

**UNIVERSIDAD NACIONAL “HERMILIO VALDIZÁN”**

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**



---

**LOS JUEGOS MOTRICES Y SU INFLUENCIA EN EL  
DESARROLLO DE LA NOCIÓN DEL ESPACIO EN NIÑOS  
DE 5 AÑOS DE EDAD DE LA INSTITUCION EDUCATIVA  
N° 32004 SAN PEDRO - HUÁNUCO – 2018.**

---

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL EN  
EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN EDUCACION INICIAL**

**TESISTAS**

Fátima, ALCEDO ALIAGA

Honorata Luisa, ALCEDO ALIAGA

Verónica Domitila, VILCA EVARISTO.

**ASESORA**

María Pilar, NIETO ALCANTARA.

**HUÁNUCO – PERÚ**

**2019**

## **DEDICATORIA**

A Dios por darme la inspiración. A mi madre Andrea ALIAGA, mi esposo Carlos Felipe e hijos Ivan y Sameer por su apoyo moral y ser el motor de vida, ya que en todo momento supieron estar a mi lado y fue la fuerza espiritual que me llevó a cumplir mis metas.

### **Fátima**

A mi madre Andrea ALIAGA ESPINOZA y padrinos. Eduardo y Mariza que es la fuente de inspiración para seguir adelante, a todas las personas que me brindaron ayuda y apoyo Incondicional a quienes los llevaré siempre dentro de mis pensamientos como grandes personas amigos.

### **Luisa**

A mi madre que es la fuente de inspiración para seguir adelante, a todas las personas que me brindaron ayuda y apoyo incondicional a quienes los llevaré siempre dentro de mis pensamientos como grandes personas amigos por siempre.

### **Verónica**

## **AGRADECIMIENTO**

A la Universidad Nacional Hermilio Valdizán por habernos acogido durante todo el proceso de nuestra formación en la segunda especialidad profesional.

A la Facultad de Ciencias de la Educación, a los docentes de la segunda especialidad, quienes con su experiencia y conocimiento nos brindaron sus aportes en el desarrollo de este modesto trabajo de investigación científica.

Al Programa de Segunda Especialidad profesional de la FCE, por ser la forjadora de lograr otra de nuestras metas que nos hemos trazado.

A nuestra asesora de la presente investigación, Mg. Pilar Nieto Alcántara, porque en todo momento estuvo a nuestro lado orientándonos y corrigiendo nuestro trabajo de investigación.

Al director de la I. E. I. N° N°32004 San Pedro de Huánuco, por brindarnos su apoyo para realizar la aplicación de los instrumentos y el trabajo de campo de nuestra investigación. Como también a la profesora quien juntamente con nosotros estuvo en todo momento monitoreando y apoyando incondicionalmente nuestra labor de investigadoras.

A los niños y niñas de 5 años de Educación Inicial, por su activa participación y colaboración durante la aplicación de nuestros instrumentos de investigación.

Finalmente, a todas las personas que de una u otra forma aportaron para la elaboración del presente trabajo de investigación.

***Los investigadores***

## INTRODUCCIÓN

La educación inicial en el niño es una de las etapas más importantes, en este período se pueden enseñar las bases que servirán para su desarrollo toda la vida. Esta etapa es uno de los procesos más importantes que sin duda alguna dará resultados positivos en el futuro en cuanto a su desarrollo, interacción y comportamiento en la sociedad. Dársela a tiempo y en el momento adecuado garantizará una mejor evolución del mismo a todo nivel.

Así como existen procesos en los niños que están marcados y establecidos de acuerdo con la edad tales como: girar por sí solo, sentarse, gatear, caminar, correr, también se dan una serie de disciplinas que deben estar presentes en el momento indicado, como lo es la educación inicial.

Todo ello se concretiza de manera singular en la realización del presente trabajo de investigación titulada: LOS JUEGOS MOTRICES Y SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO DE LA NOCION DE ESPACIO EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE EDAD DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 32004 SAN PEDRO – HUÁUCO - 2018.

A continuación, mejoraremos los capítulos que contiene.

CAPÍTULO I. Ese desarrolla la problemática de la investigación se formula problemas, objetivos, hipótesis, y también se contiene la justificación importancia viabilidad y limitaciones propias de la investigación.

CAPÍTULO II. Se desarrolla el marco teórico de la investigación, para ello se recopila información teórica y conceptual sobre las variables en estudio de los diversos autores o tradistas.

CAPÍTULO III. Se presenta el marco teórico metodológico de la investigación que contiene el tipo de investigación, diseño y esquema de la investigación, se indica y desarrolla la población y muestra los instrumentos de recolección de datos; así como las teorías de recojo, procesamiento y presentación de datos.

CAPÍTULO IV. Contiene los resultados de la investigación, se presenta las diversas tablas y gráficos estadísticos debidamente analizados y descritos así mismo también se desarrolla la contratación de hipótesis general en base a la prueba de hipótesis y incluye los aportes científicos de la investigación

CAPITULO V. se presenta la discusión de resultados y también se incluye las conclusiones y recomendaciones, finalmente se presenta las referencias bibliográficas y anexos.

## RESUMEN

El siguiente trabajo de investigación, está basado en la realidad del entorno educativo de la enseñanza-aprendizaje en el Nivel de Educación Inicial, siendo el inicio de su formación personal y consideramos que desde este momento se trata de formar una base sólida y decisiva para el futuro del infante;

La investigación fue de tipo aplicada, se utilizó el método experimental y el diseño pre experimental con un solo grupo, con una población de 38 niños y niñas, la muestra fueron 20, para el grupo experimental, con las técnicas del fichaje y la observación.

Nuestra investigación tuvo como objetivo, Establecer la influencia de los juegos motrices en el desarrollo de la noción de espacio en los niños de 5 años de la I.E. San Pedro- Huánuco- 2018

La evolución del trabajo fue cronogramada para la aplicación de las sesiones de aprendizaje donde se desarrollaron las vivencias, experiencias llegando a conclusiones según la campana de Gauss: Se observa que, con un grado de libertad de 19, a un nivel de significancia de 0,05 le corresponde el valor crítico de "t" igual a 1,73 la misma que es menor que el valor de "t" calculado (10,3), es decir ( $1,73 < 10,3$ ) observándose que el valor de la "t" calculada se encuentra dentro de la zona de rechazo. Por lo tanto, rechazamos la hipótesis nula ( $H_0$ ) y aceptamos la hipótesis general ( $H_1$ ).

Se estableció con los resultados obtenidos que la influencia de los juegos motrices simbólicos y libres fueron positivos, y que mejoró sustancialmente la noción de espacio topológico y proyectivo en los niños de 5 años de la I.E.I. N°32004 "San Pedro"- Huánuco- 2018.

**Palabras claves:** Juegos, juegos motrices y noción de espacio.

## SUMARY

The following research work is based on the reality of the educational environment of teaching-learning in the Initial Education Level, being the beginning of his personal training and we consider that from this moment we are trying to form a solid and decisive base for the future of the infant;

The investigation was of application type, the experimental method and the preexperimental design were used with a single group, with a population of 38 boys and girls, the sample was 20, for the experimental group, with the techniques of signing and observation.

We objective of the present investigation was to establish the influence of motor games in the development of the notion of space in children of 5 years of the I.E. San Pedro- Huánuco- 2018

The evolution of the work was scheduled for the application of the learning sessions where the experiences were developed, experiences reaching conclusions according to the Gauss bell: It is observed that, with a degree of freedom of 19, at a level of significance of 0, 05 corresponds to the critical value of "t" equal to 1.73, which is less than the value of "t" calculated (10.3), ie  $(1.73 < 10.3)$  showing that the value of the calculated "t" is within the rejection zone. Therefore, we reject the null hypothesis ( $H_0$ ) and accept the general hypothesis ( $H_i$ ).

It was established with the results obtained that the influence of the symbolic and free motor games were positive, and that it substantially improved the notion of topological and projective space in the children of 5 years of the I.E.I. N ° 32004 "San Pedro "- Huánuco- 2018.

**Keywords:** Games, motor games and notion of space.

## INDICE

<b>DEDICATORIA</b>	<b>ii</b>
<b>AGRADECIMIENTO</b>	<b>iii</b>
<b>INTRODUCCIÓN</b>	<b>iv</b>
<b>RESUMEN</b>	<b>vi</b>
<b>SUMARY</b>	<b>vii</b>
<b>INDICE</b>	<b>viii</b>

### I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción del problema .....	10
1.2. Formulación del problema .....	13
1.2.1. Problema general .....	13
1.2.2. Problemas específicos .....	13
1.3. Objetivos de investigación .....	14
1.3.1. Objetivo general .....	14
1.3.2. Objetivos específicos .....	14
1.4. Hipótesis de investigación .....	15
1.4.1. Hipótesis general.....	15
1.4.2. Hipótesis específicas .....	15
1.5. Sistema de variables.....	15
1.6. Justificación e importancia .....	16
1.7. Viabilidad .....	16
1.8. Limitaciones .....	17

### II. MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de investigación .....	19
--	----



<b>2.2. Bases teóricas .....</b>	<b>26</b>
<b>2.2.1. Juegos motores .....</b>	<b>26</b>
<b>2.2.1.1. Juegos simbólicos .....</b>	<b>30</b>
<b>2.2.1.2. Juegos libres .....</b>	<b>32</b>
<b>2.2.2. Noción de espacio .....</b>	<b>33</b>
<b>2.2.2.1. Espacio topológico .....</b>	<b>40</b>
<b>2.2.2.2. Espacio .....</b>	<b>40</b>
<b>2.3. Definición de términos básicos .....</b>	<b>42</b>

### **III. MARCO METODOLÓGICO**

<b>3.1. Tipo y nivel de investigación .....</b>	<b>44</b>
<b>3.2. Diseño y esquema de investigación .....</b>	<b>45</b>
<b>3.3. Población y muestra .....</b>	<b>48</b>
<b>3.3.1. Población .....</b>	<b>46</b>
<b>3.3.2. Muestra .....</b>	<b>46</b>
<b>3.4. Instrumento de recolección de datos .....</b>	<b>47</b>

### **IV RESULTADOS**

<b>4.1. Presentación e interpretación de resultados .....</b>	<b>51</b>
<b>4.2. Prueba de hipótesis .....</b>	<b>60</b>

**CONCLUSIONES**

**SUGERENCIAS**

**BIBLIOGRAFÍA**

**WEBGRAFÍA**

**ANEXOS**

## **I. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN**

### **1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

A nivel mundial los juegos motores siempre se le ha dado mucha importancia para el desarrollo integral de niño, así como menciona ortega (2006). Los juegos motores dentro de la psicomotricidad es una disciplina educativa, reeducativa, terapéutica, concebida como diálogo, que considera al ser humano como una unidad psicosomática y que actúa sobre su totalidad por medio del cuerpo y del movimiento, en el ámbito de una relación cálida y descentrada, mediante métodos activos de mediación principalmente corporal, con el fin de contribuir a su desarrollo integral.

Retomado a Díaz (1999) refiere que estos juegos son vistas de manera integral que considera aspectos motrices, emocionales y

cognitivos. Tomando como punto de partida el cuerpo y el movimiento, para así llegar a la maduración, funciones y adquisiciones neurológicas.

Así mismo Berruezo (2000) considera que los juegos motores dentro de la psicomotricidad es la comprensión del movimiento del cuerpo para desarrollar la expresión del ser humano. Pues solo si el hombre tiene conciencia de su dualidad: cuerpo y alma será capaz de socializarse en su entorno inmediato.

Por otro lado, en Uruguay, Mila (1996) menciona que los juegos motrices y la psicomotricidad tienen mucha relación, son consideradas como disciplinas donde se aplica en las prácticas y técnicas para cumplir objetivos preestablecido, considerando al grupo que se dirige. En el Perú, es considerada en las rutas de aprendizaje (2015) en el área personal social “El desarrollo psicomotor y cuidado del cuerpo”.

La escuela en el mundo siempre ha planteado modos de llegar a la educación inicial por medio de los juegos, sabemos que los antiguos griegos fomentaron nuevos métodos para poder llegar al aprendizaje infantil sabemos que “El juego nunca deja de ser una ocupación de principal importancia durante la etapa preescolar” La actividad que más le llama la atención al niño es el juego, la naturaleza implanta fuertes inclinaciones de propensiones al juego en todo niño normal es así que se desarrolla a nivel mundial, como también en nuestro país, los niños juegan por instinto , por una fuerza interna que los obliga a

moverse, manipular, gatear, ponerse de pie ,andar, prólogos de juego y el deporte. A nivel de la Región Huánuco de las once Provincias que tiene en su Jurisdicción ocho de Provincias tienes problemas en el nivel inicial con los niños de 5 años, que no comprenden las lateralidades, no saben diferenciar la derecha de la izquierda es por ello que llegan al Primer grado del nivel Primaria sin distinguir bien la orientación de las lateralidades de su propio esquema corporal.

La provincia de Yarowilca en donde tuvimos la oportunidad de trabajar como docentes del nivel Primaria, observamos que los alumnos del primer grado no distinguen las lateralidades de su cuerpo, confunden la mano derecha con la izquierda , este problema se presenta con todas las partes de su cuerpo que son pares, encontrando esta dificultad nosotras como docentes decidimos centrar la investigación en este problema para hallar una solución el cual permita mejorar la comprensión de lateralidades en niños de 5 años del nivel Inicial con el apoyo de los padres de familia .

En la Institución Educativa Inicial de Acobamba pudimos observar que los niños de 5 años en un 84 % tienen dificultades para la identificación de las lateralidades, el docente del nivel inicial carece de estrategias para enseñar a los niños a identificar las lateralidades, descuido del director para implementar el aula del nivel inicial , falta de monitoreo a sus docentes y desconocimientos de los problemas de sus estudiantes ; falta de entrega oportuna de los materiales de

nivel Inicial por parte de la Ugel, desconocimiento de la Especialista de los programas para orientar a los docentes de Educación Inicial . Es fácil vivenciar esta dificultad que tienen los niños de esa edad, se da en muchas Instituciones Educativas donde los niños por falta de estrategia no desarrollan por completo la noción de espacio, es por esta razón nos vimos en la necesidad de investigar y ver como alternativa de solución una de esas es el juego para que el niño aprenda experimentando su propio cuerpo, reconocer las partes de su cuerpo y su respectiva ubicación con respecto a otras partes de su cuerpo.

## **1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA**

### **1.2.1. PROBLEMA GENERAL**

¿De qué manera influyen los juegos motrices en el desarrollo de la noción de espacio en niños de 5 años de la I.E.I. N°32004 "San Pedro"- Huánuco- 2018?

### **1.2.2. PROBLEMAS ESPECÍFICOS**

- ¿Cuál es el nivel de la noción de espacio topológico y proyectivo antes de la aplicación de los juegos motrices simbólicos y libres en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 32004 "San Pedro"- Huánuco- 2018?
- ¿Cuáles son las estrategias de los juegos motrices simbólicos y simples para fortalecer la noción de espacio topológico y proyectivo en los niños de 5 años de la I.E.I. N°32004 "San Pedro"- Huánuco- 2018?

- ¿Cuál es la influencia de los juegos motrices simbólicos y libres en la mejora de la noción de espacio topológico y proyectivo en los niños de 5 años de la I.E.I. N°32004 "San Pedro"- Huánuco 2018?

### **1.3. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN**

#### **1.3.1. OBJETIVO GENERAL**

Establecer de que manera influyen los juegos motrices en el desarrollo de la noción de espacio en los niños de 5 años de la I.E. San Pedro- Huánuco- 2018.

#### **1.3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- ❖ Determinar el nivel de la noción de espacio topológico y proyectivo antes de la aplicación de los juegos motrices simbólicos y libres en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 32004 "San Pedro"- Huánuco- 2018.
- ❖ Aplicar estrategias con juegos motrices simbólicos y simples para fortalecer la noción de espacio topológico y proyectivo en los niños de 5 años de la I.E.I. N°32004 "San Pedro"- Huánuco- 2018.
- ❖ Establecer la influencia de los juegos motrices simbólicos y libres en la mejora de la noción de espacio topológico y proyectivo en los niños de 5 años de la I.E.I. N°32004 "San Pedro"- Huánuco- 2018.

### **1.4. SISTEMA DE HIPÓTESIS.**

### **1.4.1. HIPÓTESIS GENERAL**

Los juegos motrices influyen de manera positiva en el desarrollo de la noción de espacio en los niños de 5 años de la I.E.I N°32004 “San Pedro”- Huánuco- 2018.

### **1.4.2. HIPÓTESIS ESPECÍFICAS**

- El nivel de la noción de espacio topológico y proyectivo antes de la aplicación de los juegos motrices simbólicos y libres en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 32004 “San Pedro”- Huánuco- 2018. Es bajo.
- La aplicación de estrategias con juegos motrices simbólicos y simples fortalecen la noción de espacio topológico y proyectivo en los niños de 5 años de la I.E.I. N°32004 “San Pedro”- Huánuco- 2018.
- La influencia de los juegos motrices simbólicos y libres en la mejora de la noción de espacio topológico y proyectivo en los niños de 5 años de la I.E.I. N°32004 “San Pedro”- Huánuco- 2018. Mejoro sustancialmente.

## **1.5. SISTEMA DE VARIABLES.**

### **1.5.1. VARIABLE INDEPENDIENTE.**

Juegos motrices

### **1.5.2. VARIABLE DEPENDIENTE.**

Noción de espacio

### **1.5.3. OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES.**

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES
<b>VI</b> <b>Juegos motrices</b>	Juegos Simbólico	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fantasea con objetos mediante un reconocimiento gráfico.</li> <li>• Tiene capacidad de crear y manejar símbolos existentes dentro del aula.</li> <li>• Facilita la comprensión del espacio topológico.</li> <li>• Es funcional al momento de reconocer las dimensiones de su entorno.</li> <li>• Representa con claridad haciendo el uso de su espacio.</li> </ul>
	Juegos Libres	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ejecuta fácilmente el juego siendo conciente de su esquema corporal, con independencia, segmentación, equilibrio y desequilibrio.</li> <li>• Facilita la comprensión del espacio en su cuerpo a través del juego.</li> <li>• Es relevante para optimizar el desarrollo del espacio.</li> <li>• Interactúa de manera óptima con sus compañeros.</li> <li>• Expresa actitudes en forma libre.</li> </ul>
<b>VD</b> <b>Noción de espacio</b>	Espacio Topológico	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Desarrolla sus habilidades cognitivas y emocionales.</li> <li>➤ Mejora sus habilidades lingüísticas y sociales.</li> <li>➤ Reconoce su ubicación en el espacio.</li> <li>➤ Identifica sus lateralidades haciendo uso de su esquema corporal.</li> <li>➤ Representa sus lateralidades haciendo uso del juego simbólico y libre.</li> </ul>
	Espacio proyectivo	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Representa el espacio haciendo uso de su sombra para referirse a las partes de su esquema corporal.</li> <li>➤ Realiza acciones con su cuerpo desde planes espaciales más elementales (arriba, abajo, adelante atrás).</li> <li>➤ Representa el contexto del escenario espacial más complejo (derecha-izquierda).</li> <li>➤ Organiza su acción en función de parámetros como: cerca-lejos; dentro-fuera; pequeño-grande; ancho-estrecho; etc.</li> <li>➤ Comprende el espacio juntamente con sus compañeros realizando el juego del espejo.</li> </ul>

## 1.6. JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA.

### 1.6.1. Justificación.



Justificamos la presente investigación por ser muy relevante desde el punto de vista pedagógico, ya que nos brinda información adecuada sobre los juegos como estrategia en la educación preescolar, las estrategias de enseñanza en el área de matemática por los docentes y servirá de base para reflexionar sobre la labor realizada y mejorarla, de modo que los aprendizajes en los estudiantes sean significativos.

#### **1.6.2. Importancia.**

Nuestra investigación es importante, porque a través de sus resultados estamos proponiendo la mejora de la calidad de enseñanza en cuanto a la Noción de Espacio en la educación inicial. El impacto es a nivel regional, porque decidimos realizar este trabajo investigativo, por haber tenido la información de las cifras estadísticas que son muy bajas ya que estamos ocupando el penúltimo lugar. Es por ello que el propósito de nuestra investigación, es facilitar el desarrollo de la Noción de Espacio, usando los juegos motores el cual será una estrategia para facilitar el aprendizaje de los niños(as) del nivel inicial.

#### **1.7. VIABILIDAD.**

La presente investigación es viable, por la predisposición de los investigadores, en el desarrollo y la aplicación de la propuesta que se plantea, y a la vez contar con la disponibilidad de recursos financieros que permitan lo planificado en la construcción del trabajo de investigación en sus diferentes etapas, también se tiene la

facilidad de acceso a la institución educativa materia de la investigación para poder realizar la aplicación de manera que la investigación planteada en su implementación permita cumplir con los objetivos de la investigación.

## **1.8. LIMITACIONES**

Las limitaciones que se presentaron durante nuestra investigación fueron las siguientes:

- Poca existencia de material bibliográfico relacionado a nuestra investigación, escasos libros del nivel inicial dentro de la biblioteca de la UNHEVAL, como también en las diferentes bibliotecas de otras universidades e institutos superiores pedagógicos de la región.
- Escasos trabajos de investigación sobre este problema, y los que existen no señalan de manera profunda acerca del tema de investigación.
- Inaccesibilidad a las pocas tesis existentes en la biblioteca de investigación de la Facultad de Ciencias de la Educación, como también de la biblioteca de la UNHEVAL.

## II. MARCO TEÓRICO

### 2.1. ANTECEDENTES DEL ESTUDIO

#### NIVEL INTERNACIONAL.

- a) **Dr. Le Boulch citado por Jean Marie Tasset** constituyen: “La intención de conjuntos o el conocimiento inmediato que poseemos de nuestro cuerpo en situaciones estáticas o el movimiento, así como de las relaciones entre las diferentes partes y sobre todo de sus relaciones con el espacio y con los objetos que nos rodean”. Los especialistas señalan cinco parámetros de la personalidad que se desarrollan en el niño a través del juego: la afectividad, la motricidad, las capacidades cognitivas, creatividad y la sociabilidad, creemos que son suficientes para otorgar al juego su justa importancia. El juego puede considerarse como preparatorio en un sentido general, ya

que es un medio por el cual el niño adquiere flexibilidad y destrezas en los movimientos corporales y obtiene trato con el mundo físico y social.

- b) **Dr. Iván Espinosa**, Problemas del Aprendizaje. “La direccionalidad es un aspecto importante que el maestro debe alcanzar en el período de aprestamiento ya que son vitales en el proceso de lecto-escritura”. El cerebro humano es un órgano cuyo desarrollo e integración neurológica se inicia desde su gestación y continúa por lo menos hasta los ocho años; consta de dos hemisferios derecho e izquierdo. En la mayor parte de las personas el hemisferio izquierdo es el dominante, determinando que la persona sea diestra; sin embargo, en un porcentaje (6%), el hemisferio dominante es el derecho. Así la dominancia de una persona está determinada por el predominio de uno de los hemisferios, lo importante es un niño que tenga conciencia de la existencia de un lado derecho y uno izquierdo de su cuerpo y sepa proyectarla al mundo que le rodea. A esta proyección se denomina direccionalidad. Por su formación teórica, personal y profesional específica, interpreta y considera el movimiento, no como síntoma y finalidad de su intervención terapéutica, y consecuentemente en términos funcionales, sino como medio de expresión de comunicación y de relación, con el fin de favorecer una armonía entre vida emotiva, competencias mentales y competencias motoras, sobre todo en relación con el

espacio y los objetos que le rodean. La organización psicomotriz global, comprendiendo todos los mecanismos y procesos de los niveles motores, tónicos, perceptivos y sensoriales, expresivos (verbal y extra verbal), procesos en los que y por los cuales el aspecto afectivo está constantemente investido en el esquema corporal el resultado de la experiencia del cuerpo del individuo toma poco a poco consciencia y la forma de relacionarse con el medio con sus propias posibilidades.

- c) **Dra. Psicóloga Educativa Germania Núñez Lloré** “El juego en la educación respetando el carácter de la actividad lúdica, le confiere una dimensión nueva al considerarlo el medio fundamental de la autoeducación del niño” De las teorías expuestas, esta es la forma actual de la enseñanza preescolar y la concepción del material educativo moderno. El juego es determinante en el desarrollo del niño y de su direccionalidad si se observa con paciencia las actividades que un niño realiza durante el día, veremos que la mayor parte de este lo emplea en actividades de juego de diferente índole por lo que nos permite ver la importancia de utilizar actividades lúdicas dentro del proceso de educación y aprendizaje. Es ser y hacer. Ser en cuanto a expresarse, a vivir experiencias placenteras volcando en estas sus estados emocionales, carencias, frustraciones. Es el lenguaje propio del niño con el que se relaciona con su medio y facilita la formación del colectivo infantil. Hacer en cuanto a las

acciones que se realizan durante el juego con un fin específico, para relacionarse, para explorar, para manipular dando significado e intencionalidad a la actividad lúdica. Conocer el ambiente y relacionarse con la realidad circundante, integrándose paulatinamente a ella. Es expresar y compartir, es decir en acciones y luego, verbalizando lo interno. Es compartir participando en intereses comunes facilitando la interacción con los otros. El juego proporciona placer, felicidad al niño; consolidando un mundo diferente del de la realidad objetiva tomando elementos de ésta, pero transformándolos. A través del juego el niño se prepara para la vida futura, al alcanzar metas siente satisfacción, descarga energías, y consigue alivio a sus frustraciones.

### **NIVEL NACIONAL**

- a) **Llanos (2008)**. En su trabajo de investigación titulada: “Estrategias heurísticas de resolución de problemas en el aprendizaje de la matemática en estudiantes del cuarto año de secundaria de la Institución Educativa “José María Arguedas”. Llegó a la siguiente conclusión. Fue un estudio cuasi experimental, donde se analizó los efectos que produce la aplicación de estrategias heurísticas de resolución de problemas en el aprendizaje de la matemática, encontrándose diferencias significativas entre los grupos de estudio respecto del pos-test, notándose que los alumnos que recibieron las estrategias de

resolución de problemas alcanzaron puntajes más elevados en comparación con el otro grupo que recibieron clases bajo el método tradicional

- b) **MOSTACERO, T. (2000)**. En su trabajo de investigación titulada: “El juego y el desarrollo del área lógico- matemático en educación primaria en nuevo Chimbote - Perú 2000”- (Universidad de Chimbote). Llegó a la siguiente conclusión: Que el juego es una actividad voluntaria y un instrumento importante y valioso dentro del nuevo enfoque pedagógico porque los Juegos Lógicos- Matemáticos desarrollan, en los niños, su curiosidad, creatividad, ingenio, análisis crítico, imaginación, investigación, comprensión y deducción lógica.
- c) **SARCCO, J. (2004)**, en su trabajo de investigación titulada: “Estrategias de motivación en el aprendizaje significativo de la matemática del cuarto grado de primaria”. Llegó a la siguiente conclusión: al realizar un estudio cuasi experimental, con un diseño ex post-facto, sobre una muestra de 20 alumnos a los cuales se les aplicó una encuesta y las pruebas de pre-test, de proceso y de pos-test y a 9 profesores de todas las áreas a quienes se tomó una encuesta. Concluye que al aplicar estrategias de motivación el 80% de los alumnos mostraron un cambio de actitud y predisposición por aprender matemática, que el 100% de docentes son conscientes de que la aplicación de estrategias de motivación influye positivamente en el

desarrollo cognitivo del alumno, pero el 89 % reconocen que no las aplican en sus actividades de enseñanza.

### **NIVEL LOCAL**

- a) **CHAVEZ, S. (2006)**, en su Tesis titulada: “Aplicación del programa juegos matemáticos para desarrollar la inteligencia lógico matemática en el tercer grado del C.N.A. de la UNHEVAL – 2006. Llegó a la siguiente conclusión: El objetivo fue el de determinar los efectos que tiene el programa juegos matemáticos para desarrollar la inteligencia lógico - matemático en el tercer grado de educación primaria del Colegio Nacional de Aplicación UNHEVAL\_ 2004, con el nivel de investigación fue cuasi experimental, donde demostró la diferencia significativa en los resultados del pos test de ambos grupos (GE y GC), ya que la “t” calculada donde se afirma la diferencia de los efectos del programa (juegos matemáticos).
- b) **POZO, F. (2006)**. en su tesis “Desarrollo del pensamiento lógico matemático mediante la matemática recreativa en los estudiantes de la Facultad de Ciencias de la Educación UNHEVAL - Huánuco”. Llegó a la siguiente conclusión: los rendimientos académicos de los estudiantes del grupo experimental, con la aplicación de la matemática recreativa comparada con el rendimiento académico de los estudiantes del grupo control, tiene un crecimiento significativamente positivo,



conllevarlo a que el estudiante despierte el interés para la asignatura de matemática.

- c) **BERNARDO, N. (2002)**. En su tesis titulada: “Eficacia del método AIPIRENA en el aprendizaje de las cuatro operaciones matemáticas en niños del 3 y 4 del C. E. N° 32007 de la comunidad de Ñaucilla- ambo-2002”. Llegó a la siguiente conclusión: Después de aplicar el programa que tuvo por propósito, el de mejorar el aprendizaje de las cuatro operaciones aritméticas, además desarrollan la autonomía en los niños con aprendizaje lento. Se logró demostrar la superación del grupo experimental.
- d) **CHAVÉZ, C. (2004)**. En su tesis titulada: “Aplicación del programa juegos matemáticos para desarrollar la inteligencia lógico matemático en el 3 grado del C. N. Aplicación - UNHEVAL-2004”. Llegó a la siguiente conclusión: determinando la efectividad del programa “Juegos Matemáticos” porque en su estructura comprendida: manipulación, representación simbolización y la abstracción, además la inteligencia Lógico Matemática: se logra cuando se da un adecuado tratamiento a los contenidos de aprendizaje que serán asimilados por los niños, por lo tanto, el juego es una actividad muy importante en el desarrollo de la inteligencia lógico \_matemático de todo niño.
- e) **FABIAN, R. (2004)**. En su tesis titulada: “Aplicación de juegos en grupo en el aprendizaje y construcción de la tabla de

multiplicación en los niños del tercer grado del centro educativo n°32925 de san luis-amarilis-2003. Llegó a la siguiente conclusión: Enfatiza que los juegos como estrategia en el aprendizaje del área lógico matemático permiten el desarrollo del pensamiento lógico de los niños y niñas.

## **2.2. BASES TEÓRICAS**

### **2.2.1. LOS JUEGOS MOTORES.**

#### **a) DEFINICIÓN.**

Según Rodriguez Ruiz (España 2010). Los juegos motores llamados también juegos de movimiento, constituyen rasgos inherentes al ser humano desde su nacimiento. El juego motor se perfila como una de las principales estrategias metodológicas de aprendizaje en la etapa de educación infantil, convirtiéndose en una fuente inagotable para el desarrollo de competencias, valores, actitudes y normas.

La investigación-acción con nuestro alumnado puede convertirse en la mejor forma para el diseño, implementación y evaluación de juegos motores acordes con los objetivos y contenidos que nos proponemos en nuestros diseños curriculares de etapa. Los juegos pueden organizarse sistemáticamente en ficheros lúdicos en función de distintos parámetros.

Vicente (2002) menciona que el juego motor es una significación motriz por que el movimiento tiene una intención,

decisión y ajuste de la motricidad. De esta manera el término juego por sí solo no alcanza los niveles de significación motriz y la organización de la motricidad por lo que es necesario incluir este juego con una finalidad sobre todo motriz.

Condemarín, Chadwin y otros (1978) este tipo de juego consiste en ejercicios físicos que desarrollan la imagen corporal, control motor y el equilibrio. Además, contribuirá a tomar conciencia de su cuerpo, espacio y el tiempo. Estos juegos también ayudarán a la docente a relacionarse con sus alumnos fortaleciendo las actividades con mayor agrado y concentración en sus estudiantes.

Piaget (1985) los juegos sensoriomotores consisten en los movimientos musculares muy simples y repetitivos con objetos o sin ellos, tales como estirar o doblar las extremidades del cuerpo, agitar los dedos hacerlos balancear, producir ruidos y sonidos. A través de los sentidos (tacto, vista) el niño será capaz de descubrir sus capacidades motoras y lograr una construcción de los esquemas motores que se integran progresivamente de lo simple a lo complejo.

Para Arnaiz, Rabadán y Vives (2001) en Quiroz y Arráez (2005) los juegos motores son acciones que facilitan la vivencia y el placer de las actividades motoras que realiza la persona involucrando sus grandes músculos. Logrando un

conocimiento del esquema corporal, la imagen corporal y la identidad.

En suma, los juegos motores son los que vivencian el placer e involucran a los movimientos musculares como: estirar o doblar los brazos y piernas. A través de diversas actividades para alcanzar a identificar una imagen, esquema corporal e identidad, teniendo en cuenta todos los sentidos del cuerpo y sobre todo la secuencialidad en el desarrollo de los infantes se comenzará de lo más fácil a lo complejo.

**a) Rasgos del juego motor.**

El juego motor surge con la intención de convertirse, dentro de una perspectiva de trabajo globalizado, en un recurso didáctico de primer orden que ayude al desarrollo y consecución de los objetivos, contenidos y competencias que marcan nuestros Proyectos Curriculares de Etapa. Además, puede contribuir positivamente a la intervención con alumnado con necesidades educativas específicas y al fomento de una educación en valores y multicultural. pudiéndose definir por tres rasgos fundamentales:

**Su intencionalidad educativa.** Busca el desarrollo de competencias, objetivos y contenidos relacionados con el desarrollo motor, socio-afectivo y cognitivo de los niños y niñas.

**Su componente motórico de movimiento.** No se trata de un juego estático o de mesa, sino de un juego que pone en marcha los aspectos motrices de las personas, además de los afectivos y cognitivos.

**Su finalidad última** debe ser siempre el goce, la alegría y la diversión de los participantes.

#### **b) El juego en la Educación Inicial.**

El juego es reflejo de la cultura, de las dinámicas sociales de una comunidad, y en él las niñas y los niños representan las construcciones y desarrollos de su vida y contexto.

El Juego en la educación inicial presenta diferentes alternativas de orden pedagógico que buscan enriquecer y favorecer el juego en el entorno educativo como una experiencia vital para potenciar el desarrollo integral de los niños. Se hace una invitación a los maestros y demás agentes educativos para que, desde su práctica, le den un lugar protagónico al juego en la educación inicial.

Además, se hace un llamado importante a mantener vivos los juegos tradicionales dado el papel fundamental que representan en la educación inicial en la medida en que configuran una identidad particular y son transmitidos de generación en generación, promoviendo la cohesión y el arraigo en los grupos humanos.

“Consideramos que el juego es un escenario donde comienza la participación infantil, ya que, dentro de él, es posible escuchar las voces de los infantes con naturalidad, conocer sus experiencias personales, sus intereses individuales, colectivos y las relaciones que se dan entre ellos; donde la palabra y la acción dan cuenta de la implicación y compromiso de ellos y ellas dentro del juego. Solo se aprende a participar participando” (Peña y Castro: 2012, p. 128).

“El juego es un escenario privilegiado en el que cada intercambio, cada manifestación expresa la voluntad, el deseo y el placer por vivir experiencias corporales en las que las caídas, la pérdida del equilibrio, los cambios de posturas, las tensiones y distensiones se convierten en juegos de acción y movimiento que van acompañados de descubrimientos que se traducen en nuevos retos motores, correspondencias, acuerdos, negociaciones y límites que visibilizan redes comunicativas a nivel corporal”. (Capítulo 3. Documento El Juego en La Educación Inicial, Ministerio de Educación Nacional).

#### **2.2.1.1. Juegos Simbólicos**

##### **a) DEFINICIÓN.**

Los juegos simbólicos los niños aumentan su fantasía y adquieren la capacidad de crear y manejar símbolos que imitan su

día a día, canalizando así sus deseos, sus tensiones y sus miedos. La capacidad de simbolización seguirá desarrollándose a lo largo de toda la infancia y sus juegos irán ganando en complejidad, lo que también resultará decisivo para su proceso de sociabilización.

El juego simbólico resulta esencial para el desarrollo de las habilidades cognitivas, lingüísticas, emocionales y sociales del niño, permitiéndole expresar actitudes, sentimientos y pensamientos de forma libre y temprana.

Para los niños, el juego es un asunto muy serio. A través de esta actividad desarrollan muchas de sus destrezas y se van formando una imagen del mundo. El juego simbólico es particularmente importante pues se refiere a la capacidad del pequeño para imitar situaciones de la vida real y ponerse en la piel de otras personas. Se trata de una actividad en la que el niño pasa continuamente de lo real a lo imaginario.

A través de este juego el niño representa, de forma simbólica, los roles y las situaciones del mundo que le rodea. Este juego implica “hacer como si” comiera, usando un palillo en vez de una cuchara o “hacer como si” fuera la madre o el doctor de su muñeca.

Se trata de una actividad que le ayuda a ampliar su lenguaje, desarrollar la empatía y, sobre todo, consolidar sus representaciones mentales. También es una vía para que el niño canalice sus preocupaciones e incluso le permite encontrar soluciones a sus conflictos ya que recrea diferentes situaciones a través del juego.

### 2.2.1.2. Juegos libres.

#### a) **DEFINICIÓN.**

El juego libre se puede contemplar como contrapunto al juego estructurado o juego dirigido. En el primero es el niño el que decide cómo, qué y con quién quiere jugar, establece las reglas, elige los materiales y decide el final del juego. En el segundo caso el niño debe someterse a unas normas establecidas, y es el adulto el que decide la duración, la ubicación, la estructura del grupo etc.

Durante la infancia, el niño vive en una fase en la que el juego libre debe ser su actividad principal. Jugar es aprender, a través del juego el niño comprende el mundo y se comprende a sí mismo. Por eso, es esencial entender la importancia del juego libre para el desarrollo del niño.

El juego libre consiste en jugar con su cuerpo, con juguetes, manipular objetos, poder moverse guiados por su propio instinto y por su curiosidad innata. Sin reglas, sin límites ni rigideces.

Durante los primeros años de vida el juego debe ser libre y espontáneo surgido a partir de su propia iniciativa, no dirigido por el adulto. Esto no quiere decir que el niño deba jugar solo, por el contrario, la compañía de los padres en el juego, sin agobios, a su ritmo, les proporciona un apoyo emocional fundamental para su desarrollo.



Como decíamos antes, el juego en la infancia no es sólo entretenimiento, sino que sobre todo es aprendizaje. Los niños utilizan el juego para construir su propia identidad y subjetividad. A través del juego aprenden a relacionarse con los demás y con el mundo que les rodea.

### **2.2.2. Noción de Espacio.**

#### **a) Definición.**

La noción de espacio el niño la adquiere con cierta lentitud. Al principio tiene un concepto muy concreto del espacio: su casa, su calle; no tiene siquiera idea de la localidad en que vive. Pero esa noción se desarrolla más rápidamente que la de tiempo, porque tiene referencias más sensibles. El niño de seis o siete años no está aún en condiciones de reconocer lo que es su país desde el punto de vista Geográfico y es probable que piense que "Venezuela" es la ciudad donde vive, y/o, que "Caracas" es su barrio o sector residencial; los niños que viajan a otras ciudades o a países vecinos, en cambio, aprenden rápidamente a diferenciar ciudad y país. Hasta los ocho o nueve años, no se adquiere la noción de espacio geográfico, por eso la lectura de mapas y de globos terráqueos no es una labor sencilla, pues requiere una habilidad especial para interpretar numerosos símbolos, signos y captar las abstracciones que estos medios suponen.(Piaget).

#### **a) Conceptos de espacio.**

Aristóteles, define el espacio como el lugar ocupado por alguna cosa, de manera que espacio y lugar quedan equiparados. Espacio y Lugar fungen lo mismo, son sinónimos, o, dicho de otro modo, “espacio” sólo es aplicable a “lugar” cuanto “lugar” lo es a “espacio”: Espacio es igual a espacio, como Lugar es igual a lugar. Cayendo, así, en un círculo vicioso, puesto que lo que definimos entra, de algún modo en la definición ( $A = A$ ).

#### **b) Evolución de la construcción del espacio en el niño.**

La construcción del espacio se hace paralelamente a la elaboración con del esquema corporal, ambos dependen de la evolución del movimiento, la toma de conciencia del espacio surge de las capacidades motrices del niño que se inician desde su nacimiento. Desde los primeros días, el niño en un espacio que a su vez compone de diferentes espacios no coordinados entre sí. El espacio se vive según las aferencias táctiles, auditivas y visuales. **(Piaget, 1965, Pg.56)**

Las etapas diferenciadas de Piaget son tres:

1. **Etapas del espacio corporal:** este lo configura en el conjunto de informaciones interno y exteroceptivas, siempre están dirigidas a cumplir con una finalidad, y encaminadas hacia la comunicación, orientación y señalamiento.

2. **Etapa del espacio ambiental:** Es el espacio circundante del cuerpo. Se desarrolla a través del esquema corporal. Los sistemas que van a propiciar la integración del espacio ambiental son los sistemas motor y visual.
3. **Etapa del espacio simbólico:** Está relacionado con el mundo de las significaciones. Se construye a través de los mecanismos de anticipaciones motriz y de las emociones.

### **c) El espacio en la educación inicial.**

La Educación Inicial «es aquella que busca garantizar el desarrollo integral infantil...bajo la concepción del niño y la niña como seres sociales, integrantes de una familia y una comunidad, que posee características personales, sociales, culturales y lingüísticas particulares, que aprenden en un proceso constructivo y relacional con su medio»

**(MINEDU,2001;4)**

Bajo estas circunstancias, cobra importancia la consideración del poder que tienen las estrategias de enseñanza que el docente propone, que involucran las actividades de carácter cognitivo- procedimental que realiza el niño/niña en los primeros años de su etapa escolar, y que pretenden el desarrollo del pensamiento en general y del lógico- matemático en particular **(Hernández y Soriano,1999)**.

El período pre- escolar es esencialmente el momento del progreso de la habilidad del niño para usar representaciones. Progresa en sus habilidades para representar su conocimiento del mundo a través de diversos medios y modalidades, dejando ya de depender totalmente del aquí y el ahora y de los objetos concretos de su mundo» (de la Torre y Gil, s.f; 124).

**d) La noción del espacio en el niño.**

La estructuración de la noción de espacio, aun cuando está presente desde el nacimiento, cobra fuerza en la medida en que el niño/niña progresa en la posibilidad de desplazarse y de coordinar sus acciones (espacio concreto), e incorpora el espacio circundante a estas acciones como una propiedad de las mismas. **(Janeth Castro,2004, Pg.174)**

Gómez 1994; pag. 30. Señalaba que la noción de espacio en el niño, son aquellas que «tratan sobre objetos, eventos, acciones y de las relaciones entre ellos, de tal manera que el conocimiento matemático es una representación simbólica de los mismos».

**e) Tipos de espacio**

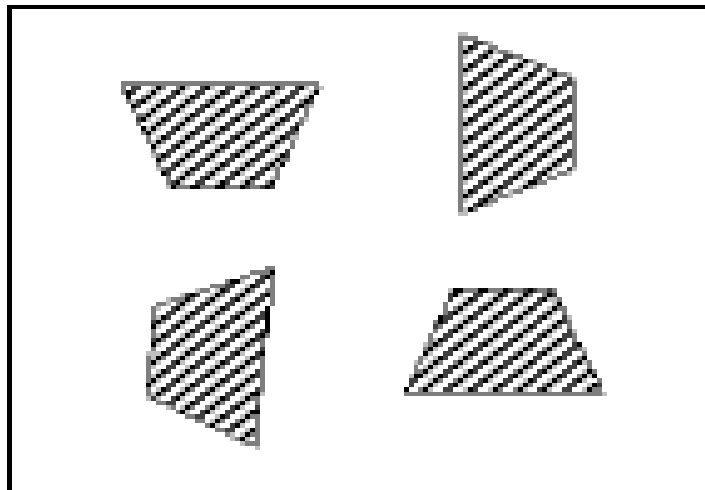
**1. Espacio Euclidiano**

La referencia histórica de la evolución y desarrollo de Geometría nos lleva, en primera instancia, a la época de los griegos y a su afán por establecer un sistema de demostración y razonamiento fundamentado en la «deducción» y en la

«formalidad» del pensamiento. Este método busca determinar la ver- dad de nuevos conceptos, deducidos de otros anteriores, que han sido aceptados como conceptos e ideas abstractas absolutamente ciertas. Todo este sistema de razonamiento encontró su mejor expresión en la Geometría y en Euclides, su mayor exponente. De allí, que se habla de la Geometría Euclidiana. **(Janeth Castro,2004,Pg.164)**

Esta cita, permite introducirnos en lo que se conoce como nociones del espacio de carácter Euclidiano, que además de un método de razonamiento deductivo nos proporciona todo un sistema de representación formal de los cuerpos y figuras geométricas que dibujan la realidad.

**[Figura 1]**



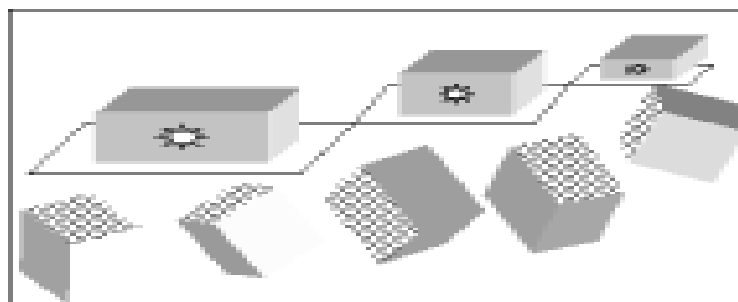
La Geometría Euclidiana, también conocida como «Métrica», trata del estudio y representación de longitudes, ángulos, áreas y volúmenes como propiedades que permanecen constantes, cuando las figuras representadas son sometidas a transformaciones.

## 2. Espacio Proyectivo

El Espacio Proyectivo: “Las preguntas que se hicieron los pintores mientras trabajaban en las matemáticas de la perspectiva ocasionaron que ellos mismos y, más tarde, los matemáticos profesionales, desarrollaran la materia conocida como Geometría Proyectiva. Esta rama, la creación más original del siglo XVII es ahora una de las principales de las matemáticas» **(Kline, 1997, Pg.237)**

El espacio proyectivo comprende la representación de transformaciones en las cuales, a diferencia de lo que ocurre en las de tipo euclidiano, las longitudes y los ángulos experimentan cambios que dependen de la posición relativa entre el objeto representado y la fuente que lo plasma. Con este tipo de representación, se busca que el objeto representado sea lo más parecido posible al objeto real; no obstante, su proyección es relativa. **(Janeth Castro, 2004, Pg.167)**

**[Figura 2]**



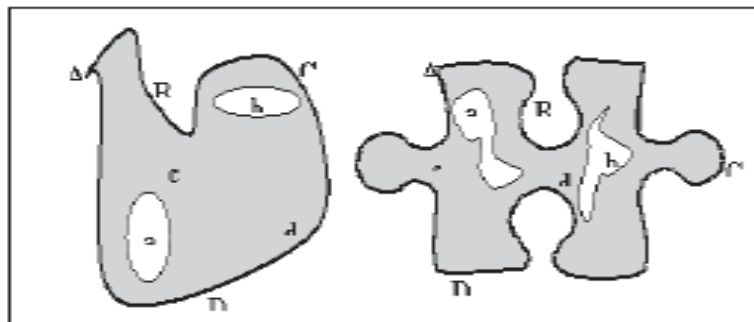
Como se observa, en una transformación proyectiva la representación de los puntos sigue siendo puntos; las líneas

siguen siendo líneas; los ángulos siguen siendo ángulos; sin embargo, las longitudes de las líneas y la magnitud de los ángulos cambian en función de la perspectiva o de la posición relativa del objeto representado.

### 3. Espacio Topológico

Las experiencias expresadas mediante el reconocimiento y representación gráfica de acercamientos, separación, orden, entorno y continuidad representan experiencias de carácter «Topológico». (Janeth Castro, 2004, Pg.170)

[Figura 3]



En la Figura 3 observamos como los puntos interiores y exteriores a una figura cerrada que cambia de forma y la secuencia de los puntos de su contorno, conservan la relación dada entre ellos, a pesar de la drástica transformación que experimenta la representación del objeto en cuestión. Así, los puntos interiores siguen siendo puntos interiores a la región correspondiente; los puntos exteriores siguen siendo exteriores; el orden y la secuencia entre distintos puntos marcados en su contorno, se conserva. Es decir, las relaciones espaciales que determinan la proximidad o

acercamiento, la separación o alejamiento entre puntos y/o regiones, la condición de cierre de un contorno, la secuencia, continuidad o discontinuidad de líneas, superficies o volúmenes constituyen propiedades geométricas que se conservan en una transformación de carácter Topológico.

Bajo esta referente resulta fundamental, desde el punto de vista didáctico y pedagógico, que los docentes reconozcan e identifiquen las características de las actividades o tareas que proponen a sus alumnos y las demandas cognitivas que éstas implican (**Hernández y Soriano, 1999, Pg.58**).

#### **2.2.2.1. Espacio Topológico.**

##### **Ir a la búsqueda**

**Un espacio topológico es una estructura matemática que permite la definición formal de conceptos como convergencia, conectividad, continuidad, vecindad, usando subconjuntos de un conjunto dado.**

**También lo conocemos como una rama de las matemáticas que estudia los espacios topológicos se llama topología. Las variedades, al igual que los espacios métricos son especializaciones de espacios topológicos con restricciones y estructuras propias.**

#### **2.2.2.2. Espacio proyectivo.**

**Un espacio proyectivo es un conjunto de elementos similar al conjunto  $P(V)$  de líneas que pasan a través del**



origen de un espacio vectorial  $V$ . Los casos en los cuales  $V=\mathbb{R}^2$  o  $V=\mathbb{R}^3$  son conocidos como recta proyectiva y plano proyectivo, respectivamente.

La idea de un espacio proyectivo se relaciona con la perspectiva, más precisamente con la forma en la que un ojo o una cámara proyecta una escena 3D sobre una imagen 2D. Todos los puntos que se encuentran sobre una línea de proyección (i.e., un "línea de visión"), intersecando con el punto focal de la cámara, se proyectan en un punto de imagen común. En este caso, el espacio vectorial es  $\mathbb{R}^3$ , con el punto focal de la cámara como origen y el espacio proyectivo corresponde a los puntos de imagen.

Los espacios proyectivos pueden ser estudiados como campos separados en matemáticas, pero también pueden ser usados en varios campos de aplicación, en particular, en geometría. Los objetos geométricos, tales como puntos, rectas, o planos, pueden tener una representación como elementos en espacios proyectivos basados en coordenadas homogéneas. Como resultado, varias relaciones entre esos objetos pueden ser descritas de la manera más simple posible sin coordenadas homogéneas. Más aún, varios enunciados en geometría pueden hacerse más consistentes y sin excepciones. Por

ejemplo, en la geometría estándar, para el plano, dos rectas siempre intersecan en un punto excepto cuando éstas son paralelas. En una representación proyectiva de rectas y puntos, sin embargo, ese punto de intersección existe incluso para rectas paralelas, y éste puede ser calculado de la misma manera que otros puntos de intersección.

Otros campos matemáticos donde los espacios proyectivos juegan un papel importante son la topología, la teoría de grupos de Lie y los grupos algebraicos, y sus teorías de representación.

### 2.3. DEFINICIÓN DE TÉRMINOS BÁSICOS.

- ✓ **Juegos.** - Son actividades que tienen por función principal, la de proporcionar entretenimiento y diversión
- ✓ **Juegos motores.** – Es el conjunto de situaciones motrices orientadas al enriquecimiento de la experiencia motora de los sujetos que inicialmente se centraliza en la estimulación del desempeño coordinativo, como también son un conjunto de situaciones motrices que involucra a los sujetos y su contexto.
- ✓ **Juegos libres.** - Es la actividad que realiza el niño cuando decide cómo, qué y con quién quiere jugar, establece sus propias reglas, elige los materiales y decide el final del juego sin la intervención de un adulto.

- ✓ **Noción.** – Es considerado como el conocimiento vago, elemental o general acerca de una situación, cosa o materia. Cómo también es el nombre de acción del verbo "noscere" que significa "conocer".
- ✓ **Espacio.** - Es la parte que ocupa un objeto sensible y la capacidad de terreno o lugar. Espacio junto con el de tiempo son logros cognoscitivos que se adquieren a lo largo del desarrollo y son indispensables para saber quiénes somos y cuál es nuestra ubicación en el mundo.
- ✓ **Noción de espacio.** – Es también considerado como referencia al espacio exterior, está intrínsecamente ligado a la adquisición del conocimiento de los objetos, y es a través del desplazamiento de éstos que el niño de meses empieza a desarrollarlo.
- ✓ **Espacio Proyectivo.** - Es aquello que se proyectan en un punto de imagen común.
- ✓ **Espacio Topológico.** - Es una estructura matemática que permite la definición formal de conceptos como convergencia, conectividad, continuidad, vecindad, usando subconjuntos de un conjunto dado.

### **III. MARCO METODOLÓGICO**

#### **3.1. Tipo y nivel de investigación.**

##### **3.1.1. Nivel de investigación.**

Según Sánchez . y Reyes, (2006,p.65).El estudio a realizar es de nivel explicativo experimental. Porque está dirigida a responder a las causas de los eventos físicos o sociales y su interés se centra en explicar el por qué y en qué condiciones ocurre un fenómeno o por qué dos o más variables se relacionan. Es aquella que tiene relación causal, no solo persigue describir o acercarse a un problema, sino que intenta encontrar las causas del mismo y parten de una situación problema o conocimiento presente para luego indagar posibles causas o factores asociados que permiten interpretarla. En coherencia con el paradigma cuantitativo.

##### **3.1.2. Tipo de investigación**

Según la propuesta de HERNANDEZ SAMPIERI en su libro titulado “Metodología de la Investigación” La presente investigación enmarca dentro del tipo de Investigación Aplicada, porque tiene como objetivo determinar y demostrar los efectos que tiene los Juegos motores.

### 3.2 DISEÑO Y ESQUEMA DE INVESTIGACIÓN

Según Hernández, (1998, p.81). El diseño de la presente investigación es pre experimental. Que es un estudio de caso que consiste en administrar un estímulo o tratamiento a un grupo y después aplicar una medición en una o más variables para observar cuál es el nivel del grupo en estas variables. Es un diseño de preobservación – posobservación con un solo grupo, se le aplica una prueba previa al estímulo o tratamiento experimental; después se le administra el tratamiento y finalmente se le aplica una prueba posterior al tratamiento.

El esquema es el siguiente:

GE : O<sub>1</sub> ——— x ——— O<sub>2</sub>

Donde:

O<sub>1</sub>: Aplicación de la Observación inicial.

O<sub>2</sub>: Aplicación de la Observación final.

X: Variable experimental.

### 3.4. . POBLACIÓN Y MUESTRA

#### 3.4.1. Población.

La población está constituida por el número de niños y niñas de 4 y 5 años de educación inicial matriculados en el año 2018 de la I.E.I N°32004 “San Pedro” Huánuco- 2018.

**Tabla N° 01**

POBLACIÓN DE ALUMNOS DE 5 AÑOS DE LA.E.I. N°32004 “SAN PEDRO” HUÁNUCO-

NIVEL	GRADOS	TURNOS	SECCIÓN	TOTAL
INICIAL	5 AÑOS	Mañana	UNICA	18
	5 AÑOS	Mañana	UNICA	20
TOTAL, DE ALUMNOS DE LA POBLACIÓN				38

**Fuente: Nomina de Matricula**

#### 3.4.2. Muestra.

El criterio muestral para la selección de la muestra es el muestreo no probabilista (Alarcón, Reynaldo 2008, p.245) en su variante Muestreo Intencionado porque nuestra muestra ha sido integrada con individuos que los investigadores, han estimado típicos o representativos de la población en que está interesado para ello se ha seleccionado integralmente a los niños de 5 años de edad para el grupo experimental.

**TABLA N° 02**

SELECCIÓN DE ALUMNOS POR CRITERIO DE MUESTREO NO PROBABILISTA DE ALUMNOS DE 5 AÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°32004 “SAN PEDRO” HUÁNUCO- 2018.

MUESTRA				
NIVEL	CICLO	SECCIÓN	GRUPO	N° DE ALUMNOS
INICIAL	II	5 AÑOS	EXPERIMENTAL	20
TOTAL, DE ALUMNOS DE LA POBLACIÓN				20

Fuente: Registro auxiliar de las investigadoras del 2018

### **3.5. DEFINICIÓN OPERATIVA DEL INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS**

Para el desarrollo de la investigación, se seleccionaron y validaron los instrumentos; se diseñó la lista de cotejo que constituye la herramienta fundamental para el éxito en la obtención de datos y la comprobación de la hipótesis, se elaboró en función a las variables, dimensiones e indicadores de la matriz de consistencia, con la finalidad de desarrollar la noción de espacio en los niños de 5 años de la Institucion Educativa N°32004 San Pedro - Huánuco del grupo experimental.

### **3.6. TÉCNICAS DE RECOJO, PROCESAMIENTO Y PRESENTACIÓN DE DATOS.**

#### **3.6.1. TÉCNICAS PARA LA COLECTA DE DATOS**

Para la recolección de los datos se utilizó la Técnica de la

lista de cotejo: Esta técnica se aplicó tanto al grupo experimental como al de control, antes, durante y después de la aplicación de los juegos motrices, con la finalidad de recoger datos sobre el desarrollo de la noción de espacio en los niños de 5 años de la Institución Educativa N°32004 San Pedro – Huánuco, en el año 2018.

### **3.6.2. TÉCNICAS PARA EL PROCESAMIENTO DE DATOS.**

**a) La Revisión y Consistenciación de la Información.** - Este paso consistió básicamente en depurar la información revisando los datos contenidos en los instrumentos de trabajo de campo, con el propósito de ajustar los llamados datos primarios (juicio de expertos).

**b) Clasificación de la Información.** - Se llevó a cabo con la finalidad de agrupar datos mediante la distribución de frecuencias de las variables independiente y dependiente.

**c) La Codificación y Tabulación.** - La codificación es la etapa en la que se formó un cuerpo o grupo de símbolos o valores de tal manera que los datos fueron tabulados, generalmente se efectuó con números o letras. La tabulación manual se realizó ubicando cada una de las variables en los grupos establecidos en la clasificación de datos, o sea en la distribución de frecuencias. También se utilizó la tabulación mecánica, aplicando programas o paquetes estadísticos de sistema computarizado.



### 3.6.3 TÉCNICAS PARA EL ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS.

#### a) Estadística Descriptiva para Cada Variable

**Medidas de Tendencia central.** - Se calculó la media, mediana y moda de los datos agrupados de acuerdo con la escala valorativa de DCN.

**Medidas de Dispersión.** - Se calculó la desviación típica o estándar, coeficiente de variación y la kurtosis de los datos agrupados de acuerdo con la escala valorativa del DCN.

#### b) Estadística Inferencial para Cada Variable

Se aplicó la prueba de hipótesis de diferencias de medias usando la distribución normal.

### 3.6.4 TÉCNICAS PARA LA PRESENTACIÓN DE DATOS.

a) **Cuadros Estadísticos Bidimensionales.** - Con la finalidad de presentar datos ordenados y así facilitar su lectura y análisis, se construyó cuadros estadísticos de tipo bidimensional, es decir, de doble entrada porque en dichos cuadros se distingue dos variables de investigación.

b) **Gráficos de Columnas o Barras.** - Servirá para relacionar las puntuaciones con sus respectivas frecuencias, es propio de un nivel de medición por intervalos, es el más indicado y el más comprensible.

### 3.6.6 TÉCNICAS PARA EL INFORME FINAL.

**a) La Redacción Científica.** - Se llevó a cabo siguiendo las pautas que se fundamenta con el cumplimiento del reglamento de grados y títulos de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad Nacional “Hermilio Valdizán” de Huánuco. Es decir, cumpliendo con un diseño o esquema del informe, y para la redacción se tendrá en cuenta: el problema estudiado, los objetivos, el marco teórico, la metodología, técnicas utilizadas, el trabajo de campo, análisis de los resultados, discusión, conclusiones y recomendaciones propuestas.

**b) Sistema Computarizado.** - Asimismo, el informe se preparará utilizando distintos procesadores de textos, paquetes y programas, insertando gráficos y textos de un archivo a otro. Algunos de estos programas son: Word y Excel (hoja de cálculo y gráficos) como también el SPSS en su versión 23.

## CAPITULO IV

### RESULTADOS

A continuación, se presenta los resultados obtenidos luego de desarrollar los juegos motrices y su influencia en el desarrollo de la noción de espacio en niños de 5 años de edad de la Institución Educativa N° 32004 San Pedro – Huánuco - 2018, para cual se utilizó la escala de calificación propuesto por el Ministerio de Educación, que se muestra en el siguiente cuadro:

ESCALA DE CALIFICACIÓN		PUNTUACIÓN
INICIO	C	[00 - 10]
PROCESO	B	[11 - 13]
LOGRO PREVISTO	A	[14 - 17]
LOGRO DESTACADO	AD	[18 - 20]

Fuente: DCN 2009

Elaboración: Las investigadoras

### CUADRO N° 01

RESULTADOS DE LA PREPRUEBA Y POSPRUEBA RESPECTO AL DESARROLLO DE LA NOCIÓN DE ESPACIO EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE EDAD DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 32004 SAN PEDRO – HUÁNUCO – 2018

Código	PREPRUEBA			POSPRUEBA		
	Espacio topológico	Espacio proyectivo	PROM.	Espacio topológico	Espacio proyectivo	PROM.
1	12	9	11	14	16	15
2	9	13	11	14	14	14
3	10	11	11	14	14	14
4	13	11	12	13	13	13
5	11	9	10	13	15	14
6	12	10	11	16	15	16
7	12	12	12	15	14	15
8	12	10	11	14	16	15
9	11	9	10	14	17	16
10	10	11	11	14	15	15
11	12	12	12	18	17	18
12	12	10	11	13	15	14
13	9	11	10	14	14	14
14	10	10	10	14	15	15
15	12	12	12	12	12	12
16	9	10	10	18	18	18
17	12	9	11	17	15	16
18	11	13	12	18	17	18
19	10	9	10	15	16	16
20	10	10	10	17	14	16
SUMA	219	211	218	297	302	304
PROM.	10.95	10.55	10.9	14.85	15.1	15.20

Fuente: Registro de campo

Elaboración: Las investigadoras

### CUADRO N° 02

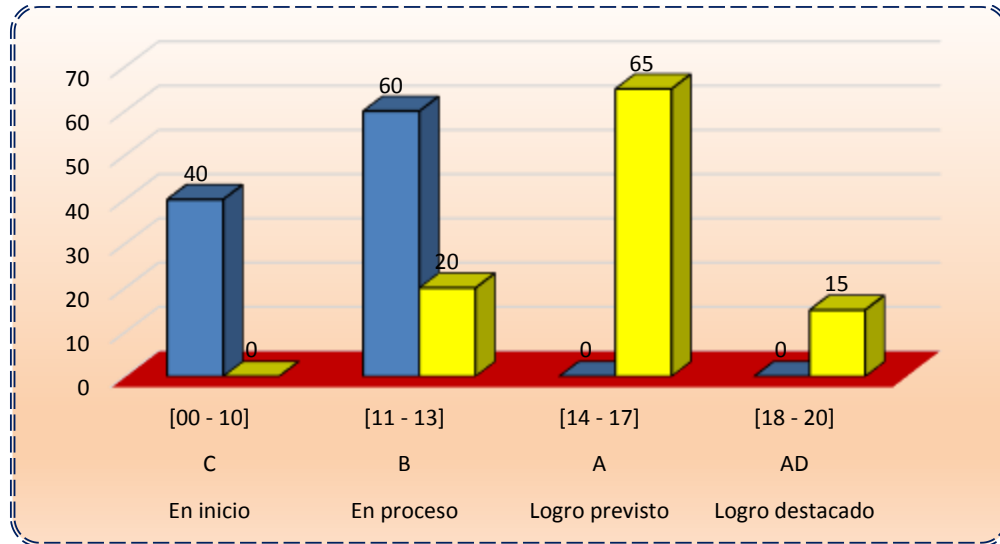
RESULTADOS DE LA PREPRUEBA Y POSPRUEBA RESPECTO AL DESARROLLO DE LA NOCIÓN DE ESPACIO EN LA DIMENSIÓN ESPACIO TOPOLÓGICO

ESCALAS DE CALIFICACIÓN		NOTAS	PREPRUEBA		POSPRUEBA	
			fi	%	fi	%
En inicio	C	[00 - 10]	8	40	0	0
En proceso	B	[11 - 13]	12	60	4	20
Logro previsto	A	[14 - 17]	0	0	13	65
Logro destacado	AD	[18 - 20]	0	0	3	15
TOTAL			20	100	20	100

Fuente: Cuadro N° 01

Elaboración: Las investigadoras

**GRAFICO N° 01**  
**RESULTADOS DE LA PREPRUEBA Y POSPRUEBA RESPECTO AL**  
**DESARROLLO DE LA NOCIÓN DE ESPACIO EN LA DIMENSIÓN**  
**ESPACIO TOPOLÓGICO**



Fuente: Cuadro N° 02  
 Elaboración: Las investigadoras

**INTERPRETACIÓN:**

El cuadro y gráfico muestran los resultados de la preprueba y posprueba respecto al desarrollo de la noción de espacio en la dimensión espacio topológico, de los cuales se resalta:

8 estudiantes que representan el 40% en la preprueba y ninguno en la posprueba se ubicaron en la escala **en inicio**, con notas de 00 a 10; el 60% en la preprueba y el 20% en la posprueba se ubicaron en la escala **en proceso** con notas de 11 a 13; ninguno en la preprueba y el 65% en la posprueba se ubicaron en la escala en **logro previsto** con notas de 14 a 17; ninguno en la preprueba y el 15% en la posprueba se ubicaron en la escala **logro destacado** con notas de 18 a 20.

**En conclusión:** En la preprueba los resultados se ubicaron en las escalas bajas de calificación, mientras que en la posprueba se observa mejores resultados, acumulando el mayor porcentaje en la escala **logro previsto**

con tendencia de seguir escalando hacia la escala superior de calificación, además ningún estudiante obtuvo nota desaprobatória, lo que demuestra la influencia positiva de los juegos motrices en el desarrollo de la noción de espacio, especialmente en la dimensión espacio topológico.

### CUADRO N° 03

#### RESULTADOS DE LA PREPRUEBA Y POSPRUEBA RESPECTO AL DESARROLLO DE LA NOCIÓN DE ESPACIO EN LA DIMENSIÓN ESPACIO PROYECTIVA

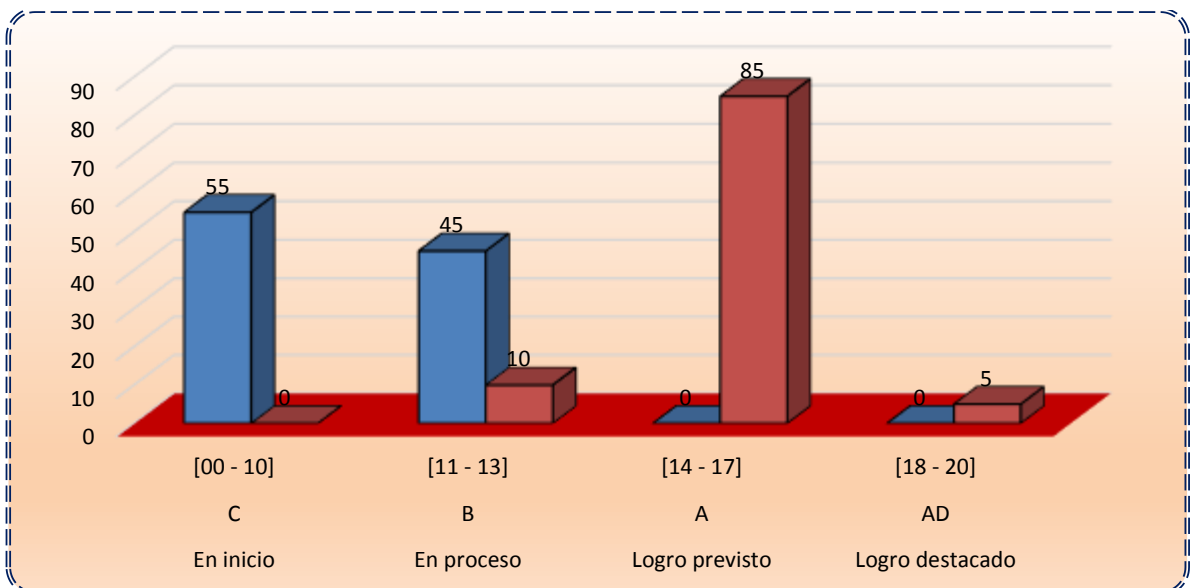
ESCALAS DE CALIFICACIÓN		NOTAS	PREPRUEBA		POSPRUEBA	
			fi	%	Fi	%
En inicio	C	[00 - 10]	11	55	0	0
En proceso	B	[11 - 13]	9	45	2	10
Logro previsto	A	[14 - 17]	0	0	17	85
Logro destacado	AD	[18 - 20]	0	0	1	5
TOTAL			20	100	20	100

Fuente: Cuadro N° 01

Elaboración: Las investigadoras

### GRAFICO N° 02

#### RESULTADOS DE LA PREPRUEBA Y POSPRUEBA RESPECTO AL DESARROLLO DE LA NOCIÓN DE ESPACIO EN LA DIMENSIÓN ESPACIO PROYECTIVA



Fuente: Cuadro N° 03

Elaboración: Las investigadoras

### INTERPRETACIÓN:

El cuadro y gráfico muestran los resultados de la preprueba y posprueba respecto al desarrollo de la noción de espacio en la dimensión espacio proyectiva, de los cuales se resalta:

11 estudiantes que representan el 55% en la preprueba y ninguno en la posprueba se ubicaron en la escala **en inicio**, con notas de 00 a 10; el 45% en la preprueba y el 10% en la posprueba se ubicaron en la escala **en proceso** con notas de 11 a 13; ninguno en la preprueba y el 85% en la posprueba se ubicaron en la escala en **logro previsto** con notas de 14 a 17; ninguno en la preprueba y el 5% en la posprueba se ubicaron en la escala **logro destacado** con notas de 18 a 20.

**En conclusión:** En la preprueba los resultados se ubicaron en las escalas bajas de calificación, mientras que en la posprueba se observa mejores resultados, acumulando el mayor porcentaje en la escala **logro previsto** con tendencia de seguir escalando hacia la escala superior de calificación, además ningún estudiante obtuvo nota desaprobatória, lo que demuestra la influencia positiva de los juegos motrices en el desarrollo de la noción de espacio, especialmente en la dimensión espacio proyectiva.

### CUADRO N° 04

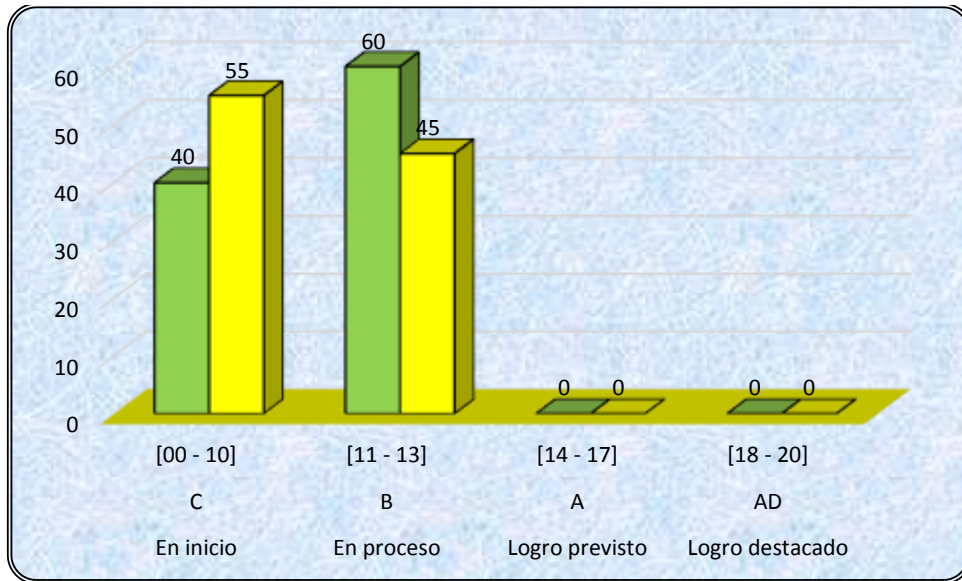
#### RESULTADOS DE LAS DIMENSIONES EN LA PREPRUEBA RESPECTO AL DESARROLLO DE LA NOCIÓN DE ESPACIO

ESCALAS DE CALIFICACIÓN		NOTAS	ESPACIO TOPOLÓGICO		ESPACIO PROYECTIVO	
			fi	%	fi	%
En inicio	C	[00 - 10]	8	40	11	55
En proceso	B	[11 - 13]	12	60	9	45
Logro previsto	A	[14 - 17]	0	0	0	0
Logro destacado	AD	[18 - 20]	0	0	0	0
TOTAL			20	100	20	100

Fuente: Cuadro N° 01

Elaboración: Las investigadoras

**GRAFICO N° 03**  
**RESULTADOS DE LAS DIMENSIONES EN LA PREPRUEBA**  
**RESPECTO AL DESARROLLO DE LA NOCIÓN DE ESPACIO**



**Fuente:** Cuadro N° 04  
**Elaboración:** Las investigadoras

**INTERPRETACIÓN:**

El cuadro y gráfico muestran los resultados de las dimensiones en la preprueba respecto al desarrollo de la noción de espacio, de los cuales se resalta:

8 estudiantes que representan el 40% en la dimensión espacio topológico y el 55% en la dimensión espacio proyectiva se ubicaron en la escala **en inicio**, con notas de 00 a 10; el 60% en la dimensión espacio topológico y el 45% en la dimensión espacio proyectiva se ubicaron en la escala **en proceso** con notas de 11 a 13; no se registraron notas en las demás escalas en ninguna dimensión.

**En conclusión:** En ambas dimensiones los resultados se ubicaron en las escalas bajas de calificación, solo el 60% en espacio topológico y el 45%



en espacio proyectiva obtuvieron notas aprobatorias, lo que demuestra que al inicio de la investigación fue un grupo homogéneo.

**CUADRO N° 05**  
**RESULTADOS DE LAS DIMENSIONES EN LA POSPRUEBA**  
**RESPECTO AL DESARROLLO DE LA NOCIÓN DE**  
**ESPACIOTOPOLOGICO PROYECTIVO**

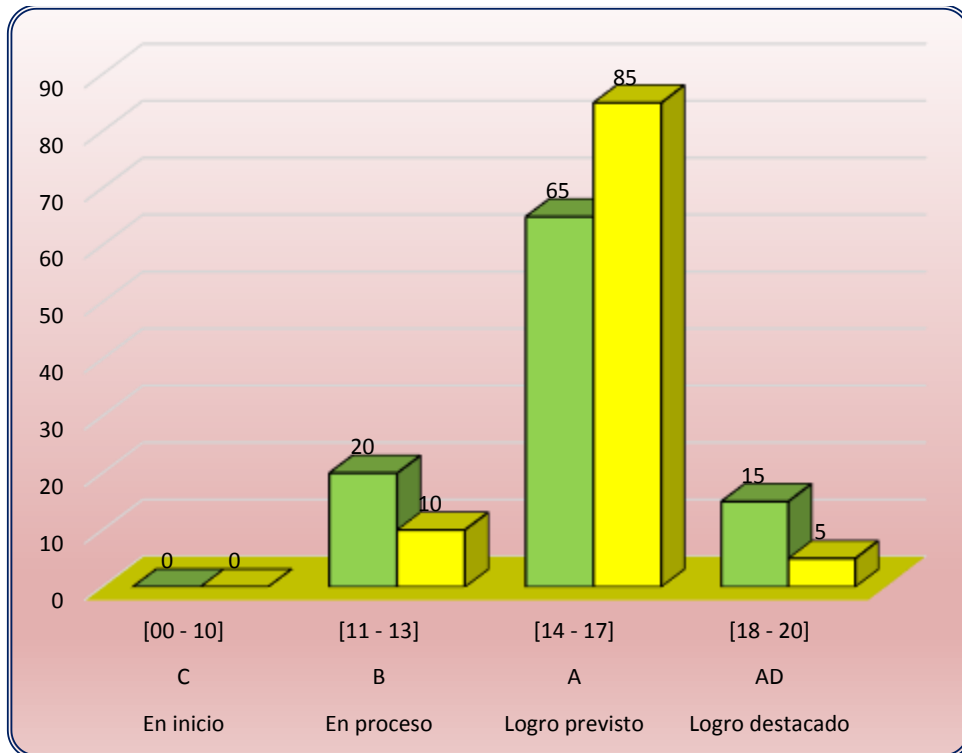
ESCALAS DE CALIFICACIÓN		NOTAS	ESPACIO TOPOLÓGICO		ESPACIO PROYECTIVO	
			fi	%	fi	%
En inicio	C	[00 - 10]	0	0	0	0
En proceso	B	[11 - 13]	4	20	2	10
Logro previsto	A	[14 - 17]	13	65	17	85
Logro destacado	AD	[18 - 20]	3	15	1	5
TOTAL			20	100	20	100

Fuente: Cuadro N° 01

Elaboración: Las investigadoras

**GRAFICO N° 04**

**RESULTADOS DE LAS DIMENSIONES EN LA POSPRUEBA**  
**RESPECTO AL DESARROLLO DE LA NOCIÓN DE ESPACIO**



Fuente: Cuadro N° 05

Elaboración: Las investigadoras

**INTERPRETACIÓN:**

El cuadro y gráfico muestran los resultados de las dimensiones en la posprueba respecto al desarrollo de la noción de espacio, de la cual se resalta los siguientes:

No se registran notas en la escala **en inicio**, 4 estudiantes que representan el 20% en la dimensión espacio topológico y el 10% en la dimensión espacio proyectiva se ubicaron en la escala **en proceso**, con notas de 11 a 13; el 65% en la dimensión espacio topológico y el 45% en la dimensión espacio proyectiva se ubicaron en la escala **logro previsto** con notas de 14 a 17; el 15% en la dimensión espacio topológico y el 5% en la dimensión espacio proyectiva se ubicaron en la escala **logro destacado** con notas de 18 a 20.

**En conclusión:** Los resultados en la posprueba muestran mejoras significativas en las dos dimensiones, la totalidad de estudiantes obtuvieron notas aprobatorias y en ambas dimensiones se percibe la tendencia a seguir escalando hacia la escala superior de calificación, con lo mostrado se puede determinar la influencia positiva que tuvo los juegos motrices en el desarrollo de la noción de espacio en niños del nivel inicial.

**CUADRO N° 06**  
**RESULTADOS DE LAS NOTAS PROMEDIO DE LA PREPRUEBA Y**  
**POSPRUEBA RESPECTO AL DESARROLLO DE LA NOCIÓN DE**  
**ESPACIO**

ESCALAS DE CALIFICACIÓN		NOTAS	PREPRUEBA		POSPRUEBA	
			fi	%	Fi	%
En inicio	C	[00 - 10]	7	35	0	0
En proceso	B	[11 - 13]	13	65	2	10
Logro previsto	A	[14 - 17]	0	0	15	75

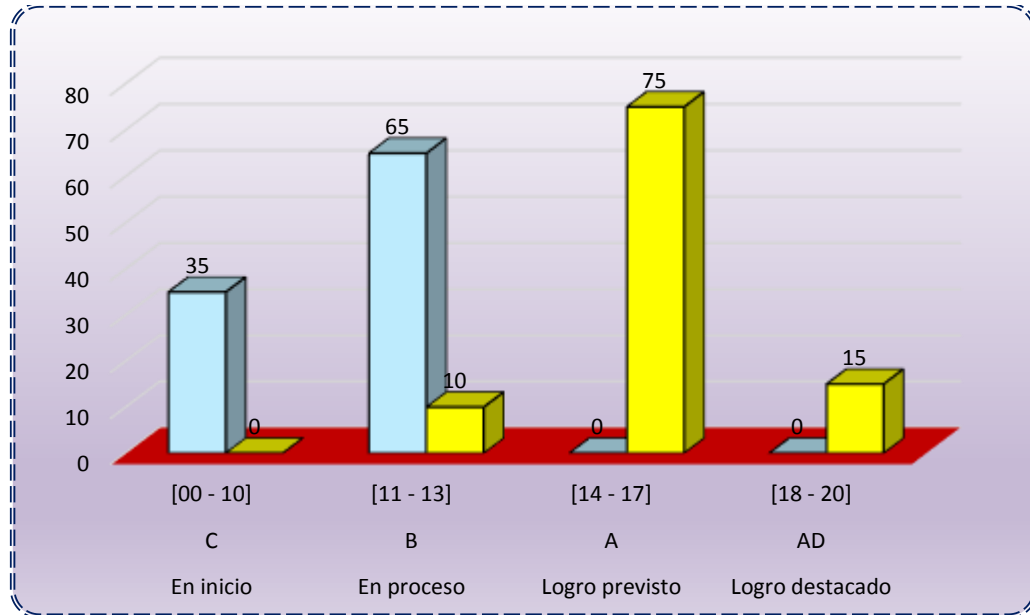
Logro destacado	AD	[18 - 20]	0	0	3	15
TOTAL			20	100	20	100

Fuente: Cuadro N° 01

Elaboración: Las investigadoras

### GRAFICO N° 05

#### RESULTADOS DE LAS NOTAS PROMEDIO DE LA PREPRUEBA Y POSPRUEBA RESPECTO AL DESARROLLO DE LA NOCIÓN DE ESPACIO



Fuente: Cuadro N° 06

Elaboración: Las investigadoras

#### INTERPRETACIÓN:

El cuadro y gráfico muestran los resultados de las notas promedio de la preprueba y posprueba respecto al desarrollo de la noción de espacio, de la cual se resalta los siguientes:

7 estudiantes que representan el 35% en la preprueba y ninguno en la posprueba se ubicaron en la escala **en inicio**, con notas de 00 a 10, el 65% en al preprueba y el 10% en al posprueba se ubicaron en la escala **en proceso** con notas de 11 a 13; el 15% en la preprueba y el 75% en la posprueba se ubicaron en la escala **logro previsto** con notas de 14 a 17;

el 3% en la preprueba y el 15% en al posprueba se ubicaron en la escala **logro destacado** con notas de 18 a 20.

**En conclusión:** Los resultados en la preprueba se ubican en las escalas bajas de calificación, mientras que en la posprueba los resultados notoriamente se ubican en las escalas superiores con tendencia a seguir escalando hacia la escala superior de **logro destacado**, por lo que demuestra la influencia positiva que tuvo los juegos motrices en el desarrollo de la noción de espacio en niños del nivel inicial.

## PRUEBA DE HIPÓTESIS

Se somete a prueba la hipótesis formulada que permitirá darle carácter científico a la presente investigación.

Para tal efecto se ha considerado los siguientes criterios:

### a) Determinación si la prueba es unilateral o bilateral

La hipótesis alterna indica que la prueba es unilateral con cola a la derecha, porque se trata de verificar solo una probabilidad:

$$\mu_{\text{posprueba}} > \mu_{\text{preprueba}} \quad \text{ó} \quad \mu_{\text{posprueba}} - \mu_{\text{preprueba}} > 0$$

### b) Determinación del nivel de significancia de la prueba

Asumimos el nivel de significación de **5%**, con lo que estamos aceptando la probabilidad de **0,05**; puede ocurrir que se rechace **H<sub>0</sub>** a pesar de ser verdadera; cometiendo por lo tanto el error de tipo I. La probabilidad de no rechazar **H<sub>0</sub>** es de **0,95**.

**c) Determinación de la distribución muestral de la prueba.**

Teniendo en cuenta el texto de “*Estadística descriptiva e inferencial*” de Manuel Córdova Zamora; la distribución de probabilidad adecuada para la prueba es t de student con n-1 grados de libertad, el mismo que se ajusta a la diferencia entre dos medias independientes con observaciones emparejadas; teniendo en cuenta que la hipótesis formulada pretende que la media de la posprueba sea mayor que la media de la preprueba.

**d) Esquema de la Prueba.**

En la distribución t de Student, para el nivel de significación de **5%**, el nivel de confianza es de **95%**; entonces el coeficiente crítico o coeficiente de confianza para la prueba unilateral de cola derecha con  $[n - 1 = 20 - 1 = 19]$  grados de libertad es:

$$t = 1,73.$$

$$\Rightarrow RC = \{t > 1,73\}$$

Donde:

t : coeficiente crítico

RC : Región Crítica

### e) Cálculo del Estadístico de la Prueba

Calculamos el estadístico de la prueba con los datos que se tiene

mediante la siguiente fórmula:  $t = \frac{\bar{d}}{\hat{S}_d / \sqrt{n}}$ , que se distribuye según

una t-Student con  $n-1 = 19$  grados de libertad.

Donde:

$d_i$ : Diferencia de promedios, respecto a la observación final y observación de inicio.

$d_i^2$ : Cuadrado de las diferencias

$$\hat{S}_d = \sqrt{\frac{\sum d^2 - n(\bar{d})^2}{n-1}}$$

### a) Formulación de la Hipótesis

**H<sub>1</sub>**: Si establecemos la Influencia de los juegos motrices, entonces se desarrollará la noción de espacio en los niños de 5 años de la I.E.I N°32004 “San Pedro”- Huánuco- 2018.

$$\mathbf{H}_1: \mu_{posprueba} > \mu_{preprueba} \rightarrow \mathbf{NE} (\text{posprueba}) > \mathbf{NE} (\text{preprueba})$$

**H<sub>0</sub>**: Si establecemos la Influencia de los juegos motrices, no entonces se desarrollará la noción de espacio en los niños de 5 años de la I.E.I N°32004 “San Pedro”- Huánuco- 2018.

$$H_1: \mu_{posprueba} \leq \mu_{preprueba} \rightarrow \text{NE (posprueba)} \leq \text{NE (preprueba)}$$

Donde:

$H_0$  : Hipótesis Nula

$H_1$  : Hipótesis Alternativa

**NE (posprueba):** **Noción de espacio** de los estudiantes en el posprueba.

**NE (preprueba):** **Noción de espacio** de los estudiantes en la preprueba.

$\mu_{posprueba}$ : Media poblacional respecto a la posprueba.

$\mu_{preprueba}$  : Media poblacional respecto al preprueba.

#### b) Cálculo del Estadístico de la Prueba

CÓDIGO	PREPRUEBA	POSPRUEBA	d	d <sup>2</sup>
1	11	15	4	16
2	11	14	3	9
3	11	14	3	9
4	12	13	1	1
5	10	14	4	16
6	11	16	5	25
7	12	15	3	9
8	11	15	4	16
9	10	16	6	36
10	11	15	4	16
11	12	18	6	36
12	11	14	3	9
13	10	14	4	16
14	10	15	5	25
15	12	12	0	0

16	10	18	8	64
17	11	16	5	25
18	12	18	6	36
19	10	16	6	36
20	10	16	6	36
SUMA	218	304	86	436
PROMEDIO	10,90	15,20	4,30	22

Fuente: Cuadro 01  
Elaboración: Las investigadoras

$$t = \frac{\bar{d}}{\hat{S}_d / \sqrt{n}}$$

$$\hat{S}_d = \sqrt{\frac{\sum d^2 - n(\bar{d})^2}{n-1}}$$

$$\bar{d} = 15,2 - 10,9 = 4,3$$

$$\hat{S}_d = \sqrt{\frac{436 - 20(4,3)^2}{20-1}}$$

$$\hat{S}_d = 1,866604$$

$$\frac{\hat{S}_d}{\sqrt{n}} = \frac{1,866604}{\sqrt{20}} = \frac{1,866604}{4,472136} = 0,417385$$

Entonces:  $t = \frac{\bar{d}}{\hat{S}_d / \sqrt{n}}$

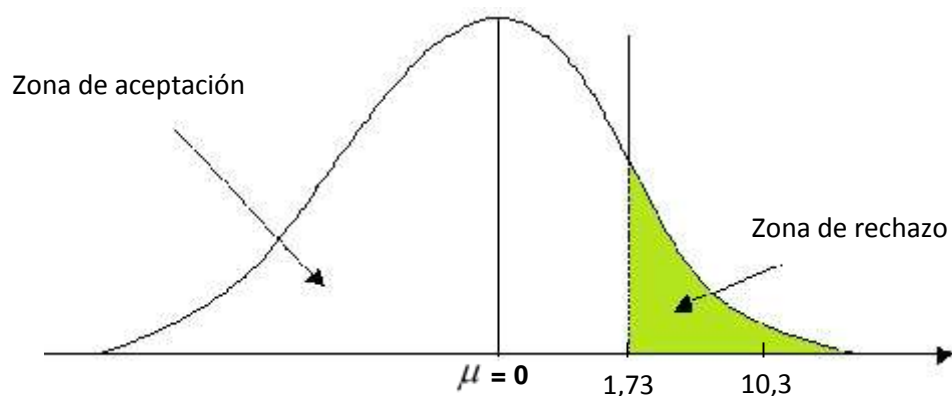
$$t = \frac{4,3}{0,417385}$$

luego:

$$t = 10,3$$



El valor de la  $t$  calculada 10,3 es mayor que la  $t$  crítica 1,73 en consecuencia se rechaza la hipótesis nula ( $H_0$ ) y se acepta la hipótesis alterna ( $H_1$ ), demostrando que si establecemos la Influencia de los juegos motrices, entonces se desarrollará la noción de espacio en los niños de 5 años de la I.E.I N°32004 “San Pedro”- Huánuco- 2018.



### Toma de decisiones

En la representación gráfica de la campana de Gauss, se observa que, con un grado de libertad de 19, a un nivel de significancia de 0,05 le corresponde el valor crítico de “ $t$ ” igual a 1, 73 la misma que es menor que el valor de “ $t$ ” calculado (10,3), es decir ( $1,73 < 10,3$ ) observándose que el valor de la “ $t$ ” calculada se encuentra dentro de la zona de rechazo. Por lo tanto, rechazamos la hipótesis nula ( $H_0$ ) y aceptamos la hipótesis general ( $H_i$ ).

## CAPITULO V

### 5.1. DISCUSIÓN TEÓRICA

El enfoque teórico planteado en esta investigación, como proceso de enseñanza aprendizaje, nos apoyamos de Rodriguez Ruiz (España 2010). Los juegos motores llamados también juegos de movimiento, constituyen rasgos inherentes al ser humano desde su nacimiento. El juego motor se perfila como una de las principales estrategias metodológicas de aprendizaje en la etapa de educación infantil, convirtiéndose en una fuente inagotable para el desarrollo de competencias, valores, actitudes y normas.

Otro autor que apoya nuestra investigación es Vicente (2002) menciona que el juego motor es una significación motriz por que el movimiento tiene una intención, decisión y ajuste de la motricidad. De esta manera el término juego por sí solo no alcanza los niveles de significación motriz y la organización de la motricidad por lo que es necesario incluir este juego con una finalidad sobre todo motriz.

Se estableció con los resultados obtenidos que la influencia de los juegos motrices simbólicos y libres fueron positivos, y que mejoró sustancialmente la noción de espacio topológico y proyectivo en los niños.

## 5.2 DISCUSIÓN FÁTICA

Después de haber realizado la investigación de la muestra. Tomada a los niños de 5 años de educación inicial en la Institución Educativa “ san pedro”, se puede inferir lo siguiente: para una prueba unilateral a la derecha con un nivel de significancia de 0.05 En la representación gráfica de la campana de Gauss, se observa que, con un grado de libertad de 19, a un nivel de significancia de 0,05 le corresponde el valor crítico de “t” igual a 1, 73 la misma que es menor que el valor de “t” calculado (10,3), es decir  $(1,73 < 10,3)$  observándose que el valor de la “t” calculada se encuentra dentro de la zona de rechazo. Por lo tanto, rechazamos la hipótesis nula ( $H_0$ ) y aceptamos la hipótesis general

es decir la aplicación de los juegos motrices simbólicos y libres fueron positivos, y que mejoró sustancialmente la noción de espacio topológico y proyectivo en los niños de 5 años de la I.E 32004 San Pedro- HUANUCO -2018.

Con relación a la formulación del problema afirmamos que los juegos motrices fueron positivos, porque se demuestra de manera significativa en el posttest del grupo experimental y control, lo suficiente para rechazar la hipótesis nula.

En cuanto a los objetivos planteados en nuestra investigación son tres: el primero Determinar el nivel de la noción de

espacio topológico y proyectivo, segundo Aplicar estrategias con juegos motrices simbólicos y simples y tercero Establecer la influencia de los juegos motrices simbólicos y libres en la mejora de la noción de espacio topológico y proyectivo

En conclusión, la aplicación de los juegos motrices fue efectiva porque se incorporó actividades cotidianas, lo cual permitió desarrollar la noción del espacio en niños de 5 años de edad de la I.E N° 32004 san pedro Huánuco- 2018.

## CONCLUSIONES

1. Se determinó en la preprueba los resultados donde se ubicaron en las escalas bajas de calificación, mientras que en la posprueba se observa mejores resultados, con tendencia de seguir escalando hacia la escala superior de calificación, lo que demostró la influencia positiva de los juegos motrices en el desarrollo de la noción de espacio, especialmente en las dos dimensiones de estudio que fue de espacio topológico y proyectiva.
2. Al aplicar los juegos motrices, se pudo establecer que en ambas dimensiones los resultados se ubicaron en las escalas bajas de calificación, solo el 60% en espacio topológico y el 45% en espacio proyectiva obtuvieron notas aprobatorias, lo que demuestra que al inicio de la investigación fue un grupo homogéneo.
3. Los resultados en la posprueba muestran mejoras significativas en las dos dimensiones, la totalidad de estudiantes obtuvieron notas aprobatorias y en ambas dimensiones se percibe la tendencia a seguir escalando hacia la escala superior de calificación, con lo mostrado se puede determinar la influencia positiva que tuvo los juegos motrices en el desarrollo de la noción de espacio en niños del nivel inicial.
4. Se estableció con los resultados obtenidos que la influencia de los juegos motrices simbólicos y libres , fueron positivos, y que mejoró sustancialmente la noción de espacio topológico y proyectivo en los niños de 5 años de la I.E.I. N°32004 "San Pedro"- Huánuco- 2018.

## SUGERENCIAS

1. Se sugiere a los docentes del nivel de educación inicial, la aplicación en forma programada de los juegos motrices, al iniciar el año académico, con la finalidad que permita mejorar la noción de espacio topológico y proyectivo el comportamiento en los estudiantes del nivel de educación inicial.
2. Se recomienda a los docentes de la I.E.I. N° 32004 "San Pedro"-Huánuco- 2018, tomar como modelo la presente investigación, y con ello, poder planificar dentro de su programación la sistematización de los juegos motrices, ya que le permitirá dentro de su proceso de enseñanza - aprendizaje, a que el niño, se desenvuelva integralmente en sus aspectos físicos, social y cognitivo, a través del desarrollo de sus habilidades motrices, los lleve a un continuo y sistemático descubrimiento del propio cuerpo, y de esa manera, vaya contribuyendo al pensamiento infantil y al desarrollo emocional.
3. Promover la difusión entre los docentes de las diferentes instituciones educativas del nivel inicial de la región Huánuco los resultados de la presente investigación, a fin de promover por medio de los juegos motrices simbólicos, la mejora de la noción de espacio topológico y proyectivo, que contribuya al mejoramiento de la calidad educativa.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Arnáiz, P. (1988). Fundamentación de la práctica psicomotriz en B. Aucouturier. Madrid: Seco Olea.
- Crisolo A. (2004) "Diccionario Pedagógico" México.
- Barruezo, P. (2000). Contenido de la psicomotricidad. España.
- Bautista, J. (2013). El dibujo como herramienta de aprendizaje en primer grado de preescolar. Mexico: Trabajo de Titulación. Universidad Pedagógica Nacional, Unidad de Azcapotzalco.
- Bucher, H. (1976). Estudio de la personalidad del niño a través de la exploración psicomotriz. Barcelona: Toray-Masson.
- Carratalá, R. (1984) La representación del espacio en el niño en la obra de J. Piaget. Educación y Cultura: revista mallorquina de pedagogía. (4), 145-169.
- Castro, J. (2004). El desarrollo de la noción de espacio en el niño de Educación Inicial. Acción Pedagógica, 12(2), 162-170
- Chamorro, J. A. (1991) Mediación semiótica y vehículos de significado en la cultura sonora de los phorhépecha: hacia una interpretación de los símbolos y lo signos audibles. Relaciones 44, Estudios de Historia y Sociedad, invierno, Colegio de Michoacán, p. 75.

- Clérigo, N. (2014). La enseñanza de nociones espaciales en educación infantil a través de planos y mapas. Una propuesta de intervención. Trabajo de fin de grado. España: Universidad de Valladolid, Facultad de Educación, Campus de Palencia.
- Cascallona T. (1996) "iniciación a la matemática" Perú: Editorial Santillana.
- Condemarín, M. y Chadwick y otros. (1978). Evaluación y desarrollo de los aprendizajes básicos en la escuela. EEUU. Texas. Editorial. Andrés Bello.
- Díaz, A. y otros (2015). Estrategias lúdicas para la motricidad. España: Editorial. SAHAGUN.
- Fernández, K.; Gutiérrez, I.; Gómez, M.; Jaramillo, L.; y Orozco, M. (2004) El pensamiento matemático informal en niños de edad preescolar. Colombia: Creencias y prácticas de docentes de Barranquilla. Zona Próxima (5), 42-73.
- Garfias A., O. (2005, mayo-junio). La realidad del espacio". Síntesis de los avances en metodología para la enseñanza del espacio arquitectónico. Revista Pharos, 12(1), pp
- Garvey, C. (1985). El juego infantil. Madrid: Morata.
- Le Boulch, J. (1996). La educación por el movimiento en la edad escolar. Barcelona: Paidós.
- Martínez , L. (2004) Arte y símbolo en la infancia; un cambio de mirada. España: Octaedro-EUB



- Mila, J. (1996). Desarrollo de la psicomotricidad. Uruguay: Editorial. Psicolibros.
- Orozco, G. (1991) La mediación en juego. Televisión, cultura y audiencias. Revista Comunicación y Sociedad (Universidad de Guadalajara, Mx), N° 10-11, pp 107-128.
- Ortega, J. y Obispo, J. (2006). La psicomotricidad de tu hijo. España: Editorial La tierra hoy.
- Paragua, M. & et al. (2008). Investigación Educativa. Perú: JTP Editores E. I. R. L. Huánuco. Perú.
- Piaget (1965) La construcción de lo real en el niño. Buenos Aires: Ediciones nueva visión
- Piaget, J. Inhelder, B. (1969/2000) Psicología del niño. (L. Hernández, Trads.) Madrid: Ediciones Morata.
- Rael , M<sup>a</sup> I. (2009, febrero). Espacio y tiempo en Educación Infantil. Revista Innovación y Experiencias Educativas, N° 15.
- Ramírez , R. (2009). La noción de mediación semiótica en el enfoque constructivista vygotskiano. Omnia, 15(1), 70-81.
- Rodríguez, W. (2003) Interacción social y mediación semiótica: herramientas para reconceptualizar la relación desarrollo-aprendizaje. Educere (20), 369-379.
- Sánchez, F. (1986). Bases para una didáctica de la Educación Física y el Deporte. Madrid: Gymnos.

- Stambak, M. (1973). Tono y Psicomotricidad. Madrid: Pablo del río.
- Toro, S. y Corpas, F. J. (1994). Educación Física en la enseñanza primaria. Málaga: Aljibe.
- Vayer, P. (1974). El diálogo corporal. Barcelona: Científica-Médica.
- Vicente, Q. (2005). Juego motor, deporte y recreación. Perú. Editorial VQ.

### **WEBGRAFIA.**

- <http://www.efdeportes.com/> Revista Digital - Buenos Aires - Año 14 - Nº 141 - febrero de 2010.
- [Repository.libertadores.edu/bitstream/1137/454/1/Diazavilaamparo.pdf](http://Repository.libertadores.edu/bitstream/1137/454/1/Diazavilaamparo.pdf).

# ANEXO

## **PROGRAMA DE JUEGOS MOTORES**

Programa Juegos motores. La metodología según Villarreal (1969) tomado de Moreno indica que es un conjunto de pautas, procedimientos, materiales y técnicas de enseñanza que se basa en el uso de recursos educativos para alcanzar el objetivo que se tiene con los estudiantes considerando sus características y entorno donde se desenvuelve.

El Programa está “diseñado para producir cambios esperados en la conducta de los sujetos que se exponen de ella” según Astin y Panos (1971) referido en Medrano (1995, p.49) el programa de juegos motores consiste en realizar diversas actividades para que los niños que presentan dificultades en la psicomotricidad gruesa mejoren a través de estrategias didácticas.

### **Descripción del programa**

En esta investigación los juegos motores es una propuesta metodológica para que los estudiantes de cinco años del nivel inicial mejoren su motricidad gruesa. Utilizando diversas estrategias en las sesiones de aprendizaje. De esta manera los niños logran adquirir un aprendizaje eficaz y pertinente.

Este programa se ha diseñado para los niños de cinco años de la institución educativa 2051, Carabayllo, 2017. Piaget (1985, p.26) los juegos sensoriomotores consisten en los movimientos musculares muy simples y repetitivos con objetos o sin ellos, tales como estirar o doblar las extremidades del cuerpo, agitar los dedos hacerlos balancear, producir ruidos y sonidos. A través de los sentidos (tacto, vista) el niño será capaz de descubrir sus capacidades motoras y lograr una construcción de los esquemas motores que se integran progresivamente de lo simple a lo complejo.

### **Procedimiento**

**El programa juegos motores se desarrolló de la siguiente manera:**

**PERÍODO I:** se aplicó la lista de cotejo de entrada para determinar el nivel de los estudiantes en el área de personal

social. Dicho resultado fue que los niños y niñas de cinco años presentaban dificultades en la psicomotricidad gruesa con un nivel bajo.

**PERÍODO II:** Este estudio se planteó 20 sesiones de aprendizajes, para reforzar la motricidad gruesa. Estas actividades se realizaron en base a cada una de las dimensiones de la variable dependiente.

**PERÍODO III:** Se realizó 20 sesiones tres veces por semana con un periodo de 60' cada una. Las sesiones fueron en base a las rutas de aprendizaje, donde se promueve el desarrollo de la motricidad gruesa a través del juego. Estas actividades se plantearon para los niños de cinco años.

**PERÍODO IV:** Se realizó la evaluación del post test con un instrumento de evaluación lista de cotejo, en la cual se visualizó una mejora en la psicomotricidad gruesa.

Esta evaluación consta de 20 ítems con respuestas dicotómicas si equivale 0 y no equivale uno.

Las actividades que se planteó en esta investigación proporciono que los estudiantes se socialicen ya prendieron a resolver problemas entre ellos. Asimismo, mejoraron respetar su turno, a la autonomía, la autoconfianza, la comunicación y creatividad. Todos estos aspectos se observaron durante la realización de los juegos motores.





# NÓMINA DE MATRÍCULA - 2018

El reporte de matrícula se emitirá haciendo uso de la Nómina de Matrícula del aplicativo informático SIAGE (Sistema de Información de Apoyo a la Gestión de la Institución Educativa), disponible en <http://siagi.minedu.gob.pe>. Este reporte es de responsabilidad del Director de la I.E. y TIENE CARÁCTER OFICIAL.

MINISTERIO DE EDUCACIÓN

Datos de la Instancia de Gestión Educativa Descentralizada (DRE - UGEL)		Datos de la Institución Educativa o Programa Educativo				Periodo Lectivo							Ubicación Geográfica							
Código	1 0 0 0 0 0 1	Número y/o Nombre	32004 SAN PEDRO			Inicio	12/03/2018	Fin	21/12/2018	Dpto.	HUANUCO	Proy.	HUANUCO	Dist.	HUANUCO	Centro Político	HUANUCO	Institución Educativa de procedencia <sup>(15)</sup>	Código Modular	Número y/o Nombre
Nombre de la DRE - UGEL	UGEL Huánuco	Código Modular	0 1 2 8 1 8 3 9 1 9	Características <sup>(4)</sup>	PC	Datos del Estudiante														
N° de D.N.I. o Código del Estudiante <sup>(16)</sup>	Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)	Resolución de Creación N°	RDZ N° 05-77	Forma <sup>(5)</sup>	Esc	Sexo	H/M	Situación de Matrícula <sup>(10)</sup>	País <sup>(11)</sup>	Padre vive SI / NO	Madre vive SI / NO	Segunda Lengua <sup>(12)</sup>	Trabaja el Estudiante SI / NO	Horas semanales que labora	Escuela de la Madre <sup>(13)</sup>	Escuela de la Madre <sup>(13)</sup>	Tip de Discapacidad <sup>(14)</sup>			
		Nivel/Ciclo <sup>(7)</sup>	PRI	Grado/Edad <sup>(8)</sup>	5	Sección <sup>(6)</sup>	C	Fecha de Nacimiento	Día	Mes	Año									
1	D.N.I. 6.1.3.3.5.6.1.9	ALCEDO COZ, Jhon David	06	03	2008	H	P	P	P	SI	SI	C	NO		P	SI				
2	D.N.I. 6.0.3.0.0.7.2.7	ALCEDO TRUJILLO, Christian Wilder	29	10	2007	H	P	P	SI	SI	Q	C	NO		S	SI				
3	D.N.I. 6.0.7.3.3.5.6.6	AMBROSIO JUSTO, Marcos Palermo	19	06	2008	H	P	P	SI	SI	C	NO		P	SI					
4	D.N.I. 6.0.1.0.7.8.9.2	ANTONIO CASIMIRO, Rolly	12	04	2007	H	P	P	SI	SI	C	NO		P	SI					
5	D.N.I. 6.1.1.6.4.0.0.7	CALERO ROJAS, Fran Antonio	03	10	2007	H	P	P	SI	SI	C	NO		P	SI					
6	D.N.I. 6.0.1.0.7.8.5.1	CERVANTES FELIX, Carlos Julian	05	06	2007	H	P	P	SI	SI	C	NO		P	SI					
7	D.N.I. 6.1.0.2.0.1.7.2	ESPIÑOZA HINOSTROZA, Gimena	19	03	2007	M	P	P	NO	SI	C	NO		P	SI					
8	D.N.I. 6.0.0.9.9.7.8.4	EUGENIO ZUNIGA, Akira Angelica	28	02	2007	M	P	P	SI	SI	C	NO		P	SI					
9	D.N.I. 6.0.1.0.8.2.6.8	GOMEZ CIPRIANO, Yasmin Yoselin	18	07	2007	M	P	P	SI	SI	C	NO		P	SI					
10	D.N.I. 7.9.2.1.8.8.4.0	HUAMAN FAN DE DIOS, Jack Remy Giovanni	20	08	2005	H	P	P	SI	SI	C	NO		P	SI					
11	D.N.I. 7.5.5.4.8.0.0.9	LLANTO FERMIN, Juaa Fernando	19	01	2006	H	P	P	SI	SI	C	NO		P	SI					
12	D.N.I. 6.0.3.3.3.0.0.1	MEZA GAMBINI, James	09	11	2007	H	P	P	SI	SI	C	NO		P	SI					
13	D.N.I. 6.0.2.9.6.1.2.3	NAVARRO JAVIER, May Brit	13	01	2008	M	P	P	SI	SI	Q	C	NO		SP	SI				
14	D.N.I. 6.0.0.8.5.7.1.0	PANTALEON ROJAS, Ariaceli Zully	05	03	2007	M	P	P	SI	SI	C	NO		P	SI					
15	D.N.I. 6.1.1.9.6.7.4.0	ROJAS CHAVEZ, Lener Alexander	19	08	2007	H	P	P	SI	SI	C	NO		P	SI					
16	D.N.I. 6.0.9.3.1.7.6.9	SERAFIN VILCA, Katty	25	12	2006	M	P	P	SI	SI	C	NO		P	SI					
17	D.N.I. 6.0.3.1.8.9.7.9	SOLORZANO VIGILLO, Wilder Maick	24	11	2007	H	P	P	SI	SI	C	NO		P	SI					
18	D.N.I. .																			
19	D.N.I. .																			
20	D.N.I. .																			
21	D.N.I. .																			

(1) Nivel / Ciclo : Para el caso EBREBE: (NI) Inicial (PRI) Primaria (SEC) Secundaria  
 Para el caso EBA: (NI) Inicial, (INT) Intermedio, (AVA) Avanzado  
 (EBE) Educ. Básica Regular, (EBA) Educ. Básica Alternativa,  
 (E) Educ. Básica Especial.  
 En caso de E. Inicial: registrar Edad (0,1,2,3,4,5).  
 En el caso de Primaria o Secundaria: registrar grados: 1,2,3,4,5,6.  
 En el caso de EBA: Inicial 1°, 2°, 3°, 4°  
 Colocar "s" en la Nomenclatura de las edades (E) o grados (P)  
 Primaria : (U) Unobscuro, (PM) Polidescuro (Inglés) y (PC) Polidescuro  
 Completo.  
 (4) Característ. : (M) Mañana, (T) Tarde, (N) Noche  
 (5) Forma : (E) Escolarizado, (NoE) No Escolarizado  
 Para el caso EBA: (P) Presencial, (SP) Semi Presencial,  
 (AD) A distancia  
 (6) Sección : A, B, C, ... Colocar "s" si es sección única o  
 si se trata de Nivel Inicial  
 (7) Gestión : (P) Pública, de gestión directa, (POP) P. de Gestión Privada, (PR) Privada  
 (8) Programa : (P) Prog. de Educ. Bas. Alter. de Niños y Adolescentes  
 (P) Prog. de Educ. Bas. Alter. de Jóvenes y Adultos  
 (P) Prog. de Educ. Bas. Alter. de Jóvenes y Adultos  
 (9) Turno : (M) Mañana, (T) Tarde, (N) Noche  
 (10) Situación de Matrícula : (I) Ingresante, (P) Promovido, (R) Replantea, (RE) Reingresante.  
 Solo en el caso de EBA: (RE) Reingresante  
 (P) Perú, (E) Ecuador, (C) Colombia, (B) Brasil, (Bo) Bolivia, (Ch) Chile, (DT) Otro  
 (C) Castellano, (Q) Quechua, (A) Aymara, (OT) Otra lengua, (E) Lengua extranjera  
 (SE) Sin Escolaridad, (P) Primaria, (S) Secundaria, (SP) Superior  
 (DI) Intelectual, (DA) Auditiva, (DV) Visual, (DM) Motora, (SC) Sordociega (OT) Otro  
 En caso de no adscribir discapacidad, dejar en blanco.  
 (15) IE de procedencia : Solo para el caso de estudiantes que proceden de otra Institución Educativa.  
 (16) N° de DNI o Cod. Dist : El Cod. del Est. Se anotará solo en el caso que el estudiante no posea D.N.I.  
 Est.

**MATRIZ DE CONSISTENCIA**  
**TÍTULO: LOS JUEGOS MOTRICES Y SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO DE LA NOCIÓN DE ESPACIO EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE EDAD DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 32004**  
**SAN PEDRO – HUÁNUCO - 2018.**

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	DIMENSIONES	OPERACIÓN DE LAS VARIABLES INDICADORES	METODOLOGÍA
<p><b>PROBLEMA GENERAL</b></p> <p>¿De qué manera influyen los juegos motrices en el desarrollo de la noción de espacio en niños de 5 años de la I.E.I. N°32004 "San Pedro"- Huánuco- 2018?</p>	<p><b>OBJETIVO GENERAL</b></p> <p>Establecer la influencia de los juegos motrices en el desarrollo de la noción de espacio en los niños de 5 años de la I.E. San Pedro- Huánuco- 2018.</p>	<p><b>HIPÓTESIS GENERAL</b></p> <p>Si establecemos la influencia de los juegos motrices, entonces se desarrollará la noción de espacio en los niños de 5 años de la I.E.I N°32004 "San Pedro"- Huánuco- 2018.</p>	<p>V.I.</p> <p>Juegos motrices</p>	<p>Juegos Simbólico</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Fantasía con objetos mediante un reconocimiento gráfico.</li> <li>● Tienen capacidad de crear y manejar símbolos existentes dentro del aula.</li> <li>● Facilita la comprensión del espacio topológico.</li> <li>● Es funcional al momento de reconocer las dimensiones de su entorno.</li> <li>● Representa con claridad haciendo el uso de su espacio.</li> </ul>	<p><b>Población:</b></p> <p>Todos los alumnos matriculados en el nivel de Educación Inicial de niños de 5 años de la I.E. San Pedro- Huánuco- 2018. Total 38 alumnos.</p>
<p><b>PROBLEMAS ESPECÍFICOS</b></p> <p>¿Cuál es el nivel de la noción de espacio topológico y proyectivo antes de la aplicación de los juegos motrices simbólicos y libres en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 32004 "San Pedro"- Huánuco- 2018?</p>	<p><b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</b></p> <p>Determinar el nivel de la noción de espacio topológico y proyectivo antes de la aplicación de los juegos motrices simbólicos y libres en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 32004 "San Pedro"- Huánuco- 2018.</p>	<p><b>HIPÓTESIS ESPECÍFICAS</b></p> <p>El nivel de la noción de espacio topológico y proyectivo antes de la aplicación de los juegos motrices simbólicos y libres en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 32004 "San Pedro"- Huánuco- 2018.</p>	<p>V.D.</p> <p>Noción de espacio</p>	<p>Juegos Libres</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Ejecutan fácilmente el juego siendo conciente de su esquema corporal, con independencia, segmentación, equilibrio y desequilibrio.</li> <li>● Facilita la comprensión del espacio en su cuerpo a través del juego.</li> <li>● Es relevante para optimizar el desarrollo del espacio.</li> <li>● Interactúan de manera óptima con sus compañeros.</li> <li>● Expresa actitudes en forma libre.</li> </ul>	<p><b>Muestra:</b></p> <p>GE: Niños (as). 5 años. Total. 20 alumnos.</p> <p>Nivel de investigación:</p> <p>Explicativo- Experimental</p>
<p>¿Cuál son las estrategias de los juegos motrices simbólicos y simples para fortalecer la noción de espacio topológico y proyectivo en los niños de 5 años de la I.E.I. N°32004 "San Pedro"- Huánuco- 2018?</p>	<p>Aplicar estrategias con juegos motrices simbólicos y simples para fortalecer la noción de espacio topológico y proyectivo en los niños de 5 años de la I.E.I. N°32004 "San Pedro"- Huánuco- 2018.</p>	<p>La aplicación de estrategias con juegos motrices simbólicos y simples para fortalecer la noción de espacio topológico y proyectivo en los niños de 5 años de la I.E.I. N°32004 "San Pedro"- Huánuco- 2018.</p>	<p>Noción de espacio</p>	<p>Espacio Topológico</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➢ Desarrolla sus habilidades cognitivas y emocionales.</li> <li>➢ Mejora sus habilidades lingüísticas y sociales.</li> <li>➢ Reconoce su ubicación en el espacio.</li> <li>➢ Identifica sus lateralidades haciendo uso de su esquema corporal.</li> <li>➢ Representa sus lateralidades haciendo uso del juego simbólico y libre.</li> </ul>	<p>Tipo:</p> <p>Aplicada</p> <p>Diseño de investigación:</p> <p>Preexperimental</p>
<p>¿Cuál es la influencia de los juegos motrices simbólicos y libres en la mejora de la noción de espacio topológico y proyectivo en los niños de 5 años de la I.E.I. N°32004 "San Pedro"- Huánuco- 2018?</p>	<p>Establecer la influencia de los juegos motrices simbólicos y libres en la mejora de la noción de espacio topológico y proyectivo en los niños de 5 años de la I.E.I. N°32004 "San Pedro"- Huánuco- 2018.</p>	<p>La influencia de los juegos motrices simbólicos y libres en la mejora de la noción de espacio topológico y proyectivo en los niños de 5 años de la I.E.I. N°32004 "San Pedro"- Huánuco- 2018.</p>	<p>Espacio</p>	<p>Espacio proyectivo</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➢ Representa el espacio haciendo uso de su sombra para referirse a las partes de su esquema corporal.</li> <li>➢ Realiza acciones con su cuerpo desde planes espaciales más elementales (arriba, abajo, adelante atrás).</li> <li>➢ Representa el contexto del escenario espacial más complejo (derecha-izquierda).</li> <li>➢ Organiza su acción en función de parámetros como: cerca-lejos; dentro-fuera; pequeño-grande; ancho-estrecho; etc.</li> <li>➢ Comprenden el espacio juntamente con sus compañeros realizando el juego del espejo.</li> </ul>	<p>Técnicas:</p> <p>Observación.</p> <p>Lista de cotejo</p> <p>Técnica de procesamiento de datos.</p>



**LOS JUEGOS MOTRICES Y SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO DE LA NOCIÓN DE ESPACIO  
EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE EDAD DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 32004 SAN PEDRO –  
HUÁNUCO - 2018.**

**FICHA DE VALIDACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS**

**I. DATOS GENERALES:**

Apeellidos y nombre del experto	Herrera Milta, Nancy Evelyn
Cargo e institución donde labora	Universidad Nacional "Hermilio Valdizán"
Nombre del instrumento de evaluación	Ficha de medición de noción de espacio.
Autores del instrumento (Adaptado en Huánuco)	Fátima, ALCEDO ALIAGA; Honorata Luisa, ALCEDO ALIAGA y Verónica Domitila, VILCA EVARISTO.

**II. ÍTEMS (criterios de validación: claridad, objetividad y pertinencia)**

DIMENSION	INDICADORES	ÍTEMS	VALIDEZ						OBSERVACIÓN
			CLARO		OBJETIVO		PERTINENTE		
			SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Espacio Topológico	Desarrolla sus habilidades cognitivas y emocionales.	1		X	✓		✓		Desagregar en ítems específicos
	Mejora sus habilidades lingüísticas y sociales.	2		X	✓		✓		
	Reconoce su ubicación en el espacio.	3	✓		✓		✓		
	Identifica sus lateralidades haciendo uso de su esquema corporal.	4	✓		✓		✓		
	Representa sus lateralidades haciendo uso del juego simbólico y libre.	5	✓		✓		✓		
Espacio proyectivo	Representa el espacio haciendo uso de su sombra para referirse a las partes de su esquema corporal.	6	✓		✓		✓		
	Realiza acciones con su cuerpo desde planes espaciales más elementales (arriba, abajo, adelante atrás).	7	✓		✓		✓		
	Representa el contexto del escenario espacial más complejo (derecha-izquierda).	8	✓		✓		✓		
	Organiza su acción en función de parámetros como: cerca-lejos; dentro-fuera; pequeño-grande; ancho-estrecho; etc.	9	✓		✓		✓		
	Comprenden el espacio juntamente con sus compañeros realizando el juego del espejo.	10	✓		✓		✓		

**III. OPINIÓN DEL EXPERTO, RESPECTO AL INSTRUMENTO:**

<input checked="" type="checkbox"/> VÁLIDO	<input type="checkbox"/> MEJORAR	<input type="checkbox"/> NO VÁLIDO
--	----------------------------------	------------------------------------

LUGAR Y FECHA	Huánuco, 31 de mayo de 2019
---------------	-----------------------------

  
FIRMA DEL EXPERTO

Fátima, ALCEDO ALIAGA

Honorata Luisa, ALCEDO ALIAGA

Verónica Domitila, VILCA EVARISTO.

**LOS JUEGOS MOTRICES Y SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO DE LA NOCIÓN DE ESPACIO  
EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE EDAD DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA Nº 32004 SAN PEDRO –  
HUÁNUCO - 2018.**

**FICHA DE VALIDACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS**

**I. DATOS GENERALES:**

Apellidos y nombre del experto	<i>Dr. SOTIL CORTAVALLO, Wilfredo Antonio</i>
Cargo e institución donde labora	Universidad Nacional "Hermilio Valdizán"
Nombre del instrumento de evaluación	Ficha de medición de noción de espacio.
Autores del instrumento (Adaptado en Huánuco)	Fátima, ALCEDO ALIAGA; Honorata Luisa, ALCEDO ALIAGA y Verónica Domitila, VILCA EVARISTO.

**II. ÍTEMS (criterios de validación: claridad, objetividad y pertinencia)**

DIMENSION	INDICADORES	VALIDEZ							OBSERVACIÓN
		ÍTEMS	CLARO		OBJETIVO		PERTINENTE		
			SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Espacio Topológico	Desarrolla sus habilidades cognitivas y emocionales.	1	✓		✓		✓		
	Mejora sus habilidades lingüísticas y sociales.	2	✓		✓		✓		
	Reconoce su ubicación en el espacio.	3	✓		✓		✓		
	Identifica sus lateralidades haciendo uso de su esquema corporal.	4	✓		✓		✓		
	Representa sus lateralidades haciendo uso del juego simbólico y libre.	5	✓		✓		✓		
Espacio proyectivo	Representa el espacio haciendo uso de su sombra para referirse a las partes de su esquema corporal.	6	✓		✓		✓		
	Realiza acciones con su cuerpo desde planes espaciales más elementales (arriba, abajo, adelante atrás).	7	✓		✓		✓		
	Representa el contexto del escenario espacial más complejo (derecha-izquierda).	8	✓		✓		✓		
	Organiza su acción en función de parámetros como: cerca-lejos; dentro-fuera; pequeño-grande; ancho-estrecho; etc.	9	✓		✓		✓		
	Comprenden el espacio juntamente con sus compañeros realizando el juego del espejo.	10	✓		✓		✓		

**III. OPINIÓN DEL EXPERTO, RESPECTO AL INSTRUMENTO:**

<input checked="" type="checkbox"/> VÁLIDO	<input type="checkbox"/> MEJORAR	<input type="checkbox"/> NO VÁLIDO
--	----------------------------------	------------------------------------

LUGAR Y FECHA	<i>Huánuco 31 de mayo de 2019</i>
---------------	-----------------------------------



FIRMA DEL EXPERTO

Fátima, ALCEDO ALIAGA

Honorata Luisa, ALCEDO ALIAGA

Verónica Domitila, VILCA EVARISTO.

**LOS JUEGOS MOTRICES Y SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO DE LA NOCIÓN DE ESPACIO  
EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE EDAD DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 32004 SAN PEDRO –  
HUÁNUCO - 2018.**

**FICHA DE VALIDACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS**

**I. DATOS GENERALES:**

Apellidos y nombre del experto	<i>Echevarría Rodríguez, Haiber P.</i>
Cargo e institución donde labora	Universidad Nacional "Hermilio Valdizán"
Nombre del instrumento de evaluación	Ficha de medición de noción de espacio.
Autores del instrumento (Adaptado en Huánuco)	Fátima, ALCEDO ALIAGA; Honorata Luisa, ALCEDO ALIAGA y Verónica Domitila, VILCA EVARISTO.

**II. ÍTEMS (criterios de validación: claridad, objetividad y pertinencia)**

DIMENSION	INDICADORES	ÍTEMS	VALIDEZ						OBSERVACIÓN
			CLARO		OBJETIVO		PERTINENTE		
			SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Espacio Topológico	Desarrolla sus habilidades cognitivas y emocionales.	1	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		
	Mejora sus habilidades lingüísticas y sociales.	2	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		
	Reconoce su ubicación en el espacio.	3	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		
	Identifica sus lateralidades haciendo uso de su esquema corporal.	4	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		
	Representa sus lateralidades haciendo uso del juego simbólico y libre.	5	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		
Espacio proyectivo	Representa el espacio haciendo uso de su sombra para referirse a las partes de su esquema corporal.	6	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		
	Realiza acciones con su cuerpo desde planes espaciales más elementales (arriba, abajo, adelante atrás).	7	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		
	Representa el contexto del escenario espacial más complejo (derecha-izquierda).	8	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		
	Organiza su acción en función de parámetros como: cerca-lejos; dentro-fuera; pequeño-grande; ancho-estrecho; etc.	9	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		
	Comprenden el espacio juntamente con sus compañeros realizando el juego del espejo.	10	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		

**III. OPINIÓN DEL EXPERTO, RESPECTO AL INSTRUMENTO:**

<input checked="" type="checkbox"/> VÁLIDO	<input type="checkbox"/> MEJORAR	<input type="checkbox"/> NO VÁLIDO
--	----------------------------------	------------------------------------

LUGAR Y FECHA	
---------------	--

*Echevarría Rodríguez, Haiber P.*  
FIRMA DEL EXPERTO

Fátima, ALCEDO ALIAGA

Honorata Luisa, ALCEDO ALIAGA

Verónica Domitila, VILCA EVARISTO.

nvvnvvnvvnvvnvvnv



## UNIVERSIDAD NACIONAL "HERMILIO VALDIZÁN"

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIZACION  
EDUCACION INICIAL

### LISTA DE COTEJO PARA DEFINIR NOCION DE ESPACIO

Fátima Alcedo, Luisa Alcedo, Verónica Vilca

APELLIDOS Y NOMBRES: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

I.E.: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

GRADO/AÑO DE ESTUDIO: \_\_\_\_\_ EDAD: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

EXAMINADOR: \_\_\_\_\_ FECHA: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**INSTRUCCIONES:** Vamos a verificar por medio de la observación para poder medir por medio de este instrumento los indicadores del trabajo que estamos realizando, y que los niños realicen con cada uno de los ítems correctamente, luego marcaremos con una **(X)** el registro de cumplimiento correspondiente, identificando su noción de espacio, según las actividades a realizarse. En caso de ser necesario hay un espacio de observaciones para retroalimentación.

INDICADORES	ITEM	EVALUACION		OBSERVACIONES
		si	no	
Espacio Topológico	1. Desarrolla sus habilidades cognitivas y emocionales.			
	2. Mejora sus habilidades lingüísticas y sociales.			
	3. Reconoce su ubicación en el espacio.			
	4. Identifica sus lateralidades haciendo uso de su esquema corporal.			
	5. Representa sus lateralidades haciendo uso del juego simbólico y libre.			

Espacio proyectivo	6. Representa el espacio haciendo uso de su sombra para referirse a las partes de su esquema corporal.			
	7. Realiza acciones con su cuerpo desde planes espaciales más elementales (arriba, abajo, adelante atrás).			
	8. Representa el contexto del escenario espacial más complejo (derecha-izquierda).			
	9. Organiza su acción en función de parámetros como: cerca-lejos; dentro-fuera; pequeño-grande; ancho-estrecho; etc.			
	10. Comprenden el espacio juntamente con sus compañeros realizando el juego del espejo.			

### **SESION DE INVESTIGACIÓN Nº 01**

**TEMA:** crean su juego según su fantasía

**PROPOSITO:** que los niños y niñas disfruten compartiendo sus juegos y fantasías en una representación gráfica.

**RECURSOS:** el cuerpo, juguetes, papel bond y colores

**EDAD:** 5 AÑOS

**FECHA:** 10//12/2018

**TIEMPO:** 45 minutos

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
<b>comunicación</b>	Se expresa con creatividad atreves de diversos lenguajes	Comunica ideas y sentimientos atreves de producciones artísticas en los diversos lenguajes	Fantasia con objetos mediante un reconocimiento grafico

**SECUENCIA DIDACTICA DE LA SESIÓN:**

MOMENTOS DE LA SESION	DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD
<b>MOTIVACIÓN</b>	<b>ACTIVIDAD DE INICIO:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Nos sentamos en asamblea y recordamos nuestros acuerdos</li> <li>❖ Escogen un sector de juego favorito y juegan libremente</li> </ul>
<b>EJECUCIÓN</b>	<b>ACTIVIDAD CENTRAL:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Los niños exploran los juegos en los sectores</li> <li>❖ <b>Jugamos en los sectores y la docente observa y registra las conductas durante el juego.</b></li> <li>❖ <b>La docente interviene si es que el niño lo requiere.</b></li> <li>❖ <b>Al finalizar el juego nos sentamos en semicírculo y los niños cuentan sus juegos y fantasías del juego en los sectores</b></li> <li>❖ <b>Los niños representan sus juegos y fantasías en gráficos.</b></li> </ul>
<b>EVALUACIÓN</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Al término de la sesión se les evaluará que hicieron como lo hicieron y porque lo hicieron y como se sintieron.</li> </ul>

### **SESION DE INVESTIGACIÓN Nº 02**

**TEMA:** creamos cuentos con nuestros animales favoritos

**PROPOSITO:** que los niños y niñas disfruten compartiendo los cuentos de sus animales favoritos en una representación simbólica por ellos

**RECURSOS:** imaginación, humanos, papel bond

**EDAD:** 5 AÑOS

**FECHA:** 11/12/2018

**TIEMPO:** 45 minutos

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
<b>comunicacion</b>	Se expresa con creatividad a través de diversos lenguajes	Comunica ideas y sentimientos a través de producciones artísticas en los diversos lenguajes	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tienen capacidad de crear manejar símbolos existentes</li> </ul>

**SECUENCIA DIDACTICA DE LA SESIÓN:**

MOMENTOS DE LA SESION	DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD
<b>MOTIVACIÓN</b>	<p><b>ACTIVIDAD DE INICIO:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Nos sentamos en asamblea y recordamos nuestros acuerdos</li> <li>❖ Cantamos una canción los patitos</li> <li>❖ La docente les cuenta un cuento sobre su animal favorito</li> <li>❖ Comunico a los niños sobre la actividad de hoy creamos cuentos sobre nuestro animal favorito</li> </ul>
<b>EJECUCIÓN</b>	<p><b>ACTIVIDAD CENTRAL:</b></p> <p><b>DESARROLLO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Cada niño expresa y crea su cuento de su animal favorito</li> <li>❖ Escribe su cuento según a su nivel de escritura</li> <li>❖ Los niños grafican su creación con símbolos</li> <li>❖ Los niños y niñas exponen sus trabajos</li> </ul>
<b>EVALUACIÓN</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Al término de la sesión se les evaluará que hicieron como lo hicieron y porque lo hicieron y como se sintieron.</li> </ul>

### **SESION DE INVESTIGACIÓN Nº 03**

**TEMA:** desarrollo del espacio

**PROPOSITO:** mejorar la agilidad y la coordinación de la psicomotricidad gruesa mediante la actividad de reconocer el espacio topológico

**RECURSOS:** loza deportiva, globos y recursos humanos

**EDAD:** 5 AÑOS

**FECHA:** 12/12/2018

**TIEMPO:** 45 minutos

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
<b>Personal social</b>	Participa en actividades deportivas en interacción con el entorno	Utiliza sus destrezas motrices en la práctica de actividades físicas y deportivas que son consideradas medios formativos	<ul style="list-style-type: none"> <li>Facilita la comprensión del espacio topológico.</li> </ul>

**SECUENCIA DIDACTICA DE LA SESIÓN:**

MOMENTOS DE LA SESION	DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD
<b>MOTIVACIÓN</b>	<p><b>ACTIVIDAD DE INICIO:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Realizamos las actividades fisiológicas de calentamiento para iniciar la actividad.</li> </ul>
<b>EJECUCIÓN</b>	<p><b>ACTIVIDAD CENTRAL:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>La profesora da las indicaciones y a la vez realiza la demostración de la actividad a realizarse.</li> <li>la actividad consiste en pisar el globo y evitar que la pisen el suyo</li> <li>Para ello se van a ligar de dos parejas que van a ir cogidos de la mano y a cada niño se la atara el tobillo con un globo inflado lo cual debe quedar a 10 cm del pie</li> <li>Cada uno de los niños tratara de reventar el globo del otro y evitar que el contrincante pise los suyos</li> <li>Deben tratar de dejar intactos sus globos</li> <li>Gana el juego la pareja que haya eliminado todo los globos del contrincante</li> </ul> <p><b>ACTIVIDADES FINALES:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Desamáramos las pitas del tobillo de los niños ,</li> </ul> <p>Todos se lavan las manos y retornamos al salón de clase.</p>
<b>EVALUACIÓN</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Al término de la sesión se les evaluará que hicieron como lo hicieron y porque lo hicieron y como se sintieron.</li> </ul>

**SESION DE INVESTIGACIÓN Nº 04**

**TEMA:** reconocemos las dimensiones de su entorno usando nuestro cuerpo.



**PROPOSITO:** que los niños y niñas reconozcan las dimensiones de su entorno

**RECURSOS:** loza deportiva y tizas

**EDAD:** 5 AÑOS

**FECHA:** 13/12/2018

**TIEMPO:** 45 minutos

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
<b>Psicomotricidad</b>	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Comprende su cuerpo.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Es funcional al momento de reconocer las dimensiones de su entorno</li> </ul>

**SECUENCIA DIDACTICA DE LA SESIÓN:**

MOMENTOS DE LA SESION	DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD
<b>MOTIVACIÓN</b>	<p><b>ACTIVIDAD DE INICIO:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Realizamos las actividades fisiológicas con las manos, hombros, cintura y piernas.</li> <li>➤ Responde a las interrogantes.</li> <li>➤ La docente les comunica la actividad de hoy: reconocemos las dimensiones de su entorno usando nuestro cuerpo</li> </ul>
<b>EJECUCIÓN</b>	<p><b>ACTIVIDAD CENTRAL:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ La profesora dibuja en el piso las dimensiones</li> <li>❖ Los niños se ubican en las dimensiones</li> <li>❖ Los niños utilizan su cuerpo para reconocer las dimensiones</li> <li>❖ Los niños crean juegos con las dimensiones</li> </ul> <p><b>ACTIVIDADES FINALES:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Nos sentamos en círculo y realizamos actividades de relajación</li> </ul>
<b>EVALUACIÓN</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Al término de la sesión se les evaluará que hicieron como lo hicieron y porque lo hicieron y como se sintieron.</li> </ul>

**SESION DE INVESTIGACIÓN Nº 05**

• **TEMA:** representamos el espacio

**PROPOSITO:** los niños y niñas representan su espacio

**RECURSOS:** campo deportivo

**EDAD:** 5 AÑOS

**FECHA:** 14/12/2018

**TIEMPO:** 45 minutos

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
<b>Psicomotricidad</b>	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Comprende su cuerpo.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Representa con claridad haciendo el uso del espacio</li> </ul>

**SECUENCIA DIDACTICA DE LA SESIÓN:**

MOMENTOS DE LA SESION	DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD
<b>MOTIVACIÓN</b>	<p><b>ACTIVIDAD DE INICIO:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>♣ Realizan las actividades fisiológicas todos sentados en el patio</li> <li>♣ Responden a las interrogantes</li> </ul>
<b>EJECUCIÓN</b>	<p><b>ACTIVIDAD CENTRAL:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>♣ Formamos grupo para iniciar la actividad</li> <li>♣ La profesora da las instrucciones y realiza la demostración de la actividad a realizarse.</li> <li>♣ Los alumnos reciben los materiales y se organizan.</li> <li>♣ Se reparte las pelotas a cada encargado de grupo.</li> <li>♣ .Empieza el juego</li> </ul> <p><b>ACTIVIDADES FINALES:</b></p> <p>Se lavan las manos y retornamos al salón de clases.</p>
<b>EVALUACIÓN</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Al término de la sesión se les evaluará que hicieron como lo hicieron y porque lo hicieron y como se sintieron.</li> </ul>

### SESION DE INVESTIGACIÓN Nº 06

**TEMA:** esquema corporal

**PROPOSITO:** desarrollo el equilibrio: caminar sobre los talones

**RECURSOS:** el cuerpo

**EDAD:** 5 AÑOS

**FECHA:** 17/12/2018

**TIEMPO:** 45 minutos

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
<b>Psicomotricidad</b>	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Comprende su cuerpo.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones y nombrarlas espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas.</li> <li>• Representa su cuerpo (o los de otros) a su manera, utilizando diferentes materiales y haciendo evidentes algunas partes, como la cabeza, los brazos, las piernas y algunos elementos del rostro.</li> <li>• Reconoce sus sensaciones corporales, e identifica las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración y sudoración después de una actividad física.</li> </ul>

**SECUENCIA DIDACTICA DE LA SESIÓN:**

MOMENTOS DE LA SESION	DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD
<b>MOTIVACIÓN</b>	<p><b>ACTIVIDAD DE INICIO:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Realizamos las actividades fisiológicas De calentamiento para iniciar la actividad. Todos nos miramos los pies, por delante tenemos los dedos y por detrás los talones. Cuando los talones se enfadan con los dedos, no quieren andar y se levantan del suelo (puntillas). Y si son los dedos los enfadados con los talones, son estos los que se levantan y no quieren andar (de talones)</li> </ul> <p><b>ACTIVIDAD CENTRAL:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Despegar los talones del suelo, primero alternativamente y luego los dos al mismo tiempo.</li> <li>❖ Apretar el suelo con los talones levantando la punta de los pies, primero alternando los pies y luego con los dos pies juntos.</li> </ul>
<b>EJECUCIÓN</b>	

	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Buscar pareja, cogerse de la mano; uno caminara sobre los talones, y el otro normalmente</li> <li>❖ Repetir el ejercicio anterior intercambiando los papeles.</li> <li>❖ Caminar sobre los talones, los dos miembros de la pareja, cogidos de la mano.</li> <li>❖ Caminar sobre los talones libremente</li> <li>❖ Caminar sobre los talones, primero por un camino recto y luego, por un camino de curvas.</li> <li>❖ REPETICION.</li> <li>❖ Tumbarse boca arriba elevar el brazo lo más alto posible, e inspirar mientras dejamos caer el brazo. Repetir con el otro brazo.</li> <li>❖ Cerrar los ojos, respirar profundamente, despacio, y muy despacio, vamos imaginar que volamos a una playa grande y tranquila; miramos al cielo. Las nubes se mueven despacio, muy lentamente van cambiando de forma algunas parecen animales, otras caras...</li> <li>❖ REFLEXION</li> <li>❖ recordar las actividades realizadas en el sesión de hoy: habéis aprendido a levantar los dedos de los pies y a caminar sobre los talones, primero por caminos rectos, y luego por caminos curvos.</li> </ul>
<b>EVALUACIÓN</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Al término de la sesión se les evaluará que hicieron como lo hicieron y porque lo hicieron y como se sintieron.</li> </ul>

### **SESION DE INVESTIGACIÓN Nº 07**

**TEMA:** comprensión del espacio en su cuerpo

**PROPOSITO:** desarrollar la percepción espacial: responder a las órdenes de delante o detrás

**RECURSOS:** silbato y cintas

**EDAD:** 5 AÑOS

**FECHA:** 18/12/2018

**TIEMPO:** 45 minutos

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
<b>Psicomotricidad</b>	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Comprende su cuerpo.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones y nombrarlas espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas.</li> <li>• Representa su cuerpo (o los de otros) a su manera, utilizando diferentes materiales y haciendo evidentes algunas partes, como la cabeza, los brazos, las piernas y algunos elementos del rostro.</li> <li>• Reconoce sus sensaciones corporales, e identifica las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración y sudoración después de una actividad física.</li> </ul>

**SECUENCIA DIDACTICA DE LA SESIÓN:**

MOMENTOS DE LA SESION	DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD
<b>MOTIVACIÓN</b>	<p><b>ACTIVIDAD DE INICIO:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Imaginemos que es verano, hace mucho calor y estamos sudorosos, nos encontramos un pañuelo limpio y húmedo y nos pasamos por la parte de delante del cuerpo: la frente, los labios, la nariz, el cuello etc. y por detrás: la espalda, las pantorrillas.</li> </ul>
<b>EJECUCIÓN</b>	<p><b>ACTIVIDAD CENTRAL:</b></p> <p><b>DESARROLLO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ pasar la mano por las partes del cuerpo que están delante: la cara, el pecho, las rodillas.</li> <li>❖ Tocarse las que están detrás de la nuca, espalda, las nalgas las pantorrillas.</li> <li>❖ Situarse por parejas uno al lado de otro , poner una mano delante o detrás del compañero según la indicación dada</li> <li>❖ Caminar libremente por toda la clase y, demos una orden, colocarse delante o detrás de quien se indica en cada ocasión.</li> <li>❖ RELAJACION</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Coger una cinta o cuerda; enrollada en la muñeca y antebrazo, elevar hacia delante ese brazo y doblar la muñeca de modo que los dedos señalan hacia el techo. Sentir la presión de la cuerda... dejar caer el brazo. Repetir con el otro brazo.</li> <li>❖ REFLEXION</li> <li>❖ recordar todo lo recordado en la sesión; os habéis tocado partes del cuerpo que están delante, como la cara, el pecho, las rodillas, etc., y las que están atrás, como la nuca, la espalda , las nalgas... os habéis colocado delante de algunos compañeros y detrás de otro ; habéis jugado a los trencitos.</li> <li>❖ <b>ACTIVIDADES FINALES:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Desamáramos las pitas del tobillo de los niños ,</li> </ul> </li> </ul> <p>Todos se lavan las manos y retornamos al salón de clase.</p>
<b>EVALUACIÓN</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Al término de la sesión se les evaluará que hicieron como lo hicieron y porque lo hicieron y como se sintieron.</li> </ul>

### **SESION DE INVESTIGACIÓN Nº 08**

**TEMA:** desarrollo del espacio

**PROPOSITO:** mejorar la agilidad y la coordinación de la psicomotricidad gruesa mediante la actividad de reventar los globos con los pies.

**RECURSOS:** loza deportiva, globos y pitas

**EDAD:** 5 AÑOS

**FECHA:** 19/12/2018

**TIEMPO:** 45 minutos

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
<b>Psicomotricidad</b>	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Comprende su cuerpo.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones y nombrarlas espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas.</li> <li>• Representa su cuerpo (o los de otros) a su manera, utilizando diferentes materiales y haciendo evidentes algunas partes, como la cabeza, los brazos, las piernas y algunos elementos del rostro.</li> <li>• Reconoce sus sensaciones corporales, e identifica las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración y sudoración después de una actividad física.</li> </ul>

**SECUENCIA DIDACTICA DE LA SESIÓN:**

MOMENTOS DE LA SESION	DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD
<b>MOTIVACIÓN</b>	<p><b>ACTIVIDAD DE INICIO:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Realizamos las actividades fisiológicas de calentamiento para iniciar la actividad.</li> </ul>
<b>EJECUCIÓN</b>	<p><b>ACTIVIDAD CENTRAL:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ La profesora da las indicaciones y a la vez realiza la demostración de la actividad a realizarse.</li> <li>❖ la actividad consiste en pisar el globo y evitar que la pisen el suyo</li> <li>❖ Para ello se van a ligar de dos parejas que van a ir cogidos de la mano y a cada niño se la atara el tobillo con un globo inflado lo cual debe quedar a 10 cm del pie</li> <li>❖ Cada uno de los niños tratara de reventar el globo del otro y evitar que el contrincante pise los suyos</li> <li>❖ Deben tratar de dejar intactos sus globos</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Gana el juego la pareja que haya eliminado todos los globos del contrincante</li> </ul> <p><b>ACTIVIDADES FINALES:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Desamáramos las pitas del tobillo de los niños , Todos se lavan las manos y retornamos al salón de clase.</li> </ul>
<b>EVALUACIÓN</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Al término de la sesión se les evaluará que hicieron como lo hicieron y porque lo hicieron y como se sintieron.</li> </ul>

### **SESION DE INVESTIGACIÓN Nº 09**

**TEMA:** Interactúan de manera óptima con sus compañeros.

**PROPOSITO:** explorar la dominancia de la motricidad gruesa a través de la actividad de la rayuela y el salto

**RECURSOS:** loza deportiva izas, aros bolsa con tierra.



**EDAD:** 5 AÑOS

**FECHA:** 20/12/2018

**TIEMPO:** 45 minutos

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
<b>Psicomotricidad</b>	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Comprende su cuerpo.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones y nombrarlas espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas.</li> <li>• Representa su cuerpo (o los de otros) a su manera, utilizando diferentes materiales y haciendo evidentes algunas partes, como la cabeza, los brazos, las piernas y algunos elementos del rostro.</li> <li>• Reconoce sus sensaciones corporales, e identifica las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración y sudoración después de una actividad física.</li> </ul>

**SECUENCIA DIDACTICA DE LA SESIÓN:**

MOMENTOS DE LA SESION	DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD
<b>MOTIVACIÓN</b>	<p><b>ACTIVIDAD DE INICIO:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Realizamos las actividades fisiológicas con las manos, hombros, cintura y piernas.</li> <li>➤ Responde a las interrogantes.</li> </ul>
<b>EJECUCIÓN</b>	<p><b>ACTIVIDAD CENTRAL:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ La profesora dibuja en el piso la rayuela</li> <li>➤ La profesora da las indicaciones y realiza la demostración de la actividad a realizarse</li> <li>➤ Realizan la primera actividad la rayuela.</li> <li>➤ Todos los niños forman grupos y se sientan el patio mientras esperan su turno del juego.</li> <li>➤ El niño que inicia el juego debe estar de pie.</li> <li>➤ Se comienza el juego lanzando la bolsita de tierra en el primer casillero si es que pisan las líneas pierde y así sucesivamente continua el siguiente niño(a) hasta terminar el juego</li> <li>➤ Realizan la segunda actividad.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Todos los niños por turnos siguen a sus compañeros saltando a la pata coja a través de los aros.</li> </ul> <p><b>ACTIVIDADES FINALES:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Nos sentamos en círculo y flexionamos la rodilla.</li> </ul> <p>Se lavan las manos y regresan al salón de clases.</p>
<b>EVALUACIÓN</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Al término de la sesión se les evaluará que hicieron como lo hicieron y porque lo hicieron y como se sintieron.</li> </ul>

### **SESION DE INVESTIGACIÓN Nº 10**

• **TEMA:** actitudes en forma libre

**PROPOSITO:** desarrolla su cuerpo a través del juego tumba las latas

**RECURSOS:** campo de futbol, latas y pelotas de trapo

**EDAD:** 5 AÑOS

**FECHA:** 21/12/2018

**TIEMPO:** 45 minutos

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
<b>Psicomotricidad</b>	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Comprende su cuerpo.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones y nombrarlas espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas.</li> <li>• Representa su cuerpo (o los de otros) a su manera, utilizando diferentes materiales y haciendo evidentes algunas partes, como la cabeza, los brazos, las piernas y algunos elementos del rostro.</li> <li>• Reconoce sus sensaciones corporales, e identifica las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración y sudoración después de una actividad física.</li> </ul>

**SECUENCIA DIDACTICA DE LA SESIÓN:**

MOMENTOS DE LA SESION	DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD
<b>MOTIVACIÓN</b>	<p><b>ACTIVIDAD DE INICIO:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>♣ Realizan las actividades fisiológicas todos sentados en el patio</li> <li>♣ Responden a las interrogantes</li> </ul>
<b>EJECUCIÓN</b>	<p><b>ACTIVIDAD CENTRAL:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>♣ Formamos grupo para iniciar la actividad</li> <li>♣ La profesora da las instrucciones y realiza la demostración de la actividad a realizarse.</li> <li>♣ Los alumnos reciben los materiales y se organizan.</li> <li>♣ Arman las latas con la ayuda de la docente</li> <li>♣ Se reparte las pelotas a cada encargado de grupo.</li> </ul>

	<p>♣ .Empieza el juego</p> <p><b>ACTIVIDADES FINALES:</b></p> <p>Se lavan las manos y retornamos al salón de clases.</p>
<b>EVALUACIÓN</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Al término de la sesión se les evaluará que hicieron como lo hicieron y porque lo hicieron y como se sintieron.</li></ul>





ANEXO 2

AUTORIZACIÓN PARA PUBLICACIÓN DE TESIS ELECTRÓNICAS DE 2DA ESPECIALIDAD

IDENTIFICACIÓN PERSONAL (especificar los datos de los autores de la tesis)

Apellidos y Nombres: ALCEDO ALIAGA FATIMA

DNI: 43153578 Correo Electrónica: \_\_\_\_\_

Teléfonos: casa \_\_\_\_\_ Celular 962946880 Oficina \_\_\_\_\_

Apellidos y Nombres: ALCEDO ALIAGA HONORATA ZUSA

DNI: 46982989 Correo Electrónica: \_\_\_\_\_

Teléfonos: casa \_\_\_\_\_ Celular 982962698 Oficina \_\_\_\_\_

Apellidos y Nombres: VILCA EVARISTO VERONICA. D

DNI: 44501034 Correo Electrónica: \_\_\_\_\_

Teléfonos: casa \_\_\_\_\_ Celular \_\_\_\_\_ Oficina \_\_\_\_\_

1. IDENTIFICACIÓN DE TESIS

SEGUNDA ESPECIALIDAD	
FACULTAD DE:	<u>CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN</u>
E.P.	_____

Título Profesional Obtenido:

SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL

Título De La Tesis

LOS JUEGOS MOTRICES Y SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO DE LA NOCIÓN DEL ESPACIO EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE EDAD DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 32004 SAN PEDRO - HUAMUNCO - 2018

Tipo de acceso que autoriza (n) el (los) autor (es)

Marca "x"	Categoría de acceso	Descripción del acceso
X	Público	Es público y accesible al documento de texto completo por cualquier tipo de usuario que consulta el repositorio.
	Restringido	Solo permite el acceso al registro del metadato con información básica, más no al texto completo.

Al elegir la opción "público", a través de la presente autorizo o autorizamos teléfonos: casa de manera gratuita al Repositorio Institucional – UNHEVAL, a publicar la versión electrónica de esta tesis en el portal web **repositorio.unheval.edu.pe** un plazo indefinido, consintiendo que con dicha autorización cualquier tercero podrá acceder a dichas páginas de manera gratuita, pudiendo revisarla, imprimirla o gravarla, siempre en cuando se respete la autoridad y sea citada correctamente.

En caso haya (n) marcado la opción "restringido", por favor detallar las razones por las que eligió este tipo de acceso.

Asimismo, pedimos indicar el período de tiempo en que la tesis tendría el tipo de acceso restringido.

- ( ) 1 año
- ( ) 2 años
- ( ) 3 años
- ( ) 4 años

Luego del período señalado por usted (es), automáticamente la tesis pasará a ser de acceso público.

Fecha de firma: \_\_\_\_\_

  
Firma del autor y/o autores

  
Firma del autor y/o autores

  
Firma del autor y/o autores