

UNIVERSIDAD SAN PEDRO
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL



**Influencia de los juegos motores en el desarrollo de las
nociones de relación espacial de los niños y niñas de cinco años
de edad de la Institución Educativa N° 101 – Shirac, del
distrito de José Manuel Quiroz - San Marcos – Cajamarca
2017**

**Trabajo de Investigación para obtener el grado académico de
Bachiller en Educación Inicial.**

Autora:

Paredes Morales, Nesthi

Asesora:

Dra. Romero Chuquilín, María del Rosario

Cajamarca – Perú

2017

PALABRAS CLAVE

Tema	Psicomotricidad Infantil.
Especialidad	Educación Inicial

KEY WORDS

Theme	The motor games and the notions of spatial relationship.
Specialty	Initial education

LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN

Área	Sub área	Disciplina
5. Ciencias Sociales	5.3 Ciencias de la educación	Pedagogía.

**Influencia de los juegos motores en el desarrollo de las
nociones de relación espacial de los niños y niñas de cinco años
de edad de la Institución Educativa N° 101 – Shirac, del
distrito de José Manuel Quiroz - San Marcos – Cajamarca
2017.**

RESUMEN

Al realizar la práctica pedagógica detectamos que los niños y niñas de la Institución Educativa N° 101 de Shirac, de la provincia de San Marcos - Cajamarca presentaban dificultades en la orientación espacial, les resultaba difícil ubicarse y ubicar objetos en el espacio de acuerdo a un punto de referencia, por lo que la presente investigación tuvo como propósito aplicar un programa de juegos motores que promueva el desarrollo de las nociones de relación espacial, sabemos que el juego es un recurso pedagógico muy valioso y es a través de él que los niños desarrollan sus competencias y construyen sus aprendizajes. El objetivo principal de la investigación fue determinar si la aplicación del programa de juegos motores incrementa el nivel de desarrollo de las nociones de relación espacial de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 101 – Shirac, del distrito de José Manuel Quiroz - San Marcos - Cajamarca 2017. Para el logro de nuestro objetivo general aplicamos talleres de aprendizaje de psicomotricidad referidos a juegos de locomoción, lanzamiento y trepa.

El diseño de investigación seleccionado para este estudio, corresponde al Cuasi-experimental, en su modalidad pre-test y post-test con grupo control y experimental.

Los resultados obtenidos en el post test nos indican que las aplicaciones de los juegos motores influyen positivamente en el nivel de desarrollo de las nociones de relación espacial, de los niños y niñas de 5 años de edad de la Institución N° 101 – Shirac, del distrito de José Manuel Quiroz - San Marcos. Por consiguiente, en el pretest los niños y niñas tanto en el grupo control como en el experimental en las dimensiones proximidad y orientación alcanzaron el nivel deficiente.

Respecto al post test los niños del grupo control no avanzaron en el nivel de desarrollo de las nociones de proximidad y orientación, ubicándose en el nivel **deficiente**, en comparación con el grupo experimental donde se aplicó los juegos motores se aprecia un incremento en el nivel de desarrollo de dicha noción, ubicándose los niños en el nivel **Logrado**.

ABSTRAC

When carrying out the pedagogical practice we detected that the children of the Educational Institution No. 101 of Shirac, of the province of San Marcos - Cajamarca presented difficulties in the spatial orientation, they found it difficult to locate and locate objects in the space according to a point of reference, so the present investigation had as its purpose to apply to a program of motor games that promotes the development of the notions of spatial relationship, we know that the game is a very valuable pedagogical resource and it is through that that children develop their skills and build their learning. The main objective of the research was to determine if the application of the motor games program increases the level of development of the notions of the spatial relationship of children of 5 years of the Educational Institution No. 101 - Shirac, the district of José Manuel Quiroz - San Marcos - Cajamarca 2017. For the achievement of our general objective, we apply psychomotricity learning workshops related to locomotion, launch and climbing games.

The research design selected for this study corresponds to the quasi-experimental, in its pre-test and post-test modalities with control and experimental groups.

The results obtained in the post test indicate that the application of the motor games positively influence the level of development of the notions of spatial relationship, of the children of 5 years of age of the Institution No. 101 - Shirac, of the district of Joseph Manuel Quiroz - San Marcos. Therefore, in the pretest, children in both the control and experimental groups in the proximity and orientation reached the deficient level.

Regarding the post test, the children of the control group did not advance at the level of development of the notions of proximity and orientation, being located in the deficient level, in comparison with the experimental group where the motor games were applied, an increase in The level of development of this notion, placing the children at the Achieved level.

INDICE

	Pág.
1. PALABRAS CLAVE	ii
2. TÍTULO DEL TRABAJO	iii
3. RESUMEN	iv
4. ABSTRACT	v
INDICE	vi
DEDICATORIA	ix
5. INTRODUCCIÓN	
5.1. Antecedentes y fundamentación científica	1
5.2. Justificación de la investigación	6
5.3. Problema	7
5.4. Marco referencial	8
5.4.1 Juego	8
5.4.1.1 Definición de juego	8
5.4.1.2 Teorías sobre el origen del juego	8
5.4.1.3 Juegos motores	13
5.4.1.4 Tipos de juegos motores	14
5.4.1.5 Consideraciones didácticas en el funcionamiento del juego motor	15
5.4.1.6 Métodos que utilizan el juego	15
5.4.1.7 Características del juego	17
5.4.1.8 Importancia del juego	18

5.4.1.9	Dimensiones del juego	19
5.4.1.10	El juego como recurso educativo	20
5.4.1.11	Desarrollo infantil y juego	20
5.4.1.12	Juegos y desarrollo de la inteligencia	21
5.4.1.13	Tipos de juegos	21
5.4.1.14	El juego simbólico: pensamiento, vínculo humano y creación al mismo tiempo	23
5.4.1.15	Materiales para la ejecución de los juegos motores	23
5.4.2	Relaciones espaciales	24
5.4.2.1	Definición de Relaciones espaciales	24
5.4.2.2	Noción de relación espacial	24
5.4.2.3	Concepto de espacio	24
5.4.2.4	Noción espacial	26
5.4.2.5	Tipos de espacio	26
5.4.2.6	¿Cómo percibe el niño el espacio	27
5.4.2.7	Noción de orientación espacial	28
5.4.2.8	Noción de organización espacial	28
5.4.2.9	Noción de estructuración espacial	29
5.4.2.10	Relaciones espaciales en el aula	29
5.4.2.11	Tipos de relaciones espaciales	29
5.4.2.12	Construcción del concepto de objeto	30
5.4.2.13	Noción de posición	31
5.4.2.14	Competencias de ubicación espacial	31

5.4.2.15	Definición de términos básicos	32
5.5	Conceptuación y operacionalización de las variables.	34
5.5.1	Definición conceptual de las variables	34
5.5.2.	Definición operacional de las variables orientación espacial	34
5.5.3	Operacionalización de las variables	35
5.5.4	Hipótesis	36
5.5.5	Objetivos	36
5.5.5.1	Objetivos General	36
5.5.5.2	Objetivos específicos	36
6	METODOLOGÍA	37
7	RESULTADOS	38
8	ANÁLISIS Y DISCUSIÓN	65
9	CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	68
10	REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	70
11	APÉNDICE Y ANEXO	72
	ANEXO 01: LISTA DE COTEJO	72
	ANEXO 02: CUESTIONARIO	73
	ANEXO 03: MATRIZ DE CONSISTENCIA	76
	ANEXO 04: FICHA DE EVALUACIÓN - INSTRUMENTOS	78
	ANEXO 05: TALLERES DE PSICOMOTRICIDAD	80
	ARTÍCULO CIENTÍFICO	101

DEDICATORIA

El presente trabajo está dedicado a mi familia por haber sido mi apoyo a lo largo de toda mi carrera universitaria y a lo largo de mi vida. A todas las personas especiales que me acompañaron en esta etapa, aportando a mi formación tanto profesional y como ser humano.

5. INTRODUCCIÓN

5.1 Antecedentes

- a) Marín (2013) en la Universidad Tecnológica de Pereira sustentó el Proyecto de Investigación para optar el título de licenciada en pedagogía infantil titulado Estrategias metodológicas para la enseñanza de la ubicación espacial, teniendo como base las fases de enseñanza propuestas por Van Hiele.

El objetivo de la investigación fue Diseñar estrategias metodológicas para facilitar en los niños en edad preescolar del centro educativo la Bella, las nociones espaciales, teniendo en cuenta las fases de enseñanza propuestas por Van Hiele.

Para obtener la información se utilizaron métodos de carácter empírico cómo: observación directa del que hacer en el aula, encuesta a padres de familia y docente y una lista de chequeo.

La muestra objeto de estudio estuvo conformada por 19 estudiantes de 4 y 5 años.

La investigación realizada es de corte mixto, con una metodología que busca los datos -información para aplicar una forma de análisis a un grupo de estudiantes.

Este proyecto dispone de dos pruebas, una diagnóstica (prueba inicial) y una prueba final, que luego pasaron por un proceso de comparación o contraste.

En la prueba inicial se determinó que menos de la cantidad de los estudiantes realizan representación e interpretación gráfica de las posiciones de las personas y de los objetos en el espacio y son capaces de

relacionarlos con los elementos que le son familiares y más de la mitad de los estudiantes algunas veces lo realizan presentando dificultades.

En la prueba final luego de aplicar la estrategia de mediación en donde se busca analizar el nivel de avance de los niños en su capacidad de percepción y representación de posiciones en el espacio, se puede evidenciar que una cantidad alta de estudiantes siempre poseen percepción, ubicación y posición de sí mismos, de los demás y los objetos en el espacio.

- b)** Mendez (2013) realizó la investigación titulada: “El esquema corporal y su incidencia en el desarrollo de la ubicación témporo espacial en los niños y niñas del primer año de educación básica de la escuela de educación Otavalo Valle del Amanecer, de la ciudad de Otavalo, provincia de Imbabura, año lectivo 2013-2014”. El tipo de investigación fue descriptiva, la muestra objeto de estudio estuvo conformada por 75 niños y 4 docentes de primer grado de la escuela valle del amanecer. Se aplicó una encuesta a los docentes para recopilar información sobre nociones espaciales y esquema corporal y una ficha de observación a los niños y niñas.

Al realizar la observación a los niños y niñas de primer año de educación básica de la Escuela “Valle del Amanecer” se pudo evidenciar que el conocimiento del esquema corporal incide en la ubicación témporo-espacial siendo evidente que la mayoría de estudiantes no pueden identificar correctamente la ubicación exacta de los materiales de trabajo dentro del aula, no identifican secuencias de actividades realizadas en el día y la noche, además solo en ocasiones reconocen las partes del cuerpo humano, lo cual posteriormente dificultara el proceso de enseñanza aprendizaje.

La mayoría de docentes afirman que las causas para que los niños y niñas tengan una baja adquisición de la noción tempero espacial es el

desconocimiento de estrategias, para realizar un trabajo planificado y organizado dentro de este aspecto.

Dentro de las estrategias utilizadas por los docentes para reconocer el esquema corporal se pudo encontrar que las más comunes son: ejercicios de lateralidad, marcha, ubicación de los objetos dentro del aula, identificación de los espacios dentro de la escuela entre otros.

Se elaboró un manual de estrategias lúdicas para el fortalecimiento del esquema corporal y orientación témporo espacial en los niños y niñas del primer año de educación básica. Sugiriéndose su aplicación a las docentes para mejorar el conocimiento del esquema corporal y la ubicación témporo-espacial en los niños y niñas.

- c) Jara. (2012) en la Pontificia Universidad Católica del Perú (2012) sustentó la tesis titulada Influencia del software educativo ‘Fisher price: little people discovery airport’ en la adquisición de las nociones lógico-matemáticas del diseño curricular nacional, en los niños de 4 y 5 años de la I.E.P Newton College.

El objetivo general de la investigación fue analizar la influencia del software: *“Fisher Price: Little People Discovery Airport”* en la adquisición de las nociones del área Lógico-Matemática del Diseño Curricular Nacional, en los niños de cuatro y cinco años.

Los objetivos se han trabajado dentro de un diseño de investigación descriptivo, empleando el método cualitativo mixto. Se observaron las variables motivo de estudio, tal y como se dieron en su contexto natural, de manera sistemática y empírica, con la finalidad de recolectar la mayor cantidad de información.

La muestra seleccionada está conformada por dos salones de 15 niños y niñas entre 4 y 5 años, cada uno, de la I.E.P Newton College.

Para obtener la información se utilizaron métodos de carácter empírico cómo: observación directa del que hacer en el aula, encuesta a padres de familia y docente y una lista de chequeo.

La investigación realizada se basó en evaluar durante cuatro semanas la adquisición de las nociones lógico-matemáticas básicas por parte de dos grupos de niños conformados por 15 niños cada uno pertenecientes a dos salones distintos. Para ello se realizó una primera evaluación (Semana 0) para definir la línea base que permitió conocer la situación inicial en que se encontraban los niños y niñas en esta materia.

Se empleó y aplicó el software educativo: “Fisher Price: Little People Discovery Airport” en los resultados de las evaluaciones se pudo determinar que dicho juego digital educativo tiene una influencia positiva y facilitadora en el proceso de adquisición de las nociones lógico-matemáticas por parte de los niños y niñas de 4 y 5 años. El software fue utilizado por el grupo experimental aula “Koalas”, conformada por 15 niños y niñas entre los 4 y 5 años, 3 veces por semana durante un mes. Durante este mes, se realizaron diversas observaciones en las que se tuvo en cuenta la manera en que el niño utilizaba y se relacionaba con el software. Además, al finalizar cada semana, se evaluó el avance de cada niño en base a 6 indicadores lógico-matemáticos, establecidos previamente. A su vez, se evaluó a 15 niños y niñas de otro salón, “Pandas”, quienes no utilizaron el software educativo, en base a los mismos indicadores lógico-matemáticos. Los resultados obtenidos semanalmente por el salón “Koalas” que utilizó el software educativo son comparativamente mejores que los resultados obtenidos por el salón “Pandas”, que no utilizó el software educativo. En conclusión, se demuestra que el software educativo contribuye con el afianzamiento y la adquisición de algunas nociones básicas y de orden lógico-matemático, por

parte de los niños de 4 y 5 años. Estas nociones, posteriormente, permitirán al niño adquirir el concepto de número e introducirse en procesos más complejos y abstractos vinculados a la operatoria matemática.

- d)** Taborda. (2010) sustento el trabajo para optar el título de licenciada en pedagogía infantil titulado Enseñanza y aprendizaje de las nociones espaciales a través del juego en el grado transición, en la corporación educativa amigos instituto Jean Piaget de la ciudad de Florencia, Caquetá. El objetivo de la investigación fue diseñar una propuesta pedagógica para mejorar la enseñanza y el aprendizaje de las nociones espaciales a través del juego en el grado de transición, en la corporación Educativa amigos Instituto Jean Piaget de la ciudad de Florencia, Caquetá.

El tipo de investigación utilizado es una investigación acción abordado desde el modelo etnográfico. Se origina en un estudio de caso en el primer grado de la institución educativa Jean Piaget. Este proceso se inicia con el análisis de la situación actual de la problemática de la institución en la enseñanza del pensamiento espacial.

Para obtener la información se utilizaron métodos de carácter empírico cómo: observación directa del que hacer en el aula, encuesta a padres de familia y docente y una lista de chequeo.

La muestra objeto de estudio estuvo conformada por 17 estudiantes del grado de transición.

Al aplicar la propuesta pedagógica el impacto del proyecto de aula fue significativo por cuanto se logró que la mayoría de estudiantes 94% se ubicaran en el nivel satisfactorio de manejo de las habilidades de las nociones espaciales en contraste con el diagnóstico inicial donde la mayoría se ubicaba en el nivel nada satisfactorio (12%).

5.2 Justificación de la Investigación

La importancia de nuestra investigación es la aplicación de juegos motores para mejorar el nivel de desarrollo de las nociones de relación espacial de los niños y niñas de la Institución educativa, y atenuar en parte los casos observados en el aula de 5 años de la Institución Educativa N° 101 – Shirac, del distrito de José Manuel Quiroz - San Marcos con la finalidad de mejorar el nivel de desarrollo de las nociones de proximidad y orientación atenuando en parte la dificultad que presentan los niños para ubicarse y ubicar objetos en el espacio para lo cual se ha utilizado estrategias lúdicas de juegos motores es decir la construcción y manipulación de las representaciones mentales de los objetos en el espacio, las relaciones entre ellos, sus transformaciones y sus diversas traducciones o representaciones con materiales.

El juego según Jean Piaget, no es sólo una forma de desahogo o entretenimiento para gastar energía, sino un medio que contribuye y enriquece el desarrollo intelectual del niño.

El juego se hace más significativo cuando el niño tiene acceso a una libre manipulación de elementos y situaciones, en donde él pasa a reconstruir objetos y reinventar cosas, lo cual implica una adaptación más compleja.

Los resultados obtenidos en nuestra investigación nos permiten recomendar a las maestras de inicial su utilización para el desarrollo de las nociones de relación espacial de los niños y niñas, las competencias matemáticas de ubicación espacial. Y lograr que los niños resuelvan problemas referidos a estas competencias.

5.3 Problema

A nivel nacional existe la necesidad de que los niños y niñas desarrollen actividades de juego. El juego tiene una importancia fundamental para su

desarrollo integral, el juego fortalece los procesos de aprendizaje y de desarrollo evolutivo en contacto con su medio natural y social.

Según Ministerio de educación (2010) el juego es una actividad espontánea y placentera en la que el niño recrea y transforma la realidad, trayendo su experiencia interna y haciéndola dialogar con el mundo exterior en el que participa.

Sin embargo y en mucho de los casos los docentes no aplican o desconocen la importancia del juego como recurso didáctico especialmente la aplicación de juegos motores para el desarrollo de las nociones matemáticas específicamente las nociones de relación espacial.

La Institución Educativa N° 101 – Shirac, no es ajena a este problema, ya que se ha observado que los niños tienen dificultades para ubicarse y ubicar objetos en el espacio, reconocer las relaciones espaciales cerca-lejos, adelante-atrás, entre otras. Siendo necesario implementar estrategias que motiven a los niños en forma placentera para mejorar sus habilidades con respecto a las nociones de relación espacial de proximidad y de orientación.

Este planteamiento nos obliga a formular una propuesta educativa concreta para elevar el nivel de desarrollo de las nociones de relación espacial en los niños y niñas de la Institución educativa 101 – Shirac por esta razón es que esta investigación tiene por finalidad determinar la influencia de los juegos motores en el desarrollo de las nociones espaciales en los niños de 5 años de la Institución educativa mencionada.

A partir de lo anteriormente expuesto se formula la pregunta

¿Cómo influye la aplicación de juegos motores en la mejora del nivel de desarrollo de las nociones de relación espacial de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° – Shirac, del distrito de José Manuel Quiroz - San Marcos - Cajamarca 2017?

5.4 Marco Referencial

5.4.1. Juego

5.4.1.1. Definición de juego

Ministerio de Educación explica “El juego constituye una forma de expresión natural, en tanto que, en el mismo, niños y niñas evidencian lo que sienten, lo que desean, lo que están viviendo o lo que vivieron (2005,p.18)

M. Casas de Pereda dice: “el juego es un lenguaje”, y Donald Winnicott mencionaba que el juego se relaciona con la salud, promueve el crecimiento y es una forma de comunicación”.

(Michelet, 2001,p.2) menciona "El juego, para el niño, es la vía única hacia la madurez y el equilibrio y la mejor manera de desarrollar el juego del niño es convencer a los adultos de su valor".

(Raez, 2003) Refiere que las culturas a través de los juegos transmiten valores y normas de conducta, resuelven conflictos, educan y desarrollan múltiples facetas de la personalidad, además el juego desarrolla la afectividad, la motricidad, la inteligencia, la creatividad y la sociabilidad de los niños y niñas.

5.4.1.2 Teorías sobre el origen del juego

(Fernández, 2005) Manifiesta que hay teorías que mencionan que el origen del juego en la educación es conseguir desarrollar un aprendizaje. Los animales juegan como forma de relacionarse con el grupo y con el medio que les rodea, también realizan juegos que desarrollan sus habilidades que en la vida adulta les va a servir para su desarrollo y su supervivencia.

En el hombre inicialmente existía esta misma función constituyendo un modo natural de aprendizaje para la vida adulta.

Existen diferentes teorías sobre el juego, cada una de ellas tiene una tendencia diferente por cada etapa histórica. Las primeras aproximaciones teóricas sobre el juego se sitúan históricamente entre la segunda mitad del siglo XIX e inicios del siglo XX.

El juego, es considerado como una actividad de carácter universal, común a todas las culturas en todas las épocas y para todas las condiciones de vida. Pero cada cultura y cada tipo de sociedad define su propio concepto sobre el juego, es por eso que el concepto de “juego” ha evolucionado junto con la ciencia y la tecnología.

- TEORÍAS PSICOLÓGICAS DEL JUEGO

(PIAGET, 1992) La teoría del desarrollo cognitivo, según Piaget concibe al niño como un pequeño científico que construye su conocimiento del mundo por sí mismo y desde dentro a través de las estructuras internas que procesa en su mente, las capacidades sensoriales y motrices. El niño aprende lo que hace, la experiencia, y la manipulación de los objetos le permite abstraer sus propiedades, cualidades y características.

El desarrollo psicológico es entendido como una construcción continua comparable a la edificación de un gran edificio. El desarrollo integra dos procesos: crecimiento y maduración de las funciones del organismo o sea de la capacidad de actuar frente al medio. El desarrollo es un proceso continuo donde el niño pasa a un nivel superior tan pronto como este programado social, biológico y psicológicamente.

(PIAGET, 1992) Menciona que el niño construye su pensamiento a partir de las interacciones sobre el medio y las interacciones con los objetos. Plantea un modelo evolutivo que va desde la etapa sensorio motor hasta la llamada operatoria formal, por lo que el rol del maestro es ayudar al niño a construir estas etapas, las cuales se logra a través de las asimilaciones y acomodaciones de lo nuevo. Relaciona el desarrollo de los estadios cognitivos con el desarrollo de la actividad lúdica y manifiesta que las diversas formas de juego que surgen a lo largo del desarrollo infantil son consecuencia directa de las transformaciones que sufren paralelamente las estructuras cognitivas del niño.

“Piaget, establece una clasificación del juego y se basa en 4 categorías: Motor, correspondiente al periodo sensorio motor de 0 a 2 años; simbólico, correspondiente al periodo pre operacional de 2 a 7 años; de reglas al periodo operativo de 7 a 12 años y de construcción, comprenden tanto al periodo pre operacional, operativo como al formal.” (CALERO, 1998)

- **DE LA TEORÍA DEL JUEGO**

El juego es una actividad universal que proporciona al ser humano en sus diferentes edades, espacios de creatividad, entretenimiento, aprendizaje, etc.

En el sistema escolar, y específicamente en el jardín de niños el juego es considerado como una actividad fundamental que genera aprendizajes y mejora la socialización entre los niños. El juego es “un modo de socialización que prepara para la adopción de papeles en la sociedad adulta” (BRUNER, 1986 , 369 Pág.)

A través del juego el niño satisface sus necesidades, gustos, mejora su inteligencia, fomenta su creatividad, etc.; todo esto lo podrá hacer con la

orientación de las maestras de las instituciones educativas y de sus padres de familia. Los padres de familia juegan un papel preponderante para la socialización de los niños preescolares, ya que la mamá y el papá entablan relaciones diversas desde que el niño es bebé. Estas relaciones van creciendo y enriqueciendo a tal grado que se produce una confianza mutua la cual genera acciones que le permiten que el niño favorezca su proceso de socialización.

- **TEORÍA DEL EXCEDENTE ENERGÉTICO**

(SPENCER, 1855) En la teoría del excedente energético refiere que el juego surge como consecuencia de que el hombre posee un exceso de energía en su cuerpo y necesita focalizarlo; como consecuencia de esa energía surge el juego, comenta que el niño consume su excedente de energía a través del juego, siendo esta actividad primordial en sus tiempos libres. Apoya su tesis con la idea de que la infancia y la niñez son etapas en las que el niño no posee mayor responsabilidad: incluso su rol social no es el de cumplir con un trabajo para sobre vivir dado que sus necesidades se encuentran cubiertas por sus padres, adultos y sociedad.

- **TEORÍA DE PRE EJERCICIO**

(GROOS, 1902) Manifiesta que la niñez es una etapa en la que el niño se prepara mediante ciertas situaciones, juego de roles y practica ciertas funciones determinadas. El juego en esta teoría es de carácter fundamental ya que influye en el desarrollo óptimo y psicomotor del niño. En esta teoría se aprecia el gran interés que los demás seres humanos tienen al observar el inicio de los primeros juegos del niño, los cuales demuestran la interacción social.

Al principio, el adulto es quien dirige el juego, pero en poco tiempo se invierten los papeles y es el niño el que sorprende al adulto participando en un momento, ya sea con objetos o con seres humanos, el juego en este período discurre en el aquí y ahora.

- **TEORÍA DE LA RECAPITULACIÓN**

(HALL, 1904) Adopta una postura biogenética, proponiendo que el juego es producto de un comportamiento ontogenético que recoge aspectos fundamentales del desarrollo genético. Según su teoría los niños juegan para eliminar las funciones rudimentarias (alimentación, control de esfínteres, etc.) que se han convertido en inútiles en la vida actual y propiciar el desarrollo posterior. Se centra en 4 etapas:

- Infancia (hasta los 4 años): durante la cual el niño/a representa la etapa animal del desarrollo. Ejemplo: El placer que sienten los niños al jugar en el agua es debido a que reproducen experiencias agradables de sus antepasados los peces.
- Niñez (de los 5 a los 7 años): corresponde a la época de la historia humana de las cavernas, en el que los seres humanos eran pescadores y cazadores.
- Juventud (de los 8 a los 12 años): la época preadolescente del desarrollo, durante la cual el niño recapitula la vida salvaje pero comienza a civilizarse.
- Pubertad (de los 13 a los 24 años): el periodo de la adolescencia en el que el niño/a ingresa en la vida adulta.

-

-

- **TEORÍA DE LA RELAJACIÓN**

(LAZARUS, 1991) refiere el juego es una actividad que sirve para descansar, para relajarse y para restablecer energías consumidas en las actividades serias o útiles, en un momento de decaimiento o fatiga.

Lazarus, creó la teoría del descanso promoviendo el juego como una actividad dedicada al descanso, el cual se caracteriza por ser activo, donde la alternancia del trabajo serio e intensivo con el juego, puede favorecer el restablecimiento de las fuerzas y del sistema nervioso central (el juego aplicado a los adultos).

Lazarus refiere que, el juego no produce gasto de energía sino al contrario, aparece como compensación y relajación de la fatiga producida por realizar otras actividades. El juego está directamente relacionado con el tiempo libre, un espacio de no trabajo dedicado al descanso, a la diversión y a la satisfacción de necesidades humanas. (MORENO MURCIO, 2002 :66)

5.4.1.3. Juegos motores

(MINEDU, 2009,p.14)“El juego motor está asociado al movimiento y experimentación con el propio cuerpo y las sensaciones que éste pueda generar en el niño. Saltar en un pie, jalar la soga, lanzar una pelota, columpiarse, correr, empujarse, entre otros, son juegos motores.

Los niños disfrutan mucho con los juegos de tipo motor ya que se encuentran en una etapa en la cual buscan ejercitar y conseguir dominio de su cuerpo. Además, cuentan con mucha energía que buscan usarla haciendo diversos y variados movimientos.

Es recomendable que el niño realice juegos de tipo motor en espacios al aire libre, donde tengan suficiente espacio para realizar todos los movimientos que quieran.

Es importante acondicionar en estos espacios pequeños túneles naturales, rampas, escaleras sencillas u otros obstáculos que supongan un reto para los niños pequeños, y de esta manera, estaremos favoreciendo el desarrollo de la psicomotricidad”.

El juego motor es un tipo de juego que se caracteriza por la motricidad y la actividad motriz. El juego motor es una organización que incluye todos los tipos de situaciones motrices en forma de actividades lúdicas y que podrían cumplir objetivos pedagógicos.

5.4.1.4. Tipos de Juegos Motores

- **Juegos de locomoción:** son juegos de desplazamiento cuya característica es moverse de un lugar a otro para trasportarse en el espacio de diferentes formas.
- **Juegos de salto:** Los tipos de salto que se pueden ejecutar con los niños de 5 años son:
 - Salto de longitud:** Consiste en transitar la mayor distancia longitudinal.
 - Salto en profundidad:** es el que utiliza el peso del cuerpo y la gravedad se ejecuta saltando de una altura determinada al suelo.
- **Juegos de lanzamiento y recepción:** es la habilidad de lanzar, arrojar, soltar, tirar, agarrar, recibir un objeto.
- **Juegos motóricos de trepa** los niños fortalecen sus músculos de la espalda y troco y desarrollan sus capacidades motoras y estructura posicional.

5.4.1.5. Consideraciones didácticas en el funcionamiento del juego motor

- El tiempo de duración del juego debe ser flexible, teniendo en cuenta la edad de los estudiantes, sus características y su nivel evolutivo.
- Es importante durante la realización de los juegos promover en los estudiantes la creación de sus propios juegos.
- Durante la realización del juego hay que respetar los ritmos de los estudiantes y las necesidades individuales.
- El material utilizado debe ser lo más atractivo posible y, a la vez variado para permitir la mayor disponibilidad motriz.
- El docente debe mostrar una actitud participativa y motivadora.
- Cuando sea necesario se realizarán explicaciones y demostraciones.
- Promover el involucramiento y la participación de todos los estudiantes en los juegos.
- Proporcionar espacios amplios y seguros para la ejecución de los juegos.
- Proveer de materiales diversos y seguros.
- Presentar la secuencia del juego.

5.4.1.6. Métodos que utilizan el juego

a) El método Montessori

María Montessori (1870-1952) es una de las pioneras más importantes de la educación inicial. Comenzó haciendo prácticas en

un hospital psiquiátrico con niños que presentaban alguna deficiencia mental.

En su contacto con ellos les reforzaba su autoestima y confiaba en sus habilidades mientras hacían actividades manuales jugando. De esta forma, les enseñó a leer y escribir. Esta experiencia le hizo reflexionar sobre su método y pensó que podría ser más eficaz con niños que no presentaran ningún tipo de dificultad y que el juego sería una herramienta muy valiosa. (MINEDU 2009).

Según este método la maestra es el guía y son los estudiantes que a través del juego y la indagación del ambiente construyen su conocimiento, observando y manipulando objetos.

b) El método Reggio Emilia

El sistema Reggio Emilia concibe al niño como un ser integral que desarrolla integralmente su capacidad intelectual, emocional, social y moral el niño desarrolla intelectualmente a través de la expresión de su pensamiento simbólico, se lo estimula a explorar y a utilizar la expresión en otros lenguajes palabras, movimiento, juego, dibujo, pintura, teatro de sombras, música, artes plásticas, teatro. Respetando su ritmo de aprendizaje. Los trabajos realizados por los niños son exhibidos en paneles para mostrar los procesos de aprendizaje, así como los comentarios de su forma de pensar y aprender. Ministerio de Educación (2009)

c) El método Aucouturier

Bernard Aucouturier Frances, creó la práctica psicomotriz a partir de su experiencia de más de 30 años con niños de diferentes edades. Esto posibilitó comprender el desarrollo y la maduración de los niños desde una perspectiva dialéctica, dinámica e integral.

Para implementar la Práctica Psicomotriz en el ámbito preescolar se requiere concebir al niño como un ser que está madurando y reconocer las necesidades propias de su edad. Se debe privilegiar el desarrollo armonioso del niño a través del placer del movimiento y del juego, la comunicación, la expresión, la creación, la acción, la investigación y el descubrimiento.

Este enfoque plantea que la estrategia del niño para superar una serie de ansiedades propias de su edad es el juego. Ministerio de Educación (2009)

5.4.1.7. Características del juego

Según (Garaigordobil, 1990) considera las características generales del juego infantil como se detallan:

- **Actividad fuente de placer:** es divertido y generalmente produce excitación, alegría y hasta carcajadas.
- **Experiencia que proporciona libertad y arbitrariedad:** pues la característica principal del juego es que se produce sobre un fondo psíquico general caracterizado por la libertad de elección. (Amonachvilli, 1986)
- **La ficción es su elemento constitutivo:** se puede afirmar que jugar es hacer el “como sí” de la realidad, teniendo al mismo tiempo conciencia de esa ficción. Por ello, cualquier cosa puede ser convertida en un juego y cuanto más pequeño es el niño y la niña, mayor es su tendencia a convertir cada actividad en juego, pero lo que caracteriza el juego no es la actividad en sí misma, sino la actitud del sujeto frente a esa actividad.
- **Actividad que implica acción y participación:** pues jugar es hacer, y siempre implica participación activa del jugador y de la jugadora, movilizándose a la acción.

- **Actividad seria:** el juego es tomado por el niño y la niña con gran seriedad, porque, el juego es el equivalente al trabajo del adulto, ya que en él afirma su personalidad, y por sus aciertos se crece lo mismo que el adulto lo hace a través del trabajo. Pero si la seriedad del trabajo del adulto tiene su origen en sus resultados, la seriedad del juego infantil tiene su origen en afirmar su ser, proclamar su autonomía y su poder. (Chateau, 1973)
- **Puede implicar un gran esfuerzo:** en ocasiones el juego puede llevar a provocar que se empleen cantidades de energía superiores a las requeridas para una tarea obligatoria.
- **Elemento de expresión y descubrimiento de sí mismo y del mundo:** Los niños a través del juego expresan su personalidad integral, su sí mismo.
- **Interacción y comunicación:** el juego promueve la relación y comunicación con los “otros”, incitando a los niños a buscar continuamente compañeros, pero también el juego en solitario es comunicativo, y es un diálogo que el niño y la niña establece consigo mismo y con su entorno.

5.4.1.8. Importancia del juego

Muchas personas consideran que jugar es una pérdida de tiempo. Si fuera una pérdida de tiempo ¿porque los niños juegan con tanto interés y placer?

El juego es una actividad placentera para el niño, el juego es importante para el crecimiento de los niños, para su desarrollo y su aprendizaje.

(LABIAN,2012, p.20) “El juego ofrece muchas situaciones propicias para el aprendizaje, ya que posibilita practicar nuevas habilidades y destrezas y mejorar otras que el niño ya ha aprendido”.

“El juego es para los niños lo que el Sol es para las plantas. Los niños crecen jugando porque eso les ayuda a desarrollarse y aprender mejor.” (MINEDU, 2009).

5.4.1.9. Dimensiones del Juego

(LABIAN, 2012,p.20) “Al hablar de las dimensiones nos referimos a todo lo que afecta a un aspecto del desarrollo del niño, las dimensiones esta formadas, por:

- Dimensión afectiva esta referida a las relaciones de afecto que se da entre el niño y su entorno, con el juego se aprende a controlar emociones, sensaciones y sentimientos, ayuda a crear su auto concepto y autoestima y favorece a que el niño aprenda a ser autonomo.
- Dimensión social con el juego el niño adquiere valores y comportamientos aprobados por la sociedad, es el proceso de socialización, este aprendizaje se adquiere observando el comportamiento ajeno y participando e interactuando con los demás.
- Dimensión cognitiva, a traves del juego simbólico que consiste en representar objetos, profesiones, personas, acontecimientos, etc, sin necesidad de que sean reales se desarrolla el pensamiento, el lenguaje, las matemáticas o la creatividad.
- Dimensión sensorial y motriz, el juego permite al niño aprender a sincronizar movimientos, coordinación viso motora, desarrollo de la motricidad fina y gruesa, así como a orientarse en el tiempo y en el espacio.
 - o Motricidad gruesa se refiere al control de los movimientos musculares del cuerpo.

- Motricidad fina se refiere al control de movimientos más precisos y pequeños. No se alcanzan sin dominar la motricidad gruesa.

5.4.1.10. El juego como recurso didáctico

(Diaz Lucea, 1996,P.42) refiere “Los recursos y materiales o medios didácticos son todo el conjunto de elementos, útiles o estrategias que el profesor utiliza, o puede utilizar como soporte, complemento o ayuda en su tarea docente”. Pueden ser varios los recursos que utilicemos para un mismo contenido, o que varios recursos acojan el mismo contenido. Todos los medios didácticos que utilizamos presentan unos componentes estructurales y fines característicos (Marquez, 2011).

(Spiegel, 2006) Manifiesta todo juego tiene un recurso didáctico del cual, el docente, saca la máxima potencia para utilizarlo en sus clases como medio de aprendizaje exterior a lo teórico.

El juego tiene un valor educativo por sí mismo el docente puede hacer uso de él como un recurso motivador hacia el aprendizaje, cuando se plantean las actividades de aprendizaje de manera lúdica el niño está más motivado y se facilita el aprendizaje. También se puede utilizar como recurso didáctico para promover la adquisición de hábitos de autonomía y valores universales y como una actividad natural de la infancia que contribuye al desarrollo integral del niño.

5.4.1.11. Desarrollo infantil y juego

Según (MINEDU,2009) Jugar es una actividad esencial en la vida de un niño. En los primeros seis años de vida, se crean en el cerebro de los niños millones de conexiones entre sus neuronas que le permiten aprender y desarrollarse. Para que se produzcan estas conexiones el niño

necesita jugar. Mientras más juega un niño, más conexiones neuronales se crean y, por ende, se desarrolla mejor y aprende más. Si un niño no juega se debilita; sus capacidades se atrofian y su personalidad se marchita. Jugar es una necesidad para el desarrollo cerebral del niño, que lo ayuda a aprender y a crecer mejor.

5.4.1.12. Juego y desarrollo de la inteligencia

“Jugar no es lo mismo que explorar. Cuando un niño explora un objeto o el entorno su pregunta personal es: ¿qué hace este objeto? Cuando el niño juega su pregunta es: ¿qué puedo hacer yo con este objeto? Esto quiere decir que el juego supone más que explorar, esto es, supone que el niño se involucre en esta actividad, ponga en marcha su imaginación y se dé una transformación de ese objeto y de esa realidad.” (MINEDU, 2009, p.9)

5.4.1.13. Tipos de juegos

(Ministerio de Educación , 2009) refiere que existen diversas clasificaciones de los tipos de juego que niños y niñas realizan libremente.

Esta clasificación permite conocer el área de desarrollo que se está estimulando y sus tendencias individuales.

- **Juego motor**

El juego motor está asociado al movimiento y experimentación con el propio cuerpo y las sensaciones que éste pueda generar en el niño. Saltar en un pie, jalar la soga, lanzar una pelota, columpiarse, correr, empujarse, entre otros, son juegos motores.

Los niños pequeños disfrutan con el juego de tipo motor ya que se encuentran en una etapa en la cual buscan ejercitar y conseguir dominio de su cuerpo. Además, cuentan con mucha energía que buscan usarla haciendo diversos y variados movimientos.

Es importante que el niño realice juegos de tipo motor en áreas al aire libre, donde encuentre espacio suficiente para realizar todos los movimientos que requiera. Si acondicionamos en estos espacios pequeños túneles naturales, rampas, escaleras sencillas u otros obstáculos que supongan un reto para el pequeño, estaremos apoyando el desarrollo de la libre psicomotricidad, fundamental en esta etapa.

- **Juego social**

El juego social se caracteriza porque predomina la interacción con otra persona como objeto de juego del niño. Ejemplos de juegos sociales que se presentan en diferentes edades en la vida de los niños: Cuando un bebé juega con los dedos de su madre o sus trenzas; habla cambiando tonos de voz; juega a las escondidas; juega a reflejar la propia imagen en el espejo, entre otros. En niños más grandecitos observamos juegos donde hay reglas y la necesidad de esperar el turno, pero también el juego de “abrazarse”.

Los juegos sociales ayudan al niño a aprender a interactuar con otros. Lo ayudan a saber relacionarse con afecto y calidez, con pertinencia, con soltura. Además, acerca a quienes juegan pues los vincula de manera especial.

- **Juego cognitivo**

El juego de tipo cognitivo estimula la curiosidad intelectual del niño. El juego cognitivo se inicia cuando el bebé entra en contacto

con objetos de su entorno que busca explorar y manipular. Posteriormente, el interés del niño se torna en un intento por resolver un reto que demanda la participación de su inteligencia y no sólo la manipulación de objetos como fin.

Por ejemplo, si tiene cuatro tarros intenta construir una torre con ellos, alcanzar un objeto con un palo, los juegos de mesa como dominó o memoria, los rompecabezas, las adivinanzas, entre otros, son ejemplos de juegos cognitivos.

5.4.1.14 El juego simbólico: pensamiento, vínculo humano y creación al mismo tiempo

El juego simbólico establece la capacidad de transformar objetos para crear situaciones y mundos imaginarios, basados en la experiencia, la imaginación y la historia de nuestra vida. Es el juego del “como si” o del “decía que”

El juego simbólico o de simulación requiere del reconocimiento del mundo real versus el mundo irreal y también la comprobación de que los demás distinguen ambos mundos. Al tener claridad de lo que es real e irreal el niño puede decir: “esto es juego”.

Ana juega con Sandra y le propone: “Decía que tú y yo éramos hermanas y que Ana nos íbamos de viaje solas, sin permiso de nuestros padres,”

Alberto toma un pedazo de madera y lo hace rodar, simulando que esta madera es un carrito. La madera es “como si” fuera un carrito.

5.4.1.15. Materiales para la ejecución de los juegos motores

Para la ejecución de los juegos motores se trabaja con una serie de materiales, estos materiales son pelotas de esponja de diferentes tamaños, globos, cuerdas, aros, telas, cajas de cartón, palos, cojines, colchonetas, telas, pinturas, túneles, rampas, escaleras, taburetes.

5.4.2. Relaciones Espaciales.

5.4.2.1. Definición de Relaciones espaciales

(Ministerio de Educación,1988) Las relaciones espaciales se refieren a las posiciones relativas que pueden mantener los seres y objetos entre sí.

Para que el niño inicie a percibir el espacio es importante que sea capaz de captar la separación entre su Yo y el mundo que le rodea, estableciendo relaciones de proximidad y lejanía de los objetos consigo mismo y de los objetos o personas entre sí. A partir de esta noción de distancia y orientación de los objetos entre sí, la estructuración espacial representa un esfuerzo suplementario con respecto a la orientación, ya que requiere del análisis intelectual de la situación.

Las relaciones espaciales son conceptos que nacen de la interacción del espacio y los eventos que en el ocurren.

5.4.2.2. Noción de relación.

“La relación es una noción muy general que vincula un elemento con otro por medio de una condición particular que es necesario definir”. (Ministerio de Educación, 2013)

5.4.2.3. Concepto de Espacio

Según el diccionario de la Real Academia Española el concepto de espacio tiene varios significados:

Es la parte que ocupa un objeto sensible y es la capacidad de terreno o lugar.

El espacio es el lugar donde las cosas materiales se encuentran.

El espacio es el volumen que ocupa un objeto

(CONDINO, 2009,p.33) refiere “El concepto de espacio en el niño/a nace de la conciencia del propio cuerpo y está unido con las actividades motrices que realiza en su diario vivir. Hasta los siete años de edad, se le puede llamar “espacio concreto” ya que no está lo suficientemente interiorizado para ser sometido a operaciones mentales”.

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 a los cinco años no está aún en condiciones de reconocer lo que es su país desde el punto de vista Geográfico 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.

(GIORDI, 2006) “El espacio forma parte del proceso de separación de la madre que lo llevará a desarrollar su identidad propia”.

5.4.2.4 . Noción espacial

(Ministerio de Educación,1988) Es la capacidad de las personas de apropiarse del espacio que lo rodea a partir de la organización de su propio cuerpo como respuesta de la percepción visual, auditiva que le permite determinar y modificar la posición y los movimientos del cuerpo.

Las nociones espaciales reflejan sensaciones corporales y estados emocionales. Las elecciones al representar responden a una forma de sentir y de vincularse con los elementos, las personas y con el propio cuerpo. En sus primeras manifestaciones gráficas, la expresión del niño está centrada en el "yo" y los vínculos que va desarrollando con el medio. No le interesa establecer un orden en la representación de los elementos. La hoja es un soporte que le permite volcar ideas como un recipiente a ir llenando. Cada espacio es una posibilidad de incorporar elementos valiosos para él, aunque los dispongan en forma inconexa. A medida que el niño crece, surge la necesidad de establecer un orden y vínculos espaciales en sus representaciones.

Desde los planos espaciales más elementales (arriba– abajo, delante – detrás) hasta los más complejos de aprender (derecha – izquierda), niños y niñas tienen que ir representando su cuerpo en el contexto del escenario espacial en que transcurre su vida, siendo capaces de organizar su acción en función de parámetros como cerca – lejos, dentro – fuera, corto – largo.

5.4.2.5 . Tipos de Espacio

(Ministerio de Educación , 1988) considera los siguientes tipos de espacio:

a) Práctico: Espacio real, en donde se lleva a cabo la acción.

b) Figurativo: Espacio representado a través de un dibujo.

Podemos distinguir tres aspectos básicos en la operación del espacio, el espacio Háptico, el proyectivo y el Euclideo.

El espacio háptico se puede definir como el espacio conocido y manejado de modo sensoriomotor, configurándose el espacio a partir de las acciones propias, antes que de modo directo a partir de los objetos.

El espacio Proyectivo se define como el manejo de los objetos o de sus diseños a partir de o en relación con un punto de referencia, ya sea del sujeto o el del otro objeto.

El espacio Euclideo se define como un continente o sistema de referencias independiente de sus contenidos sustentado en un sistema de coordenadas en relación con el cual estarían todos los objetos.

5.4.2.6. Como percibe el niño el espacio

Desde que nace el niño, se encuentra en constante interacción con su entorno a través de los estímulos sensoriales. Cuando empieza a gatear, se desplaza de un lado a otro tomando control de sus movimientos, ampliando su espacio y orientación. Entre los dos a siete años va desarrollando una progresiva adquisición de las posiciones y desplazamientos en el espacio, el tiempo y estructurando su esquema corporal, se va apropiando de un sistema referencial en relación a su propio cuerpo y su espacio en tres dimensiones. Es así que el niño va construyendo las nociones espaciales a través de la acción y la interpretación de información

sensorial de su espacio próximo. Esta construcción requiere a su vez de tres nociones importantes: la noción de orientación espacial, la noción de organización espacial y la noción de estructuración espacial.

5.4.2.7. Noción de orientación espacial.

El niño conoce el mundo a través de su cuerpo y el movimiento es su medio de comunicación con el mundo exterior. (RENCORET, 1994)

En el proceso continuo de interacción del niño y su espacio físico, necesariamente la realización del movimiento supone partir de puntos de referencia. La capacidad de usar un sistema de referencia permite al niño localizar una dirección y una posición. (PUCP, 2009).

5.4.2.8. Noción de organización espacial.

Es la capacidad de ubicar los elementos y seres en el espacio y tener conciencia de que se produce por una acción que tiene lugar en un tiempo o suceso determinado. Supone el afianzamiento del sentido de orientación, del esquema corporal y la lateralidad, además de la adquisición de la noción de conservación de los objetos que el niño irá adquiriendo de manera progresiva.

Los niños hacen uso de las nociones topológicas para conocer su medio, realizan desplazamientos, realizan ubicaciones, se aproximan o se aleja de un objeto o de un punto de referencia. Aplica las relaciones espaciales: cerca-lejos, dentro-fuera, sobre-debajo, delante-detrás, etc. según una intencionalidad. Gradualmente estas acciones le permitirán establecer representaciones mentales, y será capaz de interpretar croquis

simples y posteriormente, maquetas, mapas, sistemas de referencia, como el plano cartesiano.

5.4.2.9. Noción de estructuración espacial.

Es el dominio de la dimensión espacial física; es decir, del tamaño del espacio, a medida que el niño va ampliándolo a través de sus experiencias con movimientos y desplazamientos en el plano y en el espacio con un sentido de orientación que maneja en un sistema referencial en relación a su propio cuerpo.

5.4.2.10. Relaciones espaciales en el aula

Según (Gonzales, 2006) para que los niños vayan adquiriendo las relaciones espaciales en el aula se deben promover actividades para resolver problemas relacionados con acciones concretas. También actividades en donde los niños describan las ubicaciones de personas y objetos, realizar representaciones gráficas, comprender desplazamientos, Comprender como se visualizan los objetos desde distintas posiciones, Utilizar puntos de referencias externos de orientación, Usar un lenguaje apropiado para comunicar ubicaciones y desplazamientos y Anticipar acciones, posiciones y desplazamientos.

5.4.2.11. Tipos de Relaciones espaciales.

Las relaciones espaciales son conceptos que surgen de la interacción entre el espacio y los eventos que en el ocurren.

Existen innumerables relaciones espaciales, pero sólo existen 9 tipos de ellas. Entre ellas proximidad, orientación, adyacencia, inclusión, coincidencia, conectividad, agregación y asociación. Los

tipos de relaciones espaciales que se tendrán en cuenta en esta investigación son las que se detallan:

- **Proximidad** se basan en el concepto de distancia las relaciones de este tipo pueden expresarse de forma Cualitativa mediante términos de lenguaje de lenguaje natural (como cerca-lejos, juntos-separados).

(SPERRY,2017) Refiere “La proximidad se refiere a preguntas sobre posición, dirección y distancia, tales como: “¿dónde estoy?” o “¿dónde estás tú?” (adentro-afuera, arriba-abajo, enfrente-atrás), “¿por dónde?” (hacia distanciarse, hacia adelante-hacia atrás), y “¿dónde está?” (cerca- lejos, cerca de-lejos de)”.

- **Orientación** las relaciones de este tipo se basan en el concepto de dirección. Cualitativamente se expresan con términos del lenguaje natural (arriba-abajo, izquierda-derecha, atrás-adelante, norte-sur, etc. Cuantitativamente, se emplean unidades angulares (en grados o radianes, en términos de azimuth, rumbo, declinación, inclinación)

5.4.2.12. Construcción del concepto Objeto.

Una de las líneas básicas del desarrollo sensomotor, según (Piaget,1992) es la que va del sujeto hacia los objetos y conduce del absoluto egocentrismo del recién nacido hasta lograr una adaptación intelectual a los objetos del mundo externo en la que éstos adquieren una existencia independiente. El estudio del desarrollo del concepto de objeto es el estudio de esta progresiva construcción mediante la que el bebé llega a

considerar a los objetos como entidades en sí mismas separados e independientes. Esta construcción se debe a la propia actividad del sujeto sobre los objetos y permite que el niño del final del periodo sensoriomotor se considere a sí mismo como un objeto más, entre otros.

5.4.2.13 . Noción de Posición.

En una primera etapa el niño experimenta la posición a través de los desplazamientos de su propio cuerpo, tanto en el espacio parcial como el espacio total.

En una segunda etapa el niño distinguirá objetos que mantienen con el mismo una determinada posición, es decir utilizará el cuerpo como punto de referencia para ubicar los objetos en el espacio que le rodea. El niño percibe que él tiene una ubicación en el espacio y que todos los objetos tienen la suya.

5.4.2.14 . Competencias de ubicación espacial.

En las rutas de aprendizaje del área curricular de matemática esta descrita la competencia de noción de espacial

(Ministerio de Educación, 2013) Refiere que la competencia Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma movimiento y localización implica desarrollar progresivamente el sentido de la ubicación en el espacio, la interacción con los objetos y la aplicación de estos conocimientos al resolver diversas situaciones.

Desde que venimos al mundo, sentimos la necesidad de explorar la realidad que nos envuelve. Desde pequeños nos

encontramos en constante movimiento y descubrimiento, ya sea observando, manipulando o experimentando con los objetos de nuestro entorno percibiendo sus características a través de los sentidos, experimentamos formas de los objetos cotidianos y poco a poco vamos tomando posesión del espacio, desplazándonos de un lugar a otro, moviéndonos o moviendo objetos, ubicando intuitivamente a los objetos en relación a las personas. Presentándose así diversas oportunidades para resolver problemas espaciales, a través de las cuales vamos construyendo una serie de referencias que nos van a permitir paulatinamente ubicarnos y a su vez ubicar objetos o personas en diferentes espacios. Este conocimiento espacial nos permite familiarizarnos con nuestro espacio vital; es decir, este mundo tridimensional en el que vivimos y comprender las distintas formas y expresiones de nuestra cultura. El objetivo de la enseñanza en el nivel inicial consiste en proporcionar a los niños las herramientas necesarias para dominar sus relaciones con el espacio, describir, comunicar y representar las posiciones de los objetos y de las personas así como sus desplazamientos, manejar un lenguaje que les posibilite comunicar posiciones, indicar movimientos, describir e identificar objetos.

5.4.2.15 . Definición de términos básicos.

Juego.- (Ministerio de Educación, 2009,p.13) “podemos decir que es una actividad espontánea y placentera en la cual el niño recrea y transforma la realidad, trayendo su experiencia interna y haciéndola dialogar con el mundo exterior en el cual participa”.

Juegos motores.- (Ministerio de Educación,2009,p.14) “El juego motor está asociado al movimiento y experimentación con el propio cuerpo y las sensaciones que éste pueda generar en el niño”.

Noción.- conocimiento, idea que se tiene de una cosa.

Proximidad.- se basan en el concepto de distancia las relaciones de este tipo pueden expresarse de forma Cualitativa mediante términos de lenguaje de lenguaje natural (como cerca-lejos, juntos-separados).

Orientación.- las relaciones de este tipo se basan en el concepto de dirección. Cualitativamente se expresan con términos del lenguaje natural (arriba-abajo, izquierda-derecha, atrás- adelante, norte-sur, etc. Cuantitativamente, se emplean unidades angulares (en grados o radianes, en términos de azimuth, rumbo, declinación, inclinación).

Relaciones espaciales.- (Ministerio de Educación, 1988) “Refiere las relaciones espaciales se refieren a las posiciones relativas que pueden mantener los seres y objetos entre sí”.

Ubicación espacial.-Referido al lugar donde se encuentra cualquier objeto o ser vivo.

5.5 Conceptuación y operacionalización de las variables.

5.5.1. Definición conceptual de las variables.

Variable	Definición Conceptual
Juegos motores	Ministerio de Educación Explica “El juego motor está asociado al movimiento y experimentación con el propio cuerpo y las sensaciones que éste pueda generar en el niño. Saltar en un pie, jalar la soga, lanzar una pelota, columpiarse, correr, empujarse, entre otros, son juegos motores”. (2009, p.11)
Nociones de relación espacial	Ministerio de Educación (1988) refiere son las posiciones respectivas que adoptan los seres y objetos entre sí”.

5.5.2. Definición operacional de las variables.

Variable	Definición Operacional
Juegos motores	1. Aplicación de talleres de juegos motores.
Nociones de relación espacial	1. Selección y adecuación de los instrumentos para la recolección de la información. 2. Validación de los instrumentos mediante psicólogos expertos. 3. Aplicación de los instrumentos validados. 4. Registro de la información. 5. Tabulación de la información 6. Interpretación de la información 7. Generación de conclusiones

5.5.3. Operacionalización de las variables.

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES
V. <u>Independiente</u> Juegos motores	Recurso didáctico	<ul style="list-style-type: none"> - Motivación. - Logro de aprendizajes.
	Tipos de juegos	<ul style="list-style-type: none"> - Juegos de locomoción. - Juegos Motóricos de trepa. - Juegos de salto. - Juegos de Lanzamiento y recepción.
V. <u>Dependiente</u> Nociones de relación espacial	De Proximidad	<ul style="list-style-type: none"> - Cerca- lejos. - Junto-separado.
	De orientación	<ul style="list-style-type: none"> - Arriba-abajo. - Dentro- fuera. - Encima- debajo. - Delante-detrás - Abierto- cerrado.

5.5.4. Hipótesis.

La aplicación de juegos motores influye significativamente en la mejora del nivel de desarrollo de las nociones de relación espacial de los niños y niñas de 5 años de edad de la Institución Educativa N° 101 – Shirac, del distrito de José Manuel Quiroz- San Marcos-Cajamarca año 2017.

5.5.5. Objetivos.

5.5.5.1. Objetivo General.

Determinar la influencia de la aplicación de juegos motores en la mejora del nivel de desarrollo de las nociones de relación espacial de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa **101** – Shirac, del distrito de José Manuel Quiroz - San Marcos - Cajamarca 2017.

5.5.5.2. Objetivos Específicos

- Determinar el nivel de desarrollo de las nociones de relación espacial de los niños y niñas de 05 años de edad, de la IE N° 101 – Shirac, del distrito de José Manuel Quiroz - San Marcos - Cajamarca año 2017, antes de la aplicación de juegos motores.
- Determinar el nivel de desarrollo de las nociones de relación espacial de los niños y niñas de 05 años de edad, de la IE N° 101 – Shirac, del distrito de José Manuel Quiroz - San Marcos - Cajamarca año 2017, después de la aplicación de juegos motores.

6. METODOLOGÍA.

El diseño de investigación seleccionado para este estudio, corresponde al Cuasi-experimental, en su modalidad pre-test y post-test y grupo control.

Los juegos motores han sido aplicados al grupo experimental constituido por niños y niñas de 5 años de edad de la sección azul.

(HERNÁNDEZ, 1997) Refiere “Los diseños cuasi experimentales manipulan deliberadamente al menos una variable independiente para ver su efecto y relación con una o más variables dependientes, solamente que difieren de los experimentos ‘verdaderos’ en el grado de seguridad o confiabilidad que pueda tenerse sobre la equivalencia inicial de los grupos. En los diseños cuasiexperimentales los sujetos no son asignados al azar al grupo, ni emparejados; sino que dichos grupos ya estaban formados antes del experimento, son grupos intactos (la razón por la que surgen y la manera como se formaron fueron independientes o aparte del experimento)”

El esquema del diseño Cuasi- experimental, en su modalidad pre-test y post-test. Es el siguiente:

GE: O1 -----X-----O2
GC: O1 -----O2

Dónde:

GE: Grupo Experimental

GC: Grupo control

O1: Pre test

X: Programa de juegos motores

O2: Pos test

7. RESULTADOS

Relación Espacial De Orientación Arriba - Abajo en el Pre test

Del Cuadro N° 1, se observa que de los 6 indicadores que se evaluaron tanto en el grupo experimental GE como el grupo control GC tienen una respuesta negativa (No), en un porcentaje por encima del 50%, con relación a la respuesta afirmativa (Si) estas tienen promedios entre 33% y 27%, lo que demuestra que tanto el grupo control como el grupo experimental son semejantes.

Relación Espacial De Orientación Arriba - Abajo en el Post test

Del Cuadro N° 2, se observa que de los 6 indicadores que se evaluaron tanto en el grupo experimental GE como el grupo control GC la respuesta negativa (No) en el GE es de 6% en comparación al 57% obtenido por el GC en el Post Test, por otro lado si comparamos los valores de las respuestas No, entre el Pre Test y el Post Test observamos que en el GC tiene valores de 67% en el Pre Test y 57 % en el Post Test, a diferencia de los valores obtenidos en el GE, la respuesta afirmativa (Si) tiene promedios entre de 94% en el GE y 43%, en el grupo control lo que demuestra que el grupo experimental ha tenido un notorio cambio en comparación al GC. Las respuestas SI del GC tiene valores de 33% en el Pre Test y 43% en el Post Test lo que nos muestra que no existe un cambio perceptible en el GC.

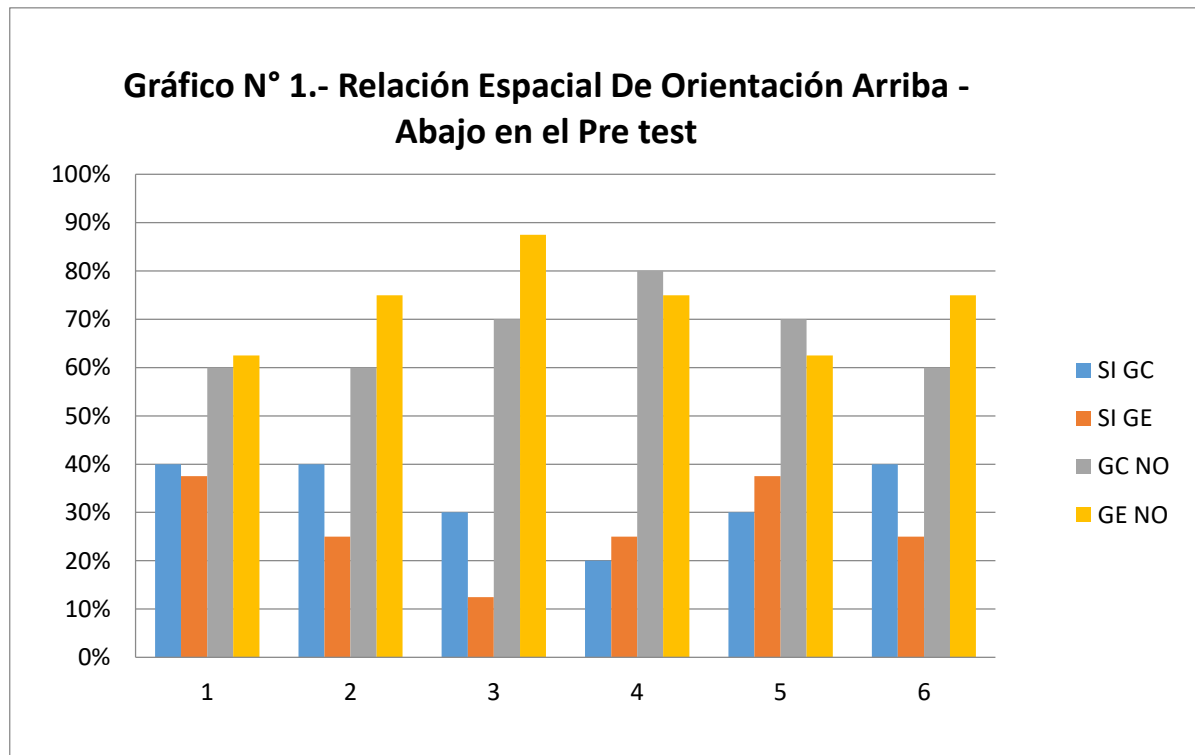
Tabla N° 1 - Relación Espacial De Orientación Arriba - Abajo en el Pre test

Grupo Experimental: GE

Grupo Control: GC

INDICADORES	DIM	SI GC	SI GE	NO GC	NO GE
Indica la posición arriba y señala el objeto que se encuentra arriba	AA	40%	38%	60%	63%
Identifica la posición abajo y señala el objeto que se encuentra abajo	AA	40%	25%	60%	75%
Representa objetos arriba de forma pictórica	AA	30%	13%	70%	88%
Representa objetos abajo de forma pictórica	AA	20%	25%	80%	75%
Ubica objetos arriba de el	AA	30%	38%	70%	63%
Ubica objetos abajo de el	AA	40%	25%	60%	75%
		33%	27%	67%	73%

Fuente: Pre test aplicado a los niños y niñas de 5 años de la IE N° 101 – SHIRAC



Fuente: Tabla N° 1

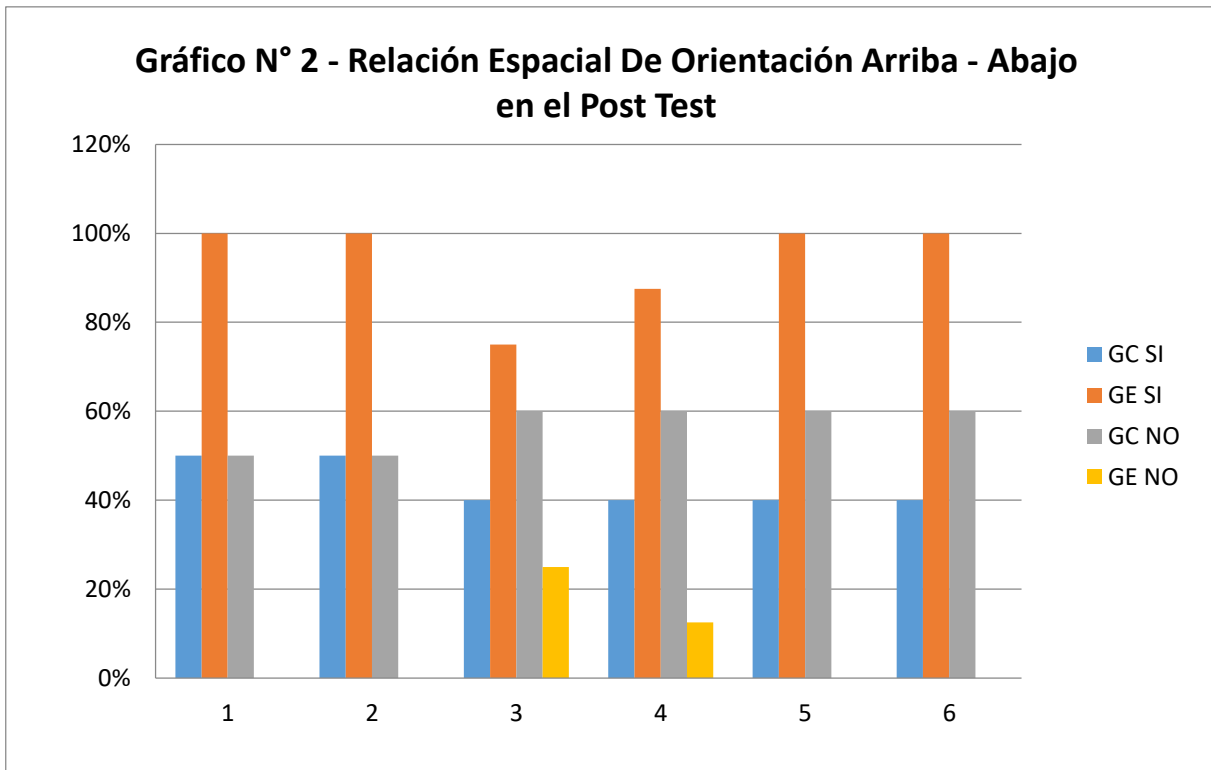
Tabla N° 2 - Relación Espacial De Orientación Arriba - Abajo en el Post Test

Grupo Experimental: GE

Grupo Control: GC

Criterios	DIM	GC SI	GE SI	GC NO	GE NO
Indica la posición arriba y señala el objeto que se encuentra arriba	AA	50%	100%	50%	0%
Identifica la posición abajo y señala el objeto que se encuentra abajo	AA	50%	100%	50%	0%
representa objetos arriba de forma pictórica	AA	40%	75%	60%	25%
representa objetos abajo de forma pictórica	AA	40%	88%	60%	13%
ubica objetos arriba de el	AA	40%	100%	60%	0%
ubica objetos abajo de el	AA	40%	100%	60%	0%
		43%	94%	57%	6%

Fuente: Post Test aplicado a los niños y niñas de 5 años de la IE N° 101 – SHIRAC



Fuente: Tabla N° 2

Relación Espacial de proximidad Cerca - Lejos en el Pre test

Del Cuadro N° 3, se observa que de los 6 indicadores que se evaluaron tanto en el grupo experimental GE como el grupo control GC tienen una respuesta negativa (No), en un porcentaje por encima del 70%, con relación a la respuesta afirmativa (Si) estas tienen promedios entre 22% y 25%, lo que demuestra que tanto el grupo control como el grupo experimental son semejantes.

Relación Espacial de proximidad Cerca - Lejos en el Post test

Del Cuadro N° 4, se observa que de los 6 indicadores que se evaluaron tanto en el grupo experimental GE como el grupo control GC la respuesta negativa (No) en el GE es de 2% en comparación al 40% obtenido por el GC en el Post Test, por otro lado si comparamos los valores de las respuestas No, entre el Pre Test y el Post Test observamos que en el GC tiene valores de 78% en el Pre Test y 60 % en el Post Test, a diferencia de los valores obtenidos en el GE, la respuesta afirmativa (Si) tiene promedios entre de 98% en el GE y 40%, en el grupo control lo que demuestra que el grupo experimental ha tenido un notorio cambio en comparación al GC. Las respuestas SI del GC tiene valores de 22% en el Pre Test y 40% en el Post Test lo que nos muestra que no existe un cambio perceptible en el GC.

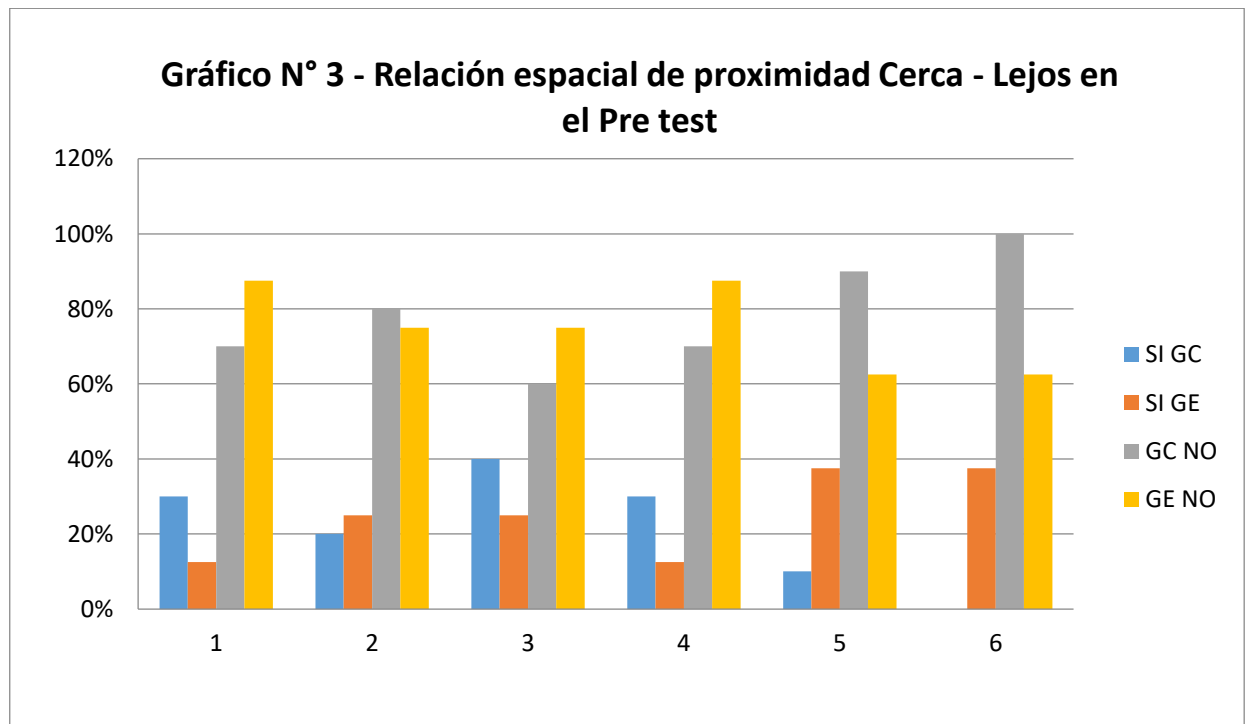
Tabla N° 3 - Relación espacial de proximidad Cerca - Lejos en el Pre test

Grupo Experimental: GE

Grupo Control: GC

INDICADORES	DIM	SI	SI	GC	GE
		GC	GE	NO	NO
Se ubica cerca de un punto de referencia indicado	CL	30%	13%	70%	88%
Se ubica lejos de un punto de referencia indicado	CL	20%	25%	80%	75%
Ubica objeto cerca de el	CL	40%	25%	60%	75%
Ubica objetos lejos de el.	CL	30%	13%	70%	88%
Representa objetos cerca de forma pictórica	CL	10%	38%	90%	63%
Representa objetos lejos de forma pictórica	CL	0%	38%	100%	63%
		22%	25%	78%	75%

Fuente: Pre test aplicado a los niños y niñas de 5 años de la IE N° 101 – SHIRAC



Fuente: Tabla N° 3

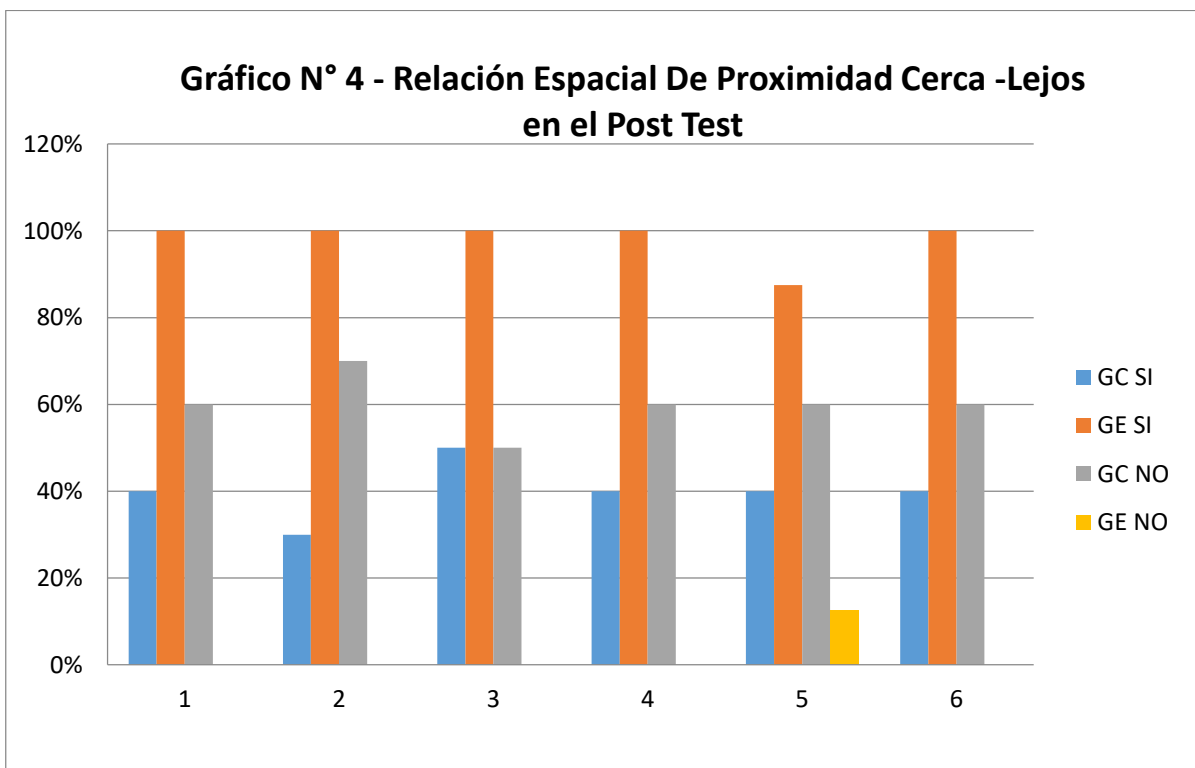
Tabla N° 4 - Relación espacial de proximidad Cerca - Lejos en el Post test

Grupo Experimental: GE

Grupo Control: GC

Criterios	DIM	GC SI	GE SI	GC NO	GE NO
Se ubica cerca de un punto de referencia indicado	CL	40%	100%	60%	0%
Se ubica lejos de un punto de referencia indicado	CL	30%	100%	70%	0%
Ubica objeto cerca de el	CL	50%	100%	50%	0%
Ubica objetos lejos de el.	CL	40%	100%	60%	0%
representa objetos cerca de forma pictórica	CL	40%	88%	60%	13%
representa objetos lejos de forma pictórica	CL	40%	100%	60%	0%
		40%	98%	60%	2%

Fuente: Post test aplicado a los niños y niñas de 5 años de la IE N° 101 – SHIRAC



Fuente: Tabla N° 4

Relación Espacial de orientación delante - detrás en el Pre test

Del Cuadro N° 5, se observa que de los 6 indicadores que se evaluaron tanto en el grupo experimental GE como el grupo control GC tienen una respuesta negativa (No), en un porcentaje por encima del 60%, con relación a la respuesta afirmativa (Si) estas tienen promedios entre 33% y 27%, lo que demuestra que tanto el grupo control como el grupo experimental son semejantes.

Relación Espacial de orientación delante - detrás en el Post test

Del Cuadro N° 6, se observa que de los 6 indicadores que se evaluaron tanto en el grupo experimental GE como el grupo control GC la respuesta negativa (No) en el GE es de 2% en comparación al 40% obtenido por el GC en el Post Test, por otro lado si comparamos los valores de las respuestas No, entre el Pre Test y el Post Test observamos que en el GC tiene valores de 65% en el Pre Test y 58 % en el Post Test, a diferencia de los valores obtenidos en el GE, la respuesta afirmativa (Si) tiene promedios entre de 98% en el GE y 42%, en el grupo control lo que demuestra que el grupo experimental ha tenido un notorio cambio en comparación al GC. Las respuestas SI del GC tiene valores de 35% en el Pre Test y 42% en el Post Test lo que nos muestra que no existe un cambio perceptible en el GC, a diferencia de lo ocurrido en el grupo experimental cuyas respuesta Si tienen los valores de 31% en el Pre test y 98% en el Post test un crecimiento de más del 50%

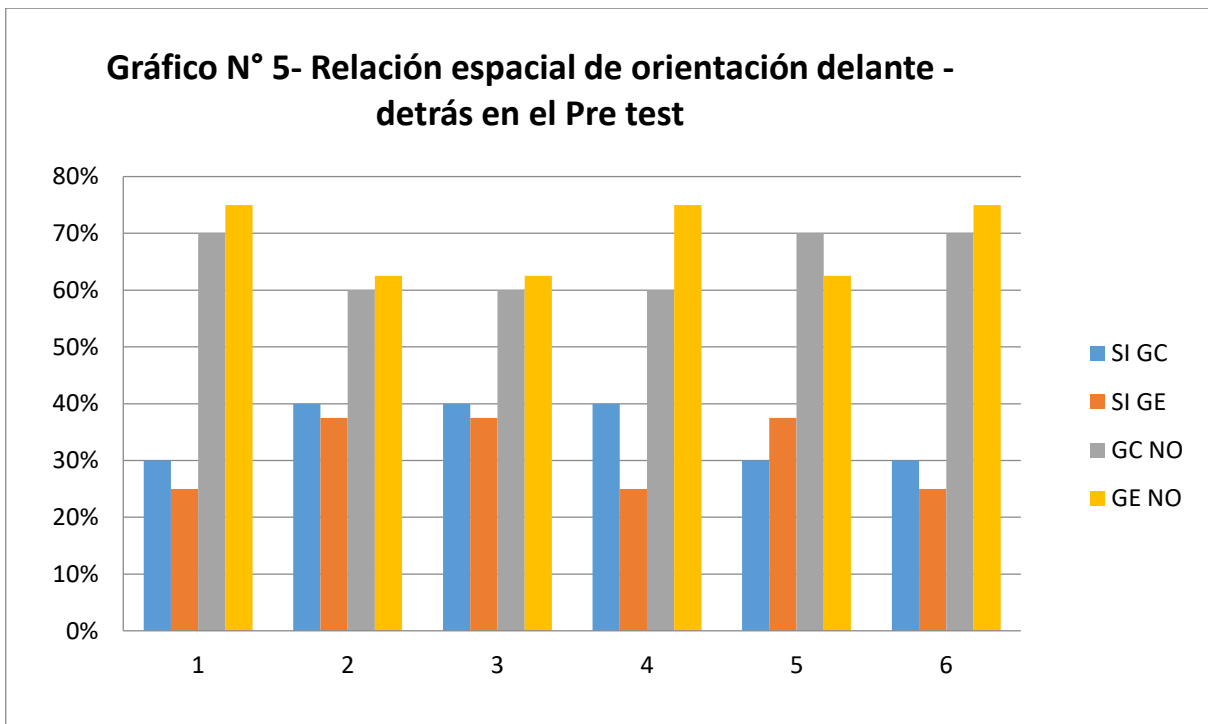
Tabla N° 5 - Relación espacial de orientación delante - detrás en el Pre test

Grupo Experimental: GE

Grupo Control: GC

CRITERIOS	DIM				
		SI GC	SI GE	GC NO	GE NO
Se ubica delante del compañero	DD	30%	25%	70%	75%
se ubica detrás del compañero	DD	40%	38%	60%	63%
Se desplaza hacia adelante	DD	40%	38%	60%	63%
Se desplaza hacia atrás	DD	40%	25%	60%	75%
ubica objetos delante de su amigo	DD	30%	38%	70%	63%
Ubica objetos detrás de su amiga	DD	30%	25%	70%	75%
		35%	31%	65%	69%

Fuente: Pretest aplicado a los niños y niñas de 5 años de la IE N° 101 – SHIRAC



Fuente: Tabla N° 5

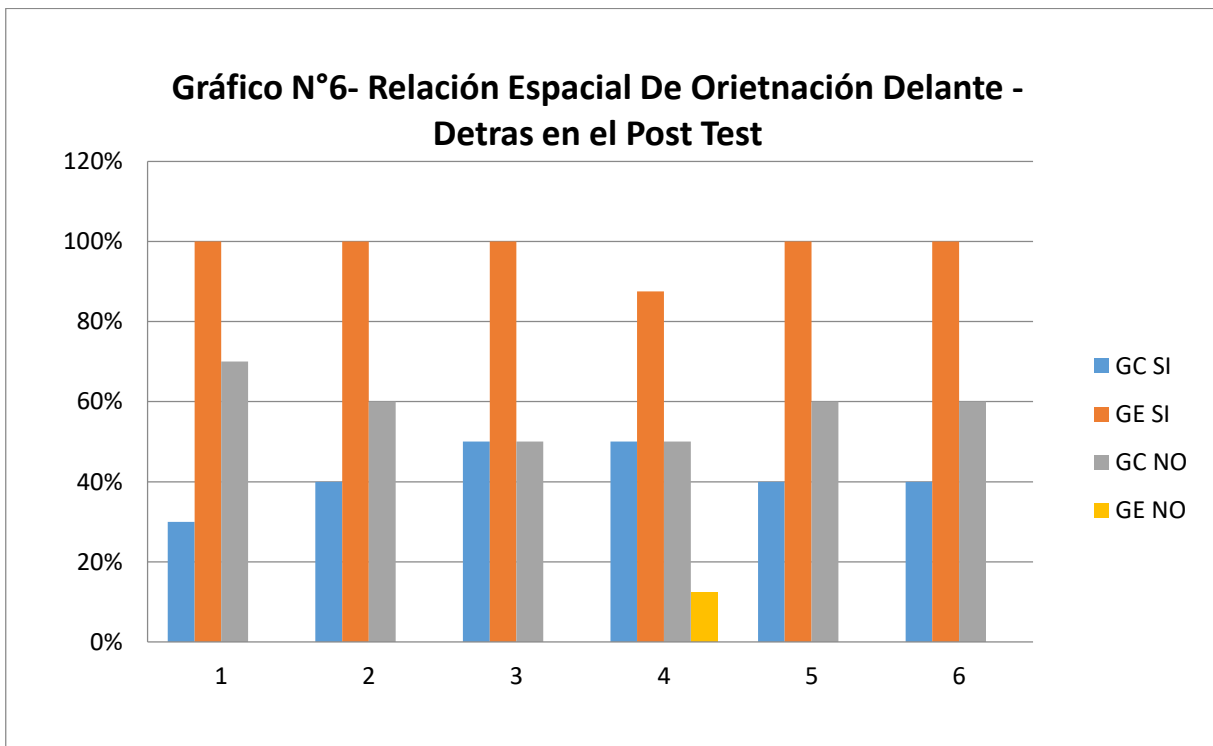
Tabla N° 6 - Relación espacial de orientación delante - detrás en el Post test

Grupo Experimental: GE

Grupo Control: GC

Criterios	DIM	GC	GE	GC	GE
		SI	SI	NO	NO
Se ubica delante del compañero	DD	30%	100%	70%	0%
se ubica detrás del compañero	DD	40%	100%	60%	0%
Se desplaza hacia adelante	DD	50%	100%	50%	0%
Se desplaza hacia a tras	DD	50%	88%	50%	13%
ubica objetos delante de su amigo	DD	40%	100%	60%	0%
Ubica objetos detrás de su amiga	DD	40%	100%	60%	0%
		42%	98%	58%	2%

Fuente: Post test aplicado a los niños y niñas de 5 años de la IE N° 101 – SHIRAC



Fuente: Tabla N° 6

Relación Espacial de orientación Dentro - Fuera en el Pre test

Del Cuadro N° 7, se observa que de los 6 indicadores que se evaluaron tanto en el grupo experimental GE como el grupo control GC tienen una respuesta negativa (No), en un porcentaje por encima del 60%, con relación a la respuesta afirmativa (Si) estas tienen promedios entre 20% y 35%, lo que demuestra que tanto el grupo control como el grupo experimental son semejantes.

Relación Espacial de orientación Dentro - Fuera en el Post test

Del Cuadro N° 8, se observa que de los 6 indicadores que se evaluaron tanto en el grupo experimental GE como el grupo control GC la respuesta negativa (No) en el GE es de 2% en comparación al 33% obtenido por el GC en el Post Test, por otro lado si comparamos los valores de las respuestas No, entre el Pre Test y el Post Test observamos que en el GC tiene valores de 80% en el Pre Test y 67 % en el Post Test, a diferencia de los valores obtenidos en el GE, la respuesta afirmativa (Si) tiene promedios entre de 98% en el GE y 33%, en el GC lo que demuestra que el grupo experimental ha tenido un notorio cambio en comparación al GC. Las respuestas SI del GC tiene valores de 20% en el Pre Test y 33% en el Post Test lo que nos muestra que no existe un cambio perceptible en el GC, a diferencia de lo ocurrido en el grupo experimental cuyas respuestas Si tienen los valores de 35% en el Pre test y 98% en el Post test un crecimiento de más del 50%

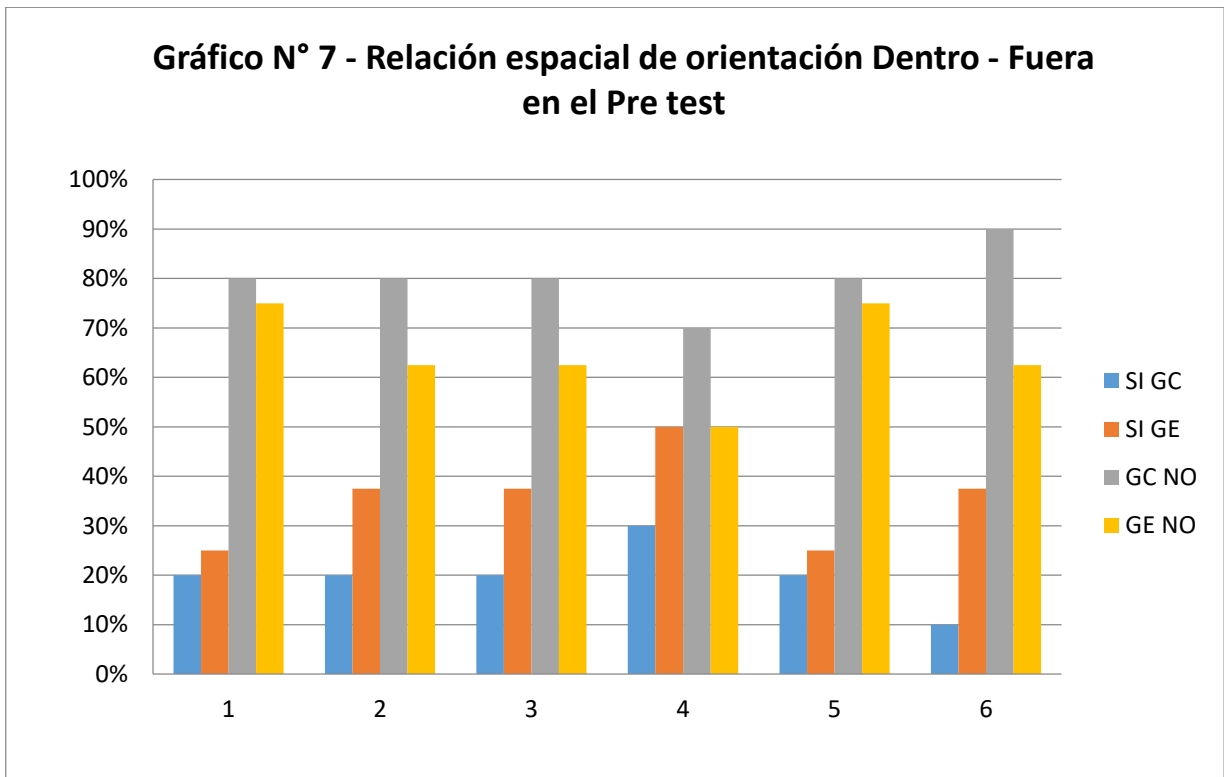
Tabla N° 7 - Relación espacial de orientación Dentro - Fuera en el Pre test

Grupo Experimental: GE

Grupo Control: GC

Criterios	DIM				
		SI GC	SI GE	GC NO	GE NO
Se ubica dentro de un uhla uhla	DF	20%	25%	80%	75%
Ubica objetos dentro de	DF	20%	38%	80%	63%
Ubica objetos fuera de	DF	20%	38%	80%	63%
Se ubica fuera del uhla uhla	DF	30%	50%	70%	50%
Representa objetos dentro de ..., de forma pictórica	DF	20%	25%	80%	75%
Representa objetos fuera de ..., de forma pictórica	DF	10%	38%	90%	63%
		20%	35%	80%	65%

Fuente: Pre test aplicado a los niños y niñas de 5 años de la IE N° 101 – SHIRAC



Fuente: Tabla N° 7

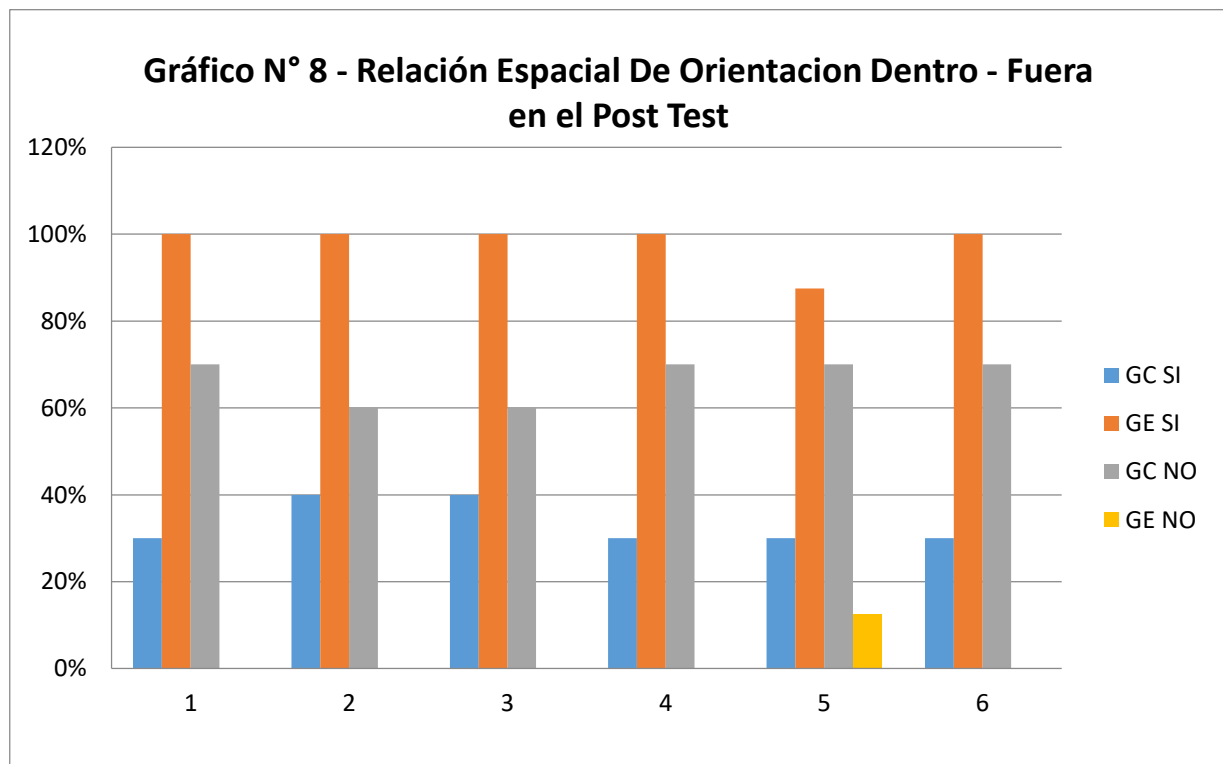
Tabla N° 8 - Relación espacial de orientación Dentro - Fuera en el Post test

Grupo Experimental: GE

Grupo Control: GC

Criterios	DIM				
		GC SI	GE SI	GC NO	GE NO
Se ubica dentro de un uhla uhla	DF	30%	100%	70%	0%
Ubica objetos dentro de	DF	40%	100%	60%	0%
Ubica objetos fuera de	DF	40%	100%	60%	0%
Se ubica fuera del uhla uhla	DF	30%	100%	70%	0%
Representa objetos dentro de ..., de forma pictorica	DF	30%	88%	70%	13%
Representa objetos fuera de ..., de forma pictorica	DF	30%	100%	70%	0%
		33%	98%	67%	2%

Fuente: Post test aplicado a los niños y niñas de 5 años de la IE N° 101 – SHIRAC



Fuente: Tabla N° 8

Relación Espacial de orientación Encima - Debajo en el Pre test

Del Cuadro N° 9, se observa que de los 6 indicadores que se evaluaron tanto en el grupo experimental GE como el grupo control GC tienen una respuesta negativa (No), en un porcentaje por encima del 50%, con relación a la respuesta afirmativa (Si) estas tienen promedios entre 33% y 27%, lo que demuestra que tanto el grupo control como el grupo experimental son semejantes.

Relación Espacial de orientación Encima - Debajo en el Post test

Del Cuadro N° 10, se observa que de los 6 indicadores que se evaluaron tanto en el grupo experimental GE como el grupo control GC la respuesta negativa (No) en el GE es de 6% en comparación al 65% obtenido por el GC en el Post Test, por otro lado si comparamos los valores de las respuestas No, entre el Pre Test y el Post Test observamos que en el GC tiene valores de 75% en el Pre Test y 65 % en el Post Test, a diferencia de los valores obtenidos en el GE, la respuesta afirmativa (Si) tiene promedios entre de 94% en el GE y 35%, en el GC lo que demuestra que el grupo experimental ha tenido un notorio cambio en comparación al GC. Las respuestas SI del GC tiene valores de 25% en el Pre Test y 35% en el Post Test lo que nos muestra que no existe un cambio perceptible en el GC, a diferencia de lo ocurrido en el grupo experimental cuyas respuestas Si tienen los valores de 35% en el Pre test y 94% en el Post test un crecimiento de más del 50%

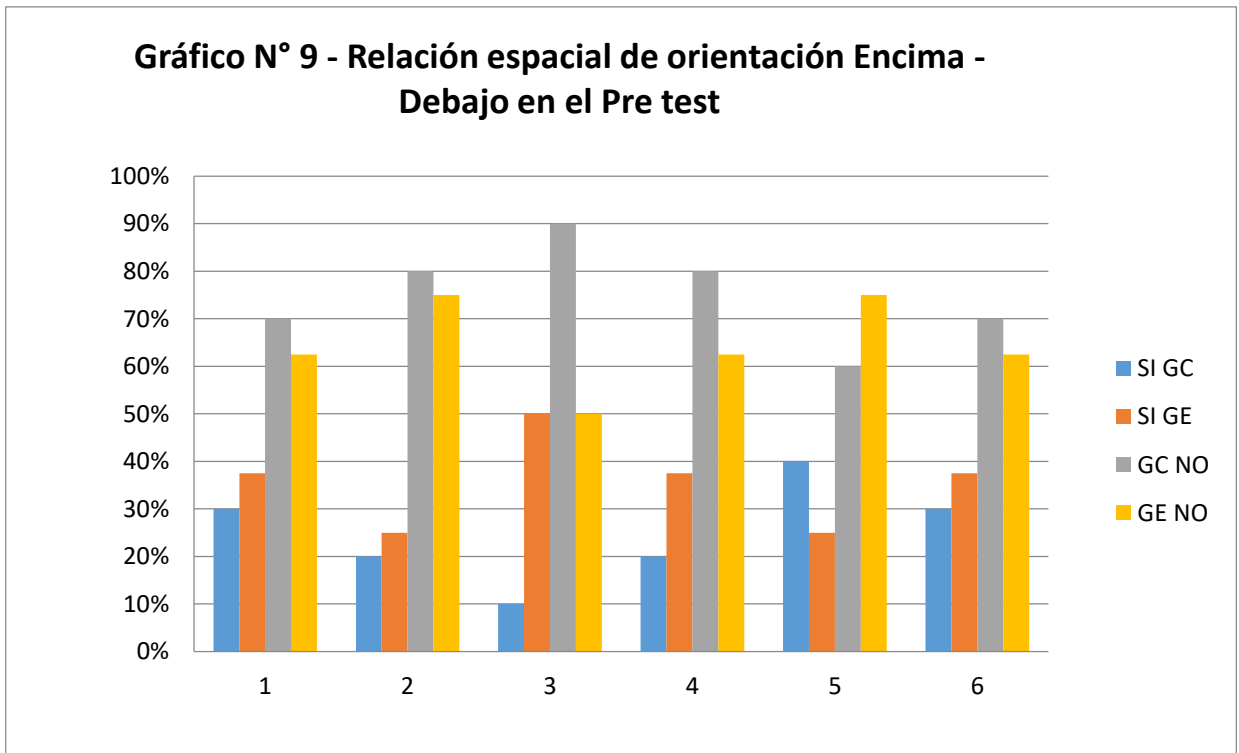
Tabla N° 9 - Relación espacial de orientación Encima - Debajo en el Pre test

Grupo Experimental: GE

Grupo Control: GC

Criterios	DIM	SI		GC	GE
		GC	SI GE	NO	NO
Ubica objetos encima de	ED	30%	38%	70%	63%
Ubica objetos debajo de	ED	20%	25%	80%	75%
Representa objetos encima de..., de forma pictórica	ED	10%	50%	90%	50%
Representa objetos debajo de, de forma pictórica	ED	20%	38%	80%	63%
Se ubica encima de...	ED	40%	25%	60%	75%
Se ubica debajo de...	ED	30%	38%	70%	63%
		25%	35%	75%	65%

Fuente: Pretest aplicado a los niños y niñas de 5 años de la IE N° 101 – SHIRAC



Fuente: Tabla N° 9

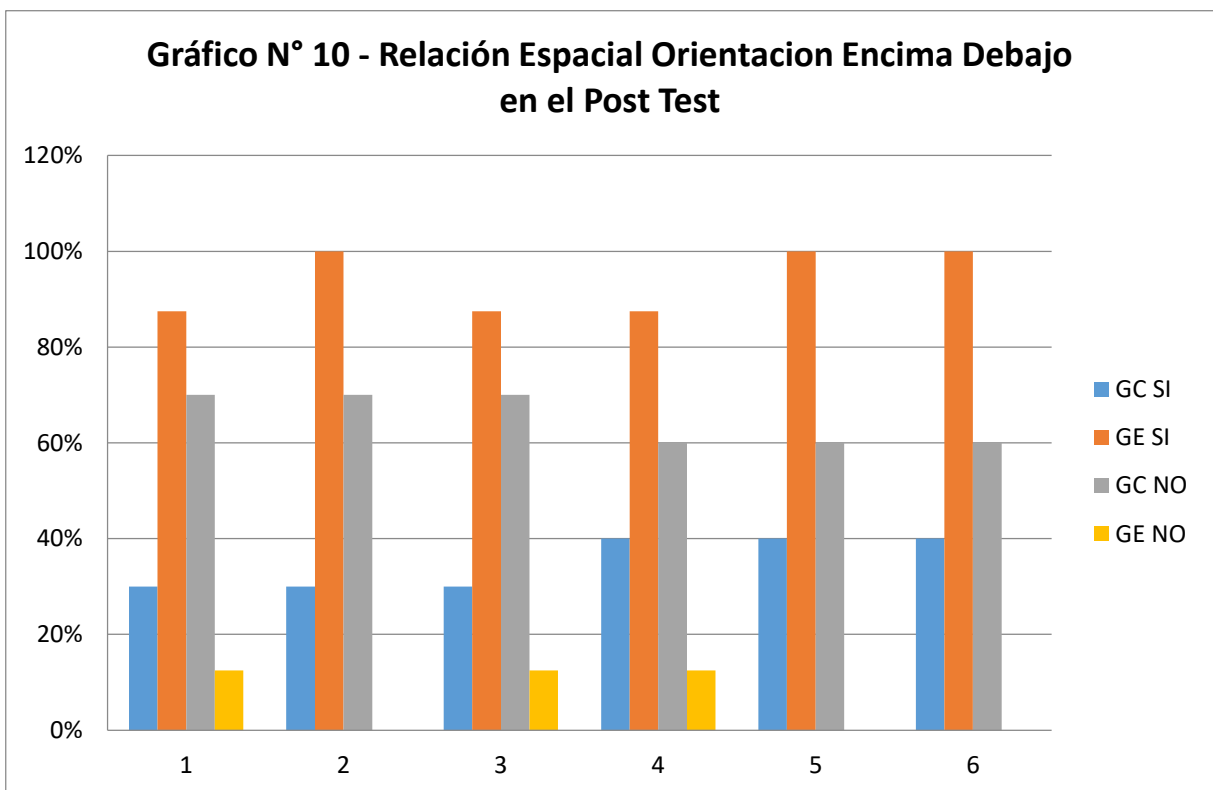
Tabla N° 10 - Relación espacial de orientación Encima - Debajo en el Post test

Grupo Experimental: GE

Grupo Control: GC

RELACION ESPACIAL DE ORIENTACION ENCIMA - DEBAJO EN EL POST TEST	DIM	GC SI	GE SI	GC NO	GE NO
Ubica objetos encima de	ED	30%	88%	70%	13%
Ubica objetos debajo de	ED	30%	100%	70%	0%
Representa objetos encima de..., de forma pictórica	ED	30%	88%	70%	13%
Representa objetos debajo de, de forma pictórica	ED	40%	88%	60%	13%
Se ubica encima de...	ED	40%	100%	60%	0%
Se ubica debajo de...	ED	40%	100%	60%	0%
		35%	94%	65%	6%

Fuente: Post test aplicado a los niños y niñas de 5 años de la IE N° 101 – SHIRAC



Fuente: Tabla N° 10

Relación Espacial de orientación Izquierda - Derecha en el Pre test

Del Cuadro N° 11, se observa que de los 6 indicadores que se evaluaron tanto en el grupo experimental GE como el grupo control GC tienen una respuesta negativa (No), en un porcentaje por encima del 79%, con relación a la respuesta afirmativa (Si) estas tienen promedios entre 20% y 17%, lo que demuestra que tanto el grupo control como el grupo experimental son semejantes.

Relación Espacial de orientación Izquierda - Derecha en el Post test

Del Cuadro N° 12, se observa que de los 6 indicadores que se evaluaron tanto en el grupo experimental GE como el grupo control GC la respuesta negativa (No) en el GE es de 18% en comparación al 68% obtenido por el GC en el Post Test, por otro lado si comparamos los valores de las respuestas No, entre el Pre Test y el Post Test observamos que en el GC tiene valores de 80% en el Pre Test y 68% en el Post Test, a diferencia de los valores obtenidos en el GE, la respuesta afirmativa (Si) tiene promedios entre de 81% en el GE y 32%, en el GC lo que demuestra que el grupo experimental ha tenido un notorio cambio en comparación al GC. Las respuestas SI del GC tienen valores de 20% en el Pre Test y 32% en el Post Test lo que nos muestra que no existe un cambio perceptible en el GC, a diferencia de lo ocurrido en el grupo experimental cuyas respuestas Si tienen los valores de 17% en el Pre test y 81% en el Post test observándose un crecimiento de más del 50%

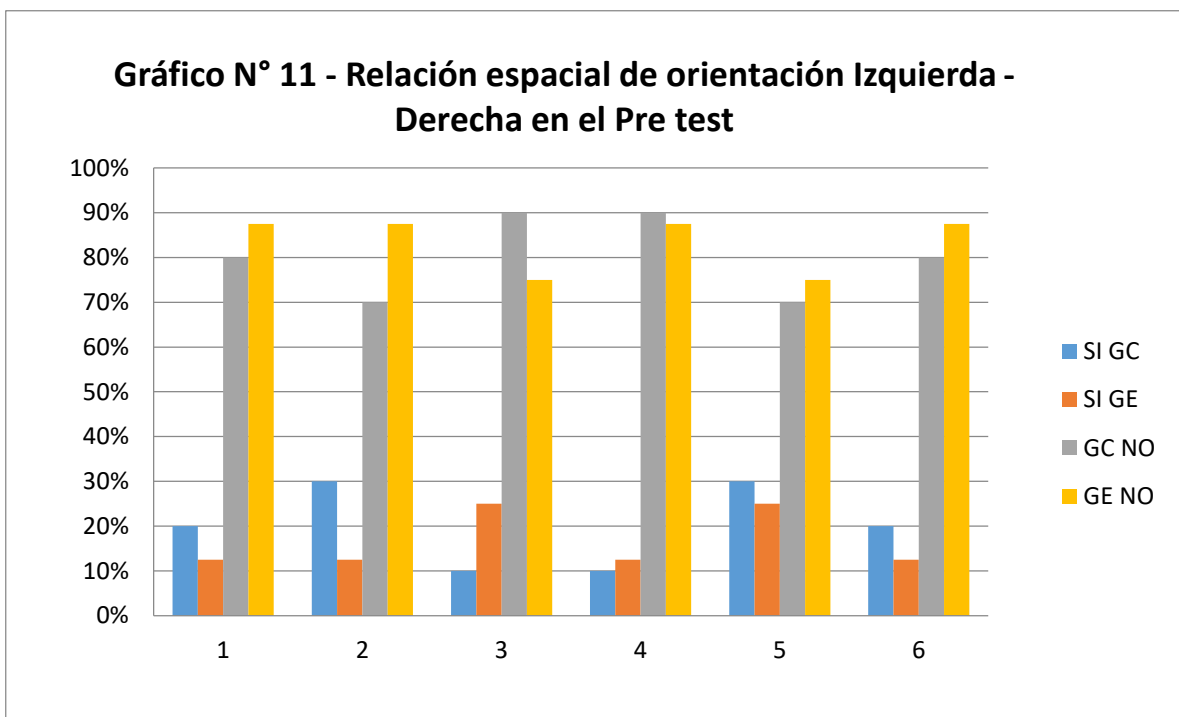
Tabla N° 11 - Relación espacial de orientación Izquierda - Derecha en el Pre test

Grupo Experimental: GE

Grupo Control: GC

RELACION ESPACIAL DE ORIENTACION IZQUIERDA - DERECHA EN EL PRETEST	DIM	SI	SI	GC	GE
		GC	GE	NO	NO
Se desplaza al lado derecho	ID	20%	13%	80%	88%
se desplaza al lado izquierdo	ID	30%	13%	70%	88%
Representa objetos al lado derecho de ..., de forma pictórica	ID	10%	25%	90%	75%
Representa objetos al lado izquierdo de ..., de forma pictórica	ID	10%	13%	90%	88%
Se ubica a la derecha de...	ID	30%	25%	70%	75%
Se ubica a la izquierda de....	ID	20%	13%	80%	88%
		20%	17%	80%	83%

Fuente: Pre test aplicado a los niños y niñas de 5 años de la IE N° 101 – SHIRAC



Fuente: Tabla N° 11

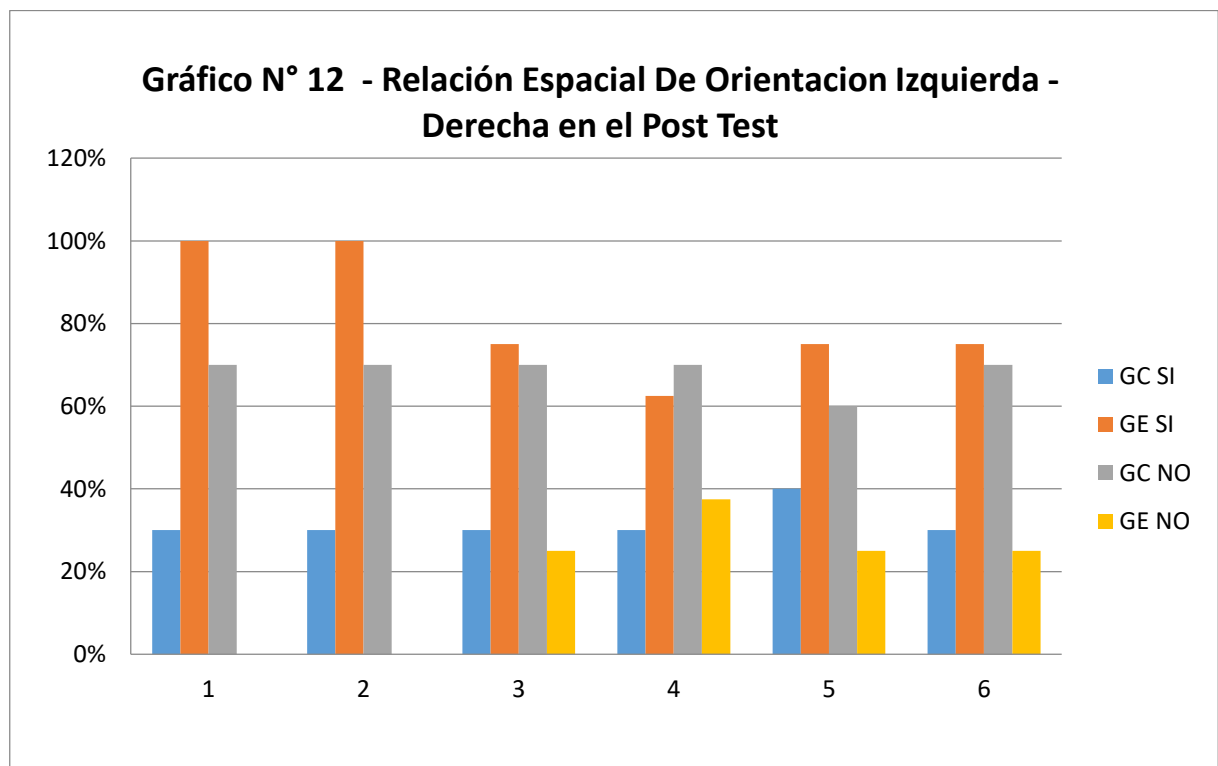
Tabla N° 12 - Relación espacial de orientación Izquierda - Derecha en el Post test

Grupo Experimental: GE

Grupo Control: GC

Criterios	DIM	GC	GE	GC	GE
		SI	SI	NO	NO
Se desplaza al lado derecho	ID	30%	100%	70%	0%
se desplaza al lado izquierdo	ID	30%	100%	70%	0%
Representa objetos al lado derecho de ..., de forma pictórica	ID	30%	75%	70%	25%
Representa objetos al lado izquierdo de ..., de forma pictórica	ID	30%	63%	70%	38%
Se ubica a la derecha de...	ID	40%	75%	60%	25%
Se ubica a la izquierda de....	ID	30%	75%	70%	25%
		32%	81%	68%	19%

Fuente: Post test aplicado a los niños y niñas de 5 años de la IE N° 101 – SHIRAC



Fuente: Tabla N° 12

Relación Espacial de proximidad Junto - Separado en el Pre test

Del Cuadro N° 13, se observa que de los 6 indicadores que se evaluaron tanto en el grupo experimental GE como el grupo control GC tienen una respuesta negativa (No), en un porcentaje por encima del 60%, con relación a la respuesta afirmativa (Si) estas tienen promedios entre 33% y 27%, lo que demuestra que tanto el grupo control como el grupo experimental son semejantes.

Relación Espacial de proximidad Junto - Separado en el Post test

Del Cuadro N° 14, se observa que de los 6 indicadores que se evaluaron tanto en el grupo experimental GE como el grupo control GC la respuesta negativa (No) en el GE es de 0% en comparación al 57% obtenido por el GC en el Post Test, por otro lado si comparamos los valores de las respuestas No, entre el Pre Test y el Post Test observamos que en el GC tiene valores de 67% en el Pre Test y 51 % en el Post Test, a diferencia de los valores obtenidos en el GE, la respuesta afirmativa (Si) tiene promedios entre de 100% en el GE y 43%, en el GC lo que demuestra que el grupo experimental ha tenido un notorio cambio en comparación al GC. Las respuestas SI del GC tiene valores de 32% en el Pre Test y 43% en el Post Test lo que nos muestra que no existe un cambio perceptible en el GC, a diferencia de lo ocurrido en el grupo experimental cuyas respuestas Si tienen los valores de 17% en el Pre test y 100% en el Post test observándose un crecimiento de más del 50%

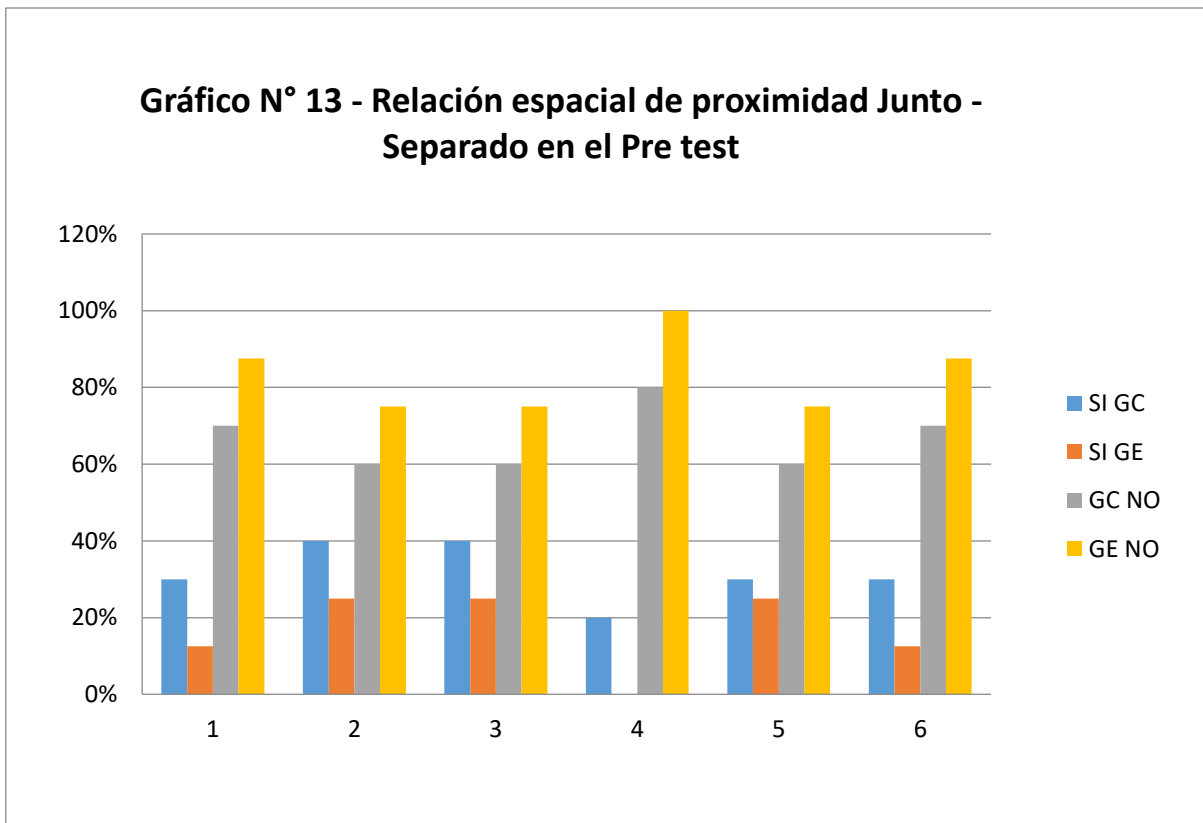
Tabla N° 13 - Relación espacial de proximidad Junto - Separado en el Pre test

Grupo Experimental: GE

Grupo Control: GC

Criterios	DIM	SI GC	SI GE	GC NO	GE NO
Ubica objetos juntos	JS	30%	13%	70%	88%
Ubica objetos separados	JS	40%	25%	60%	75%
Se ubica Junto a su compañero	JS	40%	25%	60%	75%
Se separa de su compañero	JS	20%	0%	80%	100%
se desplaza junto a su compañero	JS	30%	25%	60%	75%
se desplaza separado de su compañero	JS	30%	13%	70%	88%
		32%	17%	67%	83%

Fuente: Pre test aplicado a los niños y niñas de 5 años de la IE N° 101 – SHIRAC



Fuente: Tabla N° 13

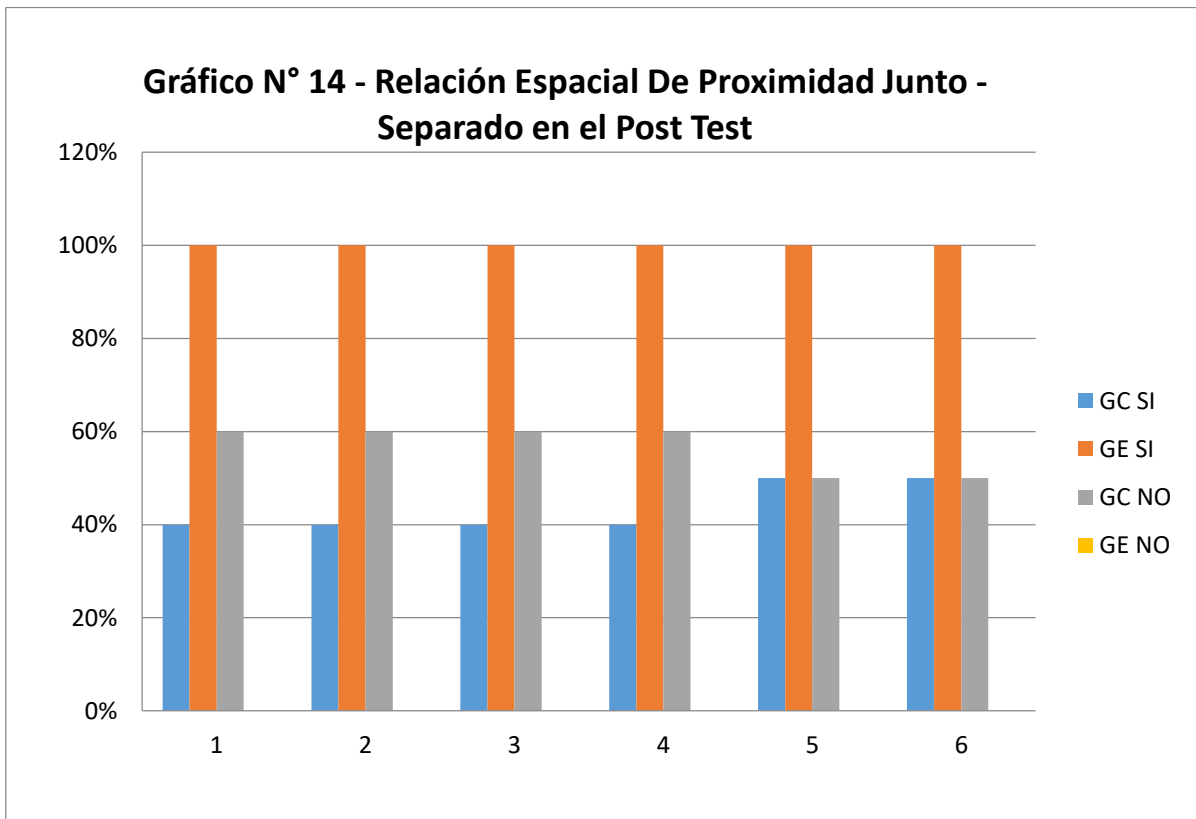
Tabla N° 14 - Relación espacial de proximidad Junto - Separado en el Post test

Grupo Experimental: GE

Grupo Control: GC

Criterios	DIM	GC SI	GE SI	GC NO	GE NO
Ubica objetos juntos	JS	40%	100%	60%	0%
Ubica objetos separados	JS	40%	100%	60%	0%
Se ubica Junto a su compañero	JS	40%	100%	60%	0%
Se separa de su compañero	JS	40%	100%	60%	0%
se desplaza junto a su compañero	JS	50%	100%	50%	0%
se desplaza separado de su compañero	JS	50%	100%	50%	0%
		43%	100%	57%	0%

Fuente: Post test aplicado a los niños y niñas de 5 años de la IE N° 101 – SHIRAC



Fuente: Tabla N° 14

Valoración de los datos recogidos.

Según el instrumento utilizado se asigna un valor de uno (1) para cada respuesta afirmativa de la lista de cotejo dando un valor de cero (0) para cada respuesta negativa de la lista de cotejo, este instrumento está organizado por dimensión y sub dimensión, teniendo los intervalos de valoración siguientes [0 , 3 > para la cual la relación espacial se encuentra en un nivel **DEFICIENTE**; el segundo intervalo es el [3, 5 > un valor dentro de este intervalo nos daría un Nivel de relación espacial **EN INICIO**, y por último el intervalo [5 , 6] que nos da un Nivel de relación espacial **LOGRADO**.

Valoración de la dimensión espacial de Proximidad en el Pre test:

Tabla N° 15 - VALORACIÓN DE LA RELACION ESPACIAL DE PROXIMIDAD JUNTO SEPARADO EN EL PRE TEST	S DIM	GC		GE	
		SI	V.O	SI	V.O
Ubica objetos juntos	JS	3	1.80	1	0.75
Ubica objetos separados	JS	4	2.40	2	1.50
Se ubica Junto a su compañero	JS	4	2.40	2	1.50
Se separa de su compañero	JS	2	1.20	0	0.00
se desplaza junto a su compañero	JS	3	1.80	2	1.50
se desplaza separado de su compañero	JS	3	1.80	1	0.75
TOTALES		19	1.90	8	1.00

Tabla N° 16 - VALORACIÓN DE LA RELACION ESPACIAL DE PROXIMIDAD CERCA - LEJOS EN EL PRE TEST	S DIM	GC		GE	
		SI	V.O	SI	V.O
Se ubica cerca de un punto de referencia indicado	CL	3	1.80	1	0.75
se ubica lejos de un punto de referencia indicado	CL	2	1.20	2	1.50
ubica objeto cerca de el	CL	4	2.40	2	1.50
ubica objetos lejos de el.	CL	3	1.80	1	0.75
representa objetos cerca de forma pictórica	CL	1	0.60	3	2.25
representa objetos lejos de forma pictórica	CL	0	0.00	3	2.25
TOTALES		13	1.30	12	1.50

Valoración de la dimensión espacial de Orientación en el Pre test:

Tabla N° 17 - VALORACIÓN DE LA RELACION ESPACIAL DE ORIENTACION ARRIBA - ABAJO EN EL PRE TEST	DIM	GC		GE	
		SI	V.O	SI	V.O
Indica la posición arriba y señala el objeto que se encuentra arriba	AA	4	2.40	3	2.25
identifica la posición abajo y señala el objeto que se encuentra abajo	AA	4	2.40	2	1.50
representa objetos arriba de forma pictórica	AA	3	1.80	1	0.75
representa objetos abajo de forma pictórica	AA	2	1.20	2	1.50
ubica objetos arriba de el	AA	3	1.80	3	2.25
ubica objetos abajo de el	AA	4	2.40	2	1.50
TOTALES		20	2.00	13	1.63

Tabla N° 18 - VALORACIÓN DE LA RELACION ESPACIAL DE ORIENTACION DELANTE - DETRAS EN EL PRE TEST	S DIM	GC		GE	
		SI	V.O	SI	V.O
Indica la posición arriba y señala el objeto que se encuentra arriba	AA	4	2.40	3	2.25
identifica la posición abajo y señala el objeto que se encuentra abajo	AA	4	2.40	2	1.50
representa objetos arriba de forma pictórica	AA	3	1.80	1	0.75
representa objetos abajo de forma pictórica	AA	2	1.20	2	1.50
ubica objetos arriba de el	AA	3	1.80	3	2.25
ubica objetos abajo de el	AA	4	2.40	2	1.50
TOTALES		20	2.00	13	1.63

Tabla N° 19 - VALORACIÓN DE LA RELACION ESPACIAL DE ORIENTACION DENTRO – FUERA EN EL PRE TEST	DIM	GC		GE	
		SI	V.O	SI	V.O
Se ubica dentro de un uhla uhla	DF	2	1.20	2	1.50
Ubica objetos dentro de	DF	2	1.20	3	2.25
Ubica objetos fuera de	DF	2	1.20	3	2.25
Se ubica fuera del uhla uhla	DF	3	1.80	4	3.00
Representa objetos dentro de ..., de forma pictórica	DF	2	1.20	2	1.50
Representa objetos fuera de ..., de forma pictórica	DF	1	0.60	3	2.25
TOTALES		12	1.20	17	2.13

Tabla N° 20 - VALORACIÓN DE LA RELACION ESPACIAL DE ORIENTACION ENCIMA - DEBAJO EN EL PRE TEST	DIM	GC		GE	
		SI	V.O	SI	V.O
Ubica objetos encima de	ED	3	1.80	3	2.25
Ubica objetos debajo de	ED	2	1.20	2	1.50
Representa objetos encima de..., de forma pictórica	ED	1	0.60	4	3.00
Representa objetos debajo de, de forma pictórica	ED	2	1.20	3	2.25
Se ubica encima de...	ED	4	2.40	2	1.50
Se ubica debajo de...	ED	3	1.80	3	2.25
TOTALES		15	1.50	17	2.13

Tabla N° 21 - VALORACIÓN DE LA RELACION ESPACIAL DE ORIENTACION IZQUIERDA - DERECHA EN EL PRE TEST	DIM	GC		GE	
		SI	V.O	SI	V.O
Se desplaza al lado derecho	ID	2	1.20	1	0.75
se desplaza al lado izquierdo	ID	3	1.80	1	0.75
Representa objetos al lado derecho de ..., de forma pictórica	ID	1	0.60	2	1.50
Representa objetos al lado izquierdo de ..., de forma pictórica	ID	1	0.60	1	0.75
Se ubica a la derecha de...	ID	3	1.80	2	1.50
Se ubica a la izquierda de....	ID	2	1.20	1	0.75
TOTALES		12	1.20	8	1.00

Valoración de la dimensión espacial de Proximidad en el Post Test:

Tabla N° 22 RELACION ESPACIAL DE PROXIMIDAD JUNTO SEPARADO EN EL POST TEST	DIM	GC		GE	
		SI	VALOR	SI	VALOR
Ubica objetos juntos	JS	4	2.40	8	6.00
Ubica objetos separados	JS	4	2.40	8	6.00
Se ubica Junto a su compañero	JS	4	2.40	8	6.00
Se separa de su compañero	JS	4	2.40	8	6.00
se desplaza junto a su compañero	JS	5	3.00	8	6.00
se desplaza separado de su compañero	JS	5	3.00	8	6.00
TOTALES		26	2.60	48	6.00

Tabla N° 23 RELACION ESPACIAL DE PROXIMIDAD CERCA - LEJOS EN EL POST TEST	DIM	GC		GE	
		SI	VALOR	SI	VALOR
Se ubica cerca de un punto de referencia indicado	CL	4	2.40	8	6.00
Se ubica lejos de un punto de referencia indicado	CL	3	1.80	8	6.00
Ubica objeto cerca de él	CL	5	3.00	8	6.00
ubica objetos lejos de él.	CL	4	2.40	8	6.00
representa objetos cerca de forma pictórica	CL	4	2.40	7	5.25
representa objetos lejos de forma pictórica	CL	4	2.40	8	6.00
TOTALES		24	2.40	47	5.88

Valoración de la dimensión espacial de Orientación en el Post test:

Tabla N° 24 RELACION ESPACIAL DE ORIENTACION ARRIBA - ABAJO EN EL POST TEST	DIM	GC		GE	
		SI	VALOR	SI	VALOR
Indica la posición arriba y señala el objeto que se encuentra arriba	AA	5	3.00	8	6.00
Identifica la posición abajo y señala el objeto que se encuentra abajo	AA	5	3.00	8	6.00
representa objetos arriba de forma pictórica	AA	4	2.40	6	4.50
representa objetos abajo de forma pictórica	AA	4	2.40	7	5.25
ubica objetos arriba de él	AA	4	2.40	8	6.00
ubica objetos abajo de él	AA	4	2.40	8	6.00
TOTALES		26	2.60	45	5.63

Tabla N° 25 RELACION ESPACIAL DE ORIENTACION DELANTE - DETRÁS EN EL POST TEST	DIM	GC		GE	
		SI	VALOR	SI	VALOR
Se ubica delante del compañero	DD	3	1.80	8	6.00
se ubica detrás del compañero	DD	4	2.40	8	6.00
Se desplaza hacia adelante	DD	5	3.00	8	6.00
Se desplaza hacia atrás	DD	5	3.00	7	5.25
ubica objetos delante de su amigo	DD	4	2.40	8	6.00
Ubica objetos detrás de su amiga	DD	4	2.40	8	6.00
TOTALES		25	2.50	47	5.88

Tabla N° 26 RELACION ESPACIAL DE ORIENTACION DENTRO - FUERA EN EL POST TEST	DIM	GC		GE	
		SI	VALOR	SI	VALOR
Se ubica dentro de un uhla uhla	DF	3	1.80	8	6.00
Ubica objetos dentro de	DF	4	2.40	8	6.00
Ubica objetos fuera de	DF	4	2.40	8	6.00
Se ubica fuera del uhla uhla	DF	3	1.80	8	6.00
Representa objetos dentro de ..., de forma pictórica	DF	3	1.80	7	5.25
Representa objetos fuera de ..., de forma pictórica	DF	3	1.80	8	6.00
TOTALES		20	2.00	47	5.88

Tabla N° 27 RELACION ESPACIAL DE ORIENTACION ENCIMA - DEBAJO POST TEST	DIM	GC		GE	
		SI	VALOR	SI	VALOR
Ubica objetos encima de	ED	3	1.80	7	5.25
Ubica objetos debajo de	ED	3	1.80	8	6.00
Representa objetos encima de..., de forma pictórica	ED	3	1.80	7	5.25
Representa objetos debajo de, de forma pictórica	ED	4	2.40	7	5.25
Se ubica encima de...	ED	4	2.40	8	6.00
Se ubica debajo de...	ED	4	2.40	8	6.00
TOTALES		21	2.10	45	5.63

Tabla N° 28 RELACION ESPACIAL DE ORIENTACION IZQUIERDA - DERECHA POST TEST	DIM	GC		GE	
		SI	VALOR	SI	VALOR
Se desplaza al lado derecho	ID	3	1.80	8	6.00
se desplaza al lado izquierdo	ID	3	1.80	8	6.00
Representa objetos al lado derecho de ..., de forma pictórica	ID	3	1.80	6	4.50
Representa objetos al lado izquierdo de ..., de forma pictórica	ID	3	1.80	5	3.75
Se ubica a la derecha de...	ID	4	2.40	6	4.50
Se ubica a la izquierda de....	ID	3	1.80	6	4.50
TOTALES		19	1.90	39	4.88

Tabla N° 29. Resumen comparativo de valoración del Pre Test y el Post Test

DIMENSIÓN		PRETEST		POSTEST	
DE PROXIMIDAD		GC	GE	GC	GE
Junto -separado.	JS	1.90	1.00	2.60	6.00
Cerca - lejos.	CL	1.30	1.50	2.40	5.88
PROMEDIO		1.60	1.25	2.50	5.94
DE ORIENTACION					
Arriba -abajo.	AA	2.00	1.63	2.60	5.63
Delante -detrás.	DD	2.10	1.88	2.50	5.88
Dentro - fuera.	DF	1.20	2.13	2.00	5.88
Encima - debajo.	ED	1.50	2.13	2.10	5.63
Izquierda - Derecha	ID	1.20	1.00	1.90	4.88
PROMEDIO		1.60	1.75	2.22	5.58

8. ANÁLISIS Y DISCUSIÓN

En el trabajo de investigación titulado: “Influencia de los juegos motores en el desarrollo de las nociones de relación espacial de los niños y niñas de cinco años de edad de la Institución Educativa N° 101 – Shirac, del distrito de José Manuel Quiroz - San Marcos”, se determinaron los siguientes resultados.

Existe una influencia positiva de los juegos motores aplicados al grupo experimental en el desarrollo de las nociones de relación espacial de los niños y niñas de cinco años de edad de la institución educativa N° 101. Por lo tanto, los juegos motores influyen positivamente en la adquisición de las nociones de relación espacial de los niños de la Institución Educativa N° 101 – Shirac, del distrito de José Manuel Quiroz - San Marcos. Esto indica que los juegos motores utilizados en la aplicación de la variable independiente han influido notoriamente en la adquisición de las nociones de relación espacial, esto es evidente cuando se analizan los resultados obtenidos en el Post Test de la dimensión de Proximidad y sus sub dimensiones Junto – Separado y Cerca – Lejos, de la misma manera de la dimensión de Orientación y sub dimensiones Adelante – Atrás, Dentro – Fuera, Encima – Debajo, Delante – Detrás e Izquierda – Derecha y se comparan con los obtenido por el GC tanto en el Pre test como el Post test.

Podemos observar también que en el caso de la **Relación espacial de proximidad Junto-Separado**, la mayoría de los indicadores alcanzan la categoría de Si, especialmente en el grupo experimental, donde el mayor número de estos indicadores llegan al 100% del promedio de respuesta; estos indicadores muestran que los alumnos del grupo experimental han alcanzado el nivel de **Logrado** en la relación espacial de proximidad Junto–Separado mientras que el GC tiene un nivel de **Deficiente** tanto en el Pre test como el Post test. En el caso de la **Relación espacial de proximidad Cerca-Lejos** la mayoría de los indicadores alcanzan la categoría de Si, especialmente en el grupo experimental, donde el mayor número de estos indicadores llegan al 98% del promedio de respuesta; estos indicadores muestran que

los alumnos del grupo experimental han alcanzado el nivel de **Logrado** en la **relación espacial de proximidad Cerca-Lejos** mientras que el GC tiene un nivel de **Deficiente** tanto en el Pre test como el Post test.

De la misma manera se observa que la **Relación espacial de orientación Delante-Detrás**, la mayoría de los indicadores alcanzan la categoría de Si, especialmente en el grupo experimental, donde el mayor número de estos indicadores llegan al 100% del promedio de respuesta; estos indicadores muestran que los alumnos del grupo experimental han alcanzado el nivel de **Logrado** en la relación espacial **delante-detrás** mientras que el GC tiene un nivel de **Deficiente** tanto en el Pre test como el Post test.

En el caso de la **Relación espacial de orientación Encima-Debajo** la mayoría de los indicadores alcanzan la categoría de Si, especialmente en el grupo experimental, donde el mayor número de estos indicadores llegan al 94% del promedio de respuesta; estos indicadores muestran que los alumnos del grupo experimental han alcanzado el nivel de **Logrado** en la **relación espacial de orientación Encima-Debajo** mientras que el GC tiene un nivel de **Deficiente** tanto en el Pre test como el Post test. En el caso de la **Relación espacial de orientación Izquierda-Derecha** la mayoría de los indicadores alcanzan la categoría de Si, especialmente en el grupo experimental, donde el mayor número de estos indicadores llegan al 81% del promedio de respuesta; estos indicadores muestran que los alumnos del grupo experimental han alcanzado el nivel de **Inicio** en la **relación espacial de orientación Izquierda - Derecha** mientras que el GC tiene un nivel de **Deficiente** tanto en el Pre test como el Post test. En el caso de la **Relación espacial de orientación Arriba-Abajo** la mayoría de los indicadores alcanzan la categoría de Si, especialmente en el grupo experimental, donde el mayor número de estos indicadores llegan al 94% del promedio de respuesta; estos indicadores muestran que los alumnos del grupo experimental han alcanzado el nivel de **Logrado** en la **relación espacial de**

orientación Arriba-Abajo mientras que el GC tiene un nivel de **Deficiente** tanto en el Pre test como el Post test.

Estos resultados se comparan con (Jara, 2012), quien realizó la investigación titulada *Influencia del software educativo ‘Fisher price: little people discovery airport’ en la adquisición de las nociones lógico-matemáticas del diseño curricular nacional, en los niños de 4 y 5 años de la I.E.P Newton College.*

En los resultados de las evaluaciones se pudo determinar que dicho juego digital educativo influyo positivamente y favoreció en el proceso de adquisición de las nociones lógico-matemáticas en los niños y niñas de 4 y 5 años. Los resultados obtenidos semanalmente por el salón “Koalas” que utilizó el software educativo son comparativamente mejores que los resultados obtenidos por el salón “Pandas”, que no utilizó el software educativo. Por lo tanto, se demuestra que el software educativo contribuye con el afianzamiento y la adquisición de algunas nociones básicas y de orden lógico-matemático, en los niños de 4 y 5 años. Estas nociones, posteriormente, permitirán al niño adquirir el concepto de número e introducirse en procesos más complejos y abstractos vinculados a la operatoria matemática. Y son verificados por Taborda. (2010) Quien diseño una propuesta pedagógica para mejorar la enseñanza y el aprendizaje de las nociones espaciales a través del juego en el primer grado de educación primaria y al aplicarla el impacto del proyecto de aula fue significativo por cuanto se logró que la mayoría de estudiantes 94% se ubicaran en el nivel satisfactorio de manejo de las habilidades de las nociones espaciales en contraste con el diagnóstico inicial donde la mayoría de estudiantes 94% se ubicaran en el nivel satisfactorio de manejo de las habilidades de las nociones espaciales en contraste con el diagnóstico inicial donde la mayoría se ubicaba en el nivel nada satisfactorio (12%).

9. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.

9.1. CONCLUSIONES

- Los resultados obtenidos en el post test nos indican que la aplicación de los juegos motores influye positivamente en el nivel de desarrollo de las nociones de relación espacial, de los niños y niñas de 5 años de edad de la Institución N° 101 – Shirac, del distrito de José Manuel Quiroz - San Marcos.
- Respecto a la noción de relación espacial de proximidad Juntos Separados en el pre test los niños del grupo control y grupo Experimental se ubican en el nivel **deficiente**.
- En cuanto a la noción de relación espacial de proximidad Juntos Separados los niños del grupo control en el post test se ubican en el nivel **deficiente**, en comparación con el grupo experimental donde se aplicó los juegos motores se aprecia un incremento en el nivel de desarrollo de dicha noción, ubicándose los niños en el nivel **Logrado**.
- En relación con la noción de relación espacial de proximidad **Cerca- Lejos** en el pre test los niños del grupo control y grupo experimental se ubican en el nivel **deficiente**.
- En cuanto a la noción de relación espacial de proximidad **Cerca- Lejos** los niños del grupo control en el post test se ubican en el nivel **deficiente**, en cambio el grupo experimental muestra un incremento significativo ubicándose en el nivel **Logrado**.
- Respecto a la noción de orientación espacial **Delante- Detrás** en el pre test los niños del grupo control y grupo Experimental se ubican en el nivel **deficiente**, en cambio en el post test el grupo experimental incrementa su nivel de desarrollo de esta noción ubicándose en el nivel logrado.

- En relación con la noción de relación espacial de orientación Encima- **Debajo** en el pre test los niños del grupo control y grupo experimental se ubican en el nivel **deficiente**. en el post test el grupo experimental incrementa su nivel de desarrollo de esta noción ubicándose en el **nivel logrado**.
- En relación con la noción de relación espacial de orientación Izquierda- **Derecha** en el pre test los niños del grupo control y grupo experimental se ubican en el nivel **deficiente**. en el post test el grupo experimental incrementa su nivel de desarrollo de esta noción ubicándose en el **nivel Inicio**.
- Respecto a la noción de relación espacial de orientación Arriba- **Abajo** en el pre test los niños del grupo control y grupo experimental se ubican en el nivel **deficiente**. en el post test el grupo experimental incrementa su nivel de desarrollo de esta noción ubicándose en el **nivel Logrado**.

9.2. RECOMENDACIONES

- Los talleres de psicomotricidad deben ser aplicados en un aula psicomotriz debidamente implementada y organizada con diversos materiales que permitan su adecuada ejecución.
- Consideramos que el presente trabajo puede servir como cimiento para otras investigaciones referentes al estudio de la psicomotricidad y las matemáticas.
- Cada taller debe ser motivador, de manera que las ideas de los niños deben ser tomadas en cuenta para la planificación de posteriores sesiones psicomotrices.
- Se recomienda tener una guía psicomotriz que permita a las docentes investigadoras conocer y/o ejecutar ejercicios motrices que vinculen nociones o áreas específicas a investigar.
- Las docentes del nivel inicial debemos aplicar los juegos psicomotores desarrollando una metodología activa y utilizar diversas estrategias; para desarrollar a cabalidad las nociones de relación espacial en los niños y niñas.

- Los juegos psicomotores son muy importantes en el desarrollo de las nociones de relación espacial, porque le permite al niño/a asociar el movimiento y experimentación con su propio cuerpo y las sensaciones que éste puede generar.
- Promover entre los padres de familia, docentes y educandos la importancia que se debe dar a la lúdica en el desarrollo de las nociones espaciales en educación inicial, considerando que la educación es una trilogía.
- Crear una guía de actividades lúdicas para el desarrollo de las nociones espaciales de los niños y niñas de 4 a 5 años.

10. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AMONACHVILLI, C. (1986). *El juego en la actividad de aprendizaje de los escolares. Perspectivas.*

BRUNER, J. (1986 , 369 Pág.). *Juego, Pensamiento y Lenguaje, en Antología Básica, El juego.* Mexico.

CALERO, M. (1998). Teorías y aplicaciones Básicas del Constructivismo Pedagógico. En M. CALERO, *Teorías y aplicaciones Básicas del Constructivismo Pedagógico* (pág. 22 . 53). Lima: San Marcos.

CHATEAU, J. (1973). *Psicología de los Juegos Infantiles.* Buenos Aires: Kapeluz.

FERNÁNDEZ, P. G. (2005). *Fundamentos teóricos del juego.* España: wanceulen.

GARAIGORDOBIL, M. (1990). *Juego y desarrollo infantil.* Madrid: Seco Olea.

GIORDI, C. (2006). *La geografía nella scuola primaria. Contenuti, strumenti, didattica.* Roma: Carocci.

GONZALES, A. y. (2006). *La enseñanza de las matemáticas en el Jardín Infantil.* Rosario: Homo Sapiens.

GROOS, k. (1902). *Les Jeux des animaux.* Paris: Felix Alcan.

HALL, S. (1904). *Adolescence, its Psychology and its Relation to Psychology, Anthropology, Sociology, Sex, Crime, Religion and Education.* USA.

- HERNÁNDEZ, S. R. (1997). *Metodología de la Investigación*. México: MC Graw Hill.
- JARA, N. (2012). Fisher price: little people discovery airport' en la adquisición de las nociones lógico-matemáticas del diseño curricular nacional, en los niños de 4 y 5 años de la I.E.P Newton College. Lima.
- LAZARUS, R. (1991). *Emotion and adaptation*. Nueva York: Oxford University Press.
- MARÍN, C. (2013). Estrategias metodológicas para la enseñanza de la ubicación espacial, teniendo como base las fases de enseñanza propuestas por Van Hiele. Pereira.
- MARQUEZ, P. (2011). *Los medios didácticos*.
- MENDEZ, A. (2013). "El esquema corporal y su incidencia en el desarrollo de la ubicación témporo espacial en los niños y niñas del primer año de educación básica de la escuela de educación Otavalo Valle del Amanecer, de la ciudad de Otavalo, provincia de Imbabura, año lecti.
- MINISTERIO DE EDUCACIÓN. (1988). *Guía Metodológica integrada de aprestamiento*. Lima.
- MINISTERIO DE EDUCACIÓN. (2005). *Juego y comunicación para profesoras de PRONOEI de zonas rurales*. Lima.
- MINISTERIO DE EDUCACIÓN. (2009). *El juego libre en los sectores*. Lima.
- MORENO MURCIO, J. A. (2002 :66). "Aprendizaje a través del juego". Madrid, España: Ed. Aljibes.
- PIAGET, J. (1992). *Seis Estudios de Psicología*. Barcelona.
- PUCP. (2009). *Módulo 5 Estructuración del espacio y geometría Didáctica de la matemática*,. Lima.
- RAEZ, M. (2003). *Jugar y juegos*.
- RENCORET, M. (1994). *Iniciación Matemática un modelo de jerarquía de enseñanza* . Santiago: Andrés Bello.
- SPENCER, H. (1855). *Principios de psicología*. Gran Bretaña.
- SPIEGEL, A. (2006). *Planificando clases interesantes: itinerarios para combinar recursos didácticos*. Buenos Aires: Ediciones Novedades Educativas.
- TABORDA, S. (2010). titulado Enseñanza y aprendizaje de las nociones espaciales a través del juego en el grado transición, en la corporación educativa amigos instituto Jean Piaget de la ciudad de Florencia, Caquetá. Florencia.

11. APÉNDICES Y ANEXOS

ANEXO 01: LISTA DE COTEJO

Aplicado a los niños y niñas del segundo ciclo secciones de 5 años Roja y Azul de la I.E. N° 101 – SHIRAC del distrito José Manuel Quiroz – San Marcos – Cajamarca 2017.

N°	CARACTERÍSTICAS A OBSERVAR	SI	NO
01	Se ubica dentro de un punto de referencia indicado		
02	Se ubica lejos de un punto de referencia indicado		
03	Se ubica dentro de un uhla uhla		
04	Se ubica delante de un compañero		
05	Se ubica detrás de su compañero		
06	Se desplaza al lado derecho		
07	Se desplaza al lado izquierdo		
08	Se desplaza hacia adelante		
09	Se desplaza hacia atrás		
10	Describe el recorrido realizado, indicando la acción realizada		
11	Ubica objetos encima de ...		
12	Ubica objetos debajo de ...		
13	Identifica la posición arriba y señala el objeto que se encuentra arriba		
14	Identifica la posición abajo y señala el objeto que se encuentra abajo		
15	Ubica objetos dentro de ...		
16	Ubica objetos fuera de ...		
17	Ubica objetos delante de su amigo		
18	Ubica objetos detrás de su amiga		
19	Representa el recorrido que ha realizado en forma vivencial		
20	Representa el recorrido que ha realizado en forma pictórica		
21	Representa la ubicación de objetos en forma pictórica		

ANEXO 02: CUESTIONARIO PARA LOS DOCENTES DEL SEGUNDO CICLO SECCIONES DE 5 AÑOS DE EDAD.

Cuestionario para las docentes del segundo ciclo secciones de 5 años Roja y Azul de la I.E N° 101-SHIRAC del distrito de José Manuel Quiroz – San Marcos – Cajamarca.

El presente instrumento es de carácter confidencial, toda la información recogida por el servirá exclusivamente para el desarrollo del trabajo de investigación "INFLUENCIA DE LOS JUEGOS MOTORES EN EL DESARROLLO DE LAS NOCIONES DE RELACION ESPACIAL DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE CINCO AÑOS DE EDAD DE LA I.E.I. N° 101 – SHIRAC, DEL DISTRITO DE JOSE MANUEL QUIROZ - SAN MARCOS - CAJAMARCA AÑO 2017" por lo que le agradeceremos responda honestamente las interrogantes que a continuación se le plantea.

1. ¿Cuántas veces al día los niños juegan juegos motores?
1 (X) 2 () ninguna vez ()

2. ¿Utiliza a los juegos motores en el momento de motivación en sus actividades de aprendizaje?

si se realiza juegos motores cuando se realiza las sesiones de aprendizaje, especialmente en la motivación.

3. ¿Utiliza los juegos motores como recurso pedagógico para el aprendizaje de las nociones de relación espacial?

Si (X) No ()

si la respuesta es si,

3.1 ¿Cómo lo utiliza?

Utilizan su cuerpo para ubicarse en el espacio por ejemplo decimos mover su cuerpo a la derecha, izquierda, adelante, atrás, arriba, abajo, etc.

4. ¿Cuándo los niños y niñas juegan juegos motores ellos prefieren utilizar algún material o lo hacen solo utilizando su cuerpo (correr, saltar, reptar)?

Solo utilizan materiales ()

Solo utilizan su cuerpo ()

Utilizan ambos indistintamente (X)

5. ¿Cree que es importante la utilización de los juegos motores como estrategia para el aprendizaje de las matemáticas?

Si (X) No () ¿Por qué?

Por que nos permite conocer lateralidades, nociones
espaciales, direcciones, etc.

6. ¿Ud. cree que los juegos motores de locomoción ayudan a la orientación espacial de los niños y las niñas?

Si (X) No () ¿Por qué?

Por que van a utilizar su cuerpo para conocer sus
lateralidades

7. ¿Ud. cree que utilizar rampas, túneles y escaleras en los juegos motores ayudan a la orientación espacial de los niños y las niñas?

Si (X) No () ¿Por qué?

Por que al realizar actividades en estos lugares van
a conocer cuando es arriba, cuando es abajo, cuando
es dentro, cuando es fuera, cuando es derecho e
izquierdo, etc.

8. ¿Ud. cree que los juegos motores de lanzamiento y recepción ayudaran a los niños y niñas con su orientación espacial?

Si (X) No () ¿Por qué?

Por que los estudiantes van a saber cuando el balón esta arriba y cuando esta abajo, si lo cogieron con la mano derecha o con la izquierda, etc.

9. ¿Ud. cree que los juegos motores de trepa ayudaran a los niños y niñas con su orientación espacial?

Si () No () ¿Por qué?

Porque van a saber si estan trepando a la derecha o a la izquierda; si estan trepando hacia arriba o hacia abajo, adentro o fuera, etc.

10. ¿Ud. cree que los juegos de salto ayudaran a los niños y niñas con su orientación espacial?

Si () No () ¿Por qué?

Por que van a saber si cayeron dentro o fuera de un circulo por ejemplo o si subieron o bajaron al momento de saltar, etc.



APLICANDO EL CUESTIONARIO SOBRE JUEGOS MOTORES AL DOCENTE DEL AULA "AZUL" DE CINCO AÑOS

ANEXO 03: MATRIZ DE CONSISTENCIA

TÍTULO: Influencia de los juegos motores en el desarrollo de las nociones de relación espacial de los niños y niñas de cinco años de edad de la I.E.I. N° 101 – Shirac del distrito José Manuel Quiroz, provincia de San Marcos, año 2017.

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS
<p><u>PROBLEMA GENERAL</u></p> <p>¿Cómo influye la aplicación de juegos motores en la mejora del nivel de desarrollo de las nociones de relación espacial de los niños y niñas de cinco años de la I.E.I. N° – Shirac del distrito de José Manuel Quiroz - San Marcos - Cajamarca 2017?</p> <p><u>PROBLEMAS ESPECÍFICOS</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cuál es el nivel de desarrollo de las nociones de relación espacial de los niños y niñas de cinco años de edad, de la I.E.I. N° 101 – Shirac del distrito de José Manuel Quiroz - San Marcos - Cajamarca 	<p><u>OBJETIVO GENERAL</u></p> <p>Determinar la influencia de la aplicación de juegos motores en la mejora del nivel de desarrollo de las nociones de relación espacial de los niños y niñas de cinco años de la I.E.I. N° 101 – Shirac del distrito de José Manuel Quiroz - San Marcos - Cajamarca 2017.</p> <p><u>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Determinar el nivel de desarrollo de las nociones de relación espacial de los niños y niñas de cinco años de edad, de la I.E.I. N° 101 – Shirac del distrito de José Manuel Quiroz - 	<p><u>HIPÓTESIS</u></p> <p>La aplicación de juegos motores influye significativamente en la mejora del nivel de desarrollo de las nociones de relación espacial de los niños y niñas de cinco años de edad de la I.E.I. N° 101 – Shirac del distrito de José Manuel Quiroz- San Marcos- Cajamarca año 2017.</p> <p><u>HIPÓTESIS ESPECÍFICAS</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • El nivel de desarrollo de las nociones de relación espacial de los niños y niñas de cinco años de edad, de la I.E.I. N° 101 Shirac del distrito de José Manuel Quiroz - San Marcos - Cajamarca año

<p>año 2017 antes de la aplicación de juegos motores?</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cuál es el nivel de desarrollo de las nociones de relación espacial de los niños y niñas de cinco años de edad, de la I.E.I. N° 101 – Shirac del distrito de José Manuel Quiroz - San Marcos - Cajamarca año 2017 después de la aplicación de juegos motores? • ¿Existe diferencia significativa en el nivel de desarrollo de las nociones de relación espacial de los niños y niñas de cinco años de la I.E.I. N° 101 – Shirac del distrito de José Manuel Quiroz - San Marcos - Cajamarca año 2017, antes y después de la aplicación de juegos motores? 	<p>San Marcos - Cajamarca año 2017, antes de la aplicación de juegos motores.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Determinar el nivel de desarrollo de las nociones de relación espacial de los niños y niñas de cinco años de edad, de la I.E.I. N° 101 – Shirac del distrito de José Manuel Quiroz - San Marcos - Cajamarca año 2017, después de la aplicación de juegos motores. • Comparar el nivel de desarrollo de las nociones de relación espacial de los niños y niñas de cinco años de la I.E.I. N° 101 – Shirac del distrito de José Manuel Quiroz - San Marcos - Cajamarca año 2017, antes y después de la aplicación de juegos motores. 	<p>2017, antes de la aplicación de juegos motores es bajo.</p> <ul style="list-style-type: none"> • El nivel de desarrollo de las nociones de relación espacial de los niños y niñas de cinco años de edad, de la I.E.I. N° 101 Shirac del distrito de José Manuel Quiroz - San Marcos - Cajamarca año 2017, después de la aplicación de juegos motores es alto. • El nivel de desarrollo de las nociones de relación espacial de los niños y niñas de cinco años de la I.E.I. N° 101 – Shirac del distrito de José Manuel Quiroz - San Marcos – Cajamarca 2017, antes y después de la aplicación de juegos motores difiere significativamente.
---	--	--

ANEXO 04: FICHA DE EVALUACIÓN DE LOS INSTRUMENTOS POR ITEMS O INDICADORES – (CUESTI)

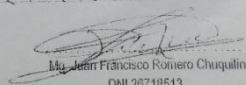
FICHA DE EVALUACION DE LOS INSTRUMENTOS POR ITEMS O INDICADORES – (CUESTIONARIO Y LISTA DE COTEJO)

A continuación se indica si cada uno de los ítems que conforma el instrumento cumple con los criterios señalados. Para aquellos que no, se especifica una observación.


VARIABLE	Instrumento	INDICADOR	ITEM	CRITERIOS					OBSERVACION
				Está Redactado bien	Mide la variable de estudio	Está expresado en conductas observables	Está redactado para el público que se dirige	Mide el indicador que debe medirse	
Juegos motores	Cuestionario	Motivación	- ¿Utiliza a los juegos motores en el momento de motivación en sus actividades de aprendizaje?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
			- ¿Cuántas veces a día los niños juegan juegos motores?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
		Logro de aprendizajes.	- ¿Utiliza los juegos motores como recurso pedagógico para el aprendizaje de las nociones de relación espacial?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
			- ¿Cuándo los niños y niñas juegan juegos motores ellos prefieren utilizar algún material o lo hacen solo utilizando su cuerpo (correr, saltar, reptar)?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
			- ¿Cree que es importante la utilización de los juegos motores como estrategia para el aprendizaje de las matemáticas?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
			- ¿Ud. cree que los juegos motores de locomoción ayudan a la orientación espacial de los niños y las niñas?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
			- ¿Ud. cree que utilizar rampas, túneles y escaleras en los juegos motores ayudan a la orientación espacial de los niños y las niñas?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
			- ¿Ud. cree que los juegos motores de lanzamiento y recepción ayudaran a los niños y niñas con su orientación espacial?.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	


 Mg. Juan Francisco Romero Chuquilin
 DNI 26718513

Nociones espaciales	Lista de Cotejo	De orientación	- ¿Ud. cree que los juegos motores de trepa ayudaran a los niños y niñas con su orientación espacial?	X	X	X	X	X
			- ¿Ud. cree que los juegos de salto ayudaran a los niños y niñas con su orientación espacial?	X	X	X	X	X
			- Se ubica dentro de un Uhla Uhla	X	X	X	X	X
			- Se ubica delante de un compañero	X	X	X	X	X
			- Se ubica detrás de su compañero	X	X	X	X	X
			- Se desplaza al lado derecho	X	X	X	X	X
			- Se desplaza al lado izquierdo	X	X	X	X	X
			- Se desplaza hacia adelante	X	X	X	X	X
			- Se desplaza hacia atrás	X	X	X	X	X
			- Describe el recorrido que ha realizado, indicando la acción realizada	X	X	X	X	X
			- Ubica objetos encima de ...	X	X	X	X	X
			- Ubica objetos debajo de ...	X	X	X	X	X
			- Identifica la posición arriba y señala el objeto que se encuentra arriba	X	X	X	X	X
			- Identifica la posición abajo y señala el objeto que se encuentra abajo:	X	X	X	X	X
			- Ubica objetos dentro de ...	X	X	X	X	X
			- Ubica objetos fuera de ...	X	X	X	X	X
			- Ubica objetos delante de su amigo ...	X	X	X	X	X
			- Ubica objetos detrás de su amiga ...	X	X	X	X	X
- Representa el recorrido que ha realizado en forma vivencial	X	X	X	X	X			
- Representa el recorrido que ha realizado en forma pictórica.	X	X	X	X	X			


 Mg. Juan Francisco Romero Chuquilin
 DNI 26718513

	De proximidad	- Se ubica cerca de un punto de referencia indicado	X	X	X	X	X
		- Se ubica lejos de la profesora	X	X	X	X	X
		- Representa la ubicación de objetos en forma pictórica...	X	X	X	X	X


 Mg. Juan Francisco Romero Chuquilin
 DNI 26718513

ANEXO 05: TALLERES DE PSICOMOTRICIDAD

Aplicado a los niños y niñas del segundo ciclo de 5 años Aula “Azul” de la I.E. N° 101 – SHIRAC del distrito José Manuel Quiroz – San Marcos.

Taller de Psicomotricidad N° 01

Juegos de Locomoción

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES
Practica actividades físicas y hábitos saludables	Practica habitualmente alguna actividad física para sentirse bien. Desarrolla sus capacidades físicas a través del juego, la recreación y el deporte. Utiliza las nuevas tecnologías para el control y monitoreo de su condición física.	Participa activamente en juegos, y juegos al aire libre e identifica sentimientos positivos asociados con la realización de la actividad física.

DESARROLLO DEL TALLER

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • Establecemos los acuerdos de convivencia para el desarrollo de la actividad y el cuidado de los materiales. • Exploramos los materiales y delimitamos el espacio que se utilizará. • Caminamos en diferentes posiciones y al ritmo de la pandereta. 	Aros cajas pelotas uhlas canastas de básquet
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • La maestra dialoga con todos los niños/as sobre qué juegos pueden realizar que implique correr, caminar? • Ejecutan las propuestas de los niños. • ¿Preguntamos con estos materiales cómo podemos jugar? 	diálogo

	<ul style="list-style-type: none"> • ¿De qué otra forma lo podemos hacer? • La maestra propone el reto de jugar ubicándose dentro y fuera y ubicando a la pelota en estas posiciones. • Los niños expresan la acción que han realizado. 	
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> • Realizamos ejercicios de respiración y relajación • Dibujamos las actividades que hemos ejecutado • Exponemos los trabajos y explicamos lo que hemos dibujado. Evaluación ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Para qué nos servirá lo que aprendimos hoy? .	hojas lápiz colores



En esta foto la docente está verificando que el alumno demuestra cómo se ubica dentro del hula hula logrando uno de los indicadores que se indica en taller.

Taller de Psicomotricidad N° 02

Juegos de Locomoción

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES
Construye su corporeidad	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y en un tiempo determinado interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo su autoestima.	Combina acciones motrices básicas, como correr saltando, caminar y girar, entre otros, en sus actividades y juegos libres.

DESARROLLO DEL TALLER

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • Establecemos los acuerdos de convivencia para el desarrollo de la actividad y el cuidado de los materiales. • Exploramos los materiales y delimitamos el espacio que se utilizará. • Caminamos en diferentes direcciones explorando el espacio. 	pelotas conos almohadillas
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • La maestra dialoga con todos los niños/as sobre que juegos pueden realizar con estos materiales. • Ejecutan las propuestas de los niños. • La maestra propone el reto de cómo podrían hacer para ubicarse cerca y lejos de cada uno de los materiales ubican los materiales en diversas posiciones y expresan verbalmente como están ubicados ellos y los materiales. • En parejas juegan a correr juntos y luego a saltar y separarse. 	diálogo
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> • Nos acostamos en el piso y escuchamos música para relajarnos. • Dibujamos lo que hemos realizado. • Expresamos la acción que hemos realizado. ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Para qué nos servirá lo que aprendimos hoy? 	hojas lápiz colores



La alumna está indicando que está cerca del televisor logrando así conocer una de las relaciones espaciales de proximidad.



El alumno demostrando estar lejos de su silla logrando así conocer una de las relaciones espaciales de proximidad.

Taller de Psicomotricidad N° 03

Juegos de Locomoción

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES
Construye su corporeidad	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y en un tiempo determinado interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo su autoestima.	Combina acciones motrices básicas, como correr saltando, caminar y girar, entre otros, en sus actividades y juegos libres.

DESARROLLO DEL TALLER

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • Establecemos los acuerdos de convivencia para el desarrollo de la actividad y el cuidado de los materiales. • Exploramos los materiales y delimitamos el espacio que se utilizará. • Entonamos la canción la ronda que da mucha risa. 	túnel taburete colchoneta
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • La maestra dialoga con todos los niños/as sobre que actividades y juegos pueden realizar con estos materiales. • Ejecutan las propuestas de los niños. • Realizan diversas actividades con estos materiales combinando acciones como correr saltando, entre otras. • La maestra propone el reto de cómo podrían hacer para ubicarse dentro de y fuera. • Ubican los materiales en diversas posiciones y expresan verbalmente como están ubicados ellos y los materiales. 	diálogo
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> • Realizamos ejercicios de respiración y relajación. • Soplamos plumitas. • Dibujamos lo que hemos realizado. • Explicamos lo que hemos realizado. 	hojas lápiz colores



Niños realizando juegos de Locomoción.



Niños dibujando las actividades realizadas.

Taller de Psicomotricidad N° 04
Juegos de Lanzamiento y recepción

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES
Construye su corporeidad	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y en un tiempo determinado interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo su autoestima.	Coordina sus movimientos a nivel visomotriz en acciones óculo manual y óculo-podal (patear o lanzar una pelota)

DESARROLLO DEL TALLER

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • Establecemos los acuerdos de convivencia para el desarrollo de la actividad y el cuidado de los materiales. • Exploramos los materiales y delimitamos el espacio que se utilizará. • Caminamos según las propuestas de los niños. 	<p>pelotas de esponja</p> <p>tablero de básquet</p>
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • La maestra dialoga con todos los niños/as sobre qué actividades pueden realizar con estos materiales utilizando sus manos y sus pies. • Ejecutan las propuestas de los niños. • La maestra propone patear la pelota • Jugamos a lanzar pelotas arriba y recepcionarlas. • La maestra propone jugar a simón dice lancemos la pelota hacia arriba, etc. Cuando decimos esta frase Simón dice lancemos la pelota hacia arriba, todos realizamos esta acción. Cuando decimos lanzamos las pelotas hacia arriba haremos lo contrario y lanzaremos la pelota hacia abajo • Expresamos las acciones que hemos realizado 	diálogo
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> • Realizamos ejercicios de relajación soplar plumitas, inflar globos. • ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Para qué nos servirá lo que aprendimos hoy? 	



Los niños se encuentran realizando el juego que indica el taller donde el objetivo es lanzar las pelotas hacia arriba y abajo.

Taller de Psicomotricidad N° 05

Juegos Motóricos de trepa

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES
Construye su corporeidad	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y en un tiempo determinado interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo su autoestima.	Se mueve y desplaza con seguridad en ambientes cerrados o abiertos, y sobre diferentes superficies, caminos estrechos y a diferentes alturas.

DESARROLLO DEL TALLER

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> Establecemos los acuerdos de convivencia para el desarrollo de la actividad. Exploramos los materiales y delimitamos el espacio que se utilizará. Caminamos en diferentes direcciones explorando el espacio al ritmo de la pandereta. 	Tobogán taburete Multi juego de psicomotricidad
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> Dialogamos acerca de las actividades que podemos realizar en el multi juego de psicomotricidad. Ejecutamos las propuestas de los niños. La maestra propone el reto de cómo podrían hacer para ubicarse arriba del juego y abajo. La maestra propone caminar por la escalera, subir al taburete, deslizarse por el tobogán. ¿qué otras actividades podríamos realizar? Realizamos las propuestas de los niños. 	diálogo
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> Jugamos a los muñecos de nieve. 	



Los niños se encuentran realizando diferentes actividades como subir gradas y deslizando por el tobogán.

Taller de Psicomotricidad N° 06

Juegos Motóricos de trepa

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES
Construye su corporeidad	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y en un tiempo determinado interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo su autoestima.	Se mueve y desplaza con seguridad en ambientes cerrados o abiertos, y sobre diferentes superficies, caminos estrechos y a diferentes alturas.

DESARROLLO DEL TALLER

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • Establecemos los acuerdos de convivencia para el desarrollo de la actividad. ¿cómo debemos comportarnos para evitar accidentes? ¿cómo utilizaremos los juegos? • Exploramos los juegos y delimitamos el espacio que se utilizará. • Entonamos la canción la batalla del calentamiento. 	<p>Taburete</p> <p>Multi juego de psicomotricidad</p>
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • Recordamos las actividades que ejecutamos en el taller anterior. mencionamos de que otra forma podemos realizar juegos y diferentes actividades que implique desplazarse ubicándose arriba, abajo y en diferentes posiciones. • Ejecutamos las propuestas de los niños. • La maestra propone trepar gateando para subir al multi juego de psicomotricidad. • Jugamos en el multi juego • Expresamos la acción que hemos realizado. 	<p>Diálogo</p> <p>Multi juego de psicomotricidad</p>
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> • Escuchamos música clásica • Pintamos mándalas. • ¿Que hemos aprendido hoy?, ¿Para qué nos servirá lo que hemos aprendido ? 	



Dando algunas indicaciones para salir al patio a realizar el taller programado.



Niños demostrándonos las posiciones de arriba y abalo en su juego sube y baja

Taller de Psicomotricidad N° 07

Juegos de Salto

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES
Construye su corporeidad	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y en un tiempo determinado interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo su autoestima.	Combina acciones motrices básicas, como correr saltando, caminar y girar, entre otros, en sus actividades y juegos libres.

DESARROLLO DEL TALLER

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES
INICIO	<ul style="list-style-type: none">• Establecemos los acuerdos de convivencia en cuanto al uso de materiales, los cuidados que se tienen que tener, y el comportamiento de los estudiantes con sus compañeros.• Presentamos los materiales y los exploramos, delimitamos el espacio en donde se desarrollará la actividad.• Entonamos la canción esta es la batalla del calentamiento.	Conos colchonetas material para armar un circuito.

<p>DESARROLLO</p>	<ul style="list-style-type: none"> • La maestra dialoga con los niños/as acerca de las actividades que podrían realizar con estos materiales. • Se recibe las propuestas de los estudiantes. • Realizamos las propuestas de los niños. • Verbalizan las actividades que han realizado, cómo lo han realizado, en dónde lo han realizado. 	<p>diálogo</p>
<p>CIERRE</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Realizamos ejercicios de relajación y respiración • Dibujamos lo que hemos realizado. • Exponemos y explicamos que hemos dibujado • ¿Qué aprendimos?, ¿Para qué nos servirá lo que hemos aprendido? 	<p>hojas lápiz colores</p>



Los niños realizando actividades motrices en su circuito realizado con conos.



Los Niños saltando por encima de cada cono del circuito.

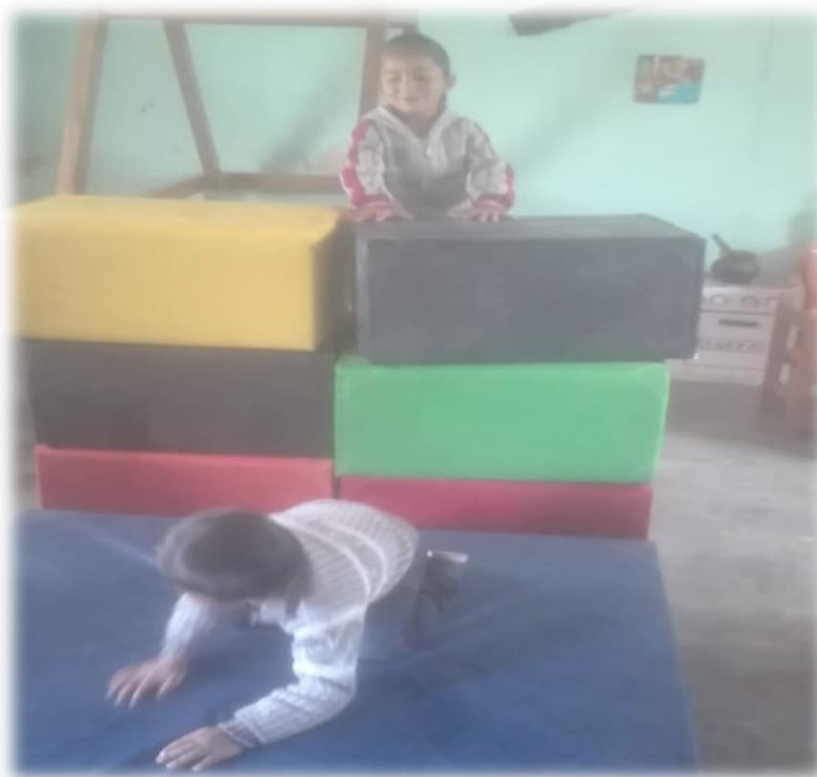
Taller de Psicomotricidad N° 08

Juegos de Salto

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES
Construye su corporeidad	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y en un tiempo determinado interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo su autoestima.	Combina acciones motrices básicas, como correr saltando, caminar y girar, entre otros, en sus actividades y juegos libres.

DESARROLLO DEL TALLER

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • Establecemos los acuerdos de convivencia para el desarrollo de la actividad y el cuidado de los materiales. • Exploramos los materiales y delimitamos el espacio que se utilizará. • Entonamos la canción ayer al campo Salí. 	uhlas taburete colchoneta
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • Dialogamos con los niños/as sobre cómo podemos saltar. • Ejecutamos las propuestas de los niños. • ¿Preguntamos de que otra forma podemos saltar utilizando estos materiales? • ¿Cómo podríamos colocar estos materiales para saltar? • La maestra propone el reto de saltar desde una pequeña altura. • Mencionamos ¿dónde estamos ubicados? 	diálogo colchoneta taburete
CIERRE	<p>Nos sentamos dentro del uhla uhla Nos acomodamos para descansar, nos acurrucamos, bostezamos y dormimos, soñamos que estamos paseando y nos encontramos con</p> <p>Luego nos despertamos y estiramos cada parte de nuestro cuerpo: despiertan los brazos, y los estiramos hacia arriba, se despiertan las piernas y también las estiramos hacia arriba, luego caen lentamente. Nos sentamos y nos vamos parando lentamente.</p> <p>¿Qué hemos aprendido hoy?, ¿para qué nos servirá lo que hemos aprendido hoy?.</p>	Uhla



Alumnos utilizando las colchonetas para realizar saltos de diferentes alturas.

Taller de Psicomotricidad N° 09

Juegos de Locomoción

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES
Construye su corporiedad	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y en un tiempo determinado interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo su autoestima.	Combina acciones motrices básicas, como correr saltando, caminar y girar, entre otros, en sus actividades y juegos libres.

DESARROLLO DEL TALLER

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> Establecemos los acuerdos de convivencia para el desarrollo de la actividad y el cuidado de los materiales. Exploramos los materiales y delimitamos el espacio que se utilizará. Caminamos en diferentes direcciones explorando el espacio. 	pelotas conos almuhadillas
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> La maestra dialoga con todos los niños/as sobre que juegos pueden realizar con estos materiales. Ejecutan las propuestas de los niños. La maestra propone el reto de cómo podrían hacer para ubicarse cerca y lejos de cada uno de los materiales ubican los materiales en diversas posiciones y expresan verbalmente como están ubicados ellos y los materiales. En parejas juegan a correr juntos y luego a saltar y separarse. 	diálogo

CIERRE

- Jugamos a ser bloques de nieve que se van derritiendo al llegar la primavera. Y se convierten en un árbol florido, el que se va moviendo.
- Nos movemos libremente y al escuchar la palabra hielo apretamos fuerte los músculos de nuestro cuerpo y nos congelamos,
- Al escuchar la palabra primavera nos derretimos y nos movemos libremente.
- ¿Qué hemos aprendido hoy?, ¿para qué nos servirá lo que hemos aprendido hoy?.



Los niños corriendo, saltando juntos y separados explorando libremente su espacio.

Taller de Psicomotricidad N° 10

Juegos de Lanzamiento y recepción

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES
Construye su corporeidad	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y en un tiempo determinado interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo su autoestima.	Coordina sus movimientos a nivel visomotriz en acciones óculo manual y óculo-podal (patear o lanzar una pelota)

DESARROLLO DEL TALLER

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • Establecemos los acuerdos de convivencia para el desarrollo de la actividad, el cuidado de los materiales y ¿cómo nos comportaremos para realizar los juegos. • Exploramos los materiales y delimitamos el espacio que se utilizará. • Realizamos la dinámica la pelota se quema • Los niños van pasando la pelota lo más rápido posible. 	Pelotas de esponja de diferente tamaño. Aros de diferente tamaño. Pompones almohadillas
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • Dialogamos con los niños/as sobre qué actividades podemos realizar con las pelotas. • ¿Recibimos las propuestas de los niños y las ejecutamos, preguntamos de que otra forma podemos jugar con las pelotas? ¿cómo las podemos lanzar con las manos? ¿y cómo podríamos lanzarlas con los pies? • Jugamos al relevo de pelotas • Formamos 2 columnas uno detrás de otro, el último de la fila se levanta para ir por una pelota, luego se sienta y pasa la pelota al compañero que está adelante y así sucesivamente hasta que llegue al principio, el niño que se encuentre en primer lugar deberá lanzar la pelota hacia una caja e intentar que caiga dentro de la caja. Luego se tendrá que colocar en el 	diálogo pelotas de esponja caja

	<p>último lugar de la columna, el equipo logra encestar más pelotas es el ganador.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Expresamos las acciones que hemos realizado. 	
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> • Nos imaginamos pasear por un jardín de flores y olemos el perfume de una flor y luego nos imaginamos tener una vela en la otra mano y soplamos la vela. • Dibujamos las actividades que hemos realizado. • Exponemos y valoramos el trabajo • Explican lo que han dibujado ¿Qué aprendimos hoy? ¿cómo lo hemos aprendido? 	<p>hojas lápiz colores</p>



Niños realizando el juego de relevo de pelotas compitiendo entre las dos filas formadas por todos los alumnos.

Artículo Científico:

“Influencia de los juegos motores en el desarrollo de las nociones de relación espacial de los niños y niñas de cinco años de edad de la I.E.I. N° 101 – shirac del distrito de José Manuel Quiroz - San Marcos - Cajamarca 2017”

Nesthi Paredes Morales USP

Email: nesthi_88@hotmail.com

Resumen.

La presente investigación consistió en la aplicación de un programa de juegos motores para determinar la influencia en el desarrollo de las nociones de relación espacial de los estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 101 de Shirac, del distrito de José Manuel Quiroz. El diseño de investigación para este estudio corresponde al Cuasi – experimental, en su modalidad pre - test y post - test con grupo control y experimental; se trabajó con una muestra de 8 estudiantes y se aplicó la lista de cotejo como instrumento de recojo de datos, encontrándose entre variables una estrecha influencia, pues los resultados obtenidos en el Post – test nos indican que la aplicación de los juegos motores influye positivamente en el nivel de desarrollo de las nociones de relación espacial.

Palabras Claves.

Juegos motores, nociones de relación espacial en Educación Inicial.

Abstrac.

The present investigation consisted of the application of a program of motor games to determine the influence in the development of the notions of spatial relation of the students of the Initial Educational Institution No. 101 of Shirac, of the district of José Manuel Quiroz. The research design for this study corresponds to the Quasi - experimental, in its pre - test and post - test modalities with control and experimental group; we worked with a sample of 8 students and the checklist was applied as an instrument for data collection, with a strong influence among variables, since the results obtained in the Posttest indicate that the application of motor games has a positive influence on the level of development of the notions of spatial relationship.

Keywords.

Motor games, notions of spatial relationship in Initial Education.

Resumo.

A presente investigação consistiu na aplicação de um programa de jogos a motor para determinar a influência no desenvolvimento das noções de relação espacial dos alunos da Instituição Educacional Inicial nº 101 de Shirac, do distrito de José Manuel Quiroz. O delineamento de pesquisa para este estudo corresponde ao Quasi - experimental, em suas modalidades de pré - teste e pós - teste com grupo controle e experimental; Trabalhamos com uma amostra de 8 alunos e aplicamos o checklist como instrumento de coleta de dados, com forte influência entre as variáveis, já que os resultados obtidos no Pós-teste indicam que a aplicação de jogos a motor tem influência positiva sobre os resultados. o nível de desenvolvimento das noções de relação espacial.

Palavras Chave.

Jogos motores, noções de relação espacial na Educação Inicial.

Introducción.

El juego es una actividad universal que proporciona al ser humano en sus diferentes edades, espacios de creatividad, entretenimiento y aprendizaje específicamente en el jardín. Uno de los juegos que se debe desarrollar es los de tipo motor el cual está asociado al movimiento y experimentación con el propio cuerpo y las sensaciones que éste pueda generar en el niño. Saltar en un pie, jalar la soga, lanzar una pelota, columpiarse, correr, empujarse, entre otros, son juegos motores; con algunas actividades de juegos motores los niños desarrollarán las nociones de relación espacial.

Algunas investigaciones realizadas a nivel nacional e internacional nos ilustran sobre los efectos que producen estas relaciones: Mendez (2013) realizó la investigación titulada: *“El esquema corporal y su incidencia en el desarrollo de la ubicación témporo espacial en los niños y niñas del primer año de educación básica de la escuela de educación Otavalo Valle del Amanecer, de la ciudad de Otavalo, provincia de Imbabura, año lectivo 2013-2014”*. El tipo de investigación fue descriptiva. Se aplicó una encuesta a los docentes para recopilar información sobre nociones espaciales y esquema corporal y una ficha de observación a los niños y se pudo evidenciar que el *conocimiento del esquema corporal incide en la ubicación témporo-espacial siendo evidente que la mayoría de estudiantes no pueden identificar correctamente la ubicación exacta de los materiales de trabajo dentro del aula*. Dentro de las estrategias utilizadas por los docentes para reconocer el esquema corporal se pudo encontrar que las más comunes son: *ejercicios de*

lateralidad, marcha, ubicación de los objetos dentro del aula, identificación de los espacios dentro de la escuela entre otros.

Se elaboró un manual de estrategias lúdicas para el fortalecimiento del esquema corporal y orientación témporo espacial en los niños y niñas del primer año de educación básica. Sugiriéndose su aplicación a las docentes para mejorar el conocimiento del esquema corporal y la ubicación témporo-espacial en los niños y niñas.

Como se podrá observar a nivel nacional existe la necesidad de que los niños y niñas desarrollen actividades de juego y en mucho de los casos los docentes no aplican o desconocen la importancia del juego como recurso didáctico especialmente la aplicación de juegos motores para el desarrollo de las nociones matemáticas específicamente las nociones de relación espacial.

La Institución Educativa N° 101 – Shirac, no es ajena a este problema, ya que se ha observado que los niños tienen dificultades para ubicarse y ubicar objetos en el espacio. Siendo necesario implementar estrategias que motiven a los niños en forma placentera para mejorar sus habilidades con respecto a las nociones de relación espacial de proximidad y de orientación. A partir de lo anteriormente expuesto se formula la pregunta ¿Cómo influye la aplicación de juegos motores en la mejora del nivel de desarrollo de las nociones de relación espacial de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° – Shirac, del distrito de José Manuel Quiroz - San Marcos - Cajamarca 2017?

La importancia de este estudio radica en la aplicación de juegos motores que será desarrollado con los niños de 5 años con la finalidad de elevar el nivel de desarrollo de las nociones de relación espacial y atenuar en parte los casos observados en el aula relacionados a la dificultad que presentan los niños para ubicarse y ubicar objetos en el espacio para lo cual utilizaremos estrategias lúdicas de juegos motores; es decir la construcción y manipulación de las representaciones mentales de los objetos en el espacio, las relaciones entre ellos, sus transformaciones y sus diversas traducciones o representaciones con materiales.

Producto de ello surgió la siguiente hipótesis: La aplicación de juegos motores influye significativamente en la mejora del nivel de desarrollo de las nociones de relación espacial de los niños y niñas de 5 años de edad de la Institución Educativa N° 101 – Shirac, del distrito de José Manuel Quiroz- San Marcos-Cajamarca año 2017.

Para develar estas preguntas e hipótesis se formuló un objetivo general y tres específicos: El objetivo general fue el siguiente: *Determinar la influencia de la aplicación de juegos motores en la mejora del nivel de desarrollo de las nociones de relación espacial de los niños y niñas de cinco años de la I.E.I. N° 101 – Shirac del distrito de José Manuel Quiroz - San Marcos - Cajamarca 2017.*

Los objetivos específicos, a su vez fueron los siguientes:

- Determinar el nivel de desarrollo de las nociones de relación espacial de los niños y niñas de 05 años de edad, de la IE N° 101 – Shirac, del distrito de José Manuel Quiroz - San Marcos - Cajamarca año 2017, antes de la aplicación de juegos motores.
- Determinar el nivel de desarrollo de las nociones de relación espacial de los niños y niñas de 05 años de edad, de la IE N° 101 – Shirac, del distrito de José Manuel Quiroz - San Marcos - Cajamarca año 2017, después de la aplicación de juegos motores.
- Comparar el nivel de desarrollo de las nociones de relación espacial de los niños y niñas de 5 años de la IE N° 101 – Shirac, del distrito de José Manuel Quiroz - San Marcos - Cajamarca año 2017, antes y después de la aplicación de juegos motores.

Material y Método.

El diseño de investigación seleccionado para este estudio, corresponde al Cuasi-experimental, en su modalidad pre-test y post-test y grupo control.

Los juegos motores han sido aplicados al grupo experimental constituido por niños y niñas de 5 años de edad de la sección azul.

(HERNÁNDEZ, 1997) Refiere “Los diseños cuasi experimentales manipulan deliberadamente al menos una variable independiente para ver su efecto y relación con una o más variables dependientes, solamente que difieren de los experimentos ‘verdaderos’ en el grado de seguridad o confiabilidad que pueda tenerse sobre la equivalencia inicial de los grupos. En los diseños cuasiexperimentales los sujetos no son asignados al azar al grupo, ni emparejados; sino que dichos grupos ya estaban formados antes del experimento, son grupos intactos (la razón por la que surgen y la manera como se formaron fueron independientes o aparte del experimento)”

El esquema del diseño Cuasi- experimental, en su modalidad pre-test y post-test. Es el siguiente:

GE: O1 -----X-----O2

GC: O1 -----O2

Dónde:

GE: Grupo Experimental

32

GC: Grupo control

O1: Pre test

X: Programa de juegos motores

O2: Pos test

La población o universo de estudio estuvo constituida por 18 estudiantes de cinco años de edad (varones y mujeres) de la I.E.I. N° 101- Shirac. La muestra objeto de estudio Está constituida por 9 estudiantes (varones y mujeres) de cinco años de edad, pertenecientes a la sección azul.El grupo control está constituido por 9 estudiantes (varones y mujeres) de cinco años pertenecientes a la sección roja.

Resultados.

En la presente Investigación se obtuvieron los siguientes resultados:

Tabla 29. Resumen comparativo de valoración del Pre Test y el Post Test

DIMENSIÓN		PRETEST		POSTEST	
		GC	GE	GC	GE
DE PROXIMIDAD					
Junto -separado.	JS	1.90	1.00	2.60	6.00
Cerca - lejos.	CL	1.30	1.50	2.40	5.88
PROMEDIO		1.60	1.25	2.50	5.94
DE ORIENTACION					
Arriba -abajo.	AA	2.00	1.63	2.60	5.63
Delante -detrás.	DD	2.10	1.88	2.50	5.88
Dentro - fuera.	DF	1.20	2.13	2.00	5.88
Encima - debajo.	ED	1.50	2.13	2.10	5.63
Izquierda - Derecha	ID	1.20	1.00	1.90	4.88
PROMEDIO		1.60	1.75	2.22	5.58

Discusión.

En el presente estudio de investigación se constató que existe una influencia positiva de los juegos motores en el desarrollo de las nociones de relación espacial de los niños y niñas. Esto indica que los juegos motores utilizados en la aplicación de la variable independiente han influido notoriamente en la adquisición de las nociones de relación espacial, esto es evidente cuando se analizan los resultados obtenidos en el Post Test de la dimensión de Proximidad y sus sub dimensiones Junto – Separado y Cerca – Lejos, de la misma manera de la dimensión de Orientación y sub dimensiones Adelante – Atrás, Dentro – Fuera, Encima – Debajo, Delante – Detrás e Izquierda – Derecha y se comparan con los obtenido por el GC tanto en el Pre test como el Post test.

Podemos observar también que en el caso de la **Relación espacial de proximidad Junto-Separado**, la mayoría de los indicadores alcanzan la categoría de Si, especialmente en el grupo experimental, donde el mayor número de estos indicadores llegan al 100% del promedio de respuesta; estos indicadores muestran que los alumnos del grupo experimental han alcanzado el nivel de **Logrado** en la relación espacial de proximidad Junto–Separado mientras que el GC tiene un nivel de **Deficiente** tanto en el Pre test como el Post test. En el caso de la **Relación espacial de proximidad Cerca-Lejos** la mayoría de los indicadores alcanzan la categoría de Si, especialmente en el grupo experimental, donde el mayor número de estos indicadores llegan al 98% del promedio de respuesta; estos indicadores muestran que los alumnos del grupo experimental han alcanzado el nivel de **Logrado** en la **relación espacial de proximidad Cerca-Lejos** mientras que el GC tiene un nivel de **Deficiente** tanto en el Pre test como el Post test.

De la misma manera se observa que la **Relación espacial de orientación Delante-Detrás**, la mayoría de los indicadores alcanzan la categoría de Si, especialmente en el grupo experimental, donde el mayor número de estos indicadores llegan al 100% del promedio de respuesta; estos indicadores muestran que los alumnos del grupo experimental han alcanzado el nivel de **Logrado** en la relación espacial **delante- detrás** mientras que el GC tiene un nivel de **Deficiente** tanto en el Pre test como el Post test.

En el caso de la **Relación espacial de orientación Encima-Debajo** la mayoría de los indicadores alcanzan la categoría de Si, especialmente en el grupo experimental, donde el mayor número de estos indicadores llegan al 94% del promedio de respuesta; estos

indicadores muestran que los alumnos del grupo experimental han alcanzado el nivel de **Logrado** en la **relación espacial de orientación Encima-Debajo** mientras que el GC tiene un nivel de **Deficiente** tanto en el Pre test como el Post test. En el caso de la **Relación espacial de orientación Izquierda-Derecha** la mayoría de los indicadores alcanzan la categoría de Si, especialmente en el grupo experimental, donde el mayor número de estos indicadores llegan al 81% del promedio de respuesta; estos indicadores muestran que los alumnos del grupo experimental han alcanzado el nivel de **Inicio** en la **relación espacial de orientación Izquierda - Derecha** mientras que el GC tiene un nivel de **Deficiente** tanto en el Pre test como el Post test. En el caso de la **Relación espacial de orientación Arriba-Abajo** la mayoría de los indicadores alcanzan la categoría de Si, especialmente en el grupo experimental, donde el mayor número de estos indicadores llegan al 94% del promedio de respuesta; estos indicadores muestran que los alumnos del grupo experimental han alcanzado el nivel de **Logrado** en la **relación espacial de orientación Arriba-Abajo** mientras que el GC tiene un nivel de **Deficiente** tanto en el Pre test como el Post test.

Estos resultados se comparan con (Jara, 2012), quien realizó la investigación titulada *Influencia del software educativo 'Fisher price: little people discovery airport'* en la adquisición de las nociones lógico-matemáticas del diseño curricular nacional, en los niños de 4 y 5 años de la I.E.P Newton College.

Por lo tanto, se demuestra que el software educativo contribuye con el afianzamiento y la adquisición de algunas nociones básicas y de orden lógico-matemático, en los niños de 4 y 5 años. Estas nociones, posteriormente, permitirán al niño adquirir el concepto de número e introducirse en procesos más complejos y abstractos vinculados a la operatoria matemática.

Y son verificados por Taborda. (2010) Quien diseño una propuesta pedagógica para mejorar la enseñanza y el aprendizaje de las nociones espaciales a través del juego en el primer grado de educación primaria y al aplicarla el impacto del proyecto de aula fue significativo por cuanto se logró que la mayoría de estudiantes 94% se ubicaran en el nivel satisfactorio de manejo de las habilidades de las nociones espaciales en contraste con el diagnóstico inicial donde la mayoría de estudiantes 94% se ubicaran en el nivel satisfactorio de manejo de las habilidades de las nociones espaciales en contraste con el diagnóstico inicial donde la mayoría se ubicaba en el nivel nada satisfactorio (12%).

Conclusiones.

Los resultados obtenidos en el post test nos indican que la aplicación de los juegos motores influye positivamente en el nivel de desarrollo de las nociones de relación espacial, de los niños y niñas de 5 años de edad de la Institución N° 101 – Shirac, del distrito de José Manuel Quiroz - San Marcos.

En cuanto a la noción de relación espacial de proximidad Juntos Separados los niños del grupo control en el post test se ubican en el nivel **deficiente**, en comparación con el grupo experimental donde se aplicó los juegos motores se aprecia un incremento en el nivel de desarrollo de dicha noción, ubicándose los niños en el nivel **Logrado**.

Respecto a la noción de orientación espacial **Delante- Detrás** en el pre test los niños del grupo control y grupo Experimental se ubican en el nivel **deficiente**, en cambio en el post test el grupo experimental incrementa su nivel de desarrollo de esta noción ubicándose en el nivel logrado.

Respecto a la noción de relación espacial de orientación **Arriba- Abajo** en el pre test los niños del grupo control y grupo experimental se ubican en el nivel **deficiente**. en el post test el grupo experimental incrementa su nivel de desarrollo de esta noción ubicándose en el **nivel Logrado**.

Referencias Bibliográficas.

1 Bibliografía

- Amonachvilli, C. (1986). *El juego en la actividad de aprendizaje de los escolares. Perspectivas*.
- BRUNER, J. (1986 , 369 Pág.). *Juego, Pensamiento y Lenguaje, en Antología Básica, El juego*. Mexico.
- CALERO, M. (1998). Teorías y aplicaciones Básicas del Constructivismo Pedagógico. En M. CALERO, *Teorías y aplicaciones Básicas del Constructivismo Pedagógico* (pág. 22 . 53). Lima: San Marcos.
- Chateau, J. (1973). *Psicología de los Juegos Infantiles*. Buenos Aires: Kapeluz.
- CONDINO, S. (2009). *Escuela para maestros*.
- Diaz Lucea, J. (1996). *Los recursos y materiales didácticos en Educación Física*. Catalunya.
- Educación, M. d. (2010). *La hora del juego libre en los sectores*. Lima.

- ESPAÑOLA, R. A. (s.f.). *Diccionario*.
- Fernández, P. G. (2005). *Fundamentos teóricos del juego*. España: wanceulen.
- Garaigordobil, M. (1990). *Juego y desarrollo infantil*. Madrid: Seco Olea.
- GIORDI, C. (2006). *La geografía nella scuola primaria. Contenuti, strumenti, didattica*. Roma: Carocci.
- Gonzales, A. y. (2006). *La enseñanza de las matemáticas en el Jardín Infantil*. Rosario: Homo Sapiens.
- GROOS, k. (1902). *Les Jeux des animaux*. Paris: Felix Alcan.
- HALL, S. (1904). *Adolescence, its Psychology and its Relation to Psychology, Anthropology, Sociology, Sex, Crime, Religion and Education*. USA.
- HERNÁNDEZ, R. (2014). *Metodología*. Mexico: Mc Graw-Hill, Interamericana editores.
- HERNÁNDEZ, S. R. (1997). *Metodología de la Investigación*. México: MC Graw Hill.
- JARA, N. (2012). Fisher price: little people discovery airport' en la adquisición de las nociones lógico-matemáticas del diseño curricular nacional, en los niños de 4 y 5 años de la I.E.P Newton College. Lima.
- LabianFernández Pacheco, B. (2012). *El juego infantil y su metodología: técnico superior en educación infantil*. CEL, SL.
- LAZARUS, R. (1991). *Emotion and adaptation*. Nueva York: Oxford University Press.
- MARIN, C. (2013). Estrategias metodológicas para la enseñanza de la ubicación espacial, teniendo como base las fases de enseñanza propuestas por Van Hiele. Pereira.
- Marquez, P. (2011). *Los medios didácticos*.
- MENDEZ, A. (2013). "El esquema corporal y su incidencia en el desarrollo de la ubicación témpero espacial en los niños y niñas del primer año de educación básica de la escuela de educación Otavalo Valle del Amanecer, de la ciudad de Otavalo, provincia de Imbabura, año lecti.
- Michelet, A. (2001). *El juego del niño. Avances y perspectivas*. OMEP-UNESCO.
- MINEDU. (1988). *Guía Metodológica integrada de aprestamiento*. Lima.
- MINEDU. (2005). *Juego y comunicación para profesoras de PRONOEI de zonas rurales*. Lima.
- MINEDU. (2009). *La hora del juego libre en los sectores*. Lima: Corporación Gráfica Navarrete.
- MINEDU. (2010). *La hora del juego libre en los sectores*. Lima.
- MINEDU. (2010). *La hora del juego libre en los sectores*. Lima.
- MINEDU. (2013). *Rutas de Apredizaje Desarrollo del pensamiento matemático II ciclo*. Lima: Corporación Gráfica Navarrete.
- MORENO MURCIO, J. A. (2002 :66). "Aprendizaje a través del juego". Madrid, España: Ed. Aljibes.

- PIAGET, J. (1992). *Seis Estudios de Psicología*. Barcelona.
- PUCP. (2009). *Módulo 5 Estructuración del espacio y geometría Didáctica de la matemática*,. Lima.
- Raez, M. (2003). *Jugar y juegos*.
- RENCORET, M. (1994). *Iniciación Matemática un modelo de jerarquía de enseñanza* . Santiago: Andrés Bello.
- SPENCER, H. (1855). *Principios de psicología*. Gran Bretaña.
- SPERRY SMITH, S. (31 de octubre de 2017). http://www.zona-bajio.com/pm_anexo3.pdf.
- Spiegel, A. (2006). *Planificando clases interesantes: itinerarios para combinar recursos didácticos*. Buenos Aires: Ediciones Novedades Educativas.
- TABORDA, S. (2010). titulado Enseñanza y aprendizaje de las nociones espaciales a través del juego en el grado transición, en la corporación educativa amigos instituto Jean Piaget de la ciudad de Florencia, Caquetá. Florencia.