sesiones, la cual está acompañada de su material de evaluación con una ficha de observación, instrumentos que nos permitirán comprender el nivel de desarrollo en las nociones espaciales en las que las sesiones estarán implementadas con estrategias lúdicas, en las mismas, se estarán utilizando material concreto para poder desarrollar el presente proyecto.

III. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

ÁREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
A			
MATEMÁTICA	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.	-Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.	• Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. Utiliza expresiones como “arriba”, “abajo”, “dentro”, “fuera”, “de - lante de”, “detrás de”, “encima”, “debajo”, “hacia adelante” y “hacia atrás”, que mues - tran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.

IV. ENFOQUE TRANSVERSAL

ENFOQUE	ACTITUDES
Igualdad de género.	Docentes y estudiantes no hacen distinciones discriminatorias entre varones y mujeres. Estudiantes varones y mujeres tienen las mismas responsabilidades en el cuidado de los espacios educativos que utilizan.

V. ESTRATEGIAS ESCUELA DECO

ESTRATEGIA	ACCIONES A IMPLEMENTAR
Convive	Desarrollar de manera institucional y comunal prácticas saludables de buena convivencia, por medio del arte, el deporte, la cultura y costumbres.

VI. Planificador de actividades desde el 18 de setiembre al 29 de setiembre.

LUNES	MARTES	MIERCOLES	JUEVES
Reconoce y utiliza expresiones de la noción “encima” y “abajo”	Reconocemos nuestra derecha e izquierda con el juego somos amigos	Reconocen y expresan la noción “dentro, fuera” con el juego a la venta y compra.	Reconocemos la distancia “cerca de”, “lejos de” utilizando objetos de animales.
LUNES	MARTES	MIERCOLES	JUEVES
Reconoce el primero y ultimo compañero con el juego laberinto.	Ubica objetos con el juego ¿Qué ubico a mi derecha e izquierda?	Nos divertimos con el juego cambio de lugares.	Nos ubicamos delante y detrás de un objeto con el juego el gatito saltarán.
LUNES	MARTES	MIERCOLES	JUEVES
Me divierto ubicando objetos arriba y abajo con el juego de la cuerda	Ubicamos objetos dentro y fuera con el juego a lanzar las pelotas.	Reconocemos nuestra izquierda y derecha con el juego soy el arquero.	Moviliza objetos arriba y abajo con el juego nos divertimos con el balón
LUNES	MARTES	MIERCOLES	JUEVES
Realizamos trazos de izquierda a derecha con el juego a lanzar la caja	Nos movilizamos delante y detrás con el juego a los soldados.	Nos movilizamos dentro y fuera con el juego saltan los conejitos	

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 01

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Institución Educativa : 132- Cuzcudén
- 1.2. Directora : Fabiola Teodolinda Rojas Pérez
- 1.3. Docente :Marina Isabel Tafur Bustamante
- 1.4. Edad :4 años
- 1.5. Nombre de la actividad : Reconoce y utiliza expresiones de la noción “encima” “debajo”
- 1.6. Fecha : 25- 09-2023
- 1.7. Practicantes : Alicia Roxana DeLaCruz Terán
Bremilda Liliana Tejada Chanducas

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Criterio De Evaluación	Evidencias	Instrumento De Evaluación
Matemática	“Resuelve Problemas De Forma, Movimiento Y Localización”	Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.	Reconoce y expresa con material concreto los desplazamientos y posiciones de objetos o personas con relación a un punto de referencia Utilizando expresiones como “arriba”, “abajo”.	Reconoce y expresa la ubicación de las diferentes imágenes del juego utilizando las expresiones “encima” “debajo”	Dibuja en su hoja bon de acuerdo al tema de clase, pero expresando la noción encima y debajo.	Ficha de observación

III. ENFOQUE TRANSVERSAL

Igualdad de genero	-Docentes y estudiantes no hacen distinciones discriminatorias entre varones y mujeres. - Estudiantes varones y mujeres tienen las mismas responsabilidades en el cuidado de los espacios educativos que utilizan.
--------------------	---

IV. ESTRATEGIAS ESCUELA DECO

ESTRATEGIA	ACCIONES A IMPLEMENTAR
Convive	-Desarrollar de manera institucional y comunal prácticas saludables de buena convivencia, por medio del arte, el deporte, la cultura y costumbres.

V. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

Secuencia Didáctica	Estrategias Con Procesos Didácticos	Recursos
Rutinas Luego realizamos la oración del día	<ul style="list-style-type: none"> • Recibimos a los niños con la canción de bienvenida “como están mi niños, como están” • Cantamos una canción a Dios • La practicante indica la fecha día mes y año para marcar el calendario. • Registro de asistencia. Revisión de acuerdos y recordando las normas de convivencia y palabras mágicas.	Parlante plumones
Juegos en los sectores	Juego Libre en los Sectores Asamblea Planificación Los niños deciden en que sector quieren jugar Organización Los niños y niñas organizan sus juegos, decide ¿Dónde jugar? ¿Con quién jugar? Ejecución o desarrollo Los niños juegan libremente de acuerdo lo que han pensado Orden Los niños guardan y ordenan el material de los sectores Socialización Sentados en semicírculo, verbalizan y les preguntamos ¿cuéntame a que jugaron? Representación Los niños y niñas dibujan lo que asieron	Materiales de aula Parlante Música

VI. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

Momentos	Estrategias	Medios y Materiales	Tiempo
INICIO	<p>Motivación La practicante inicia la actividad motivando a los niños con una canción. https://youtu.be/cuNTLtJpu0g</p> <p>Saberes Previos. La practicante realiza las siguientes preguntas: ¿Les gusto la canción? ¿De qué nos habla la canción? ¿Qué decía de las manos? ¿Qué nos da conocer la canción?</p> <p>Problematización: ¿Cómo podemos expresar la ubicación de los objetos?</p> <p>Propósito y Organización Niños y niñas hoy reconoceremos y utilizaremos expresiones encima y debajo.</p>	Parlante Música	5 minutos
DESARROLLO	<p>Gestión y acompañamiento de la competencia</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprensión del problema La docente practicante presenta el juego abre cajas , luego realiza las siguientes preguntas: ¿Qué observan aquí? ¿Qué habrá dentro? ¿Les gustaría saber que hay dentro de las cajas? • Búsqueda de estrategias La docente practicante comenta a los niños y niñas que hoy realizaremos el juego abre cajas y da a conocer las instrucciones del juego. Luego pregunta a los niños y niñas: ¿En qué consiste el juego? ¿Cómo empezaremos el juego? • Representación (de lo concreto a lo simbólico) La docente practicante pide a los niños que nombren un número y se le realizara la pregunta • Formalización La docente practicante pregunta a los niños y niñas: ¿Les gusto el juego? ¿Qué juego realicemos? ¿Qué aprendimos en el juego? ¿Qué nociones expresemos en nuestro juego? • Reflexión La docente practicante comenta a los niños y niñas que es muy importante conocer las nociones encima y debajo y a continuación reparte a los niños una hoja bon para que dibujen lo que más les ha gustado del tema. • Transferencia La docente practicante pide a los niños que llegando a casa comente a sus padres lo que aprendieron y sigan observando objetos que están encima y debajo en su casa. 	Juego abre cajas Laminas Hoja boom	3 5 minutos

<p>CIERRE</p>	<p>Meta cognición</p> <p>La docente practicante realiza preguntas a los niños para recoger las ideas con relación al tema aprendido:</p> <p>¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué se llamó el juego que realicemos? ¿Qué identifiquemos en el juego?</p> <p>Retroalimentación</p> <p>La Docente practicante invita a los niños a recordar todo lo que hicieron durante el desarrollo de la actividad:</p> <p>¿Cómo iniciamos la clase? ¿La canción que cantemos que decía de nuestras manos? ¿Qué se llamó el juego que realicemos? ¿Qué identifiquen en el juego?</p>		<p>5 minutos</p>
----------------------	---	--	------------------



.....
Prof. Marina E. Tafur Bustamante

Docente de aula

Marina E. Tafur Bustamante


.....

Practicante

Alicia R. De La Cruz Terán


.....

Practicante

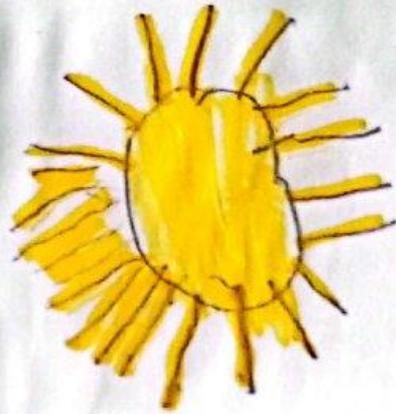
Bremilda L. Tejada Chanducas

FICHA DE OBSERVACIÓN

ÁREA		MATEMATICA		
COMPETENCIA		“ Resuelve Problemas De Forma, Movimiento Y Localización”		
DESEMPEÑO (4 años)		4 AÑOS Reconoce y expresa con material concreto los desplazamientos y posiciones de objetos o personas con relación a un punto de referencia Utilizando expresiones como “encima”, “debajo”.		
N^a	ESTUDIANTES	CRITERIO DE EVALUACION 4 AÑOS Reconoce y expresa la ubicación de las diferentes imágenes del juego utilizando las expresiones “encima” “debajo”		
		INICIO	PROCESO	LOGRADO
1	Aguatiag Tanta Brenda Jhaneli			X
2	Chomba Perez Roger Yampier			X
3	Flores Romero Bradley Sehneider			X
4	Lozano Arribasplata Yordan Aldair			X
5	Limay Romero Olga Araceli		X	
6	Perez Suarez Yover Matias			X
7	Romero Lozano Estrella Yarita			X
8	Tanta Suarez Ruben			X
9	Valdez Lozano Stefania Abigail			X
10	Verastigui Suarez Nhatzomy Yanet		X	
11	Velesmoro Cachay Bryan Cristopher			X
12	Tanta Toledo Dylan Snahider			X
13	Tanta Toledo Bella			X

Expresiones "encima"

"debajo"



B R A D L E E



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 02

I. DATOS INFORMATIVOS:

I.E.I	N°132 CUZCUDEN.
DOCENTE	TAFUR BUSTAMANTE MARINA ISABEL
PRACTICANTE	DELACRUZ TERAN ALICIA ROXANA
EDAD DE NIÑOS	4 AÑOS
FECHA	26-09-2023

Nombre de la actividad: **“Reconocemos nuestra derecha e izquierda con el juegos somos amigos”**

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO DE 4 AÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACION
Matemática	RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN.	•Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.	Reconoce con material concreto los desplazamientos y posiciones de objetos o personas con relación a un punto de referencia utilizando movimientos como “derecha” “izquierda”	Reconoce su derecha e izquierda a través del juego somos amigos	Colorean al niño o niña que está levantando su mano derecha y marca al que está levantando su mano izquierda.	Ficha de observación

I. ENFOQUE TRANSVERSAL

Igualdad de genero	-Docentes y estudiantes no hacen distinciones discriminatorias entre varones y mujeres. -Estudiantes varones y mujeres tienen las mismas responsabilidades en el cuidado de los espacios educativos que utilizan.
--------------------	--

II. ESTRATEGIAS ESCUELA DECO

ESTRATEGIA	ACCIONES A IMPLEMENTAR
Convive	-Desarrollar de manera institucional y comunal prácticas saludables de buena convivencia, por medio del arte, el deporte, la cultura y costumbres.

III. PREPARACION DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

Recursos y materiales

-Vídeo, lamina, Hoja de aplicación, Colores, etc.

IV. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

Secuencia Didáctica	Estrategias Con Procesos Didácticos	Recursos
Rutinas Luego realizamos la oración del día	<ul style="list-style-type: none"> • Recibimos a los niños con la canción de bienvenida “como están mi niños, como están” • Cantamos una canción a Dios • La practicante indica la fecha día mes y año para marcar el calendario. • Registro de asistencia. <p>Revisión de acuerdos y recordando las normas de convivencia y palabras mágicas.</p>	Parlante plumones
Juegos en los sectores	<p>Juego Libre en los Sectores Asamblea Planificación Los niños deciden en que sector quieren jugar Organización Los niños y niñas organizan sus juegos, decide ¿Dónde jugar? ¿Con quién jugar? Ejecución o desarrollo Los niños juegan libremente de acuerdo lo que han pensado Orden Los niños guardan y ordenan el material de los sectores Socialización Sentados en semicírculo, verbalizan y les preguntamos ¿cuéntame a que jugaron? Representación: Los niños y niñas dibujan lo que asieron</p>	<p>Materiales de aula</p> <p>Parlante</p> <p>Música</p>

V. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

Secuencia didáctica	Actividades	Tiempo
INICIO	<p>SITUACION O MOTIVACION- La practicante invita a los niños y niñas a sentarse en asamblea en el aula, y a continuación hace escuchar una canción a los niños y realizan movimientos de acuerdo a la canción.</p> <p><u>SABERES PREVIOS</u></p> <p>-La practicante realiza las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> *¿Les gusto la canción? *¿Que decía la canción? *¿Qué nos enseña la canción? <p>PROBLEMATIZACION:</p> <p>¿Qué creen que aprenderemos hoy?</p> <p>PROPOSITO: Niños y niñas hoy utilizaremos nuestra izquierda y derecha con el juego somos amigos.</p>	5 minutos
DESARROLLO	<p>GESTION Y ACOMPAÑAMIENTOS DE LAS COMPETENCIAS:</p> <p><u>FAMILIARIZACIÓN DEL PROBLEMA</u></p> <p>-La practicante cuenta a los niños y niñas una historia. Un día al pasar por la calle estuche a una señora decirle a su hijo Mario, anda por la calle que está a tu derecha y te vas encontrar con tu papá y regresar por la otra calle que está a tu izquierda como recoger a tu hermana de la escuela, Mario estaba perdido y no pudo encontrar a su Padre ni a su hermana. ¿Ustedes porque creen que Mario no encontró a las persona que ordeno su madre?</p> <p><u>BÚSQUEDA Y EJECUCIÓN DE ESTRATEGIAS</u></p> <p>-La practicante dice a los niños y niñas que hoy vamos a realizar el juego SOMO AMIGOS, donde consistirá en que todos los niños y niñas van a salir de su sitio en forma ordenada al frente y van a realizar los movimientos que les ordene. Por ejemplo quiero que levanten la mano derecha, y cojan su barriga con la mano izquierda. A continuación la practicante pinta la mano derecha de color azul y la izquierda de color rojo de los niños y niñas para que puedan identificar mejor.</p> <p><u>SOCIALIZA SUS REPRESENTACIONES</u></p> <ul style="list-style-type: none"> *VIVENCIAL: La practicante pide a los niños que recuerden las reglas del juego y que salgan de forma ordenada de su sitio para dar inicio al juego somos amigos. *CONCRETO: La practicante pregunta a los niños y niñas ¿Qué juego realicemos hoy? ¿Qué hicimos en el juego? ¿Qué aprendimos con el juego? *GRÁFICO O SIMBÓLICO: La practicante reparte a los niños y niñas una hoja de aplicación para que Coloreen al niño o niña que está levantando su mano derecha y marca al que está levantando su mano izquierda. <p><u>FORMALIZACIÓN</u></p>	35 minutos

	<p>-La practicante pregunta: *¿Qué juego realicemos? *¿Qué aprendimos con el juego? *¿Cómo se sintieron al realizarlo el juego? *¿Para qué nos servirá lo que hemos aprendido?</p> <p><u>REFLEXIÓN</u> -La practicante comenta a los niños y niñas que es muy importante conocer su derecha e izquierda.</p> <p><u>TRANSFERENCIA</u> -La practicante les dice a los niños y niñas que cuando lleguen a casa comenten a sus padres lo aprendido durante la clase.</p>	
<p>CIERRE</p>	<p>-La practicante realiza preguntas de meta cognición y hace un recuento de la actividad de hoy. ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo iniciemos la clase? ¿Qué decía la canción? ¿Qué juego realicemos? ¿Qué aprendimos con el juego? ¿Cómo se sintieron al realizarlo el juego? ¿Para qué nos servirá lo que hemos aprendido?</p>	<p>5 minutos</p>



GOBIERNO REGIONAL CAJAMARCA
DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN
Prof. Marina E. Tafur Bustamante

Docente de aula

Marina E. Tafur Bustamante



Practicante

Alicia R. De La Cruz Terán



Practicante

Bremilda L. Tejada Chanducas

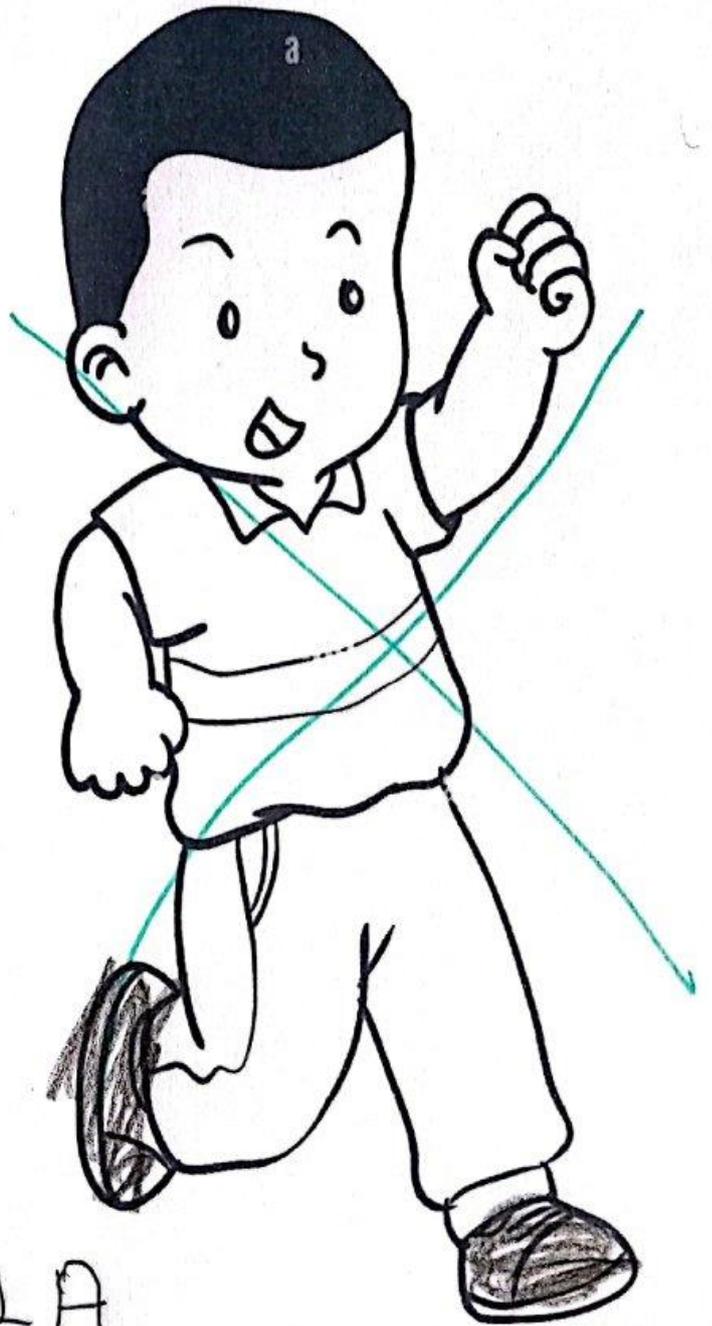
FICHA DE OBSERVACIÓN

ÁREA	MATEMATICA			
COMPETENCIA	“ Resuelve Problemas De Forma, Movimiento Y Localización”			
DESEMPEÑO (4 años)	4 AÑOS Reconoce con material concreto los desplazamientos y posiciones de objetos o personas con relación a un punto de referencia utilizando movimientos como “derecha” “izquierda”			
N^a	ESTUDIANTES	CRITERIO DE EVALUACION 4 AÑOS Reconoce su derecha e izquierda a través del juego somos amigos		
		INICIO	PROCESO	LOGRADO
1	Aguatiag Tanta Brenda Jhaneli			X
2	Chomba Perez Roger Yampier			X
3	Flores Romero Bradley Sehneider			X
4	Lozano Arribasplata Yordan Aldair			X
5	Limay Romero Olga Araceli		X	
6	Perez Suarez Yover Matias			X
7	Romero Lozano Estrella Yarita			X
8	Tanta Suarez Ruben			X
9	Valdez Lozano Stefania Abigail			X
10	Verastigui Suarez Nhatzumy Yanet		X	
11	Velesmoro Cachay Bryan Cristopher			X
12	Tanta Toledo Dylan Snahider			X
13	Tanta Toledo Bella		X	

COLOREA AL NIÑO O NIÑA QUE ESTA LEVANTADO SU MANO DERECHA Y MARCA AL QUE
ESTA LEVANTADO SU MANO IZQUIERDA.



BELLA



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 03

I. DATOS INFORMATIVOS:

I.E.I	N°132 CUZCUDEN.
DIRECTORA	Fabiola Teodolinda Rojas Pérez
PROFESORA DE AULA	Marina Isabel Tafur Bustamante
PRACTICANTES	DeLaCruz Terán Alicia Roxana Tejada Chanducas Bremilda Liliana
EDAD DE NIÑOS	4 AÑOS
FECHA	27 - 09 - 2023

Nombre de la actividad: “RECONOCEN Y EXPRESAN LA NOCION “DENTRO”, “FUERA” CON EL JUEGO A LA VENTA Y COMPRA”

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO DE 4 AÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	Instrumento De Evaluación
Matemática	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.	Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.	Expresa con material concreto los desplazamientos y posiciones de objetos o personas con relación a un punto de referencia utilizando expresiones como “dentro” “fuera”	Reconocen y expresan la ubicación de las frutas utilizando la noción dentro y fuera.	Dibuja en una hoja boom, frutas dentro y fuera del círculo.	Ficha de observación

III. ENFOQUE TRANSVERSAL

Igualdad de genero	-Docentes y estudiantes no hacen distinciones discriminatorias entre varones y mujeres. - Estudiantes varones y mujeres tienen las mismas responsabilidades en el cuidado de los espacios educativos que utilizan.
--------------------	---

IV. ESTRATEGIAS ESCUELA DECO

ESTRATEGIA	ACCIONES A IMPLEMENTAR
Convive	Desarrollar de manera institucional y comunal prácticas saludables de buena convivencia, por medio del arte, el deporte, la cultura y costumbres.

V. PREPARACION DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

Recursos y materiales

-Vídeo, Hoja boom, Frutas, Canasta para las diferentes variedades de fruta, lápiz, Colores, etc.

VI. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

Secuencia Didáctica	Estrategias Con Procesos Didácticos	Recursos
Rutinas Luego realizamos la oración del día	<ul style="list-style-type: none"> • Recibimos a los niños con la canción de bienvenida “como están mi niños, como están” • Cantamos una canción a Dios • La practicante indica la fecha día mes y año para marcar el calendario. • Registro de asistencia. Revisión de acuerdos y recordando las normas de convivencia y palabras mágicas.	Parlante plumones
Juegos en los sectores	Juego Libre en los Sectores Asamblea Planificación Los niños deciden en que sector quieren jugar Organización Los niños y niñas organizan sus juegos, decide ¿Dónde jugar? ¿Con quién jugar? Ejecución o desarrollo Los niños juegan libremente de acuerdo lo que han pensado Orden Los niños guardan y ordenan el material de los sectores Socialización Sentados en semicírculo, verbalizan y les preguntamos ¿cuéntame a que jugaron? Representación Los niños y niñas dibujan lo que asieron	Materiale s de aula Parlante Música

VII. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

Secuencia didáctica	Actividades	Tiempo
INICIO	<p>MOTIVACIÓN O SITUACIÓN: La practicante invita a los niños y niñas a sentarse en una asamblea en el aula. -La practicante presenta a los niños y niñas un vídeo llamado “dentro y afuera”</p>  <p>SABERES PREVIOS: -La practicante realiza las siguientes preguntas: *¿Les gustó el vídeo? *¿De qué trata el vídeo? *¿Qué sacan fuera? *¿Qué guardan dentro?</p> <p>PROBLEMATIZACIÓN: ¿Qué pasaría si no supiéramos expresar las nociones dentro y afuera?</p> <p>PROPÓSITO: Niños y niñas hoy reconoceremos y expresaremos la noción dentro y fuera con el juego venta y compra.</p>	5 minutos
DESARROLLO	<p>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO DE LAS COMPETENCIAS: <u>FAMILIARIZACIÓN DEL PROBLEMA</u> -La practicante cuenta una anécdota a los niños y niñas: Les cuento mis niños que estoy un poco confundida, porque tengo un pequeño problema y no sé cómo resolverlo, aquí tengo diversas variedades de frutas (como plátano, manzanas, mandarinas y naranjas). Mi madre me ordeno que para poder venderlo, tengo que ubicar las naranjas dentro y fuera de la canasta, lo mismo harás con las manzanas, mandarinas y plátanos; pero yo no sé cómo ubicarlo : ¿Me podrán ayudar a ubicar las frutas, como ordeno mi mamá para poder venderlas?</p> <p><u>BÚSQUEDA Y EJECUCIÓN DE ESTRATEGIAS</u></p>	35 minutos

	<p>-La practicante comenta que hoy realizaremos el juego a la venta y compra y da a conocer a los niños las instrucciones del dicho juego luego pregunta: ¿en qué consistirá el juego? ¿Qué deben hacer los compradores para comprar los productos?</p> <p>Representación(de lo concreto a los simbólico)</p> <p>La practicante comenta a los niños que darán inicio el juego, para ello repartirá a cada niño moneda y comienza a decir ``vendo, vendo, mandarinas, plátanos, naranjas, lleve caserita; los niños empezarán a comprar los productos utilizando las expresiones fuera y dentro.</p> <p>La practicante reparte una hoja boom con un círculo a cada niño para que dibujen frutas dentro y fuera del círculo.</p> <p>FORMALIZACIÓN</p> <p>-La practicante pregunta:</p> <ul style="list-style-type: none"> *¿Qué juego hemos realizado? *¿Qué expresiones hemos utilizado para poder comprar? *¿Cómo se sintieron al realizarlo el juego? <p>REFLEXIÓN</p> <p>La docente practicante comenta a los niños que es muy importante conocer las nociones dentro y fuera.</p> <p>TRANSFERENCIA</p> <p>-La practicante pregunta a los niños y niñas: ¿Logramos expresar la ubicación de los productos de mí puesto de venta?</p> <p>-La practicante pide a los niños que cuando lleguen a casita comenten lo aprendido y sigan practicando la expresión dentro y fuera para no olvidarse.</p>	
<p style="text-align: center;">CIERRE</p>	<p>META COGNICIÓN</p> <p>La docente practicante realiza preguntas a los niños para recoger las ideas con relación al tema aprendido:</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo iniciemos nuestra clase? ¿Qué juego realicemos? ¿Qué expresiones hemos utilizado para poder compra los productos? <p>RETROALIMENTACIÓN</p> <p>La Docente practicante invita a los niños a recordar todo lo que hicieron durante el desarrollo de la actividad:</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿Cómo iniciamos la clase? ¿Qué aprendimos del video? ¿Qué aprendimos con el juego de venta y compra? ¿Para qué nos servirá lo que hemos aprendido? 	<p style="text-align: center;">5 minutos</p>

INSTITUTO VENEZOLANO DE INVESTIGACIONES PSICOLÓGICAS
 GOBIERNO REGIONAL CAJAMARCA
 DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN

Prof. Marina E. Tafur Bustamante

Docente de aula

Marina E. Tafur Bustamante



Practicante

Alicia R. De La Cruz Terán



Practicante

Bremilda L. Tejada Chanducas

FICHA DE OBSERVACIÓN

ÁREA	MATEMATICA			
COMPETENCIA	“ Resuelve Problemas De Forma, Movimiento Y Localización”			
DESEMPEÑO (4 años)	Expresa con material concreto los desplazamientos y posiciones de objetos o personas con relación a un punto de referencia utilizando expresiones como “dentro” “fuera”			
N^a	ESTUDIANTES	CRITERIO DE EVALUACION 4 AÑOS Reconocen y expresan la ubicación de las frutas utilizando la noción dentro y fuera.		
		INICIO	PROCESO	LOGRADO
1	Aguatiag Tanta Brenda Jhaneli			X
2	Chomba Perez Roger Yampier			X
3	Flores Romero Bradley Sehneider			X
4	Lozano Arribasplata Yordan Aldair			X
5	Limay Romero Olga Araceli			X
6	Perez Suarez Yover Matias			X
7	Romero Lozano Estrella Yarita			X
8	Tanta Suarez Ruben			X
9	Valdez Lozano Stefania Abigail			X
10	Verastigui Suarez Nhatzumy Yanet		X	
11	Veslsmoro Cachay Bryan Cristopher			X
12	Tanta Toledo Dylan Snahider			X
13	Tanta Toledo Bella			X

Expresión De La Nocion

FUERA - DENTRO



RUBEN

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 04

I. DATOS INFORMATIVOS:

I.E.I	N°132 Cuzcudén.
DIRECTORA	Fabiola Teodolinda Rojas Pérez
PROFESORA DE AULA	Marina Isabel Tafur Bustamante
PRACTICANTE	DeLaCruz Terán Alicia Roxana Tejada Chanducas Bremilda Liliana
EDAD DE NIÑOS	4 Años
FECHA	02- 10-2023

Nombre de la actividad: “RECONOCEMOS LA DISTANCIA “CERCA DE”, “LEJOS DE” UTILIZANDO OBJETOS DE ANIMALES.

II. APRENDIZAJES ESPERADOS.

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO DE 4 AÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Matemática	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.	Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.	Expresa con material concreto los desplazamientos y posiciones de objetos o personas con relación a un punto de referencia utilizando expresiones como “cerca” “lejos”	Reconocen y expresan la distancia de la noción cerca – lejos con material, objetos de animales.	Dibujan teniendo en cuenta la noción de la distancia cerca- lejos.	Ficha de observación

VII. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

Secuencia didáctica	Actividades	Tiempo
INICIO	<p>SITUACION O MOTIVACION: La practicante invita a los niños y niñas a sentarse en asamblea en el aula. -La practicante presenta a los niños y niñas un vídeo llamado “ronda de los conejos”</p>  <p>SABERES PREVIOS</p> <p>-La practicante realiza las siguientes preguntas: *¿Les gustó el vídeo? *¿De qué trata el vídeo? *¿Quiénes van cerquita? *¿Quiénes van muy lejos?</p> <p>PROBLEMATIZACION: ¿Qué pasaría si no supiéramos expresar las nociones cerca y lejos?</p> <p>PROPOSITO: Niños y niñas hoy conoceremos y expresando la noción cerca - lejos.</p>	5 minutos
DESARROLLO	<p><u>GESTION Y ACOMPAÑAMIENTOS DE LA COMPETENCIA FAMILIARIZACIÓN DEL PROBLEMA</u></p> <p>-La practicante cuenta la siguiente anécdota a los niños y niñas: Les cuento mis niños que estoy un poco confundida tengo un pequeño problema y no sé cómo resolverlo, aquí tengo algunos animales que les voy a presentar (presenta vaca, toro , cabrito y caballos de juguete) estoy confundida porque no sé en qué lugar ubicarlos, mi madre me dijo que lo amarre las vacas, caballos, lejos de la casa y los cabritos cerca de la casa, pero no sé cómo hacerlo ¿Me podrán ayudar a ubicarlos mis animales como ordeno mi madre?</p> <p><u>BÚSQUEDA DE ESTRATEGIAS</u></p> <p>-La practicante muestra a los niños y niñas los animales que tiene en su granja, Luego les comunica que hoy realizaran el juego EL REY MANDA y el niño que se equivoca va a cantar una canción: por ejemplo, el rey manda que todos los niños expresen donde se encuentran los animales cerca o lejos de la pizarra.</p> <p><u>SOCIALIZA SUS REPRESENTACIONES</u></p> <p>*VIVENCIAL: La docente practicante entrega un animalito a cada niño y pide que se ubiquen todos en media luna, para dar inicio al juego el rey manda.</p>	

	<p>*CONCRETO: La docente practicante pregunta a los niños: ¿Les gusto el juego?, ¿Cómo se llamada en el juego?, ¿Qué hemos aprendido con el juego?</p> <p>*GRÁFICO O SIMBÓLICO: La docente practicante reparte una hoja boom a los niños y niñas que dibujen un animalito cerca de la pizarra y otro lejos de la pizarra</p> <p><u>FORMALIZACIÓN</u> -La docente practicante comenta a los niños que es muy importante conocer la noción cerca, lejos, para poder comentar donde se encuentra ya sea los objetos o cuando nuestras mamitas nos manda a traer algo.</p> <p><u>REFLEXIÓN</u> -La docente practicante a través de preguntas hace reflexionar al niño: ¿Por qué será importante conocer la noción cerca, lejos? ¿Para qué nos servirá conocer estas nociones cerca, lejos? ¿Qué hemos aprendido con el juego el rey manda?</p> <p><u>TRANSFERENCIA</u> -La docente practicante pide a los niños cuando lleguen a casita que comenten a sus padres lo aprendido y que sigan practicando las nociones cerca, lejos.</p>	35 minutos
CIERRE	<p>Meta cognición</p> <p>La docente practicante realiza preguntas a los niños para recoger las ideas con relación al tema aprendido:</p> <p>¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué se llamó el juego que realicemos? ¿Qué aprendimos con el juego el rey manda? ¿Por qué será importante conocer la noción cerca, lejos? ¿Para qué nos servirá conocer estas nociones cerca, lejos? Retroalimentación</p> <p>La Docente practicante invita a los niños a recordar todo lo que hicieron durante el desarrollo de la actividad:</p> <p>¿Cómo iniciamos la clase? ¿Qué aprendimos del video? ¿Qué aprendimos con el juego el rey manda? ¿Para qué nos servirá lo que hemos aprendido?</p>	5 minutos




 Prof. Marina Isabel Tafur Bustamante

Docente de aula

Marina E. Tafur Bustamante



Practicante

Alicia R. De La Cruz Terán



Practicante

Bremilda L. Tejada Chanducas

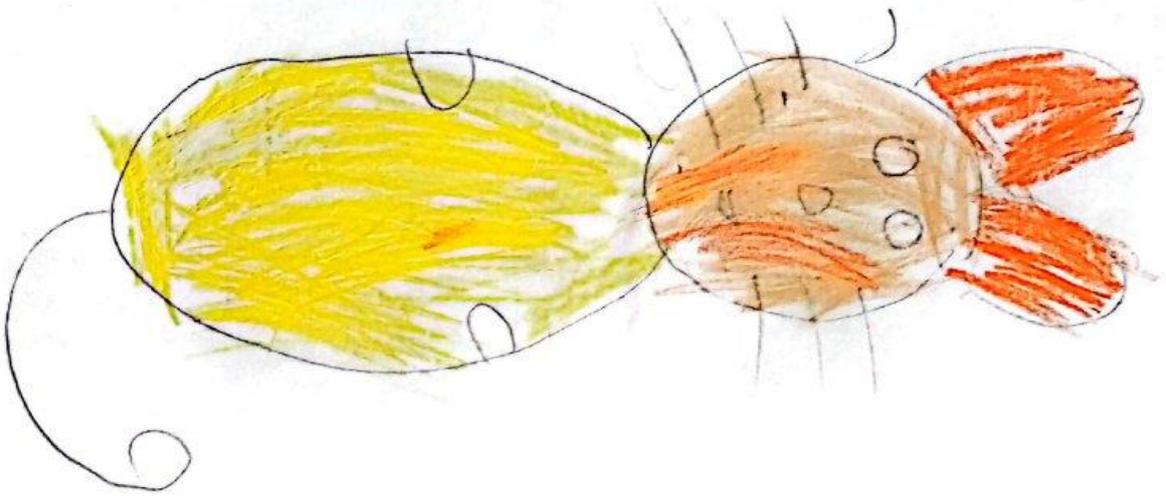
FICHA DE OBSERVACIÓN

ÁREA	MATEMATICA			
COMPETENCIA	“ Resuelve Problemas De Forma, Movimiento Y Localización”			
DESEMPEÑO (4 años)	4 AÑOS Expresa con material concreto los desplazamientos y posiciones de objetos o personas con relación a un punto de referencia utilizando expresiones como “cerca” “lejos”			
N^a	ESTUDIANTES	CRITERIO DE EVALUACION 4 AÑOS Reconocen y expresan la distancia de la noción cerca – lejos con material, objetos de animales.		
		INICIO	PROCESO	LOGRADO
1	Aguatiag Tanta Brenda Jhaneli			X
2	Chomba Perez Roger Yampier			X
3	Flores Romero Bradley Sehneider			X
4	Lozano Arribasplata Yordan Aldair			X
5	Limay Romero Olga Araceli		X	
6	Perez Suarez Yover Matias			X
7	Romero Lozano Estrella Yarita			X
8	Tanta Suarez Ruben			X
9	Valdez Lozano Stefania Abigail			X
10	Verastigui Suarez Nhatzomy Yanet		X	
11	Velesmoro Cachay Bryan Cristopher			X
12	Tanta Toledo Dylan Snahider			X
13	Tanta Toledo Bella			X

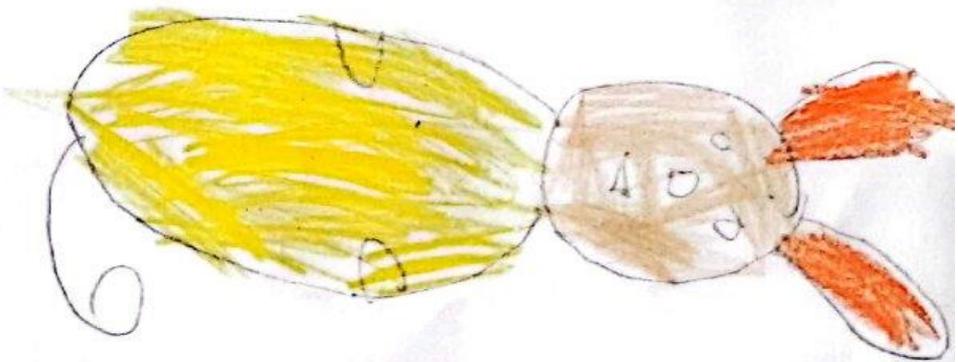
UBI CACION

CERCA - LESOS

Pizorra



A
T B E L L A



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 05

I. DATOS INFORMATIVOS:

I.E.I	N°132 CUZCUDEN.
DIRECTORA	Fabiola Teodolinda Rojas Pérez
PROFESORA DE AULA	Marina Isabel Tafur Bustamante
PRACTICANTES	DeLaCruz Terán Alicia Roxana Tejada Chanducas Bremilda Liliana
EDAD DE NIÑOS	4 AÑOS
TURNO	MAÑANA
FECHA	03-10-2023

Nombre de la actividad: "RECONOCE EL PRIMERO Y ULTIMO COMPAÑERO CON EL JUEGO LABERINTO"

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO DE 4 AÑOS	CRITERIO DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTOS DE EVALUACION
Matemática	Resuelve Problemas De Forma, Movimiento Y Localización.	Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.	Se moviliza con material concreto y expresa e identifica las nociones, primero y último, etc.	Reconoce y expresa el primero y el último compañero de la fila a través del juego el laberinto.	Colorean la primera imagen y encierran la última imagen de cada fila de la hoja de aplicación.	Ficha de observación

III. ENFOQUE TRANSVERSAL

Igualdad de genero	-Docentes y estudiantes no hacen distinciones discriminatorias entre varones y mujeres. -Estudiantes varones y mujeres tienen las mismas responsabilidades en el cuidado de los espacios educativos que utilizan.
--------------------	--

IV. ESTRATEGIAS ESCUELA DECO

ESTRATEGIA	ACCIONES A IMPLEMENTAR
Convive	-Desarrollar de manera institucional y comunal prácticas saludables de buena convivencia, por medio del arte, el deporte, la cultura y costumbres.

V. PREPARACION DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

Recursos y materiales

-Vídeo, Hoja bon, Colores, Lápiz, flechas, ula ulas.

VI. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

Secuencia Didáctica	Estrategias Con Procesos Didácticos	Recursos
Rutinas Luego realizamos la oración del día	<ul style="list-style-type: none"> • Recibimos a los niños con la canción de bienvenida “como están mi niños, como están” • Cantamos una canción a Dios • La practicante indica la fecha día mes y año para marcar el calendario. • Registro de asistencia. Revisión de acuerdos y recordando las normas de convivencia y palabras mágicas.	Parlante plumones
Juegos en los sectores	Juego Libre en los Sectores Asamblea Planificación Los niños deciden en que sector quieren jugar Organización Los niños y niñas organizan sus juegos, decide ¿Dónde jugar? ¿Con quién jugar? Ejecución o desarrollo Los niños juegan libremente de acuerdo lo que han pensado Orden Los niños guardan y ordenan el material de los sectores Socialización Sentados en semicírculo, verbalizan y les preguntamos ¿cuéntame a que jugaron? Representación Los niños y niñas dibujan lo que asieron	Materiales de aula Parlante Música

VII. **DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:**

Secuencia Didáctica	Actividades	Tiempo
INICIO	<p>PROBLEMATIZACION O MOTIVACION: -La practicante presenta a los niños y niñas un vídeo.</p>  <p><u>SABERES PREVIOS</u></p> <p>-La practicante realiza las siguientes preguntas: *¿Les gustó el vídeo? *¿De qué trata el vídeo? *¿Quién estaba primero? *¿Quién estaba ultimo?</p> <p>PROBLEMATIZACION: ¿Qué pasara si no supiéramos mantener un orden y seguir una dirección indicada?</p> <p>PROPOSITO: Niños y Niñas hoy aprenderemos a seguir un orden y a identificar quien esta primero y último.</p>	5 minutos
DESARROLLO	<p><u>GESTION Y ACOMPAÑAMIENTO DE LAS COMPETENCIAS: FAMILIARIZACIÓN DEL PROBLEMA</u></p> <p>-La practicante cuenta a los niños y niñas que una vez observo a unos niños jugando en el bosque y vio que no seguían un orden, la dirigente del juego digo, formen una fila y van a jugar de acuerdo a las flechas indicadas pero manteniendo su orden, ellos no sabían que hacer y seguían jugando desordenados. Y la dirigente dio por finalizado el juego. ¿Por qué la dirigente finalizo el juego?</p> <p><u>BÚSQUEDA Y EJECUCIÓN DE ESTRATEGIAS</u></p> <p>-La practicante comenta a los niños y niñas que van a realizar un juego llamado LABERINTO y que consistirá en que los niños formen una fila de manera ordenada y mencionen quien es el primero y el último, además saltaran dentro de los círculos de acuerdo a las flechas indicadas teniendo en cuenta la dirección.</p> <p><u>SOCIALIZA SUS REPRESENTACIONES</u></p>	35 minutos

	<p>*VIVENCIAL: La practicante pide a los niños que salgan al patio de la institución para dar inicio a dicho juego y pide a los niños que recuerden las reglas del juego.</p> <p>*CONCRETO: La practicante pregunta a los niños y niñas: ¿Qué juego realicemos? ¿Qué hicimos en el juego? ¿Para qué nos servirá el juego que hemos hecho?</p> <p>*GRÁFICO O SIMBÓLICO: La practicante reparte una hoja de aplicación a los niños para que color</p> <p><u>FORMALIZACIÓN</u></p> <p>-La practicante pide a los niños que comenten sobre lo que hemos realizado en clase, ¿Cómo se han sentido? ¿Cómo les pareció el juego? ¿Qué es lo que han aprendido?</p> <p><u>REFLEXIÓN</u></p> <p>-La practicante pregunta:</p> <ul style="list-style-type: none"> *¿Qué aprendimos hoy? *¿Qué juego realicemos? *¿Para qué nos servirá lo aprendido? *¿Por qué será importante lo que hemos aprendido? <p><u>TRANSFERENCIA</u></p> <p>-la practicante les dice a los niños y niñas que cuando lleguen a casita comenten sobre lo que han aprendido a sus padres.</p>	
CIERRE	<p>-La practicante realiza preguntas de meta cognición y hace un recuento de la actividad de hoy.</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué hicieron hoy? ¿Cómo iniciamos la clase? ¿Qué aprendimos del video? ¿Qué juego realicemos? ¿Qué aprendimos a través del juego? 	5 minutos




 Prof. Marina Isabel Tafur Bustamante

Docente de aula

Marina E. Tafur Bustamante



Practicante

Alicia R. De La Cruz Terán



Practicante

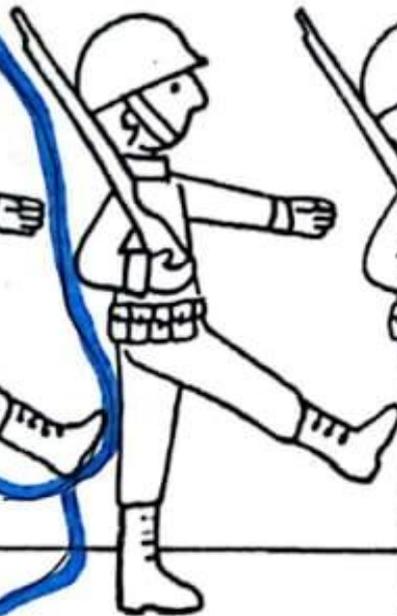
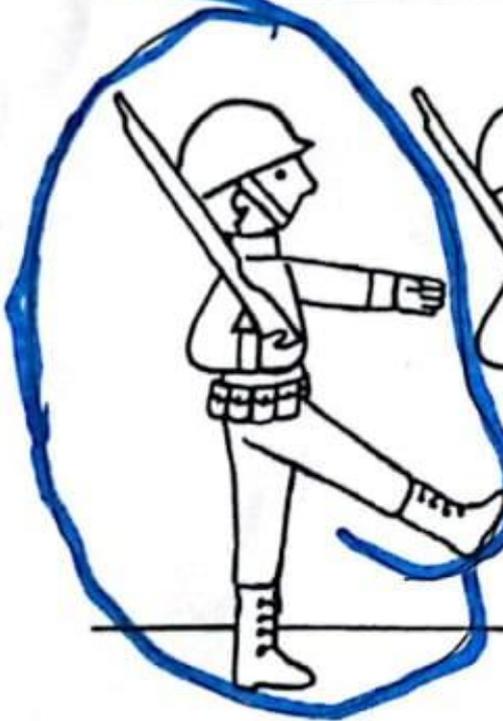
Bremilda L. Tejada Chanducas

FICHA DE OBSERVACIÓN

ÁREA	MATEMATICA			
COMPETENCIA	“ Resuelve Problemas De Forma, Movimiento Y Localización”			
DESEMPEÑO (4 años)	4 AÑOS Se moviliza con material concreto y expresa e identifica las nociones, primero y último, etc.			
N^a	ESTUDIANTES	CRITERIO DE EVALUACION 4 AÑOS Reconocen y expresan el primero y el último compañero de la fila a través del juego el laberinto.		
		INICIO	PROCESO	LOGRADO
1	Aguatiag Tanta Brenda Jhaneli			X
2	Chomba Perez Roger Yampier			X
3	Flores Romero Bradley Sehneider			X
4	Lozano Arribasplata Yordan Aldair			X
5	Limay Romero Olga Araceli		X	
6	Perez Suarez Yover Matias			X
7	Romero Lozano Estrella Yarita			X
8	Tanta Suarez Ruben			X
9	Valdez Lozano Stefania Abigail			X
10	Verastigui Suarez Nhatzumy Yanet		X	
11	Velesmoro Cachay Bryan Cristopher			X
12	Tanta Toledo Dylan Snahider			X
13	Tanta Toledo Bella		x	

VAMPIER...

- Pinta la primera imagen de cada fila teniendo en cuenta la dirección que están mirando y encierra la última imagen de cada fila.



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE 06

I. DATOS INFORMATIVOS:

I.E.I	N°132 CUZCUDEN.
DIRECTORA	Fabiola Teolinda Rojas Pérez
PROFESORA DE AULA	Marina Isabel Tafur Bustamante
DOCENTES	DeLaCruz Terán Alicia Roxana Tejada Chanducas Bremilda Liliana
EDAD DE NIÑOS	4 AÑOS
FECHA	04-10-2023

Nombre de la actividad: “UBICA OBJETOS CON EL JUEGO ¿QUE UBICO A MI DERECHA E IZQUIERDA?”

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO DE 4 AÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACION
Matemática	Resuelve Problemas De Forma, Movimiento Y Localización.	Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.	Ubica material concreto, objetos o personas con relación a un punto de referencia utilizando expresiones como “derecha” “izquierda”	Ubican objetos a su derecha e izquierda a través del juego ¿Qué ubico a mi derecha e izquierda?	Dibujan objetos a su derecha e izquierda y luego mencionan que objetos están a la derecha e izquierda	Ficha de observación

III. ENFOQUE TRANSVERSAL

Igualdad de genero	-Docentes y estudiantes no hacen distinciones discriminatorias entre varones y mujeres. -Estudiantes varones y mujeres tienen las mismas responsabilidades en el cuidado de los espacios educativos que utilizan.
--------------------	--

IV. ESTRATEGIAS ESCUELA DECO

ESTRATEGIA	ACCIONES A IMPLEMENTAR
Convive	Desarrollar de manera institucional y comunal prácticas saludables de buena convivencia, por medio del arte, el deporte, la cultura y costumbres.

V. PREPARACION DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

Recursos y materiales

-Vídeo, Hoja boom, Colores, Lápiz, Objetos y alfombra

VI. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

Secuencia Didáctica	Estrategias Con Procesos Didácticos	Recursos
Rutinas Luego realizamos la oración del día	<ul style="list-style-type: none"> • Recibimos a los niños con la canción de bienvenida “como están mi niños, como están” • Cantamos una canción a Dios • La practicante indica la fecha día mes y año para marcar el calendario. • Registro de asistencia. Revisión de acuerdos y recordando las normas de convivencia y palabras mágicas.	Parlante plumones
Juegos en los sectores	<p>Juego Libre en los Sectores Asamblea</p> <p>Planificación Los niños deciden en que sector quieren jugar</p> <p>Organización Los niños y niñas organizan sus juegos, decide ¿Dónde jugar? ¿Con quién jugar?</p> <p>Ejecución o desarrollo Los niños juegan libremente de acuerdo lo que han pensado</p> <p>Orden Los niños guardan y ordenan el material de los sectores</p> <p>Socialización Sentados en semicírculo, verbalizan y les preguntamos ¿cuéntame a que jugaron? Representación Los niños y niñas dibujan lo que asieron</p>	Materiales de aula Parlante Música

VII. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

Secuencia didáctica	Actividades	Tiempo
INICIO	<p>SITUACION O MOTIVACION: La practicante invita a los niños y niñas a sentarse en asamblea en el aula. -La practicante presenta a los niños y niñas un vídeo llamado “derecha, izquierda”</p>  <p>SABERES PREVIOS</p> <p>-La practicante realiza las siguientes preguntas: *¿Les gustó el vídeo? *¿De qué trata el vídeo? *¿Cuál es su mano derecha? *¿Cuál es su mano izquierda?</p> <p>PROBLEMATIZACION: ¿Qué pasara si no conociéramos nuestra derecha e izquierda?</p> <p>PROPOSITO: Niños y niñas hoy expresaremos que hay a la derecha e izquierda.</p>	5 minutos
DESARROLLO	<p><u>GESTION Y ACOMPAÑAMIENTO DE LAS COMPETENCIAS FAMILIARIZACIÓN DEL PROBLEMA</u></p> <p>-La practicante se coloca frente a los niños y niña y comenta la siguiente anécdota a los niños y niñas: Les cuento mis niños que estoy un poco confundida tengo un pequeño problema y no sé cómo resolverlo, me dijeron que nosotros tenemos dos lados, derecha e izquierda y yo estoy confundida porque no sé cuál es mi lado derecha ni mi lado izquierda, para eso necesito de su ayuda ¿Me podrán ayudar?</p> <p><u>BÚSQUEDA Y EJECUCIÓN DE ESTRATEGIAS</u></p> <p>-La practicante comenta a los niños y niñas que hoy realizaremos un juego llamado que ubico a la derecha y a la izquierda donde consiste que un niño ubicara la los objetos mencionado por la maestra a su derecha y a su izquierda luego se sentara en medio de una alfombra y se pedirá que nombre los objetos que están a su derecha y los objetos que están a su izquierda para ver si lo ubico correcto.</p> <p><u>SOCIALIZA SUS REPRESENTACIONES</u></p>	

	<p>*VIVENCIAL: La practicante presentara los materiales necesarios y además pide a los niños que se ubiquen de forma ordenada en media luna para dar inicio a dicho juego.</p> <p>*CONCRETO: La practicante pregunta a los niños y niñas: ¿Qué juego realicemos hoy? ¿Qué aprendimos con el juego? ¿Porque será importante ubicar objetos a nuestra derecha e izquierda? ¿Para qué nos servirá el juego realizado?</p> <p>*GRÁFICO O SIMBÓLICO: La practicante reparte una hoja boom a los niños y niñas para que dibujen que hay a su derecha e izquierda según el juego</p> <p><u>FORMALIZACIÓN</u></p> <p>-La practicante comenta a los niños y niñas que es muy importante conocer nuestra derecha e izquierda, porque nos servirá para muchas cosas como cuando seamos grande manejar un carro y siempre ir por la derecha.</p> <p><u>REFLEXIÓN</u></p> <p>-la docente practicante a través de pregunta hace reflexionara los niños y niñas:</p> <p>¿Qué hemos aprendido hoy? ¿Qué juego hemos realizado? ¿Para qué nos servirá el juego que hemos realizado? ¿Por qué será importante conocer nuestra derecha e izquierda?</p> <p><u>TRANSFERENCIA</u></p> <p>-La practicante pide a los niños y niñas que cuando lleguen a su casa comenten a sus padres lo aprendido y que sigan practicando para no olvidarse.</p>	35 minutos
CIERRE	<p>Meta cognición</p> <p>La docente practicante realiza preguntas a los niños para recoger las ideas con relación al tema aprendido:</p> <p>¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué se llamó el juego que realicemos? ¿Qué aprendimos en el juego? ¿Para qué será importante lo que hemos aprendido?</p> <p>Retroalimentación</p> <p>La Docente practicante realiza preguntas dirigidas a los niños que no respondieron para hacer recordar el tema:</p> <p>¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo empecemos nuestra clase? ¿Qué se llamó el juego que realicemos? ¿Qué aprendimos en el juego? ¿Para qué será importante lo que hemos aprendido?</p>	5 minutos

MINISTERIO DE EDUCACIÓN
GOBIERNO REGIONAL CAJAMARCA
DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN



.....
Prof. Marina Isabel Tafur Bustamante

Docente de aula

Marina E. Tafur Bustamante



.....

Practicante

Alicia R. De La Cruz Terán



.....

Practicante

Bremilda L. Tejada Chanducas

FICHA DE OBSERVACIÓN

ÁREA	MATEMATICA			
COMPETENCIA	“ Resuelve Problemas De Forma, Movimiento Y Localización”			
DESEMPEÑO (4 años)	4 AÑOS Ubica material concreto, objetos o personas con relación a un punto de referencia utilizando expresiones como “derecha” “izquierda”			
N^a	ESTUDIANTES	CRITERIO DE EVALUACION 4 AÑOS Ubican objetos a su derecha e izquierda a través del juego ¿Qué ubico a mi derecha e izquierda?		
		INICIO	PROCESO	LOGRADO
1	Aguatiag Tanta Brenda Jhaneli			x
2	Chomba Perez Roger Yampier			x
3	Flores Romero Bradley Sehneider			x
4	Lozano Arribasplata Yordan Aldair			
5	Limay Romero Olga Araceli		x	
6	Perez Suarez Yover Matias			x
7	Romero Lozano Estrella Yarita			x
8	Tanta Suarez Ruben			x
9	Valdez Lozano Stefania Abigail			x
10	Verastigui Suarez Nhatzumy Yanet		x	
11	Velesmoro Cachay Bryan Christopher			
12	Tanta Toledo Dylan Snahider			x
13	Tanta Toledo Bella		x	

ABIGAIL

IZQUIERDA



DERECHO



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 07

I. DATOS INFORMATIVOS:

I.E.I	N°132 Cuzcudén.
Directora	Fabiola Teodolinda Rojas Pérez
Profesora De Aula	Marina Isabel Tafur Bustamante.
Practicantes	DeLaCruz Terán Alicia Roxana Tejada Chanducas Bremilda Liliana
Edad De Niños	4 Años
Turno	Mañana
Fecha	05-10 – 2023

Nombre de la actividad: “NOS DIVERTIMOS CON EL JUEGO CAMBIO DE LUGARES”



II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO DE 4 AÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Matemática	Resuelve Problemas De Forma, Movimiento Y Localización.	Usa estrategias y procedimientos en el espacio	Expresa la posiciones entre personas con relación a un punto de referencia además intercambian lugares y utilizando términos como delante, detrás, derecha, e izquierda.	Expresa la ubicación de su compañero con el juego cambio de lugares.	Colorea el animal indicado en la hoja de aplicación.	Ficha de observación

III. ENFOQUE TRANSVERSAL

Igualdad de genero	-Docentes y estudiantes no hacen distinciones discriminatorias entre varones y mujeres. - Estudiantes varones y mujeres tienen las mismas responsabilidades en el cuidado de los espacios educativos que utilizan.
--------------------	---

IV. ESTRATEGIAS ESCUELA DECO

ESTRATEGIA	ACCIONES A IMPLEMENTAR
Convive	Desarrollar de manera institucional y comunal prácticas saludables de buena convivencia, por medio del arte, el deporte, la cultura y costumbres.

V. PREPARACION DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

Recursos y materiales

-Vídeo, Hoja de aplicación, Colores, Peluches Y Casa de cartón

VI. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

Secuencia Didáctica	Estrategias Con Procesos Didácticos	Recursos
Rutinas Luego realizamos la oración del día	<ul style="list-style-type: none"> • Recibimos a los niños con la canción de bienvenida “como están mi niños, como están” • Cantamos una canción a Dios • La practicante indica la fecha día mes y año para marcar el calendario. • Registro de asistencia. Revisión de acuerdos y recordando las normas de convivencia y palabras mágicas.	Parlante plumones
Juegos en los sectores	Juego Libre en los Sectores Asamblea Planificación Los niños deciden en que sector quieren jugar Organización Los niños y niñas organizan sus juegos, decide ¿Dónde jugar? ¿Con quién jugar? Ejecución o desarrollo Los niños juegan libremente de acuerdo lo que han pensado Orden Los niños guardan y ordenan el material de los sectores Socialización Sentados en semicírculo, verbalizan y les preguntamos ¿cuéntame a que jugaron? Representación Los niños y niñas dibujan lo que asieron	Materiales de aula Parlante Música

VII. **DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:**

Secuencia didáctica	Actividades	TIEMPO
INICIO	<p>SITUACION O MOTIVACION: La practicante invita a los niños y niñas a sentarse en asamblea en el aula.</p> <p>-La practicante hace escuchar una canción a los niños y niñas y realizan movimientos de acuerdo a la canción “La yenka”</p>  <p>SABERES PREVIOS</p> <p>-La practicante realiza las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> *¿Les gustó la canción? *¿De qué trata la canción? *¿Qué nos enseña la canción? <p>PROBLEMATIZACION: ¿Qué creen que aprenderemos hoy?</p> <p>PROPOSITO:</p> <p>-Niños y Niñas hoy expresaremos la ubicación de nuestros compañeros con el juego cambio de lugares.</p>	5 minutos
DESARROLLO	<p><u>GESTION Y ACOMPAÑAMIENTO DE LAS COMPETENCIAS: FAMILIARIZACIÓN DEL PROBLEMA</u></p> <p>La practicante cuenta a los niños una historia: un día fui a visitar a su jardín de mi sobrinito y observe a un peluche pequeño delante de una casa y a un peluche grande detrás y la su profesora Rosa le preguntaba a sus niños donde se encuentra el peluche pequeño y el peluche grande y sus niños no sabían que responder, ustedes quieren ayudar a responder a sus niños de los profesora Rosa.</p> <p><u>BÚSQUEDA Y EJECUCIÓN DE ESTRATEGIAS</u></p> <p>La practicante comenta a los niños que hoy realizaremos un juego llamado cambio de lugares. A continuación da conocer las instrucciones del juego donde consistirá que los niños de forma ordenada formen tres columnas, luego a cada niño se asigna un reto, por ejemplo, Estrella donde está ubicado tu compañero Dylan delante o detrás de Bella y a su derecha de quien estará ubicado, además se</p>	35 minutos

	<p>pedirá a otro niño por ejemplo Matías ubícate delante de estrella pero a la derecha de Abigail.</p> <p><u>SOCIALIZA SUS REPRESENTACIONES</u></p> <p>*VIVENCIAL: la practicante pide a los niños que se ubiquen en las filas porque va dar inicio al juego cambio de lugares, y el niño que no se equivoque el reto mencionado por la docente será felicitado.</p> <p>*CONCRETO: la practicante realiza preguntas de acuerdo al juego ¿Qué juegos realicemos?, ¿les gusto el juego?, ¿Qué aprendimos a través del juego? ¿Para qué será importante lo que aprendimos?</p> <p>*GRÁFICO O SIMBÓLICO: La practicante reparte a los niños y niñas una hoja de aplicación para que colorean</p> <p><u>FORMALIZACIÓN</u></p> <p>-La practicante pide a los niños que se sienten de manera ordenada y un grupo saldrá al frente a formar una fila y se realizara preguntas de acuerdo al juego realizado a los niños que están sentados, para saber si han aprendido las ubicaciones. Y a continuación cantaran una canción del cocodrilo grande.</p> <p><u>REFLEXIÓN</u></p> <p>-La practicante a través de pregunta hace reflexionar a los niños: ¿Cómo se llama el juego que realicemos?, ¿Qué ubicaciones aprendimos con el juego?, ¿Para qué y porque será importante?</p> <p><u>TRANSFERENCIA</u></p> <p>-La practicante pide a los niños y niñas que cuando lleguen a casita que comenten a sus padres sobre lo que aprendieron en su jardín y sigan practicando las ubicaciones para no olvidarse.</p>	
CIERRE	<p>-La practicante realiza preguntas de meta cognición y hace un recuento de la actividad de hoy.</p> <p>¿Qué hicieron hoy?</p> <p>¿Cómo iniciemos la clase?</p> <p>¿Qué nos decía la canción?</p> <p>¿Qué juegos realicemos?</p> <p>¿Qué aprendimos con el juego?</p>	5 minutos





Docente de aula

Marina E. Tafur Bustamante



Practicante

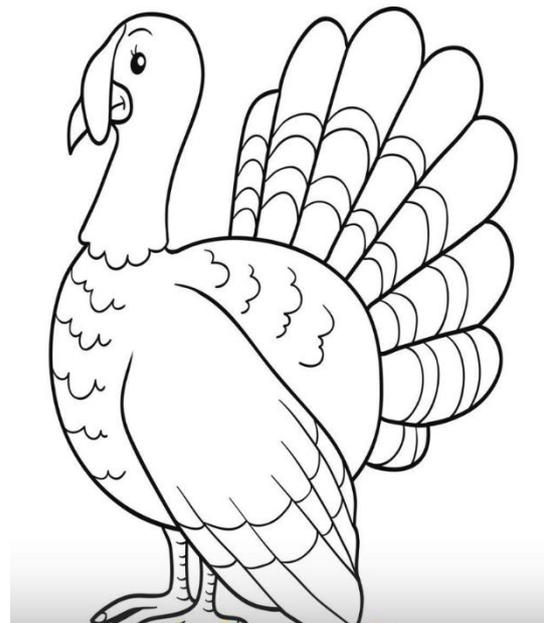
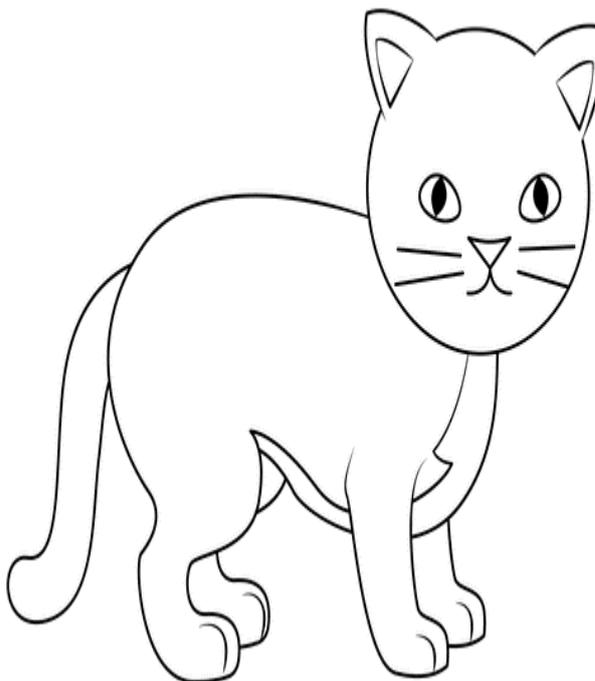
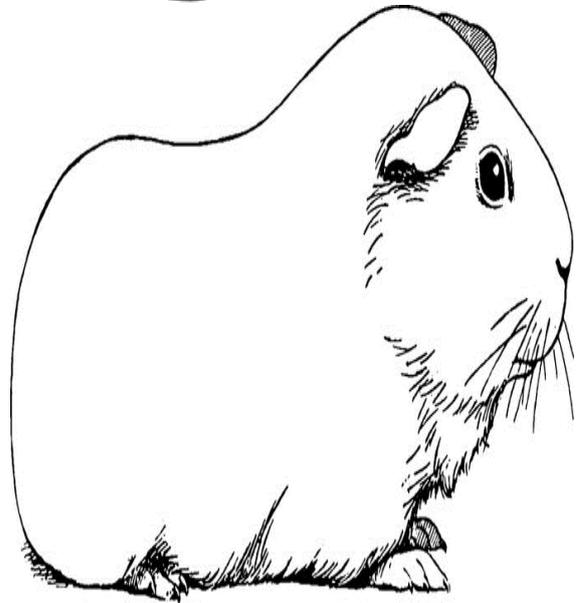
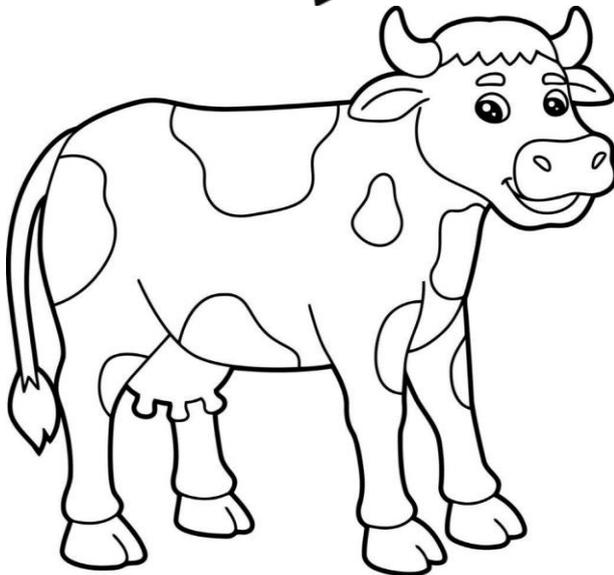
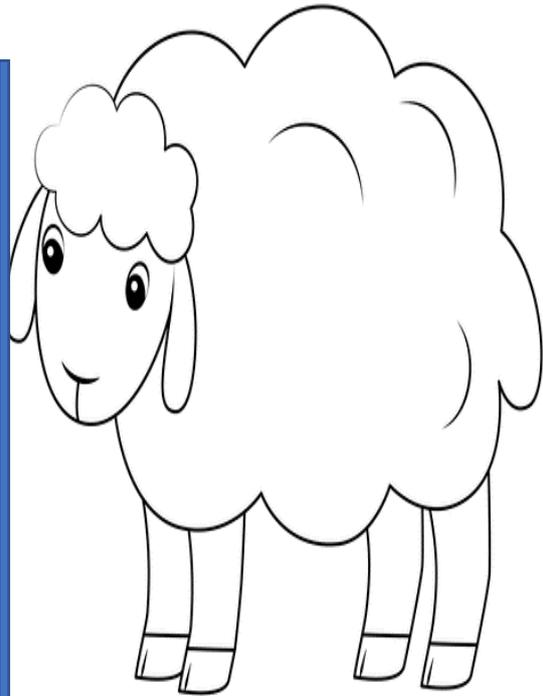
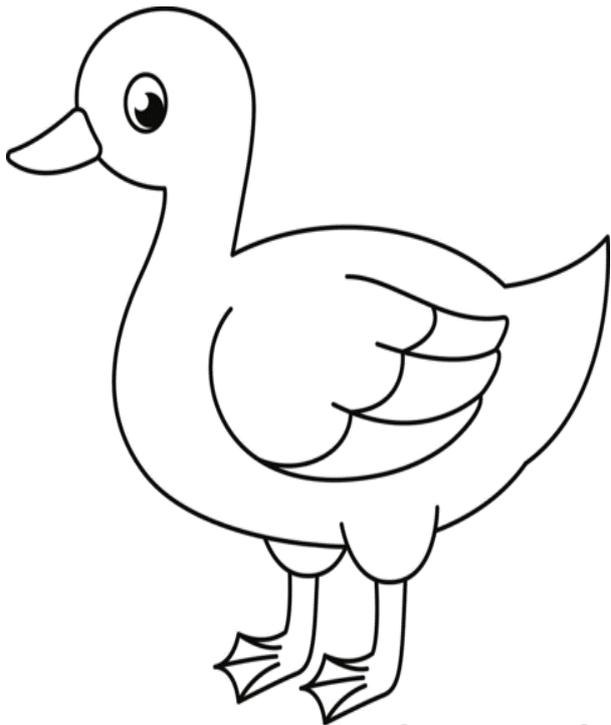
Alicia R. De La Cruz Terán



Practicante

Bremilda L. Tejada Chanducas

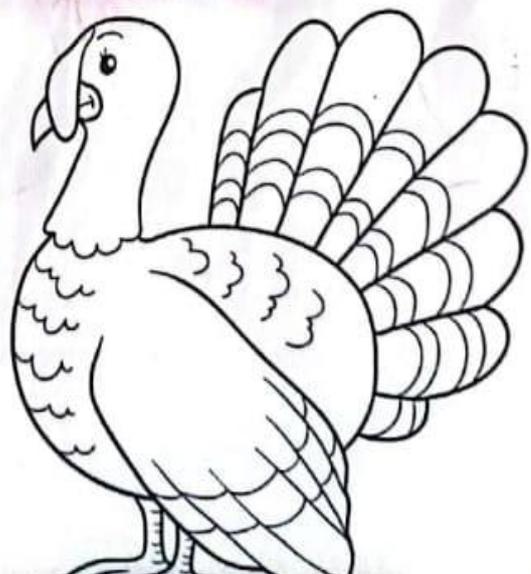
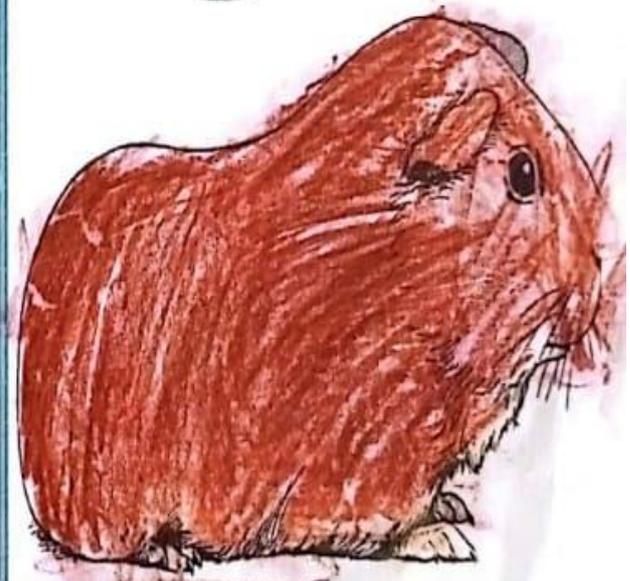
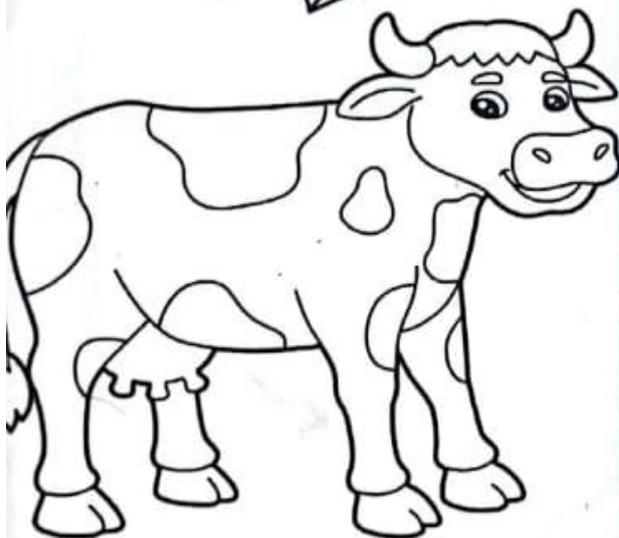
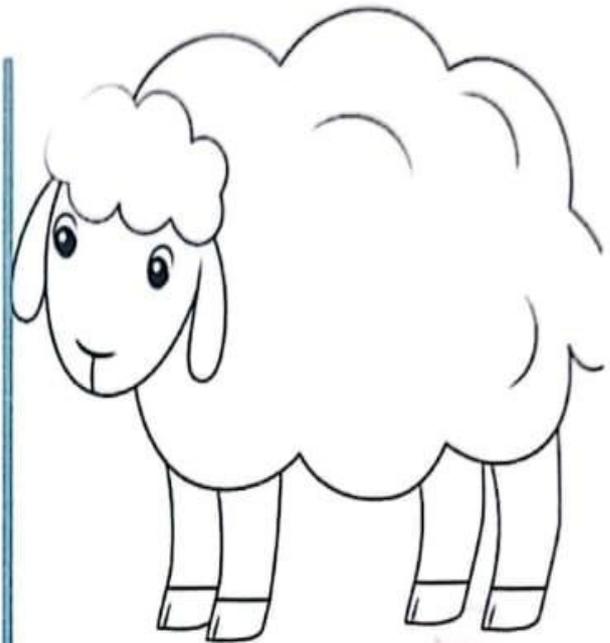
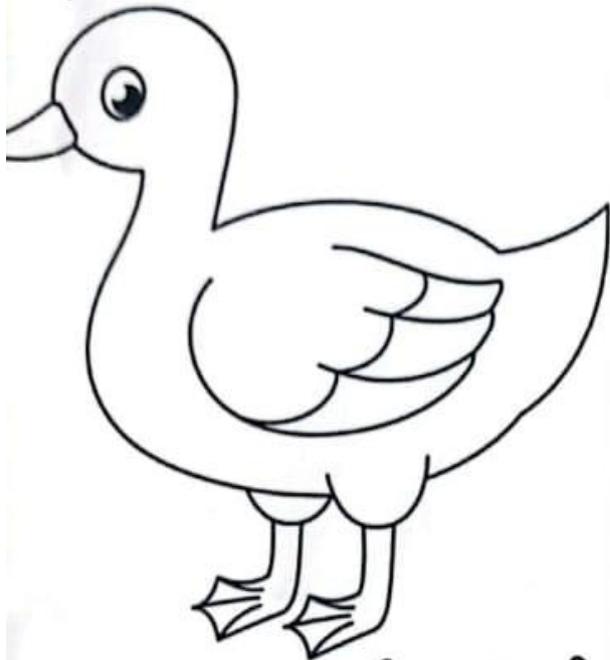
- ✓ COLOREA EL ANIMAL QUE ESTA DELANTE DEL PAVO, DETRÁS DE LAS OVEJA Y A LA DERECHA DE LA VACA
- ✓ COLOREA EL ANIMAL QUE ESTA DETRÁS DE LA VACA PERO A LA IZQUIERDA DEL PAVO.



FICHA DE OBSERVACIÓN

ÁREA	MATEMATICA			
COMPETENCIA	“ Resuelve Problemas De Forma, Movimiento Y Localización”			
DESEMPEÑO (4 años)	<p style="text-align: center;">4 AÑOS</p> <p>Expresa la posiciones entre personas con relación a un punto de referencia además intercambian lugares y utilizando términos como delante, detrás, derecha, e izquierda.</p>			
N^a	ESTUDIANTES	CRITERIO DE EVALUACION 4 AÑOS		
		Expresa la ubicación de su compañero con el juego cambio de lugares.		
		INICIO	PROCESO	LOGRADO
1	Aguatiag Tanta Brenda Jhaneli			X
2	Chomba Perez Roger Yampier			X
3	Flores Romero Bradley Sehneider			X
4	Lozano Arribasplata Yordan Aldair			X
5	Limay Romero Olga Araceli		X	
6	Perez Suarez Yover Matias			X
7	Romero Lozano Estrella Yarita			
8	Tanta Suarez Ruben		X	
9	Valdez Lozano Stefania Abigail			x
10	Verastigui Suarez Nhatzumy Yanet		X	
11	Velesmoro Cachay Bryan Cristopher			X
12	Tanta Toledo Dylan Snahider			X
13	Tanta Toledo Bella		X	

✓ COLOREA EL ANIMAL QUE ESTA DELANTE DEL PAVO, DETRÁS DE LAS OVEJA Y AL DERECHA DE LA VACA
ESTRELLA
COLOREA EL ANIMAL QUE ESTA DETRÁS DE LA VACA PERO A LA IZQUIERDA DEL PAVO.



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 08

I. DATOS INFORMATIVOS:

I.E.I	N°132 Cuzcuden.
DIRECTORA	Fabiola Teodolinda Rojas Pérez
PROFESORA DE AULA	Marina Isabel Tafur Bustamante
PRACTICANTE	De La Cruz Teran Alicia Roxana Tejada Chanducas Bremilda Liliana
EDAD DE NIÑOS	4 Años
FECHA	10- 10-2023

Nombre de la actividad: “NOS UBICAMOS DELANTE Y DETRÁS DE UN OBJETO CON EL JUEGO EL GATITO SALTARIN.

II. APRENDIZAJES ESPERADOS.

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO DE 4 AÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Matemática	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.	Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio	Se Ubica con material concreto las posiciones de objetos o personas teniendo en cuenta la noción como “delante” “detrás”	Se ubica delante y detrás de los conos con el juego el gatito saltarín.	Dibujen a un niño delante de un cono y a una niña detrás de un cono.	Ficha de observación

III. ENFOQUE TRANSVERSAL

Igualdad de genero	-Docentes y estudiantes no hacen distinciones discriminatorias entre varones y mujeres. -Estudiantes varones y mujeres tienen las mismas responsabilidades en el cuidado de los espacios educativos que utilizan.
--------------------	--

IV. ESTRATEGIAS ESCUELA DECO

ESTRATEGIA	ACCIONES A IMPLEMENTAR
Convive	-Desarrollar de manera institucional y comunal prácticas saludables de buena convivencia, por medio del arte, el deporte, la cultura y costumbres.

V. PREPARACION DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

Recursos y materiales

-Vídeo, Hoja boom, objetos de Animales, lápiz y Colores, etc.

VI. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

Secuencia Didáctica	Estrategias Con Procesos Didácticos	Recursos
Rutinas Luego realizamos la oración del día	<ul style="list-style-type: none"> • Recibimos a los niños con la canción de bienvenida “como están mi niños, como están” • Cantamos una canción a Dios • La practicante indica la fecha día mes y año para marcar el calendario. • Registro de asistencia. <p>Revisión de acuerdos y recordando las normas de convivencia y palabras mágicas.</p>	Parlante plumones
Juegos en los sectores	<p>Juego Libre en los Sectores Asamblea Planificación Los niños deciden en que sector quieren jugar Organización Los niños y niñas organizan sus juegos, decide ¿Dónde jugar? ¿Con quién jugar? Ejecución o desarrollo Los niños juegan libremente de acuerdo lo que han pensado Orden Los niños guardan y ordenan el material de los sectores Socialización Sentados en semicírculo, verbalizan y les preguntamos ¿cuéntame a que jugaron? Representación Los niños y niñas dibujan lo que asieron</p>	Materiales de aula Parlante Música

VII. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

Secuencia didáctica	Actividades	Tiempo
INICIO	<p>SITUACION O MOTIVACION: La practicante invita a los niños y niñas a sentarse en asamblea en el aula.</p> <p>-La practicante presenta a los niños y niñas un vídeo https://getsnap.link/2KWegBspRMZ?share_arg3=copy%20link</p> <p>SABERES PREVIOS</p> <p>-La practicante realiza las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> *¿Les gustó el vídeo? *¿De qué trata el vídeo? *¿Qué nos enseña el video? *¿A qué ubicaciones menciona el video? <p>PROBLEMATIZACION: ¿Qué creen ustedes que aprenderemos el día de hoy?</p> <p>PROPOSITO: Niños y niñas hoy nos ubicaremos delante y detrás de los conos.</p>	5 minutos
DESARROLLO	<p><u>GESTION Y ACOMPAÑAMIENTOS DE LA COMPETENCIA FAMILIARIZACIÓN DEL PROBLEMA</u></p> <p>-La practicante cuenta la siguiente anécdota a los niños y niñas: cuando era niña mi madre me llevo a conocer las piscinas y me dijo ubícate detrás de las barandas y yo como no conocía las ubicaciones, me ubique delante de las barandas y me caí a la piscina. ¿Ustedes porque creen que me caí a la piscina? ¿Ustedes donde se ubicarían para no caerse a la piscina?</p> <p><u>BÚSQUEDA DE ESTRATEGIAS</u></p> <p>-La practicante comenta a los niños y niñas que hoy realizaremos un juego llamado el gatito saltarín, pero para ello tenemos que conocer las reglas de juego, donde consiste que a cada niño se le entregara un cono y al sonido de un silbato el niño se ubicara detrás del cono y al sonido de dos silbatos el niño se ubicara delante del cono.</p> <p><u>SOCIALIZA SUS REPRESENTACIONES</u></p> <p>*VIVENCIAL: La practicante pide a los que de manera ordenada salgan al patio de la institución para dar inicio al juego el gatito saltarín.</p> <p>*CONCRETO: La practicante pregunta a los niños: ¿Les gusto el juego?, ¿Cómo se llamada en el juego?, ¿Qué hemos aprendido con el juego?, ¿Dónde nos ubiquemos a través del juego?</p> <p>*GRÁFICO O SIMBÓLICO: La practicante reparte una hoja boom a los niños y niñas que dibujen a un niño delante de un cono y a una niña detrás de un cono.</p> <p><u>FORMALIZACIÓN</u></p> <p>-La practicante comenta a los niños que es muy importante conocer las ubicaciones, delante y detrás, para poder ubicarnos cuando nos ordenas nuestras mamitas o maestros.</p>	35 minutos

	<p><u>REFLEXIÓN</u></p> <p>-La practicante a través de preguntas hace reflexionar al niño: ¿Por qué será importante conocer la ubicación delante y detrás? ¿Para qué nos servirá conocer y ubicarnos delante y detrás de un objeto? ¿Qué hemos aprendido con el juego el gatito saltarín?</p> <p><u>TRANSFERENCIA</u></p> <p>-La practicante pide a los niños cuando lleguen a casita que comenten a sus padres lo aprendido y que sigan practicando las ubicaciones delante y detrás.</p>	
CIERRE	<p>Meta cognición</p> <p>La practicante realiza preguntas a los niños para recoger las ideas con relación al tema aprendido: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué se llamó el juego que realicemos? ¿Qué aprendimos con el juego el gatito saltarín? ¿Por qué será importante conocer y ubicarnos delante y detrás de un objeto?</p> <p>Retroalimentación</p> <p>La practicante invita a los niños a recordar todo lo que hicieron durante el desarrollo de la actividad: ¿Cómo iniciamos la clase? ¿Qué aprendimos del video? ¿Qué aprendimos con el juego el gatito saltarín? ¿Para qué nos servirá lo que hemos aprendido?</p>	5 minutos




 Prof. Marina E. Tafur Bustamante

Docente de aula

Marina E. Tafur Bustamante



Practicante

Alicia R. De La Cruz Terán



Practicante

Bremilda L. Tejada Chanducas

FICHA DE OBSERVACIÓN

ÁREA	MATEMATICA		
COMPETENCIA	“ Resuelve Problemas De Forma, Movimiento Y Localización”		
DESEMPEÑO (4 años)	<p style="text-align: center;">4 AÑOS</p> Se Ubica con material concreto las posiciones de objetos o personas teniendo en cuenta la noción como “delante” “detrás”		
N^a ESTUDIANTES	CRITERIO DE EVALUACION 4 AÑOS Se ubica delante y detrás de los conos con el juego el gatito saltarín.		
	INICIO	PROCESO	LOGRADO
1	Aguatiag Tanta Brenda Jhaneli		X
2	Chomba Perez Roger Yampier		X
3	Flores Romero Bradley Sehneider		X
4	Lozano Arribasplata Yordan Aldair		X
5	Limay Romero Olga Araceli	X	
6	Perez Suarez Yover Matias		X
7	Romero Lozano Estrella Yarita		X
8	Tanta Suarez Ruben		X
9	Valdez Lozano Stefania Abigail		X
10	Verastigui Suarez Nhatzumy Yanet	X	
11	Velesmoro Cachay Bryan Cristopher		X
12	Tanta Toledo Dylan Snahider		X
13	Tanta Toledo Bella		X

➤ SE UBICA DELANTE Y DETRÁS DE LOS CONOS



MATIAS

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 09

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Institución Educativa : 132- Cuzcudén
- 1.2. Directora : Fabiola Teodolinda Rojas Pérez
- 1.3. Docente :Marina Isabel Tafur Bustamante
- 1.4. Edad :4 años
- 1.5. Nombre de la actividad : Me divierto ubicando objetos arriba y abajo con el juego de la cuerda.
- 1.6. Fecha :11- 10-2023
- 1.7. Practicante : Alicia Roxana DeLaCruz Terán
: Bremilda Liliana Tejada Chanducas

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Criterio De Evaluación	Evidencias	Instrumento De Evaluación
Matemática	“Resuelve Problemas De Forma, Movimiento Y Localización”	Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.	Ubica objetos en el espacio en el que se encuentra, utilizando las nociones “arriba”, “abajo”; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse y establece las relaciones entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.	Ubica objetos arriba y abajo a través del juego de la cuerda.	Colorea toda la imagen, marca las imágenes que están abajo y encierra las imágenes que están arriba.	Ficha de observación

III. ENFOQUE TRANSVERSAL

Igualdad de genero	-Docentes y estudiantes no hacen distinciones discriminatorias entre varones y mujeres. - Estudiantes varones y mujeres tienen las mismas responsabilidades en el cuidado de los espacios educativos que utilizan.
--------------------	---

IV. ESTRATEGIAS ESCUELA DECO

ESTRATEGIA	ACCIONES A IMPLEMENTAR
Convive	-Desarrollar de manera institucional y comunal prácticas saludables de buena convivencia, por medio del arte, el deporte, la cultura y costumbres.

V. PREPARACION DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

Recursos y materiales

-canciones, hoja de aplicación, colores, lápiz, tizas, parlante.

VI. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

Secuencia Didáctica	Estrategias Con Procesos Didácticos	Recursos
Rutinas Luego realizamos la oración del día	<ul style="list-style-type: none"> • Recibimos a los niños con la canción de bienvenida “como están mi niños, como están” • Cantamos una canción a Dios • La practicante indica la fecha día mes y año para marcar el calendario. • Registro de asistencia. Revisión de acuerdos y recordando las normas de convivencia y palabras mágicas.	Parlante plumones
Juegos en los sectores	Juego Libre en los Sectores Asamblea Planificación Los niños deciden en que sector quieren jugar Organización Los niños y niñas organizan sus juegos, decide ¿Dónde jugar? ¿Con quién jugar? Ejecución o desarrollo Los niños juegan libremente de acuerdo lo que han pensado Orden Los niños guardan y ordenan el material de los sectores Socialización Sentados en semicírculo, verbalizan y les preguntamos ¿cuéntame a que jugaron? Representación Los niños y niñas dibujan lo que asieron	Materiales de aula Parlante Música

VII. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

Momento	Estrategias	Tiempo
inicio	<p>-situación o motivación: La practicante cantar una canción a los niños y realizan los movimientos de acuerdo a la letra.</p> <p>-saberes previos:</p> <ul style="list-style-type: none"> -¿les gusto la canción? -¿Qué decía la canción? -¿A qué ubicaciones mencionaba la canción? -¿Cuándo nuestra? -¿Cuándo nuestra? <p>Problematización:</p> <p>¿Qué creen que aprenderemos hoy? ¿Qué pasaría si no conociéramos las ubicaciones arriba y abajo?</p> <p>Propósito: Niños y niñas hoy ubicaremos objetos arriba y abajo través del juego de la cerda.</p>	5 minutos
Desarrollo	<p>-gestión y acompañamiento de las competencias</p> <p>Familiarización del problema</p> <p>La practicante cuenta una anécdota a los niños, cuando yo era niña mi madre me decía hija si llueve juntas la ropa que está arriba en la soga y lo colocas abajo en las cómodas, yo no junte ni guarde la ropa porque no conocía las ubicaciones arriba y abajo. ¿Ustedes quieren ayudarme a guardar la ropa como ordeno mi mama?</p> <p>Búsqueda y ejecución de estrategias.</p> <p>La practicante les dice a los niños que van a realiza un juego llamado la cuerda, donde consistirá que cada niño cojera un objeto de la caja como muñeca o peluches o pelotas, y al sonido del silbato los niños ubicaran los objetos de acuerdo a la dirección de la flecha que está en cada objeto.</p> <p>Socializa sus representaciones.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Vivencial <p>La practicante pide a los niños que de manera ordenada se ubiquen alrededor del aula para dar inicio al juego de la cuerda.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Concreto. <p>La practicante pregunta a los niños ¿Qué les pareció el juego? ¿Qué juego realicemos? ¿Dónde estamos ubicando los objetos? ¿Por qué será importante conocer las ubicaciones arriba y abajo?</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Grafico o simbólico: <p>La practicante reparte a los niños y niñas una hoja de aplicación que Coloreen</p> <p>Formalización</p> <p>La docente practicante realiza las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué se llama el juego que realicemos? ¿Qué aprendemos con el juego? ¿Dónde ubiquemos los objetos? <p>Reflexión</p>	35 minutos

	<p>La practicante comenta a los niños que es muy importante conocer ubicar objetos arriba y abajo, ya que nos servirá con el tiempo y no tener dificultades.</p> <p>Transferencia</p> <p>La practicante les menciona a los niños que cuando llegan a casita sigan ubicando objetos arriba y abajo para que no se olviden.</p>	
Cierro	<p>Meta cognición</p> <p>La docente practicante realiza preguntas a los niños para recoger las ideas con relación al tema aprendido:</p> <p>¿Qué aprendimos hoy?</p> <p>¿Les fue fácil realizar el juego?</p> <p>¿En dónde ubiquemos los objetos?</p> <p>¿Por qué será importante conocer las ubicaciones arriba y abajo?</p> <p>Retroalimentación</p> <p>La Docente practicante invita a los niños a recordar todo lo que hicieron durante el desarrollo de la actividad:</p> <p>¿Cómo iniciamos la clase?</p> <p>¿La canción que cantemos que decía?</p> <p>¿Les fue fácil realizar el juego?</p> <p>¿En dónde ubiquemos los objetos?</p> <p>¿Por qué será importante conocer las ubicaciones arriba y abajo?</p>	5 minutos



 GOBIERNO REGIONAL CAJAMARCA
 DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN

 Prof. Marina E. Tafur Bustamante

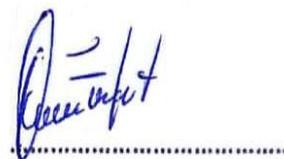
Docente de aula

Marina E. Tafur Bustamante



Practicante

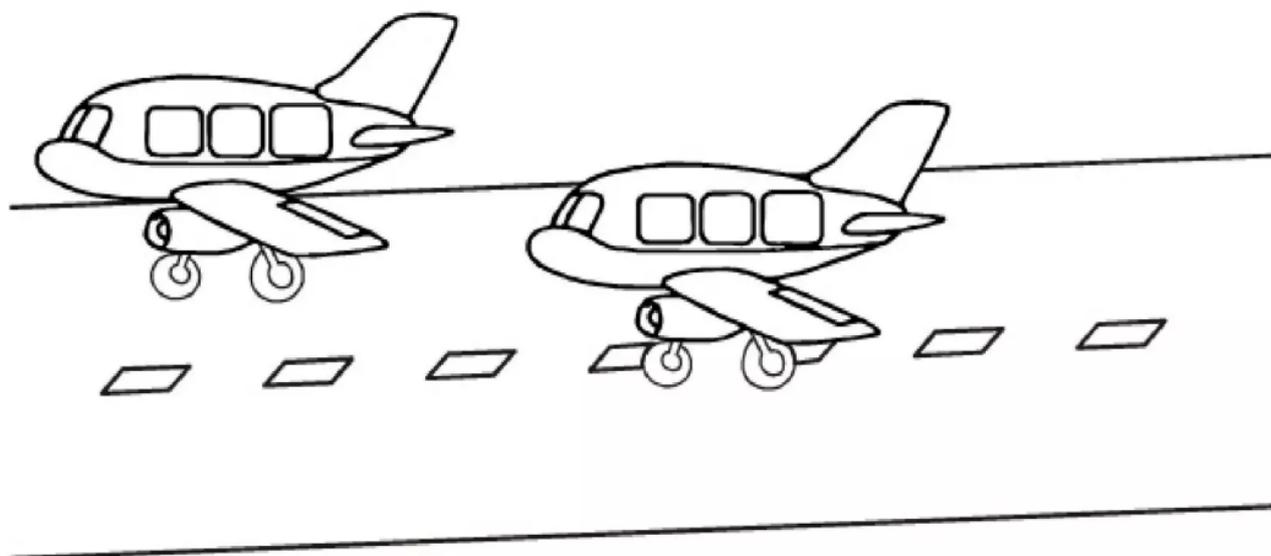
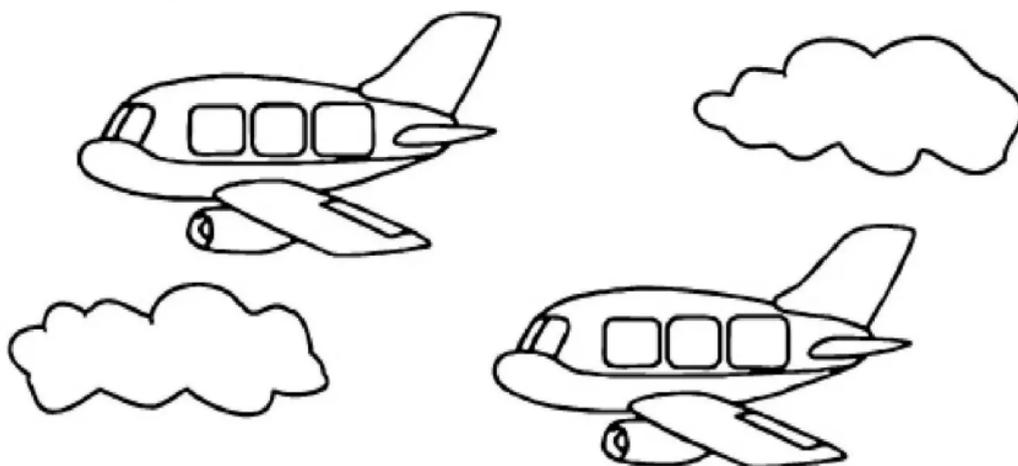
Alicia R. De La Cruz Terán



Practicante

Bremilda L. Tejada Chanducas

COLOREA TODA LA IMAGEN, MARCA LAS IMÀGENES QUE ESTÀN ABAJO Y ENCIERRA LAS IMÁGENES QUE ESTÀN ARRIBA.

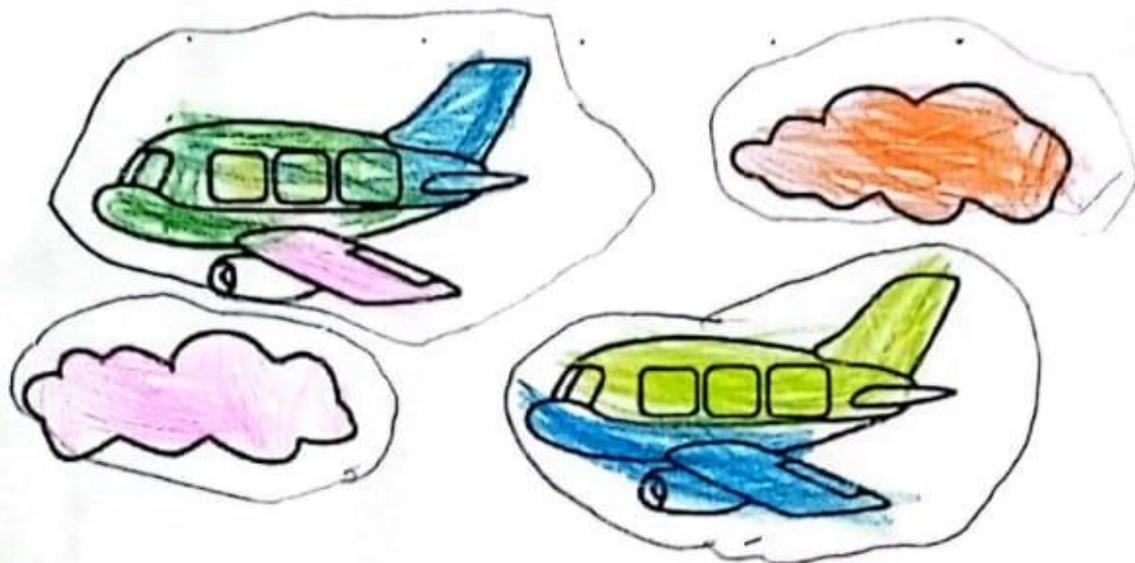


FICHA DE OBSERVACIÓN

ÁREA	MATEMATICA			
COMPETENCIA	“ Resuelve Problemas De Forma, Movimiento Y Localización”			
DESEMPEÑO (4y 5 años)	4 AÑOS <ul style="list-style-type: none"> • Ubica objetos en el espacio en el que se encuentra, utilizando las nociones “arriba”, “abajo”; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse y establece las relaciones entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno. 			
N^a	ESTUDIANTES	CRITERIO DE EVALUACION 4 AÑOS Ubica objetos arriba y abajo a través del juego de la cuerda.		
		INICIO	PROCESO	LOGRADO
1	Aguatiag Tanta Brenda Jhaneli	-	-	-
2	Chomba Perez Roger Yampier			X
3	Flores Romero Bradley Sehneider			X
4	Lozano Arribasplata Yordan Aldair			X
5	Limay Romero Olga Araceli	-	-	-
6	Perez Suarez Yover Matias			X
7	Romero Lozano Estrella Yarita			X
8	Tanta Suarez Ruben			X
9	Valdez Lozano Stefania Abigail	-	-	-
10	Verastigui Suarez Nhatzomy Yanet			X
11	Velesmoro Cachay Bryan Cristopher			X
12	Tanta Toledo Dylan Snahider	-	-	-
13	Tanta Toledo Bella			X

BELLAI

COLOREA TODA LA IMAGEN, MARCA LAS IMAGENES QUE ESTAN ABAJO
Y ENCIERRA LAS IMÁGENES QUE ESTAN ARRIBA.



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°10

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Institución Educativa : 132- Cuzcudén
- 1.2. Directora : Fabiola Teodolinda Rojas Pérez
- 1.3. Docente :Marina Isabel Tafur Bustamante
- 1.4. Edad :4 años
- 1.5. Nombre de la actividad : Ubicamos objetos dentro y fuera con el juego a lanzar las pelotas.
- 1.6. Fecha : 12 - 10 - 2023
- 1.7. Practicantes : Alicia Roxana DeLaCruz Terán
: Bremilda Liliana Tejada Chanducas

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Criterio De Evaluación	Evidencias	Instrumento De Evaluación
Matemática	“Resuelve Problemas De Forma, Movimiento Y Localización”	Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.	Ubica con material concreto y expresa la noción como dentro”, “fuera”.	Ubican las pelotas, dentro y fuera del recipiente con juego a lanzar las pelotas.	Colorea toda la imagen pero encierra el juguete que está dentro del armario y marca el juguete que esta fuera del armario.	Ficha de observación

VII. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

Momento	Estrategias	Tiempo
Inicio	<p>-situación o motivación: La docente practicante canta una canción con los niños y se movilizaran de acuerdo a la letra.</p> <p>-saberes previos:</p> <p>-¿les gusto la canción?</p> <p>-¿Qué decía la canción?</p> <p>-¿hacia dónde nos movilizábamos?</p> <p>Problematización:</p> <p>¿Qué pasaría si no supiéramos expresar donde se ubican los objetos?</p> <p>Propósito: Niños y niñas hoy ubicaremos objetos hacia dentro y fuera a través de un juego a lanzar las pelotas.</p>	5 minutos
Desarrollo	<p>-gestión y acompañamiento de las competencias</p> <p>Familiarización del problema</p> <p>La docente practicante comenta a los niños que cuando se fue a un hospital escucho a una señora hablar por celular, que su hijo lo preguntaba ¿Dónde te encuentras mamá? La señora respondía aquí en el hospital, su hijo lo seguía preguntando, ¿pero dónde estás dentro o fuera del hospital? La señora no sabía expresar donde se encuentra. ¿Ustedes quieren ayudarlo a la señora a decir donde se encuentra?</p> <p>Búsqueda y ejecución de estrategias.</p> <p>La docente practicante realiza preguntas a los niños y niñas: ¿Dónde estamos ubicados? ¿Cuántos estamos dentro del aula? ¿Cuántos estamos fuera del aula? Los niños responden a las preguntas:</p> <p>Socializa sus representaciones.</p> <p>➤ Vivencial</p> <p>La docente practicante comunica a los niños y niñas que hoy realizaremos un juego llamado a lanzar las pelotas, que consistirá que los niños se ubiquen de manera ordenada en un círculo sentados y se pondrá una recipiente en el centro, los niños al sonido del silbato lanzaran las pelotas. Luego se le preguntara cuantas pelotas quedaron dentro del recipiente y cuantas pelotas se quedaron fuera del recipiente.</p> <p>➤ Concreto.</p> <p>La docente practicante pide a los niños que salgan de su sitio y formen un círculo que van a dar inicio al juego a lanzar las pelotas.</p> <p>Grafico o simbólico:</p> <p>La docente practicante reparte a los niños y niñas una hoja de aplicación que coloren la imagen pero que encierra el juguete que está dentro del armario y marca el juguete que esta fuera del armario.</p> <p>Formalización</p> <p>La docente practicante realiza las siguientes preguntas:</p> <p>¿Qué se llama el juego que realicemos?</p> <p>¿Qué hemos aprendido hoy?</p>	35 minutos

	<p>¿Al momento de lanzar las pelotas dónde caen?</p> <p>Reflexión</p> <p>La docente practicante comenta a los niños que es muy importante saber expresar donde nos ubicamos para poder encontrarnos rápido y no estar como la señora y su nieto.</p> <p>Transferencia</p> <p>La docente practicante les menciona a los niños que cuando llegan a casita sigan expresando las ubicaciones dentro y fuera.</p>	
Cierro	<p>Meta cognición</p> <p>La docente practicante realiza preguntas a los niños para recoger las ideas con relación al tema aprendido:</p> <p>¿Qué aprendimos hoy?</p> <p>¿Les fue fácil realizar el juego?</p> <p>¿Qué hemos expresado hoy a través del juego?</p> <p>Retroalimentación</p> <p>La Docente practicante invita a los niños a recordar todo lo que hicieron durante el desarrollo de la actividad:</p> <p>¿Cómo iniciamos la clase?</p> <p>¿La canción que cantemos que decía?</p> <p>¿Les fue fácil realizar el juego?</p> <p>¿Qué hemos expresado hoy?</p>	5 minutos




 Prof. Marina E. Tafur Bustamante

Docente de aula

Marina E. Tafur Bustamante



Practicante

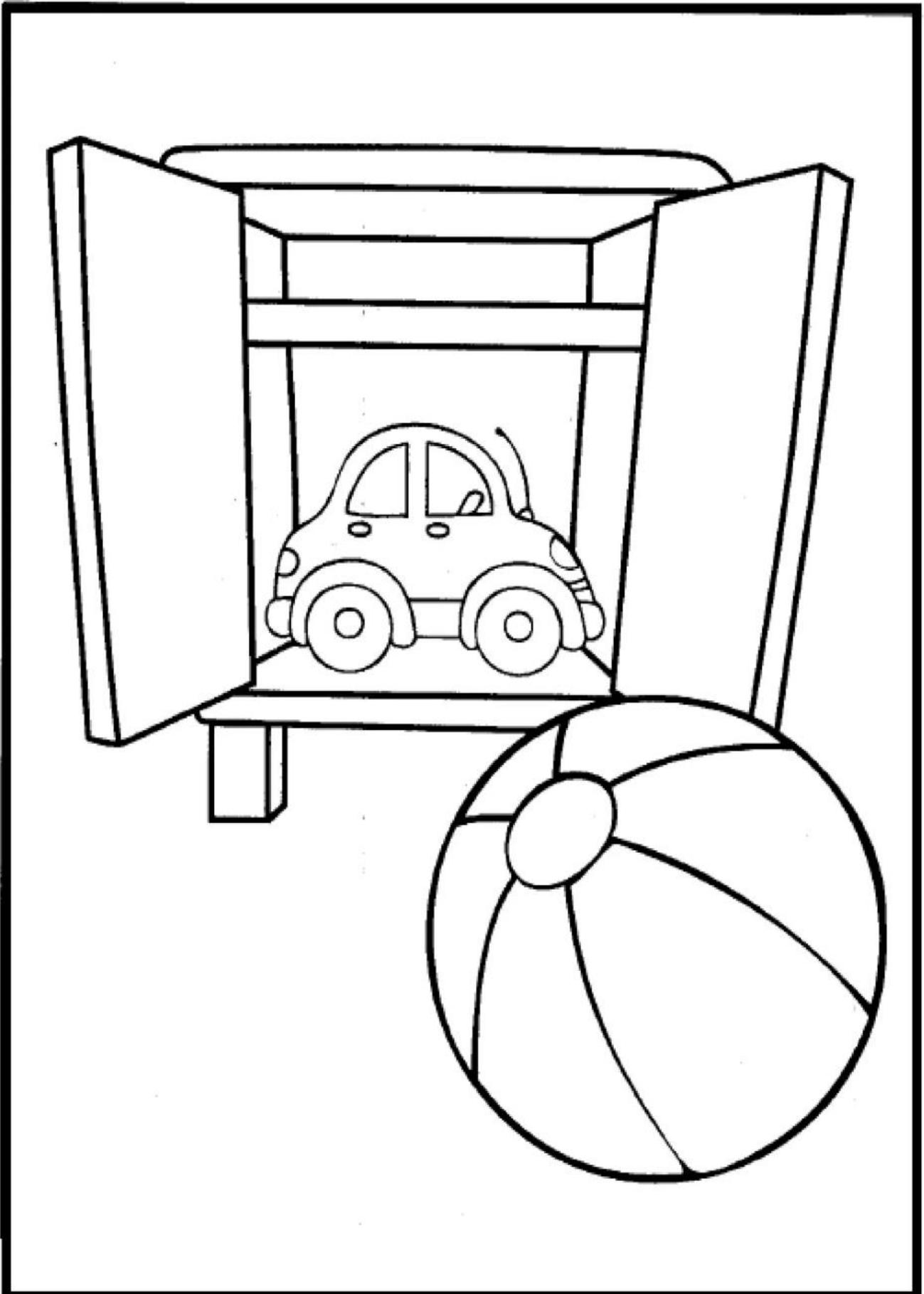
Alicia R. De La Cruz Terán



Practicante

Bremilda L. Tejada Chanducas

- Colorea la imagen pero encierra el juguete que está dentro del armario y marca el juguete que esta fuera del armario.



FICHAS DE OBSERVACIÓN

AREA		MATEMATICA		
COMPETENCIA		“ Resuelve Problemas De Forma, Movimiento Y Localización”		
DESEMPEÑO (4 años)		❖ 4 AÑOS Ubica material concreto y expresa la noción como dentro”, “fuera”.		
N ^a	ESTUDIANTES	CRITERIO DE EVALUACION 4 AÑOS Ubican las pelotas, dentro y fuera del recipiente con juego a lanzar las pelotas.		
		INICIO	PROCESO	LOGRADO
1	Aguatiag Tanta Brenda Jhaneli			X
2	Chomba Perez Roger Yampier			X
3	Flores Romero Bradley Schneider			X
4	Lozano Arribasplata Yordan Aldair		X	
5	Limay Romero Olga Araceli			X
6	Perez Suarez Yover Matias			X
7	Romero Lozano Estrella Yarita			X
8	Tanta Suarez Ruben			X
9	Valdez Lozano Stefania Abigail			X
10	Verastigui Suarez Nhatzumy Yanet			X
11	Velesmoro Cachay Bryan Christopher			X
12	Tanta Toledo Dylan Snahider			X
13	Tanta Toledo Bella			X

BRAYAN VILLERMO

- Colorea la imagen pero encierra el juguete que está dentro del armario y marca el juguete que está fuera del armario.



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 11

I. DATOS INFORMATIVOS:

I.E.I	N°132 CUZCUDEN.
DIRECTORA	Fabiola Teodolinda Rojas Pérez
DOCENTE DE AULA	Marina Isabel Tafur Bustamante
PRACTICANTES	DeLaCruz Terán Alicia Roxana Tejada Chanducas Bremilda Liliana
EDAD DE NIÑOS	4 AÑOS
TURNO	MAÑANA
FECHA	10/10/2023



Nombre de la actividad: “RECONOCEMOS NUESTRA IZQUIERA Y DERECHA CON EL JUEGO SOY EL ARQUERO”

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO DE 4 AÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACION
Matemática	Resuelve Problemas De Forma, Movimiento Y Localización.	Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.	Expresa con material concreto los desplazamientos y posiciones de objetos o personas con relación a un punto de referencia utilizando movimiento de su pie “izquierdo” “derecho”	Reconocen su pie derecho e izquierdo en el juego soy un arquero.	Dibujan un niño que este en el arco y otro niño que este pateando la pelota por la derecha.	Ficha de observación

III. ENFOQUE TRANSVERSAL

Igualdad de genero	-Docentes y estudiantes no hacen distinciones discriminatorias entre varones y mujeres. -Estudiantes varones y mujeres tienen las mismas responsabilidades en el cuidado de los espacios educativos que utilizan.
--------------------	--

IV. ESTRATEGIAS ESCUELA DECO

ESTRATEGIA	ACCIONES A IMPLEMENTAR
Convive	-Desarrollar de manera institucional y comunal prácticas saludables de buena convivencia, por medio del arte, el deporte, la cultura y costumbres.

V. PREPARACION DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

Recursos y materiales

-Vídeo, Hoja de aplicación, Pelota, Silbato, Arco y Colores.

VI. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

Secuencia Didáctica	Estrategias Con Procesos Didácticos	Recursos
Rutinas Luego realizamos la oración del día	<ul style="list-style-type: none"> • Recibimos a los niños con la canción de bienvenida “como están mi niños, como están” • Cantamos una canción a Dios • La practicante indica la fecha día mes y año para marcar el calendario. • Registro de asistencia. Revisión de acuerdos y recordando las normas de convivencia y palabras mágicas.	Parlante plumones
Juegos en los sectores	<p>Juego Libre en los Sectores Asamblea</p> <p>Planificación Los niños deciden en que sector quieren jugar</p> <p>Organización Los niños y niñas organizan sus juegos, decide ¿Dónde jugar? ¿Con quién jugar?</p> <p>Ejecución o desarrollo Los niños juegan libremente de acuerdo lo que han pensado</p> <p>Orden Los niños guardan y ordenan el material de los sectores</p> <p>Socialización Sentados en semicírculo, verbalizan y les preguntamos ¿cuéntame a que jugaron? Representación Los niños y niñas dibujan lo que asieron</p>	Materiales de aula Parlante Música

VII. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

Secuencia didáctica	Actividades	Tiempo
INICIO	<p>-Situación o motivación:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La practicante invita a los niños y niñas a sentarse en asamblea en el aula. -La practicante presenta a los niños y niñas un vídeo llamado “vamos futbol”  <p>-saberes previos:</p> <ul style="list-style-type: none"> -La practicante realiza las siguientes preguntas: *¿Les gustó el vídeo? *¿De qué trata el vídeo? *¿Qué hacen los niños? *¿Dónde están? *¿Hacia dónde patean la pelota? *¿Ustedes podrán hacerlo? <p>Problematización:</p> <p>¿Qué pasaría si no conociéramos nuestra derecha e izquierda? ¿Podríamos realizar el juego soy un arquero?</p> <p>Propósito: Niños y Niñas hoy reconoceremos nuestro pie derecho e izquierdo a través del juego soy un arquero.</p>	5 minutos
DESARROLLO	<p>GESTION Y ACOMPAÑAMIENTO DE LAS COMPETENCIAS.</p> <p><u>FAMILIARIZACIÓN DEL PROBLEMA</u></p> <ul style="list-style-type: none"> -La practicante comenta la siguiente anécdota a los niños y niñas: cuando era niña mi padre me llevaba jugar pelota con mis hermanos y él me decía patear la pelota con el pie derecho, o patear la pelota con el pie izquierdo, yo no sabía cuál es mi pie izquierdo ni derecho: ¿ustedes me ayudaran a reconocer cual es mi pie izquierdo y derecho? <p><u>BÚSQUEDA Y EJECUCIÓN DE ESTRATEGIAS</u></p> <ul style="list-style-type: none"> -La practicante comenta a los niños que hoy se realiza el juego soy el arquero donde consistirá que un niño cumplirá el papel de arquero y los demás niños patearan de acuerdo a una indicación dada, por ejemplo Matías patea la pelota con el pie derecho al sonido del silbato y el arquero se botara a atrapar la pelota de acuerdo a la dirección dicha. <p><u>SOCIALIZA SUS REPRESENTACIONES</u></p>	35 minutos

	<p>*VIVENCIAL: La practicante pide a los niños que de manera ordenada salgan al campo de la institución secundaria y pide que un voluntario sea el arquero y los demás niños forme una fila para dar inicio a dicho juego.</p> <p>*CONCRETO: La practicante pregunta a los niños: ¿Qué juego realicemos? ¿Les justo el juego? ¿Que aprendimos a través de juego? ¿Con que pie pateemos la pelota?</p> <p>*GRÁFICO O SIMBÓLICO: La practicante reparte a los niños y niñas una hoja que dibujen a un niño en el arco y otro niño pateando la pelota, pero que marquen su pie derecho y encierren su pie izquierdo.</p> <p><u>FORMALIZACIÓN:</u> -La practicante pregunta: *¿Qué juego realicemos? ¿Cómo se sintieron al realizar el juego? *¿Qué aprendimos a reconocer con el juego soy el arquero?</p> <p><u>REFLEXIÓN:</u> -La practicante comenta a los niños que es muy importante conocer nuestra izquierda y derecha y así poder identifican donde nos encontremos.</p> <p><u>TRANSFERENCIA</u> -La practicante invita a los niños y niñas cuando lleguen a casita a contar a sus familiares lo aprendieron hoy.</p>	
CIERRE	<p>Meta cognición</p> <p>La docente practicante realiza preguntas a los niños para recoger las ideas con relación al tema aprendido: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Les fue fácil realizar el juego? ¿Qué hemos reconocido hoy en el juego soy el arquero?</p> <p>Retroalimentación</p> <p>La Docente practicante invita a los niños a recordar todo lo que hicieron durante el desarrollo de la actividad: ¿Cómo iniciamos la clase? ¿Qué aprendimos en el video? ¿Qué juego realicemos? ¿Qué aprendimos con el juego soy el arquero?</p>	5 minutos




 Prof. Marina Isabel Tafur Bustamante

Docente de aula

Marina E. Tafur Bustamante



Practicante

Alicia R. De La Cruz Terán



Practicante

Bremilda L. Tejada Chanducas

FICHA DE OBSERVACIÓN

ÁREA		MATEMATICA		
COMPETENCIA		“ Resuelve Problemas De Forma, Movimiento Y Localización”		
DESEMPEÑO (4y 5 años)		4 AÑOS Expresa con material concreto los desplazamientos y posiciones de objetos o personas con relación a un punto de referencia utilizando movimiento de su pie “izquierdo” “derecho”		
N^a	ESTUDIANTES	CRITERIO DE EVALUACION 4 AÑOS Reconocen su pie derecho e izquierdo en el juego soy un arquero.		
		INICIO	PROCESO	LOGRADO
1	Aguatiag Tanta Brenda Jhaneli			X
2	Chomba Perez Roger Yampier			X
3	Flores Romero Bradley Sehneider			X
4	Lozano Arribasplata Yordan Aldair			X
5	Limay Romero Olga Araceli		X	
6	Perez Suarez Yover Matias			X
7	Romero Lozano Estrella Yarita			X
8	Tanta Suarez Ruben			X
9	Valdez Lozano Stefania Abigail			X
10	Verastigui Suarez Nhatzumy Yanet		X	
11	Velesmoro Cachay Bryan Cristopher			X
12	Tanta Toledo Dylan Snahider			X
13	Tanta Toledo Bella		X	



JANET

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 12

I. DATOS INFORMATIVOS

- 5.1. Institución Educativa : 132- Cuzcudén
- 5.2. Directora : Fabiola Teodolinda Rojas Pérez
- 5.3. Docente :Marina Isabel Tafur Bustamante
- 5.4. Edad :4 años
- 5.5. Nombre de la actividad : Moviliza objetos “arriba” “abajo” con el juego nos divertimos con el balón.
- 5.6. Fecha : 24-10-2023
- 5.7. Practicantes : DeLaCruz Terán Alicia Roxana.
: Tejada Chanducas Bremilda Liliana

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Criterio De Evaluación	Evidencias	Instrumento De Evaluación
Matemática	“Resuelve Problemas De Forma, Movimiento Y Localización”	Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio	Se Moviliza con material concreto, las posiciones de objetos o personas con relación a un punto de referencia Utilizando las nociones como “arriba”, “abajo”.	Se moviliza con la pelota “arriba” y “abajo” con el juego nos divertimos con el balón.	Dibujen a un niño con el balón arriba y una niña con el balón abajo.	Ficha de observación

III. ENFOQUE TRANSVERSAL

Igualdad de genero	-Docentes y estudiantes no hacen distinciones discriminatorias entre varones y mujeres. -Estudiantes varones y mujeres tienen las mismas responsabilidades en el cuidado de los espacios educativos que utilizan.
--------------------	--

IV. ESTRATEGIAS ESCUELA DECO

ESTRATEGIA	ACCIONES A IMPLEMENTAR
Convive	-Desarrollar de manera institucional y comunal prácticas saludables de buena convivencia, por medio del arte, el deporte, la cultura y costumbres.

V. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

Secuencia Didáctica	Estrategias Con Procesos Didácticos	Recursos
Rutinas	<ul style="list-style-type: none"> • Recibimos a los niños con la canción de bienvenida “como están mi niños, como están”, oramos, cantamos una canción a Dios, ventanita ventanita, que día es hoy, vamos a ver quién vino, asistencia, recordamos nuestros acuerdos de convivencia. 	Parlante plumones
Juegos en los sectores	<p>Juego Libre en los Sectores Asamblea Planificación Los niños deciden en que sector quieren jugar Organización Los niños y niñas organizan sus juegos, decide ¿Dónde jugar? ¿Con quién jugar? Ejecución o desarrollo Los niños juegan libremente de acuerdo lo que han pensado Orden Los niños guardan y ordenan el material de los sectores Socialización Sentados en semicírculo, verbalizan y les preguntamos ¿cuéntame a que jugaron? Representación</p> <p>Los niños y niñas dibujan lo que asieron</p>	<p>Materiales de aula</p> <p>Parlante</p> <p>Música</p>

VI. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Momentos	Estrategias	Medios y Materiales	Tiempo
INICIO	<p>Motivación La docente inicia la actividad motivando a los niños con una canción: https://getsnap.link/VT88PrHBVbm?share_arg3=copy%20link</p> <p>Saberes Previos. La practicante realiza las siguientes preguntas: ¿Les gusto la canción? ¿De qué nos habla la canción? ¿Qué aprendimos con la canción? ¿Qué ubicaciones hablar la canción?</p> <p>Problematización: ¿Qué pasaría si no supiéramos las ubicaciones arriba y abajo?</p> <p>Propósito y Organización: Niños y niñas el día de hoy nos movilizaremos con la pelota hacia “arriba” y “abajo” a través del juego nos divierte con el balón.</p>	<p>Parlante</p> <p>Canción</p>	<p>5 minutos</p>
	<p>Gestión y acompañamiento de la competencia</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprensión del problema La practicante comenta a los niños una anécdota que cuando ella era niña su profesora lo decía Roxana lleva las pelotas arriba al segundo piso a guardarles pero su caja esta abajo en el primer piso, pero yo no conocía la ubicación arriba y abajo, por lo tanto no logre guardar las pelotas: Ustedes me ayudarían a guardar las pelotas como ordeno mi profesora? • Búsqueda de estrategias La practicante comenta a los niños que hoy realizaremos el juego nos divertimos con el balón, pero para eso tenemos que conocer sus reglas del juego, donde cada niño tendrá una pelota y la practicante dará las instrucciones por ejemplo. A las cuenta de tres, todos los niños caminaran con la pelota arriba y regresaran con la pelota abajo, por el perímetro que está señalado. • Representación (de lo concreto a lo simbólico) La practicante pide a los niños que de manera ordenada salgan de su sitio para dar inicio al juego me divierte con el balón. Niño que se equivoque cantara una canción. La practicante reparte a cada niño y una hoja boom para que dibujen a un niño con el balón arriba y una niña con el balón abajo. • Formalización La practicante realiza preguntas a los niños y niñas sobre el juego me divierte con el balón: ¿les gusto el juego? ¿Quieren 	<p>Juego nos divertimos con el balón</p>	<p>35 minutos</p>

FICHA DE OBSERVACIÓN

ÁREA	MATEMATICA			
COMPETENCIA	“ Resuelve Problemas De Forma, Movimiento Y Localización”			
DESEMPEÑO (4 años)	<p style="text-align: center;">4 AÑOS</p> Se moviliza con material concreto, las posiciones de objetos o personas con relación a un punto de referencia Utilizando las nociones como “arriba”, “abajo”.			
N^a	ESTUDIANTES	CRITERIO DE EVALUACION 4 AÑOS		
		Se moviliza con la pelota “arriba” y “abajo” con el juego nos divertimos con el balón.		
		INICIO	PROCESO	LOGRADO
1	Aguatiag Tanta Brenda Jhaneli			X
2	Chomba Perez Roger Yampier			X
3	Flores Romero Bradley Sehneider			X
4	Lozano Arribasplata Yordan Aldair			X
5	Limay Romero Olga Araceli		X	
6	Perez Suarez Yover Matias			X
7	Romero Lozano Estrella Yarita			X
8	Tanta Suarez Ruben			X
9	Valdez Lozano Stefania Abigail			X
10	Verastigui Suarez Nhatzumy Yanet		X	
11	Velesmoro Cachay Bryan Christopher			X
12	Tanta Toledo Dylan Snahider			X
13	Tanta Toledo Bella			X

Un niño con el Balón arriba y la niña con el Balón
abajo



BELLA

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°13

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Institución Educativa : 132- Cuzcudén
- 1.2. Directora : Fabiola Teodolinda Rojas Pérez
- 1.3. Docente :Marina Isabel Tafur Bustamante
- 1.4. Edad :4 años
- 1.5. Nombre de la actividad : Realiza trazos de izquierda a derecha con del juego a lanzar la caja.
- 1.6. Fecha : 25 /10/2023
- 1.7. Practicante : Alicia Roxana DeLaCruz Terán
:Bremilda Liliana Tejada Chanducas.

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Criterio De Evaluación	Evidencias	Instrumento De Evaluación
Matemática	“Resuelve Problemas De Forma, Movimiento Y Localización”	Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.	Utiliza material concreto para realizar trazos siguiendo un orden de “izquierda” a “derecha”	Realiza los trazos de izquierda a derecha con el juego a lanzar la caja.	Repase con su lápiz la línea punteada de izquierda a derecha	Ficha de observación

III. ENFOQUE TRANSVERSAL

Igualdad de genero	-Docentes y estudiantes no hacen distinciones discriminatorias entre varones y mujeres. -Estudiantes varones y mujeres tienen las mismas responsabilidades en el cuidado de los espacios educativos que utilizan.
--------------------	--

IV. ESTRATEGIAS ESCUELA DECO

ESTRATEGIA	ACCIONES A IMPLEMENTAR
Convive	-Desarrollar de manera institucional y comunal prácticas saludables de buena convivencia, por medio del arte, el deporte, la cultura y costumbres.

V. MOMENTOS DE LA ACTIDAD DE APRENDIZAJE:

Secuencia Didáctica	Estrategias Con Procesos Didácticos	Recursos
Rutinas	<ul style="list-style-type: none"> Recibimos a los niños con la canción de bienvenida “como están mi niños, como están”, oramos, cantamos una canción a Dios, ventanita ventanita, que día es hoy, vamos a ver quién vino, asistencia, recordamos nuestros acuerdos de convivencia. 	<p>Parlante</p> <p>plumones</p>
Juegos en los sectores	<p>Juego Libre en los Sectores Asamblea Planificación Los niños deciden en que sector quieren jugar Organización Los niños y niñas organizan sus juegos, decide ¿Dónde jugar ¿Con quién jugar? Ejecución o desarrollo Los niños juegan libremente de acuerdo lo que han pensado Orden Los niños guardan y ordenan el material de los sectores Socialización Sentados en semicírculo, verbalizan y les preguntamos ¿cuéntame a que jugaron? Representación</p> <p>Los niños y niñas dibujan lo que asieron</p>	<p>Materiales de aula</p> <p>Parlante</p> <p>Música</p>

VI. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Momento	Estrategias	Medios y materiales	Tiempo
Inicio	<p>-situación o motivación: La docente practicante canta una canción con los niños y se movilizaran de acuerdo a la letra.</p> <p>-saberes previos:</p> <ul style="list-style-type: none"> -¿les gusto la canción? -¿Qué decía la canción? -¿Qué debemos aprender según la canción? <p>Problematización:</p> <p>¿Qué pasaría si no supiéramos nuestra derecha e izquierda? ¿Podríamos realizar trazos de izquierda a derecha?</p> <p>Propósito: Niños y niñas hoy realizaremos trazos de izquierda a derecha.</p>	<p>Canción</p> <p>Parlante</p>	5 minutos
Desarrollo	<p>-gestión y acompañamiento de las competencias</p> <p>Familiarización del problema</p> <p>La docente practicante comenta que una vez su maestra cuando era pequeña lo dijo realiza trazos de izquierda a derecha en una hoja bon, yo no sabía qué hacer, ¿les gustaría ayudarme? ¿Cómo me ayudarían hacer los trazos de izquierda a derecha?</p> <p>Búsqueda y ejecución de estrategias.</p> <p>La docente practicante muestra a los niños imágenes donde niños están realizando trazos.</p> <p>Socializa sus representaciones.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Vivencial <p>La docente practicante después de haberse mostrado las imágenes, luego realiza las siguientes preguntas: ¿que observan en la imagen? ¿Cuántos niños están escribiendo? ¿De qué dirección estarán escribiendo los niños? Los niños responden a las preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Concreto. <p>La docente practicante reparte una hoja bon en blanco a cada niño y luego muestra una caja con distintos trazos y se les comunica a los niños que se va realizar un juego a lanzar la caja para ello pide que salga un voluntario a tirar la caja para ver que trazo van a realizar en su hoja boom pero siempre teniendo en cuenta que los trazos van hacer de izquierda a derecha.</p> <p>Grafico o simbólico:</p> <p>La docente practicante reparte a los niños y niñas una hoja de aplicación que repase con su lápiz la línea punteada de izquierda a derecha.</p>	<p>Imágenes</p> <p>Hoja bon</p> <p>Hoja de aplicación</p>	35 minutos

	<p>Formalización</p> <p>La docente practicante realiza las siguientes preguntas: ¿Qué hemos realizado hoy? ¿Fue fácil realizar los trazos de izquierda a derecha?</p> <p>Reflexión</p> <p>La docente practicante comenta a los niños que es muy importante saber realizar trazos de izquierda a derecha.</p> <p>Transferencia</p> <p>La docente practicante les menciona a los niños que cuando llegan a casita sigan practicando lo trazos de izquierda a derecha para que no se olviden.</p>		
Cierro	<p>Meta cognición</p> <p>La docente practicante realiza preguntas a los niños para recoger las ideas con relación al tema aprendido: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Les fue fácil realizar los trazos de izquierda a derecha?</p> <p>Retroalimentación</p> <p>La Docente practicante invita a los niños a recordar todo lo que hicieron durante el desarrollo de la actividad: ¿Cómo iniciamos la clase? ¿La canción que cantemos que decía? ¿Qué aprendimos hoy? ¿Les fue fácil realizar los trazos de izquierda a derecha?</p>		5 minutos



Prof. Marina E. Tafur Bustamante

Docente de aula

Marina E. Tafur Bustamante


.....

Practicante

Alicia R. De La Cruz Terán


.....

Practicante

Bremilda L. Tejada Chanducas

REPASE CON SU LÁPIZ LA LÍNEA PUNTEADA DE IZQUIERDA A DERECHA

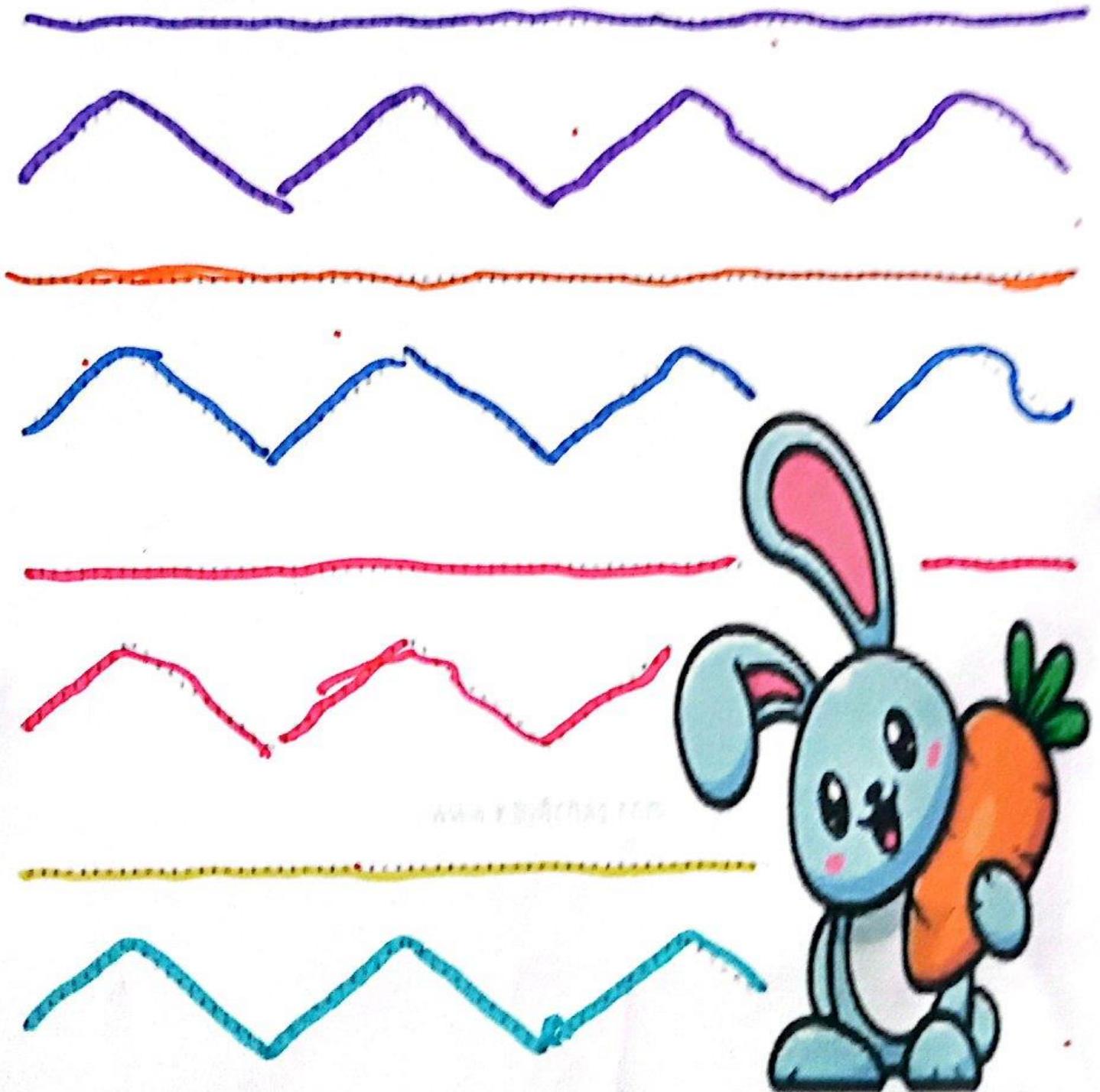


www.edufichas.com

FICHA DE OBSERVACIÓN

ÁREA		MATEMATICA		
COMPETENCIA		“ Resuelve Problemas De Forma, Movimiento Y Localización”		
DESEMPEÑO (4 años)		4 AÑOS Utiliza material concreto para realizar trazos siguiendo un orden de “izquierda” a “derecha”		
N^a	ESTUDIANTES	CRITERIO DE EVALUACION 4 AÑOS Realiza los trazos de izquierda a derecha con el juego a lanzar la caja.		
		INICIO	PROCESO	LOGRADO
1	Aguatiag Tanta Brenda Jhaneli			X
2	Chomba Perez Roger Yampier			X
3	Flores Romero Bradley Sehneider			X
4	Lozano Arribasplata Yordan Aldair			X
5	Limay Romero Olga Araceli	-	-	-
6	Perez Suarez Yover Matias			X
7	Romero Lozano Estrella Yarita			X
8	Tanta Suarez Ruben			X
9	Valdez Lozano Stefania Abigail			X
10	Verastigui Suarez Nhatzumy Yanet	-	-	-
11	Velesmoro Cachay Bryan Christopher			X
12	Tanta Toledo Dylan Snahider			X
13	Tanta Toledo Bella			X

REPASE CON SU LÁPIZ LA LÍNEA PUNTEADA DE IZQUIERDA A DERECHA



BRENDA

Material gratuito de edufichas.com. Prohibida su venta.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE 14

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Institución Educativa : 132- Cuzcudén
- 1.2. Directora : Fabiola Teodolinda Rojas Pérez
- 1.3. Docente :Marina Isabel Tafur Bustamante
- 1.4. Edad :4 años
- 1.5. Nombre de la actividad : Nos movilizamos adelante y detrás con el juego a los soldados.
- 1.6. Fecha : 30 - 10 - 2023
- 1.7. Practicantes : Alicia Roxana DeLaCruz Terán
:Bremilda Liliana Tejada Chanducas

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Criterio De Evaluación	Evidencias	Instrumento De Evaluación
Matemática	“Resuelve Problemas De Forma, Movimiento Y Localización”	Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.	Se ubica a sí mismo y realiza movimientos para desplaza en el espacio, teniendo en cuenta la noción como “delante” y “detrás”	Se moviliza con su cuerpo hacia delante y detrás según las indicaciones del capitán.	Colorea la imagen, luego encierra el niño que está detrás del árbol y marque al niño que está delante del árbol.	Ficha de observación

III. ENFOQUE TRANSVERSAL

Igualdad de genero	-Docentes y estudiantes no hacen distinciones discriminatorias entre varones y mujeres. -Estudiantes varones y mujeres tienen las mismas responsabilidades en el cuidado de los espacios educativos que utilizan.
--------------------	--

IV. ESTRATEGIAS ESCUELA DECO

ESTRATEGIA	ACCIONES A IMPLEMENTAR
Convive	Desarrollar de manera institucional y comunal prácticas saludables de buena convivencia, por medio del arte, el deporte, la cultura y costumbres.

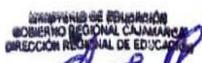
V. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

Secuencia Didáctica	Estrategias Con Procesos Didácticos	Recursos
Rutinas Luego realizamos la oración del día	<ul style="list-style-type: none"> • Recibimos a los niños con la canción de bienvenida “como están mi niños, como están” • Cantamos una canción a Dios • La practicante indica la fecha día mes y año para marcar el calendario. • Registro de asistencia. Revisión de acuerdos y recordando las normas de convivencia y palabras mágicas.	Parlante plumones
Juegos en los sectores	Juego Libre en los Sectores Asamblea Planificación Los niños deciden en que sector quieren jugar Organización Los niños y niñas organizan sus juegos, decide ¿Dónde jugar? ¿Con quién jugar? Ejecución o desarrollo Los niños juegan libremente de acuerdo lo que han pensado Orden Los niños guardan y ordenan el material de los sectores Socialización Sentados en semicírculo, verbalizan y les preguntamos ¿cuéntame a que jugaron? Representación Los niños y niñas dibujan lo que asieron	Materiales de aula Parlante Música

VI. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Momento	Estrategias	Medios y materiales	Tiempo
Inicio	<p>-situación o motivación: La docente practicante canta una canción con los niños y se movilizaran de acuerdo a la letra.</p> <p>-saberes previos:</p> <p>-¿les gusto la canción?</p> <p>-¿Qué decía la canción?</p> <p>-¿hacia dónde nos movilizábamos?</p> <p>Problematización:</p> <p>¿Qué creen que aprenderemos hoy? ¿Cuándo nos movilizamos adelante y detrás?</p> <p>Propósito: Niños y niñas hoy nos movilizaremos hacia delante y detrás a través del juego los soldados.</p>	<p>Canción</p> <p>Parlante</p>	<p>5 minutos</p>
Desarrollo	<p>-gestión y acompañamiento de las competencias</p> <p>Familiarización del problema</p> <p>La docente practicante comenta a los niños que cuando estaba en una tienda pudo observar que los niños jugaban a las escondida y uno de ellos lo decía al otro niño escóndete detrás de las mesas peo delante de la ventana el niño no sabía dónde esconderse. ¿Ustedes quieren ayudarlo al niño a esconderse? ¿Cómo lo harían?</p> <p>Búsqueda y ejecución de estrategias.</p> <p>La docente practicante les dice a los niños que van a realiza un juego llamado los soldados con ayuda de una música, para ello el capitán va ser el que da las ordenes y el batallón van a realizar los movimientos de acuerdo a las indicaciones. Por ejemplo cuando el capitán dice batallón todos a la guerra gateando hacia adelante o atrás. Todos deben de obedecer al capitán.</p> <p>Socializa sus representaciones.</p> <p>➤ Vivencial</p> <p>La practicante pide a los niños que de manera ordenada van a salir al campo del colegio para poder realizar el juego. Luego pide que un voluntario sea el capitán y los demás sean el batallón.</p> <p>➤ Concreto.</p> <p>La practicante después de haber realizado el juego hace las siguientes preguntas: ¿Cuántos capitanes hemos tenido? ¿Cuántos niños hemos tenemos en el batallón?, ¿Qué ordenes daba el capitán?, ¿a qué lado nos hemos movilizado? Los niños responden a las preguntas:</p> <p>Grafico o simbólico:</p> <p>La practicante reparte un hoja de aplicación para que colorean la imagen y luego encierren el niño que está detrás del árbol y marque al niño que está delante del árbol</p>	<p>Imágenes</p> <p>Juegos</p>	<p>35 minutos</p>

	<p>Formalización</p> <p>La docente practicante realiza las siguientes preguntas:</p> <p>¿Qué se llama el juego que realicemos?</p> <p>¿Qué movimientos realicemos hoy con el juego los soldados?</p> <p>¿Qué les pareció el juego?</p> <p>Reflexión</p> <p>La practicante comenta a los niños que es muy importante saber movilizarnos hacia atrás y delante para no tener dificultades en el transcurso de la vida.</p> <p>Transferencia</p> <p>La practicante les menciona a los niños que cuando llegan a casita sigan movilizándose adelante y detrás con los juegos que ello quieren para no olvidarse.</p>		
Cierro	<p>Meta cognición</p> <p>La docente practicante realiza preguntas a los niños para recoger las ideas con relación al tema aprendido:</p> <p>¿Qué aprendimos hoy?</p> <p>¿Les fue fácil realizar el juego?</p> <p>¿Qué hemos aprendido hoy?</p> <p>¿Fue fácil movilizarse hacia delante y detrás?</p> <p>Retroalimentación</p> <p>La Docente practicante invita a los niños a recordar todo lo que hicieron durante el desarrollo de la actividad:</p> <p>¿Cómo iniciamos la clase?</p> <p>¿La canción que cantemos que decía?</p> <p>¿Les fue fácil realizar el juego?</p> <p>¿Qué hemos aprendido hoy?</p> <p>¿Fue fácil movilizarse hacia delante y detrás?</p>		5 minutos




 Prof. Marina E. Tafur Bustamante

Docente de aula

Marina E. Tafur Bustamante



Practicante

Alicia R. De La Cruz Terán



Practicante

Bremilda L. Tejada Chanducas

COLOREA LA IMAGEN, LUEGO ENCIERRA EL NIÑO QUE ESTA DETRÁS DEL ARBOL Y
MARQUE AL NIÑO QUE ESTA DELANTE DEL ARBOL

DELANTE - DETRÁS



FICHA DE OBSERVACIÓN

AREA		MATEMATICA		
COMPETENCIA		“ Resuelve Problemas De Forma, Movimiento Y Localización”		
DESEMPEÑO (4 años)		❖ 4 AÑOS Se ubica a sí mismo y realiza movimientos para desplaza en el espacio, teniendo en cuenta la noción como “delante” y “detrás”		
N ^a	ESTUDIANTES	CRITERIO DE EVALUACION 4 AÑOS Moviliza su cuerpo hacia delante y detrás según las indicaciones del capitán.		
		INICIO	PROCESO	LOGRADO
1	Aguatiag Tanta Brenda Jhaneli			X
2	Chomba Perez Roger Yampier			X
3	Flores Romero Bradley Schneider			X
4	Lozano Arribasplata Yordan Aldair			X
5	Limay Romero Olga Araceli		X	
6	Perez Suarez Yover Matias			X
7	Romero Lozano Estrella Yarita			X
8	Tanta Suarez Ruben			X
9	Valdez Lozano Stefania Abigail			X
10	Verastigui Suarez Nhatzumy Yanet		X	
11	Velesmoro Cachay Bryan Christopher			X
12	Tanta Toledo Dylan Snahider			X
13	Tanta Toledo Bella			X

MATIAS

COLOREA LA IMAGEN, LUEGO ENCIERRA EL NIÑO QUE ESTA DETRÁS DEL ARBOL Y MARQUE AL NIÑO QUE ESTA DELANTE DEL ARBOL

DELANTE - DETRÁS



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 15

I. DATOS INFORMATIVOS

- 7.1. Institución Educativa : 132- Cuzcudén
- 7.2. Directora : Fabiola Teodolinda Rojas Pérez
- 7.3. Docente :Marina Isabel Tafur Bustamante
- 7.4. Edad :4 años
- 7.5. Nombre de la actividad : Nos movilizamos adentro y fuera con el juego saltan los conejitos.
- 7.6. Fecha :31- 10-2023
- 7.7. Practicante : Alicia Roxana DeLaCruz Terán
: Tejada Chanducas Bremilda Liliana

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Criterio De Evaluación	Evidencias	Instrumento De Evaluación
Matemática	“Resuelve Problemas De Forma, Movimiento Y Localización”	Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.	Se ubica a sí mismo y realiza movimientos para desplaza en el espacio, utilizando la ubicación como “dentro”, “fuera”	Se moviliza hacia “dentro”, “fuera” a través del juego saltan los conejitos	Coloree la imagen, marque los niños que está dentro de la piscina y encierre los niños que están fuera de la piscina.	Ficha de observación

III. ENFOQUE TRANSVERSAL

Igualdad de genero	-Docentes y estudiantes no hacen distinciones discriminatorias entre varones y mujeres. -Estudiantes varones y mujeres tienen las mismas responsabilidades en el cuidado de los espacios educativos que utilizan.
--------------------	--

IV. ESTRATEGIAS ESCUELA DECO

ESTRATEGIA	ACCIONES A IMPLEMENTAR
Convive	-Desarrollar de manera institucional y comunal prácticas saludables de buena convivencia, por medio del arte, el deporte, la cultura y costumbres.

V. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

Secuencia Didáctica	Estrategias Con Procesos Didácticos	Recursos
Rutinas Luego realizamos la oración del día	<ul style="list-style-type: none"> • Recibimos a los niños con la canción de bienvenida “como están mi niños, como están” • Cantamos una canción a Dios • La practicante indica la fecha día mes y año para marcar el calendario. • Registro de asistencia. Revisión de acuerdos y recordando las normas de convivencia y palabras mágicas.	Parlante plumones
Juegos en los sectores	Juego Libre en los Sectores Asamblea Planificación Los niños deciden en que sector quieren jugar Organización Los niños y niñas organizan sus juegos, decide ¿Dónde jugar? ¿Con quién jugar? Ejecución o desarrollo Los niños juegan libremente de acuerdo lo que han pensado Orden Los niños guardan y ordenan el material de los sectores Socialización Sentados en semicírculo, verbalizan y les preguntamos ¿cuéntame a que jugaron? Representación Los niños y niñas dibujan lo que asieron	Materiales de aula Parlante Música

VI. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

Momento	Estrategias	Medios y materiales	Tiempo
inicio	<p>-situación o motivación: La practicante cantar una canción a los niños y realizan los movimientos de acuerdo a la letra.</p> <p>-saberes previos:</p> <ul style="list-style-type: none"> -¿les gusto la canción? -¿Qué decía la canción de nuestra lengua? -¿A qué ubicaciones mencionaba la canción? -¿Cuándo nuestra lengua esta fuera? -¿Cuándo nuestra lengua está dentro? <p>Problematización:</p> <p>¿Qué creen que aprenderemos hoy?</p> <p>Propósito: Niños y niñas hoy nos movilizaremos hacia dentro y fuera a través del juego saltan los conejitos.</p>	<p>Canción</p> <p>Parlante</p>	5 minutos
Desarrollo	<p>-gestión y acompañamiento de las competencias</p> <p>Familiarización del problema</p> <p>La docente practicante muestra una lámina a los niños y niñas, y les comenta que una señora se encontraba perdida en el mercado y su hijo le llamo por celular, y le dijo ¿dónde estás mamá? Ella respondió estoy aquí, su hijo seguía preguntado ¿pero dónde está? Ella respondía aquí, pero no sabía expresarse si estaba dentro o fuera del mercado. ¿Ustedes me pueden decir donde se encuentra la señora?</p> <p>Búsqueda y ejecución de estrategias.</p> <p>La practicante les dice a los niños que van a realiza un juego llamado salta los conejitos y que para ello va a poner una música y van a realizar los movimientos de acuerdo a la canción por ejemplo cuando dice adentro tienen que saltar dentro del circulo y cuando dice fuera saltaran fuera.</p> <p>Socializa sus representaciones.</p> <p>➤ Vivencial</p> <p>La docente practicante pide a los niños que se ubiquen alrededor del aula para diseñar los círculos luego pide que observen lo que ha dibujado con la tiza y realiza las siguientes preguntas: ¿qué he dibujado? ¿Cuántos círculos he dibujado? ¿Todas están a la misma dirección? Los niños responden a las preguntas y dan inicio al juego.</p> <p>Luego la practicante diseña un circulo grande en el aula y comenta a los niños que todos se van ubicar al rededor del circulo y cuando ella dice dentro todos van entrar dentro del circulo y cuando ella dice fuera todos van salir del círculo con un salto.</p> <p>➤ Concreto.</p>	<p>Imágenes</p> <p>Pizas</p> <p>Canción</p> <p>Parlante</p>	35 minutos

	<p>La practicante pregunta a los niños ¿cuántos niños se quedaron fuera del círculo? ¿Cuántos niños se quedaron dentro del círculo? ¿Por qué los niños se quedaron dentro del círculo? ¿Por qué será importante movilizarnos dentro y fuera?</p> <p>➤ Grafico o simbólico:</p> <p>La practicante reparte a los niños y niñas una hoja de aplicación que Coloreen la imagen, marque los niños que está dentro de la piscina y encierre los niños que están fuera de la piscina.</p> <p>Formalización</p> <p>La docente practicante realiza las siguientes preguntas: ¿Qué se llama el juego que realicemos? ¿Qué movimientos realicemos con el juego saltan los conejitos?</p> <p>Reflexión</p> <p>La practicante comenta a los niños que es muy importante conocer cuando estamos dentro y fuera para poder expresar donde estamos ubicados para que no tener dificultades y poder decir donde nos encontramos.</p> <p>Transferencia</p> <p>La practicante les menciona a los niños que cuando llegan a casita sigan practicando y expresando las ubicaciones para que no se olviden.</p>		
Cierro	<p>Meta cognición</p> <p>La docente practicante realiza preguntas a los niños para recoger las ideas con relación al tema aprendido: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Les fue fácil realizar el juego? ¿A dónde nos hemos movilizado hoy?</p> <p>Retroalimentación</p> <p>La Docente practicante invita a los niños a recordar todo lo que hicieron durante el desarrollo de la actividad: ¿Cómo iniciamos la clase? ¿La canción que cantemos que decía? ¿Les fue fácil realizar el juego? ¿A dónde nos hemos movilizado hoy con el juego saltan los conejitos?</p>		5 minutos



Prof. Marina Esther Tafur Bustamante

Docente de aula

Marina E. Tafur Bustamante



Practicante

Alicia R. De La Cruz Terán



Practicante

Bremilda L. Tejada Chanducas

COLORE TODA LA IMAGEN, MARCA LOS NIÑOS QUE ESTA DENTRO DE LA PISCINA Y ENCIERRA LOS NIÑOS QUE ESTA FUERA DE LA PISCINA



FICHA DE OBSERVACIÓN

ÁREA	MATEMATICA			
COMPETENCIA	“ Resuelve Problemas De Forma, Movimiento Y Localización”			
DESEMPEÑO (4y 5 años)	4 AÑOS Se ubica a sí mismo y realiza movimientos para desplaza en el espacio, utilizando la ubicación como “dentro”, “fuera”			
N^a	ESTUDIANTES	CRITERIO DE EVALUACION 4 AÑOS Se moviliza hacia “dentro”, “fuera” a través del juego saltan los conejitos		
		INICIO	PROCESO	LOGRADO
1	Aguatiag Tanta Brenda Jhaneli	-	-	-
2	Chomba Perez Roger Yampier			X
3	Flores Romero Bradley Sehneider			X
4	Lozano Arribasplata Yordan Aldair			X
5	Limay Romero Olga Araceli			X
6	Perez Suarez Yover Matias			X
7	Romero Lozano Estrella Yarita			X
8	Tanta Suarez Ruben			X
9	Valdez Lozano Stefania Abigail	-	-	-
10	Verastigui Suarez Nhatzumy Yanet			X
11	Velesmoro Cachay Bryan Cristopher			X
12	Tanta Toledo Dylan Snahider	-	-	-
13	Tanta Toledo Bella			X

COLORE TODA LA IMAGEN, MARCA LOS NIÑOS QUE ESTA DENTRO DE LA PISCINA Y ENCIERRA LOS NIÑOS QUE ESTA FUERA DE LA PISCINA



BRYAN VEL EZMOA

Anexo H: Panel Fotográfico

Niños identificando objetos en laminas, encima y debajo a través de la observación (sesión 1)



Niños reconociendo su izquierda y derecha (sesión 2)



Niños reconociendo y expresando la noción dentro y fuera (sesión 3)



Niños reconociendo la distancia cerca y lejos través de la visualización (sesión 4)



Niños reconociendo a través del juego laberinto quien está primero y quien esta último (sesión 5)



Niños ubicando objetos a su derecha e izquierda y expresando que objeto está a su izquierda o derecha (sesión 6)



Niños ubicándose con su propio cuerpo delante o detrás, a su derecha o izquierda de un compañero (sesión 7)



Niños ubicándose delante y detrás de un cono a través del juego el gatito saltarín (sesión 8)



Niños ubicando objetos arriba y abajo a través del juego la cuerda (sesión 9)



Niños ubicando objetos dentro y fuera de una deposito a través del juego a lanzar las pelotas (sesión 10)



Niños reconociendo y movilizando su pie izquierdo y derecho a través del juego soy el arquero (sesión 11)



Niños movilizando objetos arriba y abajo a través del juego me divierto con el balón (sesión 12)



Niños realizando trazos con su lápiz en una hoja de izquierda a derecha a través del juego a lanzar la caja (sesión 13)



Niños movilizándose adelante y detrás a través del juego los soldados (sesión 14)



Niños movilizándose con su cuerpo dentro y fuera de un círculo a través del juego saltan los conejitos (sesión 15)



Anexo I: Resultados estadísticos obtenidos de la aplicación del SPSS V 26 en base a los datos obtenidos de la ficha de observación (entrada y salida)

ESTADÍSTICA DE CONFIABILIDAD ROX, ULLIVAR (ConjuntoDatos1) - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

10: AVDM3POSTEST 3

Visible: 48 de 48 variables

	DIM2POSTEST	DIM3POSTEST	AVPTPRETEST	AVPTPOSTEST	AVDM1PRETEST	AVDM1POSTEST	AVDM2PRETEST	AVDM2POSTEST	AVDM3PRETEST	AVDM3POSTEST	vsr
1	20,00	19,00	PRE INICIO	DESTACADO	BAJO	ALTO	BAJO	ALTO	BAJO	ALTO	
2	20,00	20,00	INICIO	DESTACADO	BAJO	ALTO	BAJO	ALTO	MEDIO	ALTO	
3	20,00	20,00	PRE INICIO	DESTACADO	BAJO	ALTO	BAJO	ALTO	BAJO	ALTO	
4	20,00	20,00	INICIO	DESTACADO	BAJO	ALTO	BAJO	ALTO	MEDIO	ALTO	
5	19,00	18,00	PRE INICIO	DESTACADO	BAJO	ALTO	BAJO	ALTO	BAJO	ALTO	
6	20,00	20,00	PRE INICIO	DESTACADO	BAJO	ALTO	BAJO	ALTO	BAJO	ALTO	
7	20,00	20,00	PRE INICIO	DESTACADO	BAJO	ALTO	BAJO	ALTO	BAJO	ALTO	
8	20,00	20,00	INICIO	DESTACADO	BAJO	ALTO	MEDIO	ALTO	BAJO	ALTO	
9	20,00	20,00	PRE INICIO	DESTACADO	BAJO	ALTO	BAJO	ALTO	BAJO	ALTO	
10	19,00	18,00	PRE INICIO	DESTACADO	BAJO	ALTO	BAJO	ALTO	BAJO	ALTO	
11	20,00	20,00	INICIO	DESTACADO	MEDIO	ALTO	MEDIO	ALTO	BAJO	ALTO	
12	20,00	20,00	PRE INICIO	DESTACADO	BAJO	ALTO	BAJO	ALTO	BAJO	ALTO	
13	19,00	18,00	PRE INICIO	DESTACADO	BAJO	ALTO	BAJO	ALTO	BAJO	ALTO	
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
21											
22											
23											
24											
25											
26											
27											

Vista de datos Vista de variables

ESTADÍSTICA DE CONFIABILIDAD ROX, ULLIVAR (ConjuntoDatos1) - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

Número	Nombre	Tipo	Anchura	Decimales	Etiqueta	Valores	Pérdidos	Columnas	Alineación	Medida	Rol
1	ITEM1	Númerico	8	0	Identifica con a...	{1, NUNCA}...	Ninguna	8	Centro	Escala	Entrada
2	ITEM2	Númerico	8	0	Identifica cuál e...	{1, NUNCA}...	Ninguna	8	Centro	Escala	Entrada
3	ITEM3	Númerico	8	0	Identifica con ef...	{1, NUNCA}...	Ninguna	8	Centro	Escala	Entrada
4	ITEM4	Númerico	8	0	Identifica la dist...	{1, NUNCA}...	Ninguna	8	Centro	Escala	Entrada
5	ITEM5	Númerico	8	0	Identifica con f...	{1, NUNCA}...	Ninguna	8	Centro	Escala	Entrada
6	ITEM6	Númerico	8	0	Ubica objetos a...	{1, NUNCA}...	Ninguna	8	Centro	Escala	Entrada
7	ITEM7	Númerico	8	0	Expresa la ubic...	{1, NUNCA}...	Ninguna	8	Centro	Escala	Entrada
8	ITEM8	Númerico	8	0	Se ubica delant...	{1, NUNCA}...	Ninguna	8	Centro	Escala	Entrada
9	ITEM9	Númerico	8	0	Ubica objetos a...	{1, NUNCA}...	Ninguna	8	Centro	Escala	Entrada
10	ITEM10	Númerico	8	0	Ubica objetos d...	{1, NUNCA}...	Ninguna	8	Centro	Escala	Entrada
11	ITEM11	Númerico	8	0	Reconoce su iz...	{1, NUNCA}...	Ninguna	8	Centro	Escala	Entrada
12	ITEM12	Númerico	8	0	Realiza movim...	{1, NUNCA}...	Ninguna	8	Centro	Escala	Entrada
13	ITEM13	Númerico	8	0	Realiza trazos	{1, NUNCA}...	Ninguna	8	Centro	Escala	Entrada
14	ITEM14	Númerico	8	0	Se desplaza ad...	{1, NUNCA}...	Ninguna	8	Centro	Escala	Entrada
15	ITEM15	Númerico	8	0	Se desplaza ha...	{1, NUNCA}...	Ninguna	8	Centro	Escala	Entrada
16	TEST	Númerico	8	0	PUNTAJE DEL...	Ninguna	Ninguna	8	Centro	Escala	Entrada
17	RETEST	Númerico	8	0	PUNTAJE DEL...	Ninguna	Ninguna	8	Centro	Escala	Entrada
18	ITEM1POS...	Númerico	8	0	Identifica con a...	{1, NUNCA}...	Ninguna	8	Centro	Escala	Entrada
19	ITEM2POS...	Númerico	8	0	Identifica cuál e...	{1, NUNCA}...	Ninguna	8	Centro	Escala	Entrada
20	ITEM3POS...	Númerico	8	0	Identifica con ef...	{1, NUNCA}...	Ninguna	8	Centro	Escala	Entrada
21	ITEM4POS...	Númerico	8	0	Identifica la dist...	{1, NUNCA}...	Ninguna	8	Centro	Escala	Entrada
22	ITEM5POS...	Númerico	8	0	Identifica con f...	{1, NUNCA}...	Ninguna	8	Centro	Escala	Entrada
23	ITEM6POS...	Númerico	8	0	Ubica objetos a...	{1, NUNCA}...	Ninguna	8	Centro	Escala	Entrada
24	ITEM7POS...	Númerico	8	0	Expresa la ubic...	{1, NUNCA}...	Ninguna	8	Centro	Escala	Entrada
25	ITEM8POS...	Númerico	8	0	Se ubica delant...	{1, NUNCA}...	Ninguna	8	Centro	Escala	Entrada
26	ITEM9POS...	Númerico	8	0	Ubica objetos a...	{1, NUNCA}...	Ninguna	8	Centro	Escala	Entrada
27	ITEM10PO...	Númerico	8	0	Ubica objetos d...	{1, NUNCA}...	Ninguna	8	Centro	Escala	Entrada
28	ITEM11PO...	Númerico	8	0	Reconoce su iz...	{1, NUNCA}...	Ninguna	8	Centro	Escala	Entrada
29	ITEM12PO...	Númerico	8	0	Realiza movim...	{1, NUNCA}...	Ninguna	8	Centro	Escala	Entrada

Vista de datos Vista de variables

Resultado1.nsp (Documento2) - IBM SPSS Statistics Viewer

Archivo Editar Ver Datos Transformar Insertar Formato Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

Explorar

Resumen de procesamiento de casos

Variable	Válidos		Perdidos		Total	
	N	Porcentaje	N	Porcentaje	N	Porcentaje
PUNTAJE TOTAL PRE TEST	13	100,0%	0	0,0%	13	100,0%
PUNTAJE TOTAL POS TEST	13	100,0%	0	0,0%	13	100,0%

Descriptivos

Variable	Estadístico	Error estándar
PUNTAJE TOTAL PRE TEST	Media	23,8462
	95% de intervalo de confianza para la media	21,2138
	Límite inferior	26,4784
	Límite superior	24,1069
	Media recortada al 5%	25,0000
	Varianza	18,974
	Desviación estándar	4,35596
	Mínimo	15,00
	Máximo	28,00
	Rango	13,00
PUNTAJE TOTAL POS TEST	Rango intercuantil	5,00
	Asimetría	-1,400
	Curvatura	1,087
	Media	59,0000
	Media recortada al 5%	59,0000

Estrategias lúdicas para el desarrollo de las nociones espaciales en los niños de 4 años de la I.E.Nº132, Cuzcuden - San Pablo-2023

by IESP 13 DE JULIO DE 1882 - SAN PABLO

Submission date: 17-Jan-2024 10:51PM (UTC+0800)

Submission ID: 2272547827

File name: INFORME_DE_TESIS_PARA_TURNITEN_ROXANA-LILI_55.docx (136.22K)

Word count: 16463

Character count: 36837



17/01/2024

Estrategias lúdicas para el desarrollo de las nociones espaciales en los niños de 4 años de la I.E.N°132, Cuzcuden - San Pablo-2023

ORIGINALITY REPORT

26%
SIMILARITY INDEX

24%
INTERNET SOURCES

8%
PUBLICATIONS

16%
STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	Submitted to Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga Student Paper	5%
2	repositorio.ucv.edu.pe Internet Source	4%
3	repositorio.uladech.edu.pe Internet Source	4%
4	repositorio.unh.edu.pe Internet Source	2%
5	hdl.handle.net Internet Source	2%
6	www.dspace.uce.edu.ec Internet Source	1%
7	repositorio.une.edu.pe Internet Source	1%
8	1library.co Internet Source	1%

9	repositorio.unprg.edu.pe Internet Source	1 %
10	Submitted to mcc Student Paper	1 %
11	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Student Paper	<1 %
12	alicia.concytec.gob.pe Internet Source	<1 %
13	Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote Student Paper	<1 %
14	Submitted to Universidad Nacional del Centro del Peru Student Paper	<1 %
15	repositorio.utc.edu.ec Internet Source	<1 %
16	repositorio.uta.edu.ec Internet Source	<1 %
17	qdoc.tips Internet Source	<1 %
18	Submitted to Universidad de Piura Student Paper	<1 %
19	repositorio.espe.edu.ec Internet Source	<1 %

20	repositorio.umsa.bo Internet Source	<1 %
21	Submitted to Universidad Catolica de Trujillo Student Paper	<1 %
22	Submitted to Universidad Tecnológica Indoamerica Student Paper	<1 %
23	renati.sunedu.gob.pe Internet Source	<1 %
24	repositorio.uce.edu.ec Internet Source	<1 %
25	repositorio.uwiener.edu.pe Internet Source	<1 %
26	upnblib.pedagogica.edu.co Internet Source	<1 %
27	repositorio.unap.edu.pe Internet Source	<1 %
28	Submitted to UNIV DE LAS AMERICAS Student Paper	<1 %
29	es.scribd.com Internet Source	<1 %
30	repositorio.unsaac.edu.pe Internet Source	<1 %
31	repositorio.unsm.edu.pe	

Internet Source

<1 %

32

repositorio.unc.edu.pe

Internet Source

<1 %

33

repositorio.escuelafolklore.edu.pe

Internet Source

<1 %

34

repositorio.unu.edu.pe

Internet Source

<1 %

35

apirepositorio.unh.edu.pe

Internet Source

<1 %

36

repositorio.ug.edu.ec

Internet Source

<1 %

37

Submitted to Instituto de Educación Superior
Pedagógico Público JUAN XXIII de ICA

Student Paper

<1 %

38

repositorio.ulasamericas.edu.pe

Internet Source

<1 %

39

repositorio.uncp.edu.pe

Internet Source

<1 %

40

repositorio.unheval.edu.pe

Internet Source

<1 %

41

Submitted to Universidad Nacional Micaela
Bastidas de Apurimac

Student Paper

<1 %

42	revistas.ucv.edu.pe Internet Source	<1 %
43	Submitted to uncedu Student Paper	<1 %
44	repositorio.unac.edu.pe Internet Source	<1 %
45	repositorio.usanpedro.edu.pe Internet Source	<1 %
46	pdfcookie.com Internet Source	<1 %
47	repositorio.upla.edu.pe Internet Source	<1 %
48	docplayer.es Internet Source	<1 %
49	editorialeidec.com Internet Source	<1 %
50	fdocuments.es Internet Source	<1 %
51	issuu.com Internet Source	<1 %
52	repositorio.uotavalo.edu.ec Internet Source	<1 %
53	repositorio.uti.edu.ec Internet Source	<1 %

54 María José Mayorga Fernández, María Pilar Sepúlveda Ruiz, Dolores Madrid Vivar. "DIMENSIÓN AFECTIVA EN EL AULA DE INFANTIL: PRÁCTICAS PROFESIONALES Y FORMACIÓN DOCENTE", Educação & Sociedade, 2022
Publication <1 %

55 core.ac.uk
Internet Source <1 %

56 dspace.ups.edu.ec
Internet Source <1 %

57 fdocuments.ec
Internet Source <1 %

58 repositorio.unamba.edu.pe
Internet Source <1 %

59 repositorio.unp.edu.pe
Internet Source <1 %

60 repositorio.urp.edu.pe
Internet Source <1 %

61 repositorio.utesup.edu.pe
Internet Source <1 %

62 www.slideshare.net
Internet Source <1 %

63 www.uniovi.com
Internet Source <1 %

61

repositorio.utelesup.edu.pe

Internet Source

<1 %

62

www.slideshare.net

Internet Source

<1 %

63

www.uniovi.com

Internet Source

<1 %

64

repositorio.unapiquitos.edu.pe

Internet Source

<1 %

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography On