

# Estrategia “Juegos tradicionales” para desarrollar la ubicación espacial en niños de 5 años de la I.E.I. N° 292, Awajún-2020

*por* Patricia Tsamach Cabrera/ Raquel Pérez Becerra

---

**Fecha de entrega:** 26-jun-2023 09:01a.m. (UTC-0500)

**Identificador de la entrega:** 2122962061

**Nombre del archivo:** UC.\_INICIAL\_-\_Patricia\_Tsamach\_Cabrera\_Raquel\_P\_rez\_Becerra.docx (12.78M)

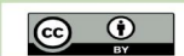
**Total de palabras:** 28742

**Total de caracteres:** 154626



Esta obra está bajo una [Licencia Creative Commons Atribución - 4.0 Internacional \(CC BY 4.0\)](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

Vea una copia de esta licencia en <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.es>



Obra publicada con autorización del autor



**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES**  
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL

Tesis

## **Estrategia “Juegos tradicionales” para desarrollar la ubicación espacial en niños de 5 años de la I.E.I. N° 292, Awajún-2020**

Para optar el título profesional de Licenciado en Educación Inicial

### **Autoras:**

Patricia Tsamach Cabrera  
<https://orcid.org/0000-0002-8408-4701>

**2** Raquel Pérez Becerra  
<https://orcid.org/0000-0003-0011-7551>

### **Asesora:**

Dra. Rossana Rocio Salvatierra Juro  
<https://orcid.org/0000-0001-5777-7599>

**Tarapoto, Perú**

**2023**



<sup>9</sup>  
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES  
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL

Tesis

## Estrategia “Juegos tradicionales” para desarrollar la ubicación espacial en niños de 5 años de la I.E.I. N° 292, Awajún-2020

Para optar el título profesional de Licenciado en Educación Inicial

### Autoras:

Patricia Tsamach Cabrera

Raquel Pérez Becerra

<sup>26</sup>  
Sustentada y aprobada el 01 de junio del 2023, ante el honorable jurado:

-----  
<sup>15</sup> **Presidente de Jurado**  
Dr. Edgard Martín Esquen Perales

-----  
**Secretario de Jurado**  
Dr. José Humberto Melendez Diaz

-----  
**Miembro de Jurado**  
Dra. Carol Beatriz Bao Ratzemberg

Rioja, Perú  
2023

## <sup>2</sup>Constancia de asesoramiento

La que suscribe el presente documento, Dra. Rossana Rocio Salvatierra Juro

<sup>2</sup>Hace constar:

Que, he revisado la tesis titulada: **Estrategia “Juegos tradicionales”<sup>4</sup> para desarrollar la ubicación espacial en niños de 5 años de la I.E.I. N° 292, Awajún-2020**, en fechas del cronograma a fin de optimizar y agilizar la investigación, elaborada por las tesisistas:

Bachiller en Educación Inicial: **Patricia Tsamach Cabrera**  
**Raquel Pérez Becerra**

<sup>2</sup>La que encuentro conforme en estructura y en contenido. Por lo que doy conformidad para los fines que estime conveniente, y para que conste, firmo en la ciudad de Rioja.

Rioja, 01 de junio del 2023.

Atentamente,

.....  
**Dra. Rossana Rocio Salvatierra Juro**  
<sup>2</sup>Asesora

## Declaratoria de autenticidad

**Patricia Tsamach Cabrera**, con DNI N° 47567945 y **Raquel Pérez Becerra**, con DNI N° 47730446, bachilleres de la Escuela Profesional de Educación Inicial, Facultad de Educación y Humanidades de la Universidad Nacional de San Martín, autoras de la tesis titulada: **Estrategia “Juegos tradicionales” para desarrollar la ubicación espacial en niños de 5 años de la I.E.I. N° 292, Awajún-2020.**

Declaramos bajo juramento que:

1. La tesis presentada es de nuestra autoría.
2. La redacción fue realizada respetando las citas y referencias de las fuentes bibliográficas consultadas.
3. Toda la información que contiene la tesis no ha sido auto plagiada;
4. Los datos presentados en los resultados son reales, no han sido alterados ni copiados, por tanto, la información de esta investigación debe considerarse como aporte a la realidad investigada.

Por lo antes mencionado, asumimos bajo responsabilidad las consecuencias que deriven de nuestro accionar, sometiéndonos a las leyes de nuestro país y normas vigentes de la Universidad Nacional de San Martín.

Rioja, 01 de junio del 2023.



.....  
**Patricia Tsamach Cabrera**

DNI N° 47567945



.....  
**Raquel Pérez Becerra**

DNI N° 47730446

## Ficha de identificación

<b>Título del proyecto</b> <b>Estrategia</b> <span style="background-color: #e0f2f1; border: 1px solid #000; border-radius: 50%; padding: 2px;">4</span> <b>“Juegos tradicionales” para desarrollar la ubicación espacial en niños de 5 años de la I.E.I. N° 292, Awajún-2020</b>	<b>Área de investigación:</b> Ciencias de la educación (1.03.00 código OCDE). <b>Línea de investigación:</b> Sociodiversidad <b>Sublínea de investigación:</b> Modelo de gestión pedagógica y metodología del aprendizaje <b>Tipo de investigación:</b> Básica <input type="checkbox"/> , Aplicada <input checked="" type="checkbox"/> , Desarrollo experimental <input type="checkbox"/>
<b>Autor:</b>  Patricia Tsamach Cabrera	<span style="background-color: #f8bbd0; border: 1px solid #000; border-radius: 50%; padding: 2px;">1</span> Facultad de Educación y Humanidades Escuela Profesional de Educación Inicial <a href="https://orcid.org/0000-0002-8408-4701">https://orcid.org/0000-0002-8408-4701</a>
<b>Autor:</b>  Raquel Pérez Becerra	<span style="background-color: #f8bbd0; border: 1px solid #000; border-radius: 50%; padding: 2px;">1</span> Facultad de Educación y Humanidades Escuela Profesional de Educación Inicial <a href="https://orcid.org/0000-0003-0011-7551">https://orcid.org/0000-0003-0011-7551</a>
<span style="background-color: #f8bbd0; border: 1px solid #000; border-radius: 50%; padding: 2px;">1</span> <b>Asesora:</b>  <b>Dra. Rossana Rocío Salvatierra</b> <b>Juro</b>	<b>Dependencia local de soporte:</b> Facultad de Educación y Humanidades Escuela Profesional de Educación Inicial, Primaria y secundaria <span style="background-color: #f8bbd0; border: 1px solid #000; border-radius: 50%; padding: 2px;">1</span> <a href="https://orcid.org/0000-0001-5777-7599">https://orcid.org/0000-0001-5777-7599</a>

## Dedicatoria

Dedico a Dios por haberme dado a mi hermosa familia, por haberme apoyado en todo momento, por sus consejos, sus valores, por la motivación constante que me permite ser persona de bien, pero más que nada, por el amor que nos brindan, por los ejemplos de perseverancia y constancia que los caracterizan, por el valor mostrado para salir adelante, a mi querido hijo Eisten Enders, que es mi mayor motivación para lograr mi meta trazada en mi formación como persona y profesional.

Raquel

Dedico este trabajo de investigación a mi maravillosa familia por haberme apoyado constantemente, por su cariño hacia mi persona y por los valores que me transmiten día a día, sobre todo a mis tres queridos hijos, Marzieh, Hans y Sherilyn, que son mi mayor motivación para seguir preparándome como madre, mujer y profesionalmente como docente, a todos aquellos que nos ayudaron directa o indirectamente a realizar este proyecto de investigación.

Patricia



## Agradecimientos

Los resultados de esta investigación, es gracias a todas aquellas personas que, de alguna forma, son parte de su culminación. Nuestros sinceros agradecimientos están dirigidos hacia esta casa de estudios "Facultad de Educación y Humanidades" de nuestra Universidad Nacional de San Martín por permitirnos y darnos la oportunidad de estar formándonos como futuros docentes.

A nuestra estimada Dra. Rossana Rocío Salvatierra Juro por su gran apoyo y motivación para la elaboración del presente trabajo de investigación, por habernos transmitido los conocimientos obtenidos y habernos llevado paso a paso en el aprendizaje.

Gracias Dios, gracias padres.

Raquel y Patricia

## Índice general

<b>2</b>	Ficha de identificación .....	6
	Dedicatoria .....	7
	Agradecimientos.....	8
	Índice general.....	9
	Índice de tablas .....	11
	Índice de figuras.....	12
	RESUMEN .....	13
	ABSTRACT .....	14
	CAPÍTULO I INTRODUCCIÓN A LA INVESTIGACIÓN .....	15
	CAPÍTULO II MARCO TEÓRICO.....	18
	2.1. Antecedentes de la investigación .....	18
	2.2. Fundamentos teóricos .....	21
	CAPÍTULO III MATERIALES Y MÉTODOS.....	30
	3.1. Ámbito y condiciones de la investigación .....	30
	3.1.1 Contexto de la investigación .....	30
	3.1.2 Periodo de ejecución.....	30
	3.1.3 Autorizaciones y permisos .....	30
	3.1.4 Control ambiental y protocolos de bioseguridad .....	30
	3.1.5 Aplicación de principios éticos internacionales .....	30
	3.2. Sistema de variables.....	30
	3.2.1 Variables principales .....	30
	3.2.2 Variables secundarias .....	32
	3.3 Procedimientos de la investigación.....	32
	3.3.1 Objetivo específico 1. Diseñar la estrategia “Juegos tradicionales” basado en las teorías de Vigotsky, Piaget y Wallon.....	33
<b>1</b>	3.3.2 Objetivo específico 2. Aplicar la estrategia “Juegos tradicionales” en base a las dimensiones de planificación, ejecución y evaluación. ....	33

3.3.3	Objetivo específico 3. Evaluar el desarrollo de la ubicación espacial de niños de cinco años, según las dimensiones topológica y euclidiana, antes, durante y después de aplicar la estrategia "Juegos tradicionales".	34
1	<b>CAPÍTULO IV RESULTADOS Y DISCUSIÓN</b>	36
4.1	Resultado específico 1. Diseñar la estrategia "Juegos tradicionales" basado en las teorías de Vigotsky, Piaget y Wallon.	36
1	4.2 Resultado específico 2. Aplicar la estrategia "Juegos tradicionales" en base a las dimensiones de planificación, ejecución y evaluación.	39
4.3	Resultado específico 3. Evaluar el desarrollo de la ubicación espacial de niños de cinco años, según las dimensiones topológica y euclidiana, antes, durante y después de aplicar la estrategia "Juegos tradicionales".	41
2	<b>CONCLUSIONES</b>	47
	<b>RECOMENDACIONES</b>	48
	<b>REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS</b>	49
	<b>ANEXOS</b>	54

## Índice de tablas

Tabla 1 <i>Secuencia metodológica de la “estrategia juegos tradicionales”</i> .....	23
Tabla 2 <i>Operacionalización de la “estrategia juegos tradicionales”</i> .....	31
Tabla 3 <i>Operacionalización de la variable “ubicación espacial”</i> .....	32
Tabla 4 <i>Desarrollo de los niños sobre la ubicación espacial antes de la aplicación</i> .....	41
Tabla 5 <i>Desarrollo de los niños sobre la ubicación espacial durante la aplicación</i> .....	42
Tabla 6 <i>Nivel de desarrollo de los niños sobre la ubicación espacial después de la aplicación</i> .....	43
Tabla 7 <i>Nivel de desarrollo de los niños sobre la ubicación espacial antes y después</i> ..	44
Tabla 8 <i>Prueba de normalidad</i> .....	45
Tabla 9 <i>Comprobación de la hipótesis</i> .....	46

#### <sup>4</sup> Indice de figuras

<i>Figura 1.</i> Diseño de la “estrategia juegos tradicionales” .....	36
<i>Figura 2.</i> Proceso de aplicación de la “estrategia juegos tradicionales” .....	39

## RESUMEN

Estrategia "Juegos tradicionales" para desarrollar la ubicación espacial en niños de 5 años de la I.E.I. N° 292, Awajún-2020

Dominar los conceptos espaciales es muy importante porque ayuda a los niños a adaptarse al entorno tridimensional en el que viven y a ver las muchas formas en que su cultura se manifiesta a través del uso del espacio (Cabezas et al., 2016). También podemos decir que, los juegos tradicionales son algunos de los que más ayudan a la formación de conceptos espaciales en los niños. La problemática, al observar que los niños tenían dificultades para expresar una comprensión adecuada a su edad de las nociones espaciales y de su propia ubicación y la de los demás en relación a los objetos. Como resultado se propuso comprobar que la "estrategia juegos tradicionales" desarrolla la ubicación espacial en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial 292, Awajún-2020; que fue desarrollada en la provincia de Rioja; con una ficha de observación debidamente evaluada con validez y confiabilidad, la misma que fue aplicada durante los meses de octubre a noviembre del 2022; con diseño preexperimental, pre y post-pueba. Entre sus resultados, se encontró que: la "estrategia juegos tradicionales" fue diseñado en base a la teoría científica de Piaget, Vigotsky y Wallon; la aplicación fue mediante tres procesos de planificación, ejecución y evaluación; en el pre-test estuvieron en inicio ( $2,0 \pm 0,2$ ) y luego en el pos-test elevó a logro destacado ( $4,0 \pm 0,2$ ). Concluyendo mediante la prueba t de Student, que la aplicación de la "estrategia juegos tradicionales" trabajados metodológicamente en quince sesiones de clase, ha desarrollado significativamente la ubicación espacial en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial 292, Awajún-2020 ( $p\text{-valor}=0,000 < 0,01$ ).

**Palabras clave:** Estrategia, Juegos, espacio, Estrategia juegos tradicionales, ubicación espacial.

## ABSTRACT

Strategy "Traditional games" to develop spatial location in 5-year-old children of I.E.I. N° 292, Awajún-2020

Mastering spatial concepts is very important because it helps children to adapt to the three-dimensional environment in which they live and to see the many ways in which their culture is manifested through the use of space (Cabezas et al., 2016). We can also say that, traditional games are some of those that most help in the formation of spatial concepts in children. The problematic, observing that children had difficulties in expressing an age-appropriate understanding of spatial notions and of their own and others' location in relation to objects. As a result, it was proposed to verify that the "traditional games strategy" develops spatial location in 5 year old children of the Initial Educational Institution 292, Awajún-2020; which was developed in the province of Rioja; with an observation sheet duly evaluated with validity and reliability, the same that was applied during the months of October to November 2022; with pre-experimental, pre- and post-test design. Among its results, it was found that: the "traditional games strategy" was designed based on the scientific theory of Piaget, Vigotsky and Wallon; the application was through three processes of planning, execution and evaluation; in the pre-test they were at the beginning ( $2.0 \pm 0.3$ ) and then in the post-test it rose to outstanding achievement ( $4.0 \pm 0.2$ ). Concluding by means of the Student's t-test, that the application of the "traditional games strategy" worked methodologically in fifteen class sessions, has significantly developed the spatial location in five-year-old children of the Initial Educational Institution 292, Awajún-2020 ( $p\text{-value}=0.000 < 0.01$ ).

**Key words:** Strategy, Games, space, strategy, directional games, spatial location.

## CAPÍTULO I INTRODUCCIÓN A LA INVESTIGACIÓN

Dominar los conceptos espaciales <sup>3</sup> es muy importante porque ayuda a los niños a adaptarse al entorno tridimensional en el que viven y a ver las muchas formas en que su cultura se manifiesta a través del uso del espacio (Cabezas et al., 2016).

Sin embargo, Piaget (1981), sostiene que la percepción intuitiva o racional que los niños tienen del entorno y sus objetos es un componente esencial del pensamiento matemático, y que esta <sup>4</sup> interpretación y comprensión del mundo físico es lo que les permite insertarse en números más complejos. Esto sugiere que las nociones espaciales de los niños tienen un impacto significativo en su aprendizaje.

De acuerdo con el Programa Curricular de Nivel Inicial (MINEDU, 2017), a los cinco años de edad, el niño debe ser capaz no solo de identificar su ubicación y la de otras personas en un espacio determinado, sino también de utilizar este conocimiento para planificar sus movimientos y acciones y las de otras personas con el fin de llegar de un lugar a otro. También se prevé que sea capaz de formar vínculos espaciales mediante la orientación de sus movimientos y acciones al viajar, encontrarse a sí mismo y colocar objetos en circunstancias cotidianas. La capacidad de demostrar físicamente las conexiones entre el propio cuerpo, el espacio y las cosas del entorno, así como de utilizar palabras como "cerca de", "lejos de", "al lado de", "delante de", "detrás de", "a un lado de" y "al otro lado de" para comunicar estas relaciones.

Está claro que las concepciones del espacio de los preescolares evolucionan gradualmente y están vinculadas a muchos otros elementos de su crecimiento y maduración. También se entiende que los niños no pueden adquirir estas ideas a menos que se les ofrezcan oportunidades para la experimentación práctica y la exploración de diversos entornos mediante el uso de su propio cuerpo. Por consiguiente, mientras los niños de 3 a 5 años están siempre en movimiento, es vital concentrarse deliberadamente <sup>4</sup> en la espacialidad para que posteriormente puedan emplear las concepciones espaciales (arriba-abajo, izquierda-derecha, delante-detrás) de forma independiente. Así pues, queda claro que el juego es un método importante para formar conceptos espaciales.

El Ministerio de Educación (2017), señala <sup>7</sup> que el juego infantil facilita el desarrollo de una amplia gama de capacidades, incluidas las relacionadas con el pensamiento, el movimiento, la interacción social y la transmisión verbal de ideas. El pequeño adquiere



cada vez más dominio y dominio de su yo físico a medida que explora y juega en una amplia gama de entornos. El niño construye una imagen mental de su cuerpo y una imagen de sí mismo en un lugar físico concreto basándose en estas experiencias y en su continua interacción con el entorno.

Los juegos tradicionales son algunos de los que más ayudan a la formación de conceptos espaciales en los niños; sin embargo, por desgracia, rara vez se emplean en las instituciones educativas modernas y han desaparecido de muchas otras. Según la UNESCO (2005), muchos de los deportes y juegos tradicionales del mundo ya se han perdido, y los que quedan corren grave riesgo de desaparecer para siempre. Por ello, la UNESCO (2005), presentó la Carta Internacional de Juegos y Deportes Tradicionales, donde reconoce que los juegos tradicionales pertenecen al patrimonio cultural nacional y mundial y donde señala que tienen un importante valor educativo, cultural, de comunicación y de promoción de la salud a favor del desarrollo integral del ser humano. También declara que los gobiernos, las organizaciones educativas, culturales y sociales, las comunidades, las familias y todas las personas deben promoverlos y hacer todos los esfuerzos posibles para que tengan éxito, ya que es la mejor manera de garantizar la supervivencia de los juegos y deportes tradicionales en todo el mundo.

El juego tradicional es el emblema y la bandera del patrimonio cultural, como señala Navacerrada (2008, citado por Herrador, 2013). Es un signo de formar parte de una comunidad, compartir ocasiones alegres, establecer nuevas conexiones e incluso simplemente pasar el tiempo alegremente. Las instituciones educativas tienen la responsabilidad de recuperar los juegos tradicionales, asegurar su transmisión y, con ello, mejorar el aprendizaje de los alumnos incorporándolos a sus planes de estudio. Los juegos tradicionales son aquellos que se han transmitido de familia en familia o de generación en generación, a la vez que han ido cambiando y evolucionando en función del tiempo vivido.

Se observó durante las prácticas pre-profesionales en la Institución Educativa de Nivel Inicial N° 292 de Shampuyacu en el distrito de Awajún que los niños de 5 años tenían problemas para expresar una comprensión adecuada a su edad de las nociones espaciales y de su propia ubicación y la de los demás en relación a los objetos. Sin embargo, se ha observado que los juegos tradicionales, utilizados anteriormente como método pedagógico para la formación de las concepciones espaciales, ya no son utilizados ni por los profesores de la institución ni por las familias.

Como resultado de lo anterior, se concibe el estudio que ayude al crecimiento de la ubicación espacial de los niños de 5 años a través de la estrategia "Juegos

Tradicional", por ello, se propone <sup>1</sup> la siguiente interrogante: ¿En qué medida la estrategia "Juegos tradicionales" <sup>1</sup> desarrolla la ubicación espacial en niños de cinco años de la I.E.I. N° 292, Awajún-2020?, así como también la Hipótesis: Si se aplica la estrategia "Juegos tradicionales", <sup>1</sup> entonces se desarrollará significativamente la ubicación espacial en niños de 5 años de la I.E.I. N° 292, Awajún-2020.

El estudio es conveniente dado que la estrategia "juegos tradicionales" es provechoso para los docentes en el proceso pedagógico y para los estudiantes en el aprendizaje de la ubicación espacial; tiene relevancia social dado que los beneficiados son los estudiantes del nivel inicial del jardín 292, el cual fortalece el desarrollo de la comprensión del mundo físico, siendo un componente esencial de la matemática con su propio cuerpo; cuenta con aporte teórico dado que la teorización del diseño de la estrategia, su aplicación y los hallazgos encontrados aporta nuevos conocimientos; cuenta con utilidad metodológica dado que el diseño de quince sesiones de clase basadas en teorías psicológicas y psicopedagógicas pueden ser utilizados por otros investigadores y, es valiosa por sus implicancias prácticas dado que a nivel docente será muy productivo para recuperar nuevos saberes en los infantes respecto a la ubicación espacial.

<sup>1</sup> El objetivo general es comprobar que la "estrategia juegos tradicionales" desarrolla la ubicación espacial en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial 292, Awajún-2020; los <sup>1</sup> objetivos específicos: Diseñar la "estrategia juegos tradicionales" basado en las teorías de Vigotsky, Piaget y Wallon. Aplicar la "estrategia juegos tradicionales" en base a las dimensiones de planificación, ejecución y evaluación. <sup>6</sup> Evaluar el desarrollo de la ubicación espacial de niños de cinco años, según las dimensiones topológica y euclidiana, antes, durante <sup>5</sup> y después de aplicar la "estrategia juegos tradicionales".

Este estudio consta de cuatro secciones: introducción, metodología, conclusiones y sugerencias. En primer lugar, hay una introducción a la investigación en la que se expone la situación actual antes de esbozar el tema, la hipótesis, <sup>37</sup> la justificación y los objetivos del estudio. En el segundo <sup>15</sup> capítulo se exponen los antecedentes y los fundamentos <sup>42</sup> teóricos de la "estrategia de los juegos convencionales" y la "localización espacial". En el tercer capítulo se describe el contexto de la investigación, sus variables primarias y secundarias y los mecanismos que permiten alcanzar los objetivos previstos. Los resultados y la interpretación de la investigación en el contexto de sus fundamentos <sup>43</sup> teóricos y su contexto histórico se presentan en el cuarto capítulo, junto con las conclusiones generales del estudio, las recomendaciones, las referencias bibliográficas y los apéndices, que se organizan en función de cada objetivo estudiado.

## **1** **CAPÍTULO II** **MARCO TEÓRICO**

### **2.1. Antecedentes de la investigación**

#### **A nivel internacional**

Bolivar (2019), en su investigación “Los juegos tradicionales como estrategia didáctica para fortalecer el desarrollo sociomotriz en estudiantes de la institución educativa Anza” resalta la percepción del docente, al afirmar que el juego tradicional como la cuerda, el trompo, las canicas desarrolla la coordinación de lateralidad como también la motricidad gruesa y la socialización, respecto a la percepción de los estudiantes, lo que más prefieren son los juegos de la calle, en su mayoría son los tradicionales. Por ello, propuso actividades formativas como la carretilla, la gallinita ciega, la golosa, el salta sogas, el yermis y el pañuelo, para fortalecer de una manera vivenciada la adquisición de nuevos saberes cognitivos de lateralidad, movimiento en el plano y sociomotricidad. Concluyendo que los juegos tradicionales tienen una ventaja formativa, curricular, social y didáctico.

Caiza (2022), en su estudio “Juegos tradicionales como estrategia didáctica en el ámbito de las relaciones lógico/matemática en los niños del subnivel inicial 2” afirma que el 62% de niños están en proceso de reconocer junto a, adelante-atrás, cerca-lejos; así también el 52% está en proceso de identificar largo-corto, grueso-delgado. En cuanto a los docentes, el 67% reconoce la importancia de juegos tradicionales y el 83% fortalece el aprendizaje en los infantes. Respecto a los padres de familia, el 83% considera importante **la enseñanza de las nociones espaciales** en sus hijos y 93% consideró que los juegos tradicionales son muy buenos para utilizarlos como una herramienta pedagógica. Concluyendo que, a partir del uso de juegos tradicionales, los preescolares de cuatro y cinco años fueron fortalecidos en la adquisición de los aprendizajes respecto a las nociones espaciales de manera significativa.

Lozano (2021), al proponer la “Estrategia didáctica para estimular el esquema corporal y lateralidad, a partir de algunos juegos tradicionales en los niños del curso 301 de la IED Nueva Constitución” parte de un diagnóstico evaluado mediante el “test de Picq y Vayer” de lateralidad y observa que de 33 niños, 13 realizaron la acción de recoger y traer el objeto de color más oscuro con la mano derecha, realizando incorrectamente y los que realizaron la acción con la mano izquierda, 16 realizaron de manera incorrecta. Lo que le conlleva a desarrollar un estímulo de propuesta con la aplicación de “juegos

tradicionales” que estimule el esquema corporal y lateralidad. Esta propuesta se estructura desde la problemática, justificación, propósito, metodología, metas didácticas, contenidos y evaluación. Concluyendo que el diseño de 15 juegos tradicionales para desarrolle el esquema corporal y 15 para que desarrolle la lateralidad, logró el desarrollo de la capacidad perceptiva motriz, así como el logro de una lateralidad dominante, derecha-izquierda.

Ordóñez (2021), al estudiar los “Juegos tradicionales que favorecen el aprendizaje significativo en los niños del grado transición del Colegio Juan Pablo II de Jamundi Valle” en la enseñanza del inglés a niños de cuatro a seis años, vio que las estrategias utilizadas no tenían efecto ni interés en el aprendizaje, pero cuando realizó el juego de la ruleta como otros juegos tradicionales, vio que había mayor dinamismo, por ello propuso tres sesiones de clase con tiempo de cuarenta minutos. Concluyendo que los juegos tradicionales siguen conservando su importancia y son generadoras de un aprendizaje significativo en toda su formación integral.

Vargas et al. (2020), al analizar sobre “El papel del juego en el desarrollo de habilidades de ubicación espacio temporal de los niños del gimnasio infantil Creando Sueños de la ciudad del Ibagué” encontró que sólo 5 niños de los 18 reconocieron muy frecuentemente los conceptos izquierda-derecha, a tras- a delante, cerca-lejos, encima-debajo, dentro-fuera; luego de desarrollar la secuencia didáctica mediante los juegos, el tren ciego, el semáforo simón dice, muévete así, se les volvió a medir y encontró que en su mayoría 16 de los 18 niños lograron distinguir estos conceptos que presentaron sobre la ubicación espacio temporal. Concluyendo que la implementación de las secuencias didácticas, ha logrado desarrollar en el infante a ubicarse en el espacio temporal; incidiendo que el juego como herramienta pedagógica contribuye de manera significativa en la atención, pensamiento creativo y en una formación integral.

### **A nivel nacional**

Melgarejo (2021), al estudiar los “Juegos tradicionales como estrategia didáctica para mejorar la orientación espacial en los niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial 386 de Huamachuco, distrito de San Luis 2018” encontró <sup>5</sup> en el pre-test un 80 por ciento <sup>3</sup> de niños en inicio al reconocer la situación de un objeto y en la pos prueba mejoraron a un 70 por ciento en logro destacado; respecto a la dirección <sup>3</sup> en el pre-test el 80 por ciento en inicio y en la pos-prueba 80 por ciento en logro destacado y respecto a la orientación espacial el 80 por ciento en inicio y el 100 por ciento en logro

destacado. Llegando a concluir que la estrategia juegos tradicionales mejoró la orientación espacial en los niños del jardín, con un p-valor significativo ( $0,000 < 0,01$ ) mediante la prueba t de Student.

Vásquez (2021), al experimentar “El juego tradicional como estrategia didáctica para mejorar el nivel de psicomotricidad en los niños y niñas de tres años de la institución educativa 1542 Capullitos de Amor, distrito de Chimbote -2019” con un diseño de 10 actividades de aprendizaje estructurados en inicio, desarrollo y cierre, basados en la teoría de Wallon y Piaget, lograron desarrollar la psicomotricidad a un 57 por ciento; mejoró los movimientos corporales en su espacio con el juego de la carretilla, lograron realizar movimientos con su cuerpo en su espacio con el juego de la gallinita ciega, coordinaron con su cuerpo en diferentes situaciones en el espacio con el juego mata gente. Habiendo estado en el pre test con una psicomotricidad en riesgo, mejoraron después de las diez sesiones de clase, a un nivel normal. Concluyendo que, con la prueba estadística Wilcoxon obtuvo un p-valor significativo ( $p=0,014 < 0,05$ ), demostrando que el juego tradicional ha sido significativo en el desarrollo psicomotriz del infante.

Acuña y Gutiérrez (2018), al determinar que los “Juegos tradicionales en las nociones espaciales en los niños de cuatro años de la institución educativa inicial 744 Garbanzo Pucro-Huancavelica” halló en el pre test a 98,3 por ciento de niños en el nivel de inicio en cuanto al desarrollo de las nociones espaciales y en el pos test alcanzaron un nivel de logro al 100 por ciento. Concluyendo que, los “juegos tradicionales” han producido una influencia significativa en el desarrollo de las nociones espaciales ( $p=0,000 < 0,05$ ), medición obtenida por el estadístico t de Student.

Ortiz (2018), al investigar los “Juegos motrices como estrategia didáctica para el desarrollo de las nociones espaciales en los niños y niñas de tres años de la institución educativa inicial 781 de la Florida, Huánuco 2018” halló en la pre prueba al 46 por ciento en inicio (C) de desarrollo de nociones espaciales, y en la pos prueba mejoró a nivel de logro (A) con el 54 por ciento. Asimismo, en la evaluación de noción de dimensión logró de “C” 54 por ciento a “A” 38 por ciento; noción de dirección logró de “C” 38 por ciento a “A” 54 por ciento; noción de ubicación logró de “C” 46 por ciento a “A” 46 por ciento y, noción de orientación logró de “C” 31 por ciento a “A” 46 por ciento. Concluyendo que, con la prueba de rangos Wilcoxon a un margen de error del 5%, se probó que los juegos motrices han desarrollado de manera significativa en los niños, las nociones espaciales ( $0,002 < 0,05$ ; noción de dimensión ( $0,003 < 0,05$ ); noción de

dirección (0,003<0,05); noción de ubicación (0,008<0,05) y, noción de dimensión (0,025<0,05).

Mamani y García (2019), al determinar la eficacia de “Los juegos tradicionales en el desarrollo psicomotor en niños de cuatro años en la institución educativa inicial 192 - Puno 2018” encontró al 81 por ciento de niños que “si ha logrado” en la pos prueba del GE, mientras que en la pos prueba del GC el 66 por ciento “si ha logrado”. Como había una diferencia estadísticamente significativa entre la puntuación media del grupo experimental, de 15,76, y la del grupo de control, de 12,56, esto sugiere que los juegos tradicionales son útiles para el desarrollo psicomotor.

## **2.2. Fundamentos teóricos**

### **2.2.1. Estrategia juegos tradicionales**

#### **a) Definición**

“El juego es una acción natural que tiene una norma que seguir para ser cumplida” Vázquez 2021, p. 11). Según Piaget (1956), el juego del niño es esencial para el desarrollo de su inteligencia porque facilita la integración de nueva información sobre el mundo y su historia. Además, el juego infantil es la fuente de placer y diversión del niño, es espontáneo, desinhibido, libre; es muy importante porque ayuda en el desarrollo físico, coordinación, flexibilidad, equilibrio, postura, tonicidad muscular, además de todos los beneficios cognitivos y socializadores (Meneses y Monge, 2001).

Respecto a los juegos tradicionales Proaño (2017), menciona que son aquellos que han perdurado en el tiempo, transmitidos de generación en generación por tradición oral, este tipo de juegos han sufrido cambios en el proceso, pero mantienen su esencia; los juegos tradicionales son, por excelencia el alma de los pueblos y culturas de todo el mundo.

Los juegos tradicionales son de fácil comprensión, tienen reglas sencillas y negociables, los materiales y lugares son adaptables, enseñan roles, ayudan a establecer nuevas relaciones y vínculos con objetos y el medio en general, ayudan a transmitir valores, formas de vida, acceso a la cultura local, tradiciones, historia de los pueblos y características de distintos grupos étnicos (Morozch, 2013).

La UNESCO (2005), expresa que:

Las diferentes culturas autóctonas del mundo han dado origen a una gran variedad de juegos y deportes tradicionales que son expresiones de la

riqueza cultural de una nación. Preservar y promover la práctica de esta diversidad constituye una tarea importante (p.5).

Para jugar a un juego tradicional, sólo hay que emplear el propio cuerpo o recursos que puedan obtenerse fácilmente de la naturaleza, ya que se trata del tipo de actividades que se consideran representativas de una región o un país determinados, pero que no suelen requerir el uso de elementos o artefactos complejos (piedras, ramas, tierra, flores, etc., u objetos domésticos como botones, hilos, cuerdas, tablas, etc.). el propio cuerpo o materiales fácilmente disponibles del entorno (piedras, ramitas, tierra, flores, etc.) o de la propia casa (botones, hilo, cuerda o una tabla) (Bolívar, 2019, p. 32).

En el ámbito pedagógico, los juegos tradicionales son el medio para que el preescolar desarrolle actitudes de solidaridad, cooperación, curiosidad, respeto, honradez, compañerismo (Pinto, 2021).

En el estudio, la “estrategia juegos tradicionales” se refiere a un aprendizaje que hace uso de juegos de rondas, escondidas y otros juegos similares como medio para alcanzar un fin en el aula. Concretamente, este método se utilizará para fomentar el desarrollo del aprendizaje psicomotor de la “ubicación espacial” en niños a partir de 5 años.

Esta estrategia consistirá en el uso de diversos tipos de juegos tradicionales los cuales estarán agrupados, según sus características, en: Juegos tradicionales de habilidades como el trompo, las canicas, rayuela, la cometa; Juegos tradicionales de atrapamiento como ladrón y policía, las escondidas, las atrapadas, gallinita ciega; Juegos tradicionales de tipo ginkana como encostalados, carreras, carretillas, la cuerda, salta sogá.

Este enfoque se basa en las ideas de Piaget, Vigotsky y Wallon, que discuten la importancia del juego en la formación del aprendizaje de los niños y el desarrollo de su sentido de la orientación espacial.

#### **b) Secuencia de aplicación de la estrategia juegos tradicionales**

Tabla 1

Secuencia metodológica de la "estrategia juegos tradicionales"

Secuencia	Metodología
Fase I: 10 Planificación de la Estrategia Juegos Tradicionales.	<p>4</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Diagnóstico: Identificar el nivel de desarrollo de la ubicación espacial en los niños. 29</li> <li>• Diseño de la Estrategia Juegos Tradicionales: contemplando el desarrollo de la competencia <i>Resuelve problemas de forma, movimiento y localización</i>, sus capacidades, desempeños y estándar del ciclo II, tomando como referencia las teorías de Piaget, Vigotsky y Wallon; así como los resultados del diagnóstico.</li> <li>• Organizar un ambiente apropiado en casa. 40</li> <li>• Selección de materiales y recursos: orientación a los padres de familia para elaborarlos o adquirirlos.</li> </ul>
Fase II: 9 Ejecución de la Estrategia Juegos Tradicionales.	<p><b>Secuencia metodológica de la sesión de clase:</b></p> <p><b>Inicio:</b> Se dará la bienvenida, se invitará a los niños y niñas a sentarse en el espacio preparado en casa, se compartirá el propósito a desarrollar y se logrará acuerdos de convivencia en la sesión del día.</p> <p><b>Desarrollo:</b> -Se dará inicio con un encuentro socioemocional "El saludo y abrazo". -Se recuperarán aprendizajes previos. 9 -Se explorarán los materiales, recursos y espacios que se utilizará en los juegos. -Se desarrollarán los juegos tradicionales en orden de complejidad de la ubicación espacial, primero los topográficos y luego los euclidianos. A medida que se ejecuten los juegos, la docente verificará que los niños identifiquen la proximidad, separación, ordenación, tamaños, direcciones, situaciones y orientaciones de las actividades realizadas en los juegos.</p> <p><b>Cierre:</b> -Se considerará el tiempo de relajación: Inhalar y exhalar, echarse y escuchar una canción cantada o un cuento relacionado a la actividad. -Se invitará a los niños a expresar (a través del lenguaje oral) sus diferentes vivencias durante el desarrollo del juego.</p>
Fase III: 22 Evaluación de la Estrategia Juegos Tradicionales.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tiempo de observación y monitoreo: Se considera la observación como técnica para recoger las evidencias antes, durante y después. 22</li> <li>• Tiempo de registro: Se registra el desarrollo de la ubicación espacial, de manera individual, considerando el ritmo y estilo de la ejecución de la actividad, utilizando para ello una ficha de observación.</li> <li>• Tiempo de reflexión y retroalimentación de la Estrategia Juegos Tradicionales: Será un tiempo de reflexión del equipo investigador, padres de familia, y otros actores involucrados.</li> </ul>

### c) Teorías que fundamentan la estrategia juegos tradicionales

#### Teoría de Piaget (1956)

Según esta hipótesis, el acto de jugar cumple una importante función cognitiva al ayudar a los niños a asimilar la información sobre el mundo que les rodea en sus propios esquemas de comportamiento. Desde la infancia hasta el pensamiento operativo concreto, el juego es el principal medio por el que un niño aprende a encajar los hechos de su mundo en sus esquemas preexistentes. Cuando el pequeño desarrolla las habilidades cognitivas necesarias para formarse una imagen más realista del mundo que le rodea, ve menos valor en el juego (Meneses y Monge, 2001).



El juego es importante para el desarrollo, como señaló Piaget (1959). Según Piaget, los niños tienen su propia lógica interna y formas de conocimiento que se desarrollan con el tiempo, y buscan activamente información a través de sus interacciones con el mundo. Los múltiples tipos de juego que surgen a medida que el niño crece son consecuencia directa de los cambios que experimentan al mismo tiempo sus estructuras cognitivas, y él ha relacionado estos dos procesos refiriéndose a las fases evolutivas. Dicho de otro modo, <sup>13</sup> el juego es la actividad clave a través de la cual un niño interactúa con un mundo que le desborda, lo que lo convierte en la actividad de absorción prototípica (Ríos, 2013).

Según la teoría del desarrollo cognitivo de Piaget (1956), los distintos tipos de juego son más frecuentes a distintas edades. Por ejemplo, el estadio sensoriomotor (del nacimiento a los dos años) se caracteriza por <sup>3</sup> el juego funcional o de ejercicio, el estadio preoperacional (de los dos a los seis años), por el juego simbólico, y el estadio de las operaciones concretas, por los juegos de reglas (de los 6 a los 12 años). Además, señala que el juego de construcción surge junto a estas formas de juego en el primer año y se consolida en los años siguientes. Continúa diciendo que las viejas formas de teatro no mueren cuando surgen otras nuevas, sino que evolucionan hacia algo aún mejor.

### **Teoría de Vigotsky (1924)**

Vigotsky (1924, citado en Garca, 2017), sostiene que:

El juego se desarrolla a partir de la necesidad de recrear la interacción social. Explica que el juego es un fenómeno social que tiene una historia y un contexto que se extienden más allá del individuo, y que a través del juego se representan situaciones que tienen implicaciones más allá del alcance de la experiencia inmediata de la persona. Aunque subraya la importancia del juego en el desarrollo del niño, también señala que se trata de su principal actividad cultural, al igual que el trabajo lo será en su vida posterior. Dicho de otro modo, <sup>6</sup> este punto de vista sostiene que el juego es una práctica cultural.

<sup>12</sup> La primera fase, de los dos a los tres años, es aquella en la que los niños juegan con los objetos según el significado que les da su entorno social más inmediato; esta etapa se divide a su vez en dos niveles de desarrollo: en <sup>4</sup> el primero, los niños aprenden a través del juego las funciones reales que

tienen los objetos en su entorno sociocultural, tal y como se las transmiten sus familias.

De los tres a los seis años, durante el periodo de juego sociodramático, los niños "crean" la sociedad adulta mediante la imitación. Esto permite a los niños aprender qué tipo de experiencias les ofrecen las personas de su entorno local mediante un animado intercambio de roles imitativos. Cuando un niño llega a la adolescencia, el juego imaginativo con un protagonista desenfadado puede ser una herramienta fantástica para fomentar el crecimiento de sus habilidades (p. 32).

### **Teoría de Wallon (1976)**

Henry Wallon, propone al juego como la actividad natural, que ayuda al niño a adaptarse al mundo. Para Wallon, el jugar es parte del entorno natural del niño, por eso suele confundirse con su actividad global, porque es espontánea y no supone un esfuerzo mayor (Infante, 2012).

Wallon (1976, como se cita en Infante, 2012), sostiene que:

El juego refleja las tareas prácticas de la vida de una manera que brinda placer y alivio. Permite al niño imitar modelos relevantes, procesar emociones y acercarse a la realidad. Es una actividad proyectiva de las características del desarrollo y cualquier actividad puede convertirse en juego si se realiza de manera libre (p. 6).

Asimismo, Wallon recomienda la siguiente categorización de los juegos infantiles en función de su relación con el desarrollo psicológico general del niño: A pesar de su simplicidad y del predominio de la causa-efecto en ellos, Wallon relaciona los juegos funcionales -los más simples de todos los juegos- con un desarrollo del gesto y la postura. Los juegos funcionales incluyen mover varias partes del cuerpo, extenderlas, encogerlas, etc., en un intento de encontrar un significado. Jugar con muñecas o un peluche como si fuera una mascota es un ejemplo de juego simbólico con un marco más complicado. Por último, están los juegos de adquisición, que incluyen actividades como aprender canciones, leer cuentos, etc., y son una forma divertida y desenfadada de captar nueva información (p. 7).

### 2.2.2. Ubicación espacial

#### a) Definición

La ubicación es la acción de ubicar objetos o ubicarse en un espacio (RAE, 2014). El espacio, tal y como lo define Arias (2005, como se cita, Vargas et al., 2020), es la región geográfica a partir de la cual se pueden formular diversos argumentos. El componente cognitivo permite construir numerosas afirmaciones, una de las cuales es el potencial de las representaciones gráficas que se ajustan a las representaciones mentales de lo que existe en el entorno y poder situarse en ellas. Es fundamental recordar que a los niños les resulta mucho más fácil orientarse en el espacio si han tenido la oportunidad de ver el entorno y memorizar esas visualizaciones (p. 37).

El espacio, según Comellas y Perpinya (2005), es el escenario en el que un niño explora, interactúa y forma significados mediante el uso de sus sentidos y la experiencia directa. Desarrolla un sentido de sí mismo y del área que controla dentro de él mediante la información sensorial y la experiencia individual (p. 91).

Parafraseando a Piaget (1981):

"la estructuración del cosmos visible no puede divorciarse de las propias actividades" cuando se trata del desarrollo del sentido del espacio. El espacio topológico (del nacimiento a los tres años), donde los niños empiezan a percibir las distancias y direcciones entre los objetos y su cuerpo; el espacio euclidiano (de los tres a los siete años), donde consolidan el esquema corporal que favorece las relaciones espaciales y adquieren nociones de tamaño, dirección, situación y orientación; y el espacio proyectivo o racional (a partir de los siete años), donde los niños empiezan a comprender el espacio en términos de conceptos abstractos. Por tanto, los sentidos desempeñan un papel importante en la organización espacial que surge de las experiencias del niño en relación con su propio cuerpo (p. 141).

<sup>18</sup> Según Newcombe y Huttenlocher (2000, citado en Sarama y Clements, 2009), señala que:

la ubicación espacial sería el desarrollo de evocaciones mentales que implican elaborar dos tipos de sistemas de referencia: el basado en claves internas y el basado en claves externas. Ambos sistemas se construyen desde el punto de vista de la posición del individuo. El sistema de referencia basado en claves internas está relacionado con la construcción del espacio egocéntrico del que

habla Piaget, éste se produce al registrar en la mente una ruta o una localización, según un patrón de movimiento que se asocia a una meta a alcanzar, la ruta se codifica integrando localizaciones basadas en distancias aproximadas, direcciones y la propia posición al moverse. Por otro lado, el sistema de referencia basado en claves externas, se orienta por estructuras presentes en el entorno, que son utilizadas como puntos de referencia en escenarios cercanos a la vida cotidiana de las personas, en este sentido, los individuos se apoyan en sus experiencias exitosas para ubicar objetos a su alrededor, siguen rutas construidas a partir de puntos de referencia externos, en un proceso de interrelación entre ellos y los objetos que llaman su atención; con ello construyen evocaciones mentales del espacio (p. 214).

### **b) Dimensiones**

En la presente investigación, se trabajó con niños y niñas de 5 años de edad, por consiguiente, las dimensiones de la ubicación espacial a considerar, son las que corresponden con su edad y desarrollo evolutivo, teniendo en cuenta la teoría de Piaget, las cuales se presentan a continuación:

Dimensión topológica. Refiere a la proximidad (cerca-lejos), la apertura (dentro/fuera), la separación (frontera-límite), la ordenación (sucesión lineal) y el cierre (interior-exterior, abierto-cerrado). Durante esta etapa, los niños desarrollan un sentido de cómo sus cuerpos se relacionan con el mundo que les rodea.

Dimensión euclidiana. Refiere a los conceptos de, tamaño (chico-mediano-grande), de dirección (de acá hasta-de ahí hasta), de situación (a dentro-afuera, encima-debajo) y, de orientación (izquierda-derecha, arriba-abajo. Aquí, los niños están reforzando su esquema corporal orientado espacialmente.

### **c) Teorías que fundamentan el desarrollo de la ubicación espacial**

#### **Teoría de Piaget (1956)**

Según Piaget, un bebé de pocos meses puede empezar a comprender las relaciones espaciales entre las cosas moviéndolas de un lado a otro (Holloway, 1986). Así pues, se reconoce que la formación de un sentido del espacio no se produce por casualidad, sino más bien a través de la familiaridad y el compromiso con las cosas y los entornos del mundo. La comprensión del espacio por parte del niño evoluciona tras una primera exposición al mundo a través de la visión. Al explorar el mundo con su propio cuerpo, aprende a distinguir entre distintas distancias, tamaños y puntos de vista.

Piaget (1956, citado en Rivera y Zapata, 2009) revela que:

La teoría enfatiza la formación de conceptos espaciales y las propiedades geométricas del espacio desde la infancia. Propone que se produce una diferenciación progresiva de estas propiedades en un esquema evolutivo, comenzando con propiedades topológicas, que son globales e independientes de la forma y tamaño de los objetos.

El cerebro de los niños también incluye características proyectivas, como la capacidad de imaginar cómo se vería un objeto desde diversas perspectivas. La descentración espacial, resultado de la maduración más allá del narcisismo, es necesaria para ver estas cualidades. Las características euclidianas se reconocen como similares a las anteriores, ya que se ocupan del dimensionamiento y la medición del espacio, las distancias y las direcciones (p. 43).

Según Piaget (1956, citado en Hernández, 2002), la adquisición del concepto espacio sigue tres etapas:

El espacio topológico se comprende durante la etapa preoperacional, cuando el niño puede reconocer conceptos como cercanía, distancia, orden, exclusión, contorno y continuidad. Su esfera privada, sin embargo, está fracturada, sin conexiones cohesivas entre sus muchas partes. El hogar, la escuela, la calle y otros lugares familiares no son todavía los puntos de referencia primarios de un sistema de referencia espacial plenamente desarrollado. Su cuerpo sirve como principio organizador de su concepto del espacio, que se basa en el lugar en el que ha vivido y experimentado.

La etapa que corresponde a las "operaciones concretas", que está ampliamente conectada con el nivel elemental e incluye tanto la consolidación del trabajo en el espacio topológico como la introducción del espacio mental e imaginativo. El infante desarrolla una apreciación de la idea de que puede haber perspectivas contrapuestas.

En torno a los 11 o 12 años, el niño ingresa en una ventana al estadio de desarrollo de las operaciones formales, durante la cual es capaz de comprender el espacio conceptualizado, sin necesidad de contrastarlo con la experiencia directa. En este momento, lo que se caracteriza es la capacidad de comprender el espacio y las conexiones espaciales a través de la comprensión de su representación abstracta, y viceversa (p. 112).

### **Teoría de Hannoun (1977)**

Teoría con una perspectiva en las ciencias sociales. Rivera y Zapata (2009), resumen la teoría de Hannoun en nociones de espacio y el contexto sociocultural, las que presentarían las siguientes etapas:

La primera etapa del "espacio vivido", también llamada "etapa del aquí", comienza con el nacimiento y continúa desarrollándose hasta aproximadamente los siete años. El entorno del niño puede ser un entorno físico con el que entra en contacto biológico y que el niño experimenta y explora a medida que se mueve (se desplaza) por él, familiarizándose tanto con el entorno cercano como con el lejano.

Cuando los niños tienen entre 7 y 10 años, entran en la segunda etapa del "espacio percibido", también llamada "etapa del ahí", en la que tienen un concepto de dónde están las cosas en relación con las demás sin necesidad de contacto físico. Se utiliza una brújula u otro indicador de dirección cardinal para ayudar a la persona a orientarse (puntos cardinales). El joven encuentra el más allá, amplía su área empírica, por lo que es capaz de explorar el espacio fuera del aula y captar panoramas más amplios.

Alrededor de los 11 años, cuando el pensamiento abstracto está establecido y el niño es capaz de descubrir y reconocer formas que no tienen sustancia tangible, se crea la tercera etapa del "espacio concebido", también llamada "etapa de todas partes".

En pocas palabras, esta teoría describe la progresión de una concepción del espacio de "aquí" a "allí" y a "todas partes", es decir, de la información obtenida a través del cuerpo y su movimiento al conocimiento obtenido a través de los sentidos y al conocimiento obtenido a través de la cognición abstracta. La regla de la evolución del infante propuesta por esta idea afirma que los niños pasan de forma natural del conocimiento tangible al abstracto a medida que crecen (Hannoun, 1977, citado por Cabezas, 2016).

Se cree que el entorno desempeña un papel crucial en la capacidad del niño para adquirir conciencia espacial y razonamiento a medida que crece. Evidentemente, para que el niño entre en el "espacio concebido", es crucial que la escuela le proporcione experiencias de aprendizaje adecuadas a su etapa de desarrollo durante los periodos de tiempo precedentes (Cabezas, 2016).

## **CAPÍTULO III**

### **MATERIALES Y MÉTODOS**

#### **3.1. Ámbito y condiciones de la investigación**

##### **3.1.1 Contexto de la investigación**

La investigación fue realizada en el Jardín de niños 292 ubicada en Shampuyacu, distrito de Awajún, provincia de Rioja, región San Martín.

##### **3.1.2 Periodo de ejecución**

Fue ejecutada desde el mes de octubre a noviembre del 2022; el pre-test en octubre y el pos-test en noviembre.

##### **3.1.3 Autorizaciones y permisos**

La tesis cuenta con la constancia de aplicación por parte de la dirección de la I.E.I. 292, Resolución N° 162-2021-UNSM/FEH-CF de fecha julio 2021 en el que se aprueba el título del proyecto de investigación y asesor y Resolución N° 165-2022-UNSM/FEH-CF de fecha mayo 2022 quien aprueba el proyecto de investigación.

##### **3.1.4 Control ambiental y protocolos de bioseguridad**

Durante la aplicación de la ficha de observación para medir la ubicación espacial a los niños de cinco años en el pre y pos test, se tuvo el control de bioseguridad con el uso de las mascarillas y el lavado de manos a fin prevenir el contagio del covid-19.

##### **3.1.5 Aplicación de principios éticos internacionales**

Según el acápite 3.7 código de ética del Reglamento General de Ciencia, Tecnología e Innovación de la UNSM, la elaboración de la presente tesis fue bajo los principios de autenticidad, integridad, respeto, beneficencia y justicia.

#### **3.2. Sistema de variables**

##### **3.2.1 Variables principales**

**Variable independiente.** "Estrategia juegos tradicionales"

**Definición conceptual.** Son un conjunto de herramientas <sup>12</sup> de enseñanza y aprendizaje mediante la incorporación de los juegos tradicionales. Para los fines de este estudio, este método se utilizó para mejorar la capacidad de los niños de cinco años para comprender y aplicar las relaciones espaciales (Proaño, 2017).

**Definición operacional.** La Estrategia Juegos tradicionales estuvo estructurado en: planificación, ejecución y evaluación. En la ejecución fue desarrollada mediante quince actividades de aprendizaje, con una secuencia metodológica de inicio, desarrollo y cierre.

**Tabla 2**

*Operacionalización de la estrategia juegos tradicionales*

Dimensiones	Indicadores
Planificación	Diagnóstico
	Diseño de la Estrategia Juegos Tradicionales
	Organización de un ambiente en casa
	Selección de materiales y recursos
Ejecución	Secuencia metodológica:
	Inicio
	Desarrollo
	Cierre
Evaluación	Antes, durante y después:
	Observación y monitoreo
	Registro de observaciones
	Retroalimentación de la Estrategia

**Fuente:** Revisión bibliográfica de Piaget, Vigostsky y Wallon.

**Variable dependiente.** “Ubicación espacial”

**Definición conceptual.** Es el desarrollo de evocaciones mentales que implican elaborar claves internas y externas como sistemas de referencia; registro de la ubicación en la mente y orientaciones dadas en el medio ambiente <sup>18</sup> (Newcombe y Huttenlocher, 2000, citado en Sarama y Clements, 2009).

**Definición operacional.** Se expresa en una escala literal, C “Inicio”, B “Proceso”, A “Logrado”, AD “Logro destacado”, según dimensiones, ubicación espacial topológica y euclidiana e instrumento de medición una ficha de observación.



8

**Tabla 3***Operacionalización de la variable "Ubicación espacial"*

Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
Topológica	Proximidad (cerca/lejos)	Ordinal: AD: Logro destacado A: Logrado
	Separación (frontera/límite)	
	Ordenación (sucesión lineal)	
	Cierre (cerrado-abierto, interior-exterior)	
Euclidiana	Tamaño (grande, chico, mediano)	B: En proceso C: En inicio
	Dirección (de acá hasta, de allí hasta)	
	Situación (adentro, afuera, encima, debajo)	
	Orientación (derecha-izquierda, arriba-abajo)	

Fuente: Rivera y Zapata (2009, p. 43).

### 3.2.2 Variables secundarias

Nivel cultural de los padres de familia.

2

## 3.3 Procedimientos de la investigación

### a) Tipo y nivel de la investigación

La tesis fue aplicada, ya que permitió utilizar los conocimientos obtenidos en la práctica, que fue beneficioso en el desarrollo de la ubicación espacial en los preescolares (Dankhe, 1986).

El nivel fue explicativo debido a que se encargó de estudiar la causalidad de la Estrategia Juegos tradicionales y el efecto en el desarrollo de la ubicación espacial, mediante una prueba de hipótesis (Sánchez y Reyes, 2009).

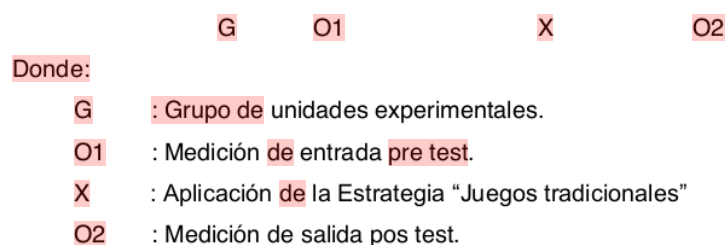
### b) Población y muestra

La población estuvo constituida por 13 infantes de cinco años, que matriculados en el jardín de niños 292 Shampuyacu, distrito de Awajún.

En esta investigación se trabajó con una muestra poblacional de infantes de Shampuyacu, distrito de Awajún. Por lo cual el muestreo fue elegido por criterio de las investigadoras, es decir fue seleccionado por conveniencia, siendo un muestreo no probabilístico.

### c) Diseño de la investigación

El diseño que se utilizó en la investigación fue “el pre experimental con pre y post test con un solo grupo” (Sánchez y Reyes, 2009, p.82), cuyo diagrama es el siguiente:



### d) Procedimiento

**3.3.1 Objetivo específico 1.** Diseñar la estrategia “Juegos tradicionales” basado en las teorías de Vigotsky, Piaget y Wallon.

Para comprender mejor la teoría respecto al proceso de enseñanza mediante los juegos tradicionales, se realizó una revisión bibliográfica de Vigotsky, Piaget y Wallon, el cual permitió bosquejar la elección de los juegos tradicionales que conlleven de manera más cercana al logro del aprendizaje de la concepción de la ubicación espacial. Además, se revisó el Diseño Curricular Nacional para extrater la competencia, capacidades, aprendizajes esperados y manejar de manera coherente cada sesión de clase diseñada para tal fin, asimismo, se incluyó el calendario de aplicación y la selección de herramientas y material adecuados.

**3.3.2 Objetivo específico 2.** Aplicar la estrategia “Juegos tradicionales” en base a las dimensiones de planificación, ejecución y evaluación.

Para la aplicación de la estrategia juegos tradicionales, se consideró tres guías pedagógicas: planeación, ejecución y evaluación; que permitieron aplicar de manera pertinente las quince actividades de clase, organizados en 3 momentos: inicio, desarrollo, y cierre, teniendo en cuenta la teoría base y el Diseño Curricular Nacional.

Asimismo, cada etapa estuvo organizada de manera coherente teniendo en cuenta, la asamblea, expresividad motriz, relajación y la representación gráfica, dentro del desarrollo.

**3.3.3 Objetivo específico 3.** Evaluar el desarrollo de la ubicación espacial de niños de cinco años, según las dimensiones topológica y euclidiana, antes, durante y después de aplicar la estrategia "Juegos tradicionales".

Para dar respuesta a este objetivo, se elaboró un instrumento de recojo de datos, llamado ficha de observación para medir la ubicación espacial en infantes de cinco años. Esta ficha estuvo diseñada con ocho ítems, los cuatro primeros para la dimensión "topológica" y los cuatro siguientes para la dimensión "euclidiana". Cada indicador observado se codificó, 1=Muestra mínimo progreso, 2=Está próximo a lograrlo, 3=Evidencia un desempeño esperado y 4=Evidencia un desempeño mayor al esperado. La variable ubicación espacial se categorizó en tres niveles de medición: 1=Inicio, 2=Proceso y 3=Logrado; siendo explicadas: En Inicio (C). Cuando un niño está haciendo sólo modestas mejoras en el rendimiento en relación con el estándar de nivel inicial, requiriendo más apoyo del instructor y el tiempo; En Proceso (B). Cuando el infante necesita ayuda durante bastante tiempo para alcanzar el nivel de rendimiento requerido; En Logro Previsto (A). Cuando el rendimiento del niño está en el nivel previsto y ha demostrado que puede completar con éxito todas las tareas asignadas en el tiempo previsto y; Rendimiento digno de elogio Cuando un preescolar supera a sus compañeros, se dice que ha obtenido un rendimiento por encima de la media (AD). Esto sugiere que el infante está mostrando signos de aprendizaje por encima de lo que se consideraría normal.

El instrumento fue evaluado mediante la Validez por juicio de tres expertos en el tema, con grado de maestría y doctor; una docente de educación inicial, una directora y un estadístico, obteniendo un juicio de favorable. Así también se evaluó la confiabilidad, con datos obtenidos de una muestra piloto; cuyo calculo arrojó una fiabilidad ( $r = 0,879$ ), mediante el Coeficiente Alfa de Cronbach, siendo bueno.

Una vez obtenido los datos del pre y pos-test, estos calificativos fueron evaluados mediante la prueba de Normalidad, para elegir el estadístico de prueba apropiado en el análisis de la prueba de Hipótesis; para este caso, se utilizó el estadístico Shapiro-Wilk, dado que los datos fueron inferiores a 50; el cual permitió elegir el estadístico adecuado para la contrastación de la Hipótesis de investigación.

Asimismo, se utilizó la técnica de tablas estadísticas, figuras y distribución de frecuencias absolutas simples y porcentajes.

También, se utilizó la moda, la media, la desviación estándar, el coeficiente de variación, diferencias de promedios, como medidas estadísticas descriptivas y de dispersión; así como también las medidas inferenciales, como los intervalos de confianza y la prueba de t de Student para una diferencia pareada, siendo el estudio paramétrico, utilizando el Microsoft Excel y SPSS.

En esta investigación, se utilizó el método analítico-sintético e inductivo-deductivo.

## 1 CAPÍTULO IV RESULTADOS Y DISCUSIÓN

### 4.1 Resultado específico 1. Diseñar la estrategia "Juegos tradicionales" basado en las teorías de Vigotsky, Piaget y Wallon.



**Figura 1.** Diseño de la estrategia "Juegos tradicionales"

**Fuente:** Elaboración de las estrategias.

En la Figura 1, se muestra el diseño de la estrategia "Juegos tradicionales", pues nace de la necesidad de ayudar al niño de cinco años a desarrollar la ubicación espacial en las dimensiones topológica y euclidiana. Los juegos tradicionales han perdurado en el tiempo y han sufrido cambios en el proceso, pero aún mantienen su esencia (Proaño, 2017); son de fácil comprensión (Morozch, 2013), y, tiene una gran riqueza pedagógica, que ayudan a desarrollar la ubicación espacial en el niño (Pinto, 2021). El diseño se basó en las teorías de Piaget, Vigotsky y Wallon:

Piaget (1959, como se cita en Meneses y Monge, 2001), planteó que el infante hace uso del juego para adaptarse a los sucesos de la realidad, asimismo, buscando de manera activa el conocimiento a través de las interacciones con el ambiente (Ríos, 2013) y que, mediante el juego simbólico, fue aquel que consistió en simular situaciones, objetos y personajes que no estén presentes en el momento del juego. Los pequeños se beneficiaron de ello de muchas maneras, incluida su capacidad para

aprender y adaptarse a su entorno, así como su crecimiento lingüístico, figurativo y creativo.

Según Vigotsky (1924), los niños de entre tres y seis años participan en juegos sociodramáticos, durante los cuales desarrollan un estilo de juego imitativo y un interés por el mundo de los adultos. Cuando cambian juguetonamente de lugar y de identidad, se hacen una idea del tipo de interacciones que les ofrecen las personas de su entorno. El juego dramático con un protagonista infantil ha evolucionado hasta convertirse en una valiosa herramienta instructiva para enseñar a los niños sobre su entorno físico a medida que crecen (García, 2017).

Wallon, definió al juego como una actividad natural, es decir, que es parte del entorno natural del niño (Infante, 2012). Para la edad de cinco años propuso los juegos de ficción, conocidos como los juegos simbólicos, que corresponden a estructuras más complejas.

En base a estas teorías se diseñaron las “estrategias Juegos tradicionales”, que, para la investigación, consistió en el uso de tres grupos de juegos: Juegos tradicionales de habilidades, como las canicas, el trompo, la rayuela y el cometa; Juegos tradicionales de atrapamiento, como el gallo y la gallina, las escondidas, las atrapadas, la gallinita ciega, el gato y el ratón, que pase el rey y el kiwi; y Juegos tradicionales de tipo ginkana, como los encostalados, la carretilla, la serpiente y, el salta sogas.

En el diseño de cada “estrategia juegos tradicionales” fue estructurado mediante los datos informativos, propósito y evidencia de aprendizaje, secuencia metodológica y evaluación.

Los propósitos trazados para cada “estrategia juegos tradicionales” fueron por cada grupo de juegos:

Los juegos tradicionales de habilidades permiten a los niños explorar distintas formas de abordar situaciones relacionadas con la ubicación y distancia. En el juego de las canicas, por ejemplo, buscan estrategias para resolver problemas de ubicación de objetos y fuerza. Se enfocan en situar los objetos en su espacio inmediato, organizando sus acciones para moverse y expresándolo con su cuerpo. A través del juego de las cometas, establecen relaciones de medida en situaciones cotidianas, utilizando expresiones como "es más largo" o "es más corto". Adicionalmente, expresan sus experiencias a través de materiales concretos y dibujos, ilustrando relaciones espaciales y de medida entre personas y objetos.

En los juegos tradicionales de atrapamiento, los niños aprenden a situarse en el espacio, ajustando su comportamiento a las indicaciones de una canción y expresándose a través de su cuerpo. Por ejemplo, en el juego de las escondidas, organizan sus movimientos y acciones para desplazarse en el espacio de manera estratégica. Al jugar a las atrapadas, utilizan diversos materiales para guiar sus movimientos y acciones, midiendo la distancia para lanzar la pelota. Jugando a la gallinita ciega, establecen relaciones entre el espacio y su cuerpo, aprendiendo a usar las nociones de derecha e izquierda. Además, expresan sus experiencias mostrando las relaciones espaciales entre ellos y sus compañeros en relación al juego "que pase el rey". Finalmente, en todos estos juegos, resuelven situaciones relacionadas con la ubicación y el desplazamiento en el espacio.

En los juegos tradicionales tipo ginkana, los niños aprenden a organizar sus movimientos y acciones para desplazarse y ubicarse, así como para situar objetos en escenarios cotidianos. Establecen relaciones espaciales orientando sus movimientos y acciones, expresándolas a través de su cuerpo o utilizando palabras como "cerca de" y "lejos de", las cuales reflejan las relaciones espaciales que establecen con su entorno. En el juego de la serpiente, los niños aprenden a situarse en el espacio y, en base a ello, organizan sus movimientos, expresándolos a través de su cuerpo. Además, establecen relaciones de medida en situaciones cotidianas y utilizan expresiones como "es más largo", "es más corto" para describir la dimensión de los objetos.

La "estrategia juegos tradicionales" es concordante con el estudio de Lozano (2021) al diseñar una propuesta didáctica que desarrolla el esquema corporal y lateralidad, con metodología constructivista, estructurada con objetivos, metas didácticas y contenido; diseñando 15 juegos tradicionales para el desarrollo del esquema corporal y 15 para el desarrollo de la lateralidad. Así también es corroborada con la investigación de Vásquez (2021) al proponer una secuencia didáctica con juegos tradicionales, que incluye en el diseño de clase; el análisis de dificultades, desarrollo del juego con movimiento corporal, contextualización del problema, desarrollo del juego libre vivencial y evaluación.

**4.2 Resultado específico 2.** Aplicar la estrategia “Juegos tradicionales” en base a las dimensiones de planificación, ejecución y evaluación.



**Figura 2.** Proceso de aplicación de la estrategia juegos tradicionales

Fuente: Aplicación de las estrategias.

En la Figura 2 se observa la secuencia metodológica de la estrategia juegos tradicionales en sus procesos de planificación, ejecución y evaluación.

En la planificación se identificó el conocimiento del niño frente a la ubicación espacial en el espacio topológico y euclidiano, mediante un instrumento de recojo de datos, pre test. Las quince estrategias fueron estructuradas considerando la competencia, “resuelve problemas de forma, movimiento y localización”, capacidad, desempeño, e instrumento de medición en base a las teorías de Piaget, Vigotsky y Wallon. La organización para la ambientación del aula con uso de recursos y materiales propios de la zona, fueron implementados de acuerdo a cada desarrollo de la estrategia y respecto a la selección de recursos y materiales propios para el uso del estudiante, fueron preparados por cada sesión de clase.

En la ejecución se tuvo tres momentos para el desarrollo pedagógico: el primer momento fue, Inicio, en el que, se dio una bienvenida o una motivación acorde al tema que se desarrolló, como el invitar a sentarse en el espacio preparado y adaptado para la clase, ahí, se compartió el propósito a desarrollar logrando acuerdos de convivencia en la sesión del día. El segundo momento fue el Desarrollo, el que dio inicio a un



encuentro entre las maestras investigadoras y los estudiantes, recuperando los aprendizajes previos, también, se exploró los materiales, recursos y espacios que fueron utilizados en los juegos tradicionales. Los juegos tradicionales como estrategia, fueron desarrollados en orden de complejidad de las nociones de orientación espacial, primero los topográficos y luego los euclidianos. A medida que se ejecutaron los juegos, la docente verificó que los niños identifiquen la proximidad, separación, ordenación, tamaños, direcciones, situaciones y orientaciones de las actividades realizadas en los juegos. Finalmente, el Cierre, en el que se consideró el tiempo de relajación: Inhalar y exhalar, echarse y escuchar una canción cantada o un cuento relacionado a la actividad. Se les invitó a los niños a expresar (a través del lenguaje oral) sus diferentes vivencias durante el desarrollo del juego.

Respecto a la evaluación, se tomó el tiempo para la observación y monitoreo. La observación fue considerada como técnica para recoger las evidencias antes, durante y después de cada sesión de aprendizaje. Asimismo, se consideró el tiempo de registro, en el que se registró el desarrollo de la ubicación espacial, de manera individual, considerando el ritmo y estilo de la ejecución de la actividad, utilizando para ello una ficha de observación, luego se consideró el tiempo de reflexión y retroalimentación de la “estrategia juegos tradicionales”, en el cual se dio un tiempo de reflexión del equipo investigador, padres de familia, y otros actores involucrados.

La aplicación de la estrategia “Juegos tradicionales” en base a las dimensiones de planificación, ejecución y evaluación, los niños de cinco años lograron aprender a ubicarse “delante de y detrás de”, a ubicarse en el espacio, “cerca de y lejos”, a desplazarse “cerca de y lejos de”, “hacia la derecha, hacia la izquierda”, a encastrar canicas “dentro de y fuera de”, a comprender el giro de un objeto “fuerza de un objeto al girar”, “hacia a delante, hacia atrás”, a comprender distancias “más larga, más corta”.

Estos resultados son concordantes con la investigación de Vásquez (2021) que al haber utilizado 10 actividades de aprendizaje de clase con tres momentos didácticos y utilizando los juegos tradicionales, fueron: Inicio, estructurado en motivación, saberes previos y, propósito; Desarrollo, enseñando el uso del juego tradicional y su aplicación, luego extrapola su aprendizaje con trabajos del aula, y, Cierre, donde los niños respondieron a muchas interrogantes, de manera que su aprendizaje se vio reforzado a lo aprendido.

**4.3 Resultado específico 3.** Evaluar el desarrollo de la ubicación espacial de niños de cinco años, según las dimensiones topológica y euclidiana, antes, durante y después de aplicar la estrategia "Juegos tradicionales".

**Tabla 4**

Desarrollo de los niños sobre la ubicación espacial antes de la aplicación de la estrategia juegos tradicionales, según dimensiones

Ítems	C		B		A	
	fi	%	fi	%	fi	%
D1: Topológica						
Proximidad de objetos "cerca-lejos"	2	15,4	7	53,8	4	30,8
Separación de objetos "al lado de-junto a"	3	23,1	9	69,2	1	7,7
Orden de objetos "adelante-atrás"	3	23,1	6	46,2	4	30,8
Cierre de objetos "abierto-cerrado, interior-exterior"	4	30,8	4	30,8	5	38,5
D2: Euclidiana						
Tamaño de objetos "largo-corto, grade-mediano-pequeño"	3	23,1	8	61,5	2	15,4
Dirección de objetos "de acá hasta-de allí hasta"	-	-	10	76,9	3	23,1
Situación de objetos "encima-debajo, adentro-afuera"	2	15,4	9	69,2	2	15,4
Orientación de objetos "izquierda-derecha, arriba-abajo"	3	23,1	7	53,8	3	23,1

Fuente: Aplicación de pretest, octubre 2022.

En la Tabla 4 podemos observar, los resultados de las fichas de observación a los 13 estudiantes de la Institución Educativa 292 de Shampuyacu. En la dimensión Topológica se obtuvo en su mayoría calificaciones en proceso, vemos que, al 53,8% que estuvo próximo a ubicarse espacialmente según la proximidad de los objetos indicando si están cerca o lejos (con expresiones como: "cerca de", "lejos de"); el 69,2% se ubicó espacialmente según la separación de los objetos indicando si están en la frontera o en el límite (con expresiones como: "al lado de", "junto a"); el 46,2% se ubicó espacialmente según el orden de los objetos indicando la sucesión lineal (con expresiones como: "hacia adelante", "hacia atrás") y, el 30,8% se ubicó espacialmente según el cierre de los objetos indicando si está abierto o cerrado, en el interior o exterior.

Respecto a la dimensión Euclidiana, también se obtuvo en su mayoría a niños con calificación en proceso, vemos que, al 61,5% se ubicó espacialmente según el tamaño de los objetos indicando si son grandes, medianos y pequeños, o largo y corto; el 76,9% se ubicó espacialmente según la dirección de los objetos indicando si están "de

acá hasta” o “de allí hasta”; el 69,2% se ubicó espacialmente según la situación de los objetos indicando si están adentro, afuera, encima o debajo y, el 53,8% se ubicó espacialmente según la orientación de los objetos indicando si están a la derecha, a la izquierda, arriba o abajo.

Estos resultados hacen ver que los más altos porcentajes de preescolares, se ubicaron en el calificativo **en proceso (B), es decir** que estuvieron **próximos a lograr un desempeño esperado**, necesitando **el** preescolar ser acompañado durante el logro de su aprendizaje; así también podemos observar que existen menores porcentajes en el calificativo en inicio (C), significando que preescolar evidencia deficiencias en cuanto a su desempeño esperado y, otro grupo menor se ubicó en el calificativo de logro previsto (A), significando que evidencian un desarrollo óptimo de la ubicación espacial.

Los hallazgos tienen estrecha relación con el estudio de Acuña y Gutiérrez (2018), que antes de haber aplicado “los juegos tradicionales” a niños de una institución educativa inicial en Huancavelica, estuvieron en su mayoría en inicio (C) un 93,8% y el 6,3% en proceso, presentando dificultades respecto a las nociones espaciales.

**Tabla 5**

*Desarrollo de los niños sobre la ubicación espacial durante **la aplicación de la estrategia juegos tradicionales**, según sesiones **de** aprendizaje*

Sesiones de aprendizaje	C		B		A		AD	
	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
S1. El gallo y la gallina	1	7,7	2	15,4	8	61,5	2	15,4
S2. Las escondidas	-	-	3	23,1	4	30,8	6	46,1
S3. Las atrapadas	-	-	3	23,1	4	30,8	6	46,1
S4. La gallinita ciega	-	-	3	23,1	4	30,8	6	46,1
S5. Las canicas	-	-	-	-	6	46,1	7	53,9
S6. El trompo	-	-	-	-	6	46,1	7	53,9
S7. La rayuela	-	-	1	7,7	5	38,4	7	53,9
S8. La cometa	-	-	4	30,8	6	46,1	3	23,1
S9. Los encostalados	-	-	-	-	5	38,4	8	61,6
S10. La carretilla	-	-	1	7,7	3	23,1	9	69,2
S11. La serpiente	-	-	1	7,7	3	23,1	9	69,2
S12. La salta soga	-	-	-	-	-	-	13	100,0
S13. El gato y el ratón	-	-	-	-	-	-	13	100,0
S14. Que pase el rey	-	-	-	-	-	-	13	100,0
S15. El kiwi	-	-	-	-	-	-	13	100,0

Fuente: Aplicación de pretest, noviembre 2022.

En la Tabla 5 observamos calificativos alcanzados por los preescolares de cinco años durante el desarrollo de quince actividades respecto a los juegos tradicionales como estrategia, para el logro de la ubicación espacial. La sesión 1, tuvo el propósito de aprender a ubicarse “delante y detrás” y presentó dificultades, luego fue evolucionando su aprendizaje al llegar al logro destacado; vemos también que en las sesiones 2 a 4, 7, 8, 10 y 11 con propósito de aprender a ubicarse, relacionar medidas e identificar distancias, presentaron un avance de proceso a logro destacado, las sesiones 5,6 y 9 con propósito de aprender a encestar, a orientar y a desplazarse, sus logros iniciaron desde logro previsto a logro destacado, finalmente vemos que en las sesiones 12 a 15 con propósito de aprender a identificar tamaños, dentro fuera, delante detrás y al lanzar midiendo fuerzas, los niños y niñas no presentaron dificultades desde el inicio de su desarrollo.

La aplicación de la “estrategia juegos tradicionales” para el logro de desarrollo de la orientación espacial en los niños, concuerda con la investigación realizada por Bolívar (2019) al proponer seis juegos tradicionales con los propósitos del desarrollo de la ubicación, lateralidad, coordinación, comunicación y confianza, mostrando satisfacción en los niños como personas, integración con sus pares y sociedad, y dinamizador en la asimilación de conocimiento adquirido. Así también, con el estudio de Caiza (2022) al realizar una propuesta de juegos tradicionales para mejorar las nociones espaciales, el cual contribuye a la mejora del proceso enseñanza aprendizaje, siendo fiable, práctica y creativa.

**Tabla 6**

*Nivel de desarrollo de los niños sobre la ubicación espacial después de la aplicación de la estrategia juegos tradicionales, según dimensiones*

Dimensiones	Mo ± DE	B		A		AD	
		fi	%	fi	%	fi	%
Pre test							
Topológica	2,0 ± 0,3	12	92,3	1	7,7	-	-
Euclidiana	2,0 ± 0,3	11	84,6	2	15,4	-	-
Pos test							
Topológica	4,0 ± 0,2	-	-	-	-	13	100,0
Euclidiana	4,0 ± 0,2	-	-	1	7,7	12	92,3

**Fuente:** Aplicación de pretest, diciembre 2022.

En la Tabla 6, el 92,3 por ciento de los trece niños y niñas participantes en el pre test de la investigación, presentaron un desarrollo de la ubicación espacial, dimensión

topológica en proceso y respecto a la dimensión euclidiana también fue en proceso con el 84,6 por ciento; evidenciado en la medición de la moda en proceso ( $2,0 \pm 0,3$ ). En cambio, en el pos test del mismo estudio, el aprendizaje de la ubicación espacial, dimensión topológica, fue desarrollada a un calificativo de logro destacado (100 por ciento), así también, se observa en la dimensión euclidiana, el 92,3 por ciento en calificativo de logro destacado; evidenciado en la medición de la moda en logro destacado ( $4,0 \pm 0,2$ ).

Los logros obtenidos en el pos test de la presente investigación fueron gracias a la aplicación de la “estrategia juegos tradicionales” que en la dimensión “topológica” comprendió las nociones de proximidad, separación, ordenación, cierre, distancias y direcciones y en la dimensión “euclidiana”, comprendió las nociones de tamaño, dirección, situación, y orientación de sí mismo y de objetos.

Estos resultados tienen concordancia con la investigación de Vargas et al. (2020) que, al aplicar el juego como estrategia, los niños de un centro de gimnasia de Colombia, desarrollaron habilidades de ubicación espacio temporal; con el estudio de Ortiz (2018) al aplicar los juegos motrices como estrategia, mejora el desarrollo de las nociones espaciales en niños de un jardín inicial de Huánuco. Haciendo ver que, entre el juego y el desarrollo del niño, existe un paralelismo natural (Infante, 2020).

**Objetivo general.** Comprobar que la estrategia “Juegos tradicionales” desarrolla la ubicación espacial en los niños de cinco años de la Institución Educativa 292, Awajún-2020.

**Tabla 7**

Nivel de desarrollo de los niños sobre la ubicación espacial antes y después de la aplicación de la estrategia juegos tradicionales

Dimensiones	Mo $\pm$ DE	B		A		AD	
		fi	%	fi	%	fi	%
Pre test	$2,0 \pm 0,3$	12	92,3	1	7,7	-	-
Pos test	$4,0 \pm 0,2$	-	-	1	7,7	12	92,3

Fuente: Aplicación de pre y pos test, noviembre-diciembre 2022.

La Tabla 7 muestra el desarrollo de la ubicación espacial en los niños, que durante la medición del pre test se encontró en proceso (92,3%) y después de haber aplicado la “estrategia juegos tradicionales” los niños mejoraron a niveles de logro destacado en su

mayoría 92,3%. La evidencia es el trabajo pedagógico que se ha desarrollado en las quince sesiones de aprendizaje, cada uno con un juego tradicional, propósito y logro, llegando a comprender las nociones de ubicación en el espacio donde convive y crece. Así también, la medición de la moda y la desviación estándar evidencian los hallazgos encontrados, según el nivel de ubicación: pre test en el nivel proceso ( $2,0\pm 0,3$ ) y pos test en nivel logro destacado ( $4,0\pm 0,2$ ).

Los hallazgos tienen relación con el estudio de Caiza (2022) al encontrar que el 62 por ciento de los 29 niños de una institución ecuatoriana, estuvieron en proceso de reconocer la ubicación de objetos y el 52 por ciento en proceso de identificar las medidas largo-corto de objetos; lo que hace proponer un conjunto de juegos tradicionales para fortalecer las brechas encontradas. También, es concordante con la investigación de Melgarejo (2021) que halló a niños de 5 años de una institución educativa inicial de Huamachuco con el 80 por ciento en inicio sobre la orientación espacial y que después de haber aplicado los juegos tradicionales, los niños mejoraron a nivel de logro previsto en su totalidad 100%.

Con la teoría y los resultados hallados se llegó a comprobar que la "estrategia juegos tradicionales" ha desarrollado la ubicación espacial en los niños de cinco años de la Institución Educativa 292, Awajún-2020.

**Prueba de Hipótesis.** Si se aplica la estrategia "Juegos tradicionales", entonces se desarrollará significativamente la ubicación espacial en niños de cinco años de la I.E.I. 292, Awajún-2020.

**Tabla 8**

*Prueba de Normalidad*

Mediciones	Shapiro-Wilk			Decisión
	Estadístico	Grados de libertad	p--valor	
Pre test	0,942	13	0,478	$p > 0,05$
Pos test	0,960	13	0,747	$p > 0,05$

Fuente: SPSS.

La Tabla 8 muestra tanto en el pre test como en el pos test los valores estadísticos calculados mediante la prueba de Shapiro Wilk con 13 grados de libertad y con p-valor superiores al 5 por ciento ( $p\text{-valor}=0,478 > 0,05$ ;  $p\text{-valor}=0,747 > 0,05$ ) respectivamente en una prueba de Normalidad. Este resultado llega a tomar una decisión, como el p-valor

es superior al 0,05, entonces se acepta la Hipótesis que los datos tanto del pretest como del postest tienden a tener una distribución normal; por lo que, se decide elegir la prueba t de Student pareada, siendo una prueba paramétrica.

Este análisis es concordante con la investigación de Mamani y García (2019) al evaluar los puntajes obtenidos de los pre test y pos test de su investigación encontrando un comportamiento dentro de los límites de una distribución normal, puesto que elige la prueba t de Student para el análisis de la comprobación de la hipótesis en un análisis paramétrico. Se tomó en cuenta esta investigación ya que demostró que los juegos tradicionales son eficaces para desarrollar capacidades psicomotoras en los niños, de esta manera concuerda con la presente investigación.

**8**  
**Tabla 9**

*Comprobación de la Hipótesis*

Mediciones	Diferencias emparejadas				Grados de libertad	p-valor	Decisión
	M ± DE	Intervalo de confianza		t calculado			
		Inferior	Superior				
O1 - O2	-1,7 ± 0,3	-1,8	-1,5	-22,1	12	0,000	Rechaza H <sub>0</sub>

Fuente: SPSS.

La Tabla 9 evidencia estadísticamente, que la aplicación de la “estrategia juegos tradicionales” trabajados metodológicamente en quince sesiones de clase, ha desarrollado significativamente la ubicación espacial en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial 292, Awajún-2020. Puesto que, el puntaje promedio de diferencias entre el pre y pos test fue (1,7±0,3), con intervalo de confianza de la media poblacional entre [-1,8;-1,5], lo cual determina que existen diferencias significativas, así también analizamos el p-valor que es muy inferior al 0,01 el cual decide rechazar la hipótesis nula y aceptar la Hipótesis de investigación (p-valor=0,000<0,01).

Estos resultados son corroborados por la investigación de Acuña y Gutierrez (2018) al haber comprobado estadísticamente que los juegos tradicionales desarrollaron las nociones espaciales en niños de una Institución Educativa de Huancavelica haciendo uso del estadístico de prueba t de Student (p<0,05). También con el estudio de Ordóñez, (2021) en el que, los juegos tradicionales han favorecido el aprendizaje significativo en los niños de Jamundí Valle de Colombia.

## CONCLUSIONES

El diseño de la “estrategia juegos tradicionales” basado <sup>1</sup> en las teorías de Vigotsky, Piaget y Wallon consiste en la agrupación de juegos tradicionales de habilidades, de atrapamiento y de ginkana, los cuales permite la asimilación y comprensión del entorno, la construcción imaginativa y la ayuda a adaptarse al mundo; este conjunto de juegos se plasma en quince sesiones de aprendizaje que logra los saberes de la ubicación espacial en el plano.

La aplicación de la “estrategia juegos tradicionales” estructurada en planificación, ejecución y evaluación; desarrolla en los infantes de cinco años la ubicación espacial, de manera que los momentos pedagógicos de inicio, desarrollo y cierre conlleva a la estructuración cognitiva de lo aprendido <sup>6</sup> en la dimensión topológica y euclidiana.

En el pre test, <sup>4</sup> el nivel de desarrollo de la ubicación espacial en infantes de cinco años, está en proceso y en inicio; luego durante <sup>38</sup> el desarrollo de las quince sesiones de aprendizaje se mejora de manera progresiva hasta el final, de inicio a logro destacado. En el pos test, es decir, <sup>10</sup> después de la aplicación de la “estrategia juegos tradicionales” los niños desarrollaron a un nivel de logro destacado; así también en la dimensión topológica y euclidiana, alcanza un logro destacado.

<sup>13</sup> La aplicación de la “estrategia juegos tradicionales”, desarrolla significativamente la ubicación espacial en niños de cinco años con  $p\text{-valor} < 0,05$ ; logrando comprobar que la estrategia ha producido efectos significativos <sup>16</sup> en los niños de la Institución Educativa 292 de Shampuyacu, distrito de Awajún, provincia de Rioja, región San Martín.



## RECOMENDACIONES

A los investigadores diseñar actividades con “juegos tradicionales” como estrategia a fin que los niños desde los tres años sean beneficiados con el aprendizaje de las teorías de Vigotsky, Piaget y Wallon, quienes tienen diversidad de aplicaciones.

A los docentes de educación inicial, aplicar las sesiones de clases plasmadas en la investigación, a fin que de ser utilizadas de manera similar o adaptada a sus contextos.

A los lectores extrapolar el uso de la ficha de chequeo a otros contextos, de manera que, se aplique la teoría sobre la ubicación espacial en niños preescolares.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Acuña, O. y Gutiérrez, M. (2018). Juegos tradicionales en las nociones espaciales en los niños de 04 años de la institución educativa inicial N° 744 Garbanzo Pucro – Huancavelica. [Tesis de titulación, Universidad Nacional de Huancavelica]. <http://repositorio.unh.edu.pe/handle/UNH/2193>
- Atuncar, D. y Gonzales, M. (2017). El juego en la estimulación de la psicomotricidad gruesa en niños de 5 años de edad de la I.E.P Virgen de Chapi. [Tesis de titulación, Universidad Nacional de Huancavelica]. <http://repositorio.unh.edu.pe/handle/UNH/1518>
- Blázquez, D. y Ortega, E. (1984). La actividad motriz en el niño de 3 a 6 años. Madrid: Editorial Cincel.
- Bolívar, V. (2019). *Los juegos tradicionales como estrategia didáctica para fortalecer el desarrollo sociomotriz en estudiantes del grado tercero*. [Tesis de pregrado, Universidad Católica de Oriente, Santa Fe de Antioquía - Colombia]. <https://repositorio.uco.edu.co/handle/20.500.13064/201>
- Cabezas, M. et al. (2016). *Construcción del concepto de Espacio y Trayectorias de Aprendizaje para el Primer Ciclo de Educación Parvularia*. [Tesis de titulación, Pontificia Universidad Católica de Valparaíso]. [http://opac.pucv.cl/pucv\\_txt/txt-9500/UCD9552\\_01.pdf](http://opac.pucv.cl/pucv_txt/txt-9500/UCD9552_01.pdf)
- Caiza, A. (2022). *Juegos tradicionales como estrategia didáctica en el ámbito de las relaciones lógico/matemática en los niños del subnivel inicial 2*. [Tesis de posgrado, Universidad Tecnológica Israel, Quito-Ecuador]. <http://repositorio.uisrael.edu.ec/handle/47000/3306>
- Comellas, J. y Perpinya, A. (2005). La psicomotricidad en preescolar. Barcelona: Ediciones CEAC.
- Dankhe, (1986). Clasificación de estudios de investigación. <http://www.eumed.net/librosgratis/2010e/816/CLASIFICACION%20DE%20DANKHE%201986.Htm>
- Frías-Navarro, D (2021). Apuntes de consistencia interna de las puntuaciones de un instrumento de medida. Universidad de Valencia. España. Disponible en: <https://www.uv.es/friasnav/AlfaCronbach.pdf>
- Gaibor, A. (2019). Los juegos tradicionales infantiles y su incidencia en el desarrollo corporal en las niñas y niños de 2 a 3 años de edad del centro de desarrollo

infantil "Fuente de Felicidad" de la provincia Santo Domingo de los Tsáchilas, Cantón Santo Domingo, Parroquia Alluriquín, en el periodo noviembre 2018 abril 2019. [Tesis de titulación, Instituto Superior Tecnológico Japón]. <http://190.57.147.202:90/jspui/bitstream/123456789/576/1/GAIBOR%20TRUJILLO%20ALISON%20VANESSA.pdf>

- García, Z. (2017). Aplicación de un programa de juegos "Me ubico en el espacio" para desarrollar las nociones espaciales en los niños de 4 años de la institución educativa inicial N° 203 de Bagua Grande, provincia de Utcubamba, región Amazonas. [Tesis de segunda especialidad, Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo]. <https://repositorio.unprg.edu.pe/handle/20.500.12893/4023>
- Hernández, X. (2002). Didáctica de las Ciencias Sociales, Geografía e Historia. Editorial Graó. 1ra edición. Barcelona. Marzo.
- Herrador, J. (2013). Juegos populares y tradicionales a través de la filatelia. 1ra. Edición. Wanceulen Editorial Deportiva, S.L. España.
- Holloway, G. (1969) Concepción de la geometría en el niño según Piaget. Paidós; Buenos Aires; Argentina.
- Huizinga, J. (1998). Homo Ludens. Madrid: Alianza.
- Hurlock, E. (1990). Desarrollo del niño. México: Mc. Graw Hill.
- Infante, S. (2012). La presencia del juego en los materiales didacticos y en la enseñanza de las ciencias sociales. Universidad de Valladolid. <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/2907/TFG-L158.pdf;jsessionid=B5E288A44D84475B5266C1898E8510A5?sequence=1>
- Lozano, L. (2021). *Estrategia didáctica para estimular el esquema corporal y lateralidad, a partir de algunos juegos tradicionales en los niños del curso 301 de la IED Nueva Constitución*. [Tesis de pregrado, Universidad Libre de Colombia]. <https://repository.unilibre.edu.co/handle/10901/19392>
- Lavega, P. (2000). El juego y la tradición en la educación de valores. Educación Social, (33), 54-70.
- Lopez, S. (2021). Juegos tradicionales para la mejora de la Motricidad gruesa en los niños de 4 años del distrito de casma del año 2020. [Tesis de titulación, Universidad Católica Los Ángeles Chimbote]. <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/23496>
- Mamani, Y. y García, Y. (2019). Los juegos tradicionales en el desarrollo psicomotor en niños de 4 años en la Institución Educativa Inicial N° 192 Puno 2018. [Tesis de

titulación, Universidad Nacional del Altiplano].  
<http://repositorio.unap.edu.pe/handle/UNAP/11356>

Melgarejo, S. (2021). *Juegos tradicionales como estrategia didáctica para mejorar la orientación espacial en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial 386 de Huamachuco, distrito de San Luis*. [Tesis de pregrado, Universidad Católica Los Ángeles Chimbote].  
<http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/28569>

Meneses, M, y Monge, M. (2001). El juego en los niños: enfoque teórico. Revista científica. Educación, vol. 25, núm. 2, septiembre, 2001, pp. 113-124 Universidad de Costa Rica San Pedro, Montes de Oca, Costa Rica.  
<https://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf>

Ministerio de Educación (2017). Programa Curricular del Nivel Inicial.  
<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>

Morozch, D. (2013). Estudio de Juegos Infantiles Tradicionales direccionados a potencializar el desarrollo en niños pre-escolares. [Tesis de titulación, Universidad Tecnológica Equinoccial, Quito].

Ordóñez, N. (2021). *Juegos tradicionales que favorecen el aprendizaje significativo en los niños del grado de transición del colegio Juan Pablo II de Jamundí Valle*. [Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD, Bogotá-Colombia].  
<https://repository.unad.edu.co/handle/10596/44242>

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (2005). Informe preliminar sobre la conveniencia y el alcance de una carta internacional de juegos y deportes tradicionales.  
[https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000140342\\_spa](https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000140342_spa)

Ortiz, L. (2018). Juegos motrices como estrategia didáctica para el desarrollo de las nociones espaciales en los niños y niñas de tres años de la institución educativa inicial n° 781 de La Florida, Huánuco 2018. [Tesis de titulación, Universidad Católica Los Ángeles Chimbote].  
<http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/9498>

Piaget, J. (1956). El Juego Asumido por el Niño. Editorial McGraw-Hill.

Piaget, J (1959) La formación del símbolo en el niño: Imitación, juego y sueño, imagen y representación. México: Fondo de Cultura Económica.

Piaget, J. (1981). El desarrollo mental del niño. Barcelona: Ed. Ariel.

- Pimienta, J. (2012). Estrategias de enseñanza - aprendizaje. Docencia universitaria basada en competencias. México: Pearson Educación.
- Pinto, C. (2021). Diseño de una propuesta didáctica orientada desde los juegos tradicionales para mejorar los patrones básicos de locomoción en las estudiantes de segundo grado del colegio MAONA. [Tesis de titulación, Universidad Libre de Colombia]. <https://repository.unilibre.edu.co/handle/10901/19340>
- Prieto, J. (2004). La teoría de Wallon. <https://studylib.es/doc/134829/la-teor%C3%ADa-de-wallon>
- Proaño, J. (2017). Guía de juegos tradicionales para desarrollar la motricidad gruesa en niños y niñas de dos a tres años de edad del Centro Infantil SOS Mena Dos en el distrito metropolitano de Quito en el periodo desde marzo a junio del 2017. [Tesis de titulación, Instituto Tecnológico Superior Japón]. <http://190.57.147.202:90/jspui/bitstream/123456789/1543/1/1.pdf>
- Real Academia Española (2014). Diccionario de la lengua española. 23ava. Ed. Madrid. España.
- Ríos, M. (2013). El juego como estrategia de aprendizaje en la primera etapa de Educación Infantil. [Tesis de titulación, Universidad Internacional de la Rioja]. [https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/1910/2013\\_01\\_31\\_TFM\\_ESTUDIO\\_DEL\\_TRABAJO.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/1910/2013_01_31_TFM_ESTUDIO_DEL_TRABAJO.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Rivera, P. y Zapata, M. (2009). El aprendizaje de la orientación espacial como categoría básica para la adquisición progresiva del concepto de espacio geográfico en el primer ciclo de la educación básica primaria. Universidad de Antioquía. Medellín. Colombia. <http://ayura.udea.edu.co:8080/jspui/bitstream/123456789/510/1/PB0527.pdf>
- Sánchez, H. y Reyes C. (2009). Metodología y diseños en la investigación científica. Lima-Perú: Mantaro.
- Sarama, J. y Clements, D. (2009). Early Childhood Mathematics Education Research: Learning Trajectories for Young Children. New York: Routledge.
- Sarmiento, L. (2008). La enseñanza de los juegos tradicionales ¿una posibilidad entre la realidad y la fantasía? Educación Física y Deporte, 115-122. <file:///D:/Usuario/Downloads/Dialnet-LaEnsenanzaDeLosJuegosTradicionales-2800109.pdf>
- Tafur, N. (2021). La danza infantil como estrategia didáctica para mejorar la orientación espacial en los niños de la I.E.I. N° 233, La Soledad – Huaraz, 2018. [Tesis de

titulación, Universidad Católica Los Ángeles Chimbote].  
<http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/21461>

Vargas, M.; Vásquez, M. y Posada, D. (2020). El papel del juego en el desarrollo de habilidades de ubicación espacio temporal de los niños del Gimnasio Infantil Creando Sueños de la ciudad de Ibagué. [Tesis de titulación, Corporación Universitaria Minuto de Dios, Ibagué Colombia].  
<https://repository.uniminuto.edu/handle/10656/11574>

Vásquez, J. (2021). *El juego tradicional como estrategia didáctica para mejorar el nivel de psicomotricidad en los niños y niñas de tres años de la institución educativa N°1542 Capullitos de amor, del distrito de Chimbote en el año 2019*. [Tesis de pregrado, Universidad Católica Los Ángeles Chimbote].  
<http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/22661>

**ANEXOS****Anexo 1. Constancia de autorización**

"Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional"

# CONSTANCIA

**LA DIRECTORA DE LA I.E.I 292 SHAMPUYACU DEL DISTRITO DE  
AWAJUN -RIOJA**

**HACE CONSTAR:**

Que las señoritas, **Raquel Pérez Becerra** identificada con DNI N° 47730446, y **Patricia Tsamach Cabrera** identificada con DNI N° 47567945; Bachilleres en educación Inicial de la Universidad Nacional de San Martín, han realizado la ejecución de su proyecto de investigación denominado "**ESTRATEGIA "JUEGOS TRADICIONALES" PARA DESARROLLAR LA UBICACIÓN ESPACIAL EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E.I. N° 292, AWAJÚN-2020;**", durante el mes de noviembre, en el aula de 5 años, en la sección "Abejitas."

Awajún, 25 de noviembre del 2022



*Angélica Ríos Sherigorampi*  
DNI: 01150992  
DIRECTORA I.E.I. N° 292  
SHAMPUYACU

## Anexo 2. Matriz de consistencia

Título: Estrategia "Juegos tradicionales" para desarrollar la ubicación espacial en niños de 5 años de la I.E.I. N° 292, Awajún-2020.

FORMULACION DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	VARIABLES DE ESTUDIO	MÉTODOS
¿En qué medida la estrategia "Juegos tradicionales" desarrolla la ubicación espacial en niños de 5 años de la I.E.I. N° 292 Awajún-2020?	<p><b>OBJETIVO GENERAL:</b> Comprobar que la estrategia "Juegos tradicionales" desarrolla la ubicación espacial en niños de 5 años de la I.E.I. N°292, Awajún-2020.</p> <p><b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Diseñar la Estrategia "Juegos tradicionales" basado en las teorías de Jean Piaget, Vigotsky y Wallon.</li> <li>- Aplicar la estrategia en niños de 5 años según dimensiones de planificación, ejecución y evaluación.</li> <li>- Evaluar el desarrollo de la ubicación espacial en niños de 5 años, según dimensiones: topológica y euclidiana, antes, durante y después de aplicar la Estrategia "Juegos tradicionales".</li> </ul> <p><b>HIPÓTESIS:</b></p> <p><b>Hi:</b> Si se aplica la estrategia "Juegos tradicionales", entonces se desarrollará significativamente la ubicación espacial en niños de 5 años de la I.E.I. N°292, Awajún-2020.</p> <p><b>Ho:</b> Si se aplica la estrategia "Juegos tradicionales", entonces no se desarrollará significativamente la ubicación espacial en niños de 5 años de la I.E.I. N°292, Awajún-2020.</p>	<p><b>Variable independiente:</b> Estrategia "Juegos tradicionales"</p> <p><b>Definición conceptual:</b> Son un conjunto de herramientas de enseñanza y aprendizaje mediante la incorporación de los juegos tradicionales. Para los fines de este estudio, este método se utilizó para mejorar la capacidad de los niños de cinco años para comprender y aplicar las relaciones espaciales (Proaño, 2017).</p> <p><b>Definición Operacional:</b> La Estrategia Juegos tradicionales estuvo estructurado en: planificación, ejecución y evaluación. En la ejecución fue desarrollada mediante quince actividades de aprendizaje, con una secuencia metodológica de inicio, desarrollo y cierre.</p> <p><b>Variable dependiente:</b> Ubicación espacial</p> <p><b>Definición Conceptual</b> Es el desarrollo de evocaciones mentales que implican elaborar claves internas y externas como sistemas de referencia; registro de la ubicación en la mente y orientaciones dadas en el medio ambiente (Newcombe y Huttenlocher, 2000, citado en Sarama y Clements, 2009).</p> <p><b>Definición Operacional</b> Se expresa en una escala literal. C "Inicio", B "Proceso", A "Logrado", AD "Logro destacado", según dimensiones, ubicación espacial topológica y euclidiana e instrumento de medición una ficha de observación.</p>	<p><b>DISEÑO DE INVESTIGACIÓN:</b> G O1 X O2</p> <p>Donde: G: Grupo de unidades experimentales. O1: Serán las mediciones de entrada pre test. X: Aplicación de la Estrategia "Juegos tradicionales" O2: Serán las mediciones de salida pos test.</p> <p><b>POBLACIÓN:</b> 13 niños y niñas de 5 años, que estudian en la I.E.I. N° 292 <b>MUESTRA:</b> 13 niños y niñas, grupo intacto de la I.E.I. N° 292</p> <p><b>TÉCNICAS:</b> Observación.</p> <p><b>ANÁLISIS DE DATOS:</b> a. Se establecerá un nivel de confianza para la investigación del 95%, es decir un error estadístico del 5% (<math>\alpha</math>). b. La hipótesis será contrastada mediante el valor de "p", si "p" es menor que el 5% entonces se acepta la hipótesis alternativa y si sucede lo contrario se acepta la hipótesis nula. c. La variable dependiente y dimensiones serán codificadas y categorizadas, usando la escala de Likert. d. Usando el programa Excel y SPSS, se calcularán los principales estadígrafos de posición y dispersión como son el promedio, la desviación estándar y el coeficiente de variación. e. El procesamiento de los datos se realizará en forma electrónica mediante el Software SPSS v25. f. El análisis de datos será usando el método analítico inductivo, partiendo del análisis de cada ítem, dimensiones y variable. También en esta investigación, se hará el estudio de verificación de hipótesis, para ello se tomará la siguiente decisión estadística: Si <math>p &lt; 5\%</math>, entonces se rechazará la hipótesis nula <math>H_0</math> y se decidirá aceptar la hipótesis de investigación <math>H_1</math>. Si <math>p &gt; 5\%</math>, entonces se decidirá aceptar la hipótesis nula <math>H_0</math>.</p>



### Anexo 3. Instrumento de medición

#### Ficha de observación para medir la ubicación espacial en niños de 5 años de edad

##### Instrucciones:

Las investigadoras docentes, observará a cada niño o niña, durante el desarrollo de las 15 sesiones y completará la siguiente ficha, de acuerdo a la siguiente escala

AD (4) = Evidencia un desempeño mayor al esperado. A (3) = Evidencia un desempeño esperado B (2) = Está próximo a lograrlo C (1) = Muestra mínimo progreso

Ítems	Nivel de logro			
	AD (4)	A (3)	B (2)	C (1)
<b>Dimensión topológica</b>				
El niño o niña se ubica espacialmente según la proximidad de los objetos indicando si están <b>cerca o lejos</b> (con expresiones como: "cerca de", "lejos de")				
El niño o niña se ubica espacialmente según la separación de los objetos indicando si están en la <b>frontera</b> o en el <b>límite</b> (con expresiones como: "al lado de", "junto a")				
El niño o niña se ubica espacialmente según el orden de los objetos indicando la <b>sucesión lineal</b> (con expresiones como: "hacia adelante", "hacia atrás")				
El niño o niña se ubica espacialmente según el cierre de los objetos indicando si está <b>abierto</b> o <b>cerrado</b> , en el <b>interior</b> o <b>exterior</b> .				
<b>Dimensión Euclídiana</b>				
El niño o niña se ubica espacialmente según el tamaño de los objetos indicando si son <b>grandes, chicos o medianos</b> .				
El niño o niña se ubica espacialmente según la dirección de los objetos indicando si están " <b>de acá hasta</b> " o " <b>de allí hasta</b> ".				
El niño o niña se ubica espacialmente según la situación de los objetos indicando si están <b>adentro, afuera, encima o debajo</b> .				
El niño o niña se ubica espacialmente según la orientación de los objetos indicando si están <b>a la derecha, a la izquierda, arriba o abajo</b> .				

Fuente: Elaboración basado en Rivera y Zapata (2009, p. 43).

## Anexo 4. Validación del instrumento de medición

### Experto 1.

Matriz de validación de la ficha de observación

Ítems	Redacción clara y precisa		Tiene coherencia con la variable		Tiene coherencia con las dimensiones		Tiene coherencia con los indicadores		Observaciones
	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	
<b>Dimensión 1: Dimensión topológica</b>									
El niño o niña se ubica espacialmente según la proximidad de los objetos indicando si están cerca o lejos (con expresiones como: "cerca de", "lejos de")	X		X		X		X		
El niño o niña se ubica espacialmente según la separación de los objetos indicando si están en la frontera o en el límite (con expresiones como: "al lado de", "junto a")	X		X		X		X		
El niño o niña se ubica espacialmente según el orden de los objetos indicando la sucesión lineal (con expresiones como: "hacia adelante", "hacia atrás")	X		X		X		X		
El niño o niña se ubica espacialmente según el cierre de los objetos indicando si está abierto o cerrado, en el interior o exterior.	X		X		X		X		
<b>Dimensión 2: Dimensión Euclidiana</b>									
El niño o niña se ubica espacialmente según el tamaño de los objetos indicando si son grandes, chicos o medianos.	X		X		X		X		
El niño o niña se ubica espacialmente según la dirección de los objetos indicando si están "de acá hasta" o "de allí hasta".	X		X		X		X		
El niño o niña se ubica espacialmente según la situación de los objetos indicando si están adentro, afuera, encima o debajo.	X		X		X		X		
El niño o niña se ubica espacialmente según la orientación de los objetos indicando si están a la derecha, a la izquierda, arriba o abajo.	X		X		X		X		

#### Experto 1

##### I. Datos generales del proyecto de investigación:

Título: Estrategia "Juegos tradicionales" para desarrollar la ubicación espacial en niños de 5 años de la I.E.I. N° 292, Awajún-2020.

Población: 13 niños y niñas.

##### II. Instrumento: Ficha de observación.

##### III. Nombre y apellidos: Gésigry Díaz Grández.

1. Profesión: Lic. Educación Inicial
2. Experiencia en la especialidad de la variable: 16 años.
3. Grado académico: Magister en Administración de la educación.
4. Institución donde labora: I.E.I. N° 231 Atahualpa -Rioja.

Firma:

DNI:40792631

**Experto 2.**

**Matriz de validación de la ficha de observación**

Items	Redacción clara y precisa		Tiene coherencia con la variable		Tiene coherencia con las dimensiones		Tiene coherencia con los indicadores		Observaciones
	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	
<b>Dimensión 1: Dimensión topológica</b>									
El niño o niña se ubica espacialmente según la proximidad de los objetos indicando si están cerca o lejos (con expresiones como: "cerca de", "lejos de")	x		x		x		x		
El niño o niña se ubica espacialmente según la separación de los objetos indicando si están en la frontera o en el límite (con expresiones como: "al lado de", "junto a")	x		x		x		x		
El niño o niña se ubica espacialmente según el orden de los objetos indicando la sucesión lineal (con expresiones como: "hacia adelante", "hacia atrás")	x		x		x		x		
El niño o niña se ubica espacialmente según el cierre de los objetos indicando si está abierto o cerrado, en el interior o exterior.	x		x		x		x		
<b>Dimensión 2: Dimensión Euclidiana</b>									
El niño o niña se ubica espacialmente según el tamaño de los objetos indicando si son grandes, chicos o medianos.	x		x		x		x		
El niño o niña se ubica espacialmente según la dirección de los objetos indicando si están "de acá hasta" o "de allí hasta".	x		x		x		x		
El niño o niña se ubica espacialmente según la situación de los objetos indicando si están adentro, afuera, encima o debajo.	x		x		x		x		
El niño o niña se ubica espacialmente según la orientación de los objetos indicando si están a la derecha, a la izquierda, arriba o abajo.	x		x		x		x		

**Experto 2**

**I. Datos generales del proyecto de investigación:**

Título: Estrategia "Juegos tradicionales" para desarrollar la ubicación espacial en niños de 5 años de la I.E.I.

Nº 292, Awajún-2020.

Población: 13 niños y niñas.

**II. Instrumento: Ficha de observación.**

**III. Nombre y apellidos: Carmela Elisa Salvador Rosado.**

1. Profesión: Estadístico.
2. Experiencia en la especialidad de la variable: 6 años.
3. Grado académico: Maestra en Ciencias de la Educación con Mención en Investigación y Docencia.
4. Institución donde labora: Universidad Nacional de San Martín – Tarapoto.

Firma:



DNI: 17851477

## Experto 3.

## Matriz de validación de la ficha de observación

Items	Redacción clara y precisa		Tiene coherencia con la variable		Tiene coherencia con las dimensiones		Tiene coherencia con los indicadores		Observaciones
	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	
<b>Dimensión 1: Dimensión topológica</b>									
El niño o niña se ubica espacialmente según la proximidad de los objetos indicando si están cerca o lejos (con expresiones como: "cerca de", "lejos de")	x		x		x		x		
El niño o niña se ubica espacialmente según la separación de los objetos indicando si están en la frontera o en el límite (con expresiones como: "al lado de", "junto a")	x		x		x		x		
El niño o niña se ubica espacialmente según el orden de los objetos indicando la sucesión lineal (con expresiones como: "hacia adelante", "hacia atrás")	x		x		x		x		
El niño o niña se ubica espacialmente según el cierre de los objetos indicando si está abierto o cerrado, en el interior o exterior.	x		x		x		x		
<b>Dimensión 2: Dimensión Euclidiana</b>									
El niño o niña se ubica espacialmente según el tamaño de los objetos indicando si son grandes, chicos o medianos.	x		x		x		x		
El niño o niña se ubica espacialmente según la dirección de los objetos indicando si están "de acá hasta" o "de allí hasta".	x		x		x		x		
El niño o niña se ubica espacialmente según la situación de los objetos indicando si están adentro, afuera, encima o debajo.	x		x		x		x		
El niño o niña se ubica espacialmente según la orientación de los objetos indicando si están a la derecha, a la izquierda, arriba o abajo.	x		x		x		x		

## Experto 3

## I. Datos generales del proyecto de investigación:

Título: Estrategia "Juegos tradicionales" para desarrollar la ubicación espacial en niños de 5 años de la I.E.I.

Nº 292, Awajún-2020.

Población: 13 niños y niñas.

## II. Instrumento: Ficha de observación.

## III. Nombre y apellidos: Rosana La Torre Bocanegra.

5. Profesión: Lic. En Educación con mención en Ciencias Naturales y Ecología
6. Experiencia en la especialidad de la variable: 4 años.
7. Grado académico: Maestra en Ciencias de la Educación con Mención en Psicología Educativa.
8. Institución donde labora: Colegio ~~Integral~~.

Firma:



DNI: 40310724

INSTITUCIÓN EDUCATIVA INTEGRAL  
R.D.R. N° 4076/2012  
*Rosana La Torre Bocanegra*  
Lic. Rosana La Torre Bocanegra  
DIRECTORA

## Anexo 5. Confiabilidad del instrumento de medición

### Cálculo del coeficiente de Alfa de Cronbach

$$\alpha = \frac{k}{k-1} \left[ 1 - \frac{\sum S_{iS}^2}{S_T^2} \right]$$

Donde:

K: Número de ítems

$\sum S_{iS}^2$ : Sumatoria de varianzas de los ítems

$S_T^2$ : Varianza de la suma de los ítems

$\alpha$ : Coeficiente de Alfa de Cronbach

Alfa de Cronbach	Número de elementos
0.879	8

Estadísticas de total de elemento				
Ítems	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
1	22.15	7.308	0.474	0.880
2	21.54	7.769	0.597	0.874
3	20.92	6.577	0.723	0.855
4	21.00	5.667	0.848	0.839
5	22.15	7.308	0.474	0.880
6	21.54	7.769	0.597	0.874
7	20.92	6.577	0.723	0.855
8	21.00	5.667	0.848	0.839

Valoración del Coeficiente de Alfa de Cronbach	
Valor del CCI	Fuerza de la concordancia
Superior a 0.90	Excelente
0.81 – 0.90	Bueno
0.71 – 0.80	Aceptable
0.61 – 0.70	Moderado
0.51 – 0.60	Cuestionable
0.30 – 0.50	Pobre
Inferior a 0.30	Inaceptable

Fuente: George y Mallery (2003) citado por Frías-Navarro, D. (2021).

Se observa que el valor del coeficiente de fiabilidad de consistencia interna de alfa de Cronbach es bueno ( $\alpha = 0.879$ ), para el número de 8 elementos. Así también, se observa que la correlación total de elementos corregida debe ser por lo menos un valor de 0.30; y los 8 ítems tienen valores por debajo de 0.30, por lo que, la ficha de observación está apta a ser aplicada a los niños y niñas de la Institución Educativa 292 de [Shampuyacu](#), 2022.

## Anexo 6. Diseño de estrategia juegos tradicionales

### SESIÓN DE APRENDIZAJE 1: EL GALLO Y LA GALLINA

FECHA: 07-11-2022

#### I. DATOS INFORMATIVOS:

1. **INSTITUCIÓN EDUCATIVA** : N° 292-SHAMPUYACU
2. **DIRECTORA** : LIC .ANGELICA RÍOS SHERIGORUMPI
3. **DOCENTE** : RAQUEL PÉREZ BECERRA - PATRICIA TSAMACH CABRERA
4. **EDAD** : 5 AÑOS
5. **SECCIÓN** : ABEJITAS

#### II. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE



**Propósitos:** Los niños y niñas aprender a ubicarse en el espacio siguiendo lo que nos dice la canción y lo expresa con su propio cuerpo

**Logros:** Los niños y niñas entonando la canción y con el juego, aprendieron la ubicación "delante de y detrás de"

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
M A T E M Á T I C A	"RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN"	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.</li> <li>• Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.</li> <li>• Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.</li> </ul>	Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. Establece relaciones espaciales al orientar sus movimientos y acciones al desplazarse, ubicarse y ubicar objetos en situaciones cotidianas. Las expresa con su cuerpo o algunas palabras como "cerca de" "lejos de", "al lado de"; "hacia adelante" "hacia atrás", "hacia un lado", "hacia el otro lado" que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.	Ficha de observación

#### III. SECUENCIA METODOLÓGICA

TÍTULO: EL GALLO Y LA GALLINA		
SECUENCIA DIDACTICA		Materiales
<b>INICIO:</b>	✓ Se prepara el ambiente con los materiales para el desarrollo de la sesión.	✓ Un papelote
<b>ANTES:</b>	✓ Presentamos la canción el gallo y la gallina (en un papelote)	✓ Plumones

	<div data-bbox="639 247 1008 489" style="border: 1px solid blue; padding: 10px; text-align: center;">  <p>El gallo y la gallina</p> <p>El gallo se fue a pasear y la gallina iba de delante por detrás.</p> <p>Será delante, delante</p> <p>Será detrás, detrás</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ <b>Preguntamos</b> ¿de qué se trata la canción? ¿qué imágenes observan? ¿alguna vez escucharon esta canción?</li> <li>✓ Niños y niñas hoy vamos a jugar al gallo y la gallina y todos juntos <b>vamos aprender a ubicarnos en el espacio siguiendo lo que nos dice la canción.</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Mascaras de cartulina del gallo y la gallina.</li> <li>✓ Limpia tipo</li> <li>✓ Papel bond</li> <li>✓ Lápices de color</li> <li>✓ Imágenes</li> </ul>
<b>DESARROLLO:</b> <b>Asamblea:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Dialogamos con los niños y niñas sobre la actividad</li> </ul> <p><b>Problema:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Niños este juego del gallo y la gallina, es un juego tradicional muy antiguo, que nuestros padres jugaban. hoy en día ya nadie lo practica, así que hoy nosotros nos vamos a divertir haciendo el papel del gallo y la gallina.</li> <li>✓ ¿de qué manera podemos practicar el juego del gallo y la gallina? ¿a quién podemos preguntar para saber más acerca del juego?</li> <li>✓ Los niños responden a su manera y la maestra anota en la pizarra.</li> <li>✓ desarrollaremos y tomamos acuerdos para respetarnos unos a otros.</li> <li>✓ Entonamos la canción</li> </ul> <div data-bbox="626 968 997 1213" style="border: 1px solid blue; padding: 10px; text-align: center;">  <p>El gallo y la gallina</p> <p>El gallo se fue a pasear y la gallina iba de delante por detrás.</p> <p>Será delante, delante</p> <p>Será detrás, detrás</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Simulación del juego (maestras y niños) varias veces</li> </ul>	
<b>EXPRESIVIDAD MOTRIZ:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Se propone a los niños y niñas a formarse en una ronda, luego se invita a 2 participantes y empezamos el juego entonando la canción.</li> <li>✓ Dos participantes empiezan el juego saltando dentro de la ronda, uno va hacia delante y otro detrás al ritmo de la canción.</li> <li>✓ Realizamos el juego con todos los participantes.</li> </ul>	
<b>RELAJACIÓN:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Sentados en asamblea proponemos para que comenten sobre el juego realizado con las siguientes preguntas ¿a qué lado saltaste? ¿Quién estaba delante de ti? ¿Quién estaba detrás de ti? ¿Te gustó el juego?</li> <li>✓ Después de responder a las preguntas los niños y niñas inhalan y exhalan para sentirse relajados.</li> </ul>	
<b>REPRESENTACIÓN GRÁFICA:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Les entregamos una hoja de papel bond y colores para que dibujen lo realizado de la actividad.</li> </ul>	
<b>CIERRE:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Finalmente dialogan lo que hicieron, como jugaron y lo socializan con cada uno de sus compañeros. ¿les gustaría jugar otra vez este juego?</li> <li>✓ Invitamos a los niños y niñas a jugar en casita.</li> </ul>	

**IV. EVALUACIÓN:**

Se realizará el registro de información considerando el instrumento planteado en la experiencia de aprendizaje (ficha de observación con mapa de calor).



  
Raquel Pérez Becerra

  
Patricia Tsamach Cabrera

**INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN**  
**SESION N°1: EL GALLO Y LA GALLINA**

FICHA DE OBSERVACIÓN		SESIÓN N° 1	
DOCENTE: PATRICIA TSAMACH CARRERA RAQUEL PÉREZ BECERRA		FECHA:07/11/2022	
ÁREA Y COMPETENCIA	Matemática	Competencia "RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN"	
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	<b>CRITERIO DE EVALUACIÓN</b> Se ubica a sí mismo y organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. Establece relaciones espaciales al orientar sus movimientos y acciones al ubicarse y ubicar objetos en situaciones cotidianas. Las expresa con su cuerpo algunas palabras como "hacia adelante" "hacia atrás", que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.		
ESTUDIANTES			
1.- AMPUSH REQUEJO, Zaid Ariel			
2.-GUEVARA GUERRERO, Mili Aymar			
3.-HUAMAN BORJA, Alvaro Adrian			
4.-KUNAM WAJAJAI, Jhojan Smith			
5.-MALUQUIS ETSAM, Rihanna Maite			
6.-NUGKUAG AMPAM, Ariana Nicoll			
7.- NUGKUAG TUMASIN, Zailer			
8.-ROCA GOMEZ, Luis Miguel			
9.-SABIO ANTUASH, Julien Dante			
10.-SHUNTA NUGKUAG, Mikeila			
11.-TENORIO SANTOS, Rosario Del Carmen			
12.-TSAMACH ETSAM, Zayd Samik			
13.-WAJAJAI SANGAMA, Brian Zander			

LEYENDA: LOGRADO ■ EN PROCESO ■ EN INICIO ■

**ANEXOS:**

**DIBUJA LO QUE MAS TE HA GUSTADO DE JUEGO Y COMENTA CON TUS AMIGOS.**



## SESIÓN DE APRENDIZAJE 2: LAS ESCONDIDAS

### I. DATOS INFORMATIVOS:

FECHA: 08-11-2022

1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA : N° 292-SHAMPUYACU
2. DIRECTORA : LIC .ANGÉLICO RÍOS SHERIGORUMPI
3. DOCENTE : RAQUEL PÉREZ BECERRA - PATRICIA TSAMACH CABRERA
4. EDAD : 5 AÑOS
5. SECCIÓN : ABEJITAS

### II. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

**Propósito:** Los niños y niñas jugando a las escondidas organizan sus movimientos y acciones para desplazarse en el espacio.

**Logro:** Los niños y niñas aprendieron a ubicarse en el espacio utilizando las palabras "cerca de y lejos" del árbol de salvavidas.

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
M A T E M Á T I C A	"RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN"	Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.	Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. Establece relaciones espaciales al orientar sus movimientos y acciones al desplazarse, ubicarse y ubicar objetos en situaciones cotidianas. Las expresa con su cuerpo o algunas palabras como "cerca de" "lejos de", "al lado de"; "hacia adelante" "hacia atrás", "hacia un lado", "hacia el otro lado" que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.	Ficha de observación

### III. SECUENCIA METODOLÓGICA


TÍTULO: LAS ESCONDIDAS		
SECUENCIA DIDACTICA		
INICIO: ANTES:	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Se prepara el ambiente con los materiales para el desarrollo de la sesión.</li> <li>✓ Presentamos en un papelote el croquis del patio para realizar el juego.</li> <li>✓ <b>Preguntamos</b> ¿conocen esta imagen? ¿qué observan en el papelote? ¿te gustaría saber de qué trata?</li> <li>✓ <b>¿Alguna vez han realizado el juego de las escondidas? ¿Porque? ¿Cómo es el juego?, anota las respuestas de los niños y niñas en la pizarra o papelote.</b></li> <li>✓ Niños y niñas hoy vamos a jugar las escondidas organizando nuestros movimientos y acciones para desplazarse en el espacio donde nos encontramos.</li> </ul>	Material <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Limpia tipo</li> <li>✓ Papel bond</li> <li>✓ Lápices de color.</li> <li>✓ Imágenes</li> <li>✓ Papelote</li> <li>✓ Plumones</li> <li>✓ Lápiz</li> </ul>


<b>DESARROLLO: Asamblea:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Dialogamos con los niños y niñas sobre la actividad que desarrollaremos y tomamos acuerdos para respetarnos unos a otros.</li> <li>✓ Presentamos la imagen del juego de las escondidas en rompecabezas para que los niños puedan armar.</li> <li>✓ Una vez armada la imagen preguntamos: ¿Qué están haciendo los niños? ¿Qué juego será? ¿podemos nosotros realizar también?</li> </ul>	
<b>EXPRESIVIDAD MOTRIZ:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Se propone a los niños y niñas a formar en un círculo, luego se invita a 1 niño para que sea la persona que debe encontrar a los demás niños que se encuentran escondidas dentro del patio.</li> <li>✓ Escogemos un árbol de salvavidas donde los niños tienen que llegar antes que los atrape para salvar su vida.</li> <li>✓ El participante seleccionado debe contar hasta el número 5, mientras sus compañeros se esconden.</li> <li>✓ Empiezan el juego deslizándose por diferentes espacios cerca, lejos.</li> <li>✓ Empiezan el juego y todos los niños se desplazan por diferentes espacios a esconderse cerca, lejos.</li> <li>✓ El niño encuentra a los niños escondidos, y de esta manera vamos dialogando sobre la distancia de donde se escondieron. Y sobre la distancia de donde los atrapo.</li> <li>✓ Así todos los niños participan.</li> </ul>	
<b>RELAJACIÓN:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Sentados en asamblea proponemos para que comenten sobre el juego realizado con las siguientes preguntas ¿a qué lado corriste? ¿Quién participaron en el juego? ¿te acuerdas como empezó el juego? ¿Te escondiste cerca o lejos? ¿cerca de quién? ¿lejos de quién? ¿Cómo se sintieron?</li> <li>✓ Después de responder a las preguntas los niños y niñas nos sentamos con una pañueleta y nos damos aire y sentirse relajados.</li> </ul>	
<b>REPRESENTACIÓN GRÁFICA:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Formamos grupos, luego entregamos un papelote y colores para que dibujen lo realizado de la actividad.</li> </ul>	
<b>CIERRE:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Finalmente dialogan lo que hicieron, como jugaron y lo socializan con cada uno de sus compañeros. ¿les gusto el juego? ¿les gustaría jugar otra vez este juego?</li> <li>✓ Invitamos a los niños y niñas a jugar en casita.</li> </ul>	

#### IV. EVALUACIÓN:

Se realizará el registro de información considerando el instrumento planteado en la experiencia de aprendizaje (Ficha de observación con mapa de calor).



  
 Angelica Rios Sberigarampi  
 DNI: 01150992  
 DIRECTORA I.E. N° 292  
 SHAMPUYAGU

  
 Raquel Pérez Becerra

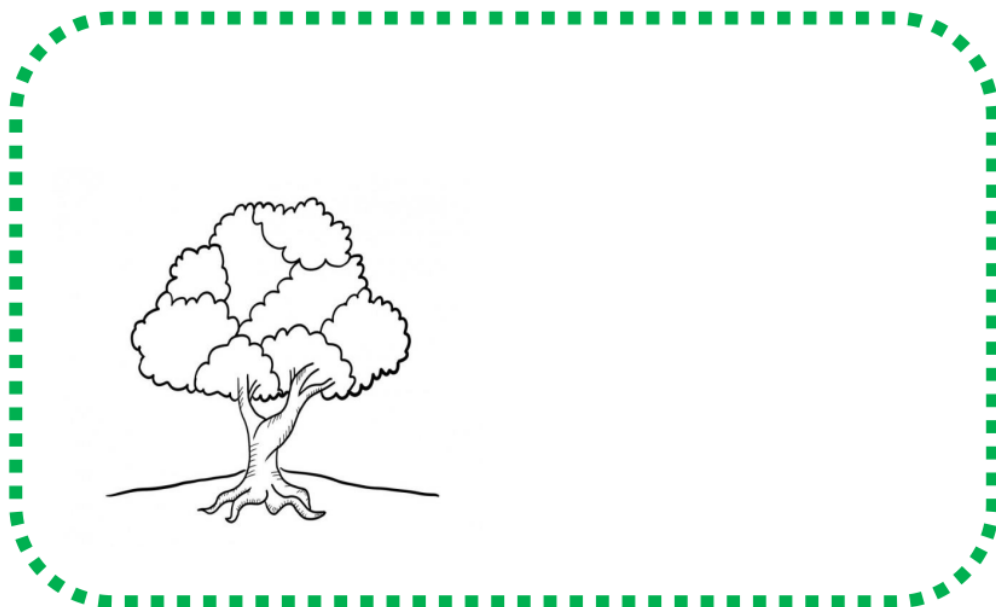
  
 Patricia Tsamach Cabrera

## INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

### SESION N°2: LAS ESCONDIDAS

FICHA DE OBSERVACIÓN		SESIÓN N° 2	
DOCENTE: PATRICIA TSAMACH CARRERA RAQUEL PÉREZ BECERRA		FECHA:08 /11/2022	
ÁREA Y COMPETENCIA	Matemática	Competencia "RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN"	
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	<b>CRITERIO DE EVALUACIÓN</b>		
	Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; Establece relaciones espaciales al orientar sus movimientos y ubicar objetos en situaciones cotidianas. Las expresa con su cuerpo algunas palabras como "cerca de" "lejos de", "hacia un lado", "hacia el otro lado" que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno con el juego de las escondidas.		
ESTUDIANTES			
1.- AMPUSH REQUEJO, Zaid Ariel			
2.-GUEVARA GUERRERO, Mili Aymar			
3.-HUAMAN BORJA, Alvaro Adrian			
4.-KUNAM WAJAJAI, Jhojan Smith			
5.-MALUQUIS ETSAM, Rihanna Maite			
6.-NUGKUAG AMPAM, Ariana Nicoll			
7.- NUGKUAG TUMASIN, Zailer			
8.-ROCA GOMEZ, Luis Miguel			
9.-SABIO ANTUASH, Jullen Dante			
10.-SHUNTA NUGKUAG, Mikeila			
11.-TENORIO SANTOS, Rosario Del Carmen			
12.-TSAMACH ETSAM, Zayd Samik			
13.-WAJAJAI SANGAMA, Brian Zander			

**LEYENDA:** ■ **LOGRADO**    ■ **EN PROCESO**    ■ **EN INICIO**



**DIBUJA A QUE DISTANCIA DEL ÁRBOL DE SALVAVIDAS TE ESCONDISTES**

**ANEXOS**



## SESIÓN DE APRENDIZAJE 3: LAS ATRAPADAS

FECHA: 09-11-2022

### I. DATOS INFORMATIVOS:

1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA : N° 292-SHAMPUYACU
2. DIRECTORA : LIC .ANGELICA RÍOS SHERIGORUMPI
3. DOCENTE : RAQUEL PÉREZ BECERRA - PATRICIA TSAMACH CABRERA
4. EDAD : 5 AÑOS
5. SECCIÓN : ABEJITAS

### II. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

**Propósito:** Los niños y niñas juegan las atrapadas utilizando los diferentes materiales, orientando sus movimientos y acciones al desplazarse para poder medir la distancia de lanzar la pelota.

**Logro:** Los niños y niñas orientan sus movimientos y su desplazamiento para medir y las expresa mediante palabras “cerca de y lejos de”.

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
M A T E M Á T I C A	"RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN"	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.</li> <li>• Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.</li> <li>• Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio</li> </ul>	Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. Establece relaciones espaciales al orientar sus movimientos y acciones al desplazarse, ubicarse y ubicar objetos en situaciones cotidianas. Las expresa con su cuerpo o algunas palabras como "cerca de" "lejos de", "al lado de"; "hacia adelante" "hacia atrás", "hacia un lado", "hacia el otro lado" que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.	Ficha de observación con mapa de color

### III. SECUENCIA METODOLÓGICA

TITULO: LAS ATRAPADAS		
SECUENCIA DIDACTICA		
<b>INICIO:</b> <b>ANTES:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Se prepara el ambiente para el desarrollo de la sesión. (patio)</li> <li>✓ Presentamos el juego a realizar mediante un VIDEO <a href="https://youtu.be/g-q53Qto9kc">https://youtu.be/g-q53Qto9kc</a> - <a href="https://youtu.be/6D-Ea2TkdrE">https://youtu.be/6D-Ea2TkdrE</a>.</li> <li>✓ <b>Preguntamos</b> ¿de qué se trata el juego? ¿qué observan en el video? ¿alguna vez han realizado ese juego?</li> <li>✓ ¿Qué podemos hacer para desarrollar el juego que</li> </ul>	Materiales <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Pelotas</li> <li>✓ Limpia tipo</li> <li>✓ Papel bond</li> <li>✓ Lápices de color</li> </ul>

	<p>hemos observado?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Niños y niñas: hoy vamos a jugar las atrapadas y vamos a utilizar diferentes materiales para poder atrapar a nuestros compañeros y así medir la distancia de lanzar la pelota.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Títeres</li> <li>✓ Lapto</li> </ul> 
<p><b>LO:</b></p> <p><b>DESARROL</b></p> <p><b>Asamblea:</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Dialogamos en asamblea con los niños y niñas sobre la actividad</li> <li>✓ Problema:</li> <li>✓ <b>Los niños de 5 años de la sección abejas , quieren jugar a las atrapadas, pero no saben cómo se realiza el juego.</b></li> <li>✓ ¿alguien sabe cómo se juega la atrapadas? ¿les gustaría jugar?</li> <li>✓ Vamos a enseñarlos a los niños de 5 años el juego de las atrapadas.</li> <li>✓ Desarrollaremos y tomamos acuerdos para respetarnos unos a otros.</li> <li>✓ Explicamos el juego mediante títeres</li> </ul>	
<p><b>EXPRESIV</b></p> <p><b>DAD MOTRIZ:</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Se propone a los niños y niñas a formarse en un círculo.</li> <li>✓ Luego se invita a 2 niños para que participen, seguidamente los niños cogen su pelota y la cuenta de 1,2 y 3, los participantes empiezan a lanzar la pelota de trapo hacia su compañero y a caerle la pelota se convertirá en el siguiente atrapador.</li> <li>✓ Empiezan el juego deslizando por diferentes espacios y lanzando las pelotas de trapo a una distancia cerca o lejos.</li> <li>✓ Y así sucesivamente todos los niños terminan participando.</li> </ul>	
<p><b>RELAJACIÓ</b></p> <p><b>N:</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Retornamos al lugar de inicio, nos sentamos en asamblea y empezamos a relajarnos, imaginamos que tenemos una flor, inhalamos y exhalamos para relajar nuestro cuerpo.</li> <li>✓ invitamos a los niños y niñas a responder a las preguntas sobre el</li> <li>✓ juego realizado ¿a qué distancia pudiste lanzar mejor la pelota? ¿Cuál es la distancia que recomiendan que es la mejor para atrapar a nuestros compañeros?</li> </ul>	
<p><b>REPRESEN</b></p> <p><b>TACIÓN GRÁFICA:</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Entregamos a cada niño una hoja de aplicación y colores para que puedan identificar lo realizado de la actividad de como lanzaron la pelota para atrapar a sus compañeros.</li> </ul>	
<p><b>CIERRE:</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Finalmente dialogan lo que hicieron socializan y exponen sus trabajos, preguntamos: ¿cómo jugaron y con cada uno de sus compañeros. ¿les justo el juego? ¿les gustaría jugar otra vez este juego? ¿cuál parte más te llamo la atención?</li> <li>✓ Invitamos a los niños y niñas a jugar en casita en familia.</li> </ul>	

#### IV. EVALUACIÓN:

Se realizará el registro de información considerando el instrumento planteado en la experiencia de aprendizaje (Ficha de observación con mapa de calor).



*Angélica Ríos Sbergorompi*  
 DNI: 01150992  
 DIRECTORA I.E. N° 292  
 SHAMPUYACU

*Raquel Pérez Becerra*  
 Raquel Pérez Becerra

*Patricia Tsamach Cabrera*  
 Patricia Tsamach Cabrera

## INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

### SESION N°3: LAS ATRAPADAS

FICHA DE OBSERVACIÓN		SESIÓN N° 3
DOCENTE: PATRICIA TSAMACH CARRERA RAQUEL PÉREZ BECERRA		FECHA: 09 /11/2022
ÁREA Y COMPETENCIA	Matemática	Competencia "RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN"
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	<b>CRITERIO DE EVALUACIÓN</b> Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra. Establece relaciones espaciales al orientar sus movimientos y acciones al desplazarse, ubicarse y ubicar objetos en situaciones cotidianas. Las expresa con su cuerpo o algunas palabras como "cerca de" "lejos de", que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo y el espacio con el juego de las atrapadas .	
ESTUDIANTES		
1.- AMPUSH REQUEJO, Zaid Ariel		
2.- GUEVARA GUERRERO, Mili Aymar		
3.- HUAMAN BORJA, Alvaro Adrian		
4.- KUNAM WAJAJAI, Jhojan Smith		
5.- MALUQUIS ETSAM, Rihanna Maite		
6.- NUGKUAG AMPAM, Ariana Nicoll		
7.- NUGKUAG TUMASIN, Zailer		
8.- ROCA GOMEZ, Luis Miguel		
9.- SABIO ANTUASH, Jullen Dante		
10.- SHUNTA NUGKUAG, Mikeila		
11.- TENORIO SANTOS, Rosario Del Carmen		
12.- TSAMACH ETSAM, Zayd Samik		
13.- WAJAJAI SANGAMA, Brian Zander		

<b>LEYENDA:</b> <span style="color: green;">■</span> <b>LOGRADO</b> <span style="color: yellow;">■</span> <b>EN PROCESO</b> <span style="color: red;">■</span> <b>EN INICIO</b>
---

**DIBUJA LO QUE MÁS TE GUSTO DEL JUEGO DE LAS ATRAPADAS E IDENTIFICA LA DISTANCIA DE DONDE LANZASTES LA PELOTA.**

#### ANEXOS



## SESIÓN DE APRENDIZAJE 4: GALLINITA CIEGA

### I. DATOS INFORMATIVOS:

FECHA: 10-11-2022

1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA : N° 292-SHAMPUYACU
2. DIRECTORA : LIC . ANGELICA RÍOS SHERIGORUMPI
3. DOCENTE : RAQUEL PÉREZ BECERRA - PATRICIA TSAMACH CABRERA
4. EDAD : 5 AÑOS
5. SECCIÓN : ABEJITAS

### II. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

**Propósito:** Los niños y niñas establecen relaciones entre espacio y cuerpo al jugar la gallinita ciega, aprendan a utilizar las nociones derecha e izquierda.

**Logro:** Los niños y niñas al jugar la gallinita ciega aprendieron a desplazarse según la secuencia del juego hacia la "**derecha y hacia la izquierda**".

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
M A T E M Á T I C A	"RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN"	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.</li> <li>• Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.</li> <li>• Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio</li> </ul>	Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. Establece relaciones espaciales al orientar sus movimientos y acciones al desplazarse, ubicarse y ubicar objetos en situaciones cotidianas. Las expresa con su cuerpo o algunas palabras como "cerca de", "lejos de", "al lado de"; "hacia adelante" "hacia atrás", "hacia un lado", "hacia el otro lado" que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.	✓ Ficha de observación

### III. SECUENCIA METODOLÓGICA

TITULO:		
SECUENCIA DIDACTICA: GALLINITA CIEGA		
INICIO: ANTES:	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Se prepara el ambiente para el desarrollo de la sesión. (patio)</li> <li>✓ Presentamos una canción <b>Gallinita ciega que se te ha perdido Una ajuga y un dedal Date vuelta y lo encontraras.</b></li> <li>✓ Preguntamos ¿de qué se trató canción? ¿qué hicimos?</li> <li>✓ Niños y niñas: hoy vamos a jugar la gallinita</li> </ul>	Materiales <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Telas de colores</li> <li>✓ Limpia tipo</li> <li>✓ Papel bond</li> <li>✓ Lápices de color</li> <li>✓ Papelote</li> <li>✓ Plumones</li> </ul>



	<p>ciega y vamos aprender a utilizar las nociones derecha e izquierda para ello todos vamos a participar.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Proponemos normas de convivencia: ] Cuidar los materiales que se usará</li> </ul>	
<b>DESARROLLO: Asamblea:</b>	<p><b>Problema:</b> <b>Jorge quiere saber cómo se juega la gallinita ciega, pero estaba muy solo y no sabe a quién preguntar.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-¿Cómo podemos ayudar a Jorge a jugar la gallinita ciega?</li> <li>✓ Presentamos el juego.</li> <li>✓ En asamblea explicamos el juego de la gallinita ciega mediante imágenes y explicamos.</li> <li>✓ Hacemos un círculo donde permanecerán los participantes.</li> <li>✓ Un jugador se tapa los ojos con un pañuelo y da vuelta cantando: <b>Gallinita ciega que se te ha perdido Una ajuga y un dedal Date vuelta y lo encontraras</b></li> <li>✓ Una vez terminada la canción quien tiene los ojos vendados debe atrapar a un compañero, para hacerlo debe guiarse por sonidos, voces o ruidos que ellos hagan. (silbidos, palmas entre otros).</li> <li>✓ Invitamos a los niños a participar del juego.</li> </ul>	
<b>EXPRESIVIDAD MOTRIZ:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Colocamos una cinta azul en la mano derecha de los niños y una roja en la mano izquierda y explicamos brevemente.</li> <li>✓ Invitamos a 2 participantes voluntarios, uno de ellos vendara los ojos con tela oscura a su compañero, seguidamente preguntamos ¿cuántas vueltas daremos (3-4-5) a su compañero, ¿hacia qué lado damos la vuelta? ¿hacia la derecha? ¿hacia la izquierda?</li> <li>✓ Entonamos la canción de la gallinita ciega <b>Gallinita ciega que se te ha perdido Una ajuga y un dedal Date vuelta y lo encontraras</b></li> <li>✓ Empieza el juego, ayudamos alentando a nuestro compañero, por ejemplo, ven más a la derecha, hacia tu izquierda.</li> <li>✓ Una vez que participante atrape a su compañero tiene que decir su nombre, si logra adivinar tendrá que pasar la venda a su compañero.</li> <li>✓ Aplican sus propias estrategias, si algunos niños y niñas no ubican fácilmente a sus compañeros que está a la derecha o a la izquierda. Aprovechamos esta situación para realizar una demostración avanzando en el círculo, junto con ellos, hacia la derecha y hacia la izquierda recordando las cintas que tienen en la mano. Continuamos el juego hasta que todos logren desplazarse correctamente.</li> </ul>	
<b>RELAJACIÓN:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Una vez concluido el juego, nos sentamos a</li> </ul>	

	<p>relajarnos imaginamos inhalando un perfume y exhalamos soplando una vela.</p> <p>✓ Reflexionamos con los estudiantes sobre sus estrategias y sobre cómo resolvieron el problema. Preguntamos: al inicio del juego, ¿por qué no lograron ubicar su derecha?, ¿por qué no lograron desplazarse correctamente hacia la izquierda?, ¿qué los ayudó a seguir el juego correctamente? ¿creen que podemos ayudar a ubicar sus alimentos a la gallinita ciega?</p>	
<b>REPRESENTACIÓN GRÁFICA:</b>	<p>✓ Dialogamos con los niños y las niñas sobre la clase del día de hoy.</p> <p>✓ Dibujan sus manos y colorean según el color de la cinta que llevan en la mano y señalen cuál es la derecha y cuál es la izquierda. Socializamos los trabajos de todos</p>	
<b>CIERRE:</b>	<p>✓ Preguntamos: ¿qué aprendimos?, ¿para qué nos servirá saber cuál es la derecha y cuál es la izquierda?</p>	

**IV. EVALUACIÓN:**

Se realizará el registro de información considerando el instrumento planteado en la experiencia de aprendizaje (Ficha de observación con mapa de calor).



Raquel Pérez Becerra



Patricia Tsamach Cabrera

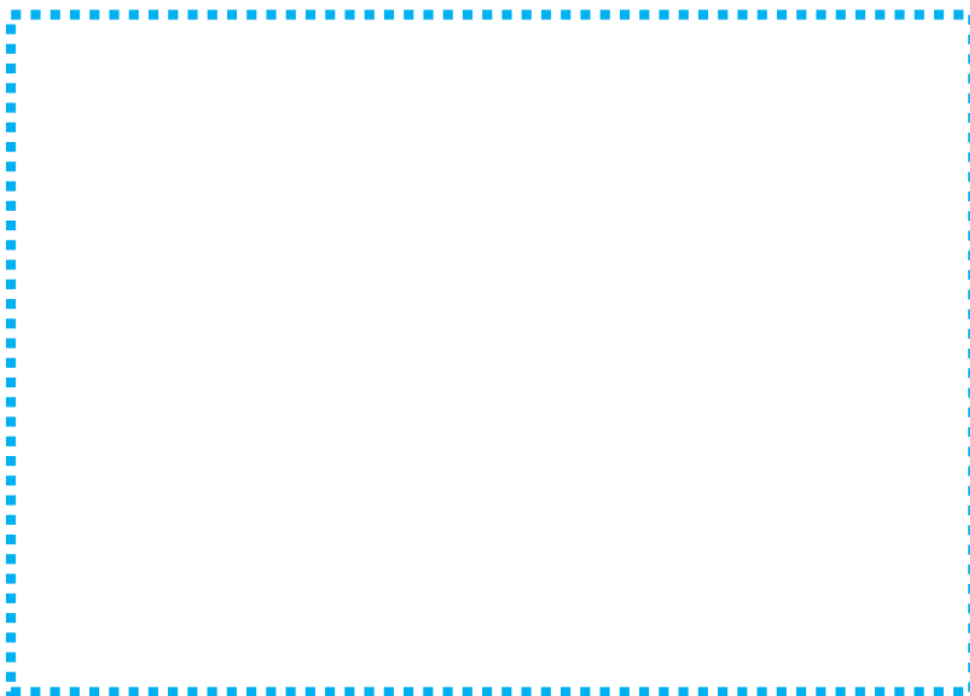
**INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN****SESION N°4: LA GALLINITA CIEGA**

FICHA DE OBSERVACIÓN		SESIÓN N° 4	
DOCENTE: PATRICIA TSAMACH CARRERA RAQUEL PÉREZ BECERRA		FECHA: 10/11/2022	
ÁREA Y COMPETENCIA	Matemática	Competencia "RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN"	
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	<b>CRITERIO DE EVALUACIÓN</b>		
	Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra. Establece relaciones espaciales al orientar sus movimientos y acciones al desplazarse, ubicarse y ubicar objetos. Las expresa con su cuerpo o algunas palabras como "al lado derecho"; "al lado izquierdo", "hacia un lado", "hacia el otro lado" que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo Y el espacio.		
ESTUDIANTES			
1.- AMPUSH REQUEJO, Zaid Ariel			
2.- GUEVARA GUERRERO, Mili Aymar			
3.- HUAMAN BORJA, Alvaro Adrian			

4.-KUNAM WAJAJAI, Jhojan Smith			
5.-MALUQUIS ETSAM, Rihanna Maite			
6.-NUGKUAG AMPAM, Ariana Nicoll			
7.- NUGKUAG TUMASIN, Zailer			
8.-ROCA GOMEZ, Luis Miguel			
9.-SABIO ANTUASH, Jullen Dante			
10.-SHUNTA NUGKUAG, Mikeila			
11.-TENORIO SANTOS, Rosario Del Carmen			
12.-TSAMACH ETSAM, Zayd Samik			
13.-WAJAJAI SANGAMA, Brian Zander			

LEYENDA: LOGRADO  EN PROCESO  EN INICIO 

❖ **DIBUJA TUS MANOS Y COLOREA :**  
**DERECHA**  (AZUL) – **IZQUIERDA**  (ROJO)



#### ANEXOS



## SESIÓN DE APRENDIZAJE 5: LAS CANICAS

### I. DATOS INFORMATIVOS:

FECHA: 11-11-2022

1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA : N° 292-SHAMPUYACU
2. DIRECTORA : LIC .ANGELICA RÍOS SHERIGORUMPI
3. DOCENTE : RAQUEL PÉREZ BECERRA - PATRICIA TSAMACH CABRERA
4. EDAD : 5 AÑOS
5. SECCIÓN : ABEJITAS

### II. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

**Propósito:** Los niños y niñas prueban diferentes formas de resolver una situación relacionada a la ubicación. Identifica la distancia y busca las estrategias para realizar el juego de las canicas.

**Logro:** Los niños y niñas mediante el juego de las canicas ensayan diferentes formas de encestar las canicas, un niño se acerca más tirar la canica y meter dentro del hueco y así aprendieron las nociones "cerca de...lejos de.... Dentro y fuera".

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
<b>M A T E M A T I C A</b>	<b>“RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN”</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.</li> <li>• Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.</li> <li>• Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto. Elige una manera para lograr su propósito y dice por qué la usó. Ejemplo: Los niños ensayan diferentes formas de encestar las pelotas y un niño le dice: “¡Yo me acerqué más a la caja y tiré la pelota!”. Otra niña dice: “¡Yo tire con más fuerza la pelota!”.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Ficha de observación</li> </ul>

### III. SECUENCIA METODOLÓGICA

TÍTULO: LAS CANICAS		
SECUENCIA DIDACTICA		
<b>INICIO:</b>  <b>ANTES:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Preparamos el ambiente para el desarrollo de la sesión. (patio)</li> <li>✓ En asamblea presentamos las canicas, y preguntamos: ¿Qué son? ¿saben cómo se llaman? ¿alguna vez han jugado? ¿Dónde?</li> <li>✓ Niños y niñas: hoy vamos a jugar las canicas y vamos aprender a que distancia de la meta estamos ubicados.</li> <li>✓ Proponemos normas de convivencia: Cuidar los materiales que se usarán.</li> </ul>	Materiales <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Limpia tipo</li> <li>✓ Papel bond</li> <li>✓ Lápices de color</li> <li>✓ Canicas</li> <li>✓ Papelote</li> <li>✓ Plumones</li> <li>✓ Imágenes</li> <li>✓ Goma</li> <li>✓ Cinta</li> </ul>
<b>DESARROLL</b> <b>O:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Invitamos a jugar</li> <li>✓ En asamblea explicamos el juego de las canicas mediante imágenes.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ embalaje.</li> <li>✓ Arena.</li> </ul>


<b>Asamblea:</b>	✓ Presentamos los materiales (canicas, arena).	
<b>EXPRESIVIDAD AD MOTRIZ:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Fórmamos 2 grupos.</li> <li>✓ Cada grupo hará un pequeño hueco con ayuda de la maestra, formados un círculo alrededor del hueco.</li> <li>✓ Invitamos a los niños a participar del juego.</li> <li>✓ Una vez agrupados cada participante ira lanzando sus canicas para poder lograr meter en el hueco del centro.</li> <li>✓ Participante que no logre el objetivo seguirá intentando.</li> <li>✓ Cada participante va rotando e intentando a que distancia lograr meter la canica. (cerca-lejos) y en cada juego vamos preguntando, ¿A que distancia del hueco cayo tu canica?</li> </ul>	
<b>RELAJACIÓ N:</b>	✓ Una vez concluido el juego, nos echamos en el piso la maestra pasa con un abanico ventilando a para que los niños se relajen.	
<b>REPRESENTACIÓN GRÁFICA:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Retornando donde iniciamos la actividad la maestra entrega unas hojas de papel bond y colores para que los niños dibujen lo que más le gusto de la actividad y socializan.</li> <li>✓ Profundizamos desde que distancia se lanza mejor las canicas y a que distancia del hueco cayo las canicas en su primer, segundo intento.</li> </ul>	
<b>CIERRE:</b>	✓ Preguntamos: ¿qué aprendimos hoy? ¿les gusto juego de las canicas? ¿qué distancia se juega mejor? ¿lograste tu objetivo?	

#### IV. EVALUACIÓN:

Se realizará el registro de información considerando el instrumento planteado en la experiencia de aprendizaje (Ficha de observación con mapa de calor).



  
 Raquel Pérez Becerra

  
 Patricia Tsamach Cabrera

## INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

### SESION N°5: LAS CANICAS

FICHA DE OBSERVACIÓN		SESIÓN N° 5	
DOCENTE: PATRICIA TSAMACH CARRERA RAQUEL PÉREZ BECERRA		FECHA: 11/11/2021	
ÁREA Y COMPETENCIA	Matemática	Competencia "RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN"	
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CRITERIO DE EVALUACIÓN		
	Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio. Elige una manera para lograr su propósito y dice por qué la usó. Identifica la distancia y las estrategias para realizar el juego de las canicas.		
ESTUDIANTES			
1.- AMPUSH REQUEJO, Zaid Ariel			
2.- GUEVARA GUERRERO, Mili Aymar			
3.- HUAMAN BORJA, Alvaro Adrian			
4.- KUNAM WAJAJAI, Jhojan Smith			
5.- MALUQUIS ETSAM, Rihanna Maite			
6.- NUGKUAG AMPAM, Ariana Nicoll			
7.- NUGKUAG TUMASIN, Zailer			
8.- ROCA GOMEZ, Luis Miguel			
9.- SABIO ANTUASH, Jullen Dante			
10.- SHUNTA NUGKUAG, Mikeila			
11.- TENORIO SANTOS, Rosario Del Carmen			
12.- TSAMACH ETSAM, Zayd Samik			
13.- WAJAJAI SANGAMA, Brian Zander			

LEYENDA: LOGRADO ■ EN PROCESO ■ EN INICIO



**DIBUJAMOS Y NOS UBICAMOS EN EL ESPACIO EN EL JUEGO DE LAS CANICAS**



## SESIÓN DE APRENDIZAJE 6: EL TROMPO

FECHA: 14-11-2022

### I. DATOS INFORMATIVOS:

1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA : N° 292-SHAMPUYACU
2. DIRECTORA : LIC .ANGELICA RÍOS SHERIGORUMPI
3. DOCENTE : RAQUEL PÉREZ BECERRA - PATRICIA TSAMACH CABRERA
4. EDAD : 5 AÑOS
5. SECCIÓN : ABEJITAS

### II. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

**Propósito:** Los niños y niñas prueban diferentes formas de resolver una situación relacionada a la ubicación de objetos mediante estrategias para identificar la fuerza.

**Logro:** Los niños y niñas al jugar con el trompo se orientan en el espacio expresando lo que han realizado para poder hacer girar la trompo, utilizando **la fuerza**.

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
M A T E M Á T I C A	<b>“RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN”</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.</li> <li>• Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.</li> <li>• Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio</li> </ul>	Prueba diferentes formas de resolver una de - terminada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto. Elige una manera para lograr su propósito y dice por qué la usó. Ejemplo: Los niños ensayan diferentes formas de encestar las pelotas y un niño le dice: “¡Yo me acerqué más a la caja y tiré la pelota!”. Otra niña dice: “¡Yo tire con más fuerza la pelota!”.	✓ Ficha de observación

### III. SECUENCIA METODOLÓGICA

TITULO: EL TROMPO		
APRENDIZAJES ESPERADOS	DESEMPEÑO:	
	<b>SECUENCIA DIDACTICA</b>	
<b>INICIO:</b>	Actividades permanentes	<b>Materiales</b> ✓ Trompo ✓ Pita ✓ Papelote ✓ Plumones ✓ Imágenes ✓ Lápices de color ✓ Papel bon
<b>ANTES:</b>	✓ Saludamos a los niños ✓ En asamblea nos reunimos para dialogar ✓ Preguntamos ¿niños y niñas ustedes saben jugar el trompo? ¿saben girar el trompo? ✓ Presentamos el trompo. ✓ ¿Qué observan? ¿Qué otros materiales se	

	<p>necesitan para jugar el trompo?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ <b>Presentamos el propósito de la sesión:</b> Niños y niñas vamos a jugar con el trompo y vamos a orientarnos en el espacio expresando lo que hemos realizado para que el trompo gire.</li> <li>✓ Proponemos normas de convivencia:</li> <li>✓ Levantar la mano para opinar</li> <li>✓ No golpear ni empujarse</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Limpia tipo.</li> </ul>
<p><b>DESARROLLO</b></p> <p>:</p> <p><b>Asamblea:</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Presentamos todos los materiales: trompo, pita y tapa de gaseosa.</li> <li>✓ Antes de empezar a jugar la maestra les presenta una situación problemática problema:</li> <li>✓ <b>Marco y Juleysi salieron al patio a jugar con el trompó, marco le dice a Juleysi ¿sabes cómo jugar el trompo ¿Qué debemos hacer para que el trompo gire y gire? ¿sabes cómo envolver la pita alrededor del trompo? Juleysi responde: yo tampoco sé cómo jugar.</b></li> <li>✓ Niños: ¿Cómo podemos hacer para ayudar a marco y Juleysi a que puedan jugar el trompo?</li> <li>✓ Responden a su manera y la maestra va registrando.</li> <li>✓ La maestra explica brevemente el juego del trompo.</li> </ul>	
<p><b>EXPRESIVIDAD MOTRIZ:</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Todos los niños y niñas, junto a la maestra salen al patio, un espacio adecuado para desarrollar el juego</li> <li>✓ Hace la demostración de ello invitando a un alumno que ya sabe jugar.</li> <li>✓ Cada estudiante escoge el trompo de su preferencia</li> <li>✓ La maestra también escoge su trompo</li> <li>✓ Cada estudiante: envuelve la pita alrededor del trompo, tal cual como hace la maestra.</li> <li>✓ Los lanzan hacia abajo y con la palma de la mano tratan de levantar de abajo hacia arriba. La maestra deja que los niños exploren a su manera.</li> <li>✓ Nuevamente los reúne para volver a realizar el juego y poder explicarles la manera como se desplaza nuestras manos de arriba hacia abajo –abajo hacia arriba, pero profundiza más el juego, ¿Qué hacemos para que el trompo gire? este juego lo realizan todos los niños y niñas, la maestra va acompañando, el trompo que se lance con menos fuerza no llegara a girar, entonces explicamos y hacemos la demostración del juego del trompo.</li> <li>✓ Los niños y niñas realizan el juego .la docente acompaña a cada estudiante, siempre utilizando las palabras adecuadas para lograr nuestro objetivo.</li> </ul>	



	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Usamos la fuerza para que el trompo pueda girar adecuadamente, repetimos el juego varias veces.</li> </ul>	
<b>RELAJACIÓN:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Una vez concluido el juego, nos sentamos a relajarnos imaginamos inhalando un perfume y exhalamos soplando una vela.</li> <li>✓ reflexionamos con los estudiantes sobre sus estrategias y sobre cómo resolvieron el problema. Preguntamos: al inicio del juego, ¿lograron que su trompo gire? ¿qué los ayudó a seguir el juego correctamente? ¿usamos la fuerza?</li> </ul>	
<b>REPRESENTACIÓN GRÁFICA:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Los niños y niñas escriben en el papelote lo que hicieron, como jugaron el trompo</li> <li>✓ Preguntamos a los estudiantes ¿podemos ayudar a resolver el problema de Juleysi y marco? ¿Qué significa utilizar la fuerza? Y luego se explica con el siguiente ejemplo:</li> <li>✓ Grafican el juego que realizaron, como empezaron y como terminaron aprendiendo el juego</li> <li>✓ Cada niño socializa que estrategias utilizo y vamos profundizando y explicando que hay que usar la fuerza para poder lanzar el trompo y que este logre girar.</li> <li>✓ En asamblea socializamos como el trompo fue girando</li> <li>✓ Entregamos fichas extensivas para que puedan colorear a los niños que están usando la fuerza.</li> </ul>	
<b>CIERRE:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Los estudiantes hacen un recuento de lo trabajado en la sesión, indicando lo que más les gustó, lo que les pareció difícil y por qué les pareció difícil. Para valorar el aprendizaje de los niños y niñas, planteamos algunas preguntas como estas: ¿Qué aprendieron hoy? ¿Para qué les servirá lo aprendido?</li> <li>- Tarea para la casa: juegan en casita con sus hermanos o familiares.</li> </ul>	

#### 6. EVALUACIÓN:

Se realizará el registro de información considerando el instrumento planteado en la experiencia de aprendizaje (Ficha de observación con mapa de calor).



*Angelica Rios Sher*  
 Angelica Rios Sher: gorompi  
 DNI: 01150892  
 DIRECCIÓN  
 SHAMPUYACU

*Raquel Pérez Becerra*  
 Raquel Pérez Becerra

*Patricia Tsamach Cabrera*  
 Patricia Tsamach Cabrera

### INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN: SESION N°6: EL TROMPO

FICHA DE OBSERVACIÓN		SESIÓN N° 6	
DOCENTE: PATRICIA TSAMACH CARRERA RAQUEL PÉREZ BECERRA		FECHA:14/11/2022	
ÁREA Y COMPETENCIA	Matemática	Competencia "RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN"	
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	<b>CRITERIO DE EVALUACIÓN</b>		
	Prueba diferentes formas de resolver una de terminada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto. Ejemplo: Los niños ensayan diferentes formas de encestar las pelotas y un niño le dice: "¡Yo me acerqué más a la caja y tiré la pelota!". Otra niña dice: "¡Yo tire con más fuerza la pelota!".		
ESTUDIANTES	<b>A</b>	<b>B</b>	
1.- AMPUSH REQUEJO, Zaid Ariel			
2.-GUEVARA GUERRERO, Mili Aymar			
3.-HUAMAN BORJA, Alvaro Adrian			
4.-KUNAM WAJAJAI, Jhojan Smith			
5.-MALUQUIS ETSAM, Rihanna Maite			
6.-NUGKUAG AMPAM, Ariana Nicoll			
7.- NUGKUAG TUMASIN, Zailer			
8.-ROCA GOMEZ, Luis Miguel			
9.-SABIO ANTUASH, Jullen Dante			
10.-SHUNTA NUGKUAG, Mikeila			
11.-TENORIO SANTOS, Rosario Del Carmen			
12.-TSAMACH ETSAM, Zayd Samik			
13.-WAJAJAI SANGAMA, Brian Zande			

**LEYENDA: LOGRADO** ■ **EN PROCESO** ■ **EN INICIO** ■

Colorea al niño que están usando la fuerza para lanzar el trompo



## SESIÓN DE APRENDIZAJE 7: LA RAYUELA



### I. DATOS INFORMATIVOS:

FECHA: 15-11-2022

1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA : N° 292-SHAMPUYACU
2. DIRECTORA : LIC .ANGELICA RÍOS SHERIGORUMPI
3. DOCENTE : RAQUEL PÉREZ BECERRA - PATRICIA TSAMACH CABRERA
4. EDAD : 5 AÑOS
5. SECCIÓN : ABEJITAS

### II. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

**Propósito:** Los niños y niñas Los Niños y niñas ubican objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus acciones para desplazarse y las expresa con su cuerpo.

**Logro:** Niños y niñas con el juego de la rayuela aprendieron a desplazarse a la derecha e izquierda ubicando los objetos en el espacio, expresando con su cuerpo y algunas palabras. cómo, "al lado derecho"; "hacia un lado izquierdo".

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
M A T E M A T I C A	<b>"RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN"</b>	Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. • Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. • Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio	Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. Establece relaciones espaciales al orientar sus movimientos y acciones al desplazarse, ubicarse y ubicar objetos en situaciones cotidianas. Las expresa con su cuerpo o algunas palabras como "cerca de" "lejos de", "al lado de"; "hacia adelante" "hacia atrás", "hacia un lado", "hacia el otro lado" que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.	✓ Ficha de observación

### III. SECUENCIA METODOLÓGICA

TÍTULO: LA RAYUELA		
SECUENCIA DIDACTICA		
INICIO: ANTES:	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Se prepara el ambiente para el desarrollo de la sesión. (patio)</li> <li>✓ En asamblea presentamos un juego "patos al agua y patos a tierra.</li> <li>✓ Dibujamos una línea que divida agua/ derecha, tierra/ izquierda), seguidamente colocamos 2 pelotas una a cada lado, jugamos.</li> <li>✓ Empezamos el juego pato al agua y todos saltan a la derecha, luego patos a tierra saltan hacia la izquierda. ¿a qué lado está el agua? ¿a qué lado está la tierra?</li> <li>✓ Niños y niñas: hoy vamos a jugar la rayuela y a</li> </ul>	Materiales <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Lpto</li> <li>✓ Plumones</li> <li>✓ Imágenes</li> <li>✓ Lápices de color</li> <li>✓ Papel bon</li> <li>✓ Limpia tipo.</li> <li>✓ Papelote</li> <li>✓ Goma</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ ubicarnos en el espacio para así desplazarnos derecha a izquierda e izquierda a derecha.</li> <li>✓ Proponemos normas de convivencia y respetamos el orden del juego.</li> </ul>	
<b>DESARROLLO:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ ¿tienen alguna idea de que se trata el juego de la rayuela?</li> <li>✓ Muestra una imagen del juego de la rayuela</li> <li>✓ Cierta vez Jorge invita a sus amigos a jugar el juego de la rayuela, tiene los materiales, pero no sabe cómo usarlos y se pregunta ¿a quién voy a pedir ayuda?</li> <li>✓ La maestra pregunta a los niños: ¿Cómo podemos ayudar a Jorge a resolver esta situación?</li> <li>✓ Los niños dan sus posibles respuestas de solución, la maestra registra en la pizarra.</li> <li>✓ ¿niños quisieran saber cómo es el juego de la rayuela?</li> <li>✓ Invitamos a los niños a salir al patio y explicamos brevemente el juego de la rayuela. Hacemos una simulación (maestras y niños)</li> <li>✓ Invitamos a jugar: Presentamos los materiales, tizas de colores).</li> </ul>	
<b>EXPRESIVIDAD MOTRIZ:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Nos organizamos en asamblea y luego nos colocamos al costado del dibujo de la rayuela en cada lado formando dos filas.</li> <li>✓ La maestra empieza a dibujar los cuadros en un en la arena y patio de la institución, luego coloca los números al cada cuadro empezamos desde el número 1 hasta el 10.</li> <li>✓ Una vez formada los cuadro, pedimos un participante voluntario, para realizar el juego.</li> <li>✓ La participante ira lanzando un dado hacia los cuadros con números, donde caiga el dado él participante empezará a saltar desde el número 1 en un solo pie hasta donde cayó el dado, después recogerá el dado y saltara con los dos pies hasta llegar al número 10.</li> <li>✓ invitamos a todos los niños a participar del juego.</li> <li>✓ En cada juego acompañamos y en cada caída de dado le preguntamos a qué lado cayo el dado. (lado derecho, lado izquierdo).</li> <li>✓ Participante que no logre el objetivo seguirá intentando.</li> </ul>	
<b>RELAJACIÓN:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Una vez concluido el juego, en asamblea, imaginamos que estamos en una chacra respirando aire de la vegetación, inhalando y exhalamos.</li> <li>✓ Preguntamos de manera individual ¿a qué lado cayo más tu dado? ¿con que pie saltaste? ¿qué dificultades tuviste?</li> </ul>	
<b>REPRESENTACIÓN GRÁFICA:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Regresamos al lugar donde empezamos la actividad y entregamos una hoja papel bond y colores, para que dibujen lo que realizaron en la actividad, publican en el mural del aula y socializamos.</li> <li>✓ Entregamos hojas extensivas para trabajar.</li> </ul>	
<b>CIERRE:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Preguntamos: ¿qué aprendimos hoy? ¿les gusten juego de la rayuela? ¿Qué hiciste durante el juego? ¿te fue difícil o fácil este juego?</li> </ul>	

#### IV. EVALUACIÓN:

Se realizará el registro de información considerando el instrumento planteado en la experiencia de aprendizaje (Ficha de observación con mapa de calor).



Raquel Pérez Becerra

Patricia Tsamach Cabrera

## INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

### SESION N°7: LA RAYUELA

FICHA DE OBSERVACIÓN		SESIÓN N° 7	
DOCENTE: PATRICIA TSAMACH CARRERA RAQUEL PÉREZ BECERRA		FECHA: 15/11/2022	
ÁREA Y COMPETENCIA	Matemática	Competencia "RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN"	
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	<b>CRITERIO DE EVALUACIÓN</b>		
	Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; Establece relaciones espaciales al orientar sus movimientos y acciones al desplazarse, ubicarse y ubicar objetos en situaciones cotidianas. Las expresa con su cuerpo o algunas palabras como "al lado de"; "hacia adelante" "hacia atrás", "hacia un lado", "hacia el otro lado", establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.		
ESTUDIANTES			
1.- AMPUSH REQUEJO, Zaid Ariel			
2.-GUEVARA GUERRERO, Mili Aymar			
3.-HUAMAN BORJA, Alvaro Adrian			
4.-KUNAM WAJAJAI, Jhojan Smith			
5.-MALUQUIS ETSAM, Rihanna Maite			
6.-NUGKUAG AMPAM, Ariana Nicoll			
7.- NUGKUAG TUMASIN, Zailer			
8.-ROCA GOMEZ, Luis Miguel			
9.-SABIO ANTUASH, Jullen Dante			
10.-SHUNTA NUGKUAG, Mikeila			
11.-TENORIO SANTOS, Rosario Del Carmen			
12.-TSAMACH ETSAM, Zayd Samik			
13.-WAJAJAI SANGAMA, Brian Zander			

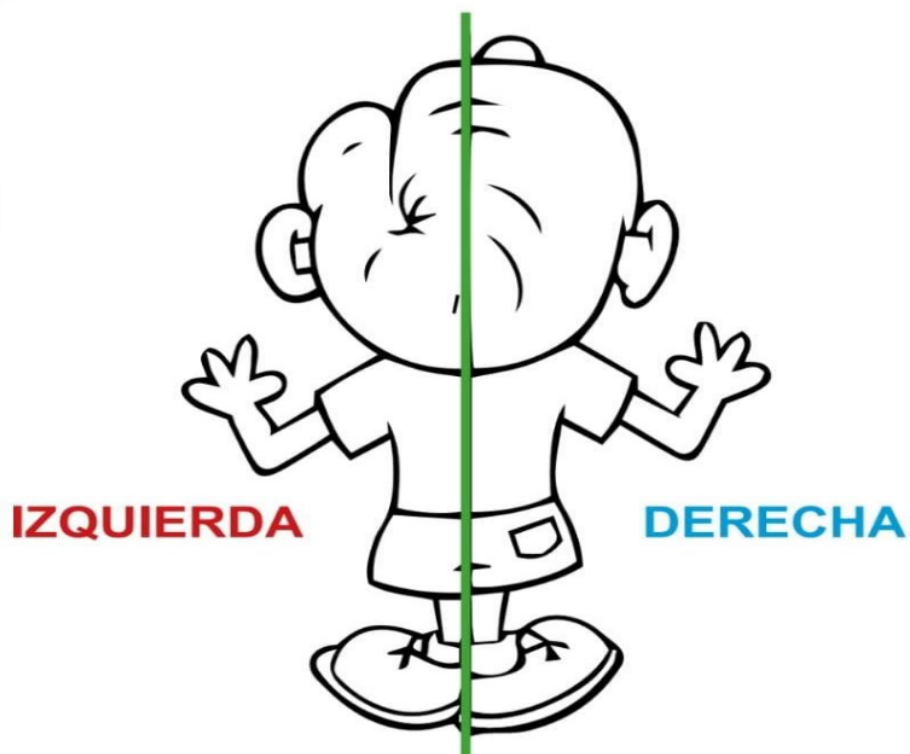
**LEYENDA:** **LOGRADO** 
**EN PROCESO** 
**EN INICIO**

## ANEXOS:



## Lateralidad

- Colorea de color rojo el lado izquierdo del niño y de color azul el lado derecho.



## SESIÓN DE APRENDIZAJE 8: LA COMETA

FECHA: 16-11-2022

### I. DATOS INFORMATIVOS:

1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA : N° 292-SHAMPUYACU
2. DIRECTORA : LIC .ANGELICA RÍOS SHERIGORUMPI
3. DOCENTE : RAQUEL PÉREZ BECERRA - PATRICIA TSAMACH CABRERA
4. EDAD : 5 AÑOS
5. SECCIÓN : ABEJITAS


### II. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

**Propósito:** Los Niños y niñas Establecen relaciones de medida en situaciones cotidianas y usa expresiones como "es más largo", "es más corto" con el juego de las cometas.

**Logro:** Los niños y niñas jugando la cometa aprendieron a relacionar medidas corto y largo usando las palabras como: la cometa se elevó porque tenía **la pita más larga** y la cometa de Zaid tenía **la pita corta**.

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
M A T E M A T I C A	"RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN"	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.</li> <li>• Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.</li> <li>• Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Establece relaciones de medida en situaciones cotidianas y usa expresiones como "es más largo", "es más corto".</li> </ul> <p>Ejemplo: Franco dice que su cinta es más larga y Luisa dice que la suya lo es. Franco y Luisa colocan sus cintas una al lado de la otra para compararlas y final - mente se dan cuenta de que la cinta de Luisa es más larga. Le dicen: "La cinta que tiene Luisa es más larga"</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Ficha de observación</li> </ul>

### III. SECUENCIA METODOLÓGICA

TITULO: LA COMETA		
SECUENCIA DIDACTICA		
<b>INICIO:</b> <b>ANTES:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Se prepara el ambiente (patio).</li> <li>✓ Presentamos en un papelote una adivinanza (la cometa)</li> <li>✓ <b>Preguntamos</b> ¿qué imágenes observan? ¿de qué se trata la adivinanza? ¿Qué será?</li> <li>✓ Niños y niñas hoy a jugaremos la cometa, y aprenderemos a relacionar medidas corto y largo.</li> </ul>	 <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Plumones</li> <li>✓ Imágenes</li> <li>✓ Lápices de color</li> <li>✓ Papel bon</li> <li>✓ Limpia tipo.</li> <li>✓ Papelote</li> <li>✓ Cometa</li> <li>✓ Pita de nylon</li> </ul>
<b>DESARROLLO:</b> <b>Asamblea:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Dialogamos con los niños y niñas sobre la actividad que desarrollaremos</li> <li>✓ ¿Niños ustedes alguna vez han hecho volar una cometa? ¿que necesitamos para hacer volar la cometa.</li> <li>✓ En nuestro jardín tenemos muchas cometas, pero no sabemos cómo hacer volar la cometa.</li> <li>✓ ¿a quién podemos pedir ayuda? ¿quién nos puede</li> </ul>	

	<p>ayudar?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Presentamos los materiales (cometa, pita, cordel, trozo de madera)</li> <li>✓ Los niños exploran los materiales</li> <li>✓ Tomamos acuerdos para respetarnos unos a otros.</li> </ul>	
<b>EXPRESIVIDAD MOTRIZ:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Se propone a los niños y niñas a formarse en 2 fila, luego se invita a escoger en nombre a cada fila, por ejemplo: A y B, la fila A amarran sus cometas con un cordel largo y la fila B amaran sus cometas con un cordel más corto, luego cada participante hace volar la cometa en el aire libre.</li> <li>✓ Realizamos el juego con todos los participantes.</li> <li>✓ Después preguntamos ¿lograron hacer volar tu cometa? ¿de quién se elevó más alto? ¿por qué? ¿Cómo fue tu cordel, largo o corto? ¿Cómo te desplazaste?</li> </ul>	
<b>RELAJACIÓN:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Regresamos al lugar de inicio en asamblea, imaginamos que estamos oliendo una rosa inhalamos y exhalamos.</li> <li>✓ ¿Les gusto el juego de hoy?</li> </ul>	
<b>REPRESENTACIÓN GRÁFICA:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Formamos en dos grupos entregamos un papelote a cada grupo para que los niños dibujen, como fue su cordel de su cometa (corto o largo)</li> <li>✓ Socializamos y cada grupo expone su trabajo.</li> <li>✓ Profundizamos el juego mostrando materiales de objetos cortos y largos</li> </ul>	
<b>CIERRE:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Preguntamos: ¿qué aprendimos hoy? ¿les gusten juego de la cometa? ¿les gustaría volver a jugar? ¿fue difícil o fácil hacer volar tu cometa?</li> <li>✓ En casita pueden jugar en familia.</li> <li>✓ Entregamos hojas extensivas de largo y corto para fortalecer el juego realizado.</li> </ul>	

#### IV. EVALUACIÓN:

Se realizará el registro de información considerando el instrumento planteado en la experiencia de aprendizaje (Ficha de observación con mapa de calor).



*Angélica Rius Sánchez*  
 Angélica Rius Sánchez  
 CHI 01150992  
 DIRECCIÓN  
 DIRECTORALEL N° 292  
 SHAMPUTACU

*Raquel Pérez Becerra*  
 Raquel Pérez Becerra

*Patricia Tsamach Cabrera*  
 Patricia Tsamach Cabrera

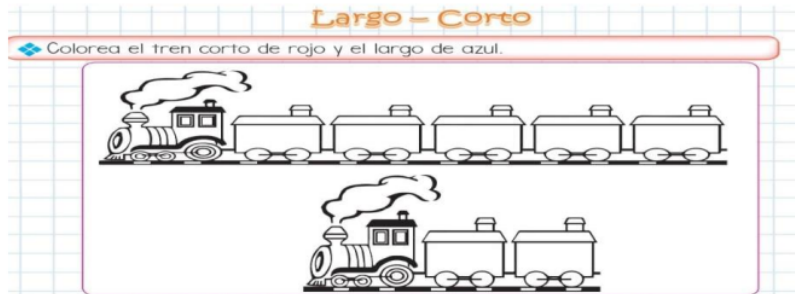


## INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

### SESION N°8: LA COMETA

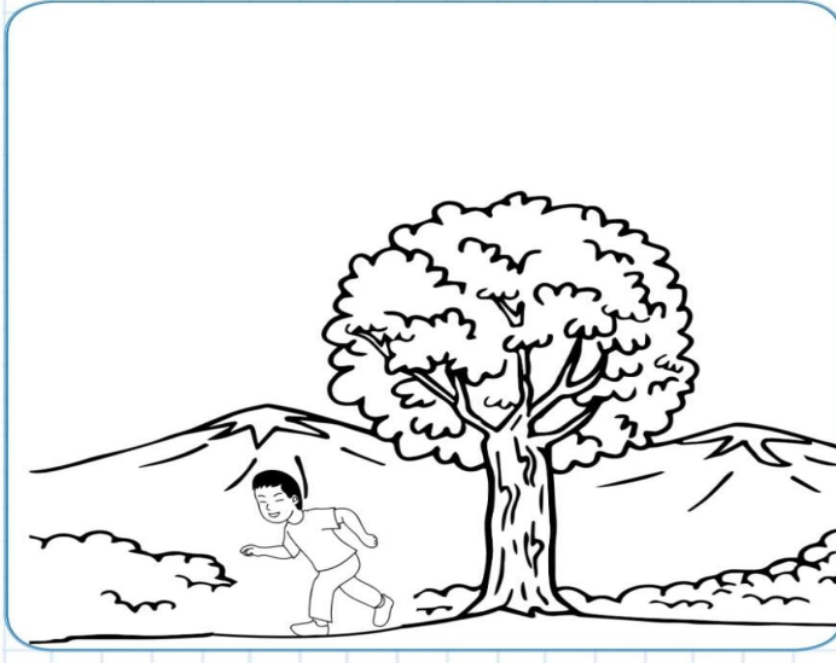
FICHA DE OBSERVACIÓN		SESIÓN N° 8
DOCENTE: PATRICIA TSAMACH CARRERA RAQUEL PÉREZ BECERRA		FECHA: 16/11/2022
ÁREA Y COMPETENCIA	Matemática	Competencia "RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN"
		CRITERIO DE EVALUACIÓN
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	Establece relaciones de medida en situaciones cotidianas y usa expresiones como "es más largo", "es más corto" con el juego de las cometas.	
ESTUDIANTES		
1.- AMPUSH REQUEJO, Zaid Ariel		
2.- GUEVARA GUERRERO, Mili Aymar		
3.- HUAMAN BORJA, Alvaro Adrian		
4.- KUNAM WAJAJAI, Jhojan Smith		
5.- MALUQUIS ETSAM, Rihanna Maite		
6.- NUGKUAG AMPAM, Ariana Nicoll		
7.- NUGKUAG TUMASIN, Zailer		
8.- ROCA GOMEZ, Luis Miguel		
9.- SABIO ANTUASH, Julien Dante		
10.- SHUNTA NUGKUAG, Mikeila		
11.- TENORIO SANTOS, Rosario Del Carmen		
12.- TSAMACH ETSAM, Zayd Samik		
13.- WAJAJAI SANGAMA, Brian Zander		

**LEYENDA:** ■ **LOGRADO**    ■ **EN PROCESO**    ■ **EN INICIO**



NOMBRE: .....

- ◆ Dibuja una cometa volando arriba del árbol.
- ◆ Dibuja manzana abajo del árbol.
- ◆ Colorea.



NOMBRE: .....

**ANEXOS:**



## SESIÓN DE APRENDIZAJE 9: LOS ENCOSTALADOS

FECHA: 17-11-2022

### I. DATOS INFORMATIVOS:

1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA : N° 292-SHAMPUYACU
2. DIRECTORA : LIC .ANGELICA RÍOS SHERIGORUMPI
3. DOCENTE : RAQUEL PÉREZ BECERRA - PATRICIA TSAMACH CABRERA
4. EDAD : 5 AÑOS
5. SECCIÓN : ABEJITAS

### II. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

**Propósito:** Los Niños y niñas Organizan sus movimientos y acciones para desplazarse, ubicarse y ubicar objetos en situaciones cotidianas.

**Logro:** Los niños y niñas establecieron su ubicación al desplazarse.

expresando con su cuerpo o algunas palabras como yo estaba saltando "hacia adelante" "hacia atrás", estaba saltando delante de... y detrás de...

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
M A T E M A T I C A	<b>"RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN"</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.</li> <li>•Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.</li> <li>•Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. Establece relaciones espaciales para orientar sus movimientos y acciones al desplazarse, ubicarse y ubicar objetos en situaciones cotidianas. Las expresa con su cuerpo o algunas palabras como "cerca de" "lejos de", "al lado de"; "hacia adelante" "hacia atrás", "hacia un lado", "hacia el otro lado" que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Ficha de observación</li> </ul>

### III. SECUENCIA METODOLÓGICA

TITULO: LOS ENCOSTALADOS		
SECUENCIA DIDACTICA		
INICIO: ANTES:	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Se prepara el ambiente para el desarrollo de la sesión. (patio)</li> <li>✓ En asamblea presentamos una imagen del juego de los encostalados en un papelote ¿de qué trataba el juego? ¿ustedes lo han jugado?</li> <li>✓ Niños y niñas: hoy vamos a jugar los encostalados, estableciendo nuestra ubicación al desplazarnos.</li> <li>✓ Proponemos normas de convivencia: Cuidar los</li> </ul>	Materiales <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Papelote</li> <li>✓ Plumones</li> <li>✓ Imágenes</li> <li>✓ Lápices de color</li> <li>✓ Papel bon</li> </ul>

	materiales que se usarán	✓ Limpia tipo.
<b>DESARROLLO: Asamblea:</b>	<p><b>Problema</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Los niños y niñas de 5 años, participaran en el juego de los encostalados por el aniversario de su jardín. Sin embargo, no saben cómo, así que tienen que practicar porque será un concurso.</li> <li>✓ ¿de qué manera podemos ayudar a los niños de 5 años a prepararse mejor para el juego? ¿a quién podemos pedir ayuda?</li> <li>✓ La maestra escribe las posibles respuestas de los niños.</li> <li>✓ Observamos un video sobre el juego de los encostalados.</li> <li>✓ Presentamos los materiales (sacos de color blanco)</li> <li>✓ Invitamos a jugar</li> <li>✓ Ponemos reglas del juego.</li> </ul>	
<b>EXPRESIVIDAD MOTRIZ:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Formamos 3 grupos para realizar el juego.</li> <li>✓ Pedimos 3 participantes para la demostración</li> <li>✓ Entregamos sacos a los participantes.</li> <li>✓ Damos una señal para que puedan desplazar hasta un lugar indicado.</li> <li>✓ Se meten al saco y se amarran hasta la cintura El participante debe ir saltando. Quien se cae pierde el juego, regresa a su mismo lugar para volver a intentar el juego.</li> <li>✓ Invitamos a jugar los encostalados a todos los niños</li> <li>✓ En cada participación invitamos a los niños a ubicarse en el espacio, preguntamos: ¿delante de quien estabas? ¿detrás de quien estabas?</li> <li>✓ Participante que no logre el objetivo seguirá intentando.</li> </ul>	
<b>RELAJACIÓN: Reflexión</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Una vez concluido el juego, nos echamos en el piso la maestra pasa con un abanico ventilando para que los niños se relajen.</li> <li>✓ ¿Qué les pareció el juego? ¿podemos ayudar a los niños de 5 años a prepararse para el concurso del aniversario?</li> </ul>	
<b>REPRESENTACIÓN GRÁFICA:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Retornando donde iniciamos la actividad entregamos unas hojas de papel bond y colores para que los niños dibujen lo que realizaron en el juego.</li> <li>✓ Entregamos hojas de aplicación o extensiva para que los niños diferencien quien está delante de y quien está detrás de.</li> </ul>	
<b>CIERRE:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Preguntamos: ¿qué aprendimos hoy? ¿les gusten juego de los encostalados? ¿les fue difícil o fácil al saltar? ¿les gustaría jugar volver a jugar?</li> </ul>	

#### IV. EVALUACIÓN:

Se realizará el registro de información considerando el instrumento planteado en la experiencia de aprendizaje (Ficha de observación con mapa de calor).


  
 Angelica Rios Sierigrompi  
 DRI: 01150932  
 DIRECTORAL E. L. N° 292  
 SHAMPUYAGU

  
 Raquel Pérez Becerra

  
 Patricia Tsamach Cabrera

**INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN**  
**SESION N°9: LOS ENCOSTALADOS**

FICHA DE OBSERVACIÓN		SESIÓN N° 9	
DOCENTE: PATRICIA TSAMACH CARRERA RAQUEL PÉREZ BECERRA		FECHA:17/11/2022	
ÁREA Y COMPETENCIA	Matemática	Competencia "RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN"	
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	<b>CRITERIO DE EVALUACIÓN</b>		
	Organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. Establece relaciones espaciales al orientar sus movimientos y acciones al desplazarse, ubicarse y ubicar objetos en situaciones cotidianas. Las expresa con su cuerpo o algunas palabras como "cerca de" "lejos de", "al lado de"; "hacia adelante" "hacia atrás", "hacia un lado", "hacia el otro lado" que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio.		
ESTUDIANTES			
1.- AMPUSH REQUEJO, Zaid Ariel			
2.-GUEVARA GUERRERO, Mili Aymar			
3.-HUAMAN BORJA, Alvaro Adrian			
4.-KUNAM WAJAJAI, Jhojan Smith			
5.-MALUQUIS ETSAM, Rihanna Maite			
6.-NUGKUAG AMPAM, Ariana Nicoll			
7.- NUGKUAG TUMASIN, Zailer			
8.-ROCA GOMEZ, Luis Miguel			
9.-SABIO ANTUASH, Julen Dante			
10.-SHUNTA NUGKUAG, Mikeila			
11.-TENORIO SANTOS, Rosario Del Carmen			
12.-TSAMACH ETSAM, Zayd Samik			
13.-WAJAJAI SANGAMA, Brian Zander			

LEYENDA: LOGRADO ■ EN PROCESO ■ EN INICIO ■

✓ Encierra al niño que está delante del árbol y colorea a la niña que está detrás del árbol

**ANEXOS:**



**DELANTE - DETRÁS**



**NOMBRE:**.....

.....

## SESIÓN DE APRENDIZAJE 10: LA CARRETILLA

FECHA: 18-11-2022

### I. DATOS INFORMATIVOS:

1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA : N° 292-SHAMPUYACU
2. DIRECTORA : LIC .ANGELICA RÍOS SHERIGORUMPI
3. DOCENTE : RAQUEL PÉREZ BECERRA - PATRICIA TSAMACH CABRERA
4. EDAD : 5 AÑOS
5. SECCIÓN : ABEJITAS

### II. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

**Propósito:** Los Niños y niñas Establece relaciones espaciales al orientar sus movimientos y acciones, las expresa con su cuerpo o algunas palabras como "cerca de" "lejos de...que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo.

**Logro:** Los niños y niñas jugando las carretillas aprendieron a ubicar y medir su distancia, expresando con algunas palabras como: " Yo me detuve cerca de la meta, yo me detuve lejos de la meta".

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
M A T E M Á T I C A	<b>"RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN"</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.</li> <li>• Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.</li> <li>•Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.</li> </ul>	Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. Establece relaciones espaciales al orientar sus movimientos y acciones al desplazarse, ubicarse y ubicar objetos en situaciones cotidianas. Las expresa con su cuerpo o algunas palabras como "cerca de" "lejos de", "al lado de"; "hacia adelante" "hacia atrás", "hacia un lado", "hacia el otro lado" que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno	✓ Ficha de observación

### III. SECUENCIA METODOLÓGICA

TITULO: LA CARRETILLA		
SECUENCIA DIDACTICA		
INICIO:	✓ Se prepara el ambiente para el desarrollo de la sesión. (patio)	Materiale

<p><b>ANTES:</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Presentamos un cuento (el campesino)</li> <li>✓ Cierta vez había un campesino que vivía en un campo, un día decidió ir al pueblo a comprar sus herramientas y compro machete, martillo, palana, pero cuando regreso a su casa se dio con la sorpresa que le faltaba algo, ¡oh dijo, olvide la carretilla, regresare a comprar a la tienda.</li> <li>✓ <b>Preguntamos</b> ¿de qué se trató el cuento? ¿qué se olvidó el campesino? ¿a qué lugar se fue a comprar su carretilla?</li> <li>✓ Niños y niñas: hoy vamos a jugar las carretillas y vamos a ubicar y medir nuestra distancia.</li> <li>✓ Proponemos normas de convivencia:</li> </ul>	<p>s</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Papelotes</li> <li>✓ Plumones</li> <li>✓ Imágenes</li> <li>✓ Lápices de color</li> <li>✓ Papel bon</li> <li>✓ Limpia tipo.</li> </ul>
<p><b>DESARROL</b></p> <p><b>LO:</b></p> <p><b>Asamblea:</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ El papá de David organizo un concurso de juegos tradicionales, y desea saber cómo se desarrolla el juego de las carretillas. Ahora le quedan solo un día para el evento esperado. ¿Cómo podemos ayudarle al ‘papá de David? ¿a quién puede recurrir el papá de David?</li> <li>✓ La maestra escribe lo que los niños expresan.</li> <li>✓ En asamblea explicamos el juego de las carretillas mediante imágenes</li> <li>✓ Las maestras realizan la demostración del juego.</li> <li>✓ 2 participantes realizan el juego.</li> <li>✓ Niños ¿quién será nuestra carretilla? ¿Cómo podemos organizarnos?</li> <li>✓ Escogemos un lugar como meta a llegar, enterramos una cajita de sorpresa como un tesoro Y ponemos banderines.</li> </ul>	
<p><b>EXPRESIVI</b></p> <p><b>DAD MOTRIZ:</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Invitamos a los niños a participar del juego.</li> <li>✓ Al sonido del silbato empiezan a desplazarse los participantes.</li> <li>✓ Invitamos a 2 participantes, uno de ellos cogerá los pies del siguiente participante y con las manos se apoyará para poder avanzar hacia delante y le dará una vuelta hasta el lugar indicado, cuando llega al lugar indicado cambiará de lugar y seguirá el juego, pero a la cuenta de 5 quedaran inmóviles.</li> <li>✓ Empieza el juego, ayudamos alentando a nuestro compañero, por ejemplo, vamos tu puedes, de frente hasta llegar a la señal.</li> <li>✓ Aplican sus propias estrategias, si algunos niños y niñas no pueden llegar a lugar señalado tienen que intentarlo hasta lograrlo y así continuamos el juego hasta que todos logren desplazarse correctamente.</li> <li>✓ A la cuenta de 5 los participantes se quedarán inmóviles.</li> <li>✓ La maestra pasa a preguntar a cada pareja participante a que distancia de la meta se encuentran.</li> <li>✓ Así participan todos los niños y niñas</li> </ul>	



<b>RELAJACIÓ</b> <b>N:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Una vez concluido el juego, nos sentamos a relajarnos imaginamos inhalando un perfume y exhalamos soplando una vela.</li> <li>✓ Reflexionamos con los estudiantes sobre sus estrategias y sobre cómo resolvieron el problema.</li> <li>✓ Preguntamos: ¿por qué no lograron llegar a la meta? ¿por qué no lograron desplazarse correctamente?, ¿qué los ayudó a seguir el juego correctamente?</li> </ul>	
<b>REPRES</b> <b>TACIÓN GRÁFICA:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Dialogamos con los niños y las niñas sobre la clase del día de hoy.</li> <li>✓ Entregamos una hoja en Blanco, lápices de colores a los niños e invitamos a dibujar como realizaron su juego.</li> <li>✓ Socializamos los dibujos, los niños van explicando lo que han realizado y la maestra también va profundizando el juego y la ubicación de los niños y niñas (lejos de, cerca de) la meta.</li> </ul>	
<b>CIERRE:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Preguntamos: ¿qué aprendimos hoy ?, ¿podimos ayudar a resolver su problema al papa de David? ¿Cómo lo hicimos? ¿para qué nos servirá este juego? ¿fue fácil o difícil a la señal?</li> <li>✓ En casita pueden jugar con su familia.</li> <li>✓ Entregamos hojas de aplicación sobre la ubicación cerca de y lejos de.</li> </ul>	

#### IV. EVALUACIÓN:

Se realizará el registro de información considerando el instrumento planteado en la experiencia de aprendizaje (Ficha de observación con mapa de calor).



*Angelica Rios*  
 Angelica Rios Sotelo  
 DNI: 01150992  
 DIRECTORA E.S. N° 292  
 STAMPUTACU

*Raquel Pérez*  
 Raquel Pérez Becerra

*Patricia Tsamach*  
 Patricia Tsamach Cabrera

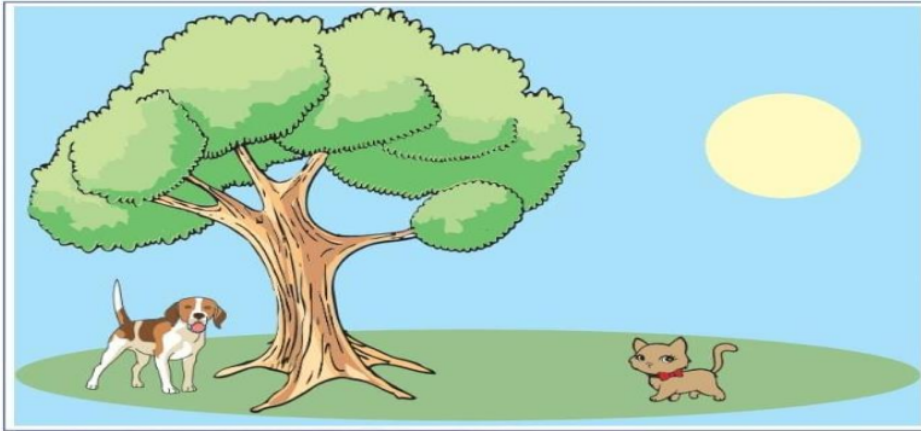
## INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

### SESION N°10: LA CARRETILLA

FICHA DE OBSERVACIÓN		SESIÓN N° 10	
DOCENTE: PATRICIA TSAMACH CARRERA RAQUEL PÉREZ BECERRA		FECHA: 18/11/2022	
ÁREA Y COMPETENCIA	Matemática	Competencia "RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN"	
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	<b>CRITERIO DE EVALUACIÓN</b>		
	Establece relaciones espaciales al orientar sus movimientos y acciones al desplazarse, ubicarse y ubicar objetos en situaciones cotidianas. Las expresa con su cuerpo o algunas palabras como "cerca de", "lejos de", "al lado de"; "hacia adelante" "hacia atrás", "hacia un lado", "hacia el otro lado" que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo.		
ESTUDIANTES			
1.- AMPUSH REQUEJO, Zaid Ariel			
2.-GUEVARA GUERRERO, Mili Aymar			
3.-HUAMAN BORJA, Alvaro Adrian			
4.-KUNAM WAJAJAI, Jhojan Smith			
5.-MALUQUIS ETSAM, Rihanna Maite			
6.-NUGKUAG AMPAM, Ariana Nicoll			
7.- NUGKUAG TUMASIN, Zailer			
8.-ROCA GOMEZ, Luis Miguel			
9.-SABIO ANTUASH, Julen Dante			
10.-SHUNTA NUGKUAG, Mikeila			
11.-TENORIO SANTOS, Rosario Del Carmen			
12.-TSAMACH ETSAM, Zayd Samik			
13.-WAJAJAI SANGAMA, Brian Zander			

**LEYENDA:** ■ **LOGRADO**    ■ **EN PROCESO**    ■ **EN INICIO**

- ✓ Encierra al animalito que está cerca del árbol.
- ✓ Marca (X) al animalito que está lejos del árbol.



**NOMBRE:** .....

**ANEXOS:**



## SESIÓN DE APRENDIZAJE 11: LA SERPIENTE

FECHA: 21-11-2022

### I. DATOS INFORMATIVOS:

1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA : N° 292-SHAMPUYACU
2. DIRECTORA : LIC .ANGELICA RÍOS SHERIGORUMPI
3. DOCENTE : RAQUEL PÉREZ BECERRA - PATRICIA TSAMACH CABRERA
4. EDAD : 5 AÑOS
5. SECCIÓN : ABEJITAS

### II. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Propósito: Los niños y niñas Se ubican en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos en relación al juego de la serpiente. expresándolo con su cuerpo.

Logro: Los niños y niñas jugando a ser una serpiente aprendieron a ubicarse en el espacio y de esa manera identifican lo que es estar **delante de alguien y detrás de alguien**, siguiendo la secuencia de la canción la serpiente.

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
M A T E M Á T I C A	<b>“RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN”</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.</li> <li>• Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.</li> <li>• Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse.</li> <li>Establece relaciones espaciales al orientar sus movimientos y acciones al desplazarse, ubicarse y ubicar objetos en situaciones cotidianas. Las expresa con su cuerpo o algunas palabras como “cerca de” “lejos de”, “al lado de”; “hacia adelante” “hacia atrás”, “hacia un lado”, “hacia el otro lado” que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.</li> </ul>	Ficha de observación

### III. SECUENCIA METODOLÓGICA

TÍTULO: LA SERPIENTE		
APRENDIZAJES ESPERADOS	DESEMPEÑO:	
<b>SECUENCIA DIDACTICA</b>		
<b>INICIO: ANTES:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Preparamos el ambiente para el desarrollo de la sesión. (patio)</li> <li>✓ Presentamos una canción: "SOY UNA SERPIENTE"</li> <li>✓ <a href="https://www.youtube.com/watch?v=xXQ6pWLYim8">https://www.youtube.com/watch?v=xXQ6pWLYim8</a> <b>Soy una serpiente</b> <b>Que anda por el bosque</b> <b>Buscando una parte de su cola</b> <b>¿Quiere ser usted una parte de mi cola? BIS</b></li> <li>✓ ¿de qué trata la canción? ¿Alguna vez han escuchado esta canción?</li> <li>✓ ¿Creen que podemos nosotros imitar a una serpiente? ¿cómo podemos imitar a la serpiente?</li> <li>✓ Niños: hoy vamos a divertirnos jugando a ser una serpiente y así vamos a conocer como estamos ubicados.</li> </ul>	Materiales
<b>DESARROLLO: Asamblea:</b>	<p>Problema: <b>María vio por la televisión el juego de "soy una serpiente", ella tiene muchas ganas de jugar, pero necesita compañeros para poder formar la cola de la serpiente.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ ¿Cómo podemos ayudar a María a realizar el juego de la serpiente?</li> <li>✓ Los niños dan sus posibles soluciones</li> <li>✓ ¿Podemos participar para ayudar a María?</li> <li>✓ La maestra explica con imágenes el juego de la serpiente y nuevamente cantan la canción de "soy una serpiente"</li> </ul>	
<b>EXPRESIVIDAD MOTRIZ:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Nos ubicamos en un espacio adecuado para realizar el juego.</li> <li>✓ Nos colocamos en forma en círculo.</li> <li>✓ La maestra y los niños entonan nuevamente la canción "SOY UNA SERPIENTE "</li> <li>✓ Una vez que empiezan a entonar la canción la maestra se elige como la cabeza de la serpiente, va saltando, desplazándose dentro del círculo e invita a un niño para formar la cola de la serpiente.</li> <li>✓ El participante escogido debe pasar por debajo de las piernas de la maestra y luego ponerse detrás de la maestra agarrándose en la cintura.</li> <li>✓ Eligen a otro niño, así hasta que formen una cola larga. A medida que se van uniendo niños a la fila, la canción la deberán de cantar cada vez más deprisa.</li> <li>✓ Conforme vamos jugando hacemos recordar delante /detrás de quien se encuentran</li> </ul>	
<b>RELAJACIÓN:</b>	<p>Concluido el juego, nos sentamos para hacer la relajación e invitamos a los niños a escuchar una música instrumental, la maestra pasa ventilando con una tela a todos los niños. reflexionamos con los estudiantes sobre sus estrategias y sobre cómo resolvieron el problema. Preguntamos: ¿ayudamos a María a realizar el juego de serpiente? ¿Cómo te desplazaste para formar la</p>	

	cola de la serpiente?, ¿cómo estabas ubicado formando la cola de la serpiente? ¿detrás de quien estabas ubicado? ¿delante de quién?	
<b>REPRESENTACIÓN GRÁFICA:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Dialogamos con los niños y las niñas sobre la clase del día de hoy.</li> <li>✓ Entregamos una hoja en Blanco, lápices de colores a los niños e invitamos a dibujar como realizaron en el juego, de cómo él o ella estaba ubicado. (delante de, detrás de)</li> <li>✓ Socializamos y cada uno expone sus trabajos.</li> </ul>	
<b>CIERRE:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Preguntamos: ¿qué aprendimos hoy ?, ¿logramos ayudar organizar a María para realizar el juego de la serpiente? ¿Cómo lo hicimos? ¿les gusto el juego de la serpiente? ¿fue fácil o difícil este juego?</li> <li>✓ Entregamos hojas de aplicación para marcar los objetos que se encuentra delante de /detrás de.</li> <li>✓ En casita pueden jugar con su familia.</li> </ul>	

#### IV. EVALUACIÓN:

Se realizará el registro de información considerando el instrumento planteado en la experiencia de aprendizaje (ficha de observación con mapa de calor).



  
Raquel Pérez Becerra

  
Patricia Tsamach Cabrera

### INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

#### SESION N°11: LA SERPIENTE

FICHA DE OBSERVACIÓN		SESIÓN N° 11	
DOCENTE: PATRICIA TSAMACH CARRERA RAQUEL PÉREZ BECERRA		FECHA: 21/11/2022	
ÁREA Y COMPETENCIA	Matemática	Competencia "RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN"	
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	<b>CRITERIO DE EVALUACIÓN</b> Ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. Las expresa con su cuerpo o algunas palabras como "cerca de", "lejos de", "al lado de"; "hacia adelante" "hacia atrás", "hacia un lado", "hacia el otro lado" que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo y el espacio		
ESTUDIANTES			
1.- AMPUSH REQUEJO, Zaid Ariel			
2.- GUEVARA GUERRERO, Mili Aymar			
3.- HUAMAN BORJA, Alvaro Adrian			
4.- KUNAM WAJAJAI, Jhojan Smith			
5.- MALUQUIS ETSAM, Rihanna Maite			
6.- NUGKUAG AMPAM, Ariana Nicoll			
7.- NUGKUAG TUMASIN, Zailer			
8.- ROCA GOMEZ, Luis Miguel			
9.- SABIO ANTUASH, Jullen Dante			
10.- SHUNTA NUGKUAG, Mikeila			

11.-TENORIO SANTOS, Rosario Del Carmen			
12.-TSAMACH ETSAM, Zayd Samik			
13.-WAJAJAI SANGAMA, Brian Zander			


LEYENDA: LOGRADO  EN PROCESO  EN INICIO 




**Delante – detrás**


◆ Marca la silla que está delante de la mesa.


**"SOY UNA SERPIENTE"**

 Soy una serpiente  
Que anda por el bosque  
Buscando una parte de su cola  
¿Quiere ser usted una parte de mi cola?

Soy una serpiente  
Que anda por el bosque  
Buscando una parte de su cola  
¿Quiere ser usted una parte de mi cola?

Soy una serpiente   
Que anda por el bosque  
Buscando una parte de su cola  
¿Quiere ser usted una parte de mi cola?





## SESIÓN DE APRENDIZAJE 12: SALTA SOGA

FECHA: 22-11-2022

### I. DATOS INFORMATIVOS:

1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA : N° 292-SHAMPUYACU
2. DIRECTORA : LIC .ANGELICA RÍOS SHERIGORUMPI
3. DOCENTE : RAQUEL PÉREZ BECERRA - PATRICIA TSAMACH CABRERA
4. EDAD : 5 AÑOS
5. SECCIÓN : ABEJITAS

### II. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

**Propósito:** Los niños y niñas establecen relaciones de medida en situaciones cotidianas y usa expresiones como “es más largo”, “es más corto”.

**Logro:** Los niños y niñas jugando las “SALTA SOGAS identifican el tamaño de estos materiales. expresando con algunas palabras como: **La sogas roja el más larga que la sogas verde.**

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
M A T E M Á T I C A	<b>“RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN”</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.</li> <li>• Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.</li> <li>• Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.</li> </ul>	<p>Establece relaciones de medida en situaciones cotidianas y usa expresiones como “es más largo”, “es más corto”. Ejemplo: Franco dice que su cinta es más larga y Luisa dice que la suya lo es. Franco y Luisa colocan sus cintas una al lado de la otra para compararlas y finalmente se dan cuenta de que la cinta de Luisa es más larga. Le dicen: “La cinta que tiene Luisa es más larga”.</p>	✓ Ficha de observación

### III. SECUENCIA METODOLÓGICA

TÍTULO: SALTA SOGA		
APRENDIZAJES ESPERADOS	DESEMPEÑO:	
SECUENCIA DIDACTICA		
INICIO: ANTES:	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Preparamos el ambiente para el desarrollo de la sesión. (patio)</li> <li>✓ Presentamos las sogas de diferentes tamaños</li> <li>✓ ¿conocen estos materiales? ¿Alguna vez han jugado con las sogas?</li> <li>✓ ¿para qué nos pueden servir estas sogas? ¿cómo creen que podemos jugar con ellas?</li> </ul>	<p>Materiales</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sogas de diferentes tamaños.</li> <li>• Papelote.</li> <li>• Plumones.</li> </ul>



	Niños: hoy vamos a realizar el juego de las "SALTA SOGAS" y vamos a identificar el tamaño de estos materiales.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Limpia tipo</li> <li>• Papel bond.</li> <li>• Colores</li> <li>• Lápices.</li> </ul>
<b>DESARROLLO: Asamblea:</b>	<p>Problema: presentamos nuevamente los materiales  <b>Niños tenemos muchas sogas de diferentes tamaños, hoy deseo que ustedes me ayuden a identificar con que tamaño de sogas se puede saltar mejor.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ ¿ustedes creen que puedan ayudarme? ¿cómo me pueden ayudar?</li> <li>✓ Los niños dan sus posibles soluciones, la maestra registra en un papelote.</li> <li>✓ La maestra y los niños observan un pequeño video del juego de la "SALTA SOGA"</li> <li>✓ ¿Podemos realizar el juego?</li> </ul>	
<b>EXPRESIVIDAD MOTRIZ:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ En el patio nos organizamos ordenadamente, nos agrupamos de 3 integrantes.</li> <li>✓ Ponemos las reglas del juego.</li> <li>✓ Nos ubicamos en un lugar adecuado para desarrollar el juego.</li> <li>✓ La maestra pide a 3 participantes.</li> <li>✓ Dos participantes cogen la sogas que se hace girar de modo que pase debajo de sus pies y sobre su cabeza y el tercer participante salta.</li> <li>✓ Escogen las sogas de su preferencia (largas y cortas)</li> <li>✓ Realizan el juego todos los participantes.</li> <li>✓ Cada grupo intercambia de lugar para que todos puedan participar.</li> </ul>	
<b>RELAJACIÓN:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Culminado el juego, nos sentamos para hacer la relajación e imaginamos con los niños el sonido de la lluvia y la maestra pasa ventilando con un abanico a todos los niños.</li> <li>✓ Reflexionamos a través de preguntas: ¿con que tamaño pudieron saltar mejor? ¿Qué tamaño de sogas utilizaste? ¿porqué?, ¿logramos identificar el tamaño de las sogas?</li> </ul>	
<b>REPRESENTACIÓN GRÁFICA:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Entregamos una hoja en blanco, lápices de colores a los niños e invitamos a dibujar e identificar los tamaños de sogas con la que se realizó el juego de las saltas sogas.</li> <li>✓ Colocan sus trabajos en el mural y exponen individualmente.</li> </ul>	
<b>CIERRE:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Preguntamos: ¿qué aprendimos hoy?, ¿logramos identificar el tamaño de las sogas? ¿Cómo lo hiciste? ¿les gusto el juego de la salta sogas? ¿qué parte te llamo más la atención de este juego? ¿que no te gusto de este juego?</li> <li>✓ En casita pueden jugar con su familia.</li> </ul>	

#### IV. EVALUACIÓN:

Se realizará el registro de información considerando el instrumento planteado en la experiencia de aprendizaje (ficha de observación con mapa de calor).



*Angélica Ríos Sbragorompi*  
 DNI: 0150992  
 DIRECCIÓN  
 DIRECTORAL 1.1 N° 292  
 SHAMPUYACU

*Raquel Pérez Becerra*  
 Raquel Pérez Becerra

*Patricia Tsamach Cabrera*  
 Patricia Tsamach Cabrera

## INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

### SESION N°12: LA SALTA SOGA

FICHA DE OBSERVACIÓN		SESIÓN N° 12	
DOCENTE: PATRICIA TSAMACH CARRERA RAQUEL PÉREZ BECERRA		FECHA: 22/11/2022	
ÁREA Y COMPETENCIA	Matemática	Competencia "RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN"	
CRITERIOS DE EVALUACIÓN		CRITERIO DE EVALUACIÓN	
		Establece relaciones de medida en situaciones cotidianas y usa expresiones como "es más largo", "es más corto". Ejemplo: Franco dice que su cinta es más larga y Luisa dice que la suya lo es. Franco y Luisa colocan sus cintas una al lado de la otra para compararlas y finalmente se dan cuenta de que la cinta de Luisa es más larga. Le dicen: "La cinta que tiene Luisa es más larga".	
ESTUDIANTES			
1.- AMPUSH REQUEJO, Zaid Ariel			
2.-GUEVARA GUERRERO, Mili Aymar			
3.-HUAMAN BORJA, Alvaro Adrian			
4.-KUNAM WAJAJAI, Jhojan Smith			
5.-MALUQUIS ETSAM, Rihanna Maite			
6.-NUGKUAG AMPAM, Ariana Nicoll			
7.- NUGKUAG TUMASIN, Zailer			
8.-ROCA GOMEZ, Luis Miguel			
9.-SABIO ANTUASH, Jullen Dante			
10.-SHUNTA NUGKUAG, Mikeila			
11.-TENORIO SANTOS, Rosario Del Carmen			
12.-TSAMACH ETSAM, Zayd Samik			
13.-WAJAJAI SANGAMA, Brian Zander			

LEYENDA: LOGRADO



EN PROCESO



EN INICIO



DIBUJA E IDENTIFICA LOS TAMAÑOS DE SOGA CON LA QUE SE REALIZÓ EL JUEGO DE LAS SALTA SOGA.



ANEXOS:

## SESIÓN DE APRENDIZAJE 13: EL GATO Y EL RATÓN

FECHA: 23-11-2022

### I. DATOS INFORMATIVOS:

1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA : N° 292-SHAMPUYACU
2. DIRECTORA : LIC .ANGELICA RÍOS SHERIGORUMPI
3. DOCENTE : RAQUEL PÉREZ BECERRA - PATRICIA TSAMACH CABRERA
4. EDAD : 5 AÑOS
5. SECCIÓN : ABEJITAS

### II. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

**Propósito:** Los niños y niñas expresan con material concreto y dibujos, sus vivencias, en los que muestra relaciones espaciales y de medida entre personas y objetos. Ejemplo: Un niño se ubica a sí mismo, a las personas y los objetos que observó en el juego.

**Logro:** Los niños y niñas ubican los espacios en donde vivencian el juego y también a los personajes que observo en el juego, expresando con algunas palabras como: **el ratón estaba dentro, y el gato estaba afuera.**

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
M A T E M Á T I C A	<b>“RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN”</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.</li> <li>• Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.</li> <li>• Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Expresa con material concreto y dibujos sus vivencias, en los que muestra relaciones espaciales y de medida entre personas y objetos. Ejemplo: Un niño dibuja los puestos del mercado de su localidad y los productos que se venden. En el dibujo, se ubica a sí mismo en proporción a las personas y los objetos que observó en su visita.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Ficha de observación</li> </ul>

### III. SECUENCIA METODOLÓGICA

TITULO: GATO Y EL RATON		
APRENDIZAJES ESPERADOS	DESEMPEÑO:	
<b>SECUENCIA DIDACTICA</b>		
<b>INICIO:</b> <b>ANTES:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Preparamos el ambiente para el desarrollo de la actividad (patio)</li> <li>✓ Presentamos una caja de sorpresa, donde contienen imágenes del gato y el ratón, mostramos las imágenes a los niños y niñas.</li> <li>✓ ¿conocen estos animales? ¿Alguna vez han jugado imitando estos animales? ¿Qué juego se puede realizar?</li> <li>✓ Niños: hoy vamos a disfrutar jugando al gato y el ratón, asimismo vamos ubicar los espacios en donde se vivencian el juego.</li> </ul>	Materiales <ul style="list-style-type: none"> <li>• Caja de sorpresa.</li> <li>• imágenes del gato y el ratón</li> <li>• Papelotes.</li> <li>• Hoja bond.</li> <li>• Plumones.</li> <li>• Limpia tipo.</li> <li>• Lápices de colores.</li> </ul>

<b>DESARROL</b>  <b>LO:</b>  <b>Asamblea:</b>	Problema: <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ La directora del jardín 292, envió un comunicado a la maestra Raquel, informando que sus niños deben presentar el juego del gato y el ratón, por el día del de la educación EIB.</li> <li>✓ ¿Cómo debemos organizarnos para poder presentar en juego? ¿Qué necesitaremos? ¿cómo lo haremos?</li> <li>✓ La maestra registra la respuesta de los niños y niñas en un papelote.</li> <li>✓ Explicamos brevemente el juego del gato y el ratón</li> <li>✓ Ponemos las reglas de juego.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lápiz.</li> <li>• Mascaras del gato y el ratón.</li> </ul>
<b>EXPRESIV</b> <b>DAD MOTRIZ:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Nos ubicamos en el patio y formamos un círculo.</li> <li>✓ La maestra pedirá a dos niños voluntarios, un niño hace de gato y otro de ratón.</li> <li>✓ El resto de los niños se cogen las manos y forman un círculo y cuando empieza el juego levantan los brazos, procurando dejar espacio suficiente entre unos y otros para que pueda pasar el gato a atrapar al ratón.</li> <li>✓ El ratón se va encontrar dentro del círculo donde supuestamente está protegido</li> <li>✓ El gato se desplazará por todos los lugares.</li> <li>✓ El ratón tratará de correr para no ser atrapado cuando el gato ingrese al círculo protector.</li> <li>✓ El gato debe pasar por los mismos espacios vacíos por donde pasó el ratón.</li> <li>✓ Cuando el gato consigue atrapar al ratón se acaba el juego y vuelve a comenzar con los demás niños. Así vamos intercambiando hasta que todos los niños participen.</li> </ul>	
<b>RELAJACI</b> <b>N:</b>	Terminado el juego, nos sentamos a descansar, imaginamos escuchar el sonido del río y respiramos lentamente. Reflexionamos a través de preguntas: ¿les gusto la actividad? ¿fue fácil atrapar al ratón? ¿dónde estaba en ratón? ¿porque? ¿dónde estaba en gato? ¿porque?	
<b>REPRES</b> <b>TACION GRÁFICA:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Entregamos una hoja en blanco para que dibujen como nos organizamos en el juego y así puedan identificar la ubicación del gato y el ratón.</li> <li>✓ Colocan sus trabajos en el mural y exponen individualmente.</li> <li>✓ Enfatizamos la ubicación del gato y el ratón en el juego.</li> </ul>	
<b>CIERRE:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Preguntamos: ¿qué aprendimos hoy?, ¿logramos ayudar a la profesora? ¿Cómo lo hiciste? ¿qué parte te llamo más la atención de este juego? ¿que no te gusto de este juego?</li> <li>✓ En casita pueden jugar con su familia y hermanos.</li> </ul>	

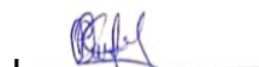
#### IV. EVALUACIÓN:

Se realizará el registro de información considerando el instrumento planteado en la experiencia de aprendizaje (ficha de observación con mapa de calor).



  
 Angelica Rios Sherigotompi  
 DNI: 0115092  
 DIRECCIÓN  
 DIRECTORALE 1 N° 292  
 SHAMPUTACU

  
 Raquel Pérez Becerra

  
 Patricia Tsamach Cabrera

## EVALUACIÓN

## SESION N°13: EL GATO Y EL RATÓN

FICHA DE OBSERVACIÓN		SESIÓN N° 13	
DOCENTE: PATRICIA TSAMACH CARRERA RAQUEL PÉREZ BECERRA		FECHA:23/22/2022	
ÁREA Y COMPETENCIA	Matemática	Competencia "RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN"	
		<b>CRITERIO DE EVALUACIÓN</b>	
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	Expresa con material concreto y dibujos sus vivencias, en los que muestra relaciones espaciales y de medida entre personas y objetos. Ejemplo: Un niño dibuja El juego del gato y el ratón. En el dibujo, se ubica a sí mismo y a las personas y los objetos que observó en el juego.		
ESTUDIANTES			
1.- AMPUSH REQUEJO, Zaid Ariel			
2.-GUEVARA GUERRERO, Mili Aymar			
3.-HUAMAN BORJA, Alvaro Adrian			
4.-KUNAM WAJAJAI, Jhojan Smith			
5.-MALUQUIS ETSAM, Rihanna Maite			
6.-NUGKUAG AMPAM, Ariana Nicoll			
7.- NUGKUAG TUMASIN, Zailer			
8.-ROCA GOMEZ, Luis Miguel			
9.-SABIO ANTUASH, Julien Dante			
10.-SHUNTA NUGKUAG, Mikeila			
11.-TENORIO SANTOS, Rosario Del Carmen			
12.-TSAMACH ETSAM, Zayd Samik			
13.-WAJAJAI SANGAMA, Brian Zander			

LEYENDA: LOGRADO  EN PROCESO  EN INICIO 



## SESIÓN DE APRENDIZAJE 14: QUE PASE EL REY

FECHA: 24-11-2022

### I. DATOS INFORMATIVOS:

1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA : N° 292-SHAMPUYACU
2. DIRECTORA : LIC .ANGELICA RÍOS SHERIGORUMPI
3. DOCENTE : RAQUEL PÉREZ BECERRA - PATRICIA TSAMACH CABRERA
4. EDAD : 5 AÑOS
5. SECCIÓN : ABEJITAS

### II. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE



**Propósito:** Los niños y niñas Expresan sus vivencias, en los que muestra relaciones espaciales de si mismo y el de sus compañeros en relación al juego “QUE PASE EL REY”

**Logro:** Los niños y niñas jugando “QUE PASE EL REY” aprendieron conocer como están ubicados en el espacio, mencionando quien estaba **delante de... y detrás de...**, en relación al juego que pase el rey.

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
M A T E M Á T I C A	“RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN”	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.</li> <li>• Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.</li> <li>• Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio</li> </ul>	Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. Establece relaciones espaciales al orientar sus movimientos y acciones al desplazarse, ubicarse y ubicar objetos en situaciones cotidianas. Las expresa con su cuerpo o algunas palabras como “cerca de” “lejos de”, “al lado de”; “hacia adelante” “hacia atrás”, “hacia un lado”, “hacia el otro lado” que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.	✓ Ficha de observación

### III. SECUENCIA METODOLÓGICA

TITULO: QUE PASE EL REY		
DESEMPEÑO:		
SECUENCIA DIDACTICA		
INICIO: ANTES:	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Preparamos el ambiente para el desarrollo de la actividad. (patio)</li> <li>✓ Presentamos: “una corona”</li> <li>✓ ¿alguien sabe cómo se llama este objeto? ¿Quiénes usaran? ¿Qué podemos hacer con esta corona?</li> <li>✓ ¿Alguna vez han jugado el juego del Rey manda? ¿cómo podemos organizarnos?</li> <li>✓ Niños: hoy vamos a jugar “QUE PASE EL REY” y así vamos a conocer como estamos ubicados en el espacio.</li> </ul>	Materiales <ul style="list-style-type: none"> <li>• Corona de rey</li> <li>• Lápices de color</li> <li>• Limpia tipo</li> <li>• Lápiz</li> <li>• Papel bond</li> </ul>
DESARROLLO: Asamblea:	Problema: <b>Un grupo de niños quieren jugar el juego “QUE PASE EL REY”, un juego que acaban de ver en un barrio de su</b>	

	<p><b>comunidad, pero no saben cómo organizarse, mucho menos ordenarse para poder jugar.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ ¿Cómo podemos apoyar a que desarrollen el juego?</li> <li>¿podemos participar para poder aprender también? ¿quién nos puede orientar acerca del juego?</li> <li>✓ Los niños dan sus posibles respuestas.</li> <li>✓ La maestra realiza una simulación del juego y explica en que consiste.</li> <li>✓ Ponemos acuerdos para realizar el juego</li> </ul>	
<b>EXPRESIVIDAD MOTRIZ:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Nos ubicamos en un espacio adecuado para realizar el juego.</li> <li>✓ Invitamos a dos niños a participar. Los participantes dialogan y escogen un nombre cada uno luna y sol (sea frutas, animales o astros) se agarran de la mano y se colocan frente a frente de tal manera que formen un arco.</li> <li>✓ Los demás participantes se colocan en fila y conforme van caminando empiezan a entonar la canción:</li> <li>✓ Que pase el rey, que hay pasar que el hijo de conde se queda atrás.</li> <li>✓ Al terminar de entonar la canción, bajan los brazos y el que quede dentro de los brazos le preguntan a donde va, a la luna o al sol.</li> <li>✓ El participante se coloca detrás del nombre que escogió.</li> <li>✓ Al final, cuando todos hayan pasado, todos los niños deben organizarse para formar una fila para jalar fuerte hasta romper la fila, gana quien resista más el estiramiento sin pasarse de una línea que se marca con una tela.</li> <li>✓ Conforme vamos jugando hacemos recordar cómo están ubicados (delante /detrás de )</li> </ul>	
<b>RELAJACIÓN:</b>	<p>Ya terminado el juego, nos sentamos todos los niños para hacer la relajación e imaginamos que estamos escuchando los sonidos de los pajaritos en inhalamos, y luego seguimos imaginamos que vamos a volar como los pajaritos abriendo las alas y exhalamos.</p> <p>Reflexionamos a través de preguntas.: ¿Cómo te desplazaste para formar la fila que pase el rey? ¿detrás de quien estabas ubicado? ¿delante de quién? ¿logramos ayudar a organizar el juego el rey manda?</p>	
<b>REPRESENTACIÓN GRÁFICA:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Dialogamos con los niños y las niñas sobre la clase del día de hoy.</li> <li>✓ Les entregamos una hoja de aplicación y colores para que colorear con rosado  a las personas que están delante y con amarillo  a las personas que están detrás de la escena Socializamos y cada uno expone sus trabajos.</li> </ul>	
<b>CIERRE:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Preguntamos: ¿qué aprendimos hoy ?, ¿Qué parte les pareció más interesante? ¿Cómo lo hicimos? ¿les gusto el juego que pase el rey? ¿recuerdan quien gano el juego?</li> <li>✓ En casita pueden jugar con su familia.</li> </ul>	

#### IV. EVALUACIÓN:

Se realizará el registro de información considerando el instrumento planteado en la experiencia de aprendizaje (ficha de observación con mapa de calor).



*Angelica Rios Siles*  
 Angelica Rios Siles, gotampi  
 DHI: 0150992  
 DIRECTORA I.E. 1 N° 292  
 SHAMPUTAGU

*Raquel Pérez Becerra*  
 Raquel Pérez Becerra

*Patricia Tsamach Cabrera*  
 Patricia Tsamach Cabrera

## INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

### SESION N°14: QUE PASE EL REY

FICHA DE OBSERVACIÓN		SESIÓN N° 14	
DOCENTE: PATRICIA TSAMACH CARRERA RAQUEL PÉREZ BECERRA		FECHA: 24/11/2022	
ÁREA Y COMPETENCIA	Matemática	Competencia "RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN"	
CRITERIOS DE EVALUACIÓN		<b>CRITERIO DE EVALUACIÓN</b>	
		Expresa con material concreto y dibujos, sus vivencias, en los que muestra relaciones espaciales. Ejemplo: los niños y niñas, se ubica a sí mismo en el espacio y menciona quien estaba delante de... y detrás de... ,en relación al juego que pase el rey.	
ESTUDIANTES			
1.- AMPUSH REQUEJO, Zaid Ariel			
2.-GUEVARA GUERRERO, Mili Aymar			
3.-HUAMAN BORJA, Alvaro Adrian			
4.-KUNAM WAJAJAI, Jhojan Smith			
5.-MALUQUIS ETSAM, Rihanna Maite			
6.-NUGKUAG AMPAM, Ariana Nicoll			
7.- NUGKUAG TUMASIN, Zailer			
8.-ROCA GOMEZ, Luis Miguel			
9.-SABIO ANTUASH, Julen Dante			
10.-SHUNTA NUGKUAG, Mikeila			
11.-TENORIO SANTOS, Rosario Del Carmen			
12.-TSAMACH ETSAM, Zayd Samik			
13.-WAJAJAI SANGAMA, Brian Zander			

LEYENDA: LOGRADO ■

EN PROCESO ■

EN INICIO ■

#### ANEXOS:







Observa con atención, colorea de ● las persona que están delante en cada escena y de ●, las que están detrás.



NOMBRE:.....

## SESIÓN DE APRENDIZAJE 15: EL KIWI

FECHA: 25-11-2022

### I. DATOS INFORMATIVOS:

1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA : N° 292-SHAMPUYACU
2. DIRECTORA : LIC .ANGELICA RÍOS SHERIGORUMPI
3. DOCENTE : RAQUEL PÉREZ BECERRA - PATRICIA TSAMACH CABRERA
4. EDAD : 5 AÑOS
5. SECCIÓN : ABEJITAS

### II. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

**Propósito:** Los niños y niñas resuelven una determinada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio. Elige una manera para lograr su propósito y dice por qué la usó.

**Logro:** Los niños y niñas con el juego del "KIWI" miden la distancia y fuerza lanzando con una pelota.

Ejemplo: Los niños ensayan diferentes formas de tirar las pelotas y un niño le dice: "¡Yo me acerqué más y tiré la pelota!". Otra niña dice: "¡Yo tire con más fuerza la pelota!".

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
M A T E M A T I C A	"RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN"	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.</li> <li>• Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.</li> <li>• Usa estrategias</li> </ul>	Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto. Elige una manera para lograr su propósito y dice por qué la usó. Ejemplo: Los niños ensayan diferentes formas de encestar las pelotas y un niño le dice: "¡Yo me acerqué más a la caja y tiré la pelota!". Otra niña dice: "¡Yo tire con más fuerza la pelota!".	Ficha de observación

### III. SECUENCIA METODOLÓGICA

TITULO: EL KIWI		
APRENDIZAJES ESPERADOS	DESEMPEÑO:	
<b>SECUENCIA DIDACTICA</b>		
<b>INICIO:</b>	Actividades permanentes	Materiales
<b>ANTES:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Saludamos a los niños</li> <li>✓ En asamblea nos reunimos para dialogar</li> <li>✓ Invitamos a los niños a desplazarse correctamente</li> <li>✓ La maestra presenta latas de colores y pregunta</li> <li>✓ ¿Qué podemos hacer con estas latas? ¿conocen algún juego? ¿alguna vez han jugado con latas?</li> <li>✓ Escribimos en la pizarra todas sus respuestas.</li> <li>✓ Presentamos el propósito de la sesión: niños y niñas vamos a jugar el juego del "KIWI" y mediremos nuestra fuerza lanzando con una pelota.</li> <li>✓ Proponemos normas de convivencia:</li> <li>✓ Levantar la mano para opinar</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Latas pintadas de colores</li> <li>✓ Pelotas de trapo</li> <li>✓ Limpia tipo</li> <li>✓ Papelotes</li> <li>✓ Plumones</li> <li>✓ Lápices de colores</li> </ul>
<b>DESARROLLO:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Antes de empezar a jugar la maestra les presenta una situación problemática</li> </ul> <p><b>Problema:</b> la maestra de 3 años tiene muchas latas y no sabe cómo</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Bolsas de Plástico</li> <li>✓ Un cartón mediano.</li> </ul>


	<p>utilizar estos materiales, ella pensó botarlos a la basura.</p> <p>¿cómo podemos ayudar a la maestra a usar los materiales? ¿podemos realizar algunos juegos con las latas?</p> <p>✓ Responden a su manera y la maestra va registrando sus posibles respuestas</p> <p>✓ La maestra explica brevemente el juego del "KIWI" y ponemos acuerdos para desarrollar el juego.</p>	
<b>EXPRESIVIDAD MOTRIZ:</b>	<p>✓ Todos los niños y niñas, junto a la maestra salen al patio, para desarrollar el juego.</p> <p>✓ Presentamos los materiales: latas y pelotas de trapo.</p> <p>✓ Formamos 2 grupos: un grupo lanza la pelota hacia las latas y otro grupo lanzara a matar con pelota.</p> <p>✓ Instrucciones:</p> <p>✓ Formar una torre de latas</p> <p>✓ Colocamos una raya para que desde ese lugar lancen la pelota.</p> <p>✓ Grupo1: lanzará la pelota, después, de tirar el primer grupo, se tienen que ir corriendo.</p> <p>✓ Mientras el grupo corre, el segundo grupo pueden matarlos con la pelota.</p> <p>✓ Intercambiamos los grupos hasta jugar todos.</p> <p>✓ Los niños y niñas realizan el juego la docente acompaña a cada estudiante a respetar el juego del "KIWI". Y explica que este juego se realiza con materiales que se encuentran en nuestro entorno. Por eso debemos darles utilidad a todos los materiales adecuadamente.</p> <p>✓ ¿Podemos ayudar a la maestra a elaborar materiales con las latas de su aula?</p>	
<b>RELAJACIÓN:</b>	<p>Una vez concluido el juego, nos sentamos a relajarnos imaginamos inhalando un perfume y exhalamos soplando una vela.</p> <p>reflexionamos con los estudiantes y preguntamos: ¿lograron lanzar la pelota para tumbar las latas? ¿Cómo hicieron para tumbar las latas?</p>	
<b>REPRESENTACIÓN GRÁFICA:</b>	<p>Les entregamos una hoja de aplicación y colores para que coloreen el círculo que está cerca y tachen con una <b>X</b> el que está lejos.</p> <p>✓ Luego los pegan sus trabajos en el mural y exponen cada uno su trabajo.</p> <p>✓ En asamblea cada niño socializa su experiencia en el juego de que estrategia utilizo para tumbar las latas.</p>	
<b>CIERRE:</b>	<p>Los estudiantes hacen un recuento de lo trabajado en la sesión, indicando lo que más les gustó, lo que les pareció difícil y por qué les pareció difícil. Para valorar el aprendizaje de los niños y niñas, planteamos algunas preguntas como estas: ¿Qué aprendieron hoy? ¿Para qué les servirá lo aprendido?</p> <p>- Entregamos hojas de aplicación para reforzar.</p>	

#### IV. EVALUACIÓN:

Se realizará el registro de información considerando el instrumento planteado en la experiencia de aprendizaje (ficha de observación con mapa de calor).



  
Raquel Pérez Becerra

  
Patricia Tsamach Cabrera

## INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

### SESION N°15: EL KIWI

FICHA DE OBSERVACIÓN		SESIÓN N° 15	
DOCENTE: PATRICIA TSAMACH CARRERA RAQUEL PÉREZ BECERRA		FECHA:25/11/2022	
ÁREA Y COMPETENCIA	Matemática	Competencia "RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN"	
<b>CRITERIO DE EVALUACIÓN</b>			
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	Prueba diferentes formas de resolver una de - terminada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio. Elige una manera para lograr su propósito y dice por qué la usó. Ejemplo: Los niños ensayan diferentes formas de encestar las pelotas y un niño le dice: "¡Yo me acerqué más a la caja y tiré la pelota!". Otra niña dice: "¡Yo tire con más fuerza la pelota!".		
ESTUDIANTES			
1.- AMPUSH REQUEJO, Zaid Ariel			
2.-GUEVARA GUERRERO, Mili Aymar			
3.-HUAMAN BORJA, Alvaro Adrian			
4.-KUNAM WAJAJAI, Jhojan Smith			
5.-MALUQUIS ETSAM, Rihanna Maite			
6.-NUGKUAG AMPAM, Ariana Nicoll			
7.- NUGKUAG TUMASIN, Zailer			
8.-ROCA GOMEZ, Luis Miguel			
9.-SABIO ANTUASH, Jullen Dante			
10.-SHUNTA NUGKUAG, Mikeila			
11.-TENORIO SANTOS, Rosario Del Carmen			
12.-TSAMACH ETSAM, Zayd Samik			
13.-WAJAJAI SANGAMA, Brian Zander			

LEYENDA: LOGRADO



EN PROCESO



EN INICIO

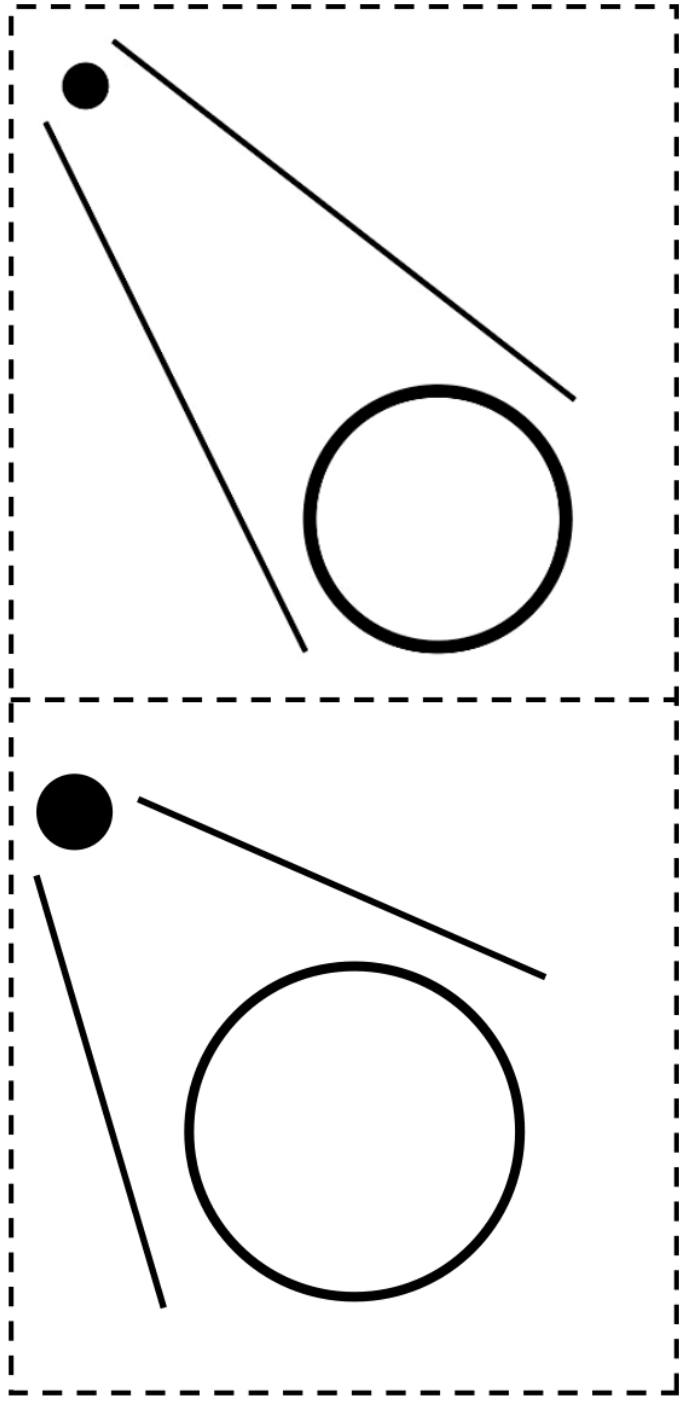


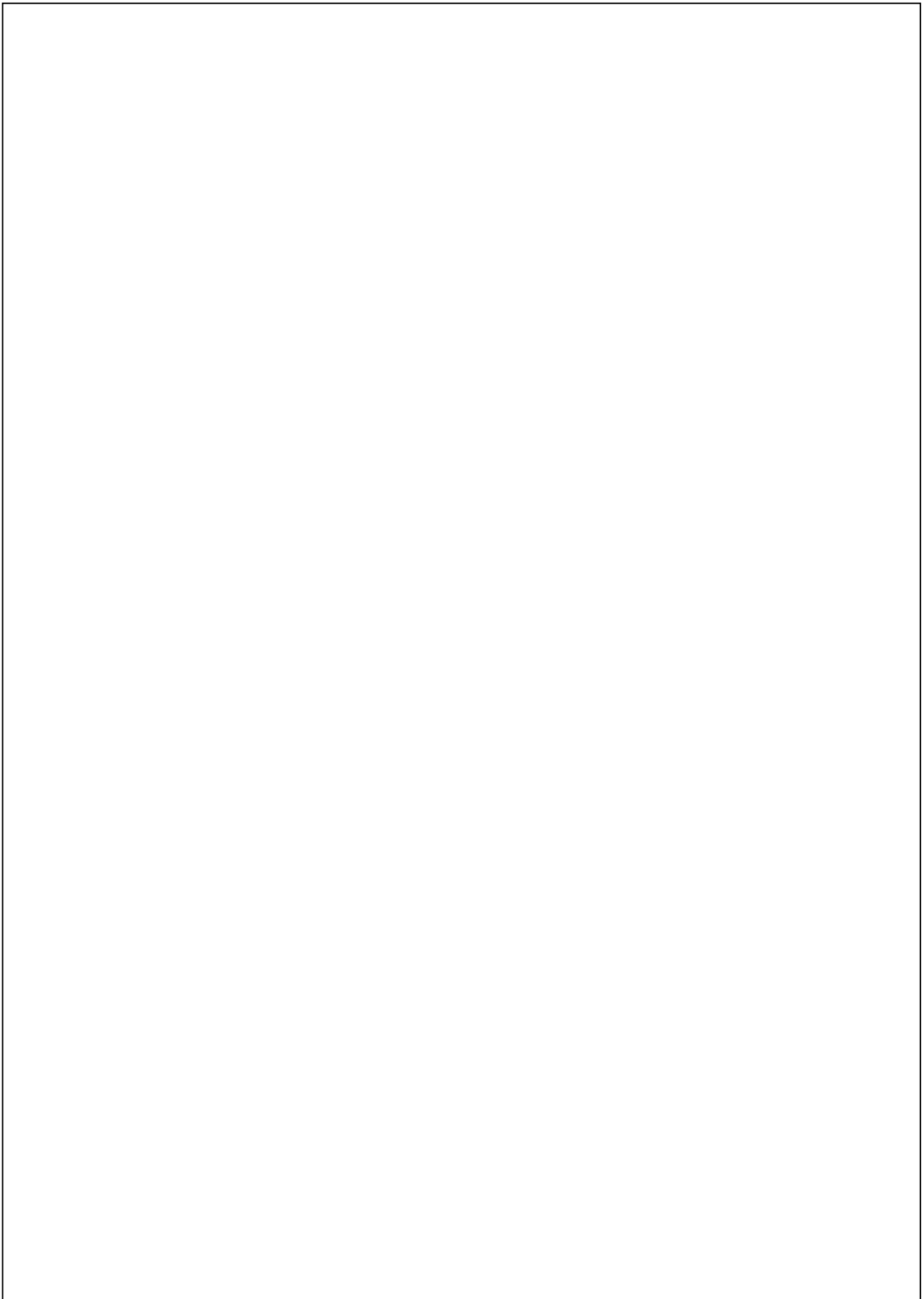
#### ANEXOS:



"CERCA - LEJOS"

- COLOREA el círculo que está CERCA del círculo pequeño y TACHA el que está LEJOS.





# Estrategia "Juegos tradicionales" para desarrollar la ubicación espacial en niños de 5 años de la I.E.I. N° 292, Awajún-2020

## INFORME DE ORIGINALIDAD

19%

INDICE DE SIMILITUD

18%

FUENTES DE INTERNET

2%

PUBLICACIONES

7%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

## FUENTES PRIMARIAS

1	<a href="https://repositorio.unsm.edu.pe">repositorio.unsm.edu.pe</a> Fuente de Internet	3%
2	<a href="https://tesis.unsm.edu.pe">tesis.unsm.edu.pe</a> Fuente de Internet	2%
3	<a href="https://hdl.handle.net">hdl.handle.net</a> Fuente de Internet	2%
4	<a href="https://1library.co">1library.co</a> Fuente de Internet	2%
5	<a href="https://repositorio.uladech.edu.pe">repositorio.uladech.edu.pe</a> Fuente de Internet	2%
6	<a href="https://repositorio.uct.edu.pe">repositorio.uct.edu.pe</a> Fuente de Internet	1%
7	<a href="https://repositorio.utn.edu.ec">repositorio.utn.edu.ec</a> Fuente de Internet	1%
8	<a href="https://repositorio.ucv.edu.pe">repositorio.ucv.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1%
9	<a href="https://distancia.udh.edu.pe">distancia.udh.edu.pe</a> Fuente de Internet	

<1 %

10

[bibliotecas.unsa.edu.pe](http://bibliotecas.unsa.edu.pe)

Fuente de Internet

<1 %

11

[nanopdf.com](http://nanopdf.com)

Fuente de Internet

<1 %

12

[repositorio.unan.edu.ni](http://repositorio.unan.edu.ni)

Fuente de Internet

<1 %

13

[repositorio.usanpedro.edu.pe](http://repositorio.usanpedro.edu.pe)

Fuente de Internet

<1 %

14

[tesis.usat.edu.pe](http://tesis.usat.edu.pe)

Fuente de Internet

<1 %

15

[rcientificas](http://rcientificas)

Fuente de Internet

<1 %

16

Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote

Trabajo del estudiante

<1 %

17

Submitted to COLEGIO NACIONAL EXPERIMENTAL AMBATO

Trabajo del estudiante

<1 %

18

[www.redalyc.org](http://www.redalyc.org)

Fuente de Internet

<1 %

19

[www.scribd.com](http://www.scribd.com)

Fuente de Internet

<1 %



20	<a href="https://repository.unad.edu.co">repository.unad.edu.co</a> Fuente de Internet	<1 %
21	<a href="https://uvadoc.uva.es">uvadoc.uva.es</a> Fuente de Internet	<1 %
22	<a href="https://www.ilae.edu.co">www.ilae.edu.co</a> Fuente de Internet	<1 %
23	Submitted to Universidad Nacional Intercultural de la Amazonía Trabajo del estudiante	<1 %
24	<a href="https://pdfcookie.com">pdfcookie.com</a> Fuente de Internet	<1 %
25	Submitted to Universidad Nacional de Colombia Trabajo del estudiante	<1 %
26	Submitted to Universidad Nacional de San Martín Trabajo del estudiante	<1 %
27	<a href="https://www.jugaje.com">www.jugaje.com</a> Fuente de Internet	<1 %
28	"Proceedings of the 7th Brazilian Technology Symposium (BTSym'21)", Springer Science and Business Media LLC, 2023 Publicación	<1 %
29	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	<1 %

30	<a href="https://tesis.pucp.edu.pe">tesis.pucp.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
31	Yingzhi Wang, Olga Matvieieva, Qing-Wen Zheng. " Effectiveness of the Orff and Kodaly methods for the development of musical ability in preschool children compared to a standard curriculum ( ) ", Culture and Education, 2022 Publicación	<1 %
32	<a href="https://ktvz.com">ktvz.com</a> Fuente de Internet	<1 %
33	<a href="https://repositorio.unsch.edu.pe">repositorio.unsch.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
34	<a href="https://www.slideshare.net">www.slideshare.net</a> Fuente de Internet	<1 %
35	<a href="https://www.coursehero.com">www.coursehero.com</a> Fuente de Internet	<1 %
36	<a href="https://www.pinterest.de">www.pinterest.de</a> Fuente de Internet	<1 %
37	<a href="https://apirepositorio.unh.edu.pe">apirepositorio.unh.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
38	<a href="https://dspace.unitru.edu.pe">dspace.unitru.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
39	<a href="https://radiorevolucion.bandcamp.com">radiorevolucion.bandcamp.com</a> Fuente de Internet	<1 %

40 repositorio.uap.edu.pe <1 %  
Fuente de Internet

---

41 repositorio.udh.edu.pe <1 %  
Fuente de Internet

---

42 repositorio.ulasamericas.edu.pe <1 %  
Fuente de Internet

---

43 repositorio.untumbes.edu.pe <1 %  
Fuente de Internet

---

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 10 words

Excluir bibliografía

Activo