ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA

“MONSEÑOR ELÍAS OLÁZAR”

PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE

Juegos lúdicos para mejorar la direccionalidad en niños de 3, 4 y 5 años de la Institución Educativa N° 62158 - Nuevo Amanecer - Balsapuerto - 2024.

TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE

AUTORA

Gianni Vela Pinedo (https://orcid.org/0009-0005-4269-2433)

ASESORA

Mg. Jessica Pisco Tello (https://orcid.org/0009-0002-3324-2818)

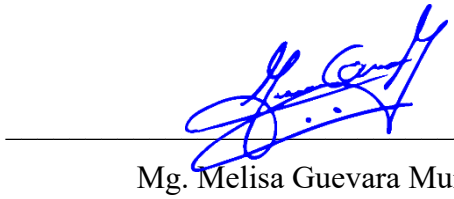
Línea de investigación

Estrategias didácticas/ Estrategias de aprendizaje en la primera infancia de la EIB.

YURIMAGUAS – PERÚ

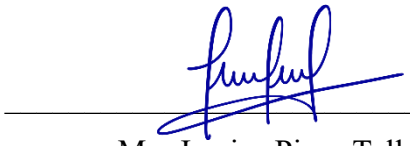
2026

PÁGINA DEL JURADO



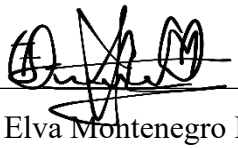
Mg. Melisa Guevara Muñoz

Presidente



Mg. Jessica Pisco Tello

Secretaria



Mg. Elva Montenegro López

Vocal

DEDICATORIA

A mis amados padres, quienes me han acompañado en cada proceso de mi vida profesional y por ser mi fuente de amor y cariño ante cada dificultad de mi vida.

Gianni

AGRADECIMIENTO

A Dios, por orientar e iluminar mi camino a lo largo de toda esta carrera. A mis seres queridos, quienes estuvieron presentes durante esta etapa formativa de mi vida y que hoy en día quiero que se sientan orgullosos de mi persona. A mi asesora y docentes, que con sus acertadas enseñanzas y dedicación a su trabajo han logrado formar profesionales eficientes. A los directivos de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Monseñor Elías Olázar, por aperturar este Programa de Profesionalización docente que nos permite seguir superándonos profesionalmente.

La autora.

DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD

Yo, Gianni Vela Pinedo con DNI n.º 46092154, a efecto de cumplir con las disposiciones vigentes consideradas en el Reglamento de Investigación de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Monseñor. Elías Olázar", declaro bajo juramento que toda la documentación que acompaño a la tesis*: Juegos lúdicos para mejorar la direccionalidad en niños de 3, 4 y 5 años de la Institución Educativa n° 62158 - Nuevo Amanecer - Balsapuerto - 2024*, es veraz y auténtica.

Así mismo, declaro también bajo juramento que todos los datos e información que se presenta en la presente tesis son auténticos y veraces.

En tal sentido, asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas del Reglamento de Investigación de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Monseñor Elías Olázar"

Yurimaguas, 26 de junio de 2026



Gianni Vela Pinedo

DNI 46092154

ÍNDICE DE CONTENIDOS

Página del jurado ii
Dedicatoria iii
Agradecimiento iv
Declaratoria de autenticidad v
Resumen x
Nishitun awa'wishintere'su xi
Introducción 11

CAPITULO I

Determinación del problema de investigación

1.1. Contextualización y caracterización sociocultural y lingüística del entorno de la práctica pedagógica 13
1.1.1. Descripción del contexto 13
1.1.2. Descripción de los actores de cambio 15
1.1.2.1. Estudiantes. 15
1.1.2.2. Docente investigadora 15
1.2. Descripción de los procesos para llegar al problema de investigación 16
1.2.1. Deconstrucción de la práctica pedagógica a mejorar 16
1.2.1.1. Fortalezas y debilidades 16
1.2.1.2. Problemas detectados 16
1.2.2. Priorización de las situaciones problemáticas 17
1.2.3. Formulación del problema de investigación-acción pedagógica 17
1.2.3.1. Problema general 17
1.2.3.2. Problemas específicos 17
1.3. Hipótesis de acción 18
1.3.1. Hipótesis general 18
1.3.2. Hipótesis específicas 18
1.4. Objetivos de la investigación acción pedagógica 19
1.4.1. Objetivo general 19
1.4.2. Objetivos específicos 20
1.5. Justificación de la investigación 21
1.5.1. Justificación Teórica 21
1.5.2. Justificación Práctica 21
1.5.3. Justificación Metodológica 21

CAPÍTULO II

Sustento teórico

2.1. Fundamentación referencial 22
2.1.1. Antecedentes internacionales 22
2.1.2. Antecedentes nacionales 23
2.2. Fundamentación teórica 24
2.2.1. Juego Lúdicos 24
2.2.1.1. Teoría que sustentan los juegos lúdicos.. 24
2.2.1.2. Definición. 25
2.2.1.3. Tipos 26
2.2.1.4. Características. 27
2.2.1.5. Importancia 27
2.2.1.6. Beneficios 27
2.2.1.7. Pasos. 28
2.2.1.8. Juegos realizados en el aula 28
2.2.2. Direccionalidad 30
2.2.2.1. Definición. 30
2.2.2.2. Habilidades de direccionalidad. 30
2.2.2.3. Importancia del desarrollo de la direccionalidad. 31
2.2.2.4. Etapas del desarrollo de la direccionalidad. 31
2.2.2.5. Estrategias para fomentar la direccionalidad. - 32

CAPÍTULO III

Metodología de la investigación

3.1. Tipo de investigación 34
3.2. Diseño de investigación 34
3.3. Técnicas e instrumentos de investigación 35
3.1.1. Técnicas 35
3.1.2. Instrumentos 36
3.4. Técnicas de análisis e interpretación de resultados 37
3.4.1. Categorización 37
3.4.2. Codificación 38
3.4.3. Triangulación 39

CAPÍTULO IV

Reconstrucción de la práctica pedagógica o acción transformadora

4.1. Descripción de la propuesta pedagógica alternativa 40
4.1.1. Propuesta pedagógica 40
4.1.2. Plan de acción 41

CAPÍTULO V

Evaluación de la ejecución de la propuesta pedagógica alternativa

5.1. Sistematización de la información 44
5.1.1. Resultados de análisis del diario de campo 44
5.1.2. Resultados de análisis de los datos recogidos en la entrevista 48
5.1.3. Matriz de desempeño de alumnos 49
5.1.4. Matriz de sistematización de la planificación de los talleres de aprendizaje 51
5.1.5. Matriz de sistematización de la ejecución de los talleres de aprendizaje 52
5.2. Triangulación de la información 54
5.3. Interpretación de la información por subcategoría 62
5.4. Evaluación de la información por categoría, en global, de toda la propuesta 63
Conclusiones 64
Recomendaciones 65
Referencias 66
Anexos 74

ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro 1 Fortalezas y debilidades……... 17
Cuadro 2 Problemas específicos…….. 18
Cuadro 3 Hipótesis General……. 19
Cuadro 4 Hipótesis Específica……..……... 19
Cuadro 5 Objetivo general……... 20
Cuadro 6 Objetivo específico…… 20
Cuadro 7 Codificación de categorías……... 39
Cuadro 8 Propuesta pedagógica……... 42
Cuadro 9 Plan de acción…….. 43
Cuadro 10 Contrastación de resultados de los diarios de campo con la teoría según subcategoría……... 45
Cuadro 11 Resultados de la entrevista realizada en dos momentos a los padres de familia……..... 49
Cuadro 12 Comparación de los resultados de la evaluación a los niños antes de aplicar el proyecto y después de aplicar……..... 50
Cuadro 13 Comparación de los resultados de la evaluación de la planificación de 12 talleres de aprendizaje realizada por el docente de aula……... 51
Cuadro 14 Comparación de los resultados de la evaluación de la ejecución de 12 talleres de aprendizaje realizada por el docente de aula……... 52
Cuadro 15 Análisis de triangulación de instrumentos de la categoría Experimentos caseros…… 54
Cuadro 16 Análisis de triangulación de instrumentos de la categoría Competencia Indaga mediante métodos científicos para construir su conocimiento…… 57

RESUMEN

Esta investigación tuvo como objetivo mejorar mi práctica pedagógica y la direccionalidad con el uso de juegos lúdicos en niños y niñas de 3, 4 y 5 años de la Institución Educativa Pública n° 62158 Nuevo Amanecer, Balsapuerto-2024. La investigación tuvo un enfoque cualitativo, tipo aplicada, enfocado en el diseño de investigación acción pedagógica, las técnicas de recolección de información utilizadas fueron la observación, la observación participante y la entrevista, los instrumentos fueron: el diario de campo, el guion de entrevista, fichas de evaluación de planificación y ejecución y la ficha de observación. En cuanto a los resultados obtenidos al inicio 3 de los niños se encontraban en el nivel C (En inicio) y 8 en el nivel B (En proceso) después de la aplicación de la estrategia 2 niños lograron estar en el nivel (B) en proceso, y 9 niños obtuvieron calificaciones que los posicionaban en el nivel (A) Logro previsto. Se concluye que, al usar los juegos lúdicos en las planificaciones, mejoró el desarrollo de la direccionalidad en los niños, logrando que identifiquen su lateralidad y noción espacial.

***Palabras clave**:* direccionalidad, juegos lúdicos, estrategia.

NISHITUN AWA'WISHINTERE'SU

Ina sahkatu kiyasu unpuinsuna wa'waru'sa sahkaterawesu anuhtakamare inaran insechinte imaresu ya'nuiru'sa nituhtakamaresuke wa'waru'sa 3, 4, 5 pi'ipi ya'wetupisu a'chinpei p° 62158, Nahsha taweri, Yamurai ninanuke, 2024, anituhtakamare' ninaisu. Kualitatipu yunki inaran ya'winka nituhtu yunihkakasu imapirawesu. 11 wa'waru'sa ya'ipiya sahkatere'. Nituhtu yunihkamare' kirihka nanitaweri nishiresu, kirihka ni'saresu, kirihka ku'wara nihakakasu, kirihka sahkatu taweri imaresu, ninunteresu imaresu inapita usarinsu.Nani ya'nuiru'sa nituhtakamaresu' usapirawesu, ka nahtanawe ina nuya kahtawarin wa'waru'sa insechinta imaresu nituhtakamare; 2 wa'warusa nanpe' (B), pu'piamiachin nininsu nihsapisu inaran 9 wa'waru'sa nanpe' A (nuya nininsu) nihsapisu. Tihkinamenpuchinsu naniterawe itakasu, ya'nuiru'sa nituhtakasu insechinta imaresu wa'waru'sa kahtawarin, ahpira wa'waru'sa insechinta ya imapisu nanitupi itakasu.

Te'ken nanan: Insechinta imaresu, ya'nuiru'sa nituhtakamaresu, unpuinsuna nuya a'chinteresu

INTRODUCCIÓN

La direccionalidad se refiere a la capacidad de los niños y las niñas para identificar y diferenciar nociones como "derecha", "izquierda", "arriba", "abajo", "adelante" y "atrás", lo cual les facilita su adaptación y desempeño en la vida cotidiana. Por esta razón, el desarrollo de la direccionalidad en los niños de esta etapa es crucial, ya que les permite reconocer y manejar diversas orientaciones que serán clave para el proceso de aprendizaje. Esta investigación nació a partir de una problemática común en los estudiantes, el observar a estos, su necesidad de realizar trazos mediante indicaciones de direccionalidad fue un punto de partida para mejorar en mi práctica pedagógica. Requirió de mucha reflexión e investigación en fuentes bibliográficas que me ayuden a solucionar este problema. Esta problemática, es común sobre todo en los niños de las zonas rurales, en donde la educación es deficiente y es necesario fomentar la búsqueda de estrategias metodológicas que impulsen una educación adecuada y que los prepare para los siguientes niveles educativos.

Esta investigación es de diseño acción pedagógica con un enfoque cualitativo, ya que se centra en mejorar la problemática identificada por medio de la aplicación de 12 talleres de aprendizaje, cuyo objetivo principal es mejorar la direccionalidad con el uso de la estrategia juegos lúdicos. Y de ese modo, para cumplir con dicho objetivo y como propuesta de solución, se ha determinado realizar este trabajo de investigación, el cual cuenta con los siguientes capítulos:

En el capítulo I se encuentran la determinación del problema de investigación, presenta la Contextualización y caracterización sociocultural y lingüística del entorno de la práctica pedagógica, la descripción del contexto, la descripción de los actores de cambio, así como la deconstrucción de la práctica pedagógica a mejorar, en esta última se priorizan las situaciones problemáticas, se formula el problema de investigación-acción pedagógica, así como los objetivos de la investigación-acción pedagógica y la justificación de la investigación.

El capítulo II comprende el sustento teórico, presenta la fundamentación referencial constituida por los antecedentes internacionales y nacionales, la fundamentación teórica donde se presenta toda la teoría relacionada a la primera categoría que es la propuesta pedagógica, en este caso la estrategia juegos lúdicos y luego la segunda categoría constituida

por el desarrollo de la direccionalidad en los niños de 3, 4 y 5 años de la Institución Educativa n° 62158, Nuevo Amanecer – Balsapuerto.

El capítulo III trata sobre la metodología de la investigación, presenta el tipo y diseño de investigación, las técnicas e instrumentos de investigación, así como las técnicas de análisis e interpretación de resultados clarificadas por la codificación, categorización y triangulación.

El capítulo IV está relacionado con la reconstrucción de la práctica pedagógica o acción transformadora donde se presenta la descripción de la propuesta pedagógica alternativa acompañado del plan de acción.

El capítulo V trata sobre la evaluación de la ejecución de la propuesta pedagógica alternativa, sistematización de la información para realizar la triangulación de la información, la interpretación de la información por subcategoría y la evaluación de la información por categoría, en global, de toda la propuesta.

Finalmente, se presenta las conclusiones, recomendaciones, referencias y anexos correspondientes.

CAPITULO I

Determinación del problema de investigación

1.1. Contextualización y caracterización sociocultural y lingüística del entorno de la práctica pedagógica

1.1.1. Descripción del contexto

Esta investigación acción pedagógica se llevó a cabo en la Institución Educativa n° 62158, Nuevo Amanecer, situada en el distrito de Balsapuerto, en la provincia de Alto Amazonas, en la región Loreto. El diagnóstico inicial reveló que los niños del nivel inicial enfrentan deficiencias significativas en las habilidades de direccionalidad como reconocer su lateralidad y sus nociones espaciales, lo que impacta negativamente en su desarrollo integral y desempeño académico. Estas carencias surgen de una limitada integración de estrategias pedagógicas adaptadas al contexto sociocultural de los niños. Además, aunque los juegos se utilizan en todo momento en la jornada pedagógica, no ha sido suficientemente priorizada y dirigida en la mejora de capacidades de los estudiantes. Por tanto, esta investigación se enfoca en diseñar estrategias pedagógicas del contexto sociocultural, promoviendo las habilidades de direccionalidad de los estudiantes.

La comunidad de Nuevo Amanecer está situada en el margen derecho de la carretera Yurimaguas – Balsapuerto. Al este colinda con la comunidad de Nuevo Arica, al oeste con la comunidad de Santa Marta, al norte con la comunidad de San Manuel y al sur con la comunidad de Santa Rosa. Su clima es cálido y húmedo, influenciado por la densa vegetación.

La situación económica de esta comunidad es precaria, ya que sus habitantes se dedican principalmente a actividades agrícolas, así como cazar, pescar, sembrar y recolectar frutos silvestres para su sustento. Como resultado de estas actividades, los pobladores no cuentan con ingresos suficientes para satisfacer sus necesidades.

Tiene una población de 152 habitantes shawi. Algunos viven a sus alrededores de la comunidad. La fundación de nuevo Amanecer fue el 25 de agosto del año 2016. Actualmente, sus autoridades políticas son el Apu el sr. Santos Napo Tangoa, como teniente gobernador el sr. Francisco Huansi Rucoba y como Agente municipal el sr. Wilson Huansi Rucoba.

El shawi es su lengua materna, y la comunidad posee una cultura ancestral profundamente arraigada en tradiciones, creencias, costumbres y valores que deben ser preservados, difundidos y enriquecidos. La mayoría de los habitantes de la comunidad solo completaron la educación primaria, y algunos solamente llegaron al nivel secundario.

Los hogares no cuentan con servicios básicos de agua y desagüe, lo que acarrea problemas de salud y salubridad pública. Las familias se abastecen de agua de la quebrada y pozos que son consumidos sin ningún tipo de tratamiento sanitario. Por eso es muy común que las personas, en especial los niños presentan enfermedades gastrointestinales y parásitos. Con respecto a la energía eléctrica la comunidad cuenta con este servicio recientemente instalado en las casas de las familias.

La Institución Educativa nº 62158 ofrece dos niveles educativos: inicial y primaria. Ubicada en el centro de la comunidad, cuenta con tres docentes y presenta una infraestructura sencilla. En el nivel inicial, las aulas están construidas con madera y calamina, el piso es entablado y se accede mediante una pequeña escalera. En el nivel primario, el diseño es similar, pero el piso es de cemento. La institución no dispone de un comedor, ya que no forma parte del programa Qaliwarma. Actualmente, atiende a 34 niños y niñas entre ambos niveles, quienes asisten regularmente. El nivel inicial es unidocente.

El grupo de nivel inicial está formado por 11 estudiantes, éstas edades varían entre los 3 y los 5 años: 3 niños de 3 años, 6 de 4 años y 2 de 5 años. Su lengua materna es el shawi, y el castellano se enseña como segundo idioma. El entorno educativo está distribuido en varias áreas, entre las que se encuentran un rincón de hogar, una biblioteca, una zona para juegos tranquilos y un espacio dedicado al aprendizaje del castellano.

1.1.2. Descripción de los actores de cambio

1.1.2.1. Estudiantes. Los niños del nivel inicial que asisten a la Institución Educativa provienen de la comunidad de Nuevo Amanecer, y el grupo está compuesto por 11 estudiantes, entre ellos 7 mujeres y 4 varones que pertenecen a una sola sección debido a que la Institución es unidocente. Dominan su lengua materna y originaria que es el shawi. Ellos se muestran hábiles en la práctica de algunas actividades que observan realizar a sus padres como son la pesca, natación, recolección de frutas, confección de objetos artesanales (mocahua), preparación de algunos alimentos (rallasca, plátano, maíz), cuidar al hermanito pequeño, etc. Se desenvuelven con autonomía en su contexto familiar y comunal. Así mismo, presentan dificultades en cuanto a su rendimiento escolar como son el reconocimiento de su izquierda y derecha, nociones espaciales arriba, abajo, adelante, atrás, seguir diferentes direcciones, ordenar objetos en su espacio, dificultades para hacer trazos, la escritura de los números lo hacen al revés, problemas de lectoescritura. Puedo diagnosticar que los niños necesitan desarrollar su direccionalidad la cual les va a permitir minimizar estas dificultades. Estas debilidades se atribuyen a la falta de estrategias pedagógicas adaptadas a su contexto cultural, lo que afecta directamente su desempeño académico.

1.1.2.2. Docente investigadora. Soy Gianni Vela Pinedo, docente del nivel inicial intercultural bilingüe, llevo laborando 6 años en las Instituciones educativas de diferentes comunidades que pertenecen al distrito de Balsapuerto. Nací en la ciudad de Yurimaguas, donde el castellano es mi lengua materna y el shawi mi segunda lengua. A lo largo de mi carrera, consolidé mi vocación como docente en este nivel y modelo educativo, aprendiendo a valorar las costumbres y tradiciones de la cultura shawi. He tomado parte en diversas actividades comunitarias que me han permitido integrar esos conocimientos en mi trabajo pedagógico, enriqueciendo la enseñanza y el aprendizaje para que sean más significativos. Asimismo, al observar todos los días en clases a los niños en cuanto al desarrollo de la direccionalidad presento dificultades en cuanto a la planificación de estrategias y uso de materiales adecuados que me ayuden a evaluar de manera pertinente, ya que los niños presentan dificultades al reconocer su lateralidad y ubicación en el espacio y medio que los rodea.

1.2.Descripción de los procesos para llegar al problema de investigación

1.2.1. Deconstrucción de la práctica pedagógica a mejorar

1.2.1.1.Fortalezas y debilidades

Cuadro 1.

Fortalezas y debilidades

Docente Investigadora	Fortalezas	Debilidades en función a mis problemas
Gianni	• Practico la diligencia visitando a los padres de familia junto a sus niños para conversar sobre las necesidades que surgen en la educación de su niño. • Mantengo el liderazgo dentro y fuera de la Institución al asumir y guiar tareas en mejora de la educación de los niños. • Trato con respeto, agrado y transparencia, que genera una mejor relación dentro de la comunidad educativa. • Tengo formación continua, preparándome para alcanzar otras metas a través de diferentes estudios pedagógicos y poder brindar una mejor educación a los niños y niñas. • Tengo capacidad de innovación, ya que esto permite enfocar las enseñanzas a partir de resolución de problemas actuales y que los niños no se encuentren ajenos a ellas.	• Desconozco estrategias pertinentes de juegos lúdicos para lograr aprendizajes esperados en los niños y niñas. • Realizo una evaluación que no me permite hacer un seguimiento adecuado de las competencias que los niños desarrollan según las actividades planteadas. • Centro mi enseñanza en contenidos más que en el desarrollo de competencias. • Uso materiales que no llamen y motiven la atención de los niños para desarrollar una competencia.

1.2.1.2. Problemas detectados

- Deficiente planificación de talleres de aprendizajes que evidencien estrategias para el desarrollo de habilidades de direccionalidad.

- Desconocimiento del uso de materiales propio del contexto que ayuden o desarrollen habilidades en los niños.
- Poca organización con los actores educativos en el acompañamiento de algunas actividades en el desarrollo de los talleres.
- Escaso aprovechamiento en el uso de materiales del contexto.
- Desconocimiento en la selección de juegos lúdicos propios del contexto que ayuden a desarrollar su direccionalidad en los niños.
- Poco uso de la evaluación de los aprendizajes durante y después de cada actividad.

1.2.2. Priorización de las situaciones problemáticas

Después de la deconstrucción de la práctica se prioriza el problema más recurrente, identificando como la deficiente planificación de los talleres, la escasa aplicación de estrategias, recursos y evaluación contextualizadas para mejorar la direccionalidad en los alumnos.

1.2.3. Formulación del problema de investigación-acción pedagógica

1.2.3.1. Problema general

¿Cómo mejorar mi práctica pedagógica y el desarrollo de la direccionalidad en niños y niñas de 3,4 y 5 años de la IEP N° 62158 Nuevo Amanecer, Balsapuerto-2024?

1.2.3.2. Problemas específicos

Cuadro 2

Problemas específicos

Campos de acción	Problemas específicos
Planificación	¿Cómo realizar las planificaciones de talleres de aprendizajes para mejorar mi práctica pedagógica y el desarrollo de la direccionalidad en niños y niñas de 3,4 y 5 años de la Institución Educativa Publica n° 62158 Nuevo Amanecer, Balsapuerto-2024?

Estrategias metodológicas	¿Cómo aplicar la estrategia juegos lúdicos para mejorar nuestra práctica pedagógica y el desarrollo de la direccionalidad en niños y niñas de 3,4 y 5 años de la Institución Educativa Publica n° 62158 Nuevo Amanecer, Balsapuerto-2024?
Recursos educativos	¿Qué recursos y materiales educativos utilizar con la estrategia juegos lúdicos para mejorar nuestra práctica pedagógica en el desarrollo de las de la direccionalidad en niños y niñas de 3,4 y 5 años de la Institución Educativa Publica n° 62158 Nuevo Amanecer, Balsapuerto-2024?
Evaluación	¿Cómo evaluar el impacto de la estrategia juegos lúdicos en nuestra práctica pedagógica y el desarrollo de la direccionalidad en niños y niñas de 3,4 y 5 años de la Institución Educativa Publica n° 62158 Nuevo Amanecer, Balsapuerto-2024?

1.3.Hipótesis de acción

1.3.1. Hipótesis general

Cuadro 3

Hipótesis general

Problema general	Hipótesis de acción general
¿Cómo mejorar mi práctica pedagógica y el desarrollo de la direccionalidad en niños y niñas de 3,4 y 5 años de la IEP N° 62158 Nuevo Amanecer, Balsapuerto-2024?	La aplicación de la estrategia juegos lúdicos mejora mi práctica pedagógica y el desarrollo de la direccionalidad en niños y niñas de 3,4 y 5 años de la IEP N° 62158 Nuevo Amanecer, Balsapuerto-2024.

1.3.2. Hipótesis específicas

Cuadro 4

Hipótesis específicas

Campos de acción	Problemas específicos	Hipótesis de acción específicas
Planificación	¿Cómo realizar las planificaciones de talleres de aprendizajes para mejorar mi práctica pedagógica y el desarrollo de la direccionalidad en niños y niñas de 3,4 y 5 años de la IEP N° 62158 Nuevo Amanecer, Balsapuerto-2024?	La planificación de talleres de aprendizajes teniendo en cuenta la estrategia juegos lúdicos favorece mi práctica pedagógica y el desarrollo de la direccionalidad desde el aprendizaje constructivista en niños y

		niñas de 3,4 y 5 años de la IEP N° 62158 Nuevo Amanecer, Balsapuerto-2024
Estrategias metodológicas	¿Cómo aplicar la estrategia juegos lúdicos para mejorar mi práctica pedagógica y el desarrollo de la direccionalidad en niños y niñas de 3,4 y 5 años de la IEP N° 62158 Nuevo Amanecer, Balsapuerto-2024?	La utilización de la estrategia juegos lúdicos para mejorar mi práctica pedagógica favorece el desarrollo de la direccionalidad en niños y niñas de 3,4 y 5 años de la IEP N° 62158 Nuevo Amanecer, Balsapuerto-2024.
Recursos educativos	¿Qué recursos y materiales educativos utilizar con la estrategia juegos lúdicos para mejorar mi práctica pedagógica y el desarrollo de la direccionalidad en niños y niñas de 3,4 y 5 años de la IEP N° 62158 Nuevo Amanecer, Balsapuerto-2024?	El uso de recursos y materiales educativos contextualizados para la estrategia juegos lúdicos mejora mi práctica pedagógica y el desarrollo de la direccionalidad en niños y niñas de 3,4 y 5 años de la IEP N° 62158 Nuevo Amanecer, Balsapuerto-2024.
Evaluación	¿Cómo evaluar el impacto de la estrategia juegos lúdicos en mi práctica pedagógica y el desarrollo de la direccionalidad en niños y niñas de 3,4 y 5 años de la IEP N° 62158 Nuevo Amanecer, Balsapuerto-2024?	La evaluación del impacto de la estrategia juegos lúdicos permite valorar el aprendizaje de la direccionalidad en niños y niñas de 3,4 y 5 años de la IEP N° 62158 Nuevo Amanecer, Balsapuerto-2024.

1.4.Objetivos de la investigación acción pedagógica

1.4.1. Objetivo general

Cuadro 5

Objetivo general

Problema general	Objetivo general
¿Cómo mejorar mi práctica pedagógica y el desarrollo de la direccionalidad en niños y niñas de 3,4 y 5 años de la IEP N° 62158 Nuevo Amanecer, Balsapuerto-2024?	Mejorar mi práctica pedagógica con la aplicación de la estrategia juegos lúdicos y el desarrollo de la direccionalidad en niños y niñas de 3,4 y 5 años de la IEP N° 62158 Nuevo Amanecer, Balsapuerto-2024.

1.4.2. Objetivos específicos

Cuadro 6

Objetivos específicos

Campos de acción	Problemas específicos	Objetivos específicos
Planificación	¿Cómo realizar las planificaciones de talleres de aprendizajes para mejorar mi práctica pedagógica y el desarrollo de la direccionalidad en niños y niñas de 3,4 y 5 años de la IEP N° 62158 Nuevo Amanecer, Balsapuerto-2024?	Planificar los talleres de aprendizaje en base a la reflexión y las teorías implícitas que sustentan mi práctica pedagógica con la estrategia juegos lúdicos para el desarrollo de la direccionalidad en niños y niñas de 3,4 y 5 años de la IEP N° 62158 Nuevo Amanecer, Balsapuerto-2024.
Estrategias metodológicas	¿Cómo aplicar la estrategia juegos lúdicos para mejorar mi práctica pedagógica y el desarrollo de direccionalidad en niños y niñas de 3,4 y 5 años de la IEP N° 62158 Nuevo Amanecer, Balsapuerto-2024?	Aplicar la estrategia juegos lúdicos teniendo en cuenta sus procesos para mejorar mi práctica pedagógica y el desarrollo de la direccionalidad en niños y niñas de 3,4 y 5 años de la IEP N° 62158 Nuevo Amanecer, Balsapuerto-2024.
Recursos educativos	¿Qué recursos y materiales educativos utilizar con la estrategia juegos lúdicos para mejorar mi práctica pedagógica y el desarrollo de la direccionalidad en niños y niñas de 3,4 y 5 años de la IEP N° 62158 Nuevo Amanecer, Balsapuerto-2024?	Determinar los recursos y materiales educativos adecuados a utilizar con la estrategia juegos lúdicos para mejorar mi práctica pedagógica y el desarrollo de la direccionalidad en niños y niñas de 3,4 y 5 años de la IEP N° 62158 Nuevo Amanecer, Balsapuerto-2024.
Evaluación	¿Cómo evaluar el impacto de la estrategia juegos lúdicos en mi práctica pedagógica y el desarrollo de la direccionalidad en niños y niñas de 3,4 y 5 años de la IEP N° 62158 Nuevo Amanecer, Balsapuerto-2024?	Verificar la efectividad de la nueva práctica pedagógica en el proceso de enseñanza aprendizaje para el desarrollo de la direccionalidad en niños y niñas de 3,4 y 5 años de la IEP N° 62158 Nuevo Amanecer, Balsapuerto-2024.

1.5.Justificación de la investigación

1.5.1. Justificación Teórica

El propósito de esta investigación fue optimizar mi práctica pedagógica y fomentar el desarrollo de la direccionalidad en los niños de 3, 4 y 5 años, buscando información bibliográfica y referencial que respalde este estudio. Además, se buscó contribuir a que los niños puedan poner en práctica el reconocimiento de su orientación espacial, esquema corporal, habilidades de lectoescritura y resolución de problemas, aspectos esenciales para un avance adecuado en su aprendizaje global. Según Piaget, la inteligencia se desarrolla a partir de la actividad motriz, y el juego cumple un papel fundamental en la educación inicial, promoviendo el desarrollo integral del niño al mejorar sus habilidades motoras, creatividad, atención y concentración. Esta investigación contribuirá a otros estudios como referencia y propuesta para otros investigadores.

1.5.2. Justificación Práctica

Este estudio resultó crucial, ya que se implementó la estrategia de los juegos lúdicos con el objetivo de fomentar habilidades en los niños que les permitieran reconocer y orientarse en su espacio, identificar su lateralidad y conocer la ubicación de los objetos a su alrededor. El empleo de juegos lúdicos adaptados a su contexto favoreció el desarrollo gradual de la direccionalidad en los niños, lo cual a su vez les permitió descubrir otras habilidades durante el proceso de enseñanza y aprendizaje

1.5.3. Justificación Metodológica

La investigación se llevó a cabo desde un enfoque cualitativo. Para recolectar la información, se emplearon diversos instrumentos, tales como el diario de campo, la ficha de observación, el guion de entrevista y la ficha de observación de la planificación y ejecución de sesiones o talleres de aprendizaje. Estos recursos me permitieron registrar las acciones de los niños y niñas referentes a la direccionalidad. A través del uso de los juegos lúdicos propiamente de su contexto como estrategia se observó que los niños poco a poco iban familiarizándose con los términos de la direccionalidad, los aprendizajes de los niños estuvieron basadas en experiencias directas de su entorno utilizando materiales pertinentes de su contexto. Tal como menciona Vigotski (1920) en su teoría sociocultural que el niño adquiere su conocimiento de manera biológica, genética y en contacto con su medio ambiente. Esto contribuirá a futuros investigadores y docentes interesados en este tema

CAPÍTULO II

Sustento teórico

2.1. Fundamentación referencial

2.1.1. Antecedentes internacionales

Rivero (2025), tuvo como propósito fortalecer las relaciones socioafectivas de los niños mediante la incorporación de juegos lúdicos en el proceso educativo. El estudio se desarrolló desde un enfoque cualitativo con un diseño descriptivo e interpretativo. Para la recolección de la información se emplearon la observación directa, una guía de observación y entrevistas. La muestra estuvo conformada por veintitrés niños y una docente. Los resultados mostraron que la aplicación de actividades lúdicas favoreció de manera significativa la expresión de emociones, el desarrollo de la empatía, el respeto, la cooperación y la comunicación asertiva entre los estudiantes. Asimismo, se evidenció que estas estrategias contribuyen a generar ambientes de aprendizaje más inclusivos, participativos y afectivos, fortaleciendo las relaciones interpersonales y la convivencia escolar.

Ardila (2024), tuvo como objetivo favorecer el desarrollo de la motricidad fina en niños de entre cuatro y cinco años a través de la aplicación de juegos lúdicos. Metodológicamente, el estudio se desarrolló bajo un enfoque cualitativo, utilizando la observación y la entrevista como técnicas de recolección de datos, lo que permitió obtener información pertinente para el análisis de la problemática planteada. La población y la muestra estuvieron conformadas por niños en edad preescolar y sus padres. Los resultados

demostraron que la implementación de actividades lúdicas fortaleció significativamente las habilidades motrices finas y despertó un elevado interés y participación en los niños durante el proceso de aprendizaje. Se concluyó que el uso de juegos lúdicos favorece el desarrollo de la coordinación motriz fina al fortalecer los músculos pequeños y mejorar la precisión y coordinación de los movimientos, permitiendo que los niños ejecuten con mayor destreza actividades que requieren control manual y precisión.

Reyes y Villon (2022), llevó a cabo un estudio con el propósito de analizar cómo las actividades lúdicas influyen en la mejora de la lateralidad en estudiantes de 4 a 5 años, basándose en la teoría del desarrollo cognitivo de Jean Piaget. El juego, como herramienta pedagógica, facilita el avance en las etapas necesarias para desarrollar la lateralidad, estimulando el lado dominante del niño, ya sea el izquierdo o el derecho. Este estudio de enfoque cualitativo utilizó un diseño de campo, documental y descriptivo, empleando entrevistas y fichas de observación para la recolección de datos. Las actividades lúdicas favorecen el desarrollo de habilidades creativas, motrices y perceptivas revelaron los resultados. Como conclusión, el juego se establece como una táctica pedagógica efectiva para fomentar diversas competencias en los niños, especialmente durante la etapa escolar.

2.1.2. Antecedentes nacionales

Arreaga y Mora (2025), tuvieron como propósito determinar la contribución de los juegos lúdicos al desarrollo afectivo de los estudiantes del nivel Inicial II. El estudio se desarrolló bajo un enfoque cualitativo y contó con la participación de dos docentes y veintiún niños como muestra de investigación. Para la recolección de la información se emplearon la entrevista y la ficha de observación, instrumentos que permitieron obtener evidencia acerca de la manera en que los docentes planifican e incorporan las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza. Los hallazgos evidenciaron que los juegos lúdicos constituyen una estrategia pedagógica de gran relevancia, ya que, además de favorecer el aprendizaje, fortalecen la dimensión afectiva de los niños al estimular la curiosidad, incentivar la participación activa y propiciar un ambiente educativo caracterizado por la confianza, la interacción y el respeto. En conclusión, la adecuada implementación de estas actividades contribuye a crear entornos de aprendizaje enriquecedores que favorecen el bienestar integral durante la primera infancia, promoviendo el desarrollo de competencias sociales, emocionales y cognitivas.

Asimismo, mediante el juego, los niños exploran su entorno, expresan sus emociones, potencian su creatividad y fortalecen su capacidad para resolver situaciones problemáticas.

Balón y Vera (2023), tuvo como objetivo de este estudio determinar la relevancia de las actividades lúdicas en el desarrollo de la autonomía en niños de 4 a 5 años. La investigación adoptó un enfoque cualitativo de tipo descriptivo, utilizando la observación y la entrevista semiestructurada como técnicas, junto con sus respectivos instrumentos. La población y muestra estuvieron compuestas por la docente a cargo y 12 niños del nivel Inicial. Los principales resultados evidenciaron que las actividades lúdicas son un factor clave en las relaciones sociales entre los niños, fomentando la independencia y la capacidad para desenvolverse en sus actividades cotidianas. Además, cuando se implementan como estrategia metodológica en el aula para promover la autonomía, permiten que el niño desarrolle la habilidad de tomar decisiones propias mediante el pensamiento crítico, lo que le permite enfrentar y resolver situaciones desde temprana edad, por lo que es esencial comenzar a fomentar esta autonomía.

Manzanares (2023), tuvo como propósito determinar el efecto de los juegos lúdicos en el fortalecimiento de la comprensión lectora en estudiantes del nivel inicial. Para ello, se desarrolló bajo el paradigma interpretativo, empleando un enfoque cualitativo y un diseño de investigación-acción, orientado a intervenir y resolver una problemática identificada en el contexto educativo mediante una aplicación práctica. La muestra estuvo integrada por ocho niños de cinco años de edad. Como técnicas e instrumentos de recolección de datos se utilizaron una lista de cotejo, el cuaderno de campo, el mapa de registro de calor y la entrevista participativa. Los resultados permitieron concluir que la incorporación de actividades lúdicas favorece de manera significativa la motivación, la atención y la concentración de los niños, lo que repercute positivamente en el desarrollo de la comprensión lectora de distintos tipos de textos.

2.2. Fundamentación teórica

2.2.1. Juego Lúdicos

2.2.1.1. Teoría que sustentan los juegos lúdicos. Piaget plantea que el juego es un medio esencial en el progreso infantil, ya que permite al niño expresar su naturaleza sin limitaciones ni prerrogativas. A través del juego, el infante utiliza su mente para explorar, imaginar y crear nuevas estructuras cerebrales, lo que contribuye al desarrollo cognitivo.

Estas acciones de juego no son simplemente recreativas, sino que constituyen un proceso activo de estructuración mental que facilita el perfeccionamiento de su inteligencia y habilidades cognitivas, motoras y sociales del niño.

La teoría del juego propuesta por Vygotsky y Elkonin (1995), está centrada en la dimensión simbólica del juego, destacando su naturaleza histórico-cultural. Según esta teoría, el juego es un medio a través del cual los niños asimilan comportamientos y roles propios del mundo en el que viven. Vygotsky (1978), sostiene que las actividades lúdicas surgen de la necesidad del individuo de recrear y fortalecer su contacto social. Para él, el juego tiene un origen social, no solo en el sentido de ser una actividad recreativa, sino porque a través de él los niños representan fenómenos y relaciones que existen en su entorno. Al jugar, los niños cooperan con otros y asumen roles sociales, lo que les permite entender las dinámicas de la sociedad en la que están inmersos.

Por otro lado, la teoría psicobiológica de Wallon (1988), destaca la relación entre el desarrollo psicobiológico del niño y la motricidad. Wallon afirma que, las funciones psicobiológicas en los primeros años de vida, está estrechamente vinculado a la actividad motriz. A través del movimiento, el niño expresa y representa las relaciones reales del ser humano con su entorno. El juego, al involucrar el movimiento y la interacción física, favorece la construcción de la identidad del niño y su comprensión del mundo exterior.

De manera similar, los estudios de Piaget (2001), sugieren que la inteligencia verbal o reflexiva está intrínsecamente relacionada con la motricidad y con la inteligencia sensorio-motora o práctica. Piaget considera que el movimiento es un sistema de asimilación que organiza las estructuras cognitivas del niño a partir de su experiencia en el espacio, el tiempo y la causalidad. Es decir, el juego, al involucrar tanto el cuerpo como la mente, permite que el niño desarrolle su capacidad para entender y manejar el mundo que lo rodea, integrando su desarrollo motor y cognitivo de manera armónica.

2.2.1.2. Definición. Para Ruiz (2005), “es una actividad espontánea que genera satisfacción y alegría, permitiendo el disfrute de cada una de las acciones diarias. Se refiere a cualquier acción que, de alguna manera, posibilita al ser humano conocer, expresarse, sentir y establecer relación” (p, 7).

Para Pilatuña (2018)., una acción natural es el juego en el ser humano, esto abarca todos los niveles sociales y contribuye al desarrollo de la personalidad infantil. Al

> ser una actividad espontánea y relajada, que suele involucrar a personas con intereses similares, se convierte en un medio ideal para el aprendizaje (p. 48).
>
> Para García y Mayta (2021), en el proceso integral del niño el juego desempeña un rol fundamental, esto le permite adquirir conocimientos, habilidades y destrezas. A través de él, los niños tienen la oportunidad de conocerse a sí mismos, interactuar con los demás y explorar su entorno. Por esta razón, su aplicación en los primeros niveles educativos es de gran importancia (p. 29).
>
> Según Caba (2004), una forma natural para que los niños exploren su medio ambiente es el juego, conectándose con experiencias sensoriales, objetos, personas y emociones. A través del juego, los niños realizan ejercicios creativos que les ayudan a resolver problemas. Al evocar sus vivencias, desarrollan el juego simbólico, lo que potencia su imaginación, creatividad, pensamiento lógico y crítico. Jugar es una acción física espontánea y placentera, que no solo les brinda alegría, sino que también les permite enfrentar desafíos de forma positiva al procesar, interpretar y relacionar su mundo interior con lo que está más allá de su alcance.

2.2.1.3. Tipos

- **Juegos sensoriales**

Son actividades donde los niños se concentran principalmente en estimular y ejercitar sus sentidos. Según Blanco (2012), "estos juegos empiezan desde que los niños son apenas unos recién nacidos y son típicos del periodo sensorio-motor, que se extiende hasta los dos años de edad, no obstante a lo largo de la etapa Infantil su práctica sigue siendo relevante". (p.15). Estos juegos pueden clasificarse según el sentido que estimulan, dividiéndose en juegos auditivos, visuales, olfativos, táctiles y gustativos, ofreciendo experiencias sensoriales diversas que contribuyen al desarrollo.

- **Juegos motores**

Estos juegos surgen desde su nacimiento de manera espontánea en los niños, cuando repiten movimientos, gestos que inicialmente realizan de forma involuntaria. Según Blanco (2012), estos juegos experimentan una notable evolución durante los dos primeros años de vida y continúan siendo relevantes a lo largo de su vida hasta la adolescencia. Actividades como correr, andar, arrastrarse, saltar, empujar, rodar o tirar son esenciales en las recreaciones preferidas de los niños, ya que les permiten practicar y desarrollar sus nuevas habilidades motrices, al tiempo que ayudan a liberar las tensiones acumuladas.

2.2.1.4. Características. Otero (2015), al revisar diversos autores, destaca las siguientes características:

- Es libre: Surge de forma natural, sin imposición, permitiendo al niño explorar el mundo que lo rodea con total libertad.
- Involucra actividad física o mental: Contribuye al progreso de habilidades psicomotrices e intelectuales.
- Produce placer: Siendo una actividad agradable para el ser humano, es una fuente de alegría y diversión,
- Se lleva a cabo en un tiempo y espacio determinados: en juegos más organizados, se establece de manera clara y anticipada el lugar y el momento en que se llevará a cabo el juego.
- El espacio y el tiempo del juego se ajustan durante el desarrollo del mismo: Se van fijando según avanza el juego.
- Varía según la región: Los juegos que realizan los niños en un lugar no siempre son los mismos que en otras partes del mundo.

2.2.1.5. Importancia. Según Pilatuña (2018, p. 60), "el juego es esencial y altamente beneficioso para el desarrollo infantil, ya que permite que el niño se convierta en el protagonista activo de la actividad lúdica". Caba (2004) destaca que tiene un impacto significativo el juego en todas las facetas del creciniento infantil. A través del juego, se fortalecen las destrezas físicas, especialmente las motoras gruesas, ya que los niños aprenden a, gatear, alcanzar, correr, caminar, saltar, subir, lanzar, equilibrarse y agarrar. Las destrezas de la motora fina, que están vinculadas al uso preciso de las manos y los dedos, se desarrollan mediante el manejo de los objetos en el juego. Además, el juego promueve el avance cognitivo al involucrar a los niños en actividades que requieren la resolución de problemas relacionados con la causa y el efecto, lo que estimula sus capacidades mentales. También permite a los niños abstraer y aplicar ideas y conceptos provenientes de su entorno cultural, facilitando la exploración y comprensión de nociones matemáticas y lingüísticas.

2.2.1.6. Beneficios. El juego es importante para que los niños desarrollen habilidades cognitivas y sociales, abarcando aspectos significativos como el pensamiento, el sentimiento y la actuación. Según Chauteau (1973), "el juego brinda un mundo donde les permite anticipar y adivinar comportamientos superiores, desvinculándolos

momentáneamente de la realidad cotidiana. Es un medio esencial para fortalecer las relaciones con sus pares durante la infancia".

Kamii y DeVries (1988) "subrayan que los juegos interesantes y estimulantes invitan a los niños a participar en actividades mentales complejas, permitiendo que, en muchas ocasiones, aprendan más a través de juegos colectivos que mediante lecciones o ejercicios formales". De este modo, el juego es una pieza fundamental en la práctica de la comunicación, la expresión y la consolidación del aprendizaje innato, así como para la construcción de nuevos conocimientos.

Piaget (1946) sostiene que el juego es una actividad voluntaria y libre, en donde no hay obligación de participación, lo que permite a los niños expresar gusto, enfado y desarrollar el control de sus emociones e impulsos. Para Piaget, el juego es una actividad cognitiva relativamente compleja que introduce a los niños en un mundo de ficción, promoviendo el pensamiento simbólico, una habilidad crucial en su desarrollo intelectual.

En el ámbito escolar, el juego adquiere un papel esencial al enriquecer los procesos de aprendizaje. Las estrategias lúdicas brindan a los niños la oportunidad de explorar nuevas realidades, mantener su atención, desarrollar una mayor sensibilidad ante diferentes percepciones, y resolver problemas de forma creativa. Además, el juego fomenta la toma de decisiones y las respuestas a diversos desafíos.

2.2.1.7. Pasos. Estos pasos fueron adaptados del autor Cutrera (como se citó en Motivate Team International, 2014):

a) Presentación del juego: Consiste en introducir el juego y darle un nombre, luego motivar al grupo con una invitación amigable para que participe y haga comentarios relacionados con el tema.
b) Explicación y reglas del juego: Comunicar al grupo de manera clara el desarrollo del juego y cuáles son sus reglas.
c) Demostración y uso de materiales: Confirmar lo que se explicó mediante una demostración realizada por un participante que utilice los materiales correspondientes.
d) Ejecución del juego: Momento en que se desarrolla el juego presentado, alentando a los participantes.

2.2.1.8. Juegos realizados en el aula

- **Jugamos con la pelota**

Invitamos a los niños a salir al patio, nos organizamos en un círculo, les mostramos una imagen de un niño pateando una pelota. Preguntamos: ¿Qué pueden observar? ¿Qué parte

de su cuerpo está utilizando el niño para patear la pelota? ¿Qué lado será? ¿Conocen su pierna izquierda o derecha? Les presentamos el juego a los niños. Nos colocamos en un lugar estratégico y explicamos el juego: al sonido del silbato el niño pateará la pelota hacia el arco con el pie derecho, luego con el pie izquierdo. Un niño voluntario será el arquero y utilizará las dos manos (izquierda y derecha) para agarrar la pelota. Invitamos a un niño de manera voluntario para hacer la demostración del juego. Llamamos a cada niño para que participe en el juego, alentamos mediante aplausos su logro. Al finalizar el juego cada niño cogerá una pelota y pateará en diferentes direcciones según las indicaciones de la maestra identificando su pie derecho del izquierdo. Colocamos las pelotas en su lugar.

- **Preparamos rallashca**

Invitamos a los niños a ubicarse en el lugar preparado para la actividad, entonamos una canción y mostramos los materiales, Preguntamos: ¿Qué pueden observar? ¿Qué podríamos hacer con los materiales? ¿Qué parte de nuestro cuerpo utilizaríamos? ¿Qué movimiento realizaríamos para rallar la yuca? Les presentamos el juego a los niños. Nos colocamos en un lugar estratégico y damos a conocer los pasos para preparar rallashca. Invitamos a un niño de manera voluntario para hacer la demostración del juego. Llamamos a cada niño para que participe de la actividad aplausos para su logro. Al finalizar el juego cada niño cogerá su rallador y demostrará como realizo el rallado de su yuca q Colocamos los materiales en su lugar.

- **Danzamos una alabanza**

Invitamos a los niños a salir al patio, nos organizamos en un círculo, les mostramos un video de una danza. Preguntamos: ¿Qué pueden observar? ¿Qué parte de su cuerpo está utilizando el niño para bailar? ¿En dónde se encuentra? ¿Qué movimientos realiza con su cuerpo? Realizamos diferentes ejercicios. Nos colocamos en un lugar estratégico y explicamos el juego: al sonido del silbato el niño realizará diferentes movimientos con su cuerpo, como saltar, dar vueltas, sentarse, pararse. Todo eso dentro de un círculo. Invitamos a un niño de manera voluntario para hacer la demostración de danzar con los pasos adelante y atrás. Llamamos a cada niño para que participe en la danza, alentamos mediante aplausos su logro. Al finalizar la danza cada niño cogerá una vestimenta que más le guste y bailaremos en diferentes direcciones según las indicaciones de la maestra identificando su espacio.

- **Brincamos como las wawashas**

Invitamos a los niños a salir al patio, nos organizamos en un círculo, les mostramos la imagen de una wawasha. Preguntamos: ¿Qué pueden observar? ¿Qué movimientos realiza la

wawasha para desplazarse? ¿Qué parte de su cuerpo utiliza para realizar los saltos? Realizamos diferentes ejercicios. Nos colocamos en un lugar estratégico y explicamos el juego del salto de las wawashas al sonido de las palmas el niño realizará diferentes movimientos con su cuerpo, como saltar, como la wawasha. Todo eso dentro de un círculo. Invitamos a un niño de manera voluntario para hacer la demostración de saltar como la wawasha. Llamamos a cada niño para que participe del juego, alentamos mediante aplausos su logro. Cada niño cogerá una máscara de wawasha, los niños saltaran dentro de los círculos que coloco la docente identificando abajo y arriba.

2.2.2. Direccionalidad

2.2.2.1. Definición. Según Pilatuña (2018, p. 62), "la direccionalidad se refiere a la conciencia que el niño desarrolla sobre la asimetría funcional de su cuerpo, lo que le permite reconocer los lados derecho e izquierdo y proyectar esos conceptos direccionales en el espacio que lo rodea". Entre los 3 y 5 años, los niños comienzan a identificar direcciones espaciales básicas, como arriba y abajo, delante y detrás, derecha e izquierda y a ubicarse dentro del espacio en función de esas direcciones.

La direccionalidad se refiere a la aplicación de la lateralidad en el entorno externo. Este concepto está estrechamente vinculado con la percepción visual y la conciencia espacial, lo que permite a los niños identificar la ubicación de los objetos y entender su propia posición.

Sánchez (2023, p. 20) "La direccionalidad es la capacidad de los niños y niñas para reconocer y diferenciar conceptos como "derecha" e "izquierda", así como "arriba" y "abajo", o "adelante" y "atrás", lo que les permite desenvolverse de manera adecuada".

2.2.2.2. Habilidades de direccionalidad.

- Lateralidad: el desarrollo de la lateralidad juega un papel crucial en la formación del esquema corporal, permitiendo que los niños y niñas adquieran un mayor control sobre su cuerpo. Como resultado, son capaces de distinguir su lado izquierdo y derecho.

- Arriba- abajo: es importante porque permite a los niños entender la posición de los objetos en relación con ellos mismos. Es un concepto relacionado con el espacio que es fundamental en el aprendizaje de los niños.

- Delante – detrás: Estas nociones espaciales como adelante y atrás son importantes porque permiten a las personas comprender su entorno y moverse en él. Según López (2021)

Son términos que utilizamos con nuestros estudiantes de 4 años para ayudarlos a expresar la ubicación de los objetos, así como su propia localización.

2.2.2.3. Importancia del desarrollo de la direccionalidad. Borbor y Guale (2024) La lateralidad, que implica la preferencia por utilizar un lado del cuerpo más que el otro, es fundamental en el contexto educativo, ya que impacta directamente en el proceso de prácticas motoras e intelectuales. Una correcta lateralidad facilita la adquisición de competencias como la escritura, la lectura y la coordinación física, mejorando el rendimiento académico y deportivo de los estudiantes. Además, permite una mejor organización espacial y temporal, esenciales para el aprendizaje eficaz (p. 25).

La lateralidad y la direccionalidad son dos componentes clave para poder leer de izquierda a derecha en una página y son habilidades fundamentales para comprender lecturas y la escritura a mano.

2.2.2.4. Etapas del desarrollo de la direccionalidad. La lateralidad se organiza en varias fases Según Amado (2016):

Etapas Pre-laterales

a) Monolateralización (desde el nacimiento hasta los 6 meses): Los menores de un año no poseen aún lateralidad. No existe relación entre un lado y otro del cuerpo.

b) Duolateralización (6 meses a 1 año): Aquí se da un funcionamiento proporcionado y paralelo de los dos lados del cuerpo.

Etapas Laterales

Comienzan a tener nociones de preferencia pero aún no hay dominancia de algún lado de su cuerpo.

a) Fase de indiferenciación (0 –2 años): El niño se da cuenta de que posee dos manos que le son propias y que le permiten manipular e interactuar.

b) Fase de alternancia (2-4 años): El niño emplea ambas manos de manera intercambiable para llevar a cabo tareas cotidianas.

c) Fase de automatización (4-7 años): el niño establece una preferencia instrumental.

La consolidación de la lateralidad suele ocurrir alrededor de los 4 o 5 años, aunque este proceso puede prolongarse hasta los 6 o 7 años. Durante este tiempo, nunca debe forzarse la elección del niño, ya que esto puede provocar una lateralidad contrariada o una decisión prematura. Es importante destacar que ciertos problemas de aprendizaje pueden surgir cuando el proceso de lateralidad no se desarrolla adecuadamente, lo que afecta

significativamente la actividad académica de los niños. El proceso de lateralización avanza conforme el niño crece, y eventos como el gateo pueden influir en su progreso. En el desarrollo infantil, la lateralización proporciona referencias claras del espacio y la dirección, lo cual es esencial, por ejemplo, para procesar letras, palabras o números de manera significativa. Este proceso, que debe completarse antes de iniciar la lectoescritura, a veces se ve interrumpido por diversas circunstancias, lo que puede generar problemas de aprendizaje evidentes en la escuela. (Rosero 2022, p. 7).

Noción espacial

Hasta los 2 años, el niño percibe y se desplaza por el espacio utilizando su propio cuerpo como punto de referencia. Entre los 2 y 6 años, empieza a entender las relaciones espaciales como "arriba – abajo", "delante – detrás", y su percepción de la distancia es particular. Para él, la distancia entre dos objetos se reduce si se interpone un tercer objeto entre ellos" (García, 2021).

2.2.2.5. Estrategias para fomentar la direccionalidad. - Juego derecha – izquierda: Se sugiere utilizar juegos como método de enseñanza, y en este caso presentamos "El juego de los aros". En este juego, se coloca aros en círculos y cada niño se posiciona dentro de uno de ellos. Luego, una persona se coloca en el centro y dice "¡derecha, izquierda!". Los demás participantes deben ubicarse en el lado del aro correspondiente según lo que se menciona. Cuando quien dirige el juego dice "¡ya!", todos deben correr hacia un aro. El niño que no lograr alcanzar ninguno será el próximo en dirigir el juego. (Fernández, Mercado, y Sánchez, 2003).

Según Woodburn, S. (2012), se pueden llevar a cabo a cabo las siguientes actividades: Deslizamientos de objetos de izquierda a derecha. Al mover una pelota, el niño la seguirá con la vista, con la cabeza, o con la mano.

Un niño mueve un carro de juguete de derecha a izquierda, mientras que los demás compañeros lo observan y verbalizan el movimiento. Otra actividad consiste en hacer avanzar varios carros en línea recta sobre un papel grande extendido en el piso. Un estudiante mueve un carro, y otro compañero dibuja líneas para indicar la dirección en que se desplaza el vehículo. También se puede realizar el juego de las ranas, donde los estudiantes simulan ser ranas (agachados) y saltan de piedra en piedra (representadas por aros en el piso) hasta llegar al lugar indicado.

Algunos ejemplos de direccionalidad son:

- Seguir direcciones en un mapa
- Ubicar una casa en una calle
- Encontrar una habitación en una casa
- Leer un texto utilizando nociones de izquierda a derecha y de arriba a abajo
- Escribir o copiar de izquierda a derecha
- Trazar letras y números de manera correcta

La direccionalidad es un concepto que se desarrolla en la niñez y está relacionado con la lateralidad y la conciencia espacial.

CAPÍTULO III

Metodología de la investigación

3.1. Tipo de investigación

Este estudio fue de tipo aplicada y emplea un enfoque cualitativo. Este enfoque facilita la recopilación de información subjetiva, como sentimientos, intereses, valores y aspectos culturales, que no se capturan mediante los sentidos físicos. Los resultados se presentan en forma de apreciaciones conceptuales, con el objetivo de alcanzar una representación precisa y fiel de la realidad investigada (Behar, 2008, p. 38).

En este tipo de investigación, se buscó información no cuantitativa a través de la observación de comportamientos, la cual fue interpretada para detallar las características de un fenómeno o evento. La investigación cualitativa se enfoca en examinar experiencias, interacciones y documentos dentro de un contexto natural. (Barbour, 2013).

3.2. Diseño de investigación

Este estudio está diseñado como una investigación-acción pedagógica, la cual se define como un proceso de "reflexión relacionada con el diagnóstico". A diferencia de las investigaciones teóricas realizadas a cabo por expertos en la materia, la investigación-acción se concentra en abordar los problemas prácticos y diarios de los docentes. Su objetivo principal es profundizar la comprensión del profesor sobre su propio problema (diagnóstico). Este enfoque adopta una postura exploratoria, cuestionando y revisando las definiciones iniciales que el profesor pueda tener sobre su situación (Elliot, 1990, p. 34).

El objetivo principal de este enfoque es mejorar, transformar, innovar y optimizar el proceso educativo como un fenómeno social dentro del aula. La investigación-acción

pedagógica, se enmarca en este paradigma al centrarse en examinar la práctica docente desde una visión introspectiva (Bernardo Restrepo Gómez).

La investigación-acción pedagógica se enfoca en la mejora continua de las prácticas educativas a través de un ciclo repetitivo de acción y reflexión. Su finalidad es combinar el conocimiento con la acción transformadora, generando conocimientos prácticos basados en la experiencia directa.

3.3. Técnicas e instrumentos de investigación

3.1.1. Técnicas

Se define como un procedimiento sistemático y validado por la práctica, diseñado principalmente para obtener y transformar información relevante que ayuda a resolver problemas dentro de las disciplinas científicas (Rojas, 2011, p. 3). Es un conjunto de métodos y herramientas que una disciplina, ya sea científica o artística, emplea para realizar sus investigaciones y generar conocimientos. En esta investigación se utilizó las siguientes técnicas:

- **Observación participante**

La observación participante no estructurada es un enfoque en el que el investigador se integra de manera activa con el grupo que investiga, involucrándose en sus actividades. Esta participación puede estar directamente relacionada con el tema de investigación, como supervisar a un grupo de alumnos mientras el docente está fuera del aula en una investigación sobre la disciplina en el aula escolar, o puede no estar directamente relacionada, como involucrarse en la organización de una fiesta decembrina mientras investiga la misma disciplina en el aula (Barraza, 2023, p. 43).

En esta investigación se acompañó y observó a los niños en el dominio del reconocimiento de su direccionalidad a través de la ejecución de juegos lúdicos en los talleres.

- **Observación directa**

Se define como una modalidad de investigación llevada a cabo directamente por el investigador, ya sea en un entorno de laboratorio o en el lugar donde ocurre el fenómeno social. Esta modalidad se centra en la recopilación de información primaria, obtenida directamente de la fuente original. En este contexto, el objeto de estudio, el diseño metodológico y las variables a investigar son establecidos por el investigador o el equipo de investigación para un proyecto específico (Centeno y Garza, 2014, p. 210).

La investigación se centró directamente en la observación del reconocimiento de los niños de su direccionalidad durante la aplicación de los juegos lúdicos, y a su vez nos permitió redactar en el diario de campo.

- **Entrevista**

La entrevista cualitativa no estructurada, o entrevista en profundidad, consiste en una conversación directa entre el investigador y los participantes. El propósito principal de este tipo de entrevista es identificar lo que es relevante y significativo para los entrevistados, explorando dimensiones subjetivas como creencias, pensamientos y valores (Barraza, 2023, p. 49).

Durante este estudio se citó en la Institución a los tutores de los niños para ser entrevistados, cada uno de ellos respondió a las preguntas planteadas en el guion de entrevista.

3.1.2. Instrumentos

Son los recursos empleados para recolectar o registrar datos e información durante el proceso de la investigación.

- **Diario de campo**

Es un instrumento esencial que complementa la observación participante en la investigación cualitativa. No es suficiente con simplemente estar presente en el lugar de estudio y observar los elementos significativos; es crucial registrar estos datos para su posterior análisis. El diario de campo permite anotar y almacenar información, lo cual facilita su clasificación y análisis más adelante. El uso del diario de campo es fundamental debido a la falta de fiabilidad de la memoria humana y a la vulnerabilidad. Este instrumento ayuda a retener y documentar experiencias y detalles relevantes que, de otro modo, podrían desvanecerse con el tiempo. Sin un registro adecuado, los recuerdos y la precisión de los eventos observados pueden deteriorarse con el paso de las horas y los días (Alberich y García, 2020, p. 5).

Se utilizó y redactó en el diario de campo los acontecimientos reales y sucedidos en el aula, tal cual se observó. En ella se evidenció desde la preparación de los materiales para su ejecución y procedimientos de los juegos.

- **Guion de entrevista**

El diseño de una entrevista está estrechamente vinculado al diseño general de la investigación y a la utilización de diversas técnicas e instrumentos, tanto cuantitativos como cualitativos. La creación del guion de entrevista es un elemento fundamental en este proceso.

Wengraf (2001) distingue entre las "preguntas de teoría", que se redactan en un lenguaje técnico y especializado dirigido a los investigadores, y las "preguntas de entrevista", que se originan a partir de las anteriores y se formulan en un lenguaje más accesible para los entrevistados. De manera similar, Kvale (1996) hace una distinción entre las "preguntas temáticas de investigación", que corresponden a las preguntas de teoría, y las "preguntas dinámicas", que se emplean en las entrevistas y están redactadas en un lenguaje más coloquial y cercano a los entrevistados (Meneses y Rodríguez, 2011, p. 42).

Se elaboró un guion de entrevista para recopilar información de los padres sobre sus niños en cuanto al desarrollo de la direccionalidad, esto consistió en la redacción de preguntas considerando las dimensiones del tema de investigación.

- **Ficha de observación:**

Esta herramienta es clave para los docentes, ya que facilita la recopilación de datos específicos y significativos sobre el rendimiento de los estudiantes en el aula. Estas fichas permiten a los profesores registrar de manera sistemática aspectos importantes como la participación, el comportamiento y el progreso académico de cada alumno. Al recolectar y examinar estos datos, los docentes logran una mirada más precisa de las fortalezas y áreas de oportunidad de sus estudiantes, lo que les facilita adaptar y mejorar sus enfoques pedagógicos.

En esta oportunidad se elaboró una ficha de observación que nos permitió registrar la evaluación de los estudiantes en la ejecución de la estrategia en los talleres, el cual nos permitió llevar un control sistemático del nivel de logro de los alumnos.

- **Ficha de observación de planificación de las sesiones de aprendizaje.**

Es un recurso que contiene ítems que permitan valorar las actitudes y estrategias que se utilicé en las planificaciones de la práctica pedagógica, también evidencia la capacidad y el desempeño como docente en relación a las actitudes y estrategias para lograr la direccionalidad de los niños siguiendo los procesos de la planificación. La evaluación se dio de manera constante.

- **Ficha de observación de la ejecución de las sesiones de aprendizaje**.

Esta herramienta posibilita registrar por escrito todo lo que ocurre en el entorno educativo, permitiendo así evaluar tanto a los niños como a la docente, y establecer una relación entre las estrategias empleadas y los resultados alcanzados por ambos.

3.4. Técnicas de análisis e interpretación de resultados

3.4.1. Categorización

Miguel Martínez (citado en ANCCASI, 2016) destaca que la categorización es esencial para simplificar y organizar la información recopilada en investigaciones cualitativas. Este proceso ayuda a reconocer y agrupar conceptos e ideas que se repiten en los datos, lo que facilita su análisis e interpretación de los resultados.

Categoría 1: Juegos lúdicos

Categoría 2: Direccionalidad.

3.4.2. Codificación

Codificar implica organizar la información obtenida en categorías que agrupan ideas, conceptos o temas similares identificados por el investigador, así como los pasos y fases dentro de un proceso (Rubin y Rubin, 1995). Este proceso permite sistematizar y estructurar los datos para facilitar su análisis y comprensión.

En esta investigación la codificación que realicé fue la siguiente: planificación, estrategias, recursos y materiales, evaluación, cada una de ellas resaltadas de colores diferentes que se podrán apreciar en el siguiente cuadro.

Cuadro 7

Codificación

Categoría	*Sub categoría*	*Código*	*Descripción (características)*
Estrategias.	Planificación		Se realizó con tiempo para incluir mi estrategia de los juegos lúdicos dentro de los talleres de aprendizaje, para eso busqué información de los juegos lúdicos, también los materiales a utilizar que se adecue a la edad de 3, 4 y 5 años, al mismo tiempo sea divertido, significativo y provechoso, fomentando la direccionalidad.
	Estrategias		Apliqué los juegos lúdicos en el taller lo cual beneficiaron a los niños logrando un aprendizaje significativo, para ello se realizó los siguientes pasos: ✓ Paso1: Presentación del juego. ✓ Paso 2: Explicación y reglas del juego. ✓ Paso 3: Demostración y uso de materiales ✓ Paso 4: Ejecución del juego
	Recursos y materiales		Los recursos que utilicé fueron de acuerdo a los juegos lúdicos, priorizando que sean de la comunidad para aplicar la estrategia, las cuales fueron: ✓Pelotas de papel reciclado ✓Frutas

			✓Hojas bijao ✓Hojas secas del plátano ✓baladoras ✓palos ✓sogas de corteza de plátano, etc
Direccionalidad	Evaluación		Se tuvo en cuenta los criterios de evaluación en la direccionalidad. • Lateralidad (izquierda-derecha) • Noción espacial (adelante-atrás, arriba-abajo)

Nota: elaboración propia

3.4.3. Triangulación

La triangulación en la investigación consiste en analizar un fenómeno o tema desde diversas perspectivas, fuentes de datos o métodos, con el objetivo de aumentar la validez, confiabilidad y exhaustividad de los resultados. Este enfoque implica la combinación de diferentes metodologías y fuentes de información para obtener una visión más completa y precisa del objeto de estudio (Abbadia, 2023).

Además, la triangulación contribuye a minimizar la posibilidad de malinterpretaciones, al generar información repetida durante la recolección de datos, lo que ayuda a esclarecer significados y comprobar la coherencia de las observacion triangulación en este estudio se realizó al integrar los resultados obtenidos de instrumentos como el diario de campo, la ficha de observación y la entrevista.

CAPÍTULO IV

Reconstrucción de la práctica pedagógica o acción transformadora

4.1. Descripción de la propuesta pedagógica alternativa

4.1.1. Propuesta pedagógica

La propuesta pedagógica alternativa de mi trabajo de investigación consistió en la ejecución de los juegos lúdicos en los 12 talleres para desarrollar la direccionalidad.

Cuadro 8

Propuesta pedagógica

Título de la investigación: Juegos lúdicos para mejorar la direccionalidad en niños de 3, 4 y 5 años de la Institución Educativa n° 62158 - Nuevo Amanecer - Balsapuerto - 2024.		
QUÉ NECESITO HACER	**ETAPAS**	**QUÉ DEBO HACER** ¿Cómo mejorar mi práctica pedagógica con la aplicación de la estrategia Juegos lúdicos y el desarrollo de la direccionalidad en niños y niñas de 3,4 y 5 años de la IEP n° 62158 Nuevo Amanecer, Balsapuerto-2024?
Mejorar mi práctica pedagógica y el desarrollo de la direccionalidad en niños y niñas de 3,4 y 5 años de la Institución Educativa Pública n° 62158 Nuevo Amanecer, Balsapuerto-2024. **¿Tiene ayuda definida?**Sí, con el uso de los juegos lúdicos.	**1° MES**	**1.** Pateamos con la pelota (izquierda- derecha)
		2. Pescamos con anzuelo (adelante – atrás)
		3. Amarramos patarahscas (izquierda- derecha)
		4. Hacemos rallashca (izquierda- derecha)
	2° MES	**5.** Sembramos maíz (adelante – atrás)
		6. Brincamos como las wawashas (arriba-abajo)
		7. Subimos y bajamos la escalera (arriba-abajo)
		8. Danzamos una alabanza (adelante – atrás)
	3° MES	**9.** Donde está el perrito (adelante – atrás)
		10. Atrapamos burbujas (arriba-abajo)
		11. Lanzamos una piedra a la quebrada (arriba-abajo)
		12. Jugamos con la baladora (izquierda- derecha)

4.1.2. Plan de acción

Cuadro 9

Matriz del plan de acción específico.

OBJETIVOS	ACTIVIDADES	TALLERES	PROYECTO DE APRENDIZAJE	RECURSOS	RESPONSABLES	CRONOGRAMA											
						SETIEMBRE				OCTUBRE				NOVIEMBRE			
						1s	2s	3s	4s	1s	2s	3s	4s	1s	2s	3s	4s
Mejorar mi práctica pedagógica con la aplicación de la estrategia juegos lúdicos y el desarrollo de la direccionalidad en niños y niñas de 3,4 y 5 años de la IEP N° 62158 Nuevo Amanecer, Balsapuerto-2024. Planificar los talleres de aprendizaje en base a la reflexión y las teorías implícitas que sustentan mi práctica pedagógica con la estrategia juegos lúdicos para el desarrollo de la direccionalidad en niños	✓ Revisión de la bibliografía sobre los talleres de aprendizaje de juegos lúdicos para mejorar la direccionalidad ✓Diseño de los talleres de aprendizaje de juegos lúdicos para mejorar la direccionalidad. ✓Aplicación de la propuesta pedagógica adaptada o reconstruida	Pateamos con la pelota (izquierda-derecha)	Nos preparamos para afrontar los fenómenos naturales que acechan nuestra comunidad.” Celebremos la primavera disfrutando su belleza.”	Pelotas Sogas de colores	Investigadora	x											
		Pescamos con anzuelo (adelante – atrás)		Palos de pescar peces	Investigadora		x										
		Amarramos patarahscas (izquierda-derecha)		Hojas de bijao sogas de plátano	Investigadora			x									
		Hacemos rallashca (izquierda-derecha)		Bandeja ralladora yuca pelada	Investigadora				x								
		Sembramos maíz (adelante – atrás)		Maíz Tacarpo shicra	Investigadora					x							

y niñas de 3,4 y 5 años de la IEP N° 62158 Nuevo Amanecer, Balsapuerto-2024. Aplicar la estrategia juegos lúdicos teniendo en cuenta sus procesos para mejorar mi práctica pedagógica y el desarrollo de la direccionalidad en niños y niñas de 3,4 y 5 años de la IEP N° 62158 Nuevo Amanecer, Balsapuerto-2024. Determinar los recursos y materiales educativos adecuados a utilizar con la estrategia juegos lúdicos para mejorar mi práctica pedagógica y el	✓Recojo de información en el registro de campo de los sucesos por semanas. ✓Lectura de reflexión crítica sobre los hallazgos encontrados en la aplicación de talleres de psicomotricidad.	Brincamos como las wawashas (arriba-abajo)		Máscaras	Investigadora						x						
		Subimos y bajamos la escalera (arriba-abajo)		Escalera	Investigadora							x					
		Danzamos una alabanza (adelante – atrás)		Bufer vestimentas de la cultura	Investigadora								x				
		Donde está el perrito (adelante – atrás)	Los alimentos de mi comunidad son saludables”	Perrito niños caja	Investigadora									x			
		Atrapamos burbujas (arriba-abajo)		Burbujas silla	Investigadora										x		
		Lanzamos una piedra a la quebrada (arriba-abajo)		Piedras	Investigadora											x	

desarrollo de la direccionalidad en niños y niñas de 3,4 y 5 años de la IEP N° 62158 Nuevo Amanecer, Balsapuerto-2024. Verificar la efectividad de la nueva práctica pedagógica en el proceso de enseñanza aprendizaje para el desarrollo de la direccionalidad en niños y niñas de 3,4 y 5 años de la IEP N° 62158 Nuevo Amanecer, Balsapuerto-2024.		Jugamos con la baladora (izquierda-derecha)		Baladoras piedras pajaritos de madera	Investigadora												x

CAPÍTULO V

Evaluación de la ejecución de la propuesta pedagógica alternativa

5.1. Sistematización de la información

5.1.1. Resultados de análisis del diario de campo

Cuadro 10

Contrastación de resultados de los diarios de campo con la teoría según subcategoría

SUBCATEGORÍAS	INICIO	PROCESO	TÉRMINO	INTERPRETACIÓN TEÓRICA	CONCLUSIONES
PLANIFICACIÓN	- Realicé una investigación sobre actividades de juegos lúdicos que puedan ser propicios para ejecutar y mejorar la direccionalidad en los alumnos. - Di explicaciones de las actividades durante el acompañamiento y realización de los talleres de aprendizaje.	- Planifiqué indicaciones en los talleres de aprendizaje que ayuden a direccionar el conocimiento de los niños. - Pude realizar preguntas que ayuden a los niños a identificar su direccionalidad	- Fui flexible en la planificación, ajustando las actividades de los juegos lúdicos previamente planificados a reemplazarlos por otros más acorde con la cultura.	- De acuerdo con Ramos (2000), la planificación es el proceso mediante el cual se buscan soluciones a necesidades o situaciones, utilizando estrategias para alcanzar objetivos y metas, con el fin de facilitar el control y la toma de decisiones, teniendo en cuenta los recursos y el tiempo disponible.	- La planificación de mis talleres de aprendizaje fueron el resultado de una exhaustiva investigación bibliográfica y la observación permanente a los niños en cuanto a que juegos o prácticas le son de interés común en ellos, esto me ayudó a reflexionar y consolidar los juegos lúdicos planificados y reajustarlos en el camino de la indagación.

		incluyéndolos en ellos de manera permanente			
ESTRATEGIA	- Durante la ejecución de los juegos nos organizábamos en un círculo para conversar y tomar acuerdos que nos permita convivir mejor entre compañeros. Los niños seguían las instrucciones que se les daba. - Utilicé la estrategia de la adivinanza para motivar y captar el interés y curiosidad de los niños. Luego procedí a presentar el juego y juntos lo pusimos un nombre, después expliqué de qué se trataba y las normas que	- Durante las clases entonaba canciones para organizarnos o dar algunas órdenes como salir, sentarnos, estar atentos, recordar los acuerdos. - Utilicé la estrategia de las preguntas para obtener los saberes previos de los niños, algunas veces acertaban en las respuestas y otras veces divagaban.	- Utilicé los juegos lúdicos del contexto en el desarrollo de los talleres. - Los niños seguían la secuencia de los pasos de la estrategia. Primero la presentación del juego y darle un nombre, segundo la explicación y reglas del juego, tercero se hizo la demostración y uso de materiales con la ayuda de un voluntario, cuarto	- (Vygotsky, 2008). Este autor señala la conexión entre el juego y el entorno sociocultural en el que el niño está inmerso, destacando que, a través del juego, los niños replican las actividades propias de los adultos de su cultura, anticipando los roles y valores que desempeñarán en el futuro - Para Ruiz (2005) El juego lúdico es una actividad espontánea que genera placer y felicidad, permitiendo que las personas disfruten de sus acciones diarias. Se refiere a cualquier actividad que facilite al ser humano explorar, expresarse, sentir y establecer.(p, 7).	- En la ejecución de los talleres de aprendizaje haciendo uso de la estrategia juegos lúdicos, se pudo evidenciar al inicio que los niños desconocían su direccionalidad parcialmente, es decir que solo algunos de los niños tenían noción de su espacio y lateralidad pero de manera confusa, es así que la aplicación de esta estrategia permitió y ayudó a que los niños mejoren y consoliden su direccionalidad de manera divertida y en el contexto que ellos se encuentran. Además de estimular su inteligencia al resolver problemas matemáticos como la ubicación de objetos y de su propio cuerpo que ayudaron no solo a desarrollar habilidades de direccionalidad sino también competencias matemáticas de manera paralela.

	teníamos que seguir, luego con la ayuda de un niño voluntario hacíamos la demostración usando los materiales que seleccioné, y finalmente procedíamos a jugar.		se procedió a ejecutar el juego.	- Los pasos del juego según Cutrera son: Paso1: Presentación del juego. Paso 2: Explicación y reglas del juego. Paso 3: Demostración y uso de materiales Paso 4: Ejecución del juego	
RECURSOS Y MATERIALES	- Utilicé la pizarra para dibujar indicaciones, escribir el juego que realizamos en el taller, graficar el juego. Además utilicé sogas de dos colores diferentes para indicar su lateralidad de los niños. - Utilicé un búfer para reproducir canciones de alabanzas que los niños practican, también vestimentas de la cultura, ellos se mostraban emocionados.	- Al sonido del silbato los niños iniciaban los juegos planificados. - Elaboré tarjetas léxicas para motivar a los niños al inicio de la actividad.	- Recolecté hojas de bijao, sogas de la corteza del plátano, yuca, camote, maíz, palos y piedras como materiales propios del contexto para ejecutar los juegos. - Presté a las madres de familia bandejas ralladoras, cuchillo, para hacer la rallashca. - Elaboré máscaras de wawashas,	- Según Morales (2012), Un recurso didáctico se define como el conjunto de materiales que apoyan y facilitan el proceso de enseñanza-aprendizaje. Estos pueden ser tanto físicos como digitales, y su principal función es captar el interés de los estudiantes, adaptándose a sus características físicas y psicológicas. Además, ayudan a los docentes al ofrecer orientación y tienen la capacidad de ajustarse a cualquier tipo de contenido.	- Los materiales y recursos que utilicé en el desarrollo de los talleres fueron imprescindibles en su momento ya que estos ayudaron a desarrollar los juegos y por consiguiente su direccionalidad de los niños. Cabe resaltar que los materiales propios de su contexto fueron más motivadores porque se aplicaba a las prácticas culturales que ellos conocían y vivían en sus familias. No obstante traté de despertar el interés de los niños con otros objetos alternantes que estaban en el medio para hacerlo más significativo y divertido el aprendizaje de los niños. Las sogas de dos colores diferentes fueron necesario y objetivo porque ayudó a los niños a identificar su lateralidad en su propio cuerpo aunque en su espacio les costó un poco. Utilizar las escaleras como un recurso didáctico también fue motivador y significativo para los niños en desarrollar su noción espacial porque allí las

			perrito que ayudó a dramatizar el juego		viviendas de los niños son entablados y utilizan una escalera para su acceso.Todos estos materiales y recursos intervinieron y facilitaron el desarrollo de la direccionalidad en los niños.
EVALUACIÓN	- Entregué fichas a los niños para que demuestren lo aprendido en la clase en el momento de la expresión gráfico plástico del taller.	- Realicé preguntas en el cierre del taller como: ¿Qué les gusto más de la clase? y los niños respondieron que les gustó toda la clase, también ¿Cuál es tu mano izquierda, derecha? ¿Cuál es tu pie derecho, izquierdo? ¿Dónde está ubicado el perrito, la wawasha, el maíz? ¿Hacia dónde lanzamos las piedras?	- La evaluación fue de manera permanente durante el taller. - Se retroalimentaba a aquellos niños que aun todavía no lograban reconocer su direccionalidad. - Los niños realizaban su ficha con entusiasmo y conversaban con sus compañeros sobre temas de la clase	- Según Días (2005) La evaluación representa una oportunidad para aprender a través de la retroalimentación y la corrección. Es importante destacar que estas estrategias e instrumentos no son objetivos en sí mismos, y pierden su valor si no se analizan en el contexto y las prácticas.	- La evaluación sobre el desarrollo de la direccionalidad en los niños se dio teniendo en cuenta el impacto de la estrategia juegos lúdicos, se realizó considerando los criterios como la lateralidad (izquierda-derecha) y la noción espacial (adelante-atrás, arriba- abajo). Además se siguió los pasos del juego considerado en la parte teórica de esta investigación. También se evaluó de manera crítica reflexiva sobre la importancia de conocer la direccionalidad en etapa escolar, ya que esto ayudó a los niños a reconocer su espacio y por consiguiente la aproximación a la lecto escritura. Al inicio desconocían su direccionalidad divagando en sus respuestas, pero la aplicación de esa estrategia tuvo resultados positivos ya que de manera gradual los niños fueron reconociendo su direccionalidad al finalizar la aplicación de los talleres. Puedo concluir que los niños lograron reconocer en su mayoría su direccionalidad a través de la utilización de la estrategia.

Resultados de análisis de los datos recogidos en la entrevista

Cuadro 11

Resultados de la entrevista realizada en dos momentos a los padres de familia.

SUBCATEGORIA	TRANSCRIPCION DE LA RESPUESTA		ANÁLISIS DE CONTENIDO	
	Primer momento	Segundo Momento	HALLAZGO (S) RELEVANTE (S)	CONCLUSIONES
Evaluación	En un primer momento de la aplicación de la entrevista, 9 de los padres de familia reconocieron que sus hijos dominan su mano derecha al realizar actividades de la casa, así también cuando pintan, cortan, comen y cepillan sus dientes, etc. Pero que los niños aun no identificaban su mano dominante, ni reconocían su lateralidad. Lo mismo se recogió en la entrevista respecto al lado del pie dominante del niño, los padres decían nosotros sabemos qué lado del pie domina, sin embargo los niños no reconocen aun su lateralidad en cuanto esto. Asimismo se encontró que los niños no reconocen su noción espacial con seguridad, no saben ubicarse o ubicar a	En un segundo momento de la aplicación de la entrevista los 11 padres de familia no solo reconocieron el lado dominante de su mano y pie de sus niños, sino que también reconocían los objetos que se encontraban a su izquierda o derecha de ellos mismos. No obstante el reconocimiento de la noción espacial de los niños mejoró al recoger información en los padres	Se puede evidenciar que entre los dos momentos en el que se desarrolló la entrevista a los padres, estos afirmaron que en un primer momento los niños demostraban desconocimiento de su direccionalidad en cuanto a su lateralidad y noción espacial. Tenían cierto conocimiento pero con inseguridad. Así mismo en un segundo momento los padres aseguraron que los niños ahora reconocían su lateralidad y noción espacial en casa, cuando realizaban órdenes a sus hijos, como traer la	En un primer momento los niños poseían ciertas características que indicaban su falta de conocimiento en cuanto a su direccionalidad, respuestas que se recogió de la entrevista a los padres, los niños desarrollaron su lado dominante de su cuerpo pero no reconocían su lateralidad ni ubicarse en su espacio, y esto generaba ciertas preocupaciones al realizar órdenes a sus niños y no comprendían aun. Pero después del uso de la estrategia que se realizó con el fin de mejorar la direccionalidad, en un segundo momento se observó cambios en su aprendizaje y comportamiento respecto a su lateralidad y noción espacial,

	los objetos que se encuentran en su delante- atrás, arriba o abajo. Haciendo de esto un problema que necesita mejorar	que sus niños ahora sabían ubicarse en su espacio, tanto delante de alguien o detrás, así mismo ubicar los objetos que se encontraban arriba o abajo.	mocahua que está arriba, ubicarse delante de su hermanito pequeño, entre otras actividades.	llegando no solo a identificar en su propio cuerpo sino en su medio que lo rodea.

5.1.2. Matriz de desempeño de alumnos

Cuadro 12

Comparación de los resultados de la evaluación a los niños antes y después de aplicar el proyecto.

Subcategorías	Indicadores	Niveles de logro			Evaluación de entrada (interpretación)	Niveles de logro			Evaluación de salida (interpretación)	Conclusiones de la evaluación del desarrollo de capacidad del niño
		C	B	A		C	B	A		
Evaluación	-Distingue su mano derecha de la izquierda al coger algún objeto. -Distingue su pie derecho del izquierdo al marchar o patear. -Identifica objetos o recursos que se encuentran a su derecha o izquierda. -Identifica los objetos o recursos que se encuentran delante o detrás. -Identifica objetos o recursos que se encuentran arriba o abajo.	**N1** **N2** **N3**	**N4** **N5** **N6** **N7** **N8** **N9** **N10** **N11**		**Interpretación de entrada:** Durante la evaluación inicial de la estrategia basada en juegos lúdicos, se observará que los 11 niños, 3 se ubicaron en el nivel C (En inicio), lo que indica que, hasta ese momento, estos niños no reconocen su lateralidad ni tienen una noción clara del espacio, lo que refleja un desconocimiento completo. Estos no distinguen su derecha ni su izquierda de su propio cuerpo y tampoco de los objetos que lo rodean, así mismo no identifica los objetos que se encuentran arriba, abajo, adelante o atrás. En cambio y bajo el resultado del análisis, se pudo evidenciar que 7 niños se encuentran en el nivel B (En proceso) que significa que tienen ciertos conocimientos en cuanto a su direccionalidad, pero siempre divagan en su respuesta, asumiendo que aún no están seguros de su lateralidad y noción espacial., así mismo se determina que no hay niños que se encuentran en el nivel A		**N1** **N2**	**N3** **N4** **N5** **N6** **N7** **N8** **N9** **N10** **N11**	**Interpretación de salida:** Después de la aplicación se evidenció en la evaluación de salida de la entrada de la estrategia (Juegos lúdicos) de los 11 niños, ninguno de ellos se encuentran en ahora en el nivel C (En inicio), 2 niños están en el nivel B (En proceso) que significa que estos niños están desarrollando el reconocimiento de su direccionalidad, primeramente en identificar su lateralidad y noción espacial en su propio cuerpo y después en el medio que le rodea y así seguir direcciones con estos conocimientos Además, 9 niños se encuentran en el nivel A (Logro Previsto), lo que indica que han logrado desarrollar su direccionalidad, reconociendo no solo su lateralidad y noción espacial en su propio cuerpo, sino también en los objetos que están en su alrededor.	En un primer momento los estudiantes se encontraban en el nivel C (En inicio), lo cual conllevó a una preocupación por parte mía, así que después de buscar información pertinente para enfrentar este problema los niños pasaron a un nivel más elevado de la escala de evaluación, utilizando la estrategia de juegos lúdicos contextualizando a la cultura y que sea familiar para ellos , se logró que 2 de los 11 niños alcancen el nivel B (En proceso), así mismo 9 de los 11 niños lograron alcanzar el nivel de logro previsto (A), lo que significa que desarrollaron su direccionalidad con total confianza y seguridad.

	-Reconoce en su propio cuerpo lo que está arriba o debajo de él o ella misma.				(Logro Previsto) lo que significa que falta emplear estrategias que mejoren su direccionalidad en los alumnos.					

5.1.3. Matriz de sistematización de la planificación de los talleres de aprendizaje

Cuadro 13

Comparación de los resultados de la evaluación de la planificación de 12 talleres de aprendizaje realizada por la docente de aula.

PREGUNTAS	Notas de los talleres												Interpretación
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
Plantea propósitos específicos orientados a la necesidad problemática de los estudiantes	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	4	Al momento de planificar los talleres de aprendizaje integré los pasos de la estrategia juegos lúdicos obteniendo los siguientes resultados: En los 4 primeros talleres obtuve notas más bajas con un promedio de 13 porque me di cuenta que cuando planificaba no relacionaba las actividades de la estrategia con otras competencias de manera paralela, y el tiempo planificado no estaba muy bien distribuido, muchas veces no insertaba estrategias de trabajo colaborativo en los juegos
Diseña actividades basadas en la estrategia, adecuadas al nivel y ritmo de los estudiantes	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	
Las actividades propuestas reflejan una planificación estructurada y coherente	3	2	2	2	2	3	3	3	3	3	4	4	
Relaciona las actividades de la estrategia con otras áreas del conocimiento.	2	2	3	3	2	3	2	3	3	4	4	4	
Distribuye adecuadamente el tiempo por actividad.	2	3	2	3	3	3	3	3	4	4	4	4	
Promueve el uso creativo de "la estrategia" para fomentar la direccionalidad.	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	

Implementa ajustes en las actividades con métodos o técnicas para atender la diversidad de aprendizajes.	2	3	2	3	3	3	2	3	4	4	4	3	que sean significativos para ellos, también los materiales que seleccionaba para su ejecución algunos no eran contextualizados a la cultura. Además los indicadores relacionados a la direccionalidad no eran muy objetivos, así que tenían que ser mejorados. Las preguntas de retroalimentación en algunas oportunidades no estaban consideradas en la planificación. La elaboración de un instrumento con indicadores específicos para medir las habilidades de la direccionalidad no estaba muy bien diseñada, la cual tuvo que ser mejorada. Posteriormente en los siguientes 4 talleres fui mejorando en su planificación obteniendo un promedio de 15. Finalmente en los últimos 4 talleres tuve un promedio de 17, que me permitió observar y reflexionar la importancia de realizar una planificación acorde a las necesidades y estrategias pertinentes, obteniendo como promedio final en la planificación un puntaje de 15.
Involucra a los estudiantes en actividades colaborativas y significativas	2	3	3	2	3	3	4	3	4	3	4	3	
Emplea materiales variados y atractivos, incluyendo elementos físicos.	3	2	2	3	3	2	4	3	4	3	3	3	
Selecciona recursos culturales contextualizados a la estrategia	2	3	3	3	2	4	4	3	3	4	4	4	
Promueve la motivación y el interés de los alumnos con el uso de recursos.	3	2	3	3	2	4	4	3	3	3	4	4	
Integra herramientas tecnológicas y materiales tradicionales de manera equilibrada.	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	4	3	
Utiliza el instrumento con indicadores específicos para medir las habilidades de direccionalidad.	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	
Retroalimenta efectiva y constructivamente en forma individualizada para mejorar el problema	2	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	
Nota	13	13	13	14	13	15	15	15	16	16	18	17	
Promedio	15												

Nota. Resultados de la ficha de observación de la planificación de la sesión de aprendizaje

5.1.4. Matriz de sistematización de la ejecución de los talleres de aprendizaje

Cuadro 14

Comparación de los resultados de la evaluación de la ejecución de 12 talleres de aprendizaje realizada por el docente de aula.

PREGUNTAS	Notas de los talleres												Interpretación
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
Plantea propósitos específicos orientados a la necesidad problemática de los estudiantes	3	2	2	3	3	3	3	3	4	4	4	4	En la ejecución de los talleres de aprendizaje obtuve los siguientes resultados: En los 4 primeros talleres obtuve notas más bajas con un promedio de 14 porque no distribuía el tiempo de manera adecuada, muchas veces ya no me alcanzaba para hacer la evaluación en los niños a veces utilizaba más el tiempo en la organización de los juegos más que en su ejecución, debido a que los niños muchas veces se distraían con los materiales. Asimismo durante la ejecución me faltó involucrar a los niños en juegos o actividades colaborativas que sean significativas para ellos, los juegos que empleaba eran de manera individual y no de cooperación, al inicio mis materiales no eran contextualizados a la cultura, esto hacia que los niños desconozcan su uso y procedencia de los materiales y que sea ajeno para ellos. Posteriormente la ejecución de los talleres de aprendizaje iba mejorando porque me iba dando cuenta de las necesidades en el taller para una buena ejecución obteniendo un promedio de 15. Finalmente en los 4 últimos talleres obtuve un promedio de 18, esto quiere decir que mejoré en gran manera la ejecución de los talleres de aprendizaje, obteniendo un promedio total de 16.
Diseña actividades basadas en la estrategia, adecuadas al nivel y ritmo de los estudiantes	3	2	2	3	3	3	3	3	3	4	4	4	
Las actividades propuestas reflejan una planificación estructurada y coherente	3	2	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	
Relaciona las actividades de la estrategia con otras áreas del conocimiento.	3	2	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	
Distribuye adecuadamente el tiempo por actividad.	2	3	3	3	3	3	3	3	2	4	4	4	
Promueve el uso creativo de "la estrategia" para fomentar la direccionalidad.	3	3	3	3	3	2	2	4	4	4	3	3	
Implementa ajustes en las actividades con métodos o técnicas para atender la diversidad de aprendizajes.	2	3	3	3	3	3	4	3	4	4	4	3	
Involucra a los estudiantes en actividades colaborativas y significativas	2	2	3	3	2	4	2	3	4	4	4	4	

PREGUNTAS	Notas de los talleres												Interpretación
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
Emplea materiales variados y atractivos, incluyendo elementos físicos.	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	
Selecciona recursos culturales contextualizados a la estrategia	3	3	3	2	2	4	4	3	4	3	4	4	
Promueve el interés y la motivación de los estudiantes con el uso de recursos.	3	2	2	3	3	3	3	3	4	3	4	4	
Integra herramientas tecnológicas y materiales tradicionales de manera equilibrada.	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	
Utiliza el instrumento con indicadores específicos para medir las habilidades de direccionalidad.	2	3	2	3	3	3	3	4	4	4	3	3	
Retroalimenta efectiva y constructivamente en forma individualizada para mejorar el problema	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
Notas por cada clase	13	13	13	15	14	15	15	16	18	18	18	18	
Promedio	16												

Nota. Resultados de la ficha de observación de la ejecución de la sesión de aprendizaje

5.2. Triangulación de la información

Cuadro 15

Análisis de triangulación de instrumentos de la categoría Juegos lúdicos.

SUBCATEGORIAS	CONCLUSIONES DEL ANÁLISIS DE DATOS			CONCLUSIONES DEL ANALISIS DE DATOS	CONCLUSIONES/ SUGERENCIAS DE MEJORA
	Diarios de campo	Ficha de planificación	Ficha de ejecución		
Planificación	La planificación de mis talleres de aprendizaje fueron el resultado de una exhaustiva investigación bibliográfica y la observación permanente a los niños en cuanto a que juegos o prácticas le son de interés común en ellos, esto me ayudó a reflexionar y consolidar los juegos lúdicos planificados en el proyecto y reajustarlos en el camino de la investigación.	Al momento de planificar los talleres de aprendizaje integré los pasos de la estrategia juegos lúdicos obteniendo los siguientes resultados: En los 4 primeros talleres obtuve notas más bajas con un promedio de 13 porque me di cuenta que cuando planificaba no relacionaba las actividades de la estrategia con otras competencias de manera paralela, y el	En la ejecución de los talleres de aprendizaje obtuve los siguientes resultados: En los 4 primeros talleres obtuve notas más bajas con un promedio de 14 porque no distribuía el tiempo de manera adecuada, muchas veces ya no me alcanzaba para hacer la evaluación en los niños, a veces utilizaba más el tiempo en la organización de los juegos más que en su ejecución, debido a que los niños muchas veces se distraían con los materiales.	Según el análisis de los diarios de campo, la ficha de aplicación y la ficha de ejecución puedo concluir que en un primer momento la planificación era poco consistente debido a que no relacionaba las habilidades de direccionalidad con otras competencias, los indicadores que había planteado no eran muy objetivos, también en su ejecución de la planificación el tiempo distribuido fue de	La planificación de los 12 talleres de aprendizaje integrando la estrategia de los juegos lúdicos me permitió indagar sobre los juegos de interés común en los niños y estar preparada en el momento de la ejecución, tuve en cuenta los pasos del juego para su planificación empleando estrategias que ayuden y sean claros en la mejora de habilidades de direccionalidad en los niños. La planificación me permitió reflexionar como docente la importancia de buscar estrategias que complemente el objetivo del

		tiempo planificado no estaba muy bien distribuido, muchas veces no insertaba estrategias de trabajo colaborativo en los juegos que sean significativos para ellos, también los materiales que seleccionaba para su ejecución algunos no eran contextualizados a la cultura. Además, los indicadores relacionados a la direccionalidad no eran muy objetivos, así que tenían que ser mejorados. Las preguntas de retroalimentación en algunas oportunidades no estaban consideradas en la planificación. La	Asimismo durante la ejecución me faltó involucrar a los niños en juegos o actividades colaborativas que sean significativas para ellos, los juegos que empleaba eran de manera individual y no de cooperación, al inicio mis materiales no eran contextualizados a la cultura, esto hacia que los niños desconozcan su uso y procedencia de los materiales y que sea ajeno para ellos. Posteriormente la ejecución de los talleres de aprendizaje iba mejorando porque me iba dando cuenta de las necesidades en el taller para una buena ejecución obteniendo un promedio de 15. Finalmente, en los 4 últimos talleres obtuve un	manera desproporcionada. En un segundo momento, estos indicios contribuyeron a mejorar la planificación, permitiendo observar mejores resultados tanto en la planificación como en la ejecución de los talleres de aprendizaje.	taller. Mi sugerencia es que uno como docente se debe preparar en la búsqueda de información para planificar un taller de aprendizaje que sea consistente y significativo no solo para uno, sino también para los niños en quienes se verá reflejado al ser ejecutado dicho taller.
Estrategia	En la ejecución de los talleres de aprendizaje haciendo uso de la estrategia *juegos lúdicos,* se pudo evidenciar al inicio que los niños desconocían su direccionalidad parcialmente, es decir que solo algunos de los niños tenían noción de su espacio y lateralidad pero de manera confusa, es así que la aplicación de esta estrategia permitió y ayudó a que los niños mejoren y consoliden su			Los análisis indican que la implementación de la estrategia de juegos lúdicos favoreció el desarrollo de la direccionalidad en los niños. Aunque al principio los niños mostraban confusión en la relación con sus conocimientos, se evidenciaba que la estrategia no estaba	La estrategia de los juegos lúdicos resultó ser fundamental para mejorar la direccionalidad en los niños, pues al ser aplicada teniendo en cuenta una secuencia de pasos, permitió que los talleres de aprendizaje se ejecutaran de manera objetiva. Incluir esta estrategia en los talleres de aprendizaje fue de mucha importancia porque me pude

	direccionalidad de manera divertida y en el contexto que ellos se encuentran. Además de estimular su inteligencia al resolver problemas matemáticos como la ubicación de objetos y de su propio cuerpo que ayudaron no solo a desarrollar habilidades de direccionalidad sino también competencias matemáticas de manera paralela.	elaboración de un instrumento con indicadores específicos para medir las habilidades de la direccionalidad no estaba muy bien diseñados, la cual tuvo que ser mejorada. Posteriormente en los siguientes 4 talleres fui mejorando en su planificación obteniendo un promedio de 15. Finalmente, en los últimos 4 talleres tuve un promedio de 17, que me permitió observar y reflexionar la importancia de realizar una planificación acorde a las necesidades y estrategias pertinentes,	promedio de 18, esto quiere decir que mejoré en gran manera la ejecución de los talleres de aprendizaje, obteniendo un promedio total de 16.	completamente alineada con el objetivo, lo cual era perceptible en la planificación y ejecución. Los juegos lúdicos que empleaba eran de manera individual y no de cooperación y veces utilizaba más el tiempo en la organización de los juegos más que en su ejecución, pero esto fue mejorando de forma gradual en los demás talleres, tal como se puede observar en los resultados.	dar cuenta que a los niños les resulta motivador e interesante para lograr un aprendizaje significativo y en esta ocasión la direccionalidad, permitiendo al niño reconocer e identificar su lateralidad y noción espacial para seguir direcciones. Mi sugerencia es que se considere en las actividades de aprendizaje esta estrategia, porque se obtuvo un buen resultado tal cual lo podemos comprobar.
Recursos	Los materiales y recursos que utilicé en el desarrollo de los talleres fueron imprescindibles en su momento ya que estos ayudaron a desarrollar los juegos y por consiguiente su			Después de analizar los datos pude concluir que el uso de materiales contextualizados y pertinentes de la cultura ayudó en el progreso de	Hacer uso de recursos y materiales que conozcan los niños es de gran importancia en la ejecución de actividades de aprendizajes, esto se pudo observar en esta investigación

	direccionalidad de los niños. Cabe resaltar que los materiales propios de su contexto fueron más motivadores porque se aplicaba a las prácticas culturales que ellos conocían y vivían en sus familias. No obstante trate de despertar el interés de los niños con otros objetos alternantes que estaban en el medio para hacerlo más significativo y divertido el aprendizaje de los niños. Las sogas de dos colores diferentes fueron necesario y objetivo porque ayudó a los niños a identificar su lateralidad en su propio cuerpo aunque en su espacio les costó un poco. Utilizar las escaleras como un recurso didáctico también fue motivador y significativo para los niños en desarrollar su noción espacial porque allí las	obteniendo como promedio final en la planificación un puntaje de 15.		las habilidades de direccionalidad en los alumnos. Aunque al inicio los materiales que seleccionaba para su ejecución algunos no eran contextualizados a la cultura, los niños muchas veces se distraían con los materiales. Posteriormente, este aspecto mejoró tras reflexionar sobre la planificación y ejecución de los talleres para mejorar la direccionalidad. Concluyendo que es de suma importancia usar materiales y recursos que los niños conozcan para que el aprendizaje sea significativo.	al obtener resultados que comprueben este hecho. La sugerencia es que se haga uso de materiales y recursos educativos pertinentes en las actividades de aprendizaje para que los niños puedan desarrollar su direccionalidad.

	viviendas de los niños son entablados y utilizan una escalera para su acceso. Todos estos recursos y materiales jugaron un papel fundamental en el apoyo y facilitación del desarrollo de la direccionalidad.				

Cuadro 16

Análisis de triangulación de instrumentos de la categoría habilidades de la direccionalidad.

SUBCATEGORIAS	CONCLUSIONES DEL ANÁLISIS DE DATOS			CONCLUSIONES DEL ANALISIS DE DATOS	CONCLUSIONES/ SUGERENCIAS DE MEJORA
	Diarios de campo	Entrevistas	Ficha de observación		
Evaluación	La evaluación sobre el desarrollo de la direccionalidad en los niños se dio teniendo en cuenta el impacto de la estrategia juegos lúdicos, se realizó considerando los criterios como la lateralidad	En un primer momento los niños desconocían las partes izquierda y derecha de su cuerpo, además no podían reconocer la ubicación de objetos en su espacio, y esto les dificultaba seguir	En un primer momento los alumnos se encontraban en el nivel C (En inicio), lo cual conllevó a una preocupación por parte mía, así que después de buscar información	Al analizar los datos de los instrumentos podemos observar que al inicio los niños desconocían su direccionalidad divagando en sus respuestas, obteniendo	La evaluación en la ejecución de la estrategia juegos lúdicos tuvo un gran impacto en el aprendizaje y la mejora de la direccionalidad de los niños. Puesto que se evidenció que los niños podían seguir direcciones como dar un paso

	(izquierda-derecha) y la noción espacial (adelante-atrás, arriba- abajo). Además se siguió los pasos del juego considerado en la parte teórica de esta investigación. También se evaluó de manera crítica reflexiva sobre la importancia de conocer la direccionalidad en etapa escolar, ya que esto ayudará a los niños a reconocer su espacio y por consiguiente la aproximación a la lecto escritura. Al inicio desconocían su direccionalidad divagando en sus respuestas, pero la aplicación de esa estrategia tuvo resultados positivos ya que de manera gradual los niños fueron reconociendo su direccionalidad al finalizar la aplicación de los talleres. Puedo concluir que los niños	direcciones cuando se les solicitaba fueron respuestas extraídas del instrumento aplicado a los padres de familia. Pero después del uso de la estrategia en los talleres que se realizó con el propósito de mejorar la direccionalidad de los estudiantes, en un segundo momento se observó cambios en su aprendizaje y comportamiento respecto a su lateralidad y noción espacial, llegando no solo a identificar en su propio cuerpo sino en su medio que lo rodea.	pertinente para enfrentar este problema los niños pasaron a un nivel más elevado de la escala de evaluación, utilizando la estrategia de juegos lúdicos contextualizando a la cultura y que sea familiar para ellos , se logró que 2 de los 11 niños alcancen el nivel B (En proceso), así mismo 9 de los 11 niños lograron alcanzar el nivel de logro previsto (A), lo que significa que desarrollaron su direccionalidad con total confianza y seguridad.	un nivel de inicio y proceso en cuanto a su evaluación. Posteriormente con el uso de la estrategia contextualizada a la cultura esto mejoró gradualmente, ya que al final de esta aplicación en los talleres de aprendizaje se pudo observar la mejoría de los niños en cuando al desarrollo de su direccionalidad.	hacia adelante, atrás, derecha o izquierda, asimismo lograron reconocer su ubicación de arriba y abajo, esto fue un gran logro en el aprendizaje de los niños porque esto es una base para que los niños se acerquen a la lectoescritura, un proceso muy importante en la vida escolar de los niños. Asimismo puedo concluir que los juegos lúdicos ayudan a desarrollar otras habilidades de suma importancia en el logro de aprendizaje de los participantes como la resolución de problemas matemáticas, respetar acuerdos, normas y reglas de un juego. Mi sugerencia es que se tenga en cuenta al inicio una evaluación para detectar en qué nivel de aprendizaje están los niños para poder abordar

	lograron reconocer en su mayoría su direccionalidad a través del uso de la estrategia.				un problema y dar inicio a una atención aplicando estrategias pertinentes y en esta oportunidad los juegos lúdicos demostraron que se puede lograr objetivos claros en el aprendizaje de los niños.

5.3. Interpretación de la información por subcategoría

Planificación

La planificación de los 12 talleres de aprendizaje, fue un proceso que permitió la correcta aplicación de la estrategia juegos lúdicos, ya que en ella se plantearon los pasos y los materiales o recursos a utilizar, la distribución del tiempo y la secuencia metodológica del taller, al inicio las planificaciones eran poco consistentes pero esto iba mejorando de acuerdo al análisis en la evaluación de cada planificación, tuve que indagar en fuentes bibliográficas que me ayuden en mi planificación. Posteriormente mi planificación mejoró después de un análisis reflexivo.

Estrategia

La ejecución de los 12 talleres de aprendizaje, teniendo en cuenta la aplicación de la estrategia juegos lúdicos, siguiendo los pasos establecidos como son: la presentación del juego, la explicación y reglas, la demostración, y la ejecución, demostraron un cambio en el desarrollo de la direccionalidad, pues en un principio los niños desconocían su lateralidad y noción espacial, habilidades importantes de la direccionalidad, en la ejecución a veces no distribuía muy bien el tiempo y esto hacía que no logre terminar el taller en el tiempo planificado. Posteriormente esto mejoró al autoevaluar mi práctica pedagógica respecto a la ejecución de la estrategia en los talleres.

Recursos y materiales

La selección, preparación y la utilización de recursos y materiales de la zona dentro de las talleres de aprendizaje fueron pertinentes e impredecibles, porque esto permitió que los niños estén interesados y motivados durante su aplicación, se pudo observar que ayudó en la mejora de su direccionalidad, al relacionar el uso de los materiales seleccionados con el uso en su contexto familiar y comunal.

Evaluación

El instrumento que se utilizó para realizar la evaluación en los niños fue principalmente la ficha de observación, elaborada teniendo en cuenta las habilidades de la direccionalidad con una escala de (C) En inicio, (B) En proceso y (A) Logro esperado esta ficha me permitió medir el nivel de aprendizaje en lo que se encontraban los niños al inicio, durante y después del uso de los juegos. Concluyendo que los estudiantes mejoraron su direccionalidad según el instrumento que se utilizó para su evaluación.

5.4. Evaluación de la información por categoría, en global, de toda la propuesta

Al inicio de mi investigación pude observar que los niños de mi aula presentaban dificultades en cuanto a la ubicación de objetos, hasta de ellos mismos, incluso en la aplicación de fichas de trabajo les era difícil resolver. Como docente investigadora me llevó a detectar el problema en los niños de mi aula, que no reconocían su lateralidad y noción espacial habilidades importantes de la direccionalidad.

Esto me llevó a utilizar una estrategia denominada juegos lúdicos, que ayuden a mejorar la direccionalidad de los niños. Apliqué 12 talleres de aprendizaje, en las 4 primeras las planificaciones eran poco consistentes obteniendo un puntaje bajo, me di cuenta que no era muy significativo para los niños en su ejecución Tanto así que al principio 3 niños se encontraban en el nivel (C) en inicio y 8 niños en el nivel (B) en proceso. Después esto fue mejorando por que pude observar reflexivamente la importancia de usar estrategias pertinentes en la planificación para su ejecución y este a su vez se vería reflejado en el aprendizaje de los niños.

Posteriormente en los 4 talleres siguientes iba mejorando mi planificación y ejecución, esto me hacía sentir feliz porque podía observar que los niños poco a poco iban identificando su lateralidad y noción espacial con los juegos y materiales seleccionados. Los juegos lúdicos es una estrategia muy pertinente y motivadora para los niños porque esto les permite aprender, descubrir habilidades, establecer vínculos afectivos, entre otros. Finalmente se logró que la aplicación de la estrategia Juegos lúdicos, permitan desarrollar la direccionalidad de los niños, esto fue un logro satisfactorio no solo para los niños sino también para mí como docente de aula. Tanto así que solo 2 niños alcanzaron un nivel (B) en proceso y 9 niños un nivel (A) logro esperado. Esta experiencia contribuyó a mi crecimiento profesional, ya que me permitió reflexionar sobre la relevancia de llevar a cabo una planificación y ejecución consistente.

CONCLUSIONES

Primera. – La aplicación de los juegos lúdicos mejoró de manera significativa mi práctica pedagógica y la direccionalidad en los niños, logrando resultados positivos. Al aplicar los 12 talleres, se evidenció un progreso constante en la lateralidad y la noción espacial lo que demuestra que los juegos lúdicos, como estrategia de enseñanza, contribuyen significativamente el aprendizaje de los niños.

Segunda.- La planificación de talleres de aprendizajes en base a la reflexión, las teorías pedagógicas de Piaget, Vygotsky y teniendo en cuenta la estrategia favoreció mi práctica pedagógica y la direccionalidad en los niños. Los resultados obtenidos mostraron que la implementación de estrategias adecuadas en los talleres, mejoró el aprendizaje de los niños de manera progresiva. Esta experiencia me permitió reflexionar sobre la importancia de diseñar talleres coherentes que, al ser ejecutados correctamente, contribuyan a mejorar mi práctica pedagógica y el desarrollo de la direccionalidad.

Tercera.- El uso de los juegos lúdicos teniendo en cuenta sus procesos mejoró mi práctica pedagógica y favoreció el desarrollo de la direccionalidad en niños y niñas. Los resultados demostraron que esta estrategia facilitó avances en su aprendizaje relacionado con la lateralidad y las nociones espaciales, permitiéndoles identificar diversas direcciones. Esto evidencia que la estrategia aplicada fue clave para mejorar el aprendizaje en ellos.

Cuarta.- El empleo de recursos y materiales educativos contextualizados para la estrategia, mejoró mi práctica pedagógica y la direccionalidad en los niños. Los resultados muestran que los materiales empleados como pelotas de papel, sogas de plátano, hojas de bijao, yuca pelada, entre otros, fueron clave para la implementación de los juegos lúdicos y contribuyeron a obtener resultados positivos.

Quinta.- La evaluación continua de la estrategia permitió valorar el aprendizaje de la direccionalidad en los niños. Los resultados evidencian que al principio no tenían claro su concepto de direccionalidad, pero con la implementación de la estrategia y a través de la evaluación, se pudo observar un avance significativo en su aprendizaje. La evaluación resultó esencial, ya que me permitió medir el desarrollo de los niños y ajustar mi práctica pedagógica en la aplicación de los juegos.

RECOMENDACIONES

Primera. – Al director de la Institución Educativa n°62158 incentivar a su plana docente la implementación y práctica de la estrategia juegos lúdicos en la planificación de las unidades de aprendizaje, esto permitirá el desarrollo de la direccionalidad y nociones espaciales en los niños, importante para la práctica pedagógica de cada docente de esta manera contribuir significativamente en el aprendizaje de los niños.

Segunda.- A los docentes del nivel inicial incentivar a la reflexión de la práctica pedagógica y así planificar actividades de enseñanza y aprendizaje implementando la estrategia "Juegos lúdicos" para desarrollar habilidades en los niños, planificar actividades variadas con juegos contextualizados para que sea de interés en ellos.

Tercera.- A los futuros docentes sugerir que desde sus prácticas preprofesionales vayan empapándose de estrategias motivadoras como los juegos lúdicos para la enseñanza y aprendizaje de los niños y seguir sus procesos, de este modo ir practicando la importancia del aprendizaje significativo al utilizar estrategias de interés en los niños como son los juegos.

Cuarta.- A los padres de familia colaborar con la educación de sus niños al implementar con recursos y materiales adecuados y contextualizados como son piedras, hojas, sogas, espacios libres, que serán utilizados en el proceso de enseñanza y aprendizaje en la escuela. Acompañar a los niños en casa con la práctica de los juegos lúdicos para poder evidenciar un progreso aún mayor en los niños con respecto a su aprendizaje y desarrollo de habilidades de direccionalidad. Usar recursos y materiales educativos que tienen en casa y que el aprendizaje del niño sea mutuo entre la escuela y el hogar.

Quinta.- A la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Monseñor Elías Olázar", impulsar en sus alumnos la evaluación continua de su práctica pedagógica que permite mejorar y formarse como profesional, a partir de ello evaluar también el aprendizaje de los niños que son objeto de su práctica e ir midiendo el progreso de cada uno que se está formando.

REFERENCIAS

Alberich, N. y García, B. (2020). El diario de campo (1°Edición). Universitat Oberta de Catalunya. https://openaccess.uoc.edu/bitstream/10609/149824/5/ElDiarioDeCampo.pdf

Almora I. y Quispe E. (2019). *"Los Juegos Lúdicos Como Estrategia Pedagógica En El Aprendizaje De Los Niños De La Institución Educativa Inicial Innova Schools, Huancayo 2018"* [Para Optar El Título De Segunda Especialidad Profesional En Educación Inicial, Universidad Nacional De Huancavelica, Huancavelica, Perú]. https://apirepositorio.unh.edu.pe/server/api/core/bitstreams/d904f294-ba3b-4f72-b62e-d2dfaab5801b/content

Araujo A. (2023). *"Juegos lúdicos para desarrollar la noción básica de número en niños de cinco años de la Institución Educativa 779 Sol de Enero, Ucayali 2023."* [Tesis para optar el Título Profesional de Licenciada en Educación Inicial Bilingüe, Universidad Nacional Intercultural De La Amazonia, Pucallpa, Perú]. https://api-repositorio.unia.edu.pe/server/api/core/bitstreams/5b3af4a1-7342-41c1-96a8-66dbf6704ec0/content

Atapauccar A. y Zuñiga R. (2023). *"Juegos lúdicos para mejorar la atención y concentración de los niños y niñas de la I.E.I. N°420 Humberto Luna Cusco -2023."* [Para Optar El Grado Académico De Bachiller En Educación, Escuela De Educación Superior Pedagógica Pública Santa Rosa, Cusco, Perú]. https://repositorio.eesppsantarosacusco.edu.pe/bitstream/handle/EESPPSR/213/ALEXAN~1.PDF?sequence=1&isAllowed=y

Atapauccar A. y Zuñiga R. (2023). *"Juegos lúdicos para mejorar la atención y concentración de los niños y niñas de la I.E.I. N°420 Humberto Luna Cusco -2023."* [Para Optar El Grado Académico De Bachiller En Educación, Escuela De Educación Superior Pedagógica Pública Santa Rosa, Cusco, Perú]. https://repositorio.eesppsantarosacusco.edu.pe/bitstream/handle/EESPPSR/214/ALEXAN_1.pdf?sequence=8&isAllowed=y

Balón y Vera (2023) "*Actividades Lúdicas En El Desarrollo De La Autonomía En Los Niños De 4 A 5 Años."* [Trabajo Especial De Grado Presentado Como Requisito Para Optar Al Título De Licenciada En Ciencias De La Educación Inicial, Universidad Estatal Península De Santa Elena.]. https://repositorio.upse.edu.ec/bitstream/46000/9495/1/UPSE-TEI-2023-0003.pdf

Barraza, A. (2023). El proceso de investigación. En Benessere. Centro de Intervención para el Bienestar Físico y Mental A. C. (Ed). Metodología de la investigación cualitativa una perspectiva interpretativa.

Barrientos M. (2023). *"Los juegos lúdicos y el desarrollo psicomotor en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 03 Cachiche-Ica."* [Para Optar El Título De Segunda Especialidad Profesional En Educación Inicial, Universidad Nacional De Huancavelica, Huancavelica, Perú]. https://repositorio.unh.edu.pe/items/18167f01-a975-4d6f-bf75-b3f060b23f4c

Borbonet, K. C. (2022). *Influencia del programa de Eficacia Visual en el desarrollo de las habilidades de perceptivas visuales en niños de 5 años de una Institución Educativa Particular del distrito de Miraflores, Lima, 2017* [Tesis para obtener el grado de Magíster en Educación, Pontificia Universidad Católica del Perú]. https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/20.500.12404/23484

Capcha A. (2022). *"Los Juegos Lúdicos Y La Creatividad En Los Niños De Cuatro Años De La I.E.I. 123 De Huancabamba, Huamalíes, Huánuco, 2022."* [Tesis para optar el Título de Licenciado en Educación. Nivel Inicial, Universidad Católica Los Ángeles, Chimbote, Perú]. https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/28198/JUEGOS_LUDICOS_CAPCHA_ROJAS_AUREA.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Catillo I. y García J. (2024). *"Propuesta pedagógica utilizando como estrategia didáctica el juego motor para desarrollar las nociones espaciales en niños de 3 años"* [Tesis para optar el Título de Licenciado en Educación. Nivel Inicial, Universidad de Piura, Perú]. https://pirhua.udep.edu.pe/backend/api/core/bitstreams/0836a691-db2b-4cfc-b8d5-cd1b94544554/content

Cchuay A. (2021). *"Juegos lúdicos y la motricidad fina en niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 310 General Trinidad Morán, distrito Acocro, Ayacucho 2021."* [Tesis para optar el Título de Licenciado en Educación. Nivel Inicial, Universidad Católica Los Ángeles, Ayacucho, Perú]. https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/25444/APRENDIZAJE_JUEGOS_LUDICOS_CCAHUAY_GUTIERREZ_ANTONIA.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Centeno, C, y Garza, D. (2014). Observación. Tirant Humanidades de México (Eds.), Métodos y Técnicas cualitativas y cuantitativas aplicables a la investigación en

ciencias sociales (pp. 210). https://www.researchgate.net/publication/326080867_Observacion

Chávez J. (2019). *"Aplicación De Estrategias De Juegos Lúdicos Para Mejorar La Expresión Oral De Los Estudiantes 4 Y 5 Años De La I.E.I. N°1172 Nuevo Celendín, Cortegana - Celendín 2016"* [Título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial, Universidad Nacional de Cajamarca, Perú]. https://repositorio.unc.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14074/4580/T016_27057265_T.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Ciesa F. y Martos B. (2024). *"Los juegos lúdicos como estrategia para mejorar el aprendizaje en niños de inicial, Cajamarca 2024."* [Segunda Especialidad en Atención a la Diversidad e Inclusión Educativa, Universidad Cesar Vallejo, Trujillo, Perú]. https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/152151?show=full

Coronado M. (2021). *"Juegos lúdicos para la atención en el aprendizaje de los niños, Institución Educativa "Señor de la Divina Misericordia Chiclayo."* [Tesis Para Obtener El Grado Académico De: Maestra En Psicología Educativa, Universidad Cesar Vallejo, Chiclayo, Perú]. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/59548/Coronado_LME-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Díaz E. y Ríos I. (2023). *"Estrategias Lúdicos Para Disminuir El Problema De La Discalculia En Los Niños."* [Trabajo Académico para obtener el Título Profesional de Segunda Especialidad en Problemas de Aprendizaje, Universidad Católica De Trujillo Benedicto XVI, Trujillo, Perú]. https://repositorio.uct.edu.pe/server/api/core/bitstreams/f67460b3-a6f7-48f7-be49-7d924348e94e/content

Egúsquiza S. (2021). *"Programa de actividades para estimular el desarrollo de las nociones espaciales basadas en las Inteligencias Múltiples en los niños de 4 años"* [Trabajo De Suficiencia Profesional Para Optar El Título Profesional Licenciado En Educación Inicial, Universidad Católica Sedes Sapientiae, Perú]. https://repositorio.ucss.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14095/954/Trabajo%20de%20Suficiencia%20Profesional%20%20Eg%c3%basquiza%20Salcedo%2c%20Siomara%20Del%20Pilar.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Elliot, J. (1990). *La investigación acción en educación. Quinta edición.* https://books.google.com.pe/books?id=eG5xSYGsdvAC&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false

Fernández M. (2021). *"Juegos Lúdicos Y El Desarrollo De Las Habilidades Matemáticas En Niños De 5 Años De La I.E. N° 162 Barrio Piura Cajabamba 2021."* [Tesis Para Optar El Título Profesional De Licenciada En Educación Inicial, Universidad Católica Los Ángeles, Trujillo, Perú]. https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/32250/JUEGOS_LUDICOS_FERNANDEZ_TRUJILLO_MARIANELA.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Flores E. (2019). *"La Utilización De Estrategias Para Desarrollar El Proceso De Resolución De Problemas Matemáticos En Estudiantes De 5 Años De La I.E.I. N°194 El Corazón San Ignacio, 2016"* [Título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial, Universidad Nacional de Cajamarca, Perú]. https://repositorio.unc.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14074/4325/T016_43124604_T.pdf?sequence=1&isAllowed=y

García, G. y Mayta V. (2021). *Actividades Lúdicas Y La Inteligencia Espacial En Estudiantes Del Nivel De Educación Inicial Del Distrito De Pichanaki, 2021* [Título De Segunda Especialidad, Universidad Nacional De Huancavelica]. https://repositorio.unh.edu.pe/items/9812888e-fdb8-495e-81c8-99d4ef7e79af

Gelvis A. (2019). *"Estrategias Didácticas Para La Enseñanza De La Lateralidad Y Direccionalidad En La Infancia".* [Licenciatura En Pedagogía Infantil, Universidad De Pamplona, Pamplona Norte De Santander]. http://repositoriodspace.unipamplona.edu.co/jspui/bitstream/20.500.12744/6255/1/Gelvis_2019_TG.pdf

Hipólito, T. V. (2021). *Aplicación De Talleres De Psicomotridad Para Mejorar El Desarrollo De La Lateralidad En Los Niños Y Niñas De 4 Años De Edad Del Nivel Inicial De La Institución Educativa Privada San José Del Distrito Chimbote, Año 2021* [Tesis Para Optar El Título Profesional De Licenciada En Educación Inicial, Universidad Católica Los Ángeles De Chimbote]. https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/24474

Ibarra D. (2022). *"Estrategias De Coordinación Motriz Para Mejorar El Proceso En La Direccionalidad En Niños De Educación General Básica Elemental".* [Trabajo de

investigación previo a la obtención del Grado de Magíster en Docencia Universitaria y Administración Educativa, Universidad Tecnológica Indoamérica, Quito, Ecuador]. https://repositorio.uti.edu.ec/bitstream/123456789/4982/1/IBARRA%20CONSTANTE%20DAIRA%20FERNANDA..pdf

Medina M. y Vizcarra E. (2023). *"El Juego Lúdico Para El Desarrollo De La Autonomía En Niños De 5 Años De La I.E.I.P San Mateo Dreams - Cusco - 2023."* [Para Optar El Grado Académico De Bachiller En Educación, Escuela De Educación Superior Pedagógica Pública Santa Rosa, Cusco, Perú]. https://repositorio.eesppsantarosacusco.edu.pe/bitstream/handle/EESPPSR/399/Autonomia%20%208.05.23.pdf?sequence=5&isAllowed=y

Meneses, J. y Rodríguez, D. (2011). El cuestionario y la entrevista. Universitat Oberta de Catalunya. https://femrecerca.cat/meneses/publication/cuestionario-entrevista/cuestionario-entrevista.pdf

Olórtegui Z. (2019). *"Las actividades lúdicas en los niños de educación inicial."* [Trabajo académico presentado para optar el Título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial, Universidad Nacional De Tumbes, Jaen, Perú]. https://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12874/959/Olortegui%20Muguerza%2C%20Zora%20Baneza.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Paredes E. (2020). *"Importancia del factor lúdico en el proceso enseñanza-aprendizaje"* [Maestría en Innovación en Educación, Universidad Andina Simón Bolívar, Quito, Ecuador]. https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/8119/1/T3508-MINE-Paredes-Importancia.pdf

Paredes, E. (2020). *Importancia del factor lúdico en el proceso enseñanza-aprendizaje. Propuesta de un manual de actividades lúdicas para la asignatura de Estudios Sociales* [Maestría en Innovación en Educación, Universidad Andina Simón Bolívar, Quito, Ecuador]. https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/8119/1/T3508-MINE-Paredes-Importancia.pdf

Pilatuña Y. J. (2018). *Desarrollar Las Nociones De Direccionalidad En Niños Y Niñas De 4 Años De Edad , Mediante El Juego, Guia De Juegos Innovadores Dirigida A Docentes Del Centro Educativo Particular Alejandro Dumas Y Cdi Nenes, Ubicado En El Distrito Metropolitano De Quito, Año2018* [Proyecto De Grado, Tecnológico Superior Cordillera De Quito].

https://apidspace.cordillera.edu.ec/server/api/core/bitstreams/98bf212f-12f5-4f81-b814-6b17879e3a14/content

Ramírez K., Méndez D. y Ramos A. (2021) "*Importancia de las actividades lúdicas para el desarrollo de la creatividad en niños y niñas de II y III nivel del preescolar en el centro los Cumiches en la comunidad de Musulí, municipio de Palacaguina, segundo semestre 2020."* [Trabajo de seminario de graduación para optar al grado de Licenciadas en Pedagogía con Mención en Educación Infantil, Universidad Nacional Autonoma de Nicaragua]. https://repositorio.unan.edu.ni/id/eprint/16184/1/20293.pdf

Reyes E. M. (2018). *Desarrollo De La Lateralidad Yel Pensamiento Espacial A Través De Estrategias Creativo-Expresivas Que Optimice El Aprendizaje En Los Niños Del Grado Jardín Del Colegio Santa Isabel De Hungria De Floridablanca Santander* [Trabajo de grado para obtener el título de Licenciada en Educación Preescolar, Universidad Santo Tomás De Colombia]. https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/13810/2018edilsareyes.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Rojas M. (2020). *La lateralidad y la direccionalidad con base en el ritmo con los niños de quinto de primaria del Colegio Colombo Florida Bilingüe de Bogotá. 2021* [Licenciatura en educación básica con énfasis en educación artística y cultural, Universidad Antonio Nariño, Bogotá].

Romero M. (2024). *"El juego lúdico como medio para el aprendizaje del lenguaje mediante el uso de trabalenguas, adivinanzas y canciones para los niños de 4 a 5 años de la Escuela de Educación Básica "General Juan Lavalle" de la cuidad Riobamba."* [Trabajo de Titulación para optar al título de Licenciada en Educación Inicial, Universidad Nacional De Chimborazo, Riobamba, Ecuador]. http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/12859/1/UNACH-EC-FC EHT-EINC-037-2024.pdf

Romero Y. (2019). *"Efectos del Programa de Intervención para corregir la Lateralidad, en alumnos de la Institución Educativa Ariosto Matellini de Chorrillos – Lima – Perú, en el año 2014"* [Para optar al Grado Académico de Maestro en Ciencias de la Educación con mención en Problemas de Aprendizaje, Universidad Nacional De Educación Enrique Guzmán Y Valle, Perú].

https://repositorio.une.edu.pe/server/api/core/bitstreams/3bfc8993-39a0-4442-bf43-d85d1f168e0f/content

Sánchez A. (2023). *"Juegos Lúdicos Para Mejorar El Aprendizaje De Matemáticas En Niños De Cinco Años De La Institución Educativa Privada, Nueva Esperanza, Juliaca, Puno - 2023."* [Tesis Para Optar El Título Profesional De Licenciada En Educación Inicial, Universidad Católica Los Ángeles, Juliaca, Perú]. https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/35193/APRENDIZAJE_JUEGOS_LUDICOS_SANCHEZ_VILCA_ALEJANDRINA.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Soldevilla A. (2015). *"Actividad Lúdica Como Estrategia Didáctica Para El Desarrollo De La Expresión Oral En Niños De 3 Años."* [Tesis para optar el grado académico de Maestro en Educación en la Mención Didáctica de la Enseñanza en la Educación Inicial, Escuela de Postgrado, Lima, Perú]. https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/b12cf17a-bb42-4d64-a2cf-ebd5096c8aad/content

Ticona M. (2021) "*Las Actividades Lúdicas Para El Desarrollo De La Psicomotricidad Y El Lenguaje En Un Niño Con Sindrome De Down."* [Tesis de grado, para optar a la licenciatura en Ciencias de la Educación Universidad Mayor de San Andrés.]. https://repositorio.umsa.bo/bitstream/handle/123456789/27159/T-1413.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Tipantasig P. L. (2015). *El Reconocimiento Del Cuerpo En La Direccionalidad De Niños Y Niñas De 4 Años De La Unidad Educativa Mayor Ambato, En El Canton Ambato, Provincia De Tungurahua* [Informe final del Trabajo de Graduación o Titulación previo a la Obtención del Título de Licenciada en Ciencias de la Educación, Universidad Técnica De Ambato]. https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/18575

Tohaza, J.C. (2021). *Orientación Espacial En La Práctica De Rasgos Grafo Motrices De Los Niños Del Nivel Inicial* [Informe final del trabajo de Integración Curricular previo a la obtención del título de Licenciada en Ciencias de la Educación Inicial, Universidad Técnica De Ambato]. https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/33321/1/INFORME%20FINAL%20TOHAZA%20CRISTINA.pdf

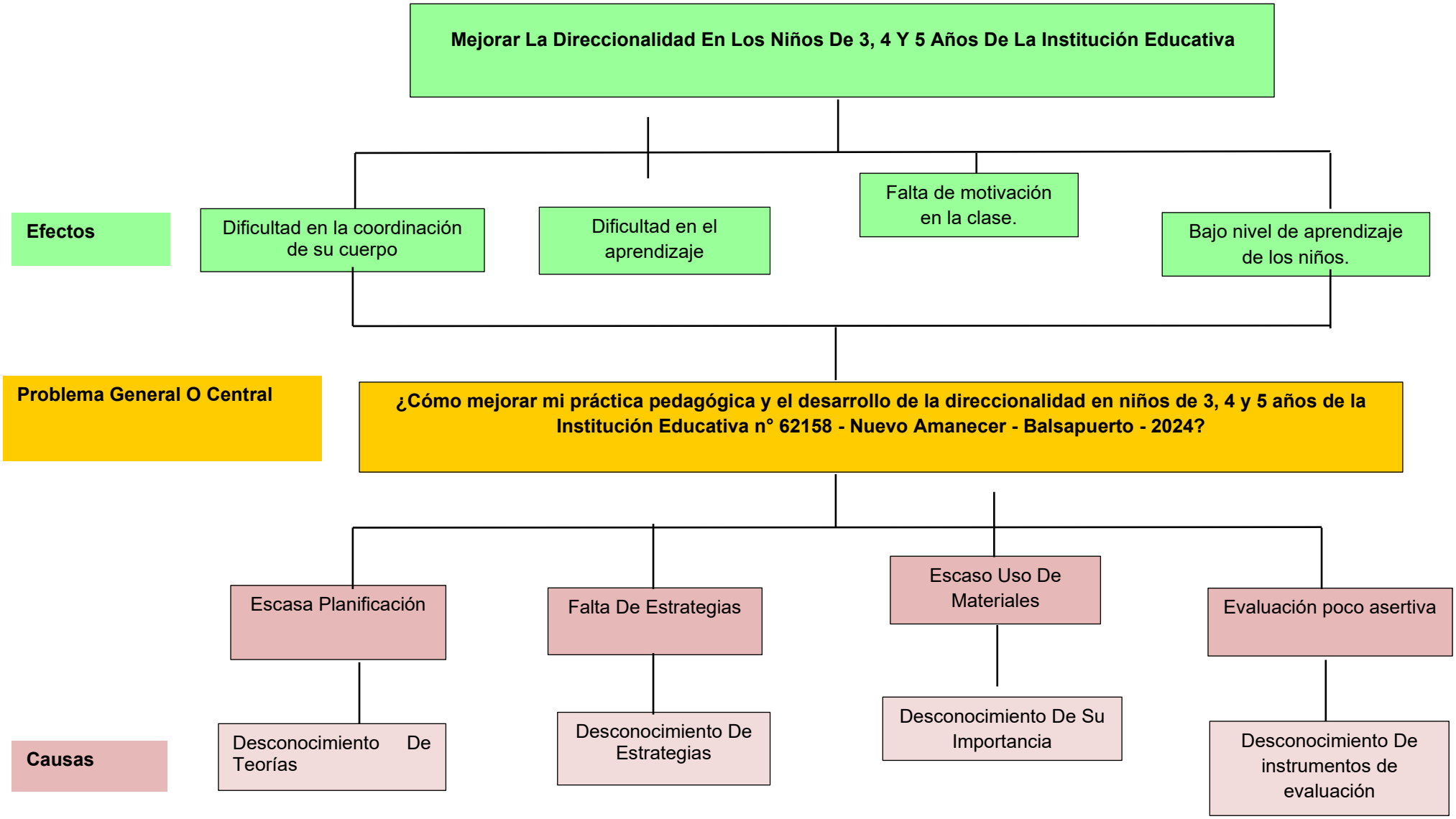
Torres K. (2018). *"Juegos Lúdicos Y El Aprendizaje En Los Niños De La Institución Educativa Pasitos De Jesús, La Esperanza, Hualmay, Ugel 09 - 2018."* [Para Optar El Grado De Licenciada En Educación Nivel Inicial, Especialidad Educación Inicial Y Arte, Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión, Huaura, Perú]. https://repositorio.unjfsc.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14067/7759/9.TESIS%20KATTY%20COTERA%20ACTUALIZADO.pdf?sequence=1&isAllowed=y

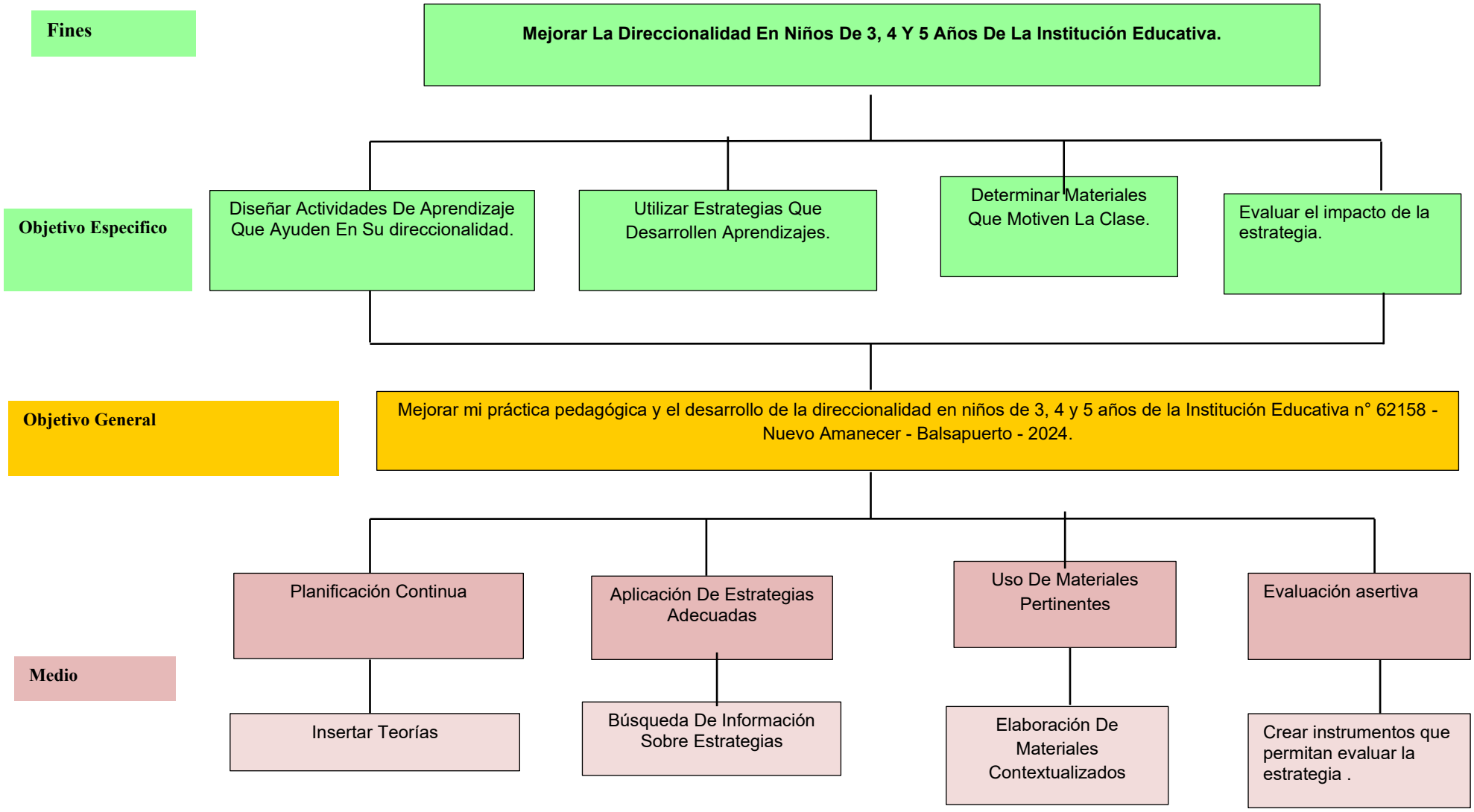
Urbina L. (2019). *"Estrategias Metodológicas Para Desarrollar El Pensamiento Matemático En Niños Y Niñas."* [Tesis De Investigación – Acción Pedagógica Para Obtener El Título De Segunda Especialidad Profesional Con Mención En Didáctica De La Educación Inicial, Universidad Nacional Hermilio Valdizán, Huánuco, Perú]. https://repositorio.unheval.edu.pe/backend/api/core/bitstreams/65cf80b9-911f-4eb2-a4c6-441621aef271/content

Vásquez V. (2020). *"Actividad lúdica en el desarrollo del aprendizaje en niños de tres años en una institución educativa, Independencia 2020."* [Tesis para optar el Título de Licenciado en Educación. Nivel Inicial, Universidad Cesar Vallejo, Lima, Perú]. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/69830/V%C3%A1squez_CVR-SD.pdf?sequence=2&isAllowed=y

ANEXOS

ARBOL DE PROBLEMAS




Fines
Mejorar La Direccionalidad En Niños De 3, 4 Y 5 Años De La Institución Educativa.
Objetivo Especifico
Diseñar Actividades De Aprendizaje Que Ayuden En Su direccionalidad.
Utilizar Estrategias Que Desarrollen Aprendizajes.
Determinar Materiales Que Motiven La Clase.
Evaluar el impacto de la estrategia.
Objetivo General
Mejorar mi práctica pedagógica y el desarrollo de la direccionalidad en niños de 3, 4 y 5 años de la Institución Educativa n° 62158 - Nuevo Amanecer - Balsapuerto - 2024.
Medio
Planificación Continua
Aplicación De Estrategias Adecuadas
Uso De Materiales Pertinentes
Evaluación asertiva
Insertar Teorías
Búsqueda De Información Sobre Estrategias
Elaboración De Materiales Contextualizados
Crear instrumentos que permitan evaluar la estrategia .

Diario de campo

1. **Área** : Psicomotricidad
2. **Indicador** : Distingue su pie derecho del izquierdo al marchar o patear.
3. **Habilidades** **:** LATERALIDAD
4. **IEP** **:**62158- Nuevo Amanecer
5. **Fecha** **:** 28-10-24

DESCRIPCIÓN Y ANÁLISIS	Categorías y sub categorías / codificación
Para planificar este taller primeramente busqué información referente a los juegos lúdicos, sus pasos y secuencias metodológicas propias del taller de psicomotricidad, después seleccioné materiales como pelotas, sogas, silbato, también preparé un instrumento de evaluación para medir el aprendizaje de los niños. Después de la hora de recreo invitè a los niños a que pasen al salón de clases, los niños iban llegando uno por uno Entonces les dije: vamos niños rápido, o se quedan afuera. Al entrar todos los niños al aula les pregunté: ¿Están cansados? ¿Quieren aire? Les invité a sentarse y tomé una tapa de un libro y comencé a darles aire, los niños comenzaron a tranquilizarse y relajarse. Luego procedí a invitar a los niños a formar un círculo en el aula, ese día había llovido y el patio estaba mojado por eso no pudimos salir. Les dije a los niños que observen la pizarra y me vayan diciendo que estaba dibujando, yo empecé a dibujar un niño que estaba pateando una pelota, luego ellos dijeron una mujer también maestra, así que dibujé tanto una niña como un niño pateando su pelota. A continuación les pregunté ¿Qué parte de su cuerpo está utilizando el niño para patear la pelota, su pie dijeron ellos, otros decían su pierna. ¿Qué lado de su pierda están utilizando? La izquierda o la derecha les dije. Ellos divagando en sus respuestas dijeron izquierda, otra derecha. Conocen su pierna derecha o izquierda les dije, levanten su pierna derecha, ellos levantaron el que creían que era la correcta, luego la izquierda, hicieron lo mismo. Después les explique qué íbamos a jugar a patear la pelota utilizando la pierna derecha y la izquierda. Todos escucharon atentos y se veían su cara de emoción al querer patear ya la pelota. Escucharon les dije, si contestaron emocionadamente. Pregunte si algún voluntario quería ser el arquero, a lo que un niño rápidamente dijo yo maestra. Posteriormente les expliqué que les iba a amarrar una soga de color rojo para la pierna derecha y otra soga color amarillo para la pierna izquierda y así puedan diferenciar la una de la otra. Quién primero quiere patear les pregunté, yo dijo una niña. Como el espacio en el aula ya estaba acondicionado solo procedimos a hacer la demostración del juego. El niño voluntario que hacía de arquero se preparó para chapar la pelota, al sonido del silbato le dije que pateara con el pie derecho, esto maestra dijo ella apuntando su pie con la soga de color rojo, si le dije. Pateo la pelota y el niño arquero se botó a agarrar con sus dos manos. Observaron les dije, si maestra dijeron ellos, así vamos a patear utilizando las dos piernas Luego les dije a los niños que se formen en una columna cada uno agarrando su pelota de papel que elaboramos juntos en un taller. Al sonido del silbato uno por uno patearon la pelota con el pie derecho, ellos decían esto maestra apuntando su ie con la soga roja, pude darme cuenta que si retuvieron las indicaciones anteriores. Todos	PLANIFICACIÓN ESTRATEGIAS RECURSOS Y MATERIALES EVALUACIÓN

pateaban con total facilidad, Luego cambiaron de pierna, les dije ahora patearemos con el pie izquierdo, cuales su pie izquierdo les pregunté, ellos dijeron esto maestra señalando la soga de color amarillo, eso les dije. Ahora bien todos al sonido del silbato uno por uno vamos a patear con el pie izquierdo, escucharon les dije, si maestra dijeron. Pude observar que les resultaba un poco difícil patear con el pie izquierdo algunos se caían, otros se confundían y pateaban con el pie derecho. Les pregunte con cual pie pueden patear mejor, con esto maestra dijeron señalando su pie derecho. Después les dije a los niños que vamos a patear en diferentes direcciones, utilizando los pies que consideren izquierdo o derecho. Todos comenzaron a jugar pateando las pelotas en diferentes direcciones, se les notaba que se divertían. Luego procedimos a guardar las pelotas y a imaginarnos que somos hojas y nos caíamos, todos se echaron y me decían que tenían calor, llamamos al señor viento para que nos refresque con un abanico. Ellos se reian. Luego nos levantamos y ocupamos nuestros lugares, les dije si les gustó lo que hicimos, ellos dijeron si maestra,, ya saben patear reconociendo su pie izquierdo del derecho les dije, si dijeron. Aunque lo dudo aun. Aplaudimos por el trabajo que hicimos.	
REFLEXIÓN En este taller de psicomotricidad pude observar que la mayoría de los niños respondieron al indicador a través de este juego lúdico. Creo que el resultado fue bueno porque los niños lograron acercarse a reconocer los lados de su cuerpo izquierdo y derecho.	

<table>
<tr><td colspan="2">TALLER DE PSICOMOTRICIDAD: “Pateamos la pelota”</td><td>TIEMPO: 60 min.</td></tr>
<tr><td colspan="3">PROPÓSITO DE APRENDIZAJE</td></tr>
<tr><td colspan="2">Habilidades de la direccionalidad</td><td>Indicador</td><td>Instrumento de evaluación</td></tr>
<tr><td colspan="2">Lateralidad</td><td>Distingue su pie derecho del izquierdo al marchar o patear.</td><td>Ficha de observación.</td></tr>
<tr><td colspan="3">SECUENCIA METODOLÓGICA</td></tr>
<tr><td>Antes:</td><td colspan="2">Organización de espacios y materiales:
Seleccionamos materiales para el desarrollo del taller.
Espacios adecuados para moverse libremente
Materiales
Pelotas, papel. Cinta de embalar.</td></tr>
<tr><td>Desarrollo:</td><td colspan="2">ASAMBLEA O SALUDO (15 MIN).
Paso 1: Presentación del juego: Invitamos a los niños a salir al patio, nos organizamos en un círculo, les mostramos una imagen de un niño pateando una pelota. Preguntamos: ¿Qué pueden observar? ¿Qué parte de su cuerpo está utilizando el niño para patear la pelota? ¿Qué lado será? ¿Conocen su pierna izquierda o derecha? Les presentamos el juego a los niños.
EXPRESIVIDAD MOTRIZ (30 MIN)
2. Explicación y reglas del juego: Nos colocamos en un lugar estratégico y explicamos el juego: al sonido del silbato el niño pateará la pelota hacia el arco con el pie derecho, luego con el pie izquierdo. Un niño voluntario será el arquero y utilizará las dos manos (izquierda y derecha) para agarrar la pelota.
3. Demostración y uso de materiales: Invitamos a un niño de manera voluntario para hacer la demostración del juego.
4. Ejecución del juego: Llamamos a cada niño para que participe en el juego, alentamos mediante aplausos su logro. Al finalizar el juego cada niño cogerá una pelota y pateará en diferentes direcciones según las indicaciones de la maestra identificando su pie derecho del izquierdo. Colocamos las pelotas en su lugar.
RELAJACIÓN (5 MIN)
Nos organizamos en un círculo, cerramos los ojos y pensamos que somos una hoja que está cayendo de un árbol, nos echamos en el suelo un momento y nos relajamos.

EXPRESION GRAFICO PLASTICO (10 MIN)
Luego de realizar el juego se invita a los niños y niñas a entrar al aula. Los niños elaboran una pelota de papel y lo pegan en su pie derecho.</td></tr>
<tr><td>Cierre:</td><td colspan="2">SOCIALIZACION. (10 MIN)</td></tr>
</table>

	Nuevamente en una asamblea, comentamos que fue lo que más nos gustó del taller, y mencionaran que otro material les gustaría utilizar para poder explorarlos en el juego. Reconocemos sus logros, alentamos mediante aplausos.



Ficha de observación

Items / Apellidos y nombres	La direccionalidad					
	Lateralidad			Noción espacial		
	Distingue su mano derecha de la izquierda al coger algún objeto.	Distingue su pie derecho del izquierdo al marchar o patear.	Identifica objetos o recursos que se encuentran a su derecha o izquierda.	Identifica los objetos o recursos que se encuentran delante o detrás.	Identifica objetos o recursos que se encuentran arriba o abajo.	Reconoce en su propio cuerpo lo que está arriba o abajo.
CHANCHARI INUMA, Mery Ruth						
HUANSI NAPO, Giobita Picaflor						
TANGOA PIZANGO, ErikaPilar						
HUANSI HUIÑAPI, Janllerson Geyner						
NAPO HUANSI, Franklin						
NAPO HUIÑAPI, Liz Adita						
NAPO HUIÑAPI, Liz Betany						
TANGOA HUANSI, Julio Cesar						
TELLO CHANCHARI, Cleyri Liley						
CHANCHARI						

CAHUAZA, Rai Eskanner						
INUMA NAPUCHI, Linda Maribel						

ESCALA DE CALIFICACIÓN. La escala de calificación común a todas las modalidades y niveles de la Educación Básica es la siguiente:

AD	Logro destacado Cuando el estudiante evidencia un nivel superior a lo esperado respecto a los indicadores. Esto quiere decir que demuestra aprendizajes que van más allá del nivel esperado.
A	Logro esperado Cuando el estudiante evidencia el nivel esperado respecto a los indicadores, demostrando manejo satisfactorio en todas las tareas propuestas y en el tiempo programado.
B	En proceso Cuando el estudiante está próximo o cerca al nivel esperado respecto a los indicadores, para lo cual requiere acompañamiento durante un tiempo razonable para lograrlo.
C	En inicio Cuando el estudiante muestra un progreso mínimo en un indicador de acuerdo al nivel esperado. Evidencia con frecuencia dificultades en el desarrollo de las tareas, por lo que necesita mayor tiempo de acompañamiento e intervención del docente.

ENTREVISTA AL PADRE DE FAMILIA

Titulo: Juegos lúdicos para mejorar la direccionalidad en niños de 3,4 y 5 años de la Institución Educativa N° 62158 - Nuevo Amanecer - Balsapuerto – 2024.

Nombre:

Estimado padre de familia reciba el cordial saludo de la docente, estoy realizando un estudio sobre el desarrollo de la direccionalidad en los niños de 3,4 y 5 años y me gustaría que participe de una encuesta para saber qué experiencia tiene con su hijo/a con respecto a mi tema de investigación.

CRITERIO 1 Lateralidad		
1	¿Qué lado de su mano domina su niño o niña? ¿En qué actividades pudo observar?	
2	¿Qué lado de su pie domina su niño o niña? ¿En qué actividades pudo observar?	
3	¿Su niño o niña reconoce los objetos o recursos que se encuentra a su derecha o izquierda? ¿De qué manera?	
4	¿Reconoce su niño o niña su mano izquierda de la derecha? ¿Cómo lo hace?	

5	¿Reconoce su niño o niña su pie izquierda de la derecha? ¿Cómo lo hace?	
CRITERIO 2 Noción espacial		
1	¿Su niño o niña reconoce si esta adelante o atrás de alguien? ¿Cómo lo hace?	
2	¿Puede reconocer cualquier objeto que está adelante o atrás? ¿Cómo lo identifica?	
3	¿Reconoce los objetos que están arriba o abajo de él o ella misma? ¿Cómo lo describe?	
4	¿Identifica los objetos que están arriba o debajo de su casa? ¿Cómo lo hace?	
5	¿Puede llegar a un lugar siguiendo direcciones? ¿Cómo llega a la casa del Apu?	

Constancia de autorización donde se ejecutó la investigación

"Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia, y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho"

Yurimaguas 05 de diciembre del 2024

GIANNI VELA PINEDO
ESTUDIANTE DEL PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGUE DE LA EESPP MONS. ELÍAS OLÁZAR
YURIMAGUAS

Presente. -

De mi mayor consideración:

Es grato dirigirme a ustedes para saludarlos muy cordialmente como Director de la IE N° 62158 de la Comunidad de Nuevo Amanecer, para dar respuesta a su solicitud de autorización para ejecutar proyecto de investigación.

En tal sentido, se le comunica que cuentan con la aprobación y el permiso para llevar a cabo su proyecto de investigación titulado **Juegos lúdicos para mejorar la**

direccionalidad en niños de 3,4 y 5 años de la Institución Educativa N° 62158 - Nuevo Amanecer - Balsapuerto - 2024.

Por lo que nuestra institución les brindará las facilidades necesarias al fin de que cumplan con responsabilidad su estudio.

Aprovecho para expresarle mi consideración y estima personal.



Autorización para la publicación de los resultados de la institución donde se ejecutó la investigación

AUTORIZACIÓN DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARA PUBLICAR SU IDENTIDAD EN LOS RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

Datos generales:

Nombre de la institución educativa	IEP 62158
RUC	
Nombre del titular o representante legal	
Nombres y apellidos	DNI
Ramón Tanchiva Caritimari	

Consentimiento:

De conformidad con lo establecido en el reglamento de investigación a tarvés del código de ética en investigación de la EESPP Monseñor Elías Olázar (*), autorizo (X), no autorizo ( ) publicar la **IDENTIDAD DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA**, en el cual se llevó a cabo la investigación:

Título de la investigación	
Juegos lúdicos para mejorar la direccionalidad en niños de 3,4 y 5 años de la Institución Educativa N° 62158 - Nuevo Amanecer - Balsapuerto - 2024.	
Autor(es)	**DNI**
• Gianni Vela Pinedo	• 46092154

Especialidad	Educación Inicial Intercultural Bilingüe

En caso de autorizarse, soy consciente que la investigación será alojada en el Repositorio Institucional de la EESPP Monseñor Elías Olázar, la misma que será de acceso abierto para los usuarios y podrá ser referenciada en futuras investigaciones. Dejando en claro que los derechos de propiedad intelectual corresponden exclusivamente a los autores de la investigación.

Yurimaguas, 09 de diciembre de 2024.



(*) Reglamento de Investigación (Título V: Propiedad intelectual) de la EESPP Monseñor Elías Olázar, Artículo 27, literal “d”, para difundir o publicar los resultados de un trabjo de investigación es necesario mantener bajo anonimato el nombre de la institución educativa donde se llevó a cabo el estudio, salvo el caso en que haya un acuerdo formal con el director para que se difunda la identidad.

Evidencias fotográficas



Niña rallando yuca utilizando su mano derecha en el taller: Preparamos la rallashca.



Niños subiendo y bajando las escaleras para identificar su noción espacial arriba-abajo.



Niños subiendo el arco de la cancha deportiva identificando la habilidad de la direccionalidad arriba-abajo.



Niñas danzando una alabanza identificando su direccionalidad adelante-atrás.

0 % detectado como IA

El porcentaje indica la cantidad de texto calificado en la entrega que probablemente se generó usando IA.

Precaución: Se necesita revisión.

Es esencial comprender los límites de la detección de IA antes de tomar decisiones acerca del trabajo del estudiante. Te alentamos a obtener más información acerca de las funciones de detección de IA de Turnitin antes de usar la herramienta.

0 Sólo generado con IA 0%

Texto generado probablemente con IA desde un modelo de lenguaje de gran tamaño.

Aviso legal

Nuestra evaluación de escritura con IA está diseñada para ayudar a los académicos a identificar texto que podrían haberse preparado mediante una herramienta de IA generativa. Es posible que nuestra evaluación de escritura con IA no siempre sea precisa (existe la posibilidad de que identifique erróneamente redacciones probablemente generadas por humanos como generadas por IA, y redacciones probablemente generadas por IA como generadas por humanos), por lo que no debe usarse como único fundamento para aplicar sanciones a un estudiante. Para determinar si es un caso de deshonestidad académica, se necesita de un escrutinio mayor y el juicio humano, junto con la aplicación de las políticas académicas específicas de la organización.

18% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

Fuentes principales

15% Fuentes de Internet
5% Publicaciones
10% Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.° de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.