

UNIVERSIDAD CATOLICA DE TRUJILLO

“BENEDICTO XVI”

FACULTAD DE HUMANIDADES

ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACION

CARRERA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL



**APLICACIÓN DE JUEGOS PSICOMOTRICES PARA
DESARROLLAR LA UBICACIÓN ESPACIAL EN LOS NIÑOS DE 5
AÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL, UTCUBAMBA, AMAZONAS 2017.**

TESIS

**PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE
LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL**

AUTORA:

VILLALOBOS JARA DORLIZA

TRUJILLO - PERÚ

2018

AUTORIDADES UNIVERSITARIAS

Monseñor Miguel Cabrejos Vidarte, O.F.M.
Fundador y Gran Canciller de la UCT Benedicto.
R.P. Dr. Juan José Lydon McHugh, O.S.A.
Rector

Dra. Sandra Olano Bracamonte.
Vicerrectora Académica

R. P. Dr. Alejandro Preciado Muñoz
Director de la Escuela de Posgrado

Dr. Helí Miranda Chávez
Director Instituto de Investigación

Mg. Andrés Cruzado Albarrán.
Secretario General

Dr. Reemberto Cruz Aguilar
Decano de la Facultad de Humanidades

DEDICATORIA

A mis preciosos hijos que con todo su amor y cariño me han brindado su valioso apoyo incondicional para cumplir con mi meta trazada.

A todos Docentes de la universidad católica de Trujillo Benedicto xv responsable de mi formación académica.

Dorliza.

AGRADECIMIENTO

Mis más sinceros agradecimientos al director plana docente y niñez en general de “El Reposo” de “El Milagro”, de la Provincia de Utcubamba, quienes hicieron posible mi trabajo por las facilidades y por el gran apoyo que me han brindado.

Dorliza

DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD

La que al final suscribe, Villalobos Jara Dorliza con DNI 33669147, egresada de la Facultad de Humanidades, Escuela de Educación Inicial, de la Universidad Católica de Trujillo “Benedicto XVI”, manifiesto que he seguido en forma rigurosa los procedimientos académicos y administrativos emanados por la Facultad de Humanidades de la citada universidad, para preparar el informe de investigación titulado: **“Aplicación de juegos psicomotrices para desarrollar la ubicación espacial en los niños de 5 años de educación inicial**, Utcubamba, Amazonas 2017.

Dejo constancia que dicho informe es original y que corresponde a mi autoría y sostengo que es auténtico y declaro bajo juramento en base a los principios éticos, que el contenido de este documento no es producto de copia parcial ni total por lo tanto es un trabajo único corresponde única y exclusivamente a mi autoría respecto a redacción, en todos y cada uno de los procesos que contienen el presente informe. Del mismo modo, garantizo que he respetado todos los derechos de autor como lo estipulan las normas internacionales mediante las citas respectivas.

Asimismo, hago referencia que el índice de similitud con otros trabajos académicos, según el Software Turnitin es del 19%, estándar permitido por la Universidad Católica de Trujillo para fines académicos.

En la ciudad de Trujillo, marzo del 2018



Dorliza Villalobos Jara
DNI N° 33669147

ÍNDICE DE CONTENIDO

	Pág.
Dedicatoria.....	ii
Agradecimiento.....	iii
Declaratoria de autenticidad.....	iv
Índice.....	v
Índice de tablas.....	vii
Índice de figuras.....	viii
Resumen.....	ix
Abstract.....	x
I. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN.....	11
1.1 Planteamiento del problema.....	11
1.2 Formulación del problema.....	13
1.2.1 Problema general.....	13
1.2.2 Problemas específicos.....	13
1.3 Formulación de objetivos.....	13
1.3.1 Objetivo General.....	13
1.3.2 Objetivos Específicos.....	13
1.4 Justificación de la investigación.....	14
II. MARCO TEÓRICO.....	16
2.1 Antecedentes de la investigación.....	16
2.2 Bases teórico científicas.....	17
2.3 Marco conceptual.....	26
2.4 Formulación de hipótesis.....	26
2.4.1 Hipótesis general.....	26
2.4.2 Hipótesis específicas.....	27
2.5 Variables.....	27
2.5.1 Definición conceptual.....	27
2.5.2 Operacionalización.....	28

III. METODOLOGÍA.....	29
3.1 Tipo de investigación.....	29
3.2 Métodos de investigación.....	29
3.3 Diseño de investigación.....	29
3.4 Población y muestra.....	30
3.5 Técnicas e instrumentos de recojo de datos	31
3.6 Técnicas de procesamiento y análisis de datos	32
3.7 Aspectos éticos	33
IV. RESULTADOS	34
4.1 Presentación y análisis	34
4.2 Contratación de la hipótesis.....	42
4.3 Discusión de resultados.....	45
V. CONCLUSIONES Y SUGERENCIAS	49
5.1 Conclusiones	49
5.2 Sugerencias.....	50
VI. REFRENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	51

ANEXOS

Anexo 1: Lista de cotejo para evaluar noción de espacio en niños de inicial.

Anexo 2: Plan de juegos psicomotrices para el desarrollo la ubicación espacial.

Anexo 3: Cuadros complementarios

Anexo 4. Evidencias fotográficas

ÍNDICE DE TABLAS

	Pág.
Tabla 1 Resultados de la dimensión orientación espacial.....	34
Tabla 2 Resultados de la dimensión localización espacial.....	36
Tabla 3 Resultados de la variable ubicación espacial.....	38
Tabla 4 Rendimiento por dimensiones, variable ubicación espacial.....	40
Tabla 5 Contrastación de pre y postet, en ingreso.....	42
Tabla 6 Constatación de pre y postet en salida.....	43
Tabla 7. Resultados de salida del post test Vs. el pre test años.	44

ÍNDICE DE FIGURAS

	Pág.
Figura 1 Representación porcentual en la dimensión orientación.....	34
Figura 2 Representación porcentual en la dimensión orientación.....	36
Figura 3 Representación porcentual en Ubicación espacial.....	38
Figura 4 Representación porcentual por dimensiones.....	40

RESUMEN

La investigación de tipo aplicada, buscó como objetivo determinar si es que aplicación de juegos psicomotrices desarrolla la ubicación espacial en los niños de 5 años de educación inicial Utcubamba, Amazonas - 2017. La experiencia realizada implicó el uso de diferentes técnicas e instrumentos para que los estudiantes adquieran mayor destreza en los juegos psicomotrices que les permita mejorar la ubicación en el espacio durante el proceso de aprendizaje. Para la captación de datos relacionados a las dos variables de estudio, se utilizó guías de observación estructurada con las que dan cuenta de la realidad y cambios respecto a la atención de los estudiantes en su proceso de aprendizaje.

A partir del análisis de información mediante el uso de herramientas estadísticas descriptivas e inferenciales, han permitido verificar logros en el desarrollo de la ubicación en el espacio. El resultado de las actividades de juego psicomotriz aporta significativamente al desarrollo y procesos de formación en la ubicación del espacio. Las puntuaciones: $\rho = 0.001$ por tanto, ρ es menor que $\alpha = 0.05$ por tanto, se acepta la hipótesis formulada por la investigadora que indica que: La aplicación de los juegos psicomotrices mejora de manera significativa la ubicación espacial de los niños de cinco años de la IEI “Fernando Belaunde Terry” del Reposo del distrito de El Milagro, Amazonas.

Términos claves: Juegos Psicomotrices, espacio, tiempo, movimiento.

ABSTRACT

The research of applied type, sought as an objective to determine if application of psychomotor games develops spatial location in children of 5 years of initial education Utcubamba, Amazonas - 2017. The experience involved the use of different techniques and instruments for students to acquire greater skill in psychomotor games that allows them to improve the location in space during the learning process. For the collection of data related to the two study variables, structured observation guides were used with which to account for reality and changes regarding the attention of students in their learning process

From the analysis of information through the use of descriptive and inferential statistical tools, they have allowed to verify achievements in the development of the location in the space. The result of psychomotor play activities significantly contributes to the development and training processes in the location of the space. The scores: $p = 0.001$ therefore, p is less than $\alpha = 0.05$ therefore, the hypothesis formulated by the researcher is accepted that indicates that: The application of the psychomotor games significantly improves the spatial location of the children of five years of the IEI "Fernando Belaunde Terry" of the Reposo of the district of El Milagro, Amazon.

Key terms: Psychomotor games, space, time, movement.

I. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1 Planteamiento del problema

La educación en los últimos tiempos viene apostando por la infancia como punto clave para asegurar un desarrollo sostenible para los próximos 15 años venideros, así lo plantea la ONU en su visión y en sus objetivos para el desarrollo sostenible. Debemos hacer énfasis que en los últimos tiempos a nivel universal se ha dado un interés nunca antes visto por la educación y de manera especial por el nivel inicial que constituye la base del sistema educativo que pese a ser diferentes en los diversos países los niveles guardan mucha relación o similitud para ser más específicos.

Lo más resaltante de la educación especial es que ésta se centra en una zona intermedia entre el hogar y la escuela, es una especie de puente que tiende a dotar de independencia al niño hacia otros contextos sociales propios en donde más adelante el niño deberá realizar su accionar como ser independiente.

Tomando como referencia la política educativa mundial y latinoamericana relacionada con la propuesta de la educación para todos y todas, la UNESCO y otros organismos internacionales han centrado los marcos de atención a la educación básica especialmente a la primera infancia en la que todos los países deben dar cuenta en sus políticas de estado las estrategias de cumplimiento de este marco de compromisos con la educación de los ciudadanos en cada país. Es necesario entender que aprender algún conocimiento específico es haciéndolo en la praxis y no con conocimientos de índole teórico ya que el niño está acostumbrado al mundo concreto y no al abstracto como equivocadamente se trabaja.

Se debe procurar siempre internalizar antes de la abstracción como procesos que van permitir al niño vivencias profundizadas de las experiencias en las sesiones de aprendizaje, esto es en lo relacionado con los procesos cognitivos. pero fundamentalmente ha quedado evidenciado hasta la saciedad que en los primeros años de vida la psicomotricidad es una poderosa herramienta que permite formar las bases de los aprendizajes tal como sostienen los estudiosos de la psicomotricidad y en la medida que esta psicomotricidad sea más eficaz, el niño aprenderá de la mejor manera.

El Ministerio de Educación mediante el DCN en los últimos años, propone una metodología activa con enfoque constructivista en la educación inicial. Considera un área importante en los niños del nivel inicial la capacidad de orientación en el espacio es una tarea importante en la iniciación de la geometría en el área de matemática, por tanto, implica desarrollar actividades que permita ejercitar habilidades básicas relacionadas con las potencialidades del aprendizaje, que forman parte del desarrollo psicomotor y se manifiesta en la escritura y lectura. Estas actividades consisten en poner en práctica capacidades cognitivas de atención, predisposición, compromiso y creatividad, así como capacidades sociales como el afecto, la socialización y el respeto por las normas.

La región Amazonas es un espacio geográfico amplio, diverso en el aspecto geográfico, étnico, lingüístico y social. La realidad educativa es por consiguiente también diversa, los centros educativos se encuentran con características dispares en su atención especialmente en educación inicial, pues las metas de atención no se cubren con docentes de este nivel. Esta situación agrava la atención en los niños, debido que el docente que se hace cargo de las escuelas o PRONOEI, no han sido formados para este fin y por tanto, su atención es eminentemente débil.

En la Institución de Educación Inicial IEI “Fernando Belaunde Terry” El Reposo, distrito de El Milagro, Bagua, los niños en todas las edades que atiende, muestran muchas habilidades para el trabajo en aula, así como una alta capacidad de socialización. Los niños y las niñas provienen de sector rural, su condición socio económica es media baja. En estas condiciones de atiende a los estudiantes. Sin embargo, el grupo de niños de cinco años en el avance de logros del aprendizaje académico presentan serias dificultades en el área de matemática, especialmente en el aspecto relacionado con la capacidad de ubicación en el espacio. Se caracterizan por tener dificultad en reconocimiento de lateralidad, ubicación de objetos en el espacio, no tienen la noción de tiempo y pro decirlo juegan sin reconocimiento de ubicación.

Esta preocupación se puede generalizar y generar situaciones que afecte en su desarrollo cognitivo, afectivo y motor, además tengan desventaja en la educación primaria, para ello y previniendo situaciones adversas futuras, un plan de actividades con juegos motores puede ser de gran ayuda la superar esta dificultad.

1.2 Formulación del problema

1.2.1 Problema general

¿Qué efecto generará los juegos psicomotrices para mejorar de la ubicación espacial de los niños de cinco años de la IEI “Fernando Belaunde Terry” del Reposo del distrito de El Milagro, Amazonas?

1.2.2 Problemas específicos

- a. ¿Cuál es en nivel relacionado con la ubicación espacial de los estudiantes de cinco años de la IEI “Fernando Belaunde Terry” del Reposo del distrito de El Milagro, Amazonas antes y después de la aplicación de los juegos psicomotrices?
- b. ¿Los juegos psicomotrices tiene efectos positivos en la orientación espacial antes y después de la aplicación del programa de los juegos psicomotrices en los estudiantes de cinco años de la IEI “Fernando Belaunde Terry” del Reposo del distrito de El Milagro, Amazonas?
- c. ¿Los juegos psicomotrices tiene efectos positivos en la capacidad de la localización espacial en los alumnos antes y después de la aplicación del programa de los juegos psicomotrices en los estudiantes de cinco años de la IEI “Fernando Belaunde Terry” del Reposo del distrito de El Milagro, Amazonas?
- d. ¿Existe diferencias significativas en las puntuaciones antes y después de la aplicación de juegos en los alumnos de 5 años de la IEI “Fernando Belaunde Terry” del Reposo del distrito de El Milagro, Amazonas?

1.3 Objetivos

1.3.1 Objetivo general

Verificar si la aplicación de los juegos psicomotrices mejora de manera significativa la ubicación en el espacio o espacial de los niños de cinco años de la IEI “Fernando Belaunde Terry” del Reposo del distrito de El Milagro, Amazonas

1.3.2 Objetivos específicos

- a. Determinar el nivel que posee a capacidad de la localización en el espacio de los estudiantes de cinco años de la IEI “Fernando Belaunde” del sector “El

Reposo” jurisdicción del distrito de El Milagro, Amazonas antes y después de la aplicación de los juegos psicomotrices.

- b. Identificar el nivel de la orientación en el espacio antes y después de la aplicación de los juegos psicomotrices en los estudiantes de cinco años de la IEI “Fernando Belaunde T.” del Reposo del distrito de El Milagro, Amazonas.
- c. Identificar el nivel que registran los estudiantes con relación a localización espacial antes y después de la aplicación del programa de los juegos psicomotrices en la IEI “Fernando Belaunde T.” del Reposo del distrito de El Milagro, Amazonas.
- d. Verificar el efecto de los juegos en el desarrollo de la ubicación en el espacio, mediante la comparación de las puntuaciones antes y después en los estudiantes de cinco años de la IEI “Fernando Belaunde T.” del Reposo del distrito de El Milagro, Amazonas

1.4 Justificación

La investigación se justifica por las siguientes razones:

Existe La teoría sobre el desarrollo del juego planteada por Piaget, en la que plantea serios desafíos a tener en cuenta y de mucha importancia en las nociones de la geometría básica en su inicio de la matemática en los estudiantes. Resulta necesario que los docentes del nivel inicial, tengan en claro las teorías del desarrollo humano y las de atención a cada área de desarrollo del infante para poder hacer ajustes y atiendan en su desarrollo escolar, Ante esta situación, así como las teorías del juego como los fundamentos matemáticos y la capacidad de relación consigo mismo debe ser vital en la enseñanza preescolar, en este caso educación inicial.

Al enfrentar la enseñanza y aprendizaje con niños de educación inicial, es primordial y de exigencia que los docentes tengan alternativas metodológicas variadas y para cada área de desarrollo que les permita atender en la integralidad la educativa de los alumnos de manera especial del nivel inicial. El uso de estrategias, técnicas, nodos e instrumento de apoyo para la edificación del complejo sistema del conocimiento como para la evaluación será de total importancia para que la educación sea dinámica y atinada en todo sentido a las necesidades e interese de los niños, por tanto, la aplicación de juegos psicomotores es una alternativa metodológica para este fin.

La realización de trabajo lúdico con los niños y niñas, desde la práctica cotidiana permite afianzar y regular el currículo, los medios y materiales, las condiciones físicas de los ambientes, la postura de los niños, las orientaciones para mejorar su disciplina y las interacciones sociales entre otras prácticas formativas rutinarias.

La investigación aporta con una propuesta metodológica importante para que los docentes puedan tomar como modelo, mejorarlo, adecuarlo y replicarlo en su programación y mejorar sus progresos académicos. En el aspecto técnico también será un referente importante para que los directores formulen políticas de mejora en la propuesta pedagógica del Proyecto curricular de centro.

II. MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes de estudio.

Ruiz (2003), en la tesis... “Ubicación espacio-temporal para desarrollar la psicomotricidad en los niños de cinco años”, tesis presentada la Universidad Nacional de México para optar el título de especialista en Psicomotricidad, investigación aplicada a 30 estudiantes de preescolar, la autora encuentra como resultados:

Las actividades relacionadas al espacio-tiempo en la que se enfrenta el niño primero de manera libre y luego acompañado, genera en su primer momento una situación compleja y posteriormente y de manera progresiva, resulta un actividad motivadora y placentera para los niños porque permite que mediante el juego reconozcan direcciones y desarrollen coordinación de equilibrio y estructuración de los objetos con referencia a su posición en la que encuentran.

Respecto a su desarrollo socio emocional, las actividades relacionadas con el espacio y tiempo, ayudan a la interacción social y la coordinación visomotora, la comprensión de la lateralidad y el desarrollo del pensamiento lógico-matemático de manera progresiva.

La experiencia de Vásquez (2014), investigó... “los juegos motrices como estrategia para un mejor desarrollo de la noción de espacio en párvulos, investigación de tipo aplicada con 40 estudiantes de preescolar en la Universidad de Temuco –Chile, tesis para diploma de licenciado en educación de párvulos, encontró como resultados.

La iniciación de la idea o concepto de espacio es en sí el producto de las experiencias cognitivas del niño así como por el contexto físico, cultural, social e histórico, el proceso de la enseñanza de geometría en el tramo inicial debe partir de actividades sobre el espacio con base a modelos geométricos del entorno más próximo. Por tanto, el niño en el proceso de construcción de espacio desarrolla las siguientes capacidades cognitivas:

- Identifica, reconoce y describe las características de los objetos geométricos más próximos a él.
- Construye sistemas que sirvan a l niño de referencia relacionados son la ubicación de los entes geométricos comunes su edad relacionándolo con su correspondiente ubicación espacial.
- Hace uso de unidades de medición no convencionales para determinar longitudes, capacidad, peso y tiempo.
- Identifica para qué sirven algunos instrumentos de medición.

Myers (1988), al analizar las diversas investigaciones que tienen relación con las actividades preescolares que desarrollan los maestros de que tienen como especialidad la educación preescolar y los resultados obtenidos en matemática en la escuela de infantes en la región Asia del norte, concluyó con:

“El progreso y los resultados escolares dependen tanto de las características cognitivas y sociales que el niño aporta a la escuela como de las posibilidades pedagógicas y la calidad de la enseñanza. Tanto uno de estos conjuntos de variables como ambos pueden favorecer u obstaculizar el éxito de la matriculación, la adaptación, el progreso y los resultados escolares. Las decisiones relativas a programas para la primera infancia y mejoras de la enseñanza primaria se deben considerar conjuntamente, no por separado”.

Guillén (1997), en su trabajo de investigación que llevó por título “Nivel de madurez intelectual del niño al ingresar a primer grado de educación primaria”, y que se propuso como objetivo general: “Evaluar el desarrollo físico, psíquico y la interacción social del niño para determinar la madurez intelectual antes del proceso de lectoescritura”, trabajo descriptivo ejecutado con niños de educación inicial, en la universidad Cesar Vallejo de Trujillo, llegó a la conclusión que:

“El nivel de madurez intelectual no es alcanzado por el niño, debido a cualquier problema que impida su desarrollo ya sea físico, psíquico o social, le será difícil el aprendizaje del proceso lecto escritor, por lo que sugiere una atención especial individualizada y esmerada. Esta situación está asociada la metodología de los docentes que no articula los conocimientos de los niños con las capacidades que declara la propuesta curricular en cada área del desarrollo de los niños”.

2.2 Teorías y conceptos que sustentan el estudio.

2.2.1 Teoría del Juego.

Piaget (1973), al referirse al juego en la etapa infantil afirma... “El juego es una actividad que tiene como fin en sí misma y el niño la realiza sin la intervención de alcanzar un objetivo. Es un proceso espontáneo y opuesto a situaciones impuestas desde el exterior; se realiza por placer y no por utilidad que los adultos podemos

tomar en cuenta. Permite la liberación de conflictos internos que podría tener el niño ya sea , ignorándolos o resolviéndolos”.

Esta actividad permite que el niño vaya desarrollando procesos de socialización y adaptación al medio social en que se va desenvolviendo a manera que va interactuando con la actividad lúdica entre los del grupo o medio social en que interactúa. Por tanto, a través del juego el niño hace uso del principio de libertad en la determinación de su accionar y no debe estar sujeto a condicionamiento o amenazas o situaciones que causen alteraciones de los estados anímicos que en vez de contribuir a un aprendizaje libre y espontáneo se consiguen traumas muchas veces traumáticos.

Además, Piaget persiste en que el juego en la etapa infantil, va a constituir el desarrollo moral por cuanto se va a acostumbrar a generar reglas y a cumplirlas durante el desarrollo del juego en su entorno infantil, porque el niño siente que interactúa con su mundo real, social y natural, va construyendo y entendiendo progresivamente las normas de durante su actividad lúdica indicativo de y que coadyuva a cimentar el criterio y concepto de una norma el cual ejercerá más tarde en su vida de adulto.

Para Piaget el acto lúdico tiene por característica fundamental la asimilación de los elementos de la realidad para ponerlos en práctica durante los eventos lúdicos.

2.2.2 Teoría de la asimilación.

Piaget (1973), al explicar la teoría de la acomodación y asimilación como una forma natural de aprendizaje y desarrollo genético del niño, hace una clasificación importante respecto a la asimilación mediante sus esquemas sensorio-motrices, menciona dos formas de asimilar una actividad:

- a. Asimilación funcional: Es la repetición dinámica que refuerza determinadas acciones, de tipo motriz en las actividades que desarrolla el niño en situaciones de juego, es decir, afirma su esquema corporal integral al realizar funciones ejecutivas en distintas formas de ejercicio físico.
- b. Asimilación mental mediante que consiste en la percepción o la forma de concebir a un objeto en función de la adquisición a una acción real o posible. En este sentido permite comprender las acciones de sensaciones de elegir

tal o cual juego o actividad mental para poder luego ejecutarlo. El niño entra en una etapa de ensayo – error y repite estos procedimientos que podríamos llamar conductas repite sus conductas por "asimilación reproductora", los conceptos son asimilados a través de las acciones y éstas, en ese momento se transforman en esquemas: esquemas de acción.

2.2.3 Importancia del juego en el aprendizaje.

La teoría constructivista del aprendizaje en los tiempos modernos asume con éxito la actividad lúdica, por tanto, el juego viene a ser un instrumento fundamental para conseguir mejores aprendizajes, son pues en sí una serie de actividades agradables, no extensas, que produce sensaciones agradables, con reglas que permiten el fortalecimiento de los valores: respeto, tolerancia grupal e intergrupal, responsabilidad, solidaridad, confianza en sí mismo, seguridad, fomenta el compañerismo para compartir ideas, conocimientos, inquietudes, En el plano pedagógico, el juego asume una elemento sustancial y transversal en el aprendizaje de cualquier materia o área curricular, el docente debe generar expectativa de logro en sus estudiantes a través del juego que convertirá la actividad de aprendizaje en un evento placentero y divertido.

Los pedagogos clásicos como Montessori, Quintiliano, Froebel y otros, desarrollaron una pedagogía lúdica y atractiva en sus estudiantes en situaciones de aprendizaje permitiéndoles descubrir principios y postulados pedagógicos. En sus recomendaciones didácticas estos autores señalan que el docente debe considerarlo al juego es una actividad muy importante en el aula, porque contribuyen a la adquisición de aprendizaje importantes, contribuyen a procesos de relajación y recreación al estudiante.

2.2.4 Características del juego.

Los estudiosos del juego en los infantes, señalan que existe en la actividad lúdica diversas características que se pueden diferenciar desde dos formas principales:

- a) Características por su finalidad o propósito. El proceso lúdico en sí carece de metas o finalidades extrínsecas pues registran motivaciones de carácter intrínseco y no se encuentra supeditados a otros objetivos, en términos de utilidad tienen un carácter eminentemente productivo, desinteresado, de

carácter voluntario y es además espontáneo en toda su amplitud y registra un gran dinamismo.

- b) Características por su función. Está referido a todas las formas de expresión del juego que permite dentro de su función que cumple, entender como el juego en su organización ejecución y evaluación ajustarse a normas y reglas que debe entender el jugador para que tenga sentido la actividad ejercitada en relación de los demás integrantes.

2.2.5 Clasificación de los juegos

Anguera (1999), en su estudio sobre el juego infantil, hace la siguiente clasificación:

- a. Según los instrumentos que se utilizan: manos libres, con aparatos mecánicos o electromecánicos, juegos haciendo uso del balón, juegos en los cuales se hacen uso de ciertos dispositivos o implementos, etc.
- b. Por el argumento del juego: tenemos a los juegos de imitación, de persecución y de contienda, etc.
- c. De acuerdo al lugar donde se realizan los juegos: de tipo gimnástico, de Patio, en el entorno natural, etc.
- d. Por la actividad psicofísica: Juegos que tienen que ver con la velocidad, pruebas de resistencia, de aspectos flexibles, juegos de fuerza, etc.

2.2.6 Consideraciones sobre el juego y su relación con el aprendizaje

Por cuanto el juego es una actividad elegida haciendo uso de la libertad en los niños, no debe estar sujeta a presiones de carácter foráneo ya que debe permitir la expresión espontánea de los niños. Por lo que estamos en condiciones de afirmar que los juegos expresan de manera espontánea los pensamientos auténticos de los niños y han de servir para determinar las tendencias conductuales, de interés entre otras para poder terminar actividades que les gustaría realizar en el futuro como son la de elección de una carrera profesional a futuro. (Delval 1996. p. 214)

Los autores precisan que los juegos invitan al encuentro comunicativo, lo que implica la correlación entre juego y lenguaje, ya que ambos contribuyen a la disminución progresiva de los actos egocéntricos al jugar con otros niños, así

como el desarrollo de las habilidades comunicacionales para entender los procesos lúdicos en el cual está centrado.

Esto supone entrar en diálogo con el/los otro/s para establecer esos acuerdos que estructuran el juego, y comprometerse a cumplirlos. No cumplir las normas y protocolos, significaría no respetar esos acuerdos; quien trampea queda fuera del juego y son los mismos jugadores los que se lo hacen saber. Por lo tanto, jugar implica aprender a ser honesto, a cumplir con lo pactado, con los acuerdos socializados o establecidos en los diversos juegos.

2.2.7 La psicomotricidad en el currículo de educación infantil

La psicomotricidad es considerada como un elemento sustancial en el currículo de educación inicial, pues se concibe que el niño y niña desde su nacimiento y a lo largo de sus primeros años de vida se corresponde con años vitales para que sus potencialidades se puedan desarrollar al máximo. En el currículo nacional explicita la psicomotricidad como un área de desarrollo principal en la tarea de educar, pues su tratamiento favorece la salud física y psíquica del niño,

Desde el enfoque del desarrollo humano y el aprendizaje integral, la psicomotricidad permite al niño superar una serie de conflictos internos sin que él se dé cuenta, le permite asimismo la exploración de alternativas sencillas en la solución de algunos conflictos e investigar, superar y transformar situaciones de conflicto. Las capacidades que se desarrolla en esta área en relación al movimiento, es:

- El control del equilibrio del cuerpo.
- Las diversas coordinaciones motoras.
- Control del sistema respiratorio
- Mejorar la ubicación del cuerpo en el espacio.
- Contribuye a Mejora de la creatividad
- Desarrollo del ritmo.
- Mejora de la memoria.
- Discriminación de formas, colores y tamaños.
- Nociones de situación y orientación.
- Organización del espacio y del tiempo.

2.2.8 El juego psicomotor

Piaget (1980), en su estudio de los estadios del desarrollo en el individuo, hace referencia que el juego se inicia con la vida misma esto se da hasta el tercer año de vida.

Cuando el niño cuenta aproximadamente con 4 años se da por iniciado una etapa muy importante como es la de los juegos, pero haciendo uso de símbolos y para ello necesita nuevas herramientas ya que para ello se necesita algunas fases del esquema corporal, los aspectos de la lateralidad la percepción táctil, uso de los sentidos con mayor agudeza.

A partir de los cuatro años se inicia el juego simbólico éste requiere mayor precisión en las acciones. Con el juego psicomotor se trabaja diferentes facetas del esquema corporal, tales como: - la percepción que abarca diferentes ámbitos: visual, auditiva, táctil, olfativa y gustativa. El esquema corporal que abarca la estructura corporal, el equilibrio, la postura, la respiración y relajación. Así como la expresión corporal, la coordinación corporal, la lateralidad, la percepción y orientación espacial, la percepción y orientación temporal, la amistad, la confianza, etc.

La metodología que deberá seguir el maestro o maestra ha de respetar las características propias del crecimiento y el aprendizaje de los niños tomando lo concreto e ir introduciendo en forma paulatina las nociones del mundo abstracto.

2.2.9 El espacio y su conceptualización

Piaget (1980), en su amplio estudio sobre el esquema corporal de infante, el autor precisa que... “los conocimientos sobre la lateralidad es uno de los más eficientes aspectos del desarrollo de la psicomotricidad pero es necesario que el niño tenga experiencias de orden sensorial y motor así como la evolución de los pensamientos ya que no hay movimientos por puro movimiento sino que se da como aspectos en los cuales intervienen los procesos mentales muchas veces muy complicados para lograr tener buenos efectos en la lateralidad

Por otro lado, se tiene al tiempo como un elemento que es indisoluble del espacio; es la coordinación de los movimientos, así como el espacio es la coordinación de las posiciones, así en las consideraciones de Murcia (2003),

afirma que... “El niño inicia su aspecto lúdico en un escenario espacial posiblemente carente de organización según él, pero lo va adecuando a sus propias necesidades o deseos en forma espontánea...”

2.2.10 La ubicación espacial y su importancia

El diccionario de la RAE define al espacio como la extensión territorial física en donde interactúan elementos propios de la naturaleza.

Una de sus acepciones del concepto de espacio, según el diccionario, también se refiere a comprender la naturaleza y su estructura y la forma como están distribuidos en este espacio, pero también tiene partes que lo conforman de ahí que ubicar algún lugar del espacio nos permite comprender la extensión misma de ese espacio y ello es muy importante por cuanto ha de permitir al niño tener una noción más definida del significado del espacio y que es indisoluble con el tiempo y más adelante comprenderá mejor los sucesos que se produzcan en ese escenario

A partir de estas consideraciones conceptuales, ubicarnos en el espacio está relacionado con una determinada posición de nuestro organismo en una determinada región que dicho sea de paso no es una región plana sino al menos tridimensional en lo físico o tangible ya que el tiempo está considerada como la cuarta dimensión, pero no solo es la ubicación de nuestro cuerpo en la región espacial a la que aludimos sino con el conjunto de los elementos o sucesos de dicha región.

En el ambiente escolar, la ubicación espacial es en sí una habilidad para desenvolvemos ya que en ellas podemos poner en juego nuestras capacidades caso contrario podemos hablar de situaciones de carácter etéreo o puramente matemático y la realidad no es. La concepción del espacio y nuestra ubicación es importante como se ha mencionado, pero no debemos dejar de indicar que es muy importante por es ahí donde nos vamos a desenvolver, donde demostraremos nuestras habilidades y destrezas, es ahí donde pondremos en juego nuestras debilidades o potencialidades y por eso que cuando existen problemas se habla de cambios de escenarios para mejorar situaciones de aprendizaje.

Por otro lado Piaget (1980), afirma que... “la comprensión del espacio se logra en tres etapas: espacio topológico (desde el nacimiento hasta los tres años), donde los niños empiezan a comprender las distancias y direcciones habientes entre los objetos y su cuerpo; espacio euclidiano (entre los tres y siete años), en esta etapa van consolidando el esquema corporal favoreciendo las relaciones espaciales y adquiriendo las nociones de: tamaño, dirección, situación y orientación; finalmente la etapa del espacio proyectivo o racional (desde los siete primeros años de vida en adelante), en la que ya se es hábil para cambiar la relación entre los objetos respecto a un sistema de referencia de derecha e izquierda”.

2.2.11 Orientación espacial

En nuestras relaciones con el medio natural y social siempre hacemos uso términos que se relacionan con nuestra ubicación en el espacio cuando estamos haciendo uso de términos que lo entendemos están en un espacio determinado o mencionamos: Arriba, abajo, adentro, etc. Estas formas de interactuar e nuestro lenguaje diario haciendo uso de esas señales de direccionamiento permiten tener mayor claridad en nuestros pensamientos

Según Batlle (2000), hace referencia que... “en forma aproximada alrededor de los tres y los siete años el niño inicia un lenguaje diferente al nativo haciendo uso de términos que va diferenciándolo, pero ya tiene dominio del lenguaje materno de ahí que. “La orientación espacial se convierte en es la aptitud de mantenimiento de la posición que su cuerpo ocupa en el espacio, así como las direccionalidades derecha-izquierda, arriba-abajo, delante-detrás.”

2.2.12 Clases de espacio

El Ministerio de Educación (2015), en su fundamento metodológico del área de matemática en el diseño curricular, hace mención que el espacio se puede estudiar desde dos tipos que son:

- a. Espacio topológico.** Este espacio próximo y está dado por el espacio hasta donde cabe nuestra capacidad visual y las del aspecto motriz del niño que

abarca aparece desde el nacimiento hasta los tres años en este espacio se producen los desplazamientos físicos y los aspectos motrices, es este espacio que el niño debe conocer para que pueda interactuar en él.

b. Espacio euclidiano: En este espacio tiene lugar las relaciones espaciales o inter espaciales que van permitir adecuadas relaciones de los objetos o del sujeto con los objetos de su entorno y están referidas básicamente a las comparaciones de tamaño como Grande , chico, mediano, los aspectos de dirección u orientación para ser más concretos como de acá hasta..., de allí hasta...., las situaciones de la ubicación con relación a un objeto al tomarlo como punto de referencia tales como: adentro, afuera, encima debajo, etc. Y finalmente en este espacio se establecen las orientaciones como: A la derecha, a la izquierda, arriba, abajo, etc.

c. Espacio proyectivo o racional: Este espacio está dado por la proyección del espacio topológico en las estructuras mentales, por tanto, ya no corresponde al nivel concreto sino al nivel abstracto por lo tanto los movimientos no serán de carácter real sino en las estructuras mentales del sujeto y en este caso del niño.

2.3 Marco conceptual

- a. **Aprendizaje.** Viene a ser una actividad de carácter individual o colectivo que se genera mediante un proceso de internalización mediante el cual los estudiantes consolidan nuevas formas de afrontar dificultades, pero partiendo de espacios y escenarios del cual el estudiante ya tiene nociones.
- b. **Didáctica.** Consiste como disciplina que forma parte de la pedagogía que busca nuevas técnicas y métodos para lograr una enseñanza mucho más eficaz
- c. **Desarrollo.** Está considerado como los cambios sean biológicos, psicológicos o de otra índole que se entiende como el paso de una etapa de menor nivel hacia otra de mayor nivel mediante procesos complejos, una vez llegada a esta etapa más alta se abrirán nuevas etapas o fases cada vez más complejas.
- d. **Espacio:** El espacio y el tiempo forman en realidad y está limitado para nuestro trabajo por la extensión de nuestro campo visual
- e. **Juego.** Actividades lúdicas que los niños y niñas realizan sus actividades y que tienen estrecha relación con los aspectos del interés por el entorno natural o social que es la característica propia de los niños
- g. **Noción.** Primer instrumento del conocimiento a través de los cuales el niño representa y predica de lo real, permite que la inteligencia deje de ser práctica para ser inteligencia representativa.
- h. **Noción espacial:** Consiste en la capacidad de interpretación de simbologías para poder luego comprenderse en el plano de las estructuras de la mente lo que podría suceder en el plano o espacio topológico para es necesario de que previamente haya habilidades en el desarrollo psicomotor y la percepción visual.

2.4 Hipótesis:

2.4.1 General.

La aplicación de los juegos psicomotrices mejora de manera significativa la ubicación espacial de los niños de cinco años de la I.E.I “Fernando Belaunde Terry” del Reposo del distrito de El Milagro, Amazonas.

2.4.2 Específicas.

H1: La aplicación de los juegos psicomotrices mejora de manera significativa la dimensión de la orientación espacial de los niños de cinco años de la IEI “Fernando Belaunde Terry” del Reposo del distrito de El Milagro, Amazonas.

H2: La aplicación de los juegos psicomotrices mejora de manera significativa la dimensión de la Localización espacial de los niños de cinco años de la IEI “Fernando Belaunde Terry” del Reposo del distrito de El Milagro, Amazonas.

2.5 Variables.

2.5.1 Definición conceptual

- a. Juegos Psicomotrices. Son actividades de carácter agradable, libre y de corta duración que haciendo uso de normas autoimpuestas por el grupo de niños ayudan a fortalecer o a formar o desarrollar valores como: respeto individual, tolerancia entre los grupos de niños, el fomento de la responsabilidad, los actos solidarios (Sánchez 1986. P. 185).
- b. Ubicación del espacio. Consiste en el acto de traer a la mente los actos que hemos realizado mediante el uso manipulativo, la experimentación planificada o no para comprender la forma de la organización del espacio en su conjunto procurando ser lo más detallista posible ya que algunos lo evocarán de manera muy simple mientras otros lo harán con mejores detalles desenvolvemos. (Piaget 1980, p.231)

2.5.2 Definición operacional

Variable	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Instrumento
VI: Juegos psicomotores	Los juegos motrices se desarrollaron con doce actividades lúdicas con una secuencia didáctica activa y vivencial, de inicio, desarrollo y término. Fueron cuatro juegos motrices que se desarrollaron, tres por cada uno. Se utilizó la lista de cotejo para evaluar los progresos.	Juegos con balón	- Desplazamiento - Lanzamiento	-Lista de cotejo -Plan de juegos psicomotores
		Juegos de imitación	- Dramatización - Movimientos	
		Juegos de gimnasia	- Saltos ligeros - Carrera y trotes	
		Juegos de flexibilidad	- Competencias - Movimientos libres	
VD. Ubicación en el espacio	La ubicación espacial fue medida con una guía de observación estructurada con 16 ítems para medir orientación y localización espacial en los niños, se valoró con: buena, regular y deficiente.	Orientación espacial	- Orientación - Ubicación - diferenciación	Guía de observación estructurada
		Localización espacial	- Localización cerca - Localización próxima - Localización distante	

III. METODOLOGÍA

3.1 Tipo de investigación

La investigación por su finalidad, es aplicada, en tanto manipulo la variable independiente, para observar efectos sobre la variable dependiente.

Por su profundidad, es explicativa, porque busca explicar cómo las estrategias de juegos generan cambios sustanciales en la capacidad de ubicación en el espacio.

Por su nivel de análisis de las variables, el estudio es de enfoque cuantitativo porque busca aluzinar datos numéricos en relación a la noción de espacio.

Por su temporalidad, es longitudinal porque los datos que se recogen los datos por un periodo corto de tiempo que sirven para su análisis. Es decir las observaciones antes y después.

3.2 Diseño de investigación

El diseño utilizado en la investigación, fue el pre experimental con un sólo grupo, al cual se le utilizó una guía de observación antes y después de aplicar el programa de juegos psicomotrices como estrategia didáctica para mejorar la capacidad de ubicación en el espacio en los estudiantes. El instrumento empleado antes de la aplicación de la propuesta de mejora se denomina pre test y después de la aplicación de la misma se denomina post test pero es necesario aclarar que es el mismo instrumento. (Hernández, y otros 2010). El esquema es el siguiente:

Ge: O₁ ----- X ----- O₂

Dónde:

Ge= Representa a los 20 estudiantes de 5 años.

X = Actividades con juegos psicomotrices

O1 = Observaciones de la capacidad ubicación del espacio antes

O2 = Observaciones de la capacidad ubicación del espacio después.

3.3 Métodos de investigación

a. Uso del método inductivo, las ciencias empíricas, como la psicología (juegos recreativos en el desarrollo de la autoestima), parten de la observación empírica de los hechos y llegan a la formulación de teorías, son metodológicamente inductivas.

Este método facilitó la construcción del conocimiento al relacionar la teoría con la realidad problemática educativa.

- b. Uso del método hipotético deductivo: Consiste que a partir de las hipótesis formuladas para resolver el problema de investigación, se derivan las consecuencias lógicas, las cuales deben someterse a contrastación empírica. (Tamayo y Tamayo, 2000). Este método fue de ayuda para la investigadora en las deducciones de los resultados para derivar generalizaciones.
- c. Uso del método analítico: Se utiliza en la investigación para la desmembración de un todo (los juegos recreativos y desarrollo de la autoestima, desmembradas en dimensiones, indicadores, ítems), descomponiéndolo en sus partes o elementos para observar las causas, la naturaleza y los efectos. En el análisis de resultados permitido extraer ideas que fue necesario para comprender la información teórica e empírica.
- d. Uso del método sintético: es el proceso de razonamiento que partiendo de las del todo recompone las mismas hasta llegar al todo o es lo que denomina comúnmente de las partes al todo. En otras palabras, debemos decir que la síntesis es un procedimiento mental que tiene como meta la comprensión cabal de la esencia de lo que ya conocemos en todas sus partes y particularidades. (Pino, 2007). Las conclusiones de la investigación fueron soportadas por este método.

3.4 Población y muestra

3.4.1. Población

La población de estudio estuvo conformada por 20 estudiantes hombres y mujeres de la Institución Educativa Inicial... “Fernando Belaunde Terry” El Reposo, distrito El Milagro, Amazonas. Las edades de dichos estudiantes están diferenciadas por tres grupos etarios, oscilan entre tres años cumplidos y cinco años y medio, provienen de zona rural en su mayoría, cuyas características sociales sociodemográficas difieren sustancialmente.

Cuadro 1.

Población de estudiantes de la I.E.I. “Fernando Belaunde Terry” El Reposo, distrito El Milagro, Amazonas, 2017

Edad	H	M	Total	%
3 años	06	05	11	31%
4 años	02	03	05	13%
5 años	07	08	20	56%
Total	15	16	36	100%

Fuente: Nóminas de Matrícula 2017

3.4.2 Muestra

La muestra extraída de la población, constituye el 56% de la población, lo constituyen 20 estudiantes hombres y mujeres de edad de cinco años, tal como se muestra en el cuadro siguiente:

Cuadro 2

Muestra de los estudiantes de cinco años matriculados en la I.E. Fernando Belaunde Terry” El Reposo, distrito El Milagro, Amazonas, 2017

Edad	H	M	Total	%
5 años	07	08	15	48%

Fuente: Nóminas de Matrícula 2017.

La selección de la muestra fue por criterio de focalización directa, es decir a conveniencia por considerarse una grupo pequeño y el las poblado para la investigación.

3.5 Técnicas e instrumentos de recojo de datos

En la investigación aplicada, se siguieron las siguientes técnicas e instrumento de recolección de datos:

a. *La observación.* Esta técnica de investigación fue la principal actividad de describir a los 20 estudiantes de cinco años respecto a su nivel de ubicación en el espacio en dos momentos claves, antes de presentar el estímulo y posterior a él, con cuyos resultados dan cuenta de la influencia de una variable sobre la otra. Además en la descripción del problema fue importante pasar por observaciones directas.

El instrumento utilizado fue la guía de observación, con la que se pudo observar, describir e interpretar los desempeños de los estudiantes durante cada una de las actividades desarrolladas con juegos psicomotrices. El procedimiento fue de dos tipos: individual y colectivo en todo el proceso que duró la experiencia realizada a largo del estímulo aplicado con juegos. También se utilizó la lista de cotejo como otro instrumento válido y adecuado para el recojo de información durante el trabajo de la experiencia con juegos. Consistió en un listado de aspectos a observar y permitió determinar el nivel de influencia de la variable manipulada sobre la otra.

b. *El análisis documental.* Técnica utilizada para recolectar información bibliográfica, que consistió en la búsqueda, análisis y selección de información relevante de fuentes escritas en libros, tesis, artículos científicos, y otras fuentes respecto a la variable de juegos con el ajedrez y a la atención y sus dimensiones para estudiantes del nivel inicial.

Los instrumentos utilizados para esta técnica fueron las fichas textuales, de resumen, de comentario y bibliográfica, con las cuales permitieron extraer información y considerar en la parte teórica de la investigación. Estas constituyeron el soporte para los datos y su análisis.

Las características técnicas de la guía de observación presenta un criterio de rigor científico por cuanto fue diseñada por la investigadora y puestos a evaluación persistente por criterio de jueces, los cuales permitió encontrar la validez de contenido y posteriormente la confiabilidad correspondiente.

3.6 Técnicas de procesamiento y análisis de datos

Los datos que aportaron al tratamiento de las variables de estudio fueron analizados en tres eventos:

Primera evento: Proceso de elaboración, validación y confiabilidad del instrumento.

La guía de observación denominada Guía de observación para medir ubicación en el espacio en los estudiantes, fue diseñada por la autora y fue validada por tres expertos, Se contrastó estadísticamente con el Coeficiente por Rangos y la confiabilidad mediante el Alfa de Cronbrach.

Segunda evento: Análisis descriptivo simple de datos.

Los datos recogidos del pre test y post test, fueron procesados y analizados utilizando la Estadística descriptiva, como:

- a. Estadígrafos de posesión, los cuales permitieron conocer las medidas de centralidad, como la media aritmética.
- b. Estadígrafos de dispersión, Para ver la homogeneidad o heterogeneidad de la muestra respecto a la variable de estudio.
- c. Estadígrafos inferenciales, se optó por la prueba de Wilcoxon para muestras relacionadas con nivel de significancia de 5%. Medida que permitió contrastar las hipótesis planteadas, en la que el resultado permite aceptar o rechazar en base al cálculo de los datos antes y después de la experimentación.

3.7 Aspectos éticos

Las actividades que realiza la investigadora, fueron ajustadas estrictamente a la verdad y ha seguido los procedimientos metodológicos de la Universidad Católica de Trujillo.

La información teórica conceptual que se consigna en la investigación fue citada convenientemente cuidando no caer en el plagio, además se respetó el consentimiento de la directora de la institución y de los padres de familia para trabajar con los estudiantes de los cuales cuidadosamente se respeta la identidad y fidelidad de los datos, de las cuales asumimos y queda a nuestra entera responsabilidad.

La información recogida de los estudiantes, fue antes con consentimiento de los padres y de la directora, así como de los mismos niños que se les informo en cada tarea a desarrollar, por cumplimiento ético no se publica la identidad por respecto a la persona y su privacidad a la información.

IV. RESULTADOS

4.1 De la Parte descriptiva

Tabla 1

Resultados obtenidos en la dimensión de la orientación espacial de los niños de 5 años de la IEI “Fernando Belaunde Terry” de “El Reposo”

Escala	Nivel	Pre test				Post test			
		fi	f%	\bar{x}	CV	fi	f%	\bar{x}	CV(%)
0 - 1	Deficiente	6	30.0	2.4	46.4	3	15.0	3.6	37.1
2 - 3	Regular	11	55.0			5	25.0		
4 - 5	Bueno	3	15.0			12	60.0		
Total		20	100.0			20	100.0		

Fuente: Matriz de datos de la variable: Ubicación espacial

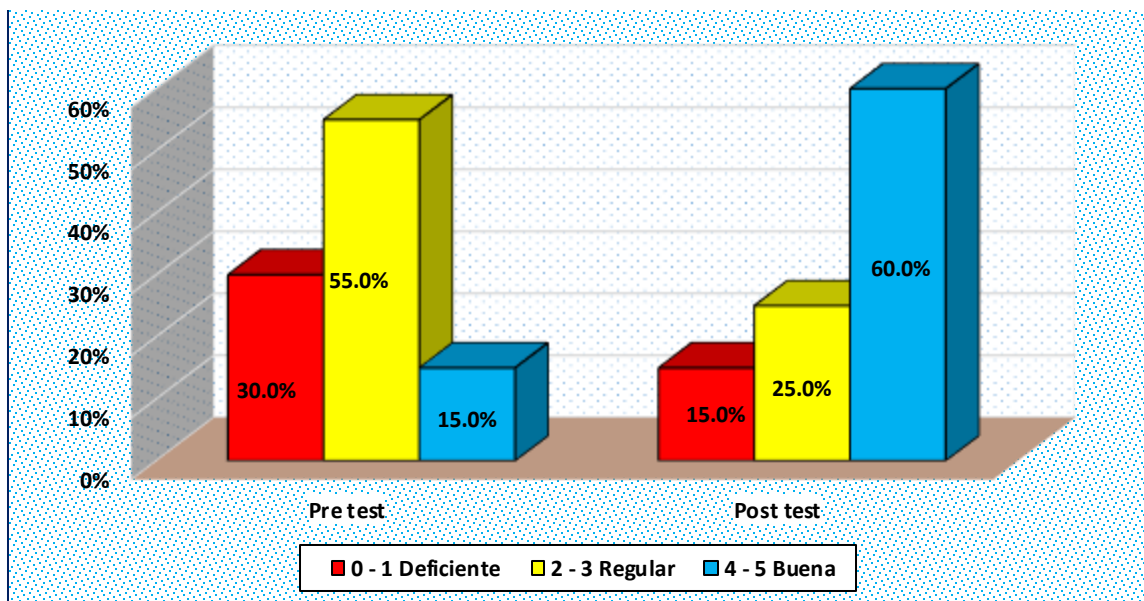


Figura 1: Gráfica porcentual de los resultados en la dimensión de la Orientación Espacial: Tabla 1

Descripción.

En la dimensión de la orientación espacial, hemos encontrado los siguientes resultados:

En el Pre test. En el nivel deficiente se encuentra al 30% de los estudiantes, en el nivel regular se ubicó en 55.0% y en el nivel de logro bueno se registró al 15.0%. La media aritmética obtenida en esta prueba fue de 2.4 puntos y un coeficiente de variabilidad el valor de 46.4% lo cual indica que sus puntuaciones son heterogéneas.

En el post test. El 15.0% de los estudiantes alcanzaron el nivel deficiente, el 25% el nivel regular el 60% alcance del nivel de logro bueno. La media aritmética fue de 3.6 puntos lo cual ubica los estudiantes por aproximación en el nivel de logro bueno, por otro lado, observamos que el coeficiente de variabilidad alcanzó del valor de 37.1% son heterogéneas.

De lo anterior Se observa que existe una diferencia de 1.2 puntos a favor del post test al compararse las medias aritméticas.

Tabla 2

Resultados obtenidos en la dimensión de la Localización espacial de los niños de 5 años de la IEI “Fernando Belaunde Terry” de “El Reposo”

Escala	Nivel	Pre test				Post test			
		fi	f%	\bar{x}	CV	fi	f%	\bar{x}	CV(%)
0 - 1	Deficiente	7	35.0	2.0	48.4	2	10.0	4.2	35.1
2 - 3	Regular	11	55.0			3	15.0		
4 - 5	Bueno	2	10.0			15	75.0		
Total		20	100.0			20	100.0		

Fuente: Matriz de datos de la variable: Ubicación espacial

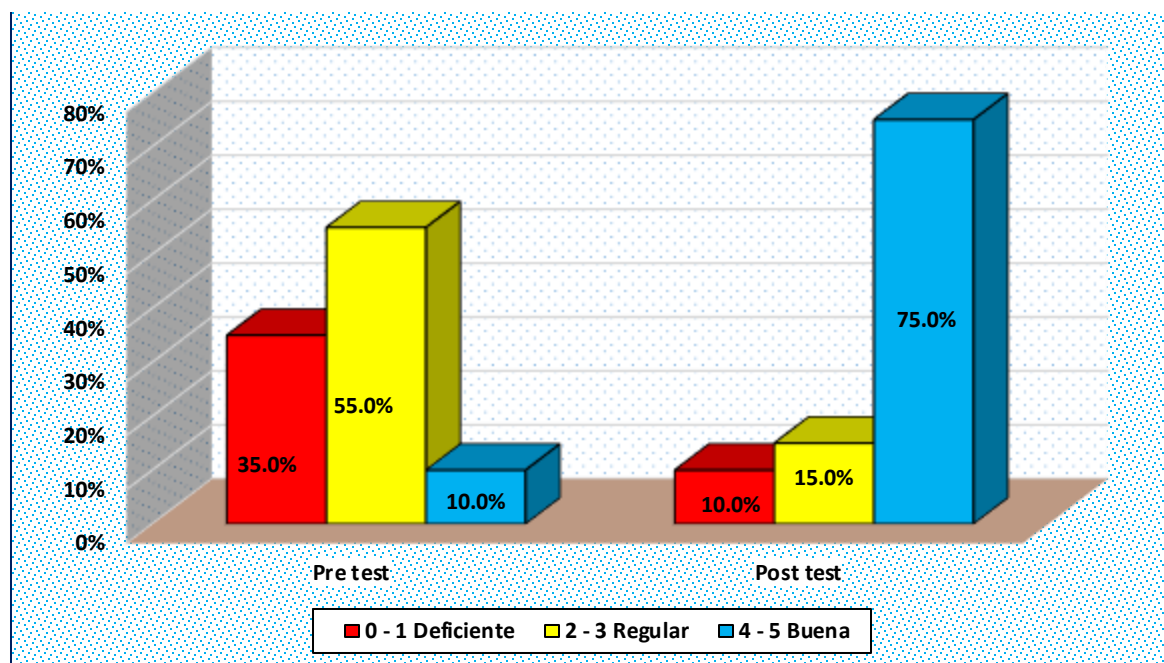


Figura 2: Grafica porcentual de los resultados en la dimensión de la Localización Espacial: Tabla 2

Descripción.

La segunda dimensión corresponde a la localización espacial, los resultados obtenidos en cada prueba son los siguientes:

En el pre test. El 35.0% de los estudiantes obtuvieron ubicación en el nivel de deficiente, la mayoría absoluta conformada por el 55.0% obtuvo el nivel de logro regular y el 10% restante alcanza puntuaciones en el nivel de logro bueno. La media aritmética de esta prueba alcanzó

el valor de 2.0 puntos, por tanto, los estudiantes en forma grupal se encuentran en el nivel de logro regular.

En el post test. En esta prueba el 10.0% de los estudiantes obtuvieron el nivel deficiente, el 15.0% obtuvieron el nivel regular y el restante 75.0% que constituye la mayoría absoluta alcanzaron el nivel alto. En esta prueba la media aritmética fue de 4.2 puntos Por lo cual los estudiantes demuestran haber alcanzado el nivel del logro bueno, el coeficiente de variabilidad al alcanzar el valor de 35.1% indican que estas puntuaciones también son heterogéneas.

También en esta dimensión observamos que existe una diferencia en 2.2 puntos a favor del post test

Tabla 3

Resultados obtenidos en la variable de la Ubicación Espacial de los niños de 5 años de la IEI “Fernando Belaunde Terry” de “El Reposo”

Escala	Nivel	Pre test				Post test			
		fi	f%	\bar{x}	CV	fi	f%	\bar{x}	CV(%)
0 - 3	Deficiente	6	30.0	4.3	44.7	3	15.0	7.8	34.5
4 - 7	Regular	12	60.0			2	10.0		
8 - 10	Bueno	2	10.0			15	75.0		
Total		20	100.0			20	100.0		

Fuente: Matriz de datos de la variable: Ubicación espacial

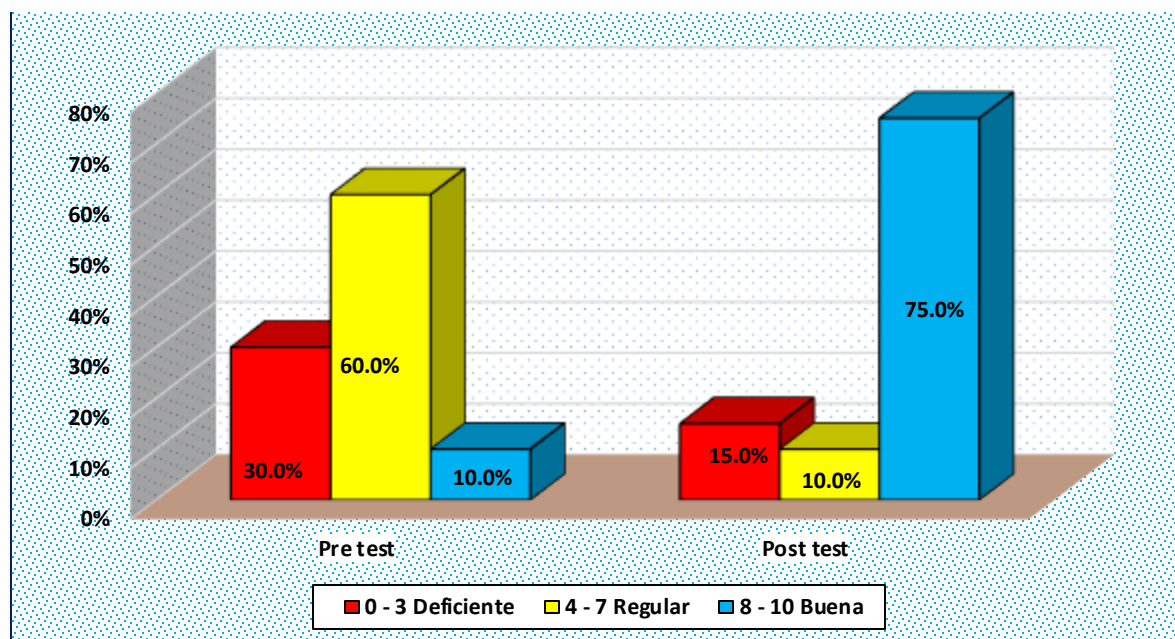


Figura 3: Grafica porcentual de los resultados en la variable: Ubicación Espacial: Tabla 3

Descripción.

La tabla 3 corresponde a la dimensión de la ubicación espacial, los resultados obtenidos según el tipo de prueba arrojan los siguientes resultados:

En el Pre test. El 30% de los estudiantes en el nivel deficiente, la mayoría absoluta conformada por el 60.0% obtuvieron el nivel regular y el 10% obtuvo el nivel de logro bueno.

La media aritmética en esta dimensión alcanzó el valor de 4.3 puntos, lo cual indica los estudiantes en el pre test de la variable obtuvieron el nivel regular, el coeficiente de variabilidad alcanzó el valor de 44.7%, por lo que se trata de contracciones heterogéneas.

En el post test. Después de la aplicación de la propuesta pedagógica los resultados indican que: el 15.0% obtuvieron el nivel deficiente, el 10.0% obtuvieron el nivel regular, pero la mayoría absoluta conformada por el 75.0% obtuvieron el nivel de logro bueno. La media aritmética de esta prueba alcanzó el valor de 7.8 puntos por lo que por aproximación me corresponde a todos los estudiantes el nivel de logro bueno. El coeficiente de variabilidad al haber alcanzado el valor de 34.5% nos indica que estas puntuaciones son heterogéneas.

También a nivel de variable observamos Importante a nivel de medias aritméticas a favor del post test y presumiblemente se debe a la acción del programa aplicado.

Tabla 4.

Rendimiento porcentual por dimensiones y de la variable Ubicación espacial de los niños de 5 años de la IEI “Fernando Belaunde Terry” de “El Reposo”

<i>Dimensiones/ Variable</i>	Pre test		Post test		Diferencia	
	Media	Rendimiento %	Media	Rendimiento %	Media	Rendimiento %
Orientación espacial	2.4	48.0	3.6	72.0	1.2	24.0
Localización espacial	2.0	40.0	4.2	84.0	2.2	44.0
Ubicación Espacial	4.3	43.0	7.8	78.0	3.5	35.0

Fuente: Matriz de datos de la variable: Ubicación espacial.

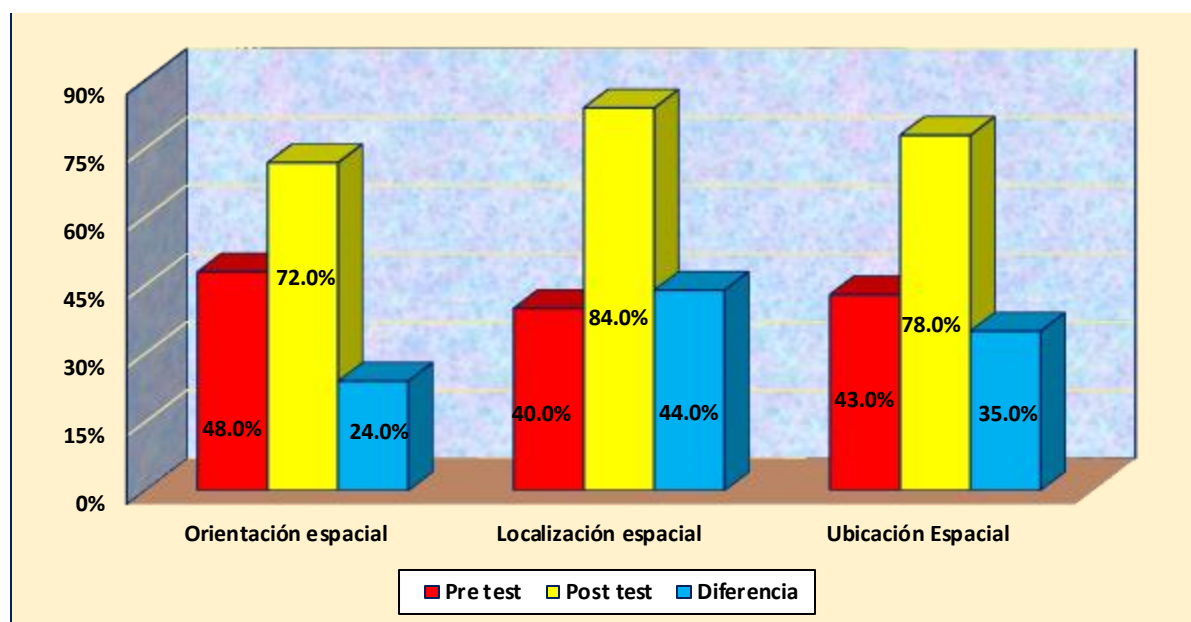


Figura 4: Grafica de las diferencias porcentuales de la variable y las dimensiones, fuente: Tabla 4.

Descripción.

La tabla 4 indica las diferencias porcentuales a nivel de las dimensiones y de la variable al comparar los post test y el pre test. En ello se observa que:

- En la dimensión de la orientación espacial existe una diferencia de medias de 1.2 puntos a favor del correspondiente post test y que en consecuencia la diferencia porcentual equivale al 24.0% también a favor del post test.
- En la dimensión de la localización espacial, la diferencia entre el post test y el pre test fue de 2.2 puntos a favor del post test y que porcentualmente esta diferencia equivale al 44.0% desde luego también a favor del post test.

- A nivel de la variable de la ubicación espacial, la diferencia de medias favorece en 3.5 puntos también a favor del post test, esta diferencia porcentualmente equivale al 35.0% a favor del post test.

Como se observa, existen diferencias importantes tanto a nivel de medias como a nivel del rendimiento porcentual, ello podría deberse sustancialmente a la aplicación del programa para mejorar la ubicación espacial de los estudiantes del nivel inicial.

Cuadro 1. Prueba de normalidad de las dimensiones y de la variable

Dimensiones /Variable	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Pre test de la dimensión Orientación espacial	,225	20	,009	,860	20	,008
Post test de la dimensión Orientación espacial	,234	20	,005	,841	20	,004
Pre test de la dimensión Localización espacial	,279	20	,000	,815	20	,001
Post test de la dimensión Localización espacial	,457	20	,000	,585	20	,000
Pre test de la variable Noción del espacio	,184	20	,074	,893	20	,030
Post test de la variable Noción del espacio	,287	20	,000	,762	20	,000

a. Corrección de significación de Lilliefors

Fuente: Visor de datos del SPSS V25, tomado de la matriz de datos de la ubicación espacial

Descripción.

Para determinar el estadístico que vamos a emplear en la contratación de las hipótesis, es necesario someterlo a la prueba de normalidad, existen dos criterios para tal fin, la prueba de kolmogórov-smirnov cuando la muestra tiene más de 50 elementos y la de shapiro-wilk cuando los elementos muestrales son hasta 50.

En nuestro caso por tratarse de 20 elementos muestrales haremos uso del criterio de shapiro-wilk.

En la columna correspondiente a este criterio y observando el nivel de significancia en la columna correspondiente observamos que todos los valores de significancia son inferiores a 0.05, de acuerdo a las teorías convencionales, nos encontramos frente distribuciones de datos en las dimensiones y en las variables que no presentan normalidad, por lo tanto el estadístico de contraste a emplear es el de Prueba de rangos con signo de Wilcoxon, y el aplicativo correspondiente usado fue el de el SPSS V25.

4.2 Contrastación de las hipótesis.

1. De la hipótesis general: Post test vs. Pre test de la Ubicación Espacial.

a. Formulación de la hipótesis General:

H_G: La aplicación de los juegos psicomotrices mejora de manera significativa la ubicación espacial de los niños de cinco años de la IEI “Fernando Belaunde Terry” del Reposo del distrito de El Milagro, Amazonas.

$$\rho < \alpha$$

b. Estadístico de contraste: Prueba de rangos de Wilcoxon

Tabla 5.

Resultados de salida de la contrastación del post test Vs. el pre test de la variable Ubicación espacial de los niños de cinco años.

<i>Variable</i>	<i>z</i>	<i>p</i>	<i>Significativa/No significativa</i>
<i>Ubicación Espacial</i>	-3.386	0.001	Existe significancia estadística

Fuente: Visor del SPSS V 25 a partir de la matriz de datos

c. Decisión:

Dado que: $p = 0.001$ por tanto, p es menor que $\alpha = 0.05$ por tanto, se acepta la hipótesis formulada por el investigador que indica que: *La aplicación de los juegos psicomotrices mejora de manera significativa la ubicación espacial de los niños de cinco años de la IEI “Fernando Belaunde Terry” del Reposo del distrito de El Milagro, Amazonas.*

2. Del Post test vs. Pre test de la dimensión: Orientación Espacial.

a. Formulación de la hipótesis General:

H₁: La aplicación de los juegos psicomotrices mejora de manera significativa la orientación espacial de los niños de cinco años de la IEI “Fernando Belaunde Terry” del Reposo del distrito de El Milagro, Amazonas.

$$\rho < \alpha$$

b. Estadístico de contraste: Prueba de rangos de Wilcoxon

c. Resultados.

Tabla 6.

Resultados de salida de la contrastación del post test Vs. el pre test de la dimensión de la orientación espacial de los niños de cinco años.

<i>Dimensión</i>	<i>z</i>	<i>p</i>	<i>Significativa/No significativa</i>
<i>Orientación Espacial</i>	-2.534	0.011	Existe significancia estadística

Fuente: Visor del SPSS V 25 a partir de la matriz de datos

d. Decisión:

Dado que: $p = 0.011$ por tanto, p es menor que $\alpha = 0.05$ por tanto, se acepta la hipótesis formulada por el investigador que indica que: *La aplicación de los juegos psicomotrices mejora de manera significativa la orientación espacial de los niños de cinco años de la IEI “Fernando Belaunde Terry” del Reposo del distrito de El Milagro, Amazonas.*

3. Del Post test vs. Pre test de la dimensión: Orientación Espacial.

a. Formulación de la hipótesis General:

H₂: La aplicación de los juegos psicomotrices mejora de manera significativa la localización espacial de los niños de cinco años de la IEI “Fernando Belaunde Terry” del Reposo del distrito de El Milagro, Amazonas.

$$\rho < \alpha$$

b. Estadístico de contraste: Prueba de rangos de Wilcoxon

c. Resultados.

Tabla 7.

Resultados de salida de la contrastación del post test Vs. el pre test de la dimensión de la localización espacial de los niños de cinco años.

<i>Dimensión</i>	<i>z</i>	<i>p</i>	<i>Significativa/No significativa</i>
<i>Orientación Espacial</i>	-3.626	0.000	Existe significancia estadística

Fuente: Visor del SPSS V 25 a partir de la matriz de datos

d. Decisión:

Dado que: $\rho = 0.000$ por tanto, ρ es menor que $\alpha = 0.05$ por tanto, se acepta la hipótesis formulada por el investigador que indica que: *La aplicación de los juegos psicomotrices mejora de manera significativa la localización espacial de los niños de cinco años de la IEI “Fernando Belaunde Terry” del Reposo del distrito de El Milagro, Amazonas.*

4.3 Discusión.

La ubicación espacial de los niños sobre todo en el nivel inicial, es de suma importancia ya que de ello depende efectuar algunos cálculos de estimación como son por ejemplo la distancia entre dos puntos para recorrerlo y ellos deben estimar el tiempo ya de transcurrir para ir entre ellos según las condiciones dadas Como por ejemplo ir a paso lento o ir corriendo, o sea que la ubicación espacial consiste en establecer o determinar relaciones que se dan entre los objetos y con los objetos, también permite reconocer atributos y comparaciones relacionados con el espacio y la ubicación del niño ya que cuando él no tiene esas nociones no puede efectuar cálculos de ninguna naturaleza establecer relaciones entre dichos objetos. Tampoco podría diferenciar las posiciones de algunos objetos con relación a otras Como, por ejemplo: “Encima de...”, “Debajo de...”, “Dentro de...”.

También es de suma importancia, porque va a permitir reconocer la posición correcta de los símbolos que va a emplear durante el proceso de la lectoescritura, ya que en esta etapa debe considerar por ejemplo la posición adecuada que toma el número 4, ya que cuando no lo reconoce en forma adecuada lo puede invertir o escribir en forma inversa o también en otra posición que no es apropiada que conllevará a dificultades en el proceso de la lectoescritura.

Para determinar la ubicación espacial en los niños de 5 años del nivel inicial, hemos elaborado un instrumento que consta de dos dimensiones: la orientación espacial con 5 ítems y la localización espacial también con 5 ítems, el instrumento que contó con un total de 10 ítems fue sometido el criterio del juicio de expertos el mismo que arrojó un CVR de 0.870 y que está considerada como una validez alta, también fue sometido a un estudio piloto para determinar la confiabilidad, el valor del Alfa de cronbach fue de 0.839 que según el criterio de los expertos ostenta el nivel de una confiabilidad muy buena.

Los resultados que se han encontrado a nivel de las dimensiones y de las variables indican que: Antes de la aplicación de los juegos psicomotrices, en la dimensión de la orientación espacial, el 30.0% de estudiantes obtuvieron ubicación en el nivel deficiente, el 55.0% obtuvo puntuaciones en el nivel regular y el 15.0% alcanzar puntuaciones en el nivel de logro bueno. La media aritmética de la dimensión alcanzó a 2.4 puntos lo cual indica que a nivel de grupo estudiantil han obtenido puntuaciones

en el nivel regular, por otro lado, observamos que estas puntuaciones son heterogéneas al haber obtenido un coeficiente de variabilidad de 46.4% después de la aplicación del programa se obtuvo a un 15.0% en el nivel deficiente, el 25.0% en el nivel de logro regular y la mayoría absoluta conformada por el 60.0% se ubicó en el nivel de logro bueno, la media aritmética del post test fue de 3.6 puntos lo que nos indica que por aproximación les correspondió el nivel de logro bueno, el coeficiente de variabilidad también indica que estas puntuaciones son heterogéneas al registrar un valor de 37.1%.

En la dimensión de la localización espacial, se observa que el 35.0% registró puntuaciones en el nivel deficiente, en el nivel regular se ubicó el 55.0% y el restante 10.0% obtuvo el nivel de logro bueno, la media aritmética en esa dimensión alcanzó el valor de 2.0 puntos por lo que en esta prueba los estudiantes obtuvieron el nivel regular, el coeficiente de variabilidad también indica que estas puntuaciones son heterogéneas al tomar el valor de 48.4% en el post test, el 10.0% deficiente, el 15.0% lo hizo en el nivel regular y el 75.0% obtuvo el nivel de logro bueno. La media aritmética obtenida en esta prueba por los estudiantes grupal fue de 4.2 puntos por lo que se encuentran ubicados en el nivel bueno, también observamos que se trata de puntuaciones heterogéneas al haber obtenido un coeficiente de variabilidad de 35.1%.

A nivel de la variable ubicación espacial, antes de la aplicación del programa de los juegos psicomotrices los estudiantes alcanzaron una media aritmética de 4.3 puntos por lo que se ubicaron en el nivel de logro regular, después de la aplicación del programa las puntuaciones en esta variable lograda por los estudiantes 7.8 puntos por lo que la ubicación que le corresponde es de un buen nivel, estas puntuaciones son heterogéneas al registrar un coeficiente de variabilidad 34.5%.

También, es necesario recalcar que en la orientación espacial el post test, registra una ventaja porcentual frente al correspondiente pre test de 24.0% en la dimensión de la localización espacial también existe una diferencia en el rendimiento del 44.0% y a nivel de la variable la diferencia porcentual es del 35.0%, ello demuestra que los resultados fueron muchos mejores después de la propuesta de los juegos psicomotrices para desarrollar la ubicación espacial.

Al contrastarse el post test Vs. el Pre test de la dimensión de la orientación espacial arrojó un valor de significancia de 0.011 con $z = -2.534$, en tanto que en la contrastación del post test y el pre test de la dimensión localización espacial se obtuvo $z = -3.626$ con $p = 0.000$ lo cual indica que existe significancia estadística y finalmente en la contrastación del post test y el pre test de la variable ubicación espacial se obtuvo $z = -3.386$ con $p = 0.001$ lo cual indica también en la existencia de significancia estadística. Por lo anteriormente expuesto y sobre todo teniendo en cuenta que $p < 0.05$, tomamos la decisión de aceptar las hipótesis formuladas por el investigador las cuales indican a nivel de dimensiones y de la variable que las aplicaciones de los juegos psicomotrices han influido en el desarrollo de la orientación espacial, la localización espacial y en consecuencia de la ubicación espacial.

Los resultados concuerdan con la investigación que realizó Ruiz (2003), en las actividades relacionadas al espacio-tiempo en la que se enfrenta el niño primero de manera libre y luego acompañado, genera en su primer momento una situación compleja y posteriormente y de manera progresiva, resulta un actividad motivadora porque permite reconocer direcciones y desarrollen coordinación de equilibrio y estructuración de los objetos con referencia a su posición en la que encuentran cada uno de ellos. En este sentido la investigación ayuda en la mejora de las capacidades indagadoras, creativas que ayudan a los procesos de socialización y la coordinación vasomotora, la lateralidad y el desarrollo del pensamiento lógico-matemático.

También existe similitud con los resultados encontrados por Myers (1988), en la que, el progreso y los resultados escolares dependen tanto de las características cognitivas y sociales que el niño aporta a la escuela como de las posibilidades pedagógicas y la calidad de la enseñanza. Tanto uno de estos conjuntos de variables como ambos pueden favorecer u obstaculizar el éxito de la matriculación, la adaptación, el progreso y los resultados escolares.

Las condiciones en que se desarrolla las actividades del juego en toda su amplitud, respalda los resultados que se pueda esperar, por ello depende de cómo se emplee las actividades de juego en la etapa preescolar, para poder mejorar las condiciones del aprendizaje.

Respecto a la teoría revisada respecto al juego y la ubicación en el espacio, permite explicar con precisión que las condiciones del aprendizaje, está condicionada a la

metodología y acompañamiento del adulto en la construcción del pensamiento de los niños. Además todo maestro de educación inicial debe tener presente las consideraciones teóricas para enfrentar con fundamento las tareas escolares.

V. CONCLUSIONES Y SUGERENCIAS.

5.1 CONCLUSIONES:

Después de haber concluido con nuestro trabajo Investigación nos permitimos presentar a las siguientes conclusiones:

- ✓ Los juegos psicomotrices para mejorar la ubicación espacial en los estudiantes de 5 años de la IEI “Fernando Belaunde Terry” del Reposo del distrito de El Milagro, Amazonas, Ha demostrado una eficacia del 35.0% a favor del Post test.
- ✓ Antes de la aplicación de los juegos psicomotrices, la variable ubicación espacial registró un nivel de logro regular al haber obtenido una media aritmética de 4.3 puntos, mientras que después de la aplicación del programa de dichos juegos los estudiantes obtuvieron el nivel de logro bueno al registrar una media aritmética 7.8 puntos en la escala de 0 - 10 puntos.
- ✓ En la dimensión de la orientación espacial, antes de la aplicación del programa de intervención pedagógica, obtuvieron el nivel de logro regular al haber obtenido una media aritmética de 2.4 puntos, después de la aplicación del programa la media ascendió a 3.6 puntos existiendo en consecuencia un incremento en el rendimiento porcentual de 24.0% a favor del post test.
- ✓ En la dimensión de la localización espacial antes de la aplicación de programa de juegos psicomotrices la media aritmética alcanzó el valor de 2.0 puntos que indica que los estudiantes obtuvieron en esta prueba el nivel de logro regular, después de la aplicación del programa La media aritmética registro del valor de 4.2 puntos que ubica los estudiantes en el nivel de logro bueno, la diferencia del rendimiento porcentual en esa dimensión también favorece al post test en un 44.0%.
- ✓ Al contrastar el post test y pre test de la variable de la ubicación espacial arroja un $p = 0.001$ por lo que existe significancia estadística en consecuencia nos quedamos con la hipótesis formulada por el investigador.
- ✓ En la contrastación del post test y el pre test de la dimensión orientación espacial se ha obtenido $p = 0.011$ y dimensión de la localización espacial $p = 0.000$ por lo que aceptamos las hipótesis formuladas por el investigador.

5.2 SUGERENCIAS.

Como parte final de la presente investigación y frente a los resultados presentados, nos permitimos realizar las siguientes recomendaciones:

- ✓ A las docentes del nivel inicial de la IEI “Fernando Belaunde Terry” del Reposo del distrito de El Milagro de Amazonas, a trabajar usando estrategias que permitan desarrollar la ubicación espacial de los niños por cuanto este aspecto es determinante en procesos del aprendizaje como la lectoescritura.
- ✓ A la Directora de la IEI de la IEI “Fernando Belaunde Terry” del Reposo del distrito de El Milagro, Amazonas a promover el desarrollo de estrategias adecuadas a cada edad de los niños del nivel inicial por su contribución al aprendizaje de los demás procesos cognitivos y de desarrollo motriz de los estudiantes.
- ✓ A los padres de familia a apoyar los proyectos de innovación formulados mediante programas u otros afines que tiendan a mejorar o reforzar los niveles de aprendizaje de sus hijos.
- ✓ A las autoridades de la UGEL según corresponda a interesarse más que en los procesos de mecanicismo académico en los procesos de adquisición de los hábitos de autoaprendizaje de los estudiantes del nivel inicial mediante la ejecución de programas de innovación didáctica.

VI. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alomar, A. (1994), Temario de Educación Física. Barcelona: Tomo I. Ed. Inde Publicaciones
- Álvarez de zayas, C (1994). La escuela en la vida: didáctica, La Habana. Editorial Pueblo y Educación,
- Arteaga, M., Viciano, G. & Conde, C. (1997) Desarrollo de la expresividad corporal. España: INDE.
- Ausubel, D. (1981). Psicología Educativa. 2 da. Edición. México: Editorial Trillas.
- Bara, A. (1975). La Expresión por el Cuerpo. Buenos Aires. Ed. Búsqueda
- Barrow, H. y Brow, J. (1992). "Introducción" en Hombre y Movimiento. Barcelona España, Ediciones Doyma
- Bishop, A. (2008). *El juego como estrategia didáctica*. Barcelona: Graó.
- Conde, J. & Viciano, G. (1997) *Fundamentos para el desarrollo de la motricidad en edad temprana*. España: Aljibe.
- Defontaine, J. (1978). Manual de reeducación psicomotriz. Primer año. Barcelona: Editorial Médica y Técnica.
- Delval, J. (1996). *El desarrollo humano*. Madrid: Siglo XXI de España Editores, S.A.
- Diccionario de la lengua española -Real Academia Española-. (2001). Madrid. Ed. Espasa
- Fernández, J. (2003). Diccionario de Psicomotricidad. Colombia: Norma
- Fonseca, V. (1998). *Manual de observación psicomotriz*. Barcelona, España: INDE publicaciones.
- García Núñez, J. A. & Fernández, V. F. (1996) Juego y psicomotricidad. Barcelona: Aljibe
- Gutiérrez, M. (1989). 140 juegos de educación psicomotriz. Sevilla: Wanceulen
- Gutiérrez, M. (1991). La educación psicomotriz y el juego en la edad escolar. Sevilla: Wanceulen.

- Lapierre, A. (1974). Educación psicomotriz en la escuela maternal. Barcelona: Ed. Científico médica.
- Le Boulch (1972). La educación por el movimiento en edad escolar. Buenos Aires: Paidós.
- Linares, P. (1989). Expresión corporal y desarrollo psicomotor. Málaga. Colección Unisport.
- Martínez, F. García, G. & Montoro, M. (1984) Los primeros pasos en psicomotricidad. Madrid: Narcea.
- Papalia, D. (2001). El mundo del niño. Mexico: Mc Graw Hill.
- Pecci, M Herrero, T., López, M. y Mozos, A. (2010). *El juego infantil y su metodología*. Madrid: McGraw-Hill
- Piaget, J. (1981). El desarrollo mental del niño. Barcelona: Ed. Ariel.
- Sánchez, F. (1986), "Lateralidad" en Bases para una didáctica de la educación física y el deporte. Madrid: Aiqué
- Smith, C. (2008). Psicología del aprendizaje. Lambayeque: UNPRG
- Stokoe, P. y Harf, R. (1984). La Expresión Corporal en el Jardín de Infantes, Barcelona: Paidós

ANEXOS

Anexo 1

LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR NOCIÓN DE ESPACIO EN NIÑOS DE INICIAL

Nombre: Edad: Sexo:

Evaluador: Fecha: Tiempo:

Instrucciones: El evaluador debe puntuar con **Si** o **No**, según las acciones que realice el niño o niña en cada uno de los ítems indicados en la ficha.

Ord.	Dimensiones / Ítems	Respuesta	
		SI	NO
Orientación			
01	Se ubica dentro – fuera de un círculo graficado a indicaciones.		
02	Coloca objetos encima y debajo de una mesa referencial.		
03	Coloca objetos arriba y debajo de un referente establecido.		
04	Coloca un objeto delante y uno detrás de un compañero.		
05	Se ubica a la izquierda y a la derecha de un compañero.		
Localización			
06	Localiza entre grupo de objetos uno diferente a los demás.		
07	Localiza el objeto que se encuentra al centro de otros objetos.		
08	Localiza el objeto más cerca y el más lejos de los demás.		
09	Localiza el objeto más próximo con relación a su cuerpo.		
10	Localiza el objeto igual que se encuentra ubicado aquí y allá.		

CRITERIO TECNICO DE LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR NOCIÓN DE ESPACIO

Características generales	Descripción básica
Nombre del Instrumento	Lista de cotejo para evaluar noción de espacio
Dimensiones investigativas que mide	-Orientación espacial -Localización espacial
Total de ítems a medir	10 ítems de tipo estructurado
Tipo de puntuación	Numérica, tipo dicotómica
Valor total del cuestionario	Mínimo = 0 Máximo = 10
Tipo de administración	Directa personalizada
Tiempo de administración	30 minutos aproximadamente
Autora	Dorliza Villalobos Jara
Autor de adaptación	Elaboración propia
Editor	Sin editor
Fecha de elaboración	Octubre 2017
Constructo a evaluar	Noción de espacio topográfico
Área de aplicación	Pedagogía
Área curricular que aplica	Matemática
Soporte Teórico	Teoría cognitiva (J. Piaget)
Soporte instrumental	Bolígrafo y papel impreso
Unidad de análisis	Estudiantes de educación inicial

1. CRITERIO VALORATIVO

Características	Valoración cualitativa	Puntuación (Min=0 Max=1)
Calidad de redacción	Buena	1
Orientación del ítem	Directo	1
Fundamentación teórica	Buena	1
Análisis de los ítems	Adecuado	1
Validez de contenido	Pertinente	1
Validez de constructo	Buena	1
Validez predictiva	Adecuado	1
Fiabilidad de equivalencia	No aporta	0
Fiabilidad de consistencia interna	Adecuado	1
Fiabilidad de estabilidad	Estable	1

2. VALORACIÓN DIMENSIONAL

Dimensión	Ítems	Total Ítems	Valor total ítems	Escala	Valoración
Orientación espacial	1, 2, 3, 4, 5	05	5	5	Buena
				3 - 4	Regular
				0 - 2	Deficiente
Localización espacial	6, 7, 8, 9, 10	05	5	5	Buena
				3 - 4	Regular
				0 - 2	Deficiente

3. VALORACIÓN GENERAL

Variable	Ítems	Total Ítems	Valor total	Escala	Valoración
Noción de espacio	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10	10	Max. 10 Mín. 00	4,00 - 5,00	Buena
				2,00 - 3,99	Regular
				00 - 1,99	Deficiente

Validación por el criterio del juicio de expertos de la guía de Observación para medir la Ubicación Espacial.

Dimensiones	ITEMS	Jueces o expertos			$\sum r_i$	Promedio	Proporción de Rangos dimensional	Pe
		1	2	3				
Orientación espacial	1,2,3, 4 y 5	3	3	3	9	3.00	1.00	0.037
Ubicación espacial	6, 7, 8, 9 y 10	3	2	3	8	2.67	0.89	0.037
Total		6.0	5.0	11.0	17.0	2.83	1.89	0.074

CVR= 0.870

Intervalo	Interpretación del CVR
0.40 =< CVR < 0.60	Inaceptable
0.60 =< CVR < 0.70	Baja
0.70 =< CVR < 0.80	Moderada
0.80 =< CVR < 0.90	Alta
0.90 =< CVR < 1.00	Muy Alta

HERNÁNDEZ-NIETO 2011

De acuerdo al criterio de Hernández – Nieto le corresponde una alta validez, por lo que el instrumento denominado guía de Observación para medir la Ubicación Espacial, está habilitado para ser aplicado a la muestra seleccionada.

Anexo 2

PLAN DE JUEGOS PSICOMOTRICES PARA EL DESARROLLO LA UBICACION ESPACIAL

1. Identificación.

- | | |
|----------------------|-------------------------|
| a. Nivel: | Inicial |
| b. Turno: | Mañana |
| c. Edades: | 5 años |
| d. Números de niños: | 21 |
| e. Lugar: | El reposo |
| f. Docente: | Dorliza Villalobos Jara |
| g. Directora: | Maribel Coba Vásquez |

2. Justificación.

La propuesta de juegos psicomotrices para desarrollar la ubicación espacial, está basada en la Teoría de Piaget de juego para el desarrollo psicomotriz, que consta de 20 juegos psicomotrices que se caracterizan por el trabajo del niño con su propio cuerpo, en relación con los otros, los objetos y el espacio. Los niños deben vivenciar su cuerpo explorándolo y realizando diversos movimientos en el espacio. Estas actividades de aprendizaje están dirigidos al estudiante de cinco años de edad del nivel inicial y se realiza con el único propósito que los estudiantes aprendan los juegos psicomotrices y así desarrollar la ubicación espacial de los niños es más les ayudara para su vida cotidiana y futura.

3. Objetivo

a. General

Desarrollar la ubicación espacial en los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Identificar el desarrollo de la ubicación espacial que se encuentra los niños de cinco años, a través de la evaluación de entrada

b. Específicos.

- Diseñar y aplicar una propuesta de juegos psicomotrices para los niños
- Evaluar el desarrollo de la ubicación espacial de los niños de 5 años
- Evaluar las actividades de juegos psicomotrices en el desarrollo de la ubicación espacial en los niños

4. Metodología

- a. **Asamblea:** Los niños, niñas y la educadora se ubican en el espacio formando un círculo, se les presenta el material a utilizar y construyen juntos las reglas o normas a tener en cuenta en lo que se refiere al uso de los materiales, el uso del espacio y el respeto a sus compañeros.
- b. **Expresión motriz:** Se invita a los niños y niñas a que hagan un reconocimiento del espacio, acompañados, de preferencia, por un ritmo que el educador marca con algún instrumento de percusión. Se recomienda que primero sean ritmos lentos y que luego se vaya incrementando la rapidez de los mismos. Luego se explora de manera libre el material a utilizar y las diversas posibilidades de movimiento de su cuerpo, de su uso con o sin desplazamiento. Se propician actividades de relación con los pares, utilizando el movimiento corporal.
- c. **Relajación:** La educadora propicia un clima de tranquilidad, donde los niños eligen un lugar acogedor en el espacio para echarse e ir normalizando, con ayuda de la educadora, su respiración, después de la experiencia de movimiento corporal vivida.
- d. **Expresión gráfico-plástica:** Los niños expresan a través de diferentes técnicas, como el dibujo o la pintura, lo que hicieron durante el desarrollo de la actividad corporal.
- e. **Cierre:** La educadora, al recoger los trabajos de los niños, les preguntara sobre su producción, felicitándolos y animándolos a seguir. Luego los colocara en un lugar visible, para que lo aprecien todos los niños del aula.

5. Estrategias

La presente investigación se realizó con la finalidad desarrolla la ubicación espacial de los niños y niñas. Para iniciar el presente trabajo se seleccionó el aula de 5 años de la Institución conformada por 21 niños y niñas

6. Cronograma de actividades de psicomotricidad

N°	Actividad	Capacidad	Indicador	Estrategia	Recursos	Tiempo	Fechas
01	Jugamos a saltar la soga delante y detrás.	Desarrollo de la psicomotricidad Demuestra agilidad y coordinación y adecuado control de sus movimientos: delante y detrás.	Participa saltando la soga delante y atrás	Asamblea Desarrollo Relajamiento Grafico Plástico Cierre	Soga. Cubos. Papel bon. Crayolas	45´	13/11/14
02	“Aprendemos a ubicamos primero y ultimo”	Desarrollo de la psicomotricidad Realiza diferente movimiento y desplazamientos con su cuerpo: Delante y detrás.	Se ubican primero y último de la fila	Asamblea Desarrollo Relajamiento Grafico Plastico Cierre	CD Grabadora Pelota Papel bond. Silbato	45´	16/11/14
03	“Nos movemos arriba y abajo”	Desarrollo de la psicomotricidad Coordina con movimientos con lsu cuerpo.	Participa moviendo su cuerpo hacia arriba y hacia abajo de acuerdo a la música.	Asamblea Desarrollo Relajamiento Grafico Plástico Cierre	Papel bon pinturas Flauta. Música		20/11/14

04	“Jugamos a ubicarnos cerca y lejos”	Maneja el espacio en relación con su cuerpo y los objetos identificando nociones espaciales cerca y lejos.	Se ubica lejos y cerca de los materiales con seguridad.	Asamblea Desarrollo Relajamiento Grafico Plástico Cierre	Almohadas Patio Papel bon	45`	23/10/2014
05	“Movemos nuestros brazos arriba y abajo ”	Maneja el espacio en relación con su cuerpo, los objetos y los otros identificando nociones espaciales: Arriba y abajo.	Mueve sus brazos hacia delante y detrás de acuerdo al sonido del silbato.	Asamblea Desarrollo Relajamiento Grafico Plástico Cierre	Silbato Papel bond Lápiz	45`	27/10/2014
06	“Nos divertimos saltando delante y detrás	Maneja el espacio en relación con su cuerpo y los objetos identificando las nociones espaciales adelante y detrás	Salta delante y detrás de los objetos	Asamblea Desarrollo Relajamiento Grafico Plástico Cierre	Tarros Conos. Cubos	45`	30/10/2014
07	“Jugamos a ubicarnos delante y detrás”	Maneja el espacio, en relación con su cuerpo, identificando nociones espaciales delante y detrás	coordinando sus movimientos delante y detrás	Asamblea Desarrollo Relajamiento Grafico Plástico Cierre	Silbato Papel boom Lápiz	45`	03/11/2014
08	Juagamos pásame la pelota	Maneja el espacio, en relación con su cuerpo, identificando nociones espaciales adelante y atrás	Participa en el juego ubicándose: próximo y lejos.	Asamblea Desarrollo Relajamiento	Pandereta Pelota	45`	05/11/2014

				Grafico Plástico Cierre	Papel bond		
09	Nos ubicamos dentro y fuera del ula ula”	Maneja el espacio en relación con su cuerpo, los objetos identificando nociones especiales: dentro y fuera	Se ubica dentro y fuera del ula ula.	Asamblea Desarrollo Relajamiento Grafico Plástico Cierre	Ula ula Plastilina	45`	07/11/2014
10	“Jugamos dentro y fuera de caja”.	Maneja el espacio en relación con su cuerpo, los objetos identificando nociones especiales: dentro y fuera.	Participa con su cuerpo ubicándolo dentro y fuera.	Asamblea Desarrollo Relajamiento Grafico Plástico Cierre	Caja Papel boom y lápiz.	45`	10/11/2014
11	“Jugamos acercarnos y alejarnos”	Maneja el espacio con relación con su cuerpo y los objetos identificando nociones especiales: cerca y lejos.	Se ubican cerca y lejos de las cosas	Asamblea Desarrollo Relajamiento Grafico Plástico Cierre	Silbato Patio Papel boon y Lápiz	45`	12/11/2014

7. Evaluación

Lista de cotejo.

Observación

6. Referencia Bibliográfica.

Ausubel, D. (1981). *Psicología Educativa*. 2 da. Edición. México: Editorial Trillas.

Llorca, L. M. & Vega, N. A. (1998) *Psicomotricidad y globalización del curriculum en educación infantil*. Granada, España: Aljibe.

Martin B. (1997), "El aula como espacio de operaciones didácticas" en *Planificación. Escuela Española*. Madrid España,

Sesión de Aprendizaje N° 1

Título: “Jugamos a saltar la soga delante y detrás”.

I. Datos informativos:

- 1.1 I.E.I. : N° 17786 "FERNANDO BELAUNDE TERRY"
- 1.2 Edad : 5 años
- 1.3 Sección: Única
- 1.4 Ciclo : II
- 1.5 Fecha : 06 -11 -17
- 1.6 Directora: Maribel Coba Vásquez
- 1.7 Docente: Dorliza Villalobos Jara
- 1.8 Tiempo: 45´

II. Objetivo:

Desarrollar la capacidad de atención de los estudiantes mediante la exploración y el reconocimiento del juego con las sogas en un tiempo e 45 minutos.

III. Materiales.

- Plazuela
- Soga
- Cinta maskinging
- Fichas
- Papel bond

IV. Procedimiento

♥ Actividades de inicio.

Elaboran normas de convivencia y escuchan instrucciones sobre lo que se va a realizar para participar del juego. Jugamos a saltar la soga delante y detrás

Los niños y niñas se sientan de manera circular en un espacio del aula y en asamblea dialogan sobre el juego a realizado.

♥ Actividades de proceso

Se entrega material estructurado (las sogas) para manipular y conocer mejor la coordinación que contiene cada juego con las sogas.

Escuchan indicaciones sobre la importancia de la ubicación delante detrás y el uso adecuado de las sogas en el juego y la atención que se le debe prestar al momento de ejecutar el juego



Actividades de cierre.

Cada niño y niña comenta sobre las ubicaciones delante y detrás, manipulando algunos objetos que le sirvió como material de trabajo

V. Recomendaciones.

- Prestar atención cuando alguien habla.
- Estar en silencio y concentrarse en las indicaciones y realizar el juego a saltar delante y detrás de la soga
- Manipular y cuidar las sogas y otros.
- Guardar todos los materiales en su sitio.

VI. Evaluación

Se recogerá los resultados mediante la aplicación de una lista de cotejo que mide atención cognitiva, sociocultural, emocional referente a la atención para el aprendizaje.

BIBLIOGRAFÍA

- MINISTERIO DE EDUCACIÓN (2017-2018) agenda pedagógica. Perú dirección general de educación básica regular dirección general de educación inicial.

Lista de Cotejo N° 1

Juego: “Jugamos a saltar la soga delante y detrás”. **Grupo:** 5 años **Fecha:** 06-11-17

Orden	Estudiante	Orientación		Localización		Nivel de Logro
		Ubica objetos según indicaciones.		Encuentra direcciones en un laberinto.		
		si	no	si	no	
01						
02						
03						
04						
05						
06						
07						
08						
09						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						

Sesión de Aprendizaje N° 2

Título: “Aprendemos a ubicamos primero y ultimo”

I. Datos informativos:

- 1.1 I.E.I. : N° 17786 "FERNANDO BELAUNDE TERRY"
- 1.2 Edad : 5 años
- 1.3 Sección : Única
- 1.4 Ciclo : II
- 1.5 Fecha : 07 -11 -17
- 1.6 Directora: Maribel Coba Vásquez
- 1.7 Docente: Dorliza Villalobos Jara
- 1.8 Tiempo: 45´

II. Objetivo:

Desarrollar la capacidad de atención de los estudiantes mediante la exploración de objetos y el reconocimiento del juego ubicamos primero y último en un tiempo e 45 minutos.

III. Materiales.

Plazuela

- Niños profesora arcos
- Cinta maskinging
- Fichas
- Papel bond

IV. Procedimiento

Actividades de inicio.

Elaboran normas de convivencia y escuchan instrucciones sobre lo que se va a realizar para participar del juego nos ubicamos primero último.


Los niños y niñas se sientan de manera cómoda en un espacio del aula y en asamblea dialogan sobre Y le damos a conocer las reglas de juegos.

Actividades de proceso

Se entrega material estructurado (la fila de niños) para conocer mejor la coordinación que contiene cada juego.

Escuchan indicaciones sobre lo importante que es ubicarnos primero último en ejecución del juego.

Formamos filas y al sonido del silbato los niños que esta al último se coloca primero de la fila, terminando con todos los niños, y niñas que quedaron primero se colocan último de la fila.

 Actividades de cierre.

Cada niño y niña comenta sobre si llego primero o/u último y quien gano.

V. Recomendaciones.

- Prestar atención cuando alguien habla.
- Estar en silencio y concentrarse en las indicaciones del juego a realizar
- Manipular y cuidar los materiales.
- Guardar orden de llegada.

VI. Evaluación

Se recogerá los resultados mediante la aplicación de una lista de cotejo que mide atención cognitiva, sociocultural, emocional referente a la atención.

BIBLIOGRAFÍA

- MINISTERIO DE EDUCACIÓN (2017-2018) agenda pedagógica. Perú dirección general de educación básica regular dirección general de educación inicial

Lista de Cotejo N° 2

Juego: “Aprendemos a ubicamos primero y ultimo”

Grupo: 5 años Fecha: 07-11-17

Orden	Estudiante	Orientación		Localización		Nivel de Logro
		Presta atención a las consignas dadas como primero y último.		Se ubica con facilidad primero y ultimo”.		
		si	no	si	no	
01						
02						
03						
04						
05						
06						
07						
08						
09						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						

Sesión de Aprendizaje N° 3

Título: “Nos movemos hacia arriba y abajo”

I. Datos informativos:

- 1.1 I.E.I. N°: N° 17786 "FERNANDO BELAUNDE TERRY"
- 1.2 Edad : 5 años
- 1.3 Sección : Única
- 1.4 Ciclo : II
- 1.5 Fecha : 08 -11 -17
- 1.6 Directora: Maribel Coba Vásquez
- 1.7 Docente : Dorliza Villalobos Jara
- 1.8 Tiempo : 45´

II. Objetivo:

Desarrollar la capacidad de atención de los estudiantes mediante la exploración de algunos objetos y el reconocimiento del juego Nos movemos hacia arriba y abajo en un tiempo e 45 minutos.

III. Materiales.

- Plazuela
- Niños profesora arcos
- Cinta maskinging
- Fichas
- Papel bond

IV. Procedimiento



Actividades de inicio.

Elaboran normas de convivencia y escuchan instrucciones sobre lo que se va a realizar para participar del juego Nos movemos hacia arriba y abajo

Los niños y niñas se sientan de manera cómoda en un espacio del aula y en asamblea dialogan Nos movemos hacia arriba y abajo le damos a conocer las reglas de juegos.



Actividad es de proceso

Se entrega material estructurado (por columna) para conocer mejor la coordinación que contiene cada juego.

Formamos columnas y a la indicación dada se mueve arriba y abajo, al sonido del silbato los niños se **movemos hacia arriba y abajo**”, terminando con todos los niños, y niños.

Escuchan indicaciones sobre lo importante que es **movemos hacia arriba y abajo** en ejecución del juego

♥ Actividades de cierre.

Cada niño y niña comenta sobre **si movió hacia arriba y abajo** y quien gano en moverse

V. Recomendaciones.

- Prestar atención cuando alguien habla.
- Estar en silencio y concentrarse en las indicaciones a realizar el juego.
- Manipular y cuidar los materiales
- Guardar orden

VI. Evaluación

Se recogerá los resultados mediante la aplicación de una lista de cotejo que mide atención cognitiva, sociocultural, emocional referente a la atención.

BIBLIOGRAFÍA

- MINISTERIO DE EDUCACIÓN (2017-2018) agenda pedagógica. Perú dirección general de educación básica regular dirección general de educación inicial

Lista de Cotejo N° 3

Juego: “Nos movemos hacia arriba y abajo”

Grupo: 5 años Fecha: 08-11-17

Orden	Estudiante	Orientación		Localización		Nivel de Logro
		Sigue las orientaciones arriba y abajo.		Se con facilidad movemos hacia arriba y abajo.		
		si	no	si	No	
01						
02						
03						
04						
05						
06						
07						
08						
09						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						

Sesión de Aprendizaje N° 4

Título: “Jugamos a ubicarnos cerca y lejos”

I. Datos informativos:

- 1.1 I.E.I. : N° 17786 "FERNANDO BELAUNDE TERRY"
- 1.2 Edad : 5 años
- 1.3 Sección : Única
- 1.4 Ciclo : II
- 1.5 Fecha : 09 -11 -17
- 1.6 Directora: Maribel Coba Vásquez
- 1.7 Docente : Dorliza Villalobos Jara
- 1.8 Tiempo : 45´

II. Objetivo:

Desarrollar la capacidad de atención de los estudiantes mediante la exploración y el reconocimiento del juego a ubicarnos cerca y lejos en un tiempo e 45 minutos.

III. Materiales.

- Plazuela
- Niños profesora arcos
- Cinta masking
- Fichas
- Papel bond

IV. Procedimiento

♥ Actividades de inicio.

Elaboran normas de convivencia y escuchan instrucciones sobre lo que se va a realizar para participar del juego **Jugamos a ubicarnos cerca y lejos**

Los niños y niñas se sientan de manera circular en un espacio del aula y en asamblea dialogan sobre **ubicarnos cerca y lejos** Y le damos a conocer las reglas de juegos.

♥ Actividad es de proceso

Se entrega material estructurado como sogas tarros cajas para conocer mejor la coordinación que contiene cada juego.

En columna y al sonido del silbato los niños que están Jugando se ubicarnos cerca y lejos de la profesora mediante la sogas al último se, terminando con todos los niños, los niños que quedaron **cerca** y lejos de punto de partida

Escuchan indicaciones sobre lo importante que es ubicarnos **cerca y lejos** en ejecución del juego.

♥ Actividades de cierre.

Cada niño y niña comenta si quedo **cerca o/u lejos** y quien gano

V. Recomendaciones.

- Prestar atención cuando alguien habla.
- Estar en silencio y concentrarse en las indicaciones y realizar el juego
- Manipular y cuidar las sogas.
- Guardar orden de llegada.

VI. Evaluación

Se recogerá los resultados mediante la aplicación de una lista de cotejo que mide atención cognitiva, sociocultural, emocional referente a la atención.

BIBLIOGRAFÍA

- MINISTERIO DE EDUCACIÓN (2017-2018) agenda pedagógica. Perú dirección general de educación básica regular dirección general de educación inicial

Lista de Cotejo N° 4

Juego: “Jugamos a ubicarnos cerca y lejos”.

Grupo: 5 años Fecha: 09-11-17

Orden	Estudiantes	Orientación		Localización		Nivel de Logro
		Se rige a lo indicado cerca y lejos”		Se ubicarnos cerca y lejos de los objetos.		
		si	no	si	no	
01						
02						
03						
04						
05						
06						
07						
08						
09						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						

Sesión de Aprendizaje N° 5

Título: “Mueve sus brazos hacia delante y detrás”

I. Datos informativos:

- 1.1 I.E.I. : N° 17786 "FERNANDO BELAUNDE TERRY”
- 1.2 Edad : 5 años
- 1.3 Sección : Única
- 1.4 Ciclo : II
- 1.5 Fecha : 10-11 -17
- 1.6 Directora: Maribel Coba Vásquez
- 1.7 Docente : Dorliza Villalobos Jara
- 1.8 Tiempo : 45´

II. Objetivo:

Desarrollar la capacidad de atención de los estudiantes mediante la exploración y el reconocimiento del juego a ubicarnos los brazos delante y detrás de su cuerpo en un tiempo e 45 minutos.

III. Materiales.

- Plazuela
- Niños profesora arcos
- Cinta maskinging
- Fichas
- Papel bond

IV. Procedimiento

♥ Actividades de inicio.

Elaboran normas de convivencia y escuchan instrucciones sobre lo que se va a realizar para participar del juego con nuestros brazos delante y detrás

Los niños y niñas se sientan de manera circular en un espacio del aula y en asamblea dialogan sobre como ubicar los brazos delante y detrás damos a conocer las reglas de juegos.

♥ Actividad es de proceso

Se entrega material piedrita, niños y espacio para conocer mejor la coordinación que contiene cada juego.

Se ubican detrás de la docente y al sonido del silbato los niños que están Jugando ubicarnos sus brazos delante y detrás de ellos mismos, terminando con todos los niños, las niñas que quedaron con sus brazos adelante y otros atrás.

Escuchan indicaciones sobre lo importante que es ubicar nuestros brazos delante y detrás a la ejecución del juego.

♥ Actividades de cierre.

Cada niño y niña comenta si quedo con sus brazos delante o/u detrás y quien gano sin equivocarse.

V. Recomendaciones.

- Prestar atención cuando alguien habla.
- Estar en silencio y concentrarse en las indicaciones y realizar el juego
- Manipular y cuidar las sogas.
- Guardar orden de llegada.

VI. Evaluación

Se recogerá los resultados mediante la aplicación de una lista de cotejo que mide atención cognitiva, sociocultural, emocional referente a la atención.

BIBLIOGRAFÍA

- MINISTERIO DE EDUCACIÓN (2017-2018) agenda pedagógica. Perú dirección general de educación básica regular dirección general de educación inicial

Lista de Cotejo N° 5

Juego: mueve sus brazos delante y detrás.

Grupo: 5 años Fecha: 10-11-17

Orden	Estudiante	Orientación		Localización		Nivel de Logro
		Recibe con atención las orientaciones mueve sus brazos delante y detrás		Al sonido de las palmadas mueve sus brazos delante y detrás		
		si	no	si	no	
01						
02						
03						
04						
05						
06						
07						
08						
09						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						

Sesión de Aprendizaje N° 6.

Título: jugamos con la ula ula

I. Datos informativos:

- 1.1 I.E.I. : N° 17786 "FERNANDO BELAUNDE TERRY"
- 1.2 Edad : 5 años
- 1.3 Sección : Única
- 1.4 Ciclo : II
- 1.5 Fecha : 11-11 -17
- 1.6 Directora: Maribel Coba Vásquez
- 1.7 Docente : Dorliza Villalobos Jara
- 1.8 Tiempo : 45´

II. Objetivo:

Desarrollar la capacidad de atención de los estudiantes mediante la exploración y el reconocimiento del juego **saltamos dentro y fuera de la ula ula** a en un tiempo de 45 minutos.

III. Materiales.

- Plazuela
- Niños profesora arcos
- Ula ula.
- Cinta maskinging
- Fichas
- Papel bond

IV. Procedimiento

- ♥ Actividades de inicio.
Elaboran normas de convivencia y escuchan instrucciones sobre lo que se va a realizar para participar del juego **saltamos dentro y fuera de la ula ula**.
Los niños y niñas se sientan de manera confortable en un espacio del aula y en asamblea dialogan sobre **saltamos dentro y fuera de la ula ula** Y le damos a conocer las reglas de juegos.
- ♥ Actividad es de proceso
Se entrega material estructurado como la ula ula para conocer mejor la coordinación que contiene cada juego.
En fila y al sonido del silbato los niños que están Jugando se ubicarnos **dentro y fuera de la ula ula** al último se terminando la actividad quienes quedaron **dentro y fuera de la ula ula**.

Escuchan indicaciones sobre lo importante que es ubicarnos **saltamos dentro y fuera de la ula ula al** ejecutar el juego.

♥ Actividades de cierre.

Cada niño y niña comenta si quedo **dentro y fuera de la ula ula** y quien gano

V. Recomendaciones.

- Prestar atención cuando alguien habla.
- Estar en silencio y concentrarse en las indicaciones y realizar el juego
- Manipular y cuidar las ulas ulas
- Guardar orden de llegada.

VI. Evaluación

Se recogerá los resultados mediante la aplicación de una lista de cotejo que mide atención cognitiva, sociocultural, emocional referente a la atención.

BIBLIOGRAFÍA

- MINISTERIO DE EDUCACIÓN (2017-2018) agenda pedagógica. Perú dirección general de educación básica regular dirección general de educación inicial

Lista de Cotejo 6

Juego: “saltamos dentro y fuera de la ula ula.

Grupo: 5 años **Fecha:** 11-11-17

Orden	Estudiante	Orientación		Localización		Nivel de Logro
		Se concentra con las indicaciones, dentro y fuera de la ula ula.		Saltamos dentro y fuera de la ula ula.		
		si	no	si	no	
01						
02						
03						
04						
05						
06						
07						
08						
09						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						

Sesión de Aprendizaje N° 7

Título: “jugamos a caminar atrás y adelante”

I. Datos informativos:

- 1.1 I. E.I. : N° 17786 "FERNANDO BELAUNDE TERRY"
- 1.2 Edad : 5 años
- 1.3 Sección : Única
- 1.4 Ciclo : II
- 1.5 Fecha : 12-11 -17
- 1.6 Directora: Maribel Coba Vásquez
- 1.7 Docente : Dorliza Villalobos Jara
- 1.8 Tiempo : 45´

II. Objetivo:

Desarrollar la capacidad de atención de los estudiantes mediante la exploración y el reconocimiento del juego, **jugamos a caminar atrás y adelante** en un tiempo e 45 minutos.

III. Materiales.

- Plazuela
- Niños profesora arcos
- Cinta marketing
- Fichas
- Papel bond

IV. Procedimiento

♥ Actividades de inicio.

Elaboran normas de convivencia y escuchan instrucciones sobre lo que se va a realizar para participar del juego **jugamos a caminar atrás y adelante**

Los niños y niñas se sientan de manera circular en un espacio del aula y en asamblea dialogan sobre **jugamos a caminar atrás y adelante** y le damos s a conocer las reglas de juegos.

♥ Actividad es de proceso

Se entrega material como la plazuela tarros para conocer mejor la coordinación que contiene cada juego.

En forma ordenada se ubican atrás de la maestra y al sonido del silbato avanzamos adelante y luego atrás

Escuchan indicaciones sobre lo importante que es ubicarnos y **caminar atrás y adelante** en ejecución del juego.

♥ Actividades de cierre.

Cada niño y niña comenta si quedo **jugamos a caminar atrás y adelante** y quien se equivocó en el juego.

V. Recomendaciones.

- Prestar atención cuando alguien habla.
- Estar en silencio y concentrarse en las indicaciones y realizar el juego
- Manipular y cuidar los materiales.
- Guardar orden de llegada.

VI. Evaluación

Se recogerá los resultados mediante la aplicación de una lista de cotejo que mide atención cognitiva, sociocultural, emocional referente a la atención.

BIBLIOGRAFÍA

- MINISTERIO DE EDUCACIÓN (2017-2018) agenda pedagógica. Perú dirección general de educación básica regular dirección general de educación inicial

Lista de Cotejo N° 7

Juego: Jugamos a caminar atrás y adelante.

Grupo: 5 años Fecha: 12-11-17

Orden	Estudiante	Orientación		Localización		Nivel de Logro
		Obedece las indicaciones a caminar atrás y adelante.		Se divierte caminando atrás y adelante.		
		si	no	si	no	
01						
02						
03						
04						
05						
06						
07						
08						
09						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						

Sesión de Aprendizaje N° 8

Título: “Pásame la pelota”

I. Datos informativos:

- 1.1 .I.E.I. : N° 17786 "FERNANDO BELAUNDE TERRY"
- 1.2 Edad : 5 años
- 1.3 Sección : Única
- 1.4 Ciclo : II
- 1.5 Fecha : 13-11 -17
- 1.6 Directora: Maribel Coba Vásquez
- 1.7 Docente : Dorliza Villalobos Jara
- 1.8 Tiempo : 45´

II. Objetivo:

Desarrollar la capacidad de atención de los estudiantes mediante la exploración y el reconocimiento del juego **Pásame la pelota derecha izquierda** en un tiempo e 45 minutos.

III. Materiales.

- Plazuela
- Niños profesora arcos
- Cinta maskinging
- Fichas
- Papel bond

IV. Procedimiento

♥ Actividades de inicio.

Elaboran normas de convivencia y escuchan instrucciones sobre lo que se va a realizar para participar del juego **Pásame la pelota por la derecha luego por la izquierda**

Los niños y niñas se sientan de manera circular en un espacio del aula y en asamblea dialogan sobre **Pásame la pelota por la derecha y izquierda** le damos a conocer las reglas de juegos.

♥ Actividad es de proceso

Se entrega material estructurado como pelota para conocer mejor la coordinación que contiene cada juego.

En columna y al sonido del silbato los niños que están Jugando se pasan la pelota por la derecha e izquierda.

Escuchan indicaciones sobre lo importante que es ubicarnos en la derecha e izquierda en ejecución del juego.

♥ Actividades de cierre.

Cada niño y niña comenta si quedo **equivocado solo derecha o izquierda** y quien gano.

V. Recomendaciones.

- Prestar atención cuando alguien habla.
- Estar en silencio y concentrarse en las indicaciones y realizar el juego
- Manipular y cuidar los materiales.
- Guardar orden de llegada.

VI. Evaluación

Se recogerá los resultados mediante la aplicación de una lista de cotejo que mide atención cognitiva, sociocultural, emocional referente a la atención.

BIBLIOGRAFÍA

- MINISTERIO DE EDUCACIÓN (2017-2018) agenda pedagógica. Perú dirección general de educación básica regular dirección general de educación inicial

Lista de Cotejo N° 8

Juego: Pásame la pelota de recha e izquierda.

Grupo: 5 años Fecha: 13-11-17

Orden	Estudiante	Orientación		Localización		Nivel de Logro
		Recibe las indicaciones para la pelota derecha e izquierda		Se ubica para pasar la pelota derecha e izquierda		
		Si	no	si	no	
01						
02						
03						
04						
05						
06						
07						
08						
09						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						

Sesión de Aprendizaje N° 9

Título: “Jugamos a ubicarnos arriba y debajo de la mesa

I. Datos informativos:

- 1.1 I.E.I. : N° 17786 "FERNANDO BELAUNDE TERRY"
- 1.2 Edad : 5 años
- 1.3 Sección : Única
- 1.4 Ciclo : II
- 1.5 Fecha : 14-11 -17
- 1.6 Directora: Maribel Coba Vásquez
- 1.7 Docente: Dorliza Villalobos Jara
- 1.8 Tiempo: 45´

II. Objetivo:

Desarrollar la capacidad de atención de los estudiantes mediante la exploración y el reconocimiento del juego **a ubicarse arriba y debajo de la mesa** en un tiempo e 45 minutos.

III. Materiales.

- Plazuela
- Niños profesora arcos
- Cinta masking
- Fichas
- Papel bon

IV. Procedimiento

♥ Actividades de inicio.

Elaboran normas de convivencia y escuchan instrucciones sobre lo que se va a realizar para participar del juego **ubicándose arriba y debajo de la mesa**

Los niños y niñas se sientan de manera circular en un espacio del aula y en asamblea dialogan sobre **Jugamos a ubicarnos arriba y debajo de la mesa** le damos s a conocer las reglas de juegos.

♥ Actividad es de proceso

Se entrega material estructurado como mesas, piso conocer mejor la coordinación que contiene cada juego.

En columna y al sonido del silbato los niños que están Jugando se ubicasen **arriba y debajo de la mesa**, los niños que quedaron **arriban o/u debajo de la mesa**.

En un momento dado:

Escuchan indicaciones sobre lo importante que es ubicarnos **arriba y debajo de la mesa** en la ejecución del juego.

♥ Actividades de cierre.

Cada niño y niña comenta si quedo **arriba y debajo de la mesa** y quien gano

V. Recomendaciones.

- Prestar atención cuando alguien habla.
- Estar en silencio y concentrarse en las indicaciones y realizar el juego
- Manipular y cuidar las mesas
- Guardar orden de llegada.

VI. Evaluación

Se recogerá los resultados mediante la aplicación de una lista de cotejo que mide atención cognitiva, sociocultural, emocional referente a la atención.

BIBLIOGRAFÍA

- MINISTERIO DE EDUCACIÓN (2017-2018) agenda pedagógica. Perú dirección general de educación básica regular dirección general de educación inicial

Lista de Cotejo 9

Juego: “Jugamos a ubicarnos cerca y lejos”.

Grupo: 5 años Fecha: 14-11-17

Orden	Estudiante	Orientación		Localización		Nivel de Logro
		Se concentra para Jugar a ubicarnos cerca y lejos de la maestra y algunos objetos		Se ubicarnos cerca y lejos de la docente o/u objetos		
		si	no	si	no	
01						
02						
03						
04						
05						
06						
07						
08						
09						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						

Sesión de Aprendizaje N° 10
Título: Jugamos a pasar por el túnel”

I. Datos informativos:

- 1.1 I.E.I. : N° 17786 "FERNANDO BELAUNDE TERRY”
- 1.2 Edad : 5 años
- 1.3 Sección : Única
- 1.4 Ciclo : II
- 1.5 Fecha : 15 -11 -17
- 1.6 Directora: Maribel Coba Vásquez
- 1.7 Docente : Dorliza Villalobos Jara
- 1.8 Tiempo : 45´

II. Objetivo:

Desarrollar la capacidad de atención de los estudiantes mediante la exploración y el reconocimiento del juego **a pasar por el túnel** “en un tiempo de 45 minutos.

III. Materiales.


- Plazuela
- Túnel ,niños
- Cinta masking
- Fichas
- Papel bond

IV. Procedimiento

 Actividades de inicio.

Elaboran normas de convivencia y escuchan instrucciones sobre lo que se va a realizar para participar del juego **a pasar por el túnel**

Los niños y niñas se sientan de manera circular en un espacio del aula y en asamblea dialogan sobre **a pasar por el túnel** le damos a conocer las reglas de juegos.

 Actividad es de proceso

Se entrega material estructurado como túnel para conocer mejor la ubicación que contiene cada juego.

En columna y al sonido del silbato los niños que están Jugando se ubicarnos en columna para pasar por túnel en forma ordenada que quedaron dentro del túnel desde un punto de partida.

Escuchan indicaciones sobre lo importante que es **pasar por el túnel** en ejecución del juego.

 Actividades de cierre.

Cada niño y niña comenta si quedo **cerca o/u lejos** y quien gano.

V. Recomendaciones.

- Prestar atención cuando alguien habla.
- Estar en silencio y concentrarse en las indicaciones y realizar el juego.
- Manipular y cuidar el túnel.
- Guardar orden de llegada.

VI. Evaluación

Se recogerá los resultados mediante la aplicación de una lista de cotejo que mide atención cognitiva, sociocultural, emocional referente a la atención.

BIBLIOGRAFÍA

- MINISTERIO DE EDUCACIÓN (2017-2018) agenda pedagógica. Perú dirección general de educación básica regular dirección general de educación inicial

Lista de Cotejo 10

Juego: Jugamos a pasar por el túnel.

Grupo: 5 años Fecha: 15-11-17

Orden	Estudiante	Orientación		Localización		Nivel de Logro
		Toma mucha atención para las indicaciones previas a pasar por dentro del túnel		Se divierte Jugando a pasar por dentro del túnel		
		si	no	si	no	
01						
02						
03						
04						
05						
06						
07						
08						
09						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						

Sesión de Aprendizaje N° 11.

Título: Bailamos con las cintas

I. Datos informativos:

- 1.1 I.E.I. : N° 17786 "FERNANDO BELAUNDE TERRY"
- 1.2 Edad : 5 años
- 1.3 Sección : Única
- 1.4 Ciclo : II
- 1.5 Fecha : 16 -11 -17
- 1.6 Directora: Maribel Coba Vásquez
- 1.7 Docente : Dorliza Villalobos Jara
- 1.8 Tiempo : 45´

II. Objetivo:

Desarrollar la capacidad de atención de los estudiantes mediante la exploración y el reconocimiento del juego a ubicarnos para bailar con las cintas girando izquierda y derecha en un tiempo e 45 minutos.

III. Materiales.

- Plazuela
- Niños cintas
- Cinta marketing
- Fichas
- Papel bond

IV. Procedimiento



Actividades de inicio.

Elaboran normas de convivencia y escuchan instrucciones sobre lo que se va a realizar para participa del bailar con las cintas girando izquierda y derecha Los niños y niñas se sientan de manera circular en un espacio del aula y en asamblea dialogan sobre quien bailara con las cintas girando izquierda y derecha damos a conocer las reglas del baile.



Actividad es de proceso

Se entrega material estructurado como cintas de color para conocer mejor la coordinación que contiene en el baile.

En círculo y al sonido del silbato los niños que están Jugando se ubicarnos para bailar mediante música con las cintas y girando derecha e izquierda.

Escuchan indicaciones sobre lo importante que es ubicarnos para bailar con las cintas girando izquierda y derecha en la ejecución del baile.

♥ Actividades de cierre.

Cada niño y niña comenta si bailaron bien o quien bailo mejor y quien gano.

V. Recomendaciones.

- Prestar atención cuando alguien habla.
- Estar en silencio y concentrarse en las indicaciones y realizar el juego
- Manipular y cuidar las cintas
- Guardar orden de llegada.

VI. Evaluación

Se recogerá los resultados mediante la aplicación de una lista de cotejo que mide atención cognitiva, sociocultural, emocional referente a la atención.

BIBLIOGRAFÍA

- MINISTERIO DE EDUCACIÓN (2017-2018) agenda pedagógica. Perú dirección general de educación básica regular dirección general de educación inicial

Lista de Cotejo N° 11

Juego: Bailara con las cintas girando izquierda y derecha.

Grupo: 5 años **Fecha:** 16-11-17

Orden	Estudiante	Orientación		Localización		Nivel de Logro
		Actúa para bailar con las cintas girando izquierda y derecha según la indicación.		Se ubica izquierda y derecha bailando con las cintas.		
		si	no	si	no	
01						
02						
03						
04						
05						
06						
07						
08						
09						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						

Sesión de Aprendizaje N° 12

Título: Jugamos dentro y fuera de caja

I. Datos informativos:

- 1.1 I.E.I. : N° 17786 "FERNANDO BELAUNDE TERRY"
- 1.2 Edad : 5 años
- 1.3 Sección : Única
- 1.4 Ciclo : II
- 1.5 Fecha : 17 -11 -17
- 1.6 Directora: Maribel Coba Vásquez
- 1.7 Docente: Dorliza Villalobos Jara
- 1.8 Tiempo: 45´

II. Objetivo:

Desarrollar la capacidad de atención de los estudiantes mediante la exploración y el reconocimiento del juego a ubicarnos Participa ubicándose dentro y fuera de la caja en un tiempo e 45 minutos.

III. Materiales.

- Plazuela
- Cajas de cartón
- Cinta masking
- Fichas
- Papel bond

IV. Procedimiento

♥ Actividades de inicio.

Elaboran normas de convivencia y escuchan instrucciones sobre lo que se va a realizar para participar del juego a participa ubicándose dentro y fuera de la caja.

Los niños y niñas se sientan de manera circular en un espacio del aula y en asamblea dialogan sobre Participa ubicándose dentro y fuera de la caja. Y le damos a conocer las reglas de juegos.

♥ Actividad es de proceso

Se entrega material estructurado como cajas de cartón, para conocer mejor la coordinación que contiene cada juego.

En columna y al sonido del silbato los niños que están Jugando se ubicarnos dentro y fuera de la caja. Según las indicaciones

Escuchan indicaciones sobre lo importante que es ubicarnos dentro y fuera de la caja. En ejecución del juego.

♥ Actividades de cierre.

Cada niño y niña comenta si quedo ubicando dentro y fuera de la caja y quien gano e ubicarse dentro de la caja.

V. Recomendaciones.

- Prestar atención cuando alguien habla.
- Estar en silencio y concentrarse en las indicaciones y realizar el juego
- Manipular y cuidar las cajas.
- Guardar orden de llegada.

VI. Evaluación

Se recogerá los resultados mediante la aplicación de una lista de cotejo que mide atención cognitiva, sociocultural, emocional referente a la atención.

BIBLIOGRAFÍA

- MINISTERIO DE EDUCACIÓN (2017-2018) agenda pedagógica. Perú dirección general de educación básica regular dirección general de educación inicial

Lista de Cotejo N° 12

Juego Jugamos dentro y fuera de caja

Grupo: 5 años **Fecha:** 17-11-17

Orden	Estudiante	Orientación		Localización		Nivel de Logro
		Recibe las orientaciones pertinentes, Jugamos dentro y fuera de caja		Se ubican libremente dentro y fuera de caja		
		si	no	si	No	
01						
02						
03						
04						
05						
06						
07						
08						
09						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						

Sesión de Aprendizaje N° 13

Título: “Jugamos con los juguetes”

I. Datos informativos:

- 1.1 I.E.I. : N° 17786 "FERNANDO BELAUNDE TERRY"
- 1.2 Edad : 5 años
- 1.3 Sección : Única
- 1.4 Ciclo : II
- 1.5 Fecha : 18-11 -17
- 1.6 Directora: Maribel Coba Vásquez
- 1.7 Docente : Dorliza Villalobos Jara
- 1.8 Tiempo : 45´

II. Objetivo:

Desarrollar la capacidad de atención de los estudiantes mediante la exploración y el reconocimiento del juego a ubicarnos cerca y lejos en un tiempo e 45 minutos.

III. Materiales.

- Plazuela
- Niños profesora arcos
- Cinta maskinging
- Fichas
- Papel bond

IV. Procedimiento



Actividades de inicio.

Elaboran normas de convivencia y escuchan instrucciones sobre lo que se va a realizar para participar del juego Colocan los juguetes cerca y lejos.

Los niños y niñas se sientan de manera circular en un espacio del aula y en asamblea dialogan sobre **ubicar** Colocando los juguetes cerca y lejos le damos a conocer las reglas de juegos.



Actividad es de proceso

Se entrega material estructurado como sogas tarros cajas para conocer mejor la coordinación que contiene cada juego.

En columna y al sonido del silbato los niños que están Jugando se ubicarnos cerca y lejos de los objetos desde un punto de partida

Escuchan indicaciones sobre lo importante que es ubicarnos **cerca y lejos** de los objetos en ejecución del juego .

♥ Actividades de cierre.

Cada niño y niña comenta si quedo **cerca o/u lejos** y quien gano ubicarse cerca

V. Recomendaciones.

- Prestar atención cuando alguien habla.
- Estar en silencio y concentrarse en las indicaciones y realizar el juego
- Manipular y cuidar los juguetes
- Guardar orden de llegada.

VI. Evaluación

Se recogerá los resultados mediante la aplicación de una lista de cotejo que mide atención cognitiva, sociocultural, emocional referente a la atención.

BIBLIOGRAFÍA

- MINISTERIO DE EDUCACIÓN (2017-2018) agenda pedagógica. Perú dirección general de educación básica regular dirección general de educación inicial

Lista de Cotejo N° 13

Juego: “Jugamos con los juguetes”.

Grupo: 5 años Fecha: 18-11-17

Orden	Estudiante	Orientación		Localización		Nivel de Logro
		Recibe las indicaciones como Jugar con los juguetes ubicándose cerca o lejos		Juga con los juguetes ubicándose cerca o lejos		
		si	no	si	no	
01						
02						
03						
04						
05						
06						
07						
08						
09						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						

Anexo 3

Cuadros complementarios

Confiabilidad de la guía de observación por el Alfa de Cronbach.

No	It1	It2	It3	It4	It5	It6	It7	It8	It9	It10	Ubicación Espacial
1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	8
2	0	0	0	0	1	1	1	0	1	1	5
3	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	8
4	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	8
5	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	2
6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
7	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	5
8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
9	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	2
10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
Varp.	0.222	0.247	0.222	0.247	0.173	0.1728	0.2222	0.2469	0.1728	0.2222	8.760
											2.148

$$\alpha = \left[\frac{K}{K-1} \right] \left[1 - \frac{\sum_{i=1}^K S_i^2}{S^2} \right]$$

$$\alpha = 10/9 * (1 - 2.148/8.760)$$

$$1.111 * (1 -$$

$$\alpha = 0.245)$$

$$\alpha = 1.111 * 0.755$$

$$\alpha = 0.839$$

Intervalos del alfa de Cronbach	Interpretación del alfa	<i>Decisión:</i>
$\alpha < 0.60$	Inaceptable	Por lo observado en los resultados, todos los valores del alfa de Cronbach sobre pasan el 0.839 por lo que el instrumento está dentro de la confiabilidad muy buena a nivel de dimensiones y por encima de Muy buena a nivel de variable, en consecuencia el instrumento está habilitado para ser aplicado a la muestra seleccionada
$0.60 \leq \alpha \leq 0.65$	Indeseable	
$0.65 \leq \alpha \leq 0.70$	Mínimamente aceptable	
$0.70 \leq \alpha \leq 0.80$	Respetable	
$0.80 \leq \alpha \leq 0.90$	Muy buena	

Matriz de datos de la ubicación espacial de los estudiantes de 5 años.

No	D1: Orientación Espacial											
	Pre test						Post test					
	It 1	It 2	It 3	It 4	It 5	PreD1	It 1	It 2	It 3	It 4	It 5	PostD1
1	1	0	0	1	1	3	1	1	1	1	0	4
2	1	1	0	1	0	3	1	1	1	0	1	4
3	1	0	1	0	1	3	1	0	0	0	0	1
4	0	0	1	1	1	3	1	1	1	1	1	5
5	1	1	1	1	0	4	1	1	0	1	1	4
6	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	3
7	1	0	1	1	0	3	1	0	0	0	0	1
8	1	1	1	0	0	3	0	1	1	1	0	3
9	1	1	0	1	1	4	0	1	1	1	1	4
10	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	5
11	1	1	0	0	0	2	0	0	1	1	1	3
12	1	0	0	0	1	2	1	1	1	1	1	5
13	0	0	0	1	1	2	1	1	0	0	1	3
14	1	1	1	1	0	4	1	1	1	1	0	4
15	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	4
16	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1
17	1	1	1	0	0	3	1	1	1	1	1	5
18	1	1	0	0	0	2	1	1	0	1	1	4
19	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	3
20	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	5

D2: Localización Espacial											
Pre test						Post test					
It 6	It 7	It 8	It 9	It 10	Pre D2	It 6	It 7	It 8	It 9	It 10	PostD2
1	0	1	0	0	2	1	1	1	1	1	5
1	1	0	0	0	2	1	1	1	1	1	5
1	0	0	0	1	2	0	0	0	0	1	1
0	0	0	1	1	2	1	1	1	1	1	5
1	1	1	1	0	4	1	1	1	1	1	5
0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	5
1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1
1	1	1	0	0	3	1	1	1	1	1	5
1	1	0	0	0	2	1	1	1	1	1	5
0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	5
1	1	0	0	0	2	1	1	0	0	1	3
1	0	0	0	1	2	1	1	1	1	1	5
0	0	0	1	1	2	1	0	0	0	1	2
1	1	1	1	0	4	1	1	1	1	1	5
0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	5
1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	2
1	1	1	0	0	3	1	1	1	1	1	5
1	1	0	0	0	2	1	1	1	1	1	5
0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	5
1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	5

Resumen dimensional				Ubicación espacial	
D1		D2			
Pre	Post	Pre	Post	Pre test	Post test
3	4	2	5	5	9
3	4	2	5	5	9
3	1	2	1	5	2
3	5	2	5	5	10
4	4	4	5	8	9
1	3	1	5	2	8
3	1	1	1	4	2
3	3	3	5	6	8
4	4	2	5	6	9
1	5	1	5	2	10
2	3	2	3	4	6
2	5	2	5	4	10
2	3	2	2	4	5
4	4	4	5	8	9
1	4	1	5	2	9
1	1	1	2	2	3
3	5	3	5	6	10
2	4	2	5	4	9
1	3	1	5	2	8
1	5	1	5	2	10

Anexo 4: Evidencias Fotográficas de la experiencia con los estudiantes



