

**ESCUELA NACIONAL SUPERIOR DE ARTE DRAMÁTICO**

**“GUILLERMO UGARTE CHAMORRO”**



**TESIS**

**LA APLICACIÓN DE JUEGOS DRAMÁTICOS MEJORA LA PERCEPCIÓN  
ESPACIAL DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN  
EDUCATIVA INICIAL PARTICULAR “MI  
PEQUEÑA CASITA” DEL DISTRITO DE BREÑA.**

**Para optar el Título de Licenciada de Educación Artística,  
Especialidad Arte Dramático**

**AUTOR:**

**GÉNESIS FÁTIMA DELGADILLO TOMASEVICH**

**ASESORA:**

**VEGA GUTIÉRREZ, MARÍA ANGÉLICA**

**LIMA-PERÚ**

**2020**

## **DEDICATORIA**

A mis padres y hermanas, que en el  
transcurso de mi vida me han apoyado siempre.

¡Los amo!

## **Resumen**

El presente trabajo investiga la percepción espacial de los estudiantes del nivel inicial, se validará el diseño de una propuesta pedagógica basada en juegos dramáticos. Se ha procedido con un diseño pre experimental de un solo grupo conformado por 12 niños y niñas de una Institución Educativa de nivel Inicial del distrito de Breña en Lima. Se construyó un instrumento para realizar la medición de percepción espacial en tres componentes; ubicación en el espacio, interrelación en el espacio y expresión total en el espacio. A partir de los resultados, se diseñó una propuesta didáctica de Juegos dramáticos. El análisis estadístico valida la hipótesis del trabajo.

Palabras clave: Juego dramático, percepción espacial, educación inicial.

## **Abstract**

The current research establishes a relationship between a pedagogical approach sustained in dramatization for kinder children and spatial perception. It's been established an instrument to measure the spatial perception and has applied to ten 5 years-old boys and girls from an initial school of Breña district. The results demonstrate deficiency related to spatial perception.

Keywords: Drama game, spatial perception, elementary education.

## Índice

Introducción.....	7
Capítulo I. Planteamiento del problema .....	8
1.1. Descripción del Problema.....	8
1.2. Formulación del Problema.....	9
1.2.1. Problema General .....	9
1.2.2. Problemas Específicos .....	9
1.3. Determinación de Objetivos .....	9
1.3.1. Objetivo General.....	9
1.3.2. Objetivos Específicos .....	9
1.4. Justificación e Importancia de la Investigación.....	10
1.5. Alcances.....	10
Capítulo II. Marco teórico .....	11
2.1. Antecedentes de la Investigación .....	11
2.2. Fundamentos de la Investigación .....	12
2.2.1. Fundamentos Filosóficos .....	12
2.2.2. Fundamentos Pedagógicos.....	13
2.2.3. Fundamentos Artísticos .....	19
2.3. Marco Conceptual.....	21
2.3.1. Percepción espacial.....	21
2.3.2. Juego dramático .....	22
Capítulo III. Método de investigación.....	25
3.1. Tipo de Investigación .....	25
3.2. Diseño de la Investigación.....	25
3.3. Método de investigación utilizado.....	25
3.4. Población y Muestra .....	26

3.4.1.	Población .....	26
3.4.2.	Muestra .....	26
3.4.3.	Muestra Específica:.....	26
3.5.	Sistema de Hipótesis.....	26
3.5.1.	Hipótesis General.....	26
3.5.2.	Hipótesis Específicas .....	26
3.6.	Sistema de variables e indicadores .....	27
3.6.1.	La variable independiente .....	27
3.6.2.	La Variable Dependiente .....	27
3.7.	Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos Prueba de entrada. ....	28
3.8.	Matriz de consistencia .....	31
Capítulo IV.	Trabajo de campo .....	32
4.1.	Propuesta pedagógica .....	32
3.1.1.	Características fundamentales de la propuesta pedagógica. ....	32
3.1.2.	Modelo didáctico .....	34
3.1.3.	Unidades didácticas desarrolladas .....	38
Capítulo V.	Análisis de los resultados.....	65
5.1.	Aplicación de la Prueba de Entrada.....	65
5.1.1.	Pre test.....	65
5.1.2.	Post Test (ver la siguiente página).....	67
5.2.	Resultados específicos según indicadores. ....	70
5.2.1.	Primer Indicador .....	70
5.2.2.	Segundo Indicador. ....	72
5.2.3.	Tercer Indicador.....	74
5.2.4.	Cuarto Indicador. ....	76
5.2.5.	Quinto Indicador.....	78
5.2.6.	Sexto Indicador.....	80

5.2.7. Séptimo Indicador.....	82
5.3. Resultados específicos de los componentes según variable dependiente. (Percepción espacial).....	84
5.3.1. Primer componente .....	84
5.3.2. Segundo componente .....	86
5.3.3. Tercer componente .....	88
5.4. Resultados totales de la variable dependiente. (Percepción espacial) .....	89
Conclusiones.....	91
Recomendaciones .....	92
Referencias .....	93
Anexos.....	95

## Introducción

Antes de realizar esta investigación, mi objetivo estaba centrado en el desarrollo de la coordinación motora de los niños que recién empiezan la primaria, mediante de las técnicas de la expresión corporal. En el primer grado los niños de Educación Básica Regular; teóricamente, han conseguido su propia coordinación motora fruto del desarrollo de competencias de la Educación Inicial. Sin embargo, ésta referida al reconocimiento de su esquema corporal. Encontré que ese dominio se realiza siempre en el espacio y que la estructuración del espacio sigue un desarrollo paralelo a la motricidad, pero es una noción que se adquiere en función de que el movimiento se produce en un tiempo y en un lugar. Por ello mi interés fue estudiar cómo los niños del último año de Educación Inicial conocen el espacio, se relacionan con él, adquieren la capacidad de coordinar sus acciones con otros en el espacio. El tiempo y el espacio son categorías del teatro, de la dramatización y de los juegos dramáticos.

En esta investigación se plantea la correspondencia que existe entre el Juego Dramático y la Percepción Espacial en niños y niñas de cinco años en I.E.I.P “Mi pequeña casita” del distrito de Breña. Esta propuesta de investigación de tipo mixto y de diseño pre experimental, que he llevado a cabo, espero que pueda servir como precedente a futuras investigaciones en este campo poco estudiado.

Se quiere demostrar que el Juego Dramático no es sólo una herramienta para formar actores, es también una estrategia de desarrollo de habilidades psicomotrices y creativas en los niños y niñas. Sirve para ubicar al niño en su contexto, en el que están sus pares, sus orientadores, los objetos y los espacios que explora. El entorno lúdico permite desarrollar estas nociones sin necesidad de programar acciones pedagógicas *ex profeso*, que es la manera natural en que el niño adquiere la organización espacio-tiempo o espacial-temporal.

En el primer capítulo, se presenta el problema tal como se observó en el aula de clases y que sirvió para determinar los objetivos de la investigación. El segundo capítulo, establece el marco teórico tanto de los juegos dramáticos como de la percepción espacial de los niños de Educación Inicial. En el tercer capítulo, establecemos la metodología del trabajo de investigación, la prueba de entrada. En el capítulo cuarto, se muestra los resultados de la medición de las características de la percepción espacial. Por último, en el quinto capítulo, se encuentra la propuesta pedagógica esquematizada.

Espero que la presente investigación permita una reflexión sobre el tema de la espacial que ha sido muy poco estudiado en relación con la organización de la dinámica del movimiento.

## Capítulo I. Planteamiento del problema

### 1.1.Descripción del Problema

La relación del niño con su espacio favorece el desarrollo de su pensamiento, ya que se presenta la necesidad constante de vencer dificultades en su entorno. Estimula a su cerebro a realizar cálculos sobre su cuerpo y la trayectoria de su cuerpo, los objetos y la relación con las demás personas. Un niño en un parque busca elementos de solución al vencer los obstáculos que le salen al paso. Sin embargo, cada vez hay menos espacios públicos para que los niños jueguen.

En el distrito de Breña (donde se va a llevar a cabo la presente investigación), cada vez hay más edificios en construcción y menos espacio para que los niños puedan jugar. Antes, los niños salían a la calle, al barrio, a realizar juegos tradicionales que implicaban el espacio: las escondidas, los siete pecados, policías y ladrones, las chapadas, etc. Hoy, la calle es un espacio de riesgo por la delincuencia, el aumento del parque automotor o porque los niños ahora tienen otras diversiones virtuales. Por tanto, el espacio se ha restringido a un espacio limitado dentro de la casa, en el cuarto, con su aparato multimedia.

Este último asunto, la de los videos multimedia, tienen consecuencias nocivas para los niños. Reyes y cols. (2014) describen cómo los videojuegos de guerra permiten a los niños una experiencia de inmersión en el espacio virtual. Son, soldados que van buscando en una ciudad destruida por la guerra, lugares donde matar enemigos, lugares donde esconderse de ellos, la punta del rifle marca el lugar por donde virtualmente se están desplazando. Por otra parte, estos investigadores sostienen que los tiempos en que los niños están en los videojuegos, desplazan el tiempo en que pueden dedicarse a otras actividades, como los deportes, que favorecen su desarrollo físico y su relación de destrezas y habilidades reales en el espacio real. Por otra parte, Tejeiro, Pellegrina y Robles (2009), han enfatizado el aislamiento social que producen los videojuegos:

Hay quien ha criticado [...] los videojuegos para convertir al jugador en un ser aislado. Se argumenta que la actividad de juego es eminentemente solitaria, que el individuo se aleja de sus amistades y reduce las interacciones, haciéndose menos sociable y poniendo en riesgo sus habilidades sociales (p.240).

Por los rasgos anteriormente expuesto, hoy en día los niños no cuentan con una conciencia espacial de manera adecuada y correcta. La relación con sus demás compañeros de juego, no hay posibilidad de que surja la empatía.

En una serie de observaciones como auxiliar en la I.E.I.P “Mi pequeña casita” del Distrito de Breña, observé que los niños de 5 años demostraban dificultades con relación a su espacio.

Los niños no contaban con un reconocimiento espacial propio – próximo, lo cual es indispensable a esa edad, por ello se solían tropezar entre sí, sin tomar en cuenta la ubicación del otro, sin respeto por el espacio del otro. No usaban el espacio como correspondía, colocaban los juguetes en cualquier lugar, sin ubicación específica. Así, el espacio no significaba una identificación sino un desorden. La maestra y la auxiliar debían arreglar todo.

La observación y la problemática descrita demuestra que los niños del aula no tienen un desarrollo adecuado de su percepción espacial.

## **1.2. Formulación del Problema**

### **1.2.1. Problema General**

¿Cómo la aplicación del juego dramático mejoraría la percepción espacial de los niños y niñas de cinco años, en la Institución Educativa Inicial Particular “Mi pequeña casita” del Distrito de Breña?

### **1.2.2. Problemas Específicos**

¿Cómo la aplicación de Juego Dramático mejoraría la Ubicación Espacial en niños y niñas de cinco años?

¿Cómo la aplicación de Juego Dramático mejoraría la Interrelación en el Espacio en niños y niñas de cinco años?

¿Cómo la aplicación de Juego Dramático mejoraría la Expresión Total en el Espacio en niños y niñas de cinco años?

## **1.3. Determinación de Objetivos**

### **1.3.1. Objetivo General**

Determinar la influencia de la aplicación de Juego Dramático en la Percepción Espacial de los niños y niñas de cinco años en I.E.I.P “Mi pequeña casita” del Distrito de Breña.

### **1.3.2. Objetivos Específicos**

- Conocer cómo la aplicación de Juego Dramático influye la Ubicación Espacial en niños y niñas de cinco años.
- Conocer cómo la aplicación de Juego Dramático influye la Interrelación en el Espacio en niños y niñas de cinco años.

- Conocer cómo la aplicación de Juego Dramático influye la Expresión Total en el Espacio de la Percepción Espacial en niños y niñas de cinco años.

#### **1.4. Justificación e Importancia de la Investigación**

El arte dramático es una función sumamente importante en los grados de mejorar las habilidades motrices del niño, ya que es crucial para el desarrollo de su aprendizaje, no sólo corporal, sino de representación, cumpliendo un rol característico como el juego del *como sí*, el niño o niña aprende jugando, y esta herramienta ayuda mucho, al desenvolvimiento, a la confianza de sí mismo, creatividad, imaginación que representa el arte dramático, proponiendo situaciones ficticias para un buen proceso de aprendizaje significativa. Por otra parte también hablemos de la percepción espacial que cobra igual importancia para el niño, desde el momento que niño sabe su área de encuentro, su ubicación en una situación determinada; ya sea su hogar, colegio, su mundo social en la cual le permite desplazarse libremente, teniendo en cuenta no solo la relación con las personas, sino la relación con los objetos que se encuentra en ello, para que así haya un orden determinado, sobre todo entendido su eje principal que es su cuerpo dentro de un espacio x. Finalmente creo que es importante tener en cuenta estos dos puntos que es el Juego dramático (arte dramático) y la Percepción espacial para no solo a la edad investigada sino a lo largo de su vida.

#### **1.5. Alcances**

Esta es una investigación pre experimental en la que se estudiará la influencia del Juego Dramático a un grupo de alumnos del nivel inicial.

Previo conocimiento de las características de la percepción espacial se aplicará exclusivamente a una muestra de niños/niñas de cinco años de Educación Inicial.

La investigación servirá como precedente y material importante para futuras investigaciones o como referente de formadores de Educación Artística mención Arte Dramático, profesionales de la Educación Inicial y Educación Física, Psicomotricidad, Artes Corporales, Padres de familia y estudiantes; por los aportes que se harán respecto del Juego Dramático y sus implicancias en la Educación Inicial específicamente en la Percepción Espacial.

## Capítulo II. Marco teórico

### 2.1. Antecedentes de la Investigación

Para el desarrollo de los antecedentes de la investigación, presentamos conclusiones relevantes de investigaciones de tesis de licenciatura o maestría relacionadas con el Juego Dramático y Percepción Espacial respectivamente.

Boggio y Omori (2017) realizaron una investigación sobre el tema: “El desarrollo de las nociones de espacio, a través de una propuesta alternativa de psicomotricidad en niños de 4 años en una Institución Educativa Privada de Lima Metropolitana”.

Su investigación está fundamentada en la propuesta de educación psicomotriz de Bernard Aucouturier que precisa una sala amplia y una estructura de clase que ha sido dividida en situación en el espacio, orientación y direccionalidad. En sus conclusiones refieren que se mejoró el espacio sensorio motor puesto que los materiales les daban a los niños la oportunidad de reconocer diferentes alturas y también comparar su posición con los objetos y las personas. La orientación espacial mejoró en los niños en función de la representación. Por último, la direccionalidad mejoró en relación al espacio simbólico, porque los niños coordinaban sus movimientos en conjunto para lograr una meta común. Como se puede apreciar los niños, al ser estimulados en el movimiento en relación con el espacio, han adquirido un dominio corporal pero una mejor relación con los objetos y las personas al estar mejor ubicados espacialmente. El enfoque simbólico de representación ayuda a dar forma al espacio como representación y la colaboración entre los niños redefine el espacio con un mejor control.

Baquero (2010) realizó una investigación sobre el tema: “Elaboración y aplicación de una guía para establecer nociones de direccionalidad mediante el juego en los niños de 5 a 6 años en la Escuela Club Rotario en el Periodo 2008 - 2009”. Su investigación está fundamentada en la propuesta

Ubillus (2011) realizó una investigación sobre el tema: “Influencia del Juego Dramático sobre indicadores psicomotores y del lenguaje en niños Institucionalizados de 4 a 5 años del Hogar San Antonio”. Su investigación está fundamentada en la propuesta de índices psicomotores y del lenguaje a través de los juegos, que proporciona una serie de ventajas, contenidos de desarrollo psicomotor y desarrollo cognitivo infantil. En sus conclusiones menciona qué se logra desarrollar cada clase que pongan en prioridad el área a realizar; en el estadio pre operatorio se es primordial abordar las dificultades de psicomotricidad y del lenguaje que podrían influir inmediatamente en el campo de lo representativo según cómo evoluciona el niño. Menciona que el juego dramático estimula al niño no solo sensorial sino desarrollo afectivo.

## **2.2.Fundamentos de la Investigación**

### **2.2.1. Fundamentos Filosóficos**

Ken Robinson (2009) pone en relieve la impresionante variedad de habilidades y pasiones humanas y al extraordinario potencial de crecimiento y desarrollo. Muchas veces esta variedad, especialmente la referida a la creatividad artística, no se valora, privilegiando únicamente lo cognitivo, en desmedro de lo corporal. También analiza las condiciones en que las habilidades humanas florecen o se desvanecen. Trata de comprometernos a fondo con el presente, que es la única forma posible de prepararnos para un futuro completamente desconocido.

...la inteligencia puede dejarse ver en cosas que poco o nada tienen que ver con los números o las palabras. Pensamos el mundo en todos los ámbitos en que lo experimentamos, incluyendo las distintas maneras en que utilizamos nuestros sentidos (no importa cuántos sean). Pensarnos en sonidos. Pensarnos en movimiento. Pensamos visualmente (Robinson y Aronica, 2009, p. 78).

Tales formas de pensamiento proporcionan a la cognición una integralidad de la experiencia. Efectivamente, los sentidos de la vista, del oído, del equilibrio proporcionan una comprensión completa del espacio, del entorno, de la ubicación en relación con los objetos y con los demás.

En la vida adulta, las personas han incorporado toda esa visión y no se percatan de ello porque se han habituado, pero lo tienen registrado. Sólo algunos han hecho de ese pensamiento su fundamento creativo, de allí que usan el espacio para bailar, actuar, crear espacios habitados. Y cuando lo hacen disfrutan de ese pensamiento creativo:

Los músicos adoran las melodías que componen, los escritores natos aman las palabras, a los bailarines les encanta el movimiento, los matemáticos aman los números, los empresarios adoran cerrar negocios, los grandes profesores aman la enseñanza. Por esta razón, las personas que fundamentalmente aman lo que hacen no piensan en ello como si fuera un trabajo en el sentido habitual de la palabra. Lo hacen porque quieren y porque al hacerlo están en su Elemento (p. 106).

Ken Robinson alude al funcionamiento de los hemisferios cerebrales, recordando el hecho de que el hemisferio izquierdo procesa la lógica y el lenguaje con el que se suele identificar al pensamiento. Sin embargo, el hemisferio derecho tiene como funciones el reconocimiento de figuras, rostros, con la percepción visual, la orientación y el espacio y el

movimiento. Ambos hemisferios trabajan en forma colaborativa, todas las unciones están vinculadas entre sí. Por eso es que la experiencia artística es integral, especialmente en las artes escénicas (la escena alude al espacio en que se desarrollan) en que los propósitos se realizan a través de las acciones que ocurren en un lugar significativo.

El sentido del equilibrio es el que une al cuerpo en su vínculo al espacio en la medida en que ubica al cuerpo en relación perpendicular a la tierra y que puede vencerse con el movimiento que permite el desplazamiento y la aceleración. Conjugado a este se encuentra la propiocepción, pues el cuerpo requiere un procesamiento del control esquelético muscular “...nos proporciona información acerca de dónde están nuestras extremidades y el resto de nuestro cuerpo en el espacio y en relación con los demás. Este sentido es fundamental para levantarnos, caminar y regresar de nuevo al punto inicial” (p. 58). Robinson concluye que todos los sentidos contribuyen a la sensación de que el ser forma parte del mundo y a la habilidad para desenvolverse en él.

## **2.2.2. Fundamentos Pedagógicos**

### *2.2.2.1. La Educación Psicomotriz: primera etapa de la educación corporal*

La educación psicomotriz o psicomotricidad, que constituye la primera etapa de lo que denominamos educación corporal, ha evolucionado a través del tiempo conforme los avances de las ciencias humanas vienen dando luces sobre el origen, la naturaleza y el fin del hombre.

La psicomotricidad es un concepto que comprende tanto el cuerpo como la mente, que es una unidad indisoluble. Ambos conceptos están referidos a la identidad que se logra mediante la relación que hay entre el ser y su acción en el entorno. Por eso es que el entorno va a proporcionarle al niño la posibilidad de desplegar su acción y con ello logra su conocimiento de la realidad. Ese conocimiento va a ser la base sobre la que el ser va a transformarse, no sólo físicamente sino cognitivamente, abarcando lo social, constituida por la suma de relaciones afectivas y prácticas que van moldeando las características sensibles del niño, su experiencia frente a la realidad. Así, el espacio va a construir la mente del niño y la mente del niño va a construir la representación del espacio y con ello, lo va a entender y conocer. Una vez que eso sucede la acción humana, portadora de sus intenciones puede modificar el espacio de acuerdo a sus necesidades. En efecto, el niño no sólo se adapta al espacio, sino que el niño proyecta su ser y va a modificar al espacio cuando lo requiera. Cuando se dice acción, ésta está referida al movimiento. Pero no es un movimiento involuntario, es un movimiento con intención. El ser humano tiene la capacidad para proyectar no sólo sus necesidades sino también sus fantasías, su inconformidad y su creatividad, atribuyendo significados al espacio (asociados a sus

experiencias y sentimientos), adaptándose a sus límites y modificándolos no sólo porque el espacio debe satisfacerlo, sino que entra en el juego placentero de las posibilidades.

El concepto de psicomotricidad surgió de la educación especial (Berruezo Adelantado, 2006), En 1905 Dupré postula el término en el que establece la relación entre las anomalías psíquicas y las motrices como una *solidaridad* original entre el movimiento y el pensamiento, superando desde la psiquiatría el mecanicismo de la filosofía cartesiana que separaba mente y cuerpo como si el cuerpo fuera una máquina. En 1947 Julien de Ajuriaguerra aplica la reeducación psicomotriz (Ajuriaguerra, 1996). Los estudios de Wallon y Piaget a mediados del siglo XX centran la atención en el desarrollo psicomotriz. En 1969, La psicomotricidad Vayer, Lapiere y Aucouturier crean la Sociedad Francesa de Educación y Reeducción Psicomotriz, consolidando así la profesión de psicomotricista. Se puede apreciar cómo el movimiento psicomotricista devino en organizaciones científicas al servicio de la educación psicomotriz. Es un enfoque donde confluyen tanto las características individuales de la persona, acción, emoción y cognición y como las sociales incluyendo el contexto, la familia y la educación psicomotriz (Foro Europeo de psicomotricidad, 2020). “Partiendo de una visión global del ser humano, el concepto de Psicomotricidad integra las interacciones cognitivas, emocionales, simbólicas y sensoriomotrices en la capacidad de ser y expresarse del individuo en un contexto psicosocial”.

El objetivo último de la psicomotricidad es la educación del niño en sí mismo (Peña, 2013); todo lo que el cuerpo puede hacer se convierte en su existencia, en su devenir. Así, el movimiento corporal, activa la totalidad del ser del niño y esa experiencia lo va constituyendo de acuerdo a las intenciones que se va manifestando en su realidad. El movimiento es la unidad que trasunta el tono afectivo que facilita su comunicación plena con el mundo. Por ello, se encuentra estrechamente vinculado a los aprendizajes y la educación debe tomarlo en cuenta para descubrir y construir el conocimiento del mundo, para actuar sobre él.

Lora (2008) señala la distinción entre motricidad y psicomotricidad citando a da Fonseca y Luria:

De acuerdo con da Fonseca (1973) “la psicomotricidad es en cierta medida el resultado de la integración de los datos propioceptivos (tónico vestibulares, posturales, motores y cinestésicos) en datos exteroceptivos (táctiles, auditivos, rítmicos, visuales, espaciales, temporales, etc.)”. Según Luria (1981), la psicomotricidad es un sistema funcional complejo, un proceso en el cual, según da Fonseca, la motricidad se transforma en un proyecto psíquico “puesto que, al liberarse de su propia esfera de actividad, la motricidad se transforma en psicomotricidad; esto es, en una relación perceptible en la que se integran los múltiples datos

internos y externos presentes en su elaboración, organización, regularización, verificación y ejecución.” (Lora, 2008, p. 84).

#### 2.2.2.2. *Psicomotricidad y estructuración del espacio*

El ser humano cuando nace no tiene una noción sobre el espacio y el tiempo en el que se ubican los objetos y los acontecimientos. No se tiene lo que Piaget (1997) denomina estructuras espacio-temporales. Los primeros espacios del niño están relacionados a su cuerpo. Precisamente, a través de la comprensión del espacio de la corporalidad, del control de su movimiento es que surge la posibilidad de conocer los objetos y su ubicación espacial, un dominio mayor del desplazamiento consigue estructurar la noción del espacio, de los lugares donde se ubican los objetos y las personas:

Junto con las conductas de localización y de búsqueda del objeto permanente, los desplazamientos se organizan finalmente (estadios V y VI), en una estructura fundamental, que constituye el armazón del espacio práctico, en espera de servir de base, una vez interiorizada, a las operaciones de la métrica euclidiana (Piaget e Inhelder, 1997, pp. 26-27).

A esta exploración del espacio, Piaget la denomina topológica porque permite la ubicación de los objetos en los lugares. Cuando se abstraen las características de los espacios, entonces surge la noción euclidiana de las cosas, es decir, la noción de la bidimensionalidad de las figuras geométricas.

En esta progresión de la estructuración de la noción espacio temporal, se distinguen los siguientes espacios, señalados por Sassano (2015):

- a) El espacio de acción: es donde el niño realiza sus movimientos en su entorno familiar.
- b) El espacio del cuerpo: basado en las relaciones de distancia con referencia a su propio cuerpo.
- c) El espacio de los objetos: donde el niño puede establecer direcciones y distancias y localizar a los objetos con respecto a otros, transfiriendo sus relaciones a un dominio de mayor actividad.
- d) El espacio proyectivo: donde el niño da cuenta de transformaciones y operaciones en el espacio, en abstracto.

Para la presente investigación se han señalado precisamente la percepción espacial mediante la configuración de la ubicación del propio cuerpo en el espacio, la interrelación que existe entre el propio cuerpo en relación con los objetos, entendiendo a los objetos en el sentido

más amplio, en el que se incluyen a las personas, especialmente a sus pares. La comprensión de que se tiene una noción del concepto del espacio abarca también que el otro, mantiene una relación igualmente dinámica con el mismo espacio. Finalmente, a ello se le debe sumar que no solamente se trata de un conocimiento del espacio, sino que ese espacio tiene un nivel de significación personal, en el que el niño puede expresarse.

Esto es particularmente cierto para la expresión dramática. Una de las categorías imprescindibles del teatro es el espacio. Hay un espacio de representación, lo que implica dos niveles, el uso del espacio para el despliegue del movimiento del niño y el nivel simbólico que tiene pues re-presenta un espacio referido en el que interviene el juego simbólico de roles.

### 2.2.2.3. *Las Etapas de la Educación Corporal*

El despliegue del movimiento en el espacio requiere tomar en consideración las bases neurológicas que la sustentan y las bases anatómicas esquelético musculares de las capacidades locomotoras. Esto explica el origen del movimiento, sin embargo, el movimiento está unido a las funciones perceptivas y sensoriales que intervienen en la estructuración del tiempo, pero también del equilibrio. Finalmente, el funcionamiento y la maduración de todas estas funciones que sigue un programa de desarrollo (Campo Menéndez, 2008).

Josefa Lora (2008) considera tres etapas que definen el proceso psicomotor, sin perder de vista las diferencias etapas de desarrollo del niño, etapas que denominamos:

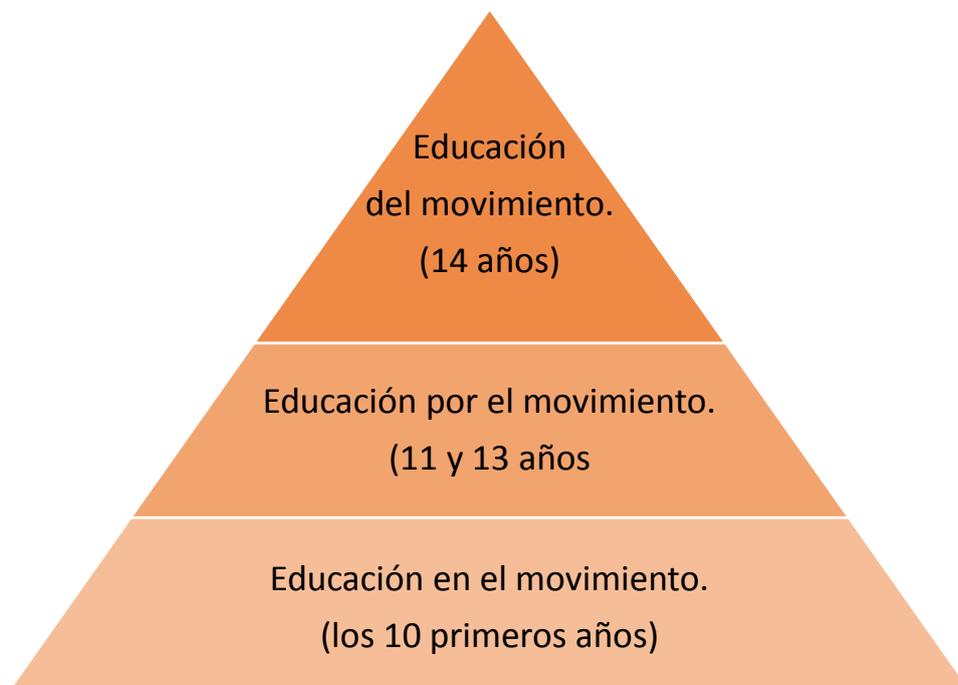


Figura 1. Etapas del desarrollo psicomotor, según Josefa Lora (2008)

Por lo tanto y con fines didácticos, es que hemos definido esas tres grandes etapas cada una de las cuales engloba las edades siguientes: la primera etapa a cumplirse a lo largo de los 10 primeros años de vida como educación en el movimiento, la segunda entre los 11 y 13 años como educación por el movimiento y la tercera, a partir de los 14 años, como educación del movimiento.

La educación en el movimiento representa la primera etapa que vive el niño en su relación con el mundo y en su relación consigo mismo. Es la etapa en la cual, no por la cual, la propia dinámica corporal resulta la fuente donde se genera el desarrollo de sus potencialidades y en la que su relación interna consigo mismo y externa con el mundo, auxiliada por el lenguaje y organizada por la maduración del sistema nervioso, constituyen los pilares desde los cuales el niño inicia la construcción de su persona.

Así vemos que es en la vivencia de su cuerpo, en su permanente diálogo tónico-afectivo y cognitivo-motor que el niño activa sus potencialidades psíquicas, mentales y afectivas, y relacionales. En estos primeros años el niño o niña vive su cuerpo en el contacto con el mundo y son estas experiencias psico-socio-motrices las que él o ella van interiorizando, organizando y construyendo como comportamientos, como persona integral, como unidad indivisible.

En España (CEN Oposiciones, 2020), país donde la educación psicomotriz forma parte del sistema educativo, se consideran tres áreas didácticas para la psicomotricidad en la educación inicial. El área de conocimiento y autonomía personal que implica el dominio corporal para la realización de las propias actividades con iniciativa. El área de lenguaje, comunicación y representación, lo que implica el conocimiento y expresión de las emociones e ideas a través de diversos lenguajes, incluida la representación dramática, el área del conocimiento del entorno que le permite interrelacionar con los objetos y las personas desarrollando actitudes de cooperación y respeto. Sus objetivos didácticos se pueden apreciar en el siguiente cuadro:

OBJETIVOS DIDÁCTICOS	
Área de Conocimiento de sí mismo y autonomía Personal	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Explorar el cuerpo humano.</li> <li>■ Identificar, reconocer y nombrar las partes y segmentos del cuerpo, en sí mismo y en el otro.</li> <li>■ Representar el esquema corporal.</li> <li>■ Situar su propio cuerpo en función de unas nociones espaciales dadas.</li> <li>■ Actuar de forma cada vez más autónoma en las actividades habituales y de movimiento.</li> <li>■ Tomar la iniciativa en los juegos y actividades.</li> <li>■ Controlar en cuerpo y el equilibrio en diversas posturas estáticas y dinámicas.</li> <li>■ Ajustar los movimientos al espacio y al movimiento de los compañeros.</li> </ul>
Área de Conocimiento del entorno	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Observar y explorar el entorno con actitud de curiosidad.</li> <li>■ Relacionarse con los demás de forma adecuada.</li> <li>■ Respetar las normas de convivencia y del aula.</li> <li>■ Situar en el espacio los objetos.</li> <li>■ Emplear las nociones espaciales para describir objetos y situaciones.</li> <li>■ Mostrar actitudes de ayuda y colaboración en las actividades y juegos.</li> </ul>
Área de Lenguajes: comunicación y representación	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Expresarse a través del lenguaje corporal.</li> <li>■ Dramatizar cuentos a través de la expresión corporal.</li> <li>■ Emplear gestos y movimientos para expresar sentimientos, ideas y opiniones.</li> <li>■ Descubrir el ritmo a través de la respiración.</li> <li>■ Controlar la respiración y la relajación.</li> <li>■ Comunicarse con sus compañeros a través del lenguaje corporal: gestos y movimientos.</li> </ul>

Figura 2. Objetivos Didácticos de la psicomotricidad en educación inicial. Elaborado por (CEN Oposiciones, 2020)

Como se aprecia, estos objetivos también concuerdan con la propuesta didáctica de la presente investigación sobre la percepción espacial y la dramatización, pues en primer lugar se trabaja la posición del niño en el espacio, desarrollando su ubicación. En segundo lugar también se trabaja la posición del niño con su espacio, especialmente, en su relación con los demás. Por último, se trabaja la expresión total en el espacio en tanto que se usa el espacio en su doble nivel de realidad y significación.

#### 2.2.2.4. Normatividad

En el Perú, la educación se define como un proceso cuya finalidad es la formación Integral de las personas “para lograr el pleno desarrollo de sus potencialidades” (Ley N° 28044, 2003)

El artículo 2° de la citada ley establece que una de esas potencialidades es el desarrollo de las capacidades físicas. Como ya se ha dicho, el aspecto físico del ser humano es su propia consolidación porque la identidad está también centrada en el cuerpo y sus potencialidades.

El artículo 9° dice:

“Formar personas capaces de lograr su realización ética, intelectual, artística, afectiva y física, promoviendo la formación y su integración adecuada, así como el desarrollo de sus capacidades y habilidades para vincular su vida con el mundo (...)”

El artículo 31°

“Formar integralmente al educando en los aspectos físicos, afectivo y cognitivo para el logro de su identidad personal y social. (...)”

“Los primeros años de vida constituyen una etapa intensa en el desarrollo y aprendizaje humano, por el continuo y acelerado crecimiento físico y el proceso interno de diferenciación de funciones relacionadas con el movimiento. (...)”

El Diseño Curricular Nacional (2009), menciona:

“Todo niño necesita libertad de movimiento para desplazarse, expresar emociones, aprender a pensar y construir su pensamiento (...)”.

Dicho movimiento, le da la posibilidad de relacionarse con el entorno, para que pueda descubrir sus acciones motrices.

“(...) A partir del desarrollo motor se sientan las bases de su desarrollo intelectual.

El Proyecto Educativo Nacional (2017), nos menciona:

“El juego es una experiencia que permite a los niños y niñas combinar una serie de vivencias que darán como resultado una nueva realidad que responderá a su curiosidad y su afán por saber”.

Con el tiempo el niño o la niña estarán listo para entrar en el mundo de los juegos, actividad que irá perfeccionando y personalizando poco a poco. Es en los juegos donde comienza a desarrollarse (...), y en este nuevo paso podemos apreciar que la expresión dramática forma parte esencial de su crecimiento.

### **2.2.3. Fundamentos Artísticos**

El significado del arte se puede comprender desde dos puntos de vista: el arte como proceso y el arte como producto. Desde el primer punto de vista, diremos que el arte es una experiencia vital del hombre, por la que éste busca expresar su mundo interno y el mundo exterior que lo rodea. A través de la forma, de la línea, del color, del movimiento, de la palabra, del espacio, de la luz y del ritmo, la humanidad siempre ha sentido la necesidad de simbolizar, en forma permanente y visible, sus emociones, sus sentimientos, sus anhelos, sus relaciones, sus pensamientos.

A través del proceso creativo del arte, el hombre proyecta todo su conocimiento, su apreciación, su reflexión, su sentimiento sobre el mundo físico y social que le rodea. Esta proyección refleja una concepción creativa de la verdad, un pensamiento hipotético, intuición,

imaginación y fantasía. En toda creación artística siempre hay el deseo de expresar o postular una idea determinada, hay proyección espiritual, he aquí una particularidad del proceso artístico, el artista proyecta su vivencia social, pero su expresión no se queda en una interpretación individual de esa sociedad, proyecta el sentir de un grupo humano, que por más que tenga características particulares de una sociedad, lleva en sí aspectos humanos universales.

Se conoce como arte dramático (Lora, 2008) toda actividad que involucra la representación de interrelaciones y conflictos humanos, en los cuales se revelan desde estados de ánimo y situaciones específicas hasta concepciones de una determinada sociedad.

Drama es todo conflicto humano. El hombre, desde que nace, vive una serie de dramas, ya sea individual o socialmente. Cuando éstos son representados ante un público, tiene lugar el teatro.

Como todo el arte, forma parte de la misma esencia humana, ya que es expresión, es comunicación.

En todo ser humano existe el impulso de imitar y representar a otras personas. En las sociedades primitivas este impulso se manifiesta a través de las expresiones tribales de esperanza, miedo, deseo, tristeza, odio y adoración a los dioses.

Por lo general, se ha dado esta denominación al teatro para niños (Ráez, 1974), como vemos es un error, ya que el término “infantil”, en realidad señala a las representaciones dramáticas formales y comerciales, en las cuales los actores son íntegramente niños dirigidos por un adulto.

Desde un punto de vista formativo, este tipo de teatro ha sido censurado por muchos educadores, quienes piensan que cualquier representación dramática frente a un público es perjudicial para los niños, porque interfiere con su libre expresión y porque fomenta la competencia y la tensión en las interrelaciones. Por el contrario, los juegos de representación son parte del desarrollo del niño. Son juegos ficcionales donde los niños representan con libertad sus acontecimientos, sentimientos e ideas sobre las cosas, especialmente sobre su mundo de relaciones. El juego simbólico es una actividad rectora de los niños pequeños. Se pueden asumir los diferentes juegos de representación que ocurren en el aula, tal como Sarlé (2011) los señala:

- Juegos con base simbólica en los tiempos “libres”, como los que aparecen en los momentos de juego en el patio (ejemplo: jugar a superhéroes).
- Juegos dramáticos en pequeños grupos, organizados en los juegos de sectores, juego trabajo o trabajo juego (especialmente en el rincón de dramatizaciones o del hogar).

- Juegos con escenarios o juguetes, generalmente en pequeños grupos o individuales, a partir de maquetas (ejemplo: estaciones de servicio, jugar a la granja, etcétera).
- Juegos dramáticos que involucran al grupo en su totalidad, sobre temas propuestos por el maestro (ejemplo: jugar al supermercado, a las tiendas, etcétera).
- Dramatizaciones de fragmentos de cuentos o breves representaciones (más cercanas al juego teatral que al juego espontáneo infantil).

En todos ellos, vemos cómo el niño despliega su acción mediante la construcción del espacio, para lo cual requiere de una adecuada percepción espacial.

Para Motos (2001) el espacio es un componente de la creatividad dramática. Señala que el cuerpo evoluciona en el espacio y con ello define el espacio con la mera presencia: el cuerpo ocupa el espacio. El niño ocupa el espacio de forma significativa implicándose en su conocimiento físico, afectivo y cognitivo. En esta perspectiva, el espacio se clasifica en dos categorías. El espacio próximo que es la zona inmediata que rodea al cuerpo y se conoce como kinesfera, es también el espacio personal. Por otro lado, está el espacio general que es el área disponible para el movimiento, influida por el entorno que proporciona un espacio compartido, un espacio social. Los componentes del espacio son las direcciones, los niveles, trazados y las dimensiones. También es esta perspectiva el espacio tiene como punto de partida la ubicación propia, la interrelación y la expresión total del espacio (cognitiva, afectiva, conductual e imaginativa).

## **2.3.Marco Conceptual**

### **2.3.1. Percepción espacial**

Desde su nacimiento, el niño está en permanente relación con el medio y esta relación se observa desde el momento en que se mueve su cabeza para dirigirla hacia un determinado ser u objeto. Los experimentos hechos nos muestran que el niño al fijar su mirada en el objeto lo percibe en cuanto a rasgos, contornos de formas plana, constancia de formas, de las distancias, de la profundidad, de los volúmenes. Se definen dos tipos de percepción: una percepción sin aprendizaje inicial y otra con aprendizaje inicial.

De forma general, el reconocimiento de superficies y volúmenes y la apreciación de distancias son el resultado de la interacción de datos procedentes de múltiples órganos receptores sensoriales (informaciones kinestésicas y laberínticas) que para su desarrollo exigen del aprendizaje, más aún cuando las situaciones poseen mayor complejidad.

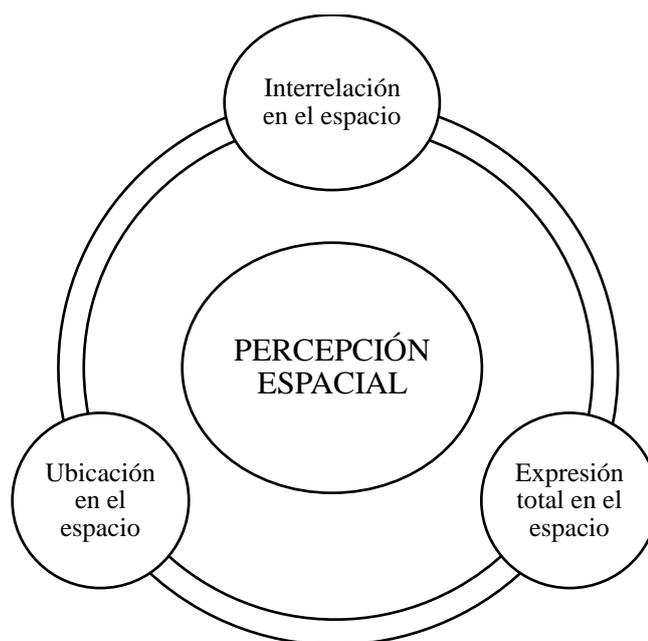


Figura 3. Componentes de la Percepción Espacial

*Componentes:*

**Ubicación en el espacio:**

Es la capacidad de situarse, orientarse, organizarse, desplazarse en el ambiente. La capacidad de situar, orientar, organizar, desplazar o de concebir las cosas del mundo próximo o lejano (Dehondt y Hénart, 2018).

**Interrelación en el espacio:**

La noción del espacio se adquiere a partir de las diversas percepciones que aprehendemos con nuestro cuerpo y el mundo exterior. El mundo exterior está compuesto por los lugares, los objetos y las personas. Esto abre la posibilidad de construir un mundo real o imaginario (Dehondt y Hénart, 2018).

**Expresión total en el espacio:**

Una mejor organización y regulación de los segmentos corporales intervinientes en el espacio y en el tiempo. Todo un proceso que demanda operaciones mentales cada vez más complejas, diversificadas y creativas. Por tanto, la tarea de movimiento actualiza procesos integrados –motrices, afectivos e intelectuales– que ayuda al niño a la construcción de un pensamiento autónomo, auténtico y libre (Lora, 2011).

**2.3.2. Juego dramático**

Bullón. (1975) “Los juegos dramáticos son aquellos en los que se interpreta a alguien que no sea uno, o, a uno mismo en emociones y situaciones diferentes a las del momento.

Demanda distintos tipos de expresión o de comunicación oral o corporal, distintos esfuerzos de imaginación y creación de situaciones y personajes. Pueden ser muy simples o complejos, pero siempre tienden a desinhibir, a satisfacer el deseo de reconocimiento, a facilitar la expresividad, a desarrollar la sensibilidad, y sobre todo crecer en facultades de comunicación y empatía.” (p.37)

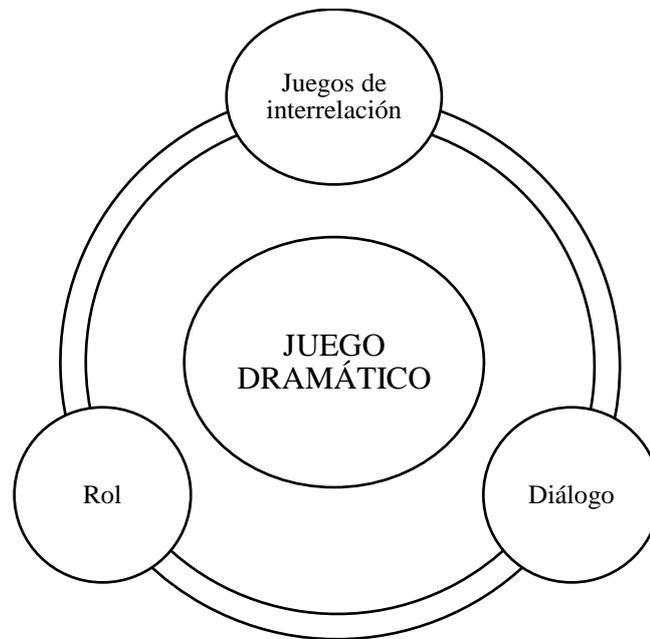


Figura 4. Componentes del Juego Dramático

*Componentes:*

**Rol:**

Es adoptar un personaje y se actúa según las características de dicho personaje dados por el juego particularmente, estipulando un parámetro de reglas según el contexto o según el juego. Pueden participar varias personas y representar diversos papeles o roles; los personajes interpretan en un mundo físico ayudados por un narrador (Flores y Rodríguez, 2015).

**Juegos de interrelación:**

Son improvisaciones directas en las que el niño se mueve y dialoga directamente. Unas veces se les dará a los niños una situación y personajes determinados para que ellos improvisen la acción, otras veces sólo se les dirá el tema, para que ellos creen la situación. Otras veces se les dará sólo los personajes para que interactúen (Bullón, 1983).

**Diálogo:**

Es la creación de una escena dramática motivada por un objeto, un sonido, uno o más personajes, un tema, o una situación determinada. El diálogo es espontáneo y los movimientos completamente libres. Se desplazan como lo sienten hacer en el momento (Bullón, 1983).

## **Capítulo III. Método de investigación**

### **3.1. Tipo de Investigación**

La presente investigación es mixta porque es tanto explicativa como aplicada. La investigación explicativa establece la relación causal entre dos variables. Hernández Sampieri (1998) sostiene que:

Los estudios explicativos van más allá de la descripción de conceptos o fenómenos o del establecimiento de relaciones entre conceptos; *están dirigidos a responder a las causas de los eventos físicos o sociales*. Como su nombre lo indica, su interés se centra en explicar por qué ocurre un fenómeno y en qué condiciones se da éste, o por qué dos o más variables están relacionadas (p. 66).

La investigación aplicada.

La presente investigación es aplicada porque el objeto de investigación es la aplicación de un conocimiento adquirido, para el caso, la práctica de una estrategia educativa.

(...) la investigación aplicada recibe el nombre de “investigación práctica o empírica”, que se caracteriza porque busca la aplicación o utilización de los conocimientos adquiridos, a la vez que se adquieren otros, después de implementar y sistematizar la práctica basada en investigación. El uso del conocimiento y los resultados de investigación que da como resultado una forma rigurosa, organizada y sistemática de conocer la realidad (Vargas Cordero, 2009, p. 159).

### **3.2. Diseño de la Investigación**

El diseño de la investigación es preexperimental de preprueba-posprueba con un solo grupo, que es descrito por Hernández Sampieri (1998) de la siguiente manera: “A un grupo se le aplica una prueba previa al estímulo o tratamiento experimental; después se le administra el tratamiento y finalmente se le aplica una prueba posterior al tratamiento” (p. 136).

### **3.3. Método de investigación utilizado**

Se procedió a medir las características de la percepción espacial, según sus componentes: interrelación en el espacio, ubicación en el espacio y expresión total en el espacio como un pre test para proponer la construcción de una propuesta basada en el juego dramático.

### 3.4.Población y Muestra

#### 3.4.1. Población

N°10 niños y niñas.

La población y la muestra es no probabilística intencionada y está compuesta por 10 estudiantes de la edad de cinco años del nivel de Educación Inicial “Mi pequeña casita” del Distrito de Breña. A continuación, vamos a presentar la relación de los estudiantes:

#### 3.4.2. Muestra

Institución Educativa	:	Mi Pequeña Casita
Nivel	:	Inicial
Ciclo	:	II
Edad/Cantidad	:	5 años/10 alumnos
Sexo (mixto)	:	4 mujeres 6 varones
Total de alumnos	:	10

#### 3.4.3. Muestra Específica:

Relación de niños y niñas

N°	Nombres
1	Yonel
2	Thiago
3	Zoe
4	Zamir
5	Tizziano
6	Frank
7	Micaela
8	Valentina
9	Izan
10	Valeska

### 3.5.Sistema de Hipótesis

#### 3.5.1. Hipótesis General

La aplicación de los juegos dramáticos mejora la percepción espacial de los niños y niñas de 5 años en la IEIP Mi pequeña casita del distrito de Breña.

#### 3.5.2. Hipótesis Específicas

- La aplicación del juego dramático para mejorar la ubicación en el espacio de los niños y niñas de 5 años en la IEIP Mi pequeña casita del distrito de Breña.

- La aplicación del juego dramático para mejorar la interrelación en el espacio de los niños y niñas de 5 años en la IEIP Mi pequeña casita del distrito de Breña.
- La aplicación del juego dramático para mejorar la expresión total en el espacio de los niños y niñas de 5 años en la IEIP Mi pequeña casita del distrito de Breña.

### **3.6. Sistema de variables e indicadores**

#### **3.6.1. La variable independiente**

Juegos Dramáticos.

*Componente 1: Rol*

*Indicadores:*

- Esquematiza acciones del cuento vivo tomando en cuenta los niveles en su cuerpo y del espacio.
- Representa personajes, cosas o animales mediante un rol indicado.
- Explora diferentes formas y movimientos de animales: gato, perro, tortuga, libremente en el espacio.

*Componente 2: Juegos de interrelación*

*Indicadores:*

- Expresa la emoción en relación a las diferentes formas de comunicación (verbal, no verbal).

*Componente 3: Diálogo*

- Se relaciona de forma verbal y no verbal espontáneamente con sus compañeros.

#### **3.6.2. La Variable Dependiente**

Percepción del espacio.

*Componente 1: Ubicación en el espacio*

*Indicadores:*

- Ubica los niveles alto, medio y bajo.
- Marcha en distintas direcciones con conciencia de su movimiento en el espacio.
- Realiza variedades de movimientos en el espacio.

*Dimensión 2: Interrelación en el espacio*

*Indicadores:*

- Maneja el espacio ajeno desplazándose libremente.
- Respeta su espacio y la de su compañero sobre una base amplia y pequeña.

*Dimensión 3: Expresión total en el espacio*

*Indicadores:*

- Expresa de manera libre involucrando todo su cuerpo (rostro, brazos, piernas.) en una situación planteada.
- Realiza diferentes gestos y movimientos que acompaña a la palabra en un espacio determinado.

### 3.7. Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos Prueba de entrada.

Se procedió a establecer los indicadores de los componentes de la percepción espacial y para cada uno de ellos se elaboró un ítem. Para cada ítem se estableció una rúbrica de cuatro niveles, los mismos que corresponden a las calificaciones que establece el diseño curricular vigente en Perú. Para el análisis estadístico, se estableció la siguiente calificación:

AD (logro destacado):	3 puntos
A (logrado):	2 puntos
B (en proceso de logro):	1 punto
C (no logrado):	0 puntos

El presente instrumento demostró su confiabilidad interna al realizar el cálculo de la fórmula estadística del Alfa de Cronbach, que correlaciona la varianza de los puntajes totales obtenidos por los sujetos de la muestra y las varianzas de los resultados de los ítems. La fórmula del Alfa de Cronbach es la siguiente:

$$\alpha = \frac{K}{K-1} \left[ 1 - \frac{\sum V_i}{V_t} \right]$$

Donde:

$\alpha$  = Alfa de Cronbach

K = Número de ítems

$V_i$  = Varianza de cada ítem

$V_t$  = Varianza del total

Según el programa estadístico SPSS V.20, el resultado del Alfa de Cronbach es el siguiente:

Tabla 1.

*Resumen del procesamiento de los casos*

	N	%

	Válidos	10	100,0
Casos	Excluidos <sup>a</sup>	0	,0
	Total	10	100,0

a. Eliminación por lista basada en todas las variables del procedimiento.

Tabla 2.

*Estadístico de fiabilidad*

Alfa de Cronbach	N de elementos
,931	7

Lo que corresponde a un índice de confiabilidad muy alto que corresponde al 93.1%

A continuación, se presenta el instrumento en su totalidad:

## PRUEBA DE ENTRADA

	Componente: UBICACIÓN EN EL ESPACIO		Componente: INTERRELACIÓN EN EL ESPACIO		Componente: EXPRESIÓN TOTAL EN EL ESPACIO			
	IND 1	IND 2	IND 3	IND 4	IND 5	IND 6		IND 7
	Ubica los niveles alto, medio y bajo.	Marcha en distintas direcciones con conciencia del movimiento en el espacio.	Realiza variedades de movimientos en el espacio.	Maneja el espacio ajeno desplazándose libremente.	Mantiene su espacio y la de su compañero sobre una base amplia y pequeña.	Expresa de manera libre involucrando su cuerpo (rostro, brazos, piernas.) según la situación planteada.	Realiza diferentes gestos y movimientos que acompaña a la palabra en un espacio determinado.	
	ITEM 1 Los niños representarán a un conejo del bosque que pasa por un túnel, sube por una montaña alta y se resbala y cae.	ITEM 2 Los niños representarán a un conejo que huye del zorro por su derecha, su izquierda, retrocede.	ITEM 3 Los niños representarán a un conejo que logra huir del zorro, se hecha adelante en el suelo estirando sus patitas, se va un rincón comiendo su zanahoria, se va atrás realizando círculos alegremente y se van a buscar la luz.	ITEM 4 Los niños representarán a un conejo que se encuentra con su amigo conejín, empiezan a jugar “el conejo dormilón” se echan en el piso, de un lado distinto que el otro, cuando escuchen “despierta conejo dormilón” tendrán que desplazarse por el espacio sin tocarse con ningún otro conejo.	ITEM 5 Los niños representarán a un conejo que se encuentra con otro conejo, se abrazan y juntos sin soltarse realizan saltitos cortos avanzando poquito.	ITEM 6 El tronco y el precipicio: (Clima húmedo) Los niños representarán a unos hermanitos conejitos, van en busca de comida, van caminando en ondas por todo el bosque, pasan por un precipicio con un tronco largo que dice: ¡cuidado! Uno de ellos grita, caminan cuidadosamente, el otro se resbala y se agarra fuerte de la patita de su hermano.	ITEM 7 Los niños representarán a un conejo que está en la esquina del bosque durmiendo, escucha un ruido fuerte, se despierta asustado, camina lentamente hacia adelante, se da cuenta que está lloviendo, tiene mucho frío y nuevamente se escucha ese ruido fuerte, agarran un palo, camina lentamente y cuando lo descubren dicen: ¡AH ESO ERA! Y lo muestran.	<b>PUNTAJES TOTALES</b>
<b>Alumnos</b>								
Yonel								
Thiago								
Zoe								
Zamir								
Tizziano								
Frank								
Micaela								
Valentina								
Izan								
Valeska								

Elaboración propia

### 3.8. Matriz de consistencia

TEMA DE INVESTIGACIÓN	PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES E INDICADORES	INSTRUMENTOS DE EJECUCIÓN	METODOLOGIA Y DISEÑO
La aplicación de juegos dramáticos mejora la percepción espacial de los niños y niñas de 5 años en la IEIP Mi pequeña casita del distrito de Breña.	<p><b>Problema General:</b> ¿Cómo la aplicación de juego dramático mejoraría la percepción espacial de los niños y niñas de 5 años en la IEIP Mi pequeña casita del distrito de Breña?</p> <p><b>Problemas Específicos:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>¿Cómo la aplicación de juego dramático mejoraría la ubicación en el espacio de los niños y niñas de cinco años en la IEIP Mi pequeña casita del distrito de Breña?</li> <li>¿Cómo la aplicación de juego dramático mejoraría la interrelación en el espacio de los niños y niñas de cinco años en la IEIP Mi pequeña casita del distrito de Breña?</li> <li>¿Cómo la aplicación de juego dramático mejoraría la expresión total en el espacio de los niños y niñas de cinco años en la IEIP Mi pequeña casita del distrito de Breña?</li> </ol>	<p><b>Objetivo General:</b> ¿Determinar la influencia de la aplicación del juego dramático en la percepción espacial de los niños y niñas de 5 años en la IEIP Mi pequeña casita del distrito de Breña?</p> <p><b>Objetivos Específicos</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>¿Conocer cómo la aplicación de juego dramático influye la ubicación en el espacio de los niños y niñas de 5 años en la IEIP Mi pequeña casita del distrito de Breña?</li> <li>¿Conocer cómo la aplicación de juego dramático influye la interrelación en el espacio de los niños y niñas de 5 años en la IEIP Mi pequeña casita del distrito de Breña?</li> <li>¿Conocer cómo la aplicación de juego dramático influye la expresión total en el espacio de los niños y niñas de 5 años en la IEIP Mi pequeña casita del distrito de Breña?</li> </ol>	<p><b>Hipótesis General</b> La aplicación de los juegos dramáticos mejora la percepción espacial de los niños y niñas de 5 años en la IEIP Mi pequeña casita del distrito de Breña.</p> <p><b>Hipótesis específicas</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>La aplicación del juego dramático para mejorar la ubicación en el espacio de los niños y niñas de 5 años en la IEIP Mi pequeña casita del distrito de Breña.</li> <li>La aplicación del juego dramático para mejorar la interrelación en el espacio de los niños y niñas de 5 años en la IEIP Mi pequeña casita del distrito de Breña.</li> <li>La aplicación del juego dramático para mejorar la expresión total en el espacio de los niños y niñas de 5 años en la IEIP Mi pequeña casita del distrito de Breña.</li> </ol>	<p><b>Variable independiente: Juego dramático.</b></p> <p>Indicadores</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Esquematiza acciones del cuento vivo tomando en cuenta los niveles en su cuerpo y del espacio.</li> <li>Representa personajes, cosas o animales mediante un rol indicado.</li> <li>Explora diferentes formas y movimientos de animales: gato, perro, tortuga, libremente en el espacio.</li> <li>Expresa la emoción en relación a las diferentes formas de comunicación (verbal, no verbal).</li> <li>Se relaciona de forma verbal y no verbal espontáneamente con sus compañeros.</li> </ul> <p><b>Variable dependiente:</b> Percepción espacial.</p> <p>Indicadores:</p> <p><i>Ubicación en el espacio</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Ubicación de los niveles alto, medio y bajo.</li> <li>Marcha en distintas direcciones con conciencia del movimiento en el espacio.</li> <li>Realización de variedad de movimientos en el espacio.</li> </ul> <p><i>Interrelación en el espacio</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Manejo del espacio ajeno desplazándose libremente.</li> <li>Respeto del espacio propio y ajeno sobre una base amplia y pequeña.</li> </ul> <p><i>Expresión total en el espacio</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Expresión libre que involucra todo el cuerpo (rostro, brazos,</li> </ul>	<p><b>Técnicas de recolección de datos</b> La observación directa. La documentación audiovisual: fotografías, videos, grabaciones. Prueba pre-test y post-test.</p> <p><b>Instrumentos de recolección de datos</b> Registro de asistencia personal. Cuestionario personal a los alumnos Videos y fotos del trabajo de aplicación experimental. Hojas de aplicación y otros. Encuesta a docentes</p>	<p><b>Tipo:</b> Pre experimental y mixto</p> <p><b>Diseño:</b> Pre experimental, pre test y post test, con un solo grupo experimental G<sub>E</sub> : 0<sub>1</sub> x 0<sub>2</sub> G<sub>E</sub> = Grupo experimental antes de la aplicación de la propuesta. X = Aplicación de la propuesta: Aplicación de juegos dramáticos. 0<sub>1</sub> = Grupo experimental después de la aplicación de la propuesta.</p>

Elaboración propia

## **Capítulo IV. Trabajo de campo**

### **4.1. Propuesta pedagógica**

#### **3.1.1. Características fundamentales de la propuesta pedagógica.**

(ver la página siguiente)

### RELACIÓN DE INDICADORES

Variable Independiente <b>Juegos Dramáticos</b>		Señalar con una flecha sobre que indicador del Componente de la VD va a operar el indicador del componente de la VI	Variable Dependiente <b>Percepción Espacial</b>	
Componentes	Indicadores		Indicadores	Componentes
<b>Cvi1 Rol</b>	<b>Ind1</b> Esquematiza acciones del cuento vivo tomando en cuenta los niveles en su cuerpo y del espacio.	→	<b>Ind 1</b> Ubica los niveles alto, medio y bajo.	<b>Cvd1 Ubicación en el espacio</b>
	<b>Ind2</b> Representa personajes, cosas o animales mediante un rol indicado.	→	<b>Ind 2</b> Marcha en distintas direcciones con conciencia de su movimiento en el espacio.	
	<b>Ind 3</b> Explora diferentes formas y movimientos de animales: gato, perro, tortuga, libremente en el espacio.	→	<b>Ind 3</b> Realiza variedades de movimientos en el espacio.	
<b>Cvi2 Juegos de interrelación</b>	• <b>Ind 4</b> Expresa la emoción en relación a las diferentes formas de comunicación (verbal, no verbal).	→	<b>Ind 4</b> Maneja el espacio ajeno desplazándose libremente.	<b>Cvd2 Interrelación en el espacio</b>
		→	<b>Ind 5</b> Respeta su espacio y la de su compañero sobre una base amplia y pequeña.	
<b>Cvi 3 Diálogo</b>	<b>Ind 6</b> Se relaciona de forma verbal y no verbal espontáneamente con sus compañeros.	→	<b>Ind 6</b> Se expresa de manera libre involucrando todo su cuerpo (rostro, brazos, piernas.) en una situación planteada.	<b>Cvd3 Expresión total en el espacio</b>
		→	<b>Ind 7</b> Realiza diferentes gestos y movimientos que acompaña a la palabra en un espacio determinado.	

Elaboración propia

### **3.1.2. Modelo didáctico**

A continuación, presentaremos un cuadro con la propuesta didáctica tomando en cuenta como se interrelacionan las variables e indicadores. En el centro se han ubicado los módulos y las sesiones de tal manera que se convierte en la metodología del estudio. (ver la siguiente página)

**PROPUESTA PEDAGÓGICA**

VARIABLE INDEPENDIENTE Juegos Dramáticos		LA APLICACIÓN DE JUEGOS DRAMÁTICOS PARA MEJORAR LA PERCEPCIÓN ESPACIAL EN NIÑOS Y NIÑAS DE CINCO AÑOS DE EDAD EN EL I.E.I.P “MI PEQUEÑA CASITA” DEL DISTRITO DE BREÑA.	VARIABLE DEPENDIENTE Percepción Espacial	
COMPONENTE	INDICADOR / ÍTEMS		INDICADOR/ÍTEMS	COMPONENTE
<p align="center">Cvi1 <b>Rol</b></p> <p>Para efectos de la presente investigación el rol o situación es una representación de un personaje, objeto, animal o persona en una situación dada.</p>	<b>1er Módulo</b>			
	<p><b>Ind1</b> Esquematización de acciones de un cuento dramatizado tomando en cuenta los niveles en su cuerpo y del espacio.</p>	<p><b>Nombre de la actividad de aprendizaje significativo 1:</b> Conociendo los niveles. Mediante juegos de roles, los niños jugarán situaciones y espacios de ficción que les proponga el reconocimiento de los niveles en su propio y en el espacio.</p> <p><b>Sesión 1:</b> Gigantes y enanos. <b>Sesión 2:</b> Subiendo y bajando los andes.</p> <p><b>Duración:</b> 4 horas pedagógicas.</p>	<p><b>Ind 1</b> Ubica los niveles alto, medio y bajo.</p> <p><b>Items 1</b> Un conejo del bosque que pasa por un túnel, sube por una montaña alta y se resbala y cae.</p>	<p align="center">Cvd1 <b>Ubicación en el espacio</b></p> <p>Para efectos de la presente investigación, estamos asumiendo que la ubicación es el área que hará posible que el niño (a) sea capaz de reconocer su propio espacio, sin ninguna dificultad.</p>
	<p><b>Ind2</b> Representación de personajes, cosas o animales mediante un rol indicado.</p>	<p><b>Nombre de la actividad de aprendizaje significativo 2:</b> Conociendo las direcciones. Mediante juegos de roles, los niños jugarán situaciones y espacios de ficción que les proponga el reconocimiento de los niveles en su propio y en el espacio.</p> <p><b>Sesión 1:</b> Azul y rojo. <b>Sesión 2:</b> Caminando.</p> <p><b>Duración:</b> 4 horas pedagógicas.</p>	<p><b>Ind 2</b> Marcha en distintas direcciones requeridas con movimientos en el espacio.</p> <p><b>Items 2</b> El conejo huye del zorro por su derecha, su izquierda, retrocede.</p>	
<p><b>Ind3</b> Juego de roles para la exploración de diferentes formas y movimientos de animales: gato, perro, tortuga, libremente en el espacio.</p>	<p><b>Nombre de la actividad de aprendizaje significativo 3:</b> Realiza los desplazamientos mediante juegos de roles, los niños jugarán situaciones y espacios de ficción que les proponga el reconocimiento de los niveles en su propio espacio y de su compañero.</p> <p><b>Sesión 1:</b> Moviéndonos en el aula. <b>Sesión 2:</b> Caminando andamos. <b>Sesión 3:</b> Jugando.</p>	<p><b>Ind 3</b> Realiza variedades de movimientos en el espacio.</p> <p><b>Items 3</b> El conejo logra huir del zorro, y se hecha adelante en el suelo estirando sus patitas, se va un rincón comiendo su zanahoria, se va atrás realizando círculos</p>		

		<b>Duración:</b> 6 horas pedagógicas	alegremente y se van a buscar la luz.	
Cvi2 <b>Juegos de interrelación</b> Para efectos de la presente investigación los juegos de interrelación están referidos a la capacidad de expresar emociones y sentimientos en un entorno de comunicación.	<b>2do Módulo</b>			Cvd2 <b>Interrelación en el espacio</b> Para efectos de la presente investigación la interrelación es la actitud que ayudará al niño (a) a relacionarse con distintos objetos, personas, tomando como eje principal el espacio.
	<b>Ind4</b> Juegos de roles para expresar la emoción en relación a la comunicación.	<b>Nombre de la actividad de aprendizaje significativo 1:</b> Experimentando el espacio ajeno. Mediante juegos de roles, los niños jugarán situaciones y espacios de ficción que se les proponga, el reconocimiento de los niveles propios y en el espacio.  <b>Sesión 1:</b> Expresamos juntos. <b>Sesión 2:</b> Bienvenida.  <b>Duración:</b> 4 horas pedagógicas.	<b>Ind 4</b> Maneja el espacio ajeno desplazándose libremente en el espacio.  <b>Items 4</b> El conejo se encuentra con su amigo conejín, empiezan a jugar “el conejo dormilón” se echan en el piso, de aun lado distinto que el otro, cuando escuchen “despierta conejo dormilón” tendrán que desplazarse por el espacio sin tocarse con ningún otro conejo.	
		<b>Nombre de la actividad de aprendizaje significativo 2:</b> Experimentando su espacio y el espacio del compañero. Mediante juegos de roles, los niños jugarán situaciones y espacios de ficción que les proponga el reconocimiento de los niveles en su propio y en el espacio.  <b>Sesión 1:</b> Amor entre todos. <b>Sesión 2:</b> Familiarizándonos. <b>Sesión 3:</b> Expresamos.  <b>Duración:</b> 6 horas pedagógicas.	<b>Ind 5</b> Respeta el espacio y la de su compañero sobre una base amplia y pequeña.  <b>Items 5.1</b> El conejo se encuentra con un conejo, se abrazan y juntos sin soltarse realizan saltitos cortos avanzando poquito. <b>Items 5.2</b> Ahora los conejitos, sin soltarse, realizan saltos largos desde un rincón hasta el otro rincón del bosque.	
Cvi 3 <b>Diálogo</b> Para efectos de la presente	<b>3er Módulo</b> <b>duración: 12 horas</b>			Cvd3 <b>Expresión total en el espacio</b> Para efectos de la presente investigación
	<b>Ind 6</b> Juegos de roles con relación espontanea con sus compañeros.	<b>Nombre de la actividad de aprendizaje significativo 1:</b> Conociendo el cuerpo. Mediante juegos de roles, los niños jugarán situaciones y espacios de ficción.	<b>Ind 6</b> Se expresa de manera libre involucrando todo su cuerpo (rostro, brazos, piernas.) en una situación planteada.	

<p>investigación estamos asumiendo que el diálogo es la comunicación que existe en dos o más personas, sea verbal o no verbal en un espacio determinado.</p>	<p><b>Ind 7</b> Juegos basados en situaciones.</p>	<p><b>Sesión 1:</b> Somos amigos. <b>Sesión 2:</b> Vamos juntos.</p> <p><b>Duración:</b> 4 horas pedagógicas.</p>	<p><b>Items 6</b> El tronco y el precipicio: (Clima húmedo)</p> <p>Los hermanos conejitos, van en busca de comida, van caminando en ondas por todo el bosque, pasan por un precipicio con un tronco largo que dice: ¡cuidado! Uno de ellos grita, caminan cuidadosamente, el otro se resbala y se agarra fuerte de la patita de su hermano.</p>	<p>estamos asumiendo que la expresión total es el lenguaje corporal completa de todo el cuerpo en el espacio.</p>
		<p><b>Nombre de la actividad de aprendizaje significativo 2:</b> Los gestos. Mediante juegos de roles, los niños jugarán situaciones y espacios de ficción que les proponga el reconocimiento de los niveles en su propio y en el espacio.</p> <p><b>Sesión 1:</b> Amigos todos. <b>Sesión 2:</b> Moviendo nuestro cuerpo.</p> <p><b>Duración:</b> 4 horas pedagógicas.</p>	<p><b>Ind 7</b> Realiza diferentes gestos y movimientos que acompaña con la palabra en un espacio determinado.</p> <p><b>Items 7</b> El conejo está en la esquina del bosque durmiendo, escucha un ruido fuerte, se despierta asustado, camina lentamente hacia adelante, se da cuenta que está lloviendo, tiene mucho frío y nuevamente se escucha ese ruido fuerte, agarran un palo, camina lentamente y cuando lo descubren dicen: ¡AH ESO ERA! Y lo muestran.</p>	

Elaboración propia

### 3.1.3. Unidades didácticas desarrolladas

## MÓDULO DE APRENDIZAJE N° 01

Viernes 27 abril (Prueba de entrada)

### 1. DATOS GENERALES.

**Institución Educativa:** I.E.I.P “Mi pequeña casita” Nivel: Inicial

**Profesor(a):** Delgadillo Tomasevich, Génesis. **Área:** Arte. **Sección:** -

**N° de alumnos:** 10      **Duración:** 14 horas pedagógicas      **Fecha:** 04-05-18 al 22-06-18

2. NOMBRE DEL MÓDULO: “Conociendo nuestra nave espacial.”

3. ENFOQUE (sistémico).



Figura 5. Componente Ubicación e indicadores

## ENFOQUE (sistematización).

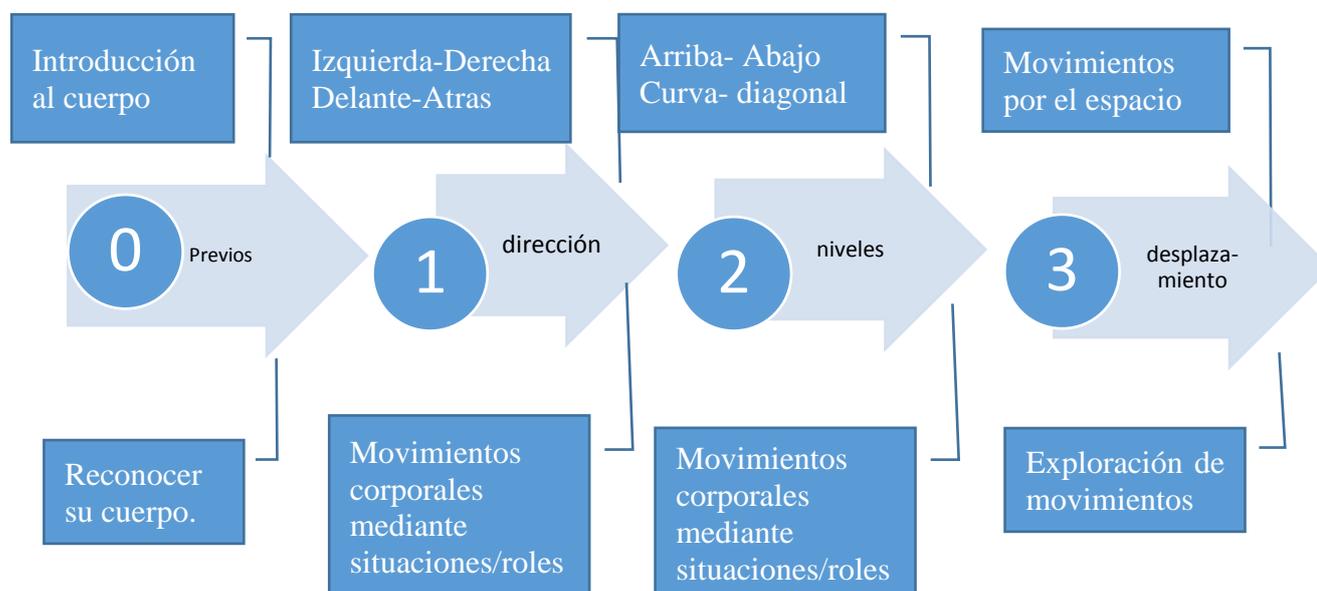


Figura 6. Relación de programación con el componente Ubicación

## 4. CAPACIDADES ESPECÍFICAS E INDICADORES DE EVALUACIÓN.

CAPACIDADES ESPECÍFICAS	INDICADORES DE EVALUACIÓN
Ejecuta movimientos relacionados a los espacios: arriba y abajo.	Ubica los niveles alto, medio y bajo.
Ejecuta movimientos relacionados a los espacios: derecha e izquierda. Ejecuta movimientos relacionados a los espacios: delante y detrás. Ejecuta movimientos relacionados a los espacios: diagonal y curva.	Marcha en distintas direcciones con conciencia de su movimiento en el espacio.
Explora nuevos movimientos y desplazamientos, con todo su cuerpo, vivenciando sus posibilidades.	Realiza variedades de movimientos en el espacio.

Elaboración propia



		<p><b>Aplicación.</b></p> <p><b>“Moviéndonos entre todos”</b></p> <p>Se les hará escuchar la canción “me muevo por aquí, me muevo por allá”</p> <p>De acuerdo a ello, se le dirán que se desplacen por el espacio al ritmo de la música, sin olvidar utilizar todo su cuerpo.</p> <p>¿Y sus piernas? ¿Y sus brazos? ¿Y su cintura? ¿Y su cabeza?</p> <p><b>Metacognición.</b></p> <p>¿Qué aprendí hoy? ¿Cómo me sentí? ¿Me gustó la clase?</p>	5 min	
	<b>Sesión N°2</b>	<p><b>Motivación.</b></p> <p><b>“Recordando cosas de la casa”</b></p> <p>Se les mostrará a los estudiantes imágenes de derecha – izquierda en la pizarra de objetos. Se les preguntará en que parte esas imágenes se encuentran en su hogar.</p> <p><b>Desarrollo de aprendizaje.</b></p> <p>Actividad N°1 <b>“La mariposa”</b></p> <p>Se pondrá aros en el piso, en cada aro hay un estudiante, el estudiante que no tiene aro será la mariposa. El estudiante que haga de mariposa, tocará la cabeza del compañero depende de la indicación de la maestra que diga “izquierda o derecha”, y se pondrán dónde debe ser y formaran un trencito.</p> <p>Actividad N°2 <b>“Rojo-azul”</b></p>		-Imágenes de cosas -Aros

		<p>Se les formará a los estudiantes en fila, y se les dará a cada una cinta roja y azul, e identificarán cuál es su derecha e izquierda. Luego de ello se les dirá que somos policías, y de acuerdo a la indicación se separarán los carritos, entonces el carro se va al lado izquierdo y así viceversa.</p> <p><b>Actividad N°3</b>  <b>“Caliente-frio”</b>  Sabiendo cual es nuestra izquierda y derecha por el espacio...  Se les dirá unos aros a los estudiantes como timón y les decimos que estamos en nuestra nave espacial, y esa se desplaza por todos lados, se le dará indicación al recorrido de la nave.</p> <p><b>Aplicación.</b>  <b>“Pintando”</b>  Se les dará imágenes a los estudiantes y pintarán de rojo los lados izquierdos de las cosas, y de amarillo el lado derecho.</p> <p><b>Metacognición.</b>  ¿En que se me dificultó?  ¿Qué es lo que me gusto de la clase?  ¿Cómo me sentí?</p>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Ejecuta movimientos relacionados a los espacios: arriba y abajo.</li> </ul>	<p><b>Sesión N°3</b></p>	<p><b>Motivación.</b>  <b>“Escuchando la música”</b>  Se pondrá la canción arriba y abajo, y los estudiantes harán lo que dice la canción....  Arriba la nube está  Abajo el puente esta está  Arriba el monte está  Abajo está la flor</p> <p><b>Desarrollo de aprendizaje.</b>  <b>Actividad N°1</b>  <b>“El elefante se balancea”</b>  Se les contará la historia del elefante se balancea... Se</p>		

		<p>formará dos grupos, el 1° grupo hará del elefante y el grupo 2° el elefante dormido. Mientras que se le termina de contar la historia.</p> <p><b>Actividad N°2</b>  <b>“Buscando a la pelota de colores”</b>  Se esconderán zanahorias de juguete por el salón, se les dirá a los estudiantes que el día hoy seremos como si fuéramos conejos.... Nos desplazamos por el espacio, el conejo brinca, arriba y abajo, pero este conejo tiene hambre... y tenemos que buscar sus zanahorias.</p> <p><b>Actividad N°3</b>  <b>“La tortuga y la liebre”</b>  Se les contará a los estudiantes un cuento de la tortuga y la liebre, y lo representaremos, lo vamos a adaptar de nosotros mismo, explorando por el espacio... y escoger quien será la tortuga y la liebre...</p> <p><b>Aplicación.</b>  <b>“Cuenta cuento”</b>  Se contará un cuento de acuerdo a ello, los estudiantes representarán cada rol de cada personaje del cuento que esta.</p> <p><b>Metacognición.</b>  ¿Cómo me sentí?  ¿Me gusto?</p>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Ejecuta movimientos relacionados a los espacios: delante y detrás.</li> </ul>	<p><b>Sesión N°4</b></p>	<p><b>Motivación.</b>  <b>“Animales en grupos”</b>  Los estudiantes se desplazarán por todo el espacio, como si fueran animales. Los diferentes animales son escogidos libremente por los estudiantes o bien de acuerdo con las observaciones de la maestra. Lo estudiantes que representen el mismo animal deben encontrarse y formar distintos grupos, todo ello sin hablar.</p>		<p>-Varillas</p>

		<p><b>Desarrollo de aprendizaje.</b></p> <p>Actividad N°1  <b>“Red de pescadores”</b>          Dos grupos de estudiantes: un grupo es la red, el otro son los peces. Los estudiantes que constituyen la red forman un corro cogido de las manos y con las piernas separadas. Los peces se sitúan dentro del corro, a la señal, los peces deben intentar escapar de la red. Los estudiantes de la red, sin mover los pies del suelo, intentan impedir que los peces se escapen, flexionando piernas o subiendo y bajando los brazos. La maestra verá cuanto tiempo tarda.</p> <p>Actividad N°2  <b>“Sardinas en latas”</b>          Grupos de seis estudiantes estirados en el suelo, uno al lado del otro, en sentidos opuestos, como si fueran sardinas enlatadas. La maestra dice ¡sardinas a nadar!, los estudiantes se desplazan por todo el espacio, en todas direcciones, luego cuando la maestra dice ¡sardinas a la lata!, los estudiantes se vuelven a colocar en la posición inicial.</p> <p>Actividad N°3  <b>“Cerca y lejos”</b>          Los estudiantes se desplazan caminando por toda la sala. La mitad de ellos lleva una pelota en las manos. La maestra dice: “cerca”, los estudiantes deben buscar con los ojos un compañero que tengan cerca y pasarle la pelota, cuando la maestra dice: “lejos”, los estudiantes que tienen la pelota deben buscar, con la mirada, un compañero que es lejos y pasarle la pelota.</p> <p><b>Aplicación.</b>  <b>“Al ritmo de la varilla”</b>          Se formará en círculo a los estudiantes, se hará tocar las</p>		
--	--	---	--	--

		<p>varillas mientras que la maestra diga adelante y atrás. Luego se pedirá a los estudiantes que copian a su compañero delante como lo hace, como el “espejo”.</p> <p><b>Metacognición.</b></p> <p>¿Cómo me sentí?  ¿Me gusto?  ¿Se me hizo fácil?</p>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Ejecuta movimientos relacionados a los espacios: diagonal y curva.</li> </ul>	<p><b>Sesión N°5</b></p>	<p><b>Motivación.</b>  <b>“El carro rojo”</b>  Le hacemos escuchar la canción el carro rojo, viendo los diferentes desplazamientos del auto. Les daremos distintas imágenes que puedan desplazarse en curvas y diagonales, y lo pondrán en la pizarra.</p> <p><b>Desarrollo de aprendizaje.</b>  Actividad N°1  <b>“Transformándonos”</b>  Se les preguntará a los estudiantes que cosas, animales, suelen moverse de curva o pueden desplazarse en diagonal... Se hará una lluvia de ideas...  Se le dirá que el día de hoy nos “transformaremos en un gusano” pero este gusano es muy alegre y travieso y se desplaza por todos lados, se mueve despacio, lento, rápido, etc.</p> <p>Actividad N°2  <b>“Pintando los que nos piden”</b>  Se les dará una hoja de distintos dibujos, los estudiantes deberán pintar lo que se pueden mover en curva o diagonal. Luego de ello saldrán a la pizarra expondrán lo que pintaron.</p> <p>Actividad N°3</p>		

		<p><b>“Con cuidado al Hula Hula”</b></p> <p>Se formará dos grupos y se les dará una hula hula a cada grupo, los estudiantes estarán en el centro de la hula hula como si estuviesen en una burbuja, uno del grupo tendrá que soplar la burbuja, mientras que el grupo se desplazará con la condición de no chocarse con el otro grupo contrario.</p> <p><b>Aplicación.</b></p> <p>Se les dirá a los estudiantes lo que más le gusto de la clase, y lo deberán plasmar en una hoja bond, lo que más le gusto, lo que más recordaron y se les hizo más fácil en una hoja.</p> <p><b>Metacognición.</b></p> <p>¿Cómo me sentí en el juego?  ¿Me gusto?  ¿Se me hizo fácil?</p>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Explora nuevos movimientos y desplazamientos, con todo su cuerpo, vivenciando sus posibilidades.</li> </ul>	<p><b>Sesión N°6</b></p>	<p><b>Motivación.</b></p> <p><b>“Conociendo a Caro y Tove”</b></p> <p>Se les presentará a los estudiantes a dos amiguitos (títeres) Caro y Tove, que han venido a visitarnos. Se les contará a los estudiantes que nuestro amiguito Tove es muy talentoso, y hacer distintos movimientos con su cuerpo, pero para eso nos tienen que ayudar los estudiantes, en que podrían hacer para que gane el concurso que Tove está participando.</p> <p><b>Desarrollo de aprendizaje.</b></p> <p>Actividad N°1</p> <p><b>“Un cumpleaños revoltoso”</b></p> <p>Se les dirá a los estudiantes que el día de hoy vamos a jugar como si estuviésemos en un cumpleaños.</p> <p>Entonces le decimos que estamos en el cumpleaños bailando, jugando, brincando,</p>		

		<p>cuando nos dicen que van a reventar la piñata, la piñata se revienta, pero todos los caramelos están por todos lados, entonces ellos deberán de buscar todos los que pueda, arriba-abajo, a los costados, etc. Quien tenga más caramelo tendrá su carita feliz.</p> <p><b>Actividad N°2</b>  <b>“La rana y los saltamontes”</b>  En el suelo se dibuja un gran círculo dentro del cual los saltamontes van saltando con los dos pies juntos sin salirse de los límites. Se elige un estudiante que será la rana. La rana que sólo puede saltar agachada, persigue a los saltamontes. Cada uno que atrape, se convierte en rana y el último saltamontes en ser atrapado será la rana en la siguiente jugada.</p> <p><b>Actividad N°3</b>  <b>“Gato y ratón”</b>  Se forman dos grupos que tengan igual número de participantes. El 1° grupo será el de los gatos y otro el de los ratones. Se delimita un espacio que será el terreno de juego.</p> <p>Se trata de que los gatos atrapan a los ratones tocándolos. Cuando un ratón es atrapado, se debe quedar inmóvil en el sitio y con las piernas abiertas. Para salvarse, uno de sus compañeros tiene que pasar entre sus piernas. Cuando todos los ratones han sido atrapados, se cambian los papeles.</p> <p>En este juego, es importante que los gatos y los ratones se diferencien claramente, podemos distinguirlos con pañuelos de colores, maquillándoles la cara, haciéndoles orejas de papel para los ratones.</p> <p><b>Aplicación.</b></p>		
--	--	---	--	--

		<p><b>“Dibujando y adivinando”</b></p> <p>Los estudiantes deberán dibujar lo que más le impacto de la clase, y cambiarse entre su otro compañero y decirlo y así viceversa.</p> <p><b>Metacognición.</b></p> <p>¿Cómo me sentí en el juego?  ¿Me gusto?  ¿Se me hizo fácil?</p>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Explora nuevos movimientos y desplazamientos, con todo su cuerpo, vivenciando sus posibilidades.</li> </ul>	<p><b>Sesión N°7</b></p>	<p><b>Motivación.</b></p> <p><b>“Atrapando la pelota de trapo”</b></p> <p>Se le dará a un estudiante una pelota de trapo y hará distinto movimiento de acuerdo a los animales que diga la maestra, y así lanzarlo al otro compañero hasta finalizar. Con la condición de que no se caiga la pelotita de trapo.</p> <p><b>Desarrollo de aprendizaje.</b></p> <p>Actividad N°1</p> <p><b>“Con la música”</b></p> <p>Se pondrá diferentes sonidos, y los estudiantes deberán moverse de acuerdo al ritmo de la música, con la condición de no repetir los mismos movimientos las mismas músicas-sonidos-etc.</p> <p>Actividad N°2</p> <p><b>“Lo que hace el rey lo hace la mona”</b></p> <p>El primero hace diferentes movimientos al ritmo de la <u>música</u> que sus compañeros tendrán que imitar. Cuando el profesor dice <u>cambio</u> el primero debe ir corriendo hacia el último lugar y disponerse a imitar al compañero que está ahora delante.</p> <p>Actividad N°3</p> <p><b>“El stop”</b></p> <p>Un alumno para y debe perseguir a sus compañeros hasta alcanzar a alguno y</p>		

		<p>tocarlo; estos pueden salvarse diciendo ¡STOP! Y quedándose con los brazos en cruz y las piernas abiertas. Sus compañeros tendrán que pasar por debajo de las piernas para que puedan volver a correr. Pueden parar más de un alumno, y la maestra puede ir cambiando la manera de salvarse, por ejemplo, diciendo: ¡STOP!, pero ahora deberán ponerse de rodillas y sus compañeros saltar por encima.</p> <p><b>Aplicación.</b>  <b>“Sin toparse”</b>  Se le dará unas pelotas a cada estudiante, se tocará la varilla suave, rápido, lento, y los estudiantes deberán revotar la pelota sin toparse con el compañero, luego la maestra dirá una situación como, por ejemplo: somos animales, objetos, etc.</p> <p><b>Metacognición.</b></p> <p>¿Cómo me sentí?  ¿Me gusto el juego?</p>		
--	--	--	--	--

Elaboración propia

## MÓDULO DE APRENDIZAJE N° 02

### 2. DATOS GENERALES.

**Institución Educativa:** I.E.I.P “Mi pequeña casita” **Nivel:** Inicial

**Profesor(a):** Delgadillo Tomasevich, Génesis. **Área:** Arte. **Sección:** -

**N° de alumnos:** 10 **Duración:** 10 horas pedagógicas. **Fecha:** 25-06-18 al 16-07-18

### 2. NOMBRE DEL MÓDULO: “¡Todos somos una familia!”

### 3. ENFOQUE (sistémico).



Figura 7. Relación del Componente Interrelación y sus indicadores

### ENFOQUE (sistematización).

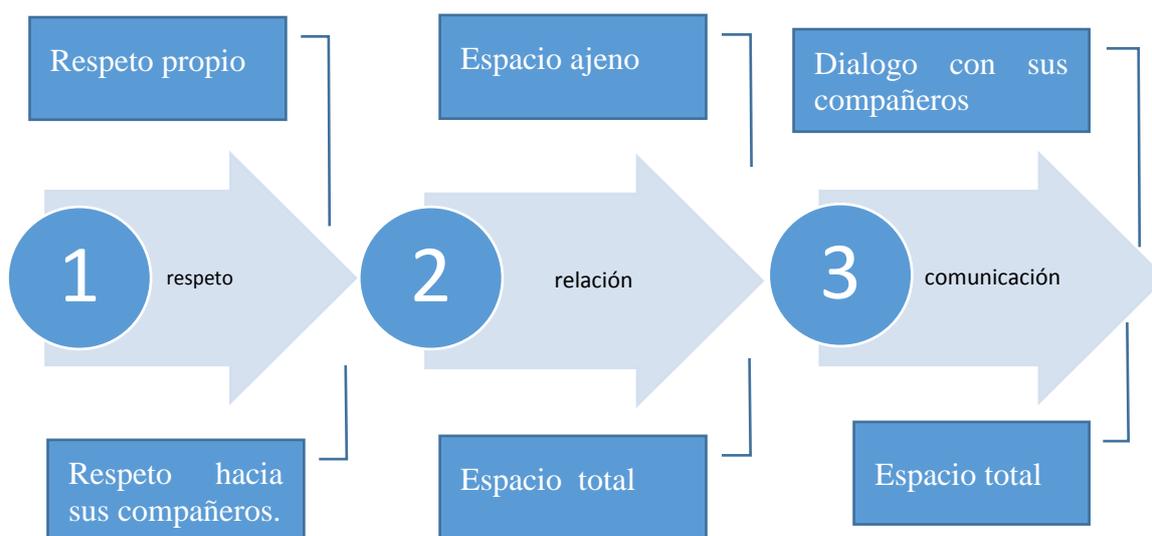


Figura 8. Relación de programación con el componente Interrelación

## 6. CAPACIDADES ESPECÍFICAS E INDICADORES DE EVALUACIÓN.

CAPACIDADES ESPECÍFICAS	INDICADORES DE EVALUACIÓN
Respeto las diferencias al interactuar con sus demás compañeros.	Maneja el espacio ajeno desplazándose libremente.
Señala el espacio ajeno. Señala el espacio total.	Respeto su espacio y la de su compañero sobre una base amplia y pequeña.

### INTERVENCIÓN DIDÁCTICA (SESIONES).

CAPACIDADES Y DESTREZAS SEGÚN ENFOQUE	SESIÓN	ESTRATEGIAS	TIEMPO	MEDIOS/ RECURSOS
<ul style="list-style-type: none"> <li>Respeto las diferencias al interactuar con sus demás compañeros.</li> </ul>	<b>Sesión N° 1</b>	<p><b>Motivación.</b>  <b>“El correccaminos”</b>                      El estudiante es enganchado a su cintura un globo. Junto a la maestra el resto persigue al que tiene el globo para arrebatárselo con cuidado, sin golpearlo, quien lo logra lo engancha a su cintura y trata de huir el mayor tiempo posible de sus perseguidores. Con la condición que se desplacen como correccaminos y las miradas entre sus compañeros.</p> <p><b>Desarrollo de aprendizaje.</b>                      Actividad N°1  <b>“Respetándonos, como familia”</b>                      ¿Qué es el respeto?                      Se les preguntará a los estudiantes que es el respeto, y se hará una lluvia de ideas, ¿qué es? ¿Es importante? ¿Para qué?                      Se elaborará entre todos los estudiantes un concepto del respeto y lo que no es el respeto.</p> <p>Actividad N°2  <b>“Relatando”</b>                      Se les pide a los niños que se formen en parejas. Luego que cuenten alguna anécdota divertida. Dicha anécdota debe ser contada por uno de los niños en secreto al otro de</p>		

		<p>modo que ningún otro niño pueda escuchar el relato. Una vez transcurrido el tiempo del relato, el niño que relató su propia historia deberá realizar la mímica del relato frente a todos sus compañeros mientras que el niño que escuchó el mismo relatará en voz alta la mímica de su compañero.</p> <p><b>Actividad N°3</b>  <b>“Hormigas trabajando”</b>  Los estudiantes pasarán por un tipo tobogán (elaborado de material didáctico) y serán como si fueran hormiguitas trabajando, entrará uno por uno, con la condición de que no se golpeen y lo hagan en equipo.</p> <p><b>Aplicación.</b>  <b>“Dibujando y entendiendo”</b>  Se les dará a los estudiantes hojas bond para que dibujen algo de la clase, que hayamos tocado del “respeto”</p> <p><b>Metacognición.</b>  ¿Cómo me sentí?  ¿Me gusto el juego?</p>		
<p>▪ Señala el espacio ajeno.</p>	<p><b>Sesión N°2</b></p>	<p><b>Motivación.</b>  <b>“El chanchito y el lobo”</b>  Se les contará la historia el “chanchito y el lobo”, se escogerá a grupo de estudiantes que serán los lobos, y los demás chanchitos que están haciendo su casita, los lobos tendrán que ir a la casa de sus amigos el chanchito para tomar el té, pero pasarán por una serie de situaciones: habrá lluvia fuerte, pasaran por el bosque, harán lo posible para no llegar tarde al té con sus amigos. Luego viceversa.</p> <p><b>Desarrollo de aprendizaje.</b>  Actividad N°1</p>		

	<p><b>“IMÁNES”</b></p> <p>Todos los participantes se desplazarán libremente por el espacio. La maestra, dará una orden que consistirá en un número de pasos, los cuales serán el mínimo que deben de separar a un participante de otro en el momento que el profesor detenga la música. Los estudiantes que estén a una distancia menor, continuarán desplazándose por el espacio cogidos de la mano. Una vez parada la música, todos los jugadores deberán detenerse. Ganará el jugador que logre quedarse sólo, una vez que todos tengan las manos unidas en grupos. Los participantes, nunca podrán sobrepasar los límites del campo.</p> <p><b>Actividad N°2</b></p> <p><b>“El espejo”.</b></p> <p>Todos mirando al maestro, con un espacio cómodo entre los participantes. La maestra nos va diciendo órdenes y tenemos que hacer lo contrario a lo que diga el, si él dice izquierda nosotros tenemos que ir a la derecha, si dice derecha pues los alumnos tendrán que ir a su izquierda. Es importante hacerlo con la mayor intensidad posible y teniendo en cuenta que solo debemos hacer caso a lo que diga el no a lo que haga.</p> <p><b>Actividad N°3</b></p> <p><b>“Salmones y topos”</b></p> <p>Cada grupo se coloca en dos filas enfrentadas en las que cada persona deberá coger con las manos cruzadas a la de enfrente, cada uno de los integrantes del grupo deberá pasar por encima de las manos de sus compañeros tumbándose y avanzando con la ayuda de estos cuando llegue al final, esperará a que llegue otro compañero y se colocaran en la fila de la misma forma que sus compañeros hasta que todos hayan pasado. Después deberán formar una fila india</p>		
--	--	--	--

		<p>con las piernas abiertas e ir pasando por debajo cuando lleguen al final se colocarán del mismo modo en la fila hasta que hayan pasado todos los miembros del equipo.</p> <p><b>Aplicación.</b>  <b>“La balsa”.</b>  Un grupo se coloca en una esquina del espacio marcado, el otro grupo, en la esquina opuesta. Cuando un grupo se desplace a otra esquina, el equipo contrario debe desplazarse a la esquina contraria, imaginando que si no es así la balsa se hundiría.  Un grupo debe de llevar la voz cantante y el otro contrarrestar el “peso”, después se cambian los roles. Para facilitarlo, cada grupo tendrá un líder.</p> <p><b>Metacognición.</b></p> <p>¿Cómo me sentí?  ¿Me gusto el juego?</p>		
<p>▪ Señala el espacio total.</p>	<p><b>Sesión N°3</b></p>	<p><b>Motivación.</b>  <b>“La tempestad”</b>  Todos los estudiantes deben formar un círculo con respectivas sillas.  La maestra dirá un barco en medio del mar, viaja rumbo desconocido. Cuando yo diga: Ola a la derecha, todos los estudiantes cambian un puesto hacia la izquierda.  Se dan varias órdenes, intercambiando a la derecha y la izquierda. Cuando se calcula que los participantes están distraídos, la maestra dice: Tempestad. Todos los estudiantes deben cambiar de puestos, mezclándose en diferentes direcciones.</p> <p><b>Desarrollo de aprendizaje.</b>  Actividad N°1  <b>“El supermercado”</b></p>		<p>-Sillas</p>

		<p>Se les dirá a los estudiantes que sean los personajes del mercado, por ejemplo: pescadora, frutera, pollera, la señora que compra, etc. Se le dará a cada estudiante el rol y deberán hacer como si fueran vendedores...</p> <p>Se dará materiales de ello.</p> <p><b>Actividad N°2</b>  <b>“Numereando”</b></p> <p>Se forman filas o una ronda con todos los participantes, los estudiantes deben estar siempre en movimiento, es decir caminando. La maestra dirigirá, a la orden.  “Una pareja, dos parejas, tres parejas, cuatro, cinco, seis, siete. Al escuchar la orden, los jugadores deben cogerse de las manos, la persona que quede sin pareja, sale del juego, también si se equivoca de número.</p> <p><b>Actividad N°3</b>  <b>“Fulano se comió un pan en las calles de san juan”</b></p> <p>Los estudiantes se ubican en sus sillas formando un círculo. La maestra dirá distintos nombres del aula, “comió el pan en las calles de San juan” La aludida contesta ¿Quién, yo?  Repiten los demás nombres mientras caminan por el espacio.</p> <p><b>Aplicación.</b>  <b>“Los regalos y sus usos”</b></p> <p>Los estudiantes se sientan en círculo. Cada uno dice en secreto a su vecino de la izquierda, el nombre de algo que le regala, también en secreto, dice el vecino de la derecha, para que sirva lo que le regalaron (sin saber de qué se trata) Cuando todos ya</p>		
--	--	--	--	--

		<p>hayan cumplido, deberán de decir lo que le regalaron. Por ejemplo: Me regalaron un asiento para salir corriendo, y deberán correr sin golpear a sus compañeros, con cuidado.</p> <p><b>Metacognición.</b></p> <p>¿Cómo me sentí? ¿Me gusto el juego?</p>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Respetar las diferencias al interactuar con sus demás compañeros.</li> </ul>	<p><b>Sesión N°4</b></p>	<p><b>Motivación.</b> <b>“Poniendo caritas a la pizarra”</b> Se les pondrán diferentes imágenes en la pizarra de valores y antivalores, se les dará a los estudiantes stickers de caritas tristes y felices, y pegaran en la imagen donde deba ser cada uno.</p> <p><b>Desarrollo de aprendizaje.</b> Actividad N°1 <b>“Ayudándonos”</b> Se les dirá a los estudiantes que seremos bomberos y hay gente quemándose en una casa, entonces ellos deberán decir que personaje quieren ser... Y aceptar lo que cada uno quiere y desea, entonces nos desplazándonos cuidadosamente, y atendemos a la persona que sufrió la quemadura.</p> <p>Actividad N°2 <b>“El mono sabio”</b> Los estudiantes estarán en círculo, la primera persona se pone de pie y va a tocar un objeto, la segunda persona debe tocar ese mismo objeto y otro más, la tercera 1, 2,3 y así todas las demás personas. Al tiempo que se tocan los objetos, se nombran en voz alta, los estudiantes finalistas, tendrán mayor dificultad, pues les corresponde tocar y recordar mayor cantidad de objetos.</p> <p>Actividad N°3</p>		

		<p><b>“Exploradores”</b> Escogemos al azar a uno de los participantes y le contamos una situación ficticia por la que está pasando. El estudiante debe expresar como se siente y que es lo que piensa, pero sin decírselo a los demás. Los demás mediante preguntas tendrán que averiguar cómo se siente y que piensa.</p> <p><b>Aplicación.</b> <b>“Escribiendo en pizarra”</b> Los estudiantes se formarán en fila y pondrán lo que le gusta de cada uno de su compañero.</p> <p><b>Metacognición.</b> ¿Cómo me sentí? ¿Me gusto el juego? ¿Se me hizo fácil?</p>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Respetar las diferencias al interactuar con sus demás compañeros.</li> </ul>	<p><b>Sesión N°5</b></p>	<p><b>Motivación.</b></p> <p><b>“Cortando espacio”</b> Se les dará a los estudiantes periódicos, y cortarán lo bueno y malo y pegarán en la pizarra.</p> <p><b>Desarrollo de aprendizaje.</b> Actividad N°1 <b>“¿Qué es el respeto?”</b> Se elaborará distintos conceptos del valor, como lluvia de ideas y se realizará una escena de acuerdo al valor que se está realizando.</p> <p>Actividad N°2 <b>Encontrar su pareja</b> Se les dirá a los estudiantes que las niñas estén en el centro, los niños alrededor, también puede ser al revés. Los círculos se mueven en dirección opuesta. Cuando se detiene la música, cada niño corre a buscar su compañera, la toma de la mano y comienzan a bailar, la última pareja que se encuentre, sale del juego. La</p>		

		<p>música se reanuda nuevamente, hasta que quede una sola pareja.</p> <p><b>Actividad N°3</b>  <b>“Espalda con espalda”</b>  Los estudiantes se distribuirán en todo el salón. Cada pareja se coloca espalda con espalda. Un niño o niña no tendrá pareja. A una señal dada, todos deben cambiar de compañero. El que está solo, debe tratar de conseguir un compañero del otro sexo.</p> <p><b>Aplicación.</b>  <b>“Conociendo a mis compañeros”</b>  Se formará en círculo a los estudiantes, y se pondrá en una cartulina las cosas que hemos podido ver y observar en clase, bueno y malo.  Y luego que es lo que deberían mejorar.</p> <p><b>Metacognición.</b></p> <p>¿Cómo me sentí?  ¿Qué me gusto?</p>		
--	--	---	--	--

Elaboración propia

## MÓDULO DE APRENDIZAJE N° 03

Viernes 3 de agosto (Prueba de salida)

### 3. DATOS GENERALES.

**Institución Educativa:** I.E.I.P “Mi pequeña casita” **Nivel:** Inicial

**Profesor(a):** Delgadillo Tomasevich, Génesis. **Área:** Arte. **Sección:** -

**N° de alumnos:** 10 **Duración:** 8 horas pedagógicas. **Fecha:** 20-07-18 al 30-07-18

2. NOMBRE DEL MÓDULO: “Qué bonito es jugar.”

3. ENFOQUE (sistémico).



Figura 9. Relación del Componente Expresión total en el espacio

## ENFOQUE (sistematización)

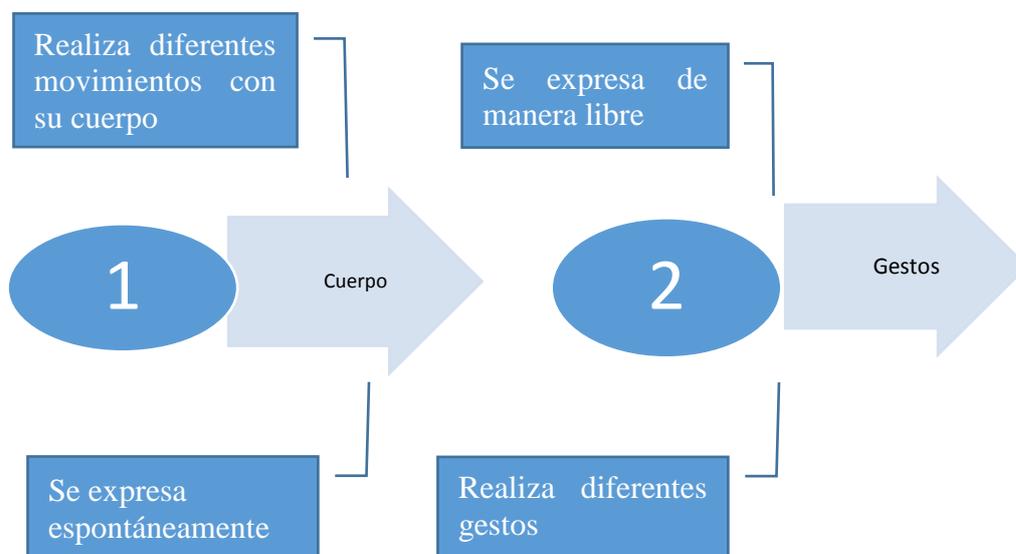


Figura 10. Relación de programación con el componente Expresión total en el espacio

## 7. CAPACIDADES ESPECÍFICAS E INDICADORES DE EVALUACIÓN.

CAPACIDADES ESPECÍFICAS	INDICADORES DE EVALUACIÓN
Se reconoce como niña o niño identificando sus características corporales, relacionándolas con sus compañeros.	Se expresa de manera libre involucrando todo su cuerpo (rostro, brazos, piernas.) en una situación planteada.
Respeto su espacio y el espacio ajeno. Acepta sugerencias para mejorar, y reconoce el trabajo de los demás. Muestra iniciativa en las actividades que le son propuestas y aquellas que crea.	Realiza diferentes gestos y movimientos que acompaña a la palabra en un espacio determinado.

Elaboración propia

## INTERVENCIÓN DIDÁCTICA (SESIONES).

CAPACIDADES Y DESTREZAS SEGÚN ENFOQUE	SESIÓN	ESTRATEGIAS	TIEMPO	MEDIOS/ RECURSOS
<ul style="list-style-type: none"> <li>Se reconoce como niña o niño identificando sus características corporales, relacionándolas con sus compañeros.</li> </ul>	<b>Sesión N° 1</b>	<p><b>Motivación.</b>  <b>“Somos niñas y niños”</b>                      Se mostrará dos imágenes de la diferencia de niña y de un niño. Y se les hará preguntará a los estudiantes la diferencia que ven en la imagen, y se hará un tipo debate.</p> <p><b>Desarrollo de aprendizaje.</b></p>		

		<p>Actividad N°1  <b>“Se ha perdido el nené”</b>          Se dividirá dos grupos, se escogerá a un estudiante el cual servirá de adivinador y se le invita a salir del salón. En su ausencia se nombra un estudiante que servirá de nené. Estos deben permanecer en un grupo diferente. El estudiante debe de adivinar las características del niño/niña.</p> <p>Actividad N°2  <b>“Mis ojitos cerrados”</b>          Se formará en parejas, y el compañero A deberá estar con los ojos vendados, y el B cuidando al compañero, la maestra dirá situaciones ejemplo: Esta en el bosque grande, y están en lugar de mucha piedra, otro espacio pequeño etc., y el estudiante A deberá de desplazarse por el aula, y así viceversa B.</p> <p><b>Aplicación.</b></p> <p><b>“Armando la imagen”</b>          Se le dará unas pequeñas imágenes que se vea el respeto y ellos lo unirán hasta armar una pequeña historia relacionado con el respeto.</p> <p><b>Metacognición.</b></p> <p>¿Cómo me sentí?          ¿Me gusto el juego?</p>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Respeto su espacio y el espacio ajeno.</li> </ul>	<p><b>Sesión N°2</b></p>	<p><b>Motivación.</b>  <b>“Mi mundo”</b>          Se mostrará imágenes donde una niña jugando a la cocina, el niño jugando al soldado, se preguntará a los niños que ven en las imágenes. Como un debate entre todos.</p> <p><b>Desarrollo de aprendizaje.</b>          Actividad N°1  <b>“Mi círculo”</b></p>		

		<p>Se les llevara a los estudiantes al patio, donde se dibujará varios círculos, se pedirá a los estudiantes que caminen por todo el espacio, mientras se toca la varilla, al detenerse se tendrán que poner en el círculo sin golpearse, el que no logre se sentara y así hasta terminar.</p> <p><b>Actividad N°2</b>  <b>“El barco se hunde”</b>  Se les preguntará a los estudiantes que se necesita varios pasajeros en el barco que se va a hundir, quien diga primero el que va a jugar será el capitán, la maestra dará distintas situaciones, por ejemplo: el barco se hunde, la ola viene muy fuerte, y los estudiantes tendrán que dramatizarlo abajo – arriba, etc., respetando el espacio de cada compañero sin chocarse.</p> <p><b>Aplicación.</b>  <b>“Pintando”</b>  Se les dará hojas bond y los estudiantes se dibujarán lo que hemos hecho en clase, y pintarán los espacios que hemos trabajado con color azul.</p> <p><b>Metacognición.</b>  ¿Cómo me sentí?  ¿Me gusto el juego?</p>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Acepta sugerencias para mejorar, y reconoce el trabajo de los demás.</li> </ul>	<p><b>Sesión N°3</b></p>	<p><b>Motivación.</b>  <b>“Mostrando imágenes”</b>  Se les mostrara imágenes en la pizarra a los estudiantes de niños que golpean, que no escuchan a la maestra, que no toleran a sus compañeros. Y se les preguntará casi está bien, si está mal, porque, que es lo que ven etc.</p> <p><b>Desarrollo de aprendizaje.</b>  Actividad N°1</p>		

		<p><b>“La caperucita roja”</b> Se les contara la historia de la caperucita roja a los estudiantes, que se formara en dos grupos, mientras que se le da el rol a cada uno de ellos, pero se modificará el final de la historia, respetando lo que propongan ellos mismos.</p> <p>Actividad N°2 <b>“Conversatorio”</b> Se les preguntará a los estudiantes si les gustó que pongan el final de la historia, sí o no y por qué. Debate entre todos los niños respetándose.</p> <p><b>Aplicación.</b> <b>“Dibujando a mi compañero”</b></p> <p>Se les dará hojas de colores a los estudiantes y dibujará en secreto a uno de todos sus compañeros y que le gusta de el en forma de ser.</p> <p><b>Metacognición.</b> ¿Cómo me sentí? ¿Me gusto el juego?</p>		
<p>▪ Muestra iniciativa en las actividades que le son propuestas y aquellas que crea.</p>	<p><b>Sesión N°4</b></p>	<p><b>Motivación.</b> <b>“Somos un...”</b> Se les dará cartillas, de roles distintos a los estudiantes, de cada grupo, deberán crear una historia fantástica con estos roles dados, por ejemplo: El policía, el taxista, la abuelita, la niña, etc. Deberán poner títulos a sus historias propuestas en la pizarra.</p> <p><b>Desarrollo de aprendizaje.</b></p> <p>Actividad N°1 <b>“Representando lo que más me gusto”</b> Los estudiantes dramatizarán lo que ellos mismos han propuestos, antes de ello</p>		

		<p>elegirán cual será de todos los bonitos trabajos de sus compañeros.</p> <p><b>Actividad N°2</b> <b>“Veraneando”</b></p> <p>Se juntarán en grupos de dos, diferentes situaciones mientras se desplazan por todo el espacio, y de acuerdo a ello, los mismos estudiantes propondrán el final.</p> <p><b>Aplicación.</b> <b>“Preguntas, preguntitas”</b></p> <p>Se les preguntará a los estudiantes si han visto algo que no han respetado las opiniones los demás, o si les ha gustado la clase, etc. ¿Por qué?</p> <p><b>Metacognición.</b> ¿Cómo me sentí? ¿Me gusto el juego?</p>		
--	--	---	--	--

Elaboración propia

## **Capítulo V. Análisis de los resultados**

### **5.1. Aplicación de la Prueba de Entrada**

A continuación, se presentarán los resultados totales obtenidos por los estudiantes en la prueba de entrada y de salida.

#### **5.1.1. Pre test.**

Los resultados en el pre test se muestran en la siguiente tabla:

Tabla 3.

Resultados Totales del Pre Test que mide la percepción espacial

	Componente: Ubicación			Componente: Interrelación		Componente: Expresión total en el espacio		PUNTAJES TOTALES
	IND 1. Ubica los niveles alto, medio y bajo.	IND 2 Marcha en distintas direcciones requeridas con movimientos en el espacio.	IND 3 Realiza variedades de movimientos en el espacio.	IND 4 Maneja el espacio ajeno desplazándose libremente.	IND 5 Mantiene su espacio y la de su compañero sobre una base amplia y pequeña.	IND 6. Se expresa de manera libre con todo su cuerpo (rostro, brazos, piernas.) según la situación planteada.	IND 7 Realiza diferentes gestos y movimientos que acompaña a la palabra en un espacio determinado.	
<b>Alumnos</b>	Item 1 Los niños representarán a un conejo del bosque que pasa por un túnel, sube por una montaña alta y se resbala y cae.	Item 2 Los niños representarán a un conejo que huye del zorro por su derecha, su izquierda, retrocede.	Item 3 Los niños representarán a un conejo que logra huir del zorro, y se hecha adelante en el suelo estirando sus patitas, se va un rincón comiendo su zanahoria, se va atrás realizando círculos alegremente y se van a buscar la luz.	Item 4 Los niños representarán a un conejo que se encuentra con su amigo conejín, empiezan a jugar “el conejo dormilón” se echan en el piso, de un lado distinto que el otro, cuando escuchen “despierta conejo dormilón” tendrán que desplazarse por el espacio sin tocarse con ningún otro conejo.	Item 5 Los niños representarán a un conejo que se encuentra con otro conejo, se abrazan y juntos sin soltarse realizan saltitos cortos avanzando poquito.	Item 6 El tronco y el precipicio: (Clima húmedo). Los niños representarán a unos hermanitos conejitos, van en busca de comida, van caminando en ondas por todo el bosque, pasan por un precipicio con un tronco largo que dice: ¡cuidado! Uno de ellos grita, caminan cuidadosamente, el otro se resbala y se agarra fuerte de la patita de su hermano.	Item 7 Los niños representarán a un conejo que está en la esquina del bosque durmiendo, escucha un ruido fuerte, se despierta asustado, camina lentamente hacia adelante, se da cuenta que está lloviendo, tiene mucho frío y nuevamente se escucha ese ruido fuerte, agarran un palo, camina lentamente y cuando lo descubren dicen: ¡AH ESO ERA! Y lo muestran.	
1	1	1	0	0	1	1	1	5
2	0	0	0	0	0	0	0	0
3	0	0	0	1	0	0	1	2
4	0	1	0	1	0	1	0	3
5	0	0	0	0	0	1	0	1
6	3	2	3	2	3	2	2	17
7	0	0	1	1	0	0	1	3
8	0	0	0	1	1	0	0	2
9	0	0	1	1	0	0	0	2
10	1	0	0	1	1	0	0	3
<b>Promedio</b>	0.500	0.400	0.500	0.800	0.600	0.500	0.500	3.800

Elaboración propia

La tabla muestra los resultados que han obtenido los estudiantes en la prueba de entrada. Cada Indicador tiene un ítem. Cada ítem es valorado en una escala que va del 0 al 3. Esta escala corresponde a las siguientes categorías: una capacidad *En Inicio* (C) equivale al puntaje 0; Una capacidad *En proceso* (B) equivales a un puntaje 1; una capacidad de *Logro* (A) equivale a un puntaje 2; finalmente, una capacidad de *Logro Destacado* (AD) equivale al puntaje 3. En cada fila se muestran los resultados de cada estudiante en cada ítem. La columna de la derecha es el puntaje que el estudiante ha obtenido en toda la prueba. La última fila corresponde a los promedios obtenidos por el aula en forma grupal. Se puede ver que la última celda de esta fila corresponde al promedio total del aula en la prueba: 3.8.

**5.1.2. Post Test (ver la siguiente página)**

Tabla 4.

Resultados totales del Post Test de la Percepción Espacial

PERCEPCIÓN ESPACIAL								
	Componente: Ubicación			Componente: Interrelación		Componente: Expresión total en el espacio		PUNTAJES TOTALES
	IND 1. Ubica los niveles alto, medio y bajo.	IND 2 Marcha en distintas direcciones requeridas con movimientos en el espacio.	IND 3 Realiza variedades de movimientos en el espacio.	IND 4 Maneja el espacio ajeno desplazándose libremente.	IND 5 Mantiene su espacio y la de su compañero sobre una base amplia y pequeña.	IND 6. Se expresa de manera libre con todo su cuerpo (rostro, brazos, piernas.) según la situación planteada.	IND 7 Realiza diferentes gestos y movimientos que acompaña a la palabra en un espacio determinado.	
Alumnos	Item 1 Los niños representarán a un conejo del bosque que pasa por un túnel, sube por una montaña alta y se resbala y cae.	Item 2 Los niños representarán a un conejo que huye del zorro por su derecha, su izquierda, retrocede.	Item 3 Los niños representarán a un conejo que logra huir del zorro, y se hecha adelante en el suelo estirando sus patitas, se va un rincón comiendo su zanahoria, se va atrás realizando círculos alegremente y se van a buscar la luz.	Item 4 Los niños representarán a un conejo que se encuentra con su amigo conejín, empiezan a jugar "el conejo dormilón" se echan en el piso, de aun lado distinto que el otro, cuando escuchan "despierta conejo dormilón" tendrán que desplazarse por el espacio sin tocarse con ningún otro conejo.	Item 5 Los niños representarán a un conejo que se encuentra con otro conejo, se abrazan y juntos sin soltarse realizan saltitos cortos avanzando poquito.	Item 6 El tronco y el precipicio: (Clima húmedo). Los niños representarán a unos hermanitos conejitos, van en busca de comida, van caminando en ondas por todo el bosque, pasan por un precipicio con un tronco largo que dice: ¡cuidado! Uno de ellos grita, caminan cuidadosamente, el otro se resbala y se agarra fuerte de la patita de su hermano.	Item 7 Los niños representarán a un conejo que está en la esquina del bosque durmiendo, escucha un ruido fuerte, se despierta asustado, camina lentamente hacia adelante, se da cuenta que está lloviendo, tiene mucho frío y nuevamente se escucha ese ruido fuerte, agarran un palo, camina lentamente y cuando lo descubren dicen: ¡AH ESO ERA! Y lo muestran.	
1	2	2	1	2	2	1	2	12
2	1	1	1	2	1	1	2	9
3	1	1	1	0	1	0	1	5
4	2	2	2	2	2	1	2	13
5	2	3	3	2	3	2	2	17
6	1	2	2	2	2	2	2	13
7	2	2	2	2	2	2	1	13
8	2	2	3	2	2	1	2	14
9	2	2	1	2	2	2	0	11
10	1	2	2	2	2	1	1	11
<b>Promedio</b>	1.6	1.9	1.8	1.8	1.9	1.3	1.5	11.8

Elaboración propia

Estos resultados se resumen en la siguiente tabla:

Tabla 5.

*Resultados directos del instrumento*

Estudiante	Pretest	Posttest
1	5	12
2	0	9
3	2	5
4	3	13
5	1	17
6	17	13
7	3	13
8	2	14
9	2	11
10	3	11

El análisis de los estadísticos descriptivos del programa SPSS V.20 son los siguientes:

Tabla 6.

*Resultados de Estadísticos Descriptivos de las dos muestras*

Estadísticos		Preprueba	Posprueba
N	Válidos	10	10
	Perdidos	0	0
Media		3,80	11,80
Mediana		2,50	12,50
Moda		2 <sup>a</sup>	13
Desv. típ.		4,826	3,190
Varianza		23,289	10,178
Mínimo		0	5
Máximo		17	17

a. Existen varias modas. Se mostrará el menor de los valores (el otro valor es 3)

Se puede apreciar que se han modificado los promedios, pasando de 3.8 en el pretest a 11.8 en el post test, estableciéndose un notable incremento posterior. Igualmente, se incrementa la mediana que ha pasado de 2.5 a 12.5 y la moda que ha pasado de 2 y 3 a 13. Se verifica que hay una mayor desviación estándar en el pre test, 4.826 lo que enfatiza una mayor dispersión de las respuestas del grupo antes de la introducción de la variable dependiente, mientras que en el post test la desviación estándar es menor, 3.19 lo que hace que las repuestas del grupo sean más homogéneas. Obviamente, esto se hace más evidente cuando se aprecian las varianzas que pasan de 23.3 que pasa a 10.2.

Por otra parte, para ver el grado de significatividad del cambio registrado en los promedios, se realizó el análisis de la t de Student con el siguiente resultado, considerando un valor  $\alpha = 0.05$

Hipótesis Nula: No hay diferencias significativas entre los promedios antes de la estrategia pedagógica y después de la estrategia pedagógica.

$$\mu \text{ antes} = \mu \text{ después}$$

Hipótesis de investigación: Hay diferencia significativa entre los promedios de los puntajes del test antes y después de la estrategia pedagógica

$$\mu \text{ antes} \neq \mu \text{ después}$$

Aplicado el análisis de la t de Student de muestras relacionadas, considerando un valor  $\alpha = 0.05$ , el SPSS muestra los siguientes resultados:

Tabla 7.

*Prueba de muestras relacionadas*

	Diferencias relacionadas					T	gl	Sig. (bilateral)
	Media	Desviación típ.	Error típ. de la media	95% Intervalo de confianza para la diferencia				
				Inferior	Superior			
Par Preprueba - 1 Posprueba	-8,000	5,375	1,700	-11,845	-4,155	-4,707	9	,001

De donde se aprecia que hay una significación al p-valor = 0.001

Conclusión:

Se verifica la significatividad de las diferencias entre las dos muestras, validando la hipótesis de investigación

## 5.2.Resultados específicos según indicadores.

### 5.2.1. Primer Indicador

A continuación, se mostrará el resultado del primer indicador “Ubica los niveles alto, medio y bajo” del componente Ubicación de la Percepción Espacial.

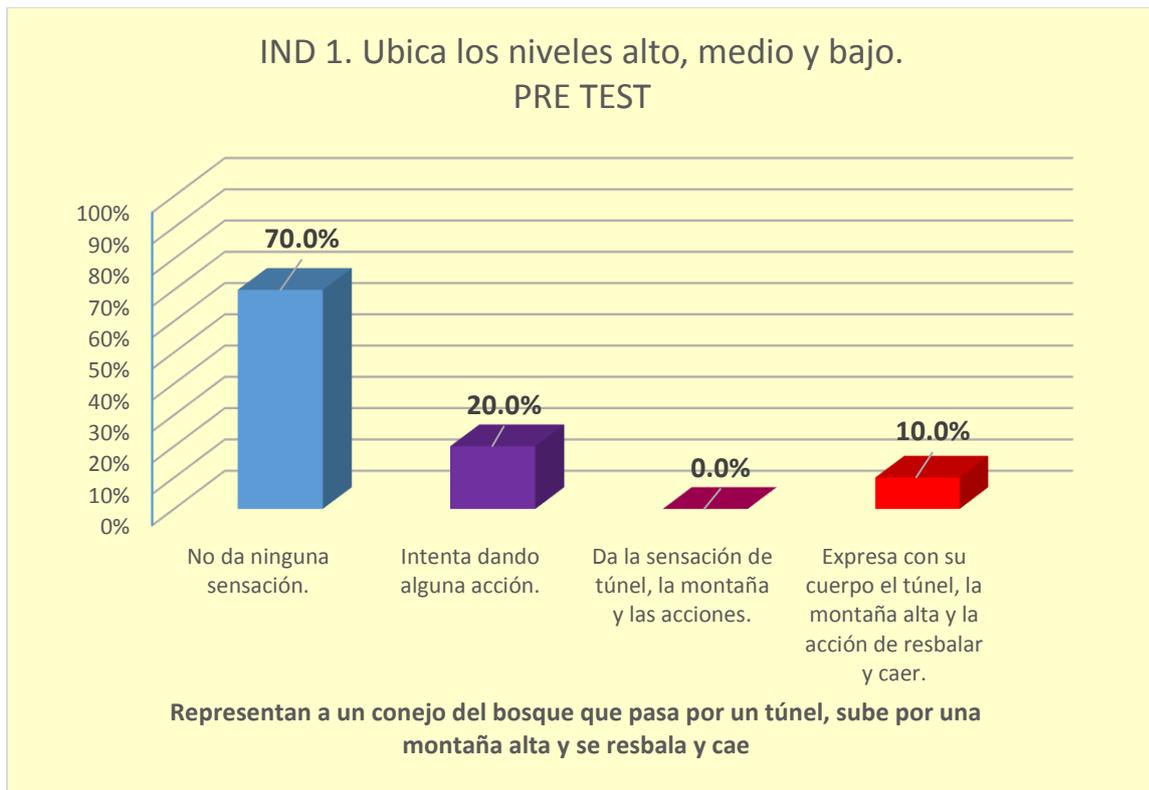
Tabla 8.

*Resultados comparativos del pre y post test del Indicador 1 obtenidos por el aula*

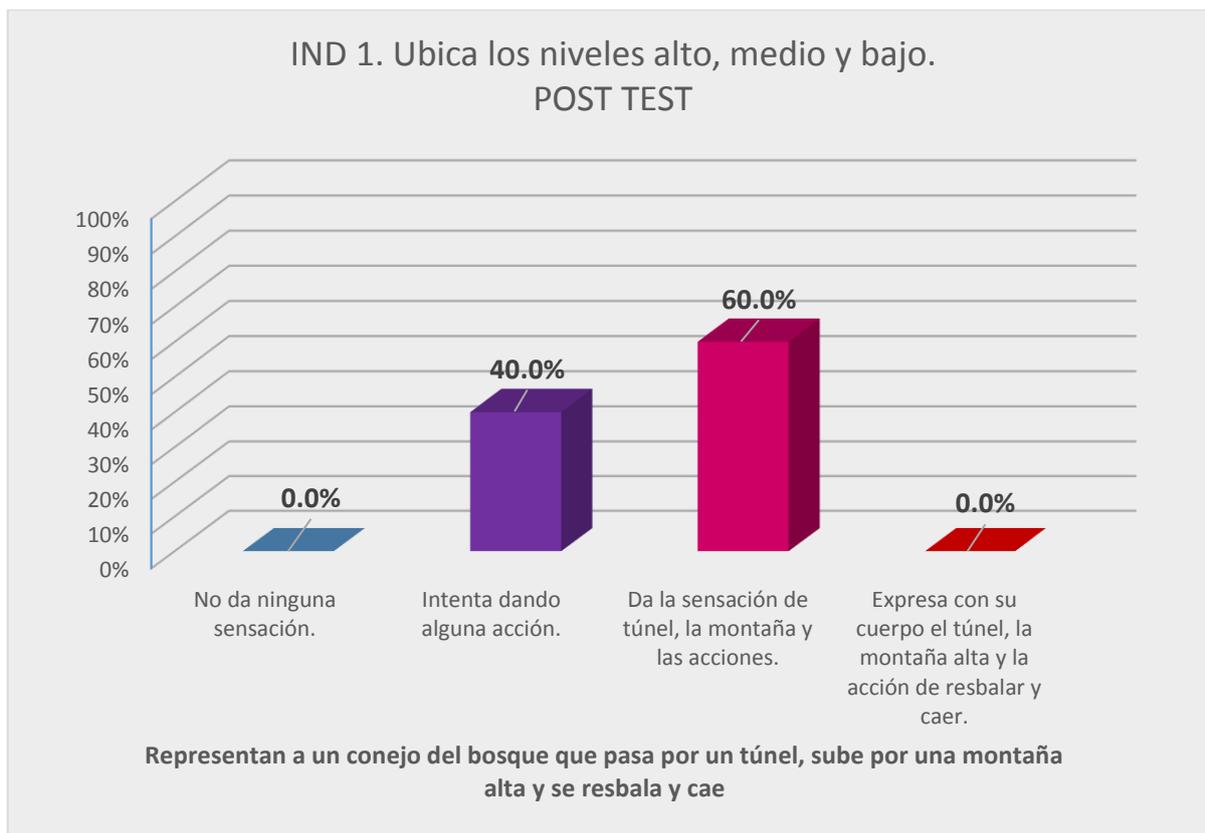
IND 1. Ubica los niveles alto, medio y bajo.	
PRE TEST	POST TEST

APRENDIZAJE		Respuestas	Porcentaje	Respuestas	Porcentaje
C	No da ninguna sensación.	7	70.0%	0	0.0%
B	Intenta dando alguna acción.	2	20.0%	4	40.0%
A	Da la sensación de túnel, la montaña y las acciones.	0	0.0%	6	60.0%
AD	Expresa con su cuerpo el túnel, la montaña alta y la acción de resbalar y caer.	1	10.0%	0	0.0%
<b>TOTAL</b>		10	100%	10	100%

También se muestran los siguientes gráficos:



*Figura 11.* Resultados del indicador 1 en el pre test, expresado en porcentajes



*Figura 12. Resultados del Indicador 1 en el Post Test, expresado en porcentajes*

Como se puede apreciar en la tabla y los gráficos hay una gran diferencia en los resultados del test antes y después de la introducción de la variable independiente, juego dramático. En el pre test, el 70% de los estudiantes se encuentra en la categoría En Inicio (C), el 20% de los estudiantes solo intenta alguna de las acciones de alto, medio y bajo que se encuentra en la categoría En proceso (B), solamente el 10% se ubica en la categoría de Logro Destacado (AD). En el post test, ningún estudiante se encuentra en la categoría En Inicio (C), el 40% del aula se encuentra en la categoría En Proceso (B), y el 60%, es decir, la mayoría, se da la sensación de las acciones que solicita el ítem, ubicándose en la categoría de Logra (A).

### **5.2.2. Segundo Indicador.**

A continuación, se mostrará el resultado del primer indicador “Marcha en distintas direcciones requeridas con movimientos en el espacio” del componente Ubicación de la Percepción Espacial.

Tabla 9.

Resultados comparativos del pre y post test del Indicador 2 obtenidos por el aula

**IND 2. Marcha en distintas direcciones requeridas con movimientos en el espacio.**

APRENDIZAJE	PRE TEST		POST TEST	
	Respuestas	Porcentaje	Respuestas	Porcentaje
Va en cualquier dirección	7	70.0%	0	0.0%
Duda sobre su derecha e izquierda y duda al retroceder	2	20.0%	2	20.0%
Duda sobre su derecha e izquierda, pero retrocede.	1	10.0%	7	70.0%
Reconoce el lado derecho, izquierdo y retrocede.	0	0.0%	1	10.0%
<b>TOTAL</b>	<b>10</b>	<b>100%</b>	<b>10</b>	<b>100%</b>

También se muestran los siguientes gráficos:

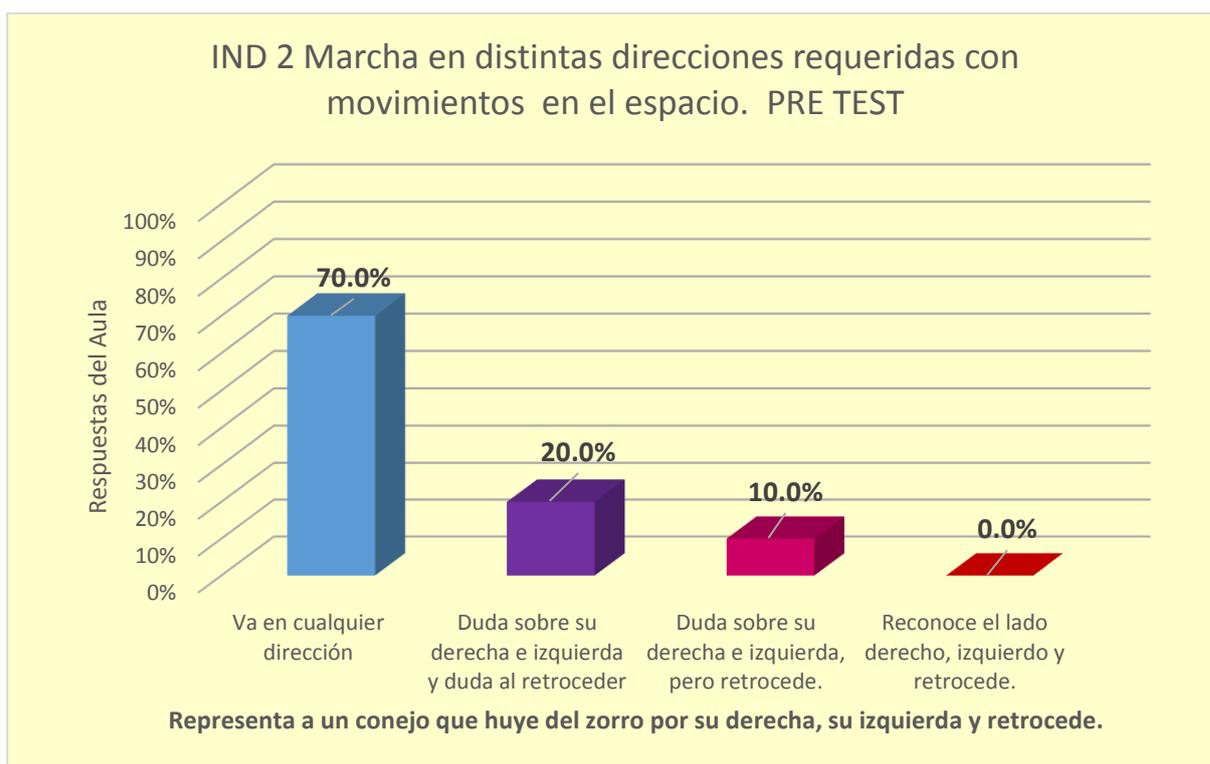


Figura 13. Resultados del indicador 2 en el pre test, expresado en porcentajes

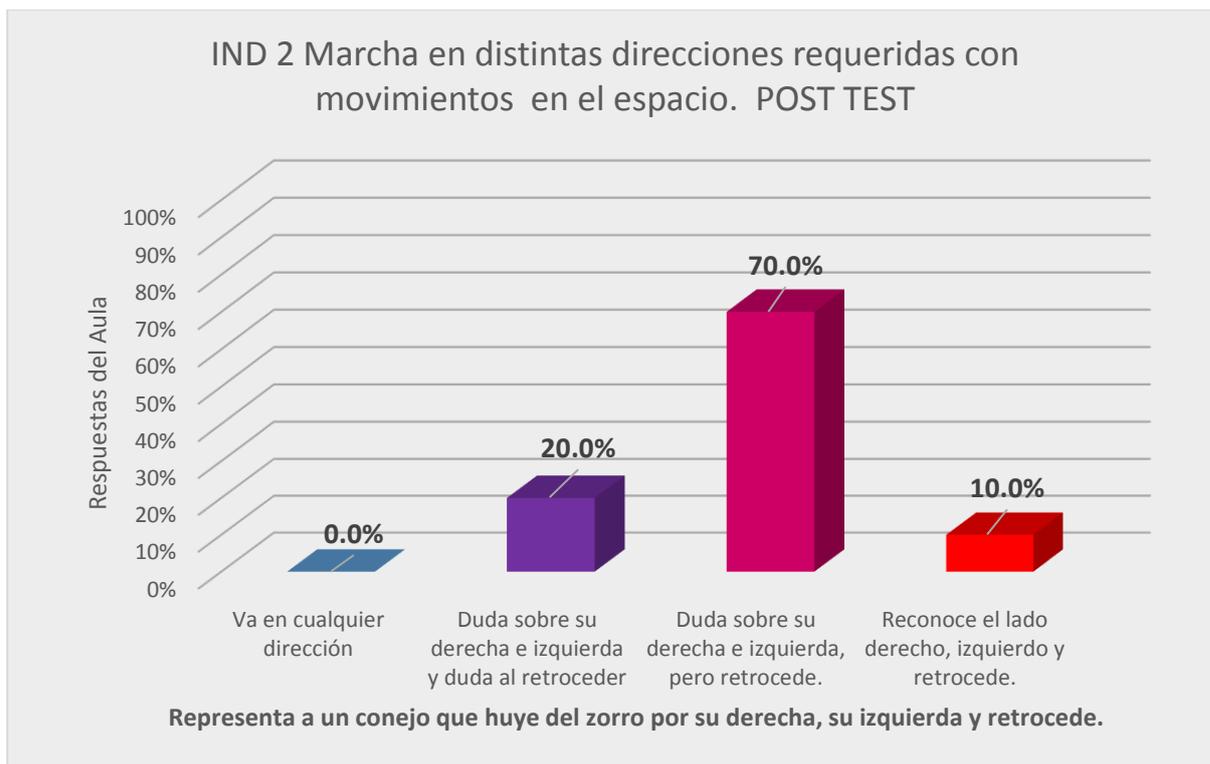


Figura 14. Resultados del indicador 2 en el post test, expresado en porcentajes

Como se puede apreciar en la tabla y los gráficos hay una gran diferencia en los resultados del test antes y después de la introducción de la variable independiente, juego dramático. En el pre test, el 70% de los estudiantes se encuentra en la categoría En Inicio (C), el 20% de los estudiantes duda sobre su derecha e izquierda y al retroceder que se encuentra en la categoría En proceso (B), solamente el 10% sabe retroceder que se encuentra en la categoría de Logro (A). En el post test, ningún estudiante se encuentra en la categoría En Inicio (C), el 20% del aula se encuentra en la categoría En Proceso (B), el 70%, es decir, la mayoría, sabe su derecha, izquierda y retrocede en la categoría de Logra (A) y el 10% en la categoría Logro Destacado (AD).

### 5.2.3. Tercer Indicador.

A continuación, se mostrará el resultado del primer indicador “Realiza variedades de movimientos en el espacio” del componente Ubicación de la Percepción Espacial

Tabla 10.

Resultados comparativos del pre y post test del Indicador 3 obtenidos por el aula

**IND 3 Realiza variedades de movimientos en el espacio.**

APRENDIZAJE	PRE TEST		POST TEST	
	Respuestas	Porcentaje	Respuestas	Porcentaje
Realiza una acción o ninguna	7	70.0%	0	0.0%
Realiza dos acciones	2	20.0%	4	40.0%
Realiza tres acciones	0	0.0%	4	40.0%
Realiza cuatro acciones	1	10.0%	2	20.0%
<b>TOTAL</b>	10	100%	10	100%

También se muestran los siguientes gráficos:

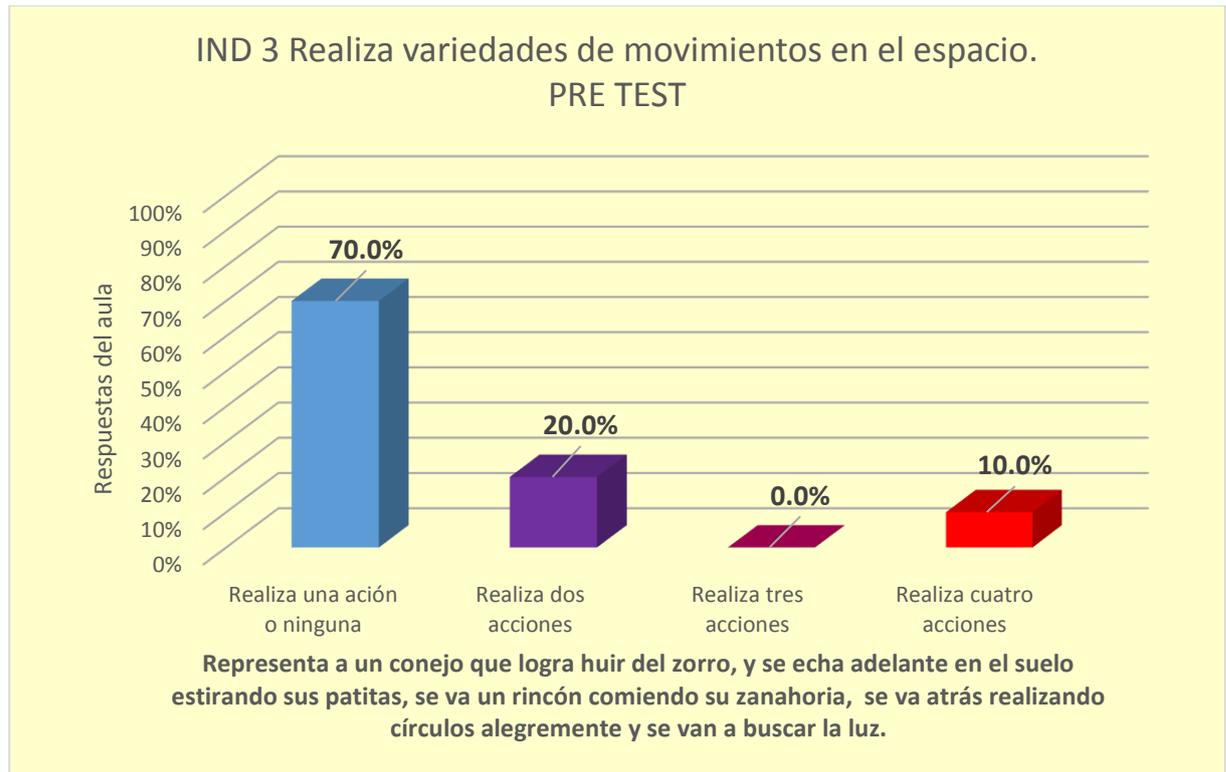
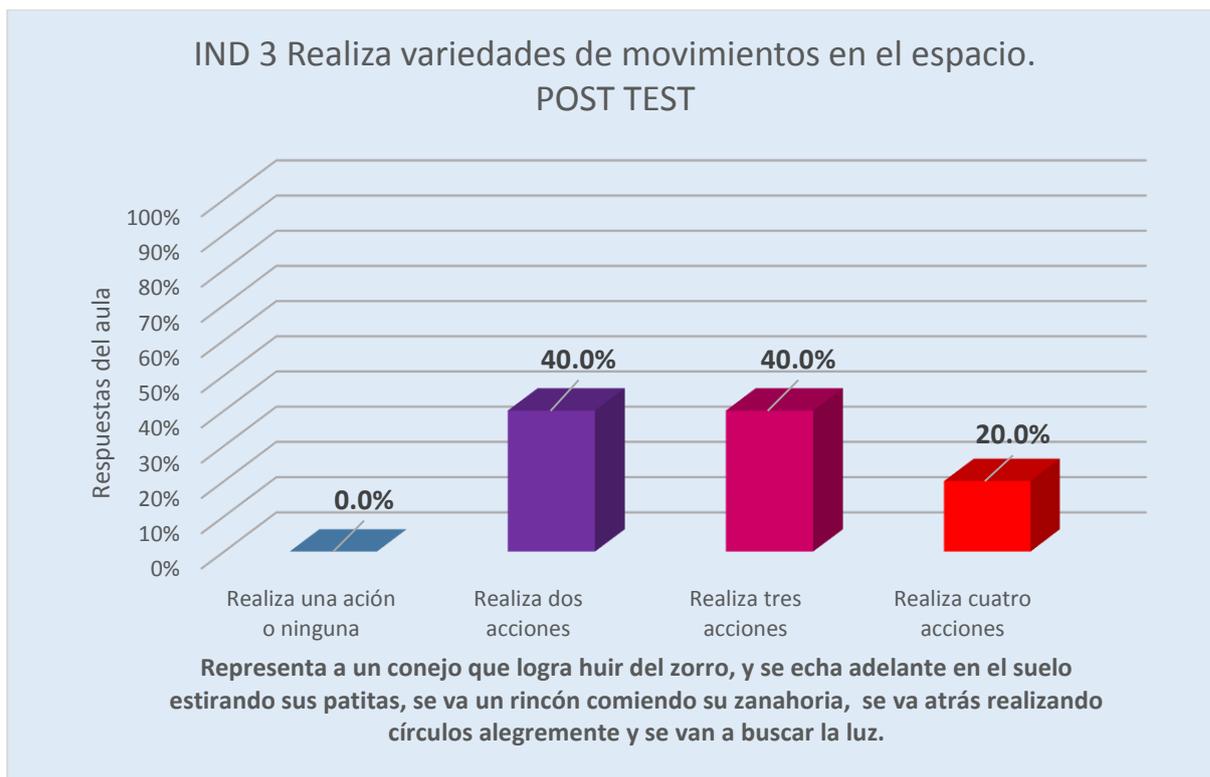


Figura 15. Resultados del indicador 3 en el pre test, expresado en porcentajes



*Figura 16.* Resultados del indicador 3 en el post test, expresado en porcentajes

Como se puede apreciar en la tabla y los gráficos hay una gran diferencia en los resultados del test antes y después de la introducción de la variable independiente, juego dramático. En el pre test, el 70% de los estudiantes se encuentra en la categoría En Inicio (C), el 20% de los estudiantes realiza dos acciones que se encuentra en la categoría En proceso (B), solamente el 10% sabe realizar cuatro acciones que se encuentra en la categoría de Logro Destacado (AD). En el post test, ningún estudiante se encuentra en la categoría En Inicio (C), el 40% del aula se encuentra en la categoría En Proceso (B), el 40% en la categoría de Logra (A) y el 20% en la categoría Logro Destacado (AD).

#### **5.2.4. Cuarto Indicador.**

A continuación, se mostrará el resultado del primer indicador “Maneja el espacio ajeno desplazándose libremente” del componente Interrelación de la Percepción Espacial

Tabla 11.

Resultados comparativos del pre y post test del Indicador 4 obtenidos por el aula

**IND 4 Maneja el espacio ajeno desplazándose libremente.**

APRENDIZAJE	PRE TEST		POST TEST	
	Respuestas	Porcentaje	Respuestas	Porcentaje
No realiza las acciones o hace movimientos indiferenciados	3	30.0%	1	10.0%
Realiza las acciones, pero solo	6	60.0%	0	0.0%
Realiza una de las dos acciones con un compañero	1	10.0%	9	90.0%
Realiza las dos acciones en relación con un compañero	0	0.0%	0	0.0%
<b>TOTAL</b>	10	100%	10	100%

También se muestran los siguientes gráficos:

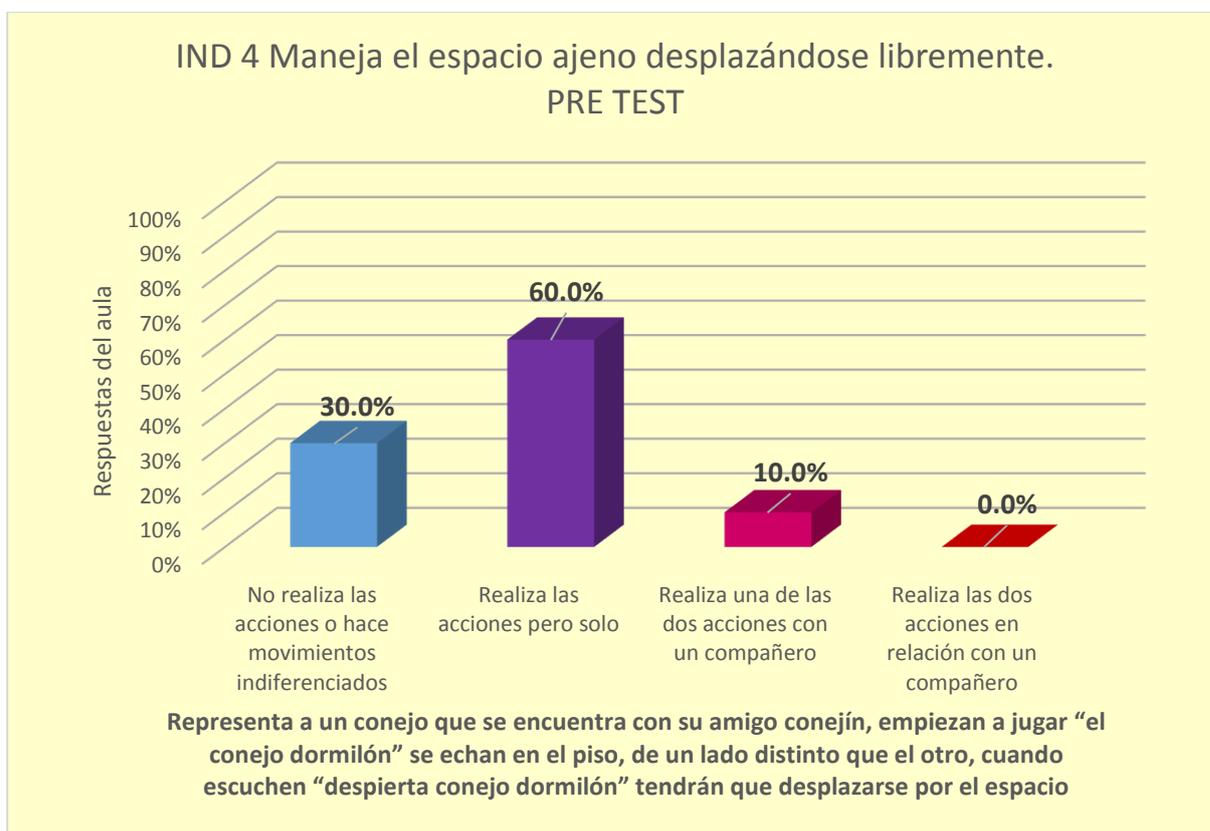


Figura 17. Resultados del indicador 4 en el pre test, expresado en porcentajes

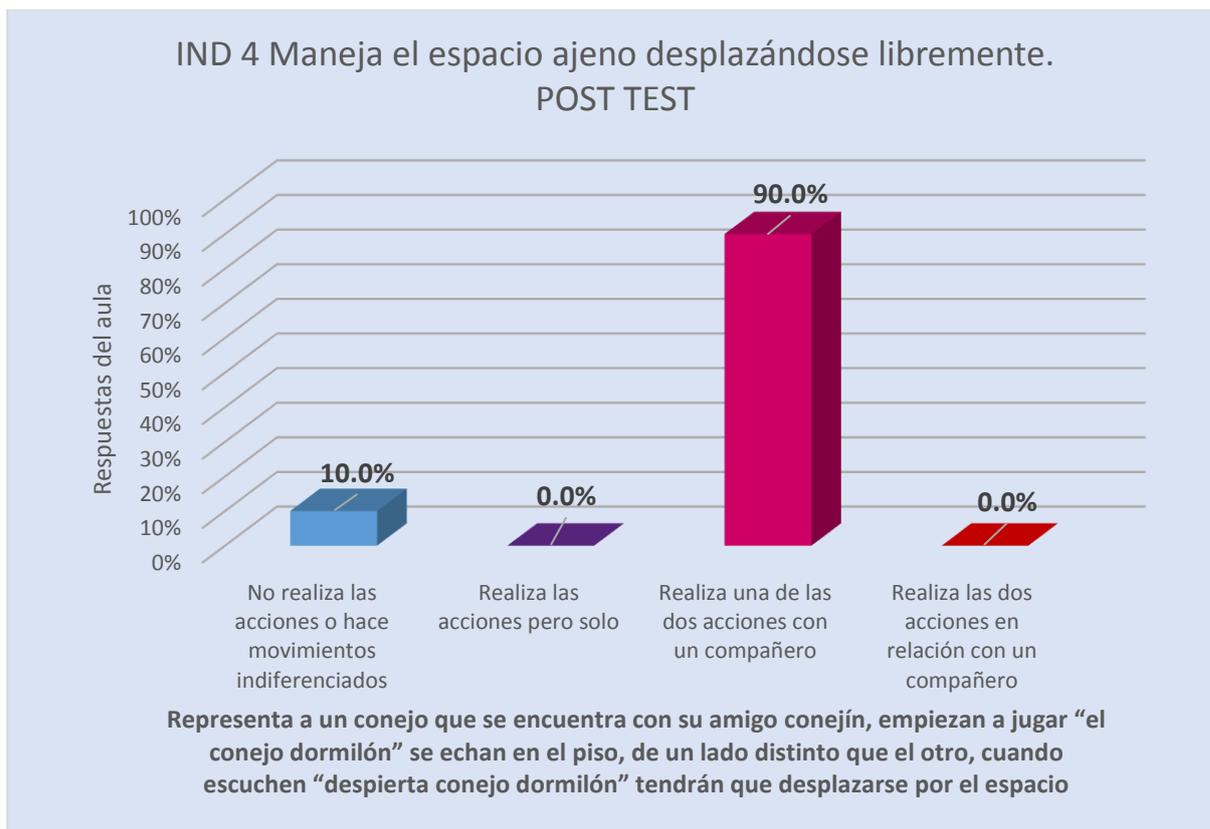


Figura 18. Resultados del indicador 4 en el post test, expresado en porcentajes

Como se puede apreciar en la tabla y los gráficos hay una gran diferencia en los resultados del test antes y después de la introducción de la variable independiente, juego dramático. En el pre test, el 30% de los estudiantes se encuentra en la categoría En Inicio (C), el 60% de los estudiantes realiza acciones, pero solo que se encuentra en la categoría En proceso (B), solamente el 10% realiza una de las dos acciones con el compañero que se encuentra en la categoría de Logro (A). En el post test, el 10% no realiza acciones que se encuentra en la categoría En Inicio (C), el 90% del aula se encuentra en la categoría Logro (A).

### 5.2.5. Quinto Indicador.

A continuación, se mostrará el resultado del primer indicador “Mantiene su espacio y la de su compañero sobre una base amplia y pequeña” del componente Interrelación de la Percepción Espacial.

Tabla 12.

*Resultados comparativos del pre y post test del Indicador 1 obtenidos por el aula*

**IND 5 Mantiene su espacio y la de su compañero sobre una base amplia y pequeña.**

APRENDIZAJE	PRE TEST		POST TEST	
	Respuestas	Porcentaje	Respuestas	Porcentaje
Hace una acción o ninguna	6	60.0%	0	0.0%
Hace dos acciones	3	30.0%	2	20.0%
Hace tres acciones	0	0.0%	7	70.0%
Se encuentra, se abraza, da saltos y avanza	1	10.0%	1	10.0%
<b>TOTAL</b>	10	100%	10	100%

También se muestran los siguientes gráficos:

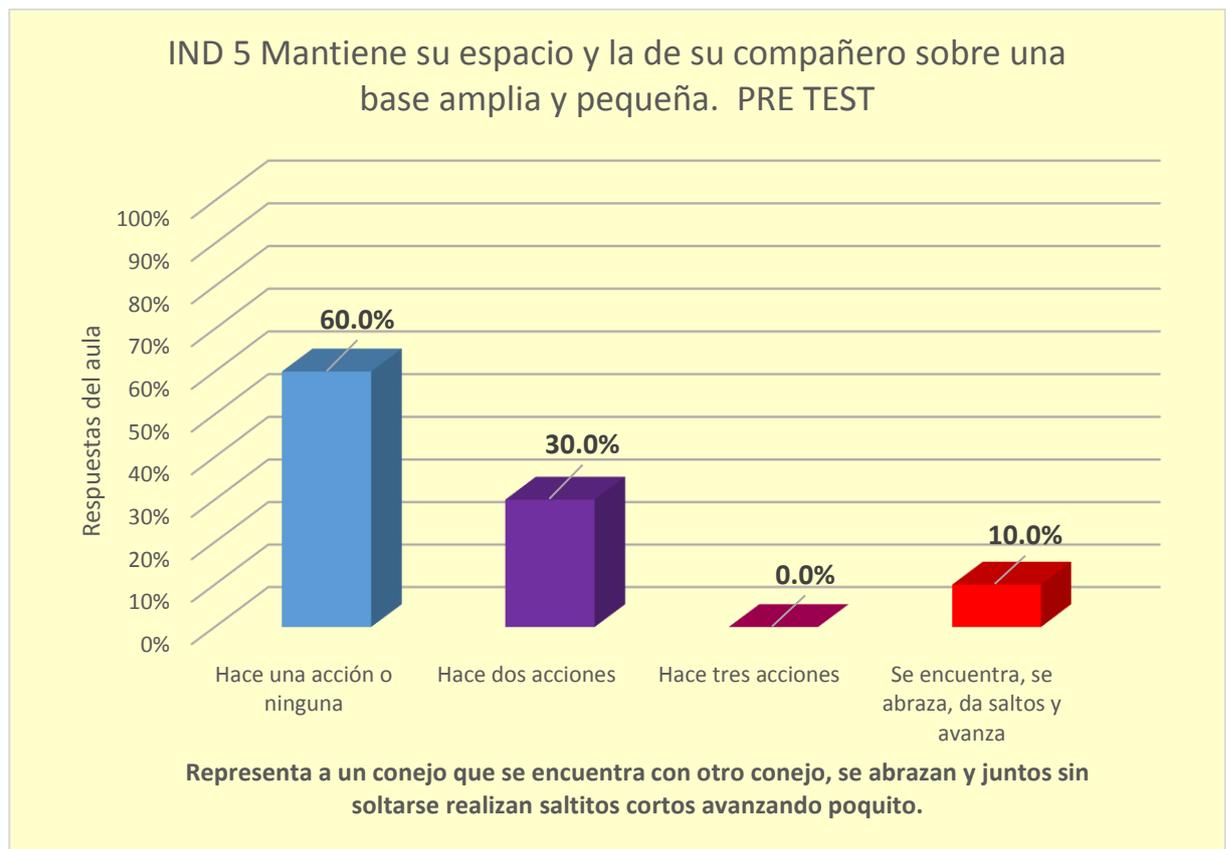
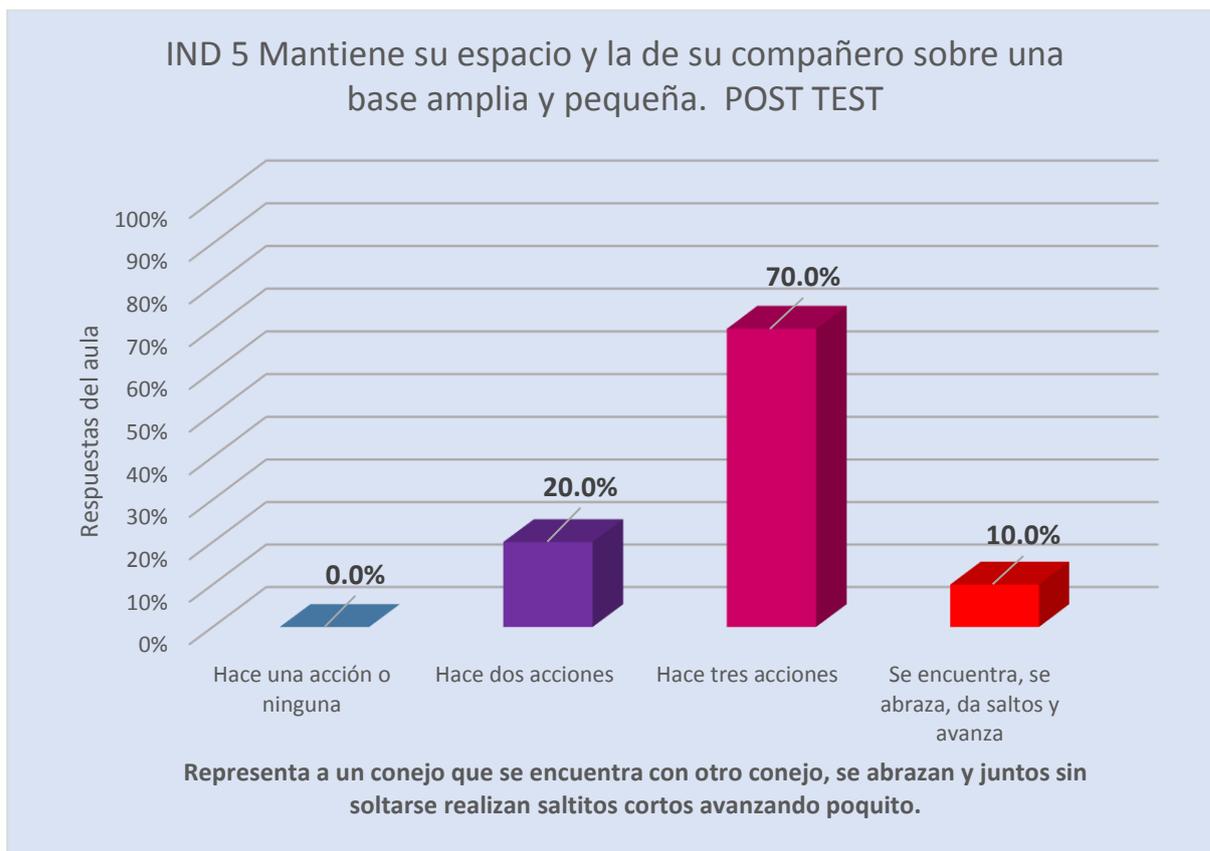


Figura 19. Resultados del indicador 5 en el pre test, expresado en porcentajes



*Figura 20.* Resultados del indicador 5 en el post test, expresado en porcentajes

Como se puede apreciar en la tabla y los gráficos hay una gran diferencia en los resultados del test antes y después de la introducción de la variable independiente, juego dramático. En el pre test, el 60% de los estudiantes se encuentra en la categoría En Inicio (C), el 30% de los estudiantes realiza dos acciones que se encuentra en la categoría En proceso (B), solamente el 10% abraza, da saltos y avanza que se encuentra en la categoría de Logro Destacado (AD). En el post test, el 20% realiza dos acciones que se encuentra en la categoría En Proceso (C), el 70% del aula se encuentra en la categoría Logro (A) y el 10% en la categoría Logro Destacado (AD).

### **5.2.6. Sexto Indicador.**

A continuación, se mostrará el resultado del primer indicador “Se expresa de manera libre con todo su cuerpo (rostro, brazos, piernas.) según la situación planteada” del componente Expresión total de la Percepción Espacial

Tabla 13.

Resultados comparativos del pre y post test del Indicador 6 obtenidos por el aula

**IND 6. Se expresa de manera libre con todo su cuerpo (rostro, brazos, piernas.) según la situación planteada.**

APRENDIZAJE	PRE TEST		POST TEST	
	Respuestas	Porcentaje	Respuestas	Porcentaje
Realiza menos de tres acciones	6	60.0%	1	10.0%
Realiza al menos tres acciones	3	30.0%	5	50.0%
Realiza al menos cuatro acciones	1	10.0%	4	40.0%
Realiza todas las acciones	0	0.0%	0	0.0%
<b>TOTAL</b>	10	100%	10	100%

También se muestran los siguientes gráficos:

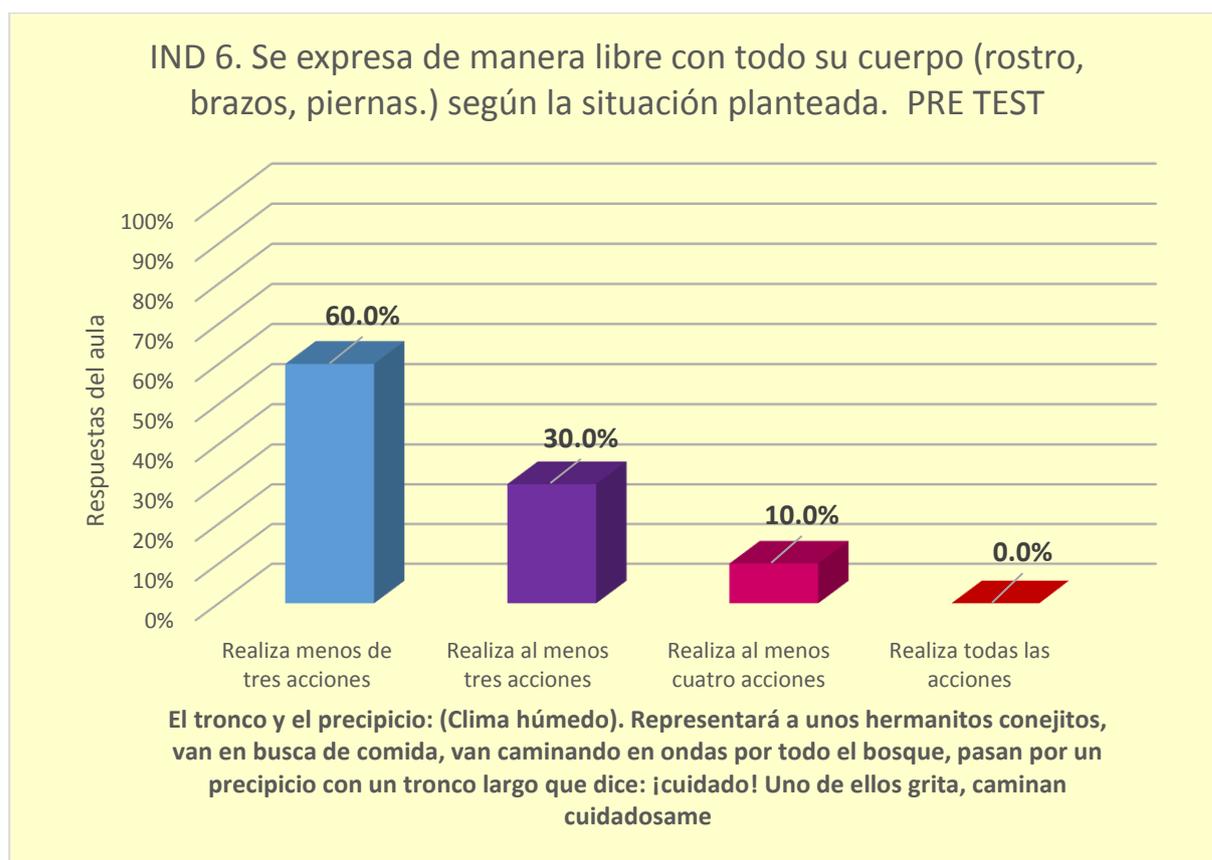


Figura 21. Resultados del indicador 6 en el pre test, expresado en porcentajes

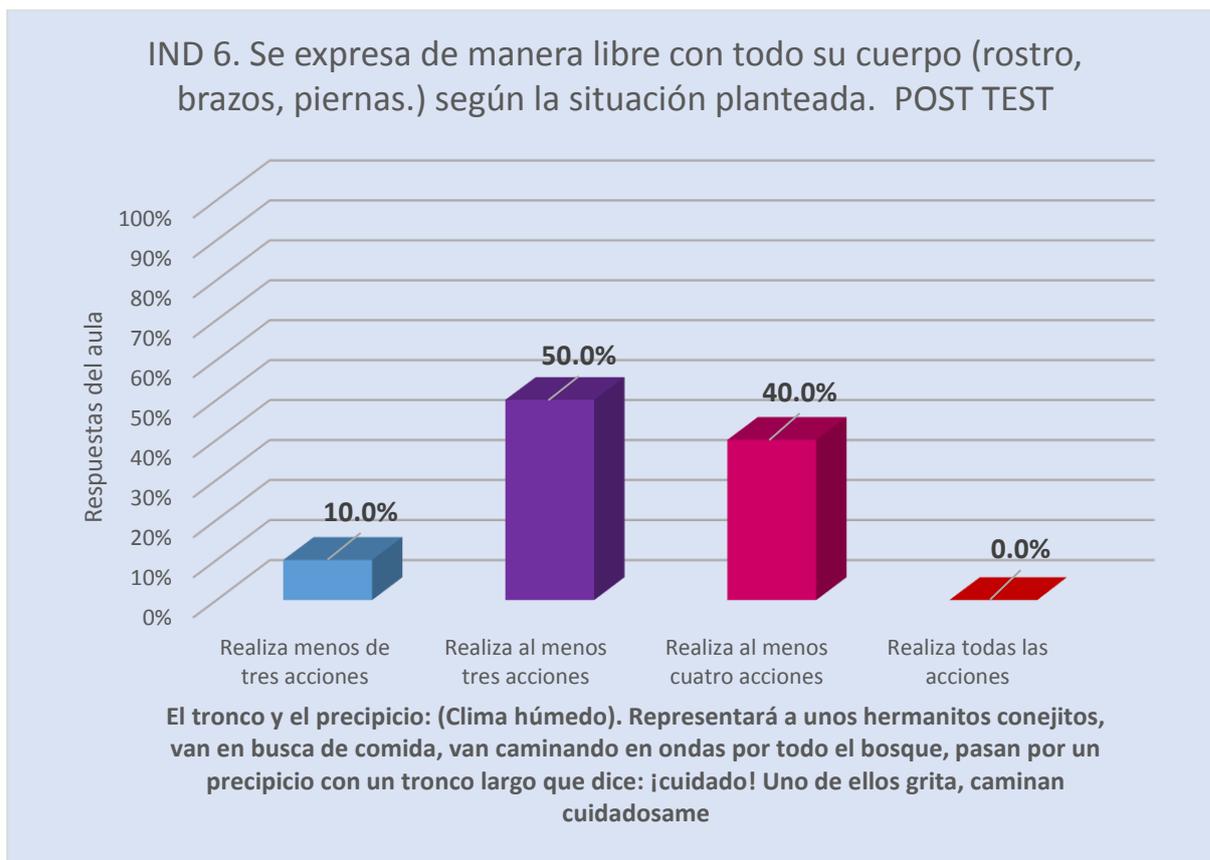


Figura 22. Resultados del indicador 6 en el post test, expresado en porcentajes

Como se puede apreciar en la tabla y los gráficos hay una gran diferencia en los resultados del test antes y después de la introducción de la variable independiente, juego dramático. En el pre test, el 60% de los estudiantes se encuentra en la categoría En Inicio (C), el 30% de los estudiantes realiza al menos tres acciones que se encuentra en la categoría En proceso (B), solamente el 10% realiza al menos cuatro acciones que se encuentra en la categoría de Logro (A). En el post test, el 10% realiza menos de tres acciones que se encuentra en la categoría En Proceso (C), el 50% del aula se encuentra en la categoría Proceso (B) y el 40% en la categoría Logro (A).

### 5.2.7. Séptimo Indicador.

A continuación, se mostrará el resultado del primer indicador “Realiza diferentes gestos y movimientos que acompaña a la palabra en un espacio determinado” del componente Expresión total de la Percepción Espacial

Tabla 14.

Resultados comparativos del pre y post test del Indicador 7 obtenidos por el aula

**IND 7 Realiza diferentes gestos y movimientos que acompaña a la palabra en un espacio determinado.**

APRENDIZAJE	PRE TEST		POST TEST	
	Respuestas	Porcentaje	Respuestas	Porcentaje
No da ninguna acción	6	60.0%	1	10.0%
Intenta dando alguna acción	3	30.0%	3	30.0%
Da la sensación de estar en una esquina, camina hacia adelante.	1	10.0%	6	60.0%
Expresa con su cuerpo estando en una esquina, camina hacia adelante.	0	0.0%	0	0.0%
<b>TOTAL</b>	10	100%	10	100%

También se muestran los siguientes gráficos:

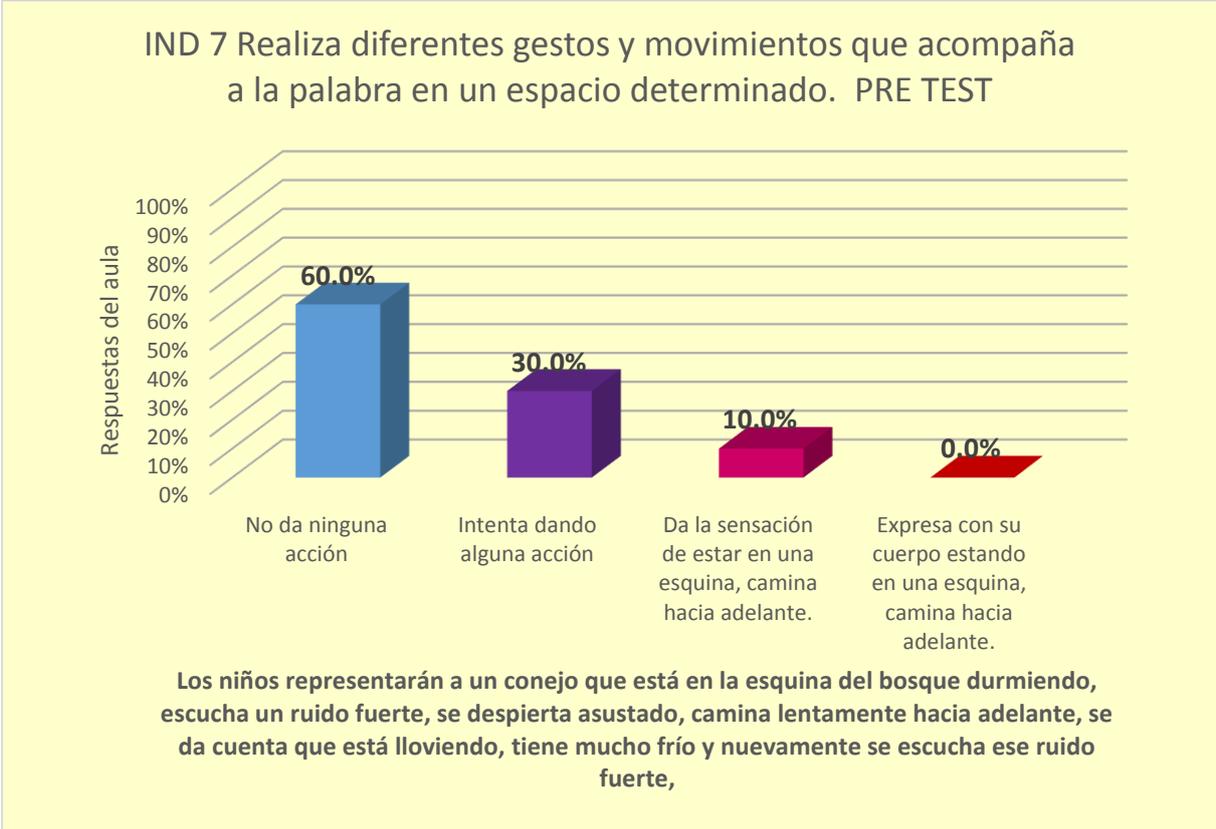
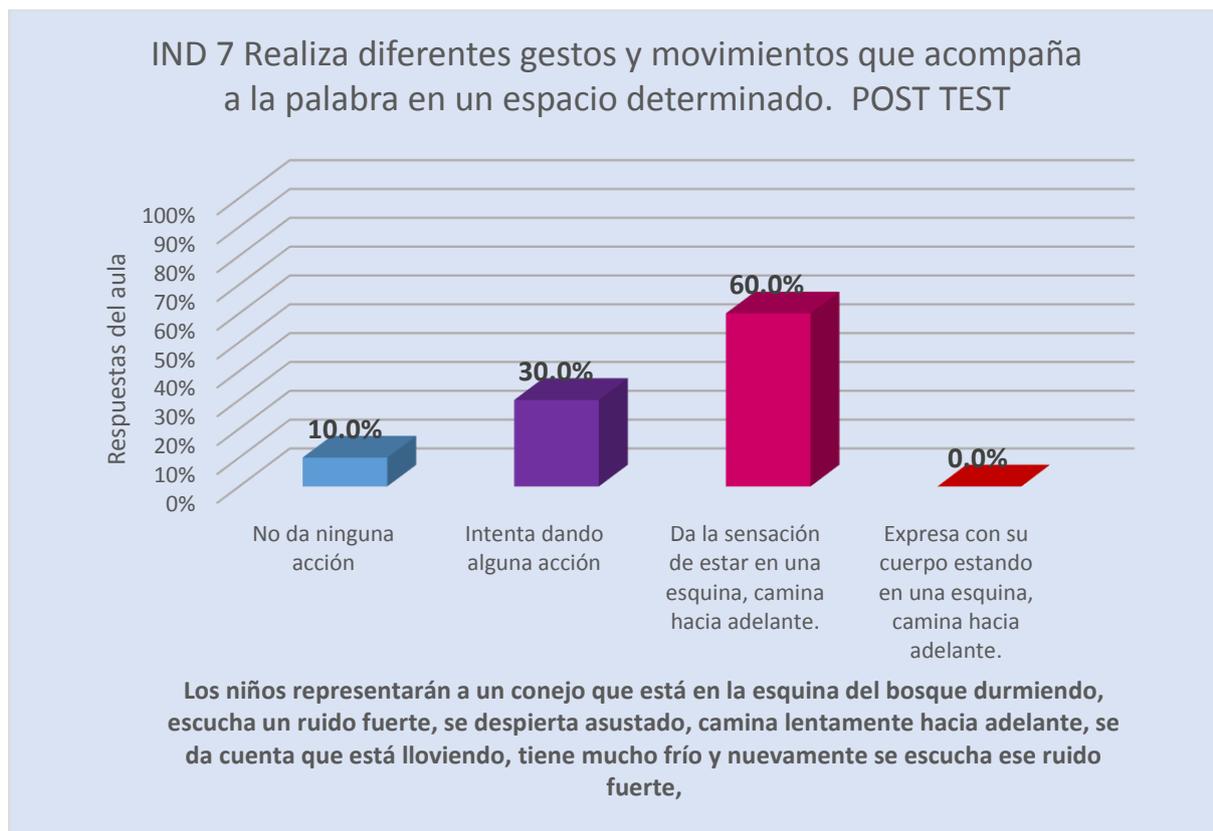


Figura 23. Resultados del indicador 7 en el pre test, expresado en porcentajes



*Figura 24. Resultados del indicador 7 en el post test, expresado en porcentajes*

Como se puede apreciar en la tabla y los gráficos hay una gran diferencia en los resultados del test antes y después de la introducción de la variable independiente, juego dramático. En el pre test, el 60% de los estudiantes se encuentra en la categoría En Inicio (C), el 30% de los estudiantes intenta dando alguna acción que se encuentra en la categoría En proceso (B), solamente el 10% da la sensación de estar en una esquina, camina hacia adelante que se encuentra en la categoría de Logro (A). En el post test, el 10% que se encuentra en la categoría En Inicio (C), el 30% del aula se encuentra en la categoría Proceso (B) y el 60% en la categoría Logro (A).

### **5.3. Resultados específicos de los componentes según variable dependiente. (Percepción espacial)**

#### **5.3.1. Primer componente**

A continuación, se mostrará el resultado del primer componente “Ubicación en el espacio”

Tabla 15.

Resultados comparativos del pre y post test del componente Percepción espacial, obtenidos por el aula

NIVEL DE LOGRO	PRE TEST		POST TEST	
	Respuestas	Porcentaje	Respuestas	Porcentaje
C	21	70%	0	0%
B	6	20%	10	33%
A	1	3%	17	57%
AD	2	7%	3	10%
TOTAL	30	100%	30	100%

También se muestran los siguientes gráficos:

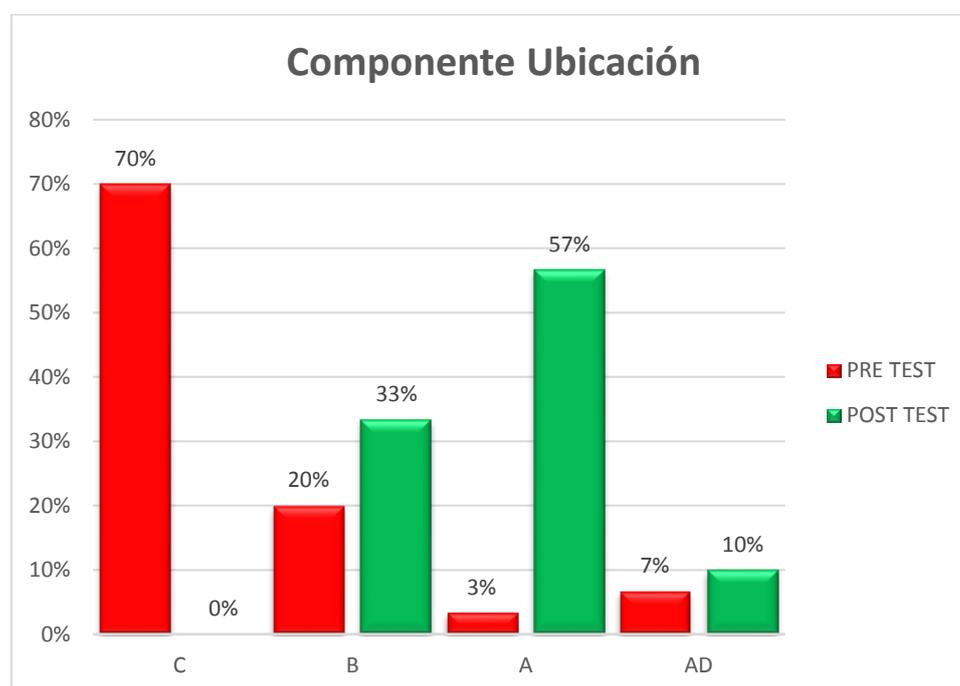


Figura 25. Resultados del Componente Ubicación en el pre y post test, expresado en porcentajes

Reunidas las calificaciones de los ítems que corresponden al componente Ubicación, se procedió a reunir los porcentajes de calificación obtenidas por el aula. Así, en la preprueba, el 70% de los estudiantes obtuvieron la calificación C, correspondiente al inicio de la capacidad, el 20% del aula obtuvo la calificación B que corresponde al nivel en proceso de obtener la capacidad, el 3% obtuvo el nivel A, que corresponde al nivel de logro de la capacidad y el 7% obtuvo el nivel D correspondiente al nivel del logro destacado de la capacidad. Por el contrario, en la posprueba Ningún estudiante obtuvo el nivel C, el 7% obtuvo el nivel B, el 57% obtuvo el nivel del logro de la capacidad y el 10% obtuvo el logro destacado. Como se aprecia, hay un cambio a favor de la ubicación espacial de los estudiantes.

A continuación, se anotará observaciones cualitativas sobre cómo fueron produciéndose los cambios en los estudiantes. El primer componente, la ubicación en el espacio, mejoró

cuando los estudiantes, reconocían su cuerpo, su yo en un espacio determinado, cuando podían trasladarse de un lugar a otro, teniendo en cuenta sus direcciones (derecha, izquierda, delante, atrás), sus movimientos dentro de una situación, lo cual va de la mano de los niveles que se presenten (alto, medio, bajo) y así de los diferentes movimientos que se puedan dar. Por lo general, en las clases se les hacía recordar la clase anterior, para así poder seguir con la siguiente y que pueda haber un aprendizaje significativo en ellos. Por ejemplo, en la clase de “Un cumpleaños revoltoso”, representamos como si estuviéramos en un cumpleaños, y se les daba ciertas consignas en el juego, como: el lugar de la piñata, el cumpleaños, los dulces, los regalos, las sillas, etc. Allí pude observar cómo el estudiante Tiziano pudo rápidamente identificar la situación que se planteaba, he hizo del cumpleaños y se puso una gorrita de fiesta al centro del patio. Valentina era un tanto insegura en su acción para ubicarse, pero pudo integrarse realizando el gesto de comer torta, cooperando con los demás niños, teniendo un rol bajo una situación, una ubicación, que en este caso era “un cumpleaños revoltoso”.

### 5.3.2. Segundo componente

A continuación, se mostrará el resultado del segundo componente “Interrelación en el espacio”

Tabla 16.

*Resultados comparativos del pre y post test del componente Percepción espacial, obtenidos por el aula*

NIVEL DE LOGRO	PRE TEST		POST TEST	
	Respuestas	Porcentaje	Respuestas	Porcentaje
C	9	45%	1	5%
B	9	45%	2	10%
A	1	5%	16	80%
AD	1	5%	1	5%
TOTAL	20	100%	20	100%

También se muestran los siguientes gráficos:

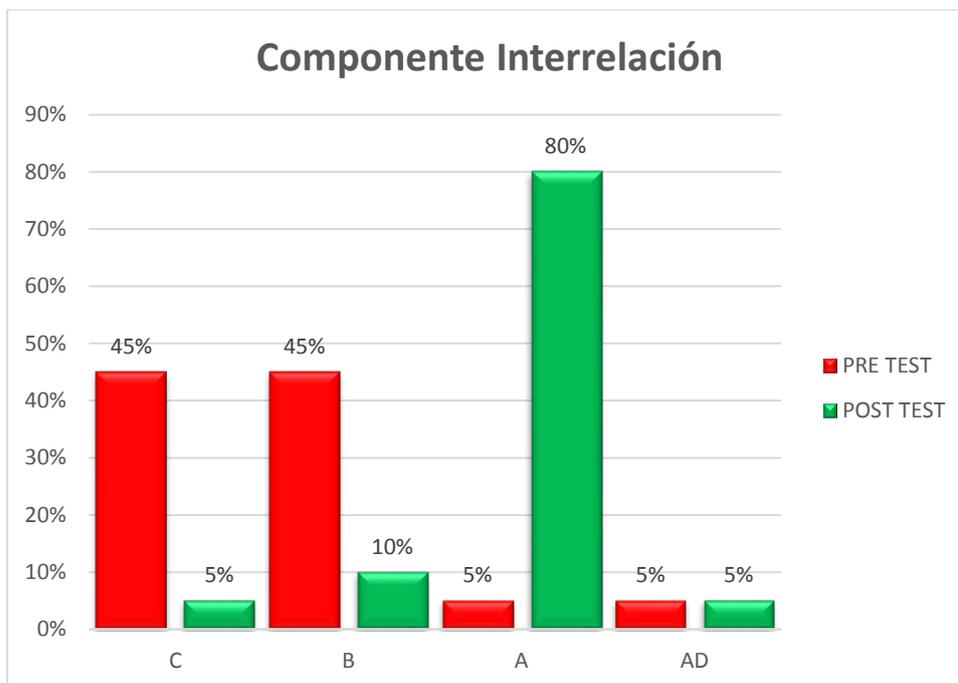


Figura 26. Resultados del Componente Interrelación en el pre y post test, expresado en porcentajes

En el componente interrelación en el espacio, el cambio es notorio. En el pre test la mayoría de los estudiantes, el 90%, se ubicaba en los niveles C y B, sólo el 5% de los estudiantes se ubicaba en los niveles A y AD, respectivamente. En el post test el 5% se ubica en el nivel C, el 10% en el nivel B, mientras que el 80% del aula ha logrado la capacidad.

En este segundo componente, la interrelación en el espacio, se pudo observar que poco a poco iban mejorando, alcanzando logros óptimos para los estudiantes. Las sesiones enfatizaban la relación de los objetos ubicados en el espacio y a las personas del entorno, teniendo en cuenta como actitud primordial el respeto de uno y el respeto con los demás, pero sin dejar de comunicarse, de relacionarse entre todos, y poder lograr, mejorar esta capacidad. En la sesión de aprendizaje llamada “La tempestad” una estudiante sonrió al recordar esta clase, aparte que fue divertida, ingeniosa por el ejercicio desarrollado, hubo mucho trabajo en equipo entre todos. En esta sesión se planteaba estar en unas sillas imaginando estar en un barco, pero bajo una lluvia intensa de modo que el barco se iba al lado derecho, izquierdo, detrás, adelante, teniendo en cuenta en no chocarse, porque hay muchos barcos, entonces respetamos esos espacios de manejo en el juego y también poder interrelacionarme con la situación.

Observe que la estudiante Valeska, siendo una niña inquieta, podría decirse traviesa, me sorprendió mucho al verla realizar esta clase, ya que tuvo mucho cuidado al momento de manejar el barco que se encontraba y no chocarse con el del otro. Así mismo me di cuenta de la estudiante Micaela, que es más contemplativa, miraba a todos lados, para así no toparse con ningún barco por ahí. Asimismo, escuché al estudiante Thiago: ¡Cuidado! ¡Voltea!, que muy

aparte de poder manejar el rol que estaba representando, estaba comunicándose con el otro compañero de forma verbal, de la cual veía que quizá le faltaba más atención a su compañero.

### 5.3.3. Tercer componente

A continuación, se mostrará el resultado del tercer componente “Expresión total en el espacio”

Tabla 17.

*Resultados comparativos del pre y post test del componente Expresión total en el espacio, obtenidos por el aula*

NIVEL DE LOGRO	PRE TEST		POST TEST	
	Respuestas	Porcentaje	Respuestas	Porcentaje
C	12	60%	2	10%
B	6	30%	8	30%
A	2	10%	10	60%
AD	0	0%	0	0%
TOTAL	20	100%	20	100%

También se muestran los siguientes gráficos:

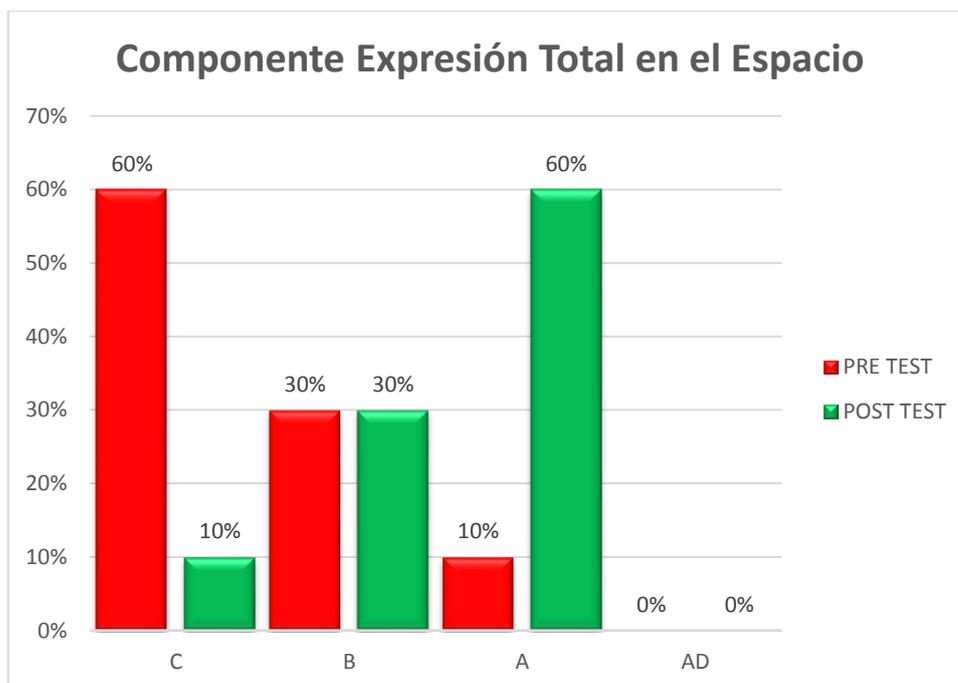


Figura 27. Resultados del Componente Expresión total en el espacio en el pre y post test, expresado en porcentajes

En el componente Expresión total en el espacio, los cambios han sido igualmente notorios, como se puede apreciar en la gráfica comparativa. Esta capacidad se logró como resultado de los dos componentes anteriores. Este componente es más espontáneo, libre, en la cual el cuerpo está en movimiento, relacionándose con sus alrededores y así poder expresarse de forma total, global en el espacio, con sus gestos, mímicas, etc.

En esta oportunidad, en la sesión de aprendizaje llamada “Mi mundo”, se puso una serie de círculos en el piso, cada círculo tenía ciertos sentimientos como, por ejemplo: feliz, triste,

amargo, miedoso, etc. Se le decía cada consigna de estos, en la cual tenía que estar ubicado en el círculo acompañado con el sentimiento que se le mencione, representándolo con el cuerpo y su rostro. Ahí fue que me percate en la estudiante Zoe, que ella no era tan expresiva, pudo lograr esta capacidad que se le pedía mediante este juego, y cada consigna que se mencionaba realmente ella lo pudo lograr, con sus manos, con sus piernas, su carita, recuerdo muy bien, cuando le dije “Feliz”, puso sus manos en su boca sonriendo como una niña en un comercial de televisión, muy risueña. Estas actividades iban sucediendo en el espacio como una representación. También el estudiante Tizziano, tuvo resultados altos en este componente. Al inicio se le hacía difícil poder expresarse, pero aun así en la siguiente clase pudo lograr esta capacidad que le permitía realizar esta serie de consignas.

**5.4. Resultados totales de la variable dependiente. (Percepción espacial)**

A continuación, se mostrará el resultado total de la variable dependiente “Percepción espacial”

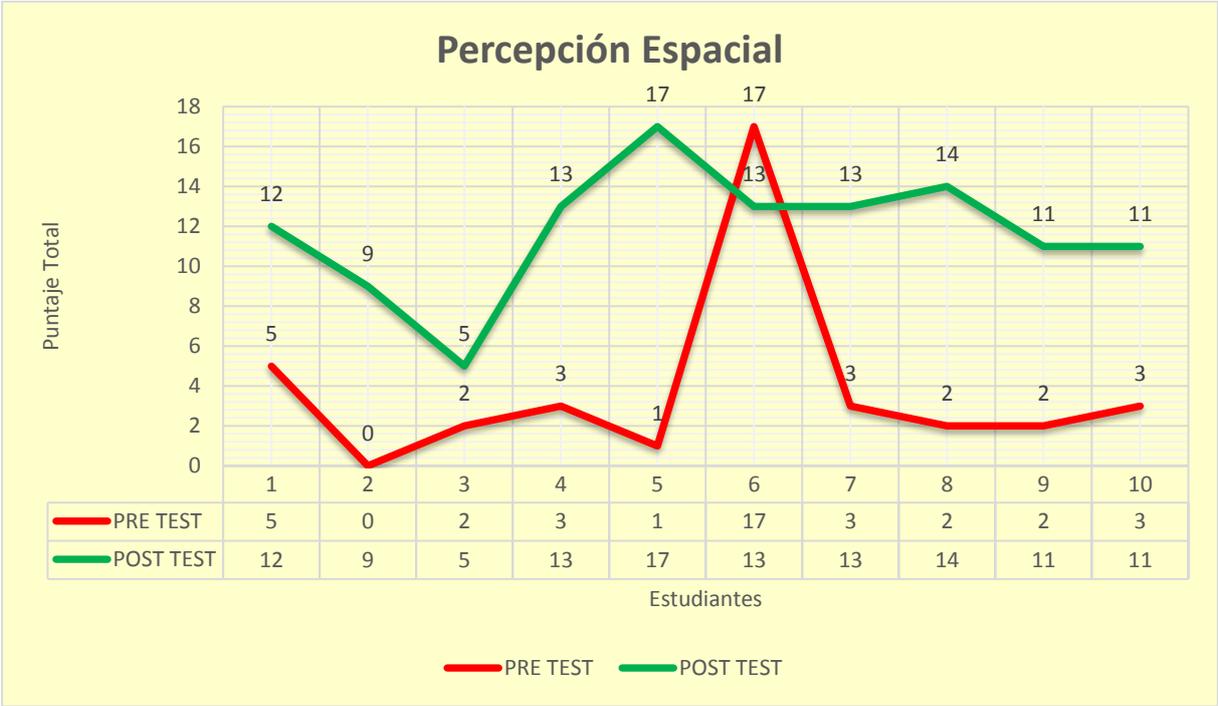


Figura 28. Resultados totales de cada estudiante en la percepción espacial  
La línea roja representa el puntaje del pre test y la verde del post test.

A continuación, se muestra una tabla con los promedios y las desviaciones estándar del pre y del post test de los resultados del aula.

Tabla 18.  
Promedios y desviación estándar del resultado total del aula

	PROMEDIO	DESV. ESTANDAR
PRE TEST	3.8	4.83
POST TEST	11.8	3.19

Como se aprecia, hay un cambio sostenido en el resultado total de la prueba. El aula ha pasado de un promedio de 3.8 de puntaje en el pretest a un puntaje promedio de 11.8 en el posttest. Por otro lado, la desviación estándar es mayor en el pretest que en el post test, de mostrando una mayor homogeneidad del grupo al final de la estrategia pedagógica.

### **5.5. Aportes surgidos de la investigación**

El juego dramático ha permitido una mejora en la ubicación en el espacio, en cuanto a las direcciones. En la sesión 2 fue donde se trabajaron las direcciones con los estudiantes, particularmente en la actividad “rojo y azul” donde mediante cintas en cada lado los estudiantes pudieron recordar su lado derecho e izquierdo de sí mismos y en los objetos a su alrededor.

En la misma sesión, en otra actividad se realizó el juego “caliente - frío”, utilizando aros que se usaban como timones de naves espaciales. Mediante la indicación los niños se iban a la derecha donde era caliente e izquierda donde era frío, entre risas y otras se confundían mucho, pero mientras más rápido en cada tiempo cambiaba la indicación, ellos pensaban antes de mover el timón de su nave espacial.

En otra de sesión se usó la canción “Me muevo por aquí, me muevo por allá” que a los niños les atraía mucho la canción porque les divertía, se iba modificando cada canción con lugares donde ellos deberían ir, por ejemplo:

La puerta del nido

El baño

La puerta del salón de clase

La casa de juego

Las escaleras de juego

La ventana, etc.

Una de ellas era saber quién se encontraba a su lado, qué cosas se encontraba a su lado, quién hablaba en la clase o escuchaba algún ruido y dónde se encontraba. Cuando se pasaba lista los niños ubicaban a sus compañeros y los relacionaban con su derecha o izquierda porque recordaban de las clases que se realizaron con anterioridad.

Por otro lado, ellos sabían dónde se encontraba la recta de libros, cuadernos, mochilas, escritorio, cuando se les preguntaba y ellos mismo iban al lugar y sonrían cuando decían: “en la izquierda” o “en la derecha”, etc.

## **Conclusiones**

1.           Se ha producido un cambio significativo de la variable dependiente por lo que se confirma la hipótesis: la aplicación de los juegos dramáticos mejora la percepción espacial de los niños y niñas de 5 años en la IEIP Mi pequeña casita del distrito de Breña.
2.           Se demuestra que ha habido mejoras en los tres componentes de la percepción espacial: ubicación en el espacio, interrelación en el espacio y expresión total en el espacio. Ello implica que ha habido mejoras en cómo los niños logran identificarse a sí mismos en relación a su conocimiento espacial y a que se integran su acción en el espacio y en relación a los demás.
3.           Los juegos dramáticos son apropiados para estimular al niño a conocerse a sí mismo en relación a su espacio, empleando el espacio real y el ficcional.

### **Recomendaciones**

1. Esta estrategia con juegos dramáticos podría servir de base para proponer situaciones que desarrollen la capacidad de percibir y organizarse mejor en el espacio, para ello se ha diseñado la propuesta didáctica mediante tres módulos.
2. Se recomienda utilizar los juegos dramáticos para que los estudiantes ubiquen su cuerpo en el espacio - tiempo, y utilicen las nociones tempo-espacial.

## Referencias

- Ajuriaguerra, J. (1996). *Manual de psiquiatría infantil*. Barcelona: Masson S.A.
- Baquero Araque, M. C. (2010). *Elaboración y Aplicación de una guía para establecer nociones de direccionalidad mediante el juego en los niños de 5 a 6 años en la Escuela Club Rotario en el periodo 2008-2009 [Tesis de Licenciatura]*. Latacunga: Universidad Técnica de Cotopaxi. Unidad Académica de Ciencias Administrativas y Humanísticas. Carrera de Educación Parvularia.
- Berruezo Adelantado, P. P. (2006). Pasado, presente y futuro de la psicomotricidad. *Revista Iberoamericana de Psicomotricidad y Técnicas Corporales* Vol. 6 (2), núm. 22, 25-36.
- Boggio Couto, S., & Omori Galleno, M. (2017). *El desarrollo de las nociones de espacio, a través de una propuesta alternativa de psicomotricidad en niños de 4 años en una institución educativa privada de Lima Metropolitana [Tesis de licenciatura]*. Lima: Pontificia Universidad Católica del Perú. Facultad de Educación.
- Bullón Ríos, A. (1975). *Hacia una personalidad creativa*. Lima: Instituto Nacional de la Investigación y el desarrollo educativo.
- Bullón Ríos, A. (1990). *Educación a distancia*. Lima: Universidad Inca Garcilaso de la Vega.
- Bullón, A. (1987). *Educación artística y didáctica del arte*. Lima: Editorial de la Universidad Inca Garcilaso de la Vega.
- Campo Menéndez, A. (2008). *Psicomotricidad. Desarrollo cognitivo y motor*. Asturias: Consejería de Educación y Ciencia. Dorección General de Formación Profesional del Principado de Asturias.
- CEN Oposiciones. (30 de 06 de 2020). *Educación infantil. Supuestos prácticos*. Obtenido de CEN oposiciones, sitio web: <https://www.cen.edu/dw/muestras/00n/15-EdInfantil-Practica-12M/>
- Consejo Nacional de Educación. (2006). *Hacia un proyecto educativo nacional al 2021. La educación que queremos para el Perú*. Lima: Consejo Nacional de Educación.
- Da Fonseca, V. (1998). *Manual de observación psicomotriz. Significación psiconeurológica de los factores psicomotores*. Barcelona: INDE Publicaciones.
- Dehondt, N., & Henard, I. (14 de octubre de 2018). *La structuration de l'espace chez l'enfant*. Obtenido de Academie grenoble. : [http://www.ac-grenoble.fr/ecole/74/eps74/IMG/pdf/henart\\_dehondt\\_orientation\\_dans\\_lespace.pdf](http://www.ac-grenoble.fr/ecole/74/eps74/IMG/pdf/henart_dehondt_orientation_dans_lespace.pdf)
- Flores Palomo, J., & Rodríguez Leguizamo, N. (2015). *Propuesta didáctica de los juegos dramáticos para el mejoramiento de la expresión corporal en el curso 401, jornada*

- tarde del colegio Robert Francis Kennedy [Tesis de Licenciatura]*. Bogotá: Universidad Libre de Colombia. Facultad de Ciencias de la Educación .
- Foro Europeo de psicomotricidad. (30 de 06 de 2020). *European Forum of Psycomotricity*. Obtenido de General information. Glosary: <https://psychomot.org/psychomotricity/general-information/>
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (1998). *Metodología de la investigación*. México: McGraw Hill.
- Ley N° 28044. (17 de julio de 2003). *Ley General de Educación*. Lima, Perú: Diario Oficial El Peruano.
- Lora, J. (2008). *"Yo soy mi cuerpo". Un cambio radical en el sistema educativa*. Lima: Lars Editores.
- Lora, J. (2011). La educación corporal: nuevo camino hacia la educación integral. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud, Vol. 2 (9),*, 739-760.
- Motos, T. (2001). *Creatividad Dramática*. Santiago de Compostela: Meubook.
- Perú. Ministerio de Educación. (2009). *Diseño Curricular Nacional*. Lima: Ministerio de Educación.
- Piaget, J., & Inhelder, B. (1997). *Psicología del niño*. Madrid: Morata.
- Reyes, K., Sánchez Chávez, N. P., Toledo Ramírez, M. I., Reyes Gómez, U., Reyes Hernández, D. P., & Reyes Hernández, U. (2014). Los videojuegos: ventajas y perjuicios para los niños. *Revista Mexicana de Pediatría. Vol. 81. N° 2,* 74-78.
- Robinson, K., & Aronica, L. (2009). *El elemento*. México D. F.: Grijalbo.
- Sarlé, P. (2011). *Juego y educación inicial*. Buenos Aires: Ministerio de Educación de la Nación.
- Sassano, M. (2015). *El cuerpo como origen del tiempo y del espacio. Enfoques desde la psicomotricidad*. Madrid: Miño y Dávila Editores.
- Tejeiro Salguero, R., Pelegrina del Río, M., & Gómez Vallecillo, J. L. (2009). Efectos psicosociales de los videojuegos. *Comunicación. Vol. 1. N° 7,* 235-250.
- Ubillús Salas, P. V. (2011). *Influencia del juego dramático sobre indicadores psicomotores y del lenguaje en niños de 4 a 5 años del Hogar San Antonio. [Tesis de Titulación]*. Lima: Escuela Nacional Superior de Arte Dramático.
- Vargas Cordero, Z. R. (2009). La investigación aplicada: una forma de conocer las realidades con evidencia científica. *Educación. Vol. 33, núm 1 Universidad de Costa Rica,* 155-165.

## Anexos

### Muestras de Evaluación de Estudiantes

### Cuadros y Fotos Seleccionadas de la Prueba de Entrada



*Figura 29. Prueba de entrada. Fotografía de la autora*



*Figura 30. Prueba de entrada. Fotografía de la autora*



*Figura 31. Prueba de entrada. Fotografía de la autora*



*Figura 32. Prueba de entrada. Fotografía de la autora*



*Figura 33. Prueba de entrada. Fotografía: propia*



*Figura 34. Prueba de entrada. Fotografía de la autora*



Figura 35. Prueba de entrada. Fotografía de la autora



Figura 36. Prueba de entrada. Fotografía de la autora