



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

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

Gamificación en el desarrollo de habilidades viso- espaciales de
preescolar en tiempos de pandemia, Lima 2021

**TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:
Licenciada en Educación Inicial**

AUTORAS:

Huayhua Gibaja, Lizbet (ORCID:0000-0002-7647-948X)

Huerta Zarzosa, Iris Pamela (ORCID: 0000-0002-4760-2506)

ASESORA:

Mgtr. Villa Córdova, Gloria María (ORCID: 0000-0003-3038-9443)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Didáctica y evaluación de los aprendizajes.

LIMA- PERÚ

2021

DEDICATORIA

A nuestros padres quienes nunca dejaron de confiar en nosotras, brindándonos el soporte moral y su apoyo, asimismo a las personas más cercanas quienes nos guiaron por el camino correcto.

AGRADECIMIENTO

Agradecemos primeramente al ser supremo quien nos colma de saber y perseverancia. Asimismo, a la Mgtr Gloria María Villa Córdova quien es nuestra asesora y supo orientarnos de manera pertinente en cada proceso de la investigación, a su vez a cada docente de la universidad por su apoyo.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

DEDICATORIA.....	ii
AGRADECIMIENTO.....	iii
Índice de contenidos	iv
Índice de tablas	v
Índice de figuras	vii
RESUMEN	viii
ABSTRACT	ix
I.INTRODUCCIÓN	1
II.MARCO TEÓRICO.....	4
III.METODOLOGÍA.....	12
3.1. Tipo y diseño de investigación	12
3.2. Variable y operacionalización.....	13
3.3. Población, muestra y muestreo.....	15
3.4. Técnica e instrumentos de recolección de datos	16
3.5. Procedimiento	17
3.6. Método de análisis de datos.....	18
3.7. Aspecto ético.....	18
IV.RESULTADOS.....	19
V. DISCUSIÓN.....	31
VI. CONCLUSIÓN.....	35
VII.RECOMENDACIONES.....	36
REFERENCIAS	
ANEXOS	

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 <i>Distribución de muestra</i>	15
Tabla 2 Validez del instrumento de evaluación de habilidades viso-espaciales...	17
Tabla 3 Confiabilidad del instrumento de habilidades viso espaciales	17
Tabla 4 Frecuencias y porcentajes de la variable habilidades viso-espaciales de estudiantes de 5 años de educación inicial en la medición pretest y postest.	19
Tabla 5 Frecuencias y porcentajes de la dimensión integración bilateral de estudiantes de 5 años de educación inicial en la medición pretest y postest.....	20
Tabla 6 Frecuencias y porcentajes de la dimensión direccionalidad de estudiantes de 5 años de educación inicial en la medición pretest y postest.	21
Tabla 7 Frecuencias y porcentajes de la dimensión lateralidad de estudiantes de 5 años de educación inicial en la medición pretest y postest	22
Tabla 8 Promedios de la comparación pretest y postest de la variable Habilidad viso-espacial.....	23
Tabla 9 Significancias de correlación de pretest y postest de la variable Habilidad viso-espacial.....	23
Tabla 10 Comparación de pretest y postest de la variable Habilidad viso-espacial	24
Tabla 11 Promedios de la comparación pretest y postest de la dimensión Integración bilatera.....	25
Tabla 12 Significancias de correlación de pretest y postest de la dimensión Integración bilateral.....	25
Tabla 13 Comparación de pretest y postest de la dimensión Integración bilateral.....	26
Tabla 14 Promedios de la comparación pretest y postest de la dimensión Direccionalidad.....	27
Tabla 15 Significancias de correlación de pretest y postest de la dimensión Direccionalidad.....	27

Tabla 16 Comparación de pretest y postest de la dimensión Direccionalidad.	28
Tabla 17 Promedios de la comparación pretest y postest de la dimensión Lateralidad.....	29
Tabla 18 Significancias de correlación de pretest y postest de la dimensión Lateralidad.....	29
Tabla 19 Comparación de pretest y postest de la dimensión Lateralidad.	30

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Porcentajes de la medición pretest y postest en los niveles de la variable habilidades viso-espaciales de estudiantes de 5 años de educación inicial.	19
Figura 2. Porcentajes de la medición pretest y postest en los niveles de la dimensión de integración bilateral de estudiantes de 5 años de educación inicial.	20
Figura 3. Porcentajes de la medición pretest y postest en los niveles de la dimensión direccionalidad de estudiantes de 5 años de educación inicial	21
Figura 4. Porcentajes de la medición pretest y postest en los niveles de la dimensión lateralidad de estudiantes de 5 años de educación inicial	22

RESUMEN

La presente investigación tuvo por objetivo determinar el efecto de la gamificación para el desarrollo de las habilidades viso-espaciales de preescolar en tiempos de pandemia, 2021. Del mismo modo se basa en el fundamento teórico constructivista de Jean Piaget. El método empleado fue hipotético deductivo, de enfoque cuantitativo, nivel explicativo, diseño experimental con corte transversal con una población de 40 infantes de preescolar, la muestra estuvo conformada por 20 alumnos en la aplicación del pre test y 20 niños para el pos test, se usó como instrumento la lista de cotejo. El resultado del grupo pre test se ubicó en un nivel bajo con 55%, en el pos-test pasaron al nivel alto con 85% como consecuencia de la aplicación de la gamificación asimismo se obtuvieron puntuaciones positivas. De manera que el resultado determinó que existen evidencias suficientes para afirmar que la gamificación tiene efecto favorable para el desarrollo de las habilidades viso espaciales en los infantes que conformaron dichos grupos cuyos resultados fueron ($p < 0.00$).

Palabras clave: Gamificación, habilidades viso-espaciales, direccionalidad

ABSTRACT

The present research aimed to determine the effect of gamification for the development of preschool visuospatial skills in times of pandemic, 2021. In the same way, it is based on the constructivist theoretical foundation of Jean Piaget. The method used was hypothetical deductive, quantitative approach, explanatory level, cross-sectional experimental design with a population of 40 preschool infants, the sample consisted of 20 students in the application of the pre-test and 20 children for the post-test, it was used the checklist as an instrument. The result of the pre-test group was located at a low level with 55%, in the post-test they went to the high level with 85% as a consequence of the application of gamification, also positive scores were obtained. Thus, the result determined that there is sufficient evidence to affirm that gamification has a favorable effect on the development of visual spatial skills in infants who made up these groups whose results were ($p < 0.00$).

Keywords: Gamification, visuospatial skills, directionality

I.INTRODUCCIÓN

Las habilidades viso-espaciales, abarca herramientas importantes en las funciones cerebrales con la capacidad para que infante pueda ubicarse en el espacio, resolver problemas suscitados en su entorno, formular objetivos asimismo metas claras, ejecutar y planificar de manera adecuada un plan, abstraer información sustancial también prestar atención a varios componentes. Un estudio realizado por la UNESCO (2020), quien evaluó el desarrollo de habilidades mediante la educación a distancia durante el cierre de escuelas debido al COVID-19 en niños en edad escolar, demostró un porcentaje bajo en el desarrollo de habilidades viso-espaciales con un resultado de 49% en África Oriental y Meridional, 48% en África Occidental y Central, 20% Asia oriental y el Pacífico, 40% Oriente Medio y Norte de África, 38% Asia Meridional, 34% Europa Oriental y Asia Central, 9% América Latina y el Caribe. Lo evidenciado es en infantes en edad preescolar, cuyas causas asociadas son las estrategias que emite la docente para una adecuada enseñanza, asimismo del uso de la tecnología para sus clases virtuales, la escasa interés tanto de los padres de familia para motivar en el aprendizaje de sus menores.

Por otro lado, un estudio realizado por la Defensoría del Pueblo (2020), quienes evaluaron la educación frente a la emergencia sanitaria, evidenció un porcentaje bajo en la zonas rurales con 5% y en zona urbana 39% en infantes del nivel inicial, entre ellos un aspecto a evaluar fue habilidad viso-espacial obteniendo un 6% entre ambas zonas, dicho porcentaje bajo es reflejado al escaso acceso de internet en los hogares, falta de dispositivos móviles, problemas económicos y de salud que enfrentan las familias en tiempo de COVID-19, por ello muchos infantes dejaron de estudiar. Sin embargo, otro factor que no permitió el desarrollo de diversas habilidades en los estudiantes para su aprendizaje es el poco conocimiento en el uso de las TIC por parte de los docentes. La pandemia por el coronavirus ha generado grandes cambios en la vida de las personas, afectando entre ellos a la educación y llevando consecuencias negativas en su aprendizaje durante el momento y hacia un futuro.

En las Instituciones Educativas del distrito del Callao se evidencia dificultades en cuanto al desarrollo de las habilidades viso-espaciales mediante las clases remotas, ya que no cuentan con materiales didácticos ya sea virtual y de manera lúdica, para implementar en sus sesiones de clases. El desarrollo de aquella habilidad es importante siendo la capacidad de identificar dónde están los objetos en el espacio incluyendo las partes de su cuerpo y una de las dificultades a no ser desarrollado se enfocaría en la lectura y las matemáticas. La educación de forma remota incluyó nuevas tecnologías insertando cambios importantes en la dinámica de la educación; sin embargo, hay elementos que aún se deben fortalecer para obtener un servicio educativo de calidad, y lograr en los estudiantes una comunicación efectiva asimismo la integración racional de los aprendizajes a través del uso de recursos y para alcanzar un nivel óptimo de apoyo profesional hacer uso de apoyo de diversas estrategias.

El problema general del trabajo fue responder a la interrogante: ¿cuál es el efecto de la gamificación para el desarrollo de las habilidades viso-espaciales de preescolar en tiempos de pandemia, 2021? y los problemas específicos son: ¿cuál es el efecto de la gamificación para el desarrollo de la integración bilateral de preescolar en tiempos de pandemia, 2021?, ¿Cuál es el efecto de la gamificación para el desarrollo de la lateralidad de preescolar en tiempos de pandemia, 2021? y por último ¿cuál es el efecto de la gamificación para el desarrollo de la direccionalidad de preescolar en tiempos de pandemia, 2021?.

La presente investigación se justificó de manera teórica, ya que parte de un problema y por ello pretende determinar el efecto de la gamificación para el desarrollo de las habilidades viso-espaciales de preescolar en tiempos de pandemia, 2021, ya que debido a los problemas suscitados a nivel mundial por la pandemia los estudiantes dejaron las clases presenciales para llevar a cabo de manera remota en sus hogares, en muchas ocasiones acompañados de un adulto, y quien a su vez son dirigidas por docentes que tienen dificultad para establecer una sesión de clase de manera lúdica a través del entorno virtual. Aspecto metodológico, ya que en la actualidad no se evidencia demanda de información ni un instrumento que pueda medir las habilidades viso espaciales del infante siendo una investigación experimental que se emplea tres momentos de evaluación pre-

post test para recolectar la información requerida. En torno a la justificación práctica, mediante la investigación se adjunta información para dar a conocer el efecto de la gamificación para el desarrollo de habilidades viso-espaciales de preescolar en tiempos de pandemia, 2021, ya que será muy importante para su aprendizaje como para su desarrollo personal en el infante a un futuro en convivencia de su entorno.

El objetivo general fue determinar el efecto de la gamificación para el desarrollo de las habilidades viso-espaciales de preescolar en tiempos de pandemia, 2021. Asimismo, los específicos son: determinar el efecto de la gamificación para el desarrollo de la integración bilateral de preescolar en tiempos de pandemia, 2021, seguido de determinar el efecto de la gamificación para el desarrollo de la lateralidad de preescolar en tiempos de pandemia, 2021, por último, determinar el efecto de la gamificación para el desarrollo de la direccionalidad de preescolar en tiempos de pandemia, 2021.

La hipótesis general fue, La aplicación de gamificación tiene un efecto favorable en el desarrollo de las habilidades viso-espaciales de preescolar en tiempos de pandemia, 2021, asimismo las hipótesis específicas son: La aplicación de gamificación tiene un efecto favorable en el desarrollo de la integración bilateral de preescolar en tiempos de pandemia, 2021, seguido de La aplicación de gamificación tiene un efecto favorable en el desarrollo de la lateralidad de preescolar en tiempos de pandemia, 2021, por último La aplicación de gamificación tiene un efecto favorable en el desarrollo de la direccionalidad de preescolar en tiempos de pandemia, 2021.

II.MARCO TEÓRICO

Galindo (2018). En su investigación inteligencia viso espacial en estrategias de enseñanza aprendizaje en el área de ciencias ambientales, cuyo objetivo fue los efectos la inteligencia viso espacial en el área de ciencias ambientales, tipo cuasi-experimental, diseño experimental, enfoque cuantitativo, con una población de 74 infantes, la técnica que se usó fue la observación para la recopilación de datos, concluyó que la habilidad viso espacial influye en el área de ciencias ambientales, (p.88).

Ezquerro, López y Marchena (2017). En su investigación titulada inteligencia musical, viso espacial, corporal- cinestésica y creatividad motriz en el proceso de enseñanza aprendizaje. Cuyo objetivo determinar la influencia de la variable independiente en la dependiente, tipo cuasi-experimental, diseño experimental, enfoque cuantitativo, con una población de 117 infantes, la técnica que se usó fue la observación para la recopilación de datos, concluyó que dicha variable independiente influye en la dependiente..

Pinilla (2019). En su investigación titulada estrategias de gamificación 6D en el desarrollo de las habilidades viso-espaciales en niños de preescolar, Bogotá. cuyo objetivo fue los efectos de la gamificación en las habilidades viso-espaciales, tipo cuasi-experimental, diseño experimental, enfoque cuantitativo, con una población de 98 infantes, la técnica que se usó fue la observación para la recopilación de datos, concluyó que la gamificación influyen en las habilidades cognitivas, en la primera actividad con 87.07 y en la última registró 95.30.

Vargas, Rodriguez, Sanchez (2020). En su investigación titulada Digital games(gamification) in Learning and Training: An approach to Adaptation and integration in the classroom. Cuyo objetivo fue los efectos de la gamificación en el aprendizaje y la formación, tipo cuasi-experimental, diseño experimental, enfoque cuantitativo, con una población de 64 infantes, la técnica que se usó fue la observación para la recopilación de datos, concluyó que la gamificación influye en el aprendizaje y formación.

Gutiérrez, Olortegui (2020). En su investigación titulada la efectividad de la implementación de estrategias gamificadas como parte de la innovación educativa para desarrollar la inteligencia en niños de 5 años de I.E públicas de Arequipa. Cuyo

objetivo fue la aplicación de estrategias gamificadas para el desarrollo de la inteligencia. Tipo cuasi-experimental, diseño experimental, enfoque cuantitativo, con una población de 73 infantes, la técnica que se usó fue la observación para la recopilación de datos, concluyó que la gamificación influyen en la inteligencia, el pre test se ubicó nivel de proceso con 76%, post test 81% nivel de logro.

García, Cara, Martínez, Cara (2021). En su investigación titulada la gamificación en el aula como herramienta motivadora en el proceso de enseñanza aprendizaje en preescolar. Cuyo objetivo fue determinar el efecto de gamificación para el desarrollo de la enseñanza aprendizaje. Tipo cuasi-experimental, diseño experimental, enfoque cuantitativo, con una población de 55 infantes, la técnica que se usó fue la observación para la recopilación de datos, concluyó que la gamificación influyen en el desarrollo de la enseñanza aprendizaje, el pre test se ubicó nivel de proceso con 68%, post test 78%.

Injoque, Barreyro, Formoso, Burin (2018). En su investigación titulada Working memory, proces sing speed and general intelligence: possible models of relations with visuospatial working Memory Using the Visuospatial Computerized Working Memory Battery (BIMeT-VE). cuyo objetivo fue determinar el efecto de la variable independiente en la dependiente de tipo y diseño experimental, población de 74 infantes de preescolar, concluyendo que dicha variable sí influye en el desarrollo.

Solovieva, Hermosillo, Méndez (2017). En su investigación Changes in Visual Spatial Functions as an Effect of the Drawing Method in Preschoolers under 4 to 6 Years of Age. Cuyo objetivo fue determinar el efecto de la variable independiente en la dependiente de tipo y diseño experimental, población de 56 infantes de preescolar, concluyendo que el método de los dibujos influye en las habilidades viso espaciales. En el pre test se ubicó nivel de proceso con 54%, post test 79%.

Además, podemos enfatizar la teoría constructivista de Jian Piaget, Tunnermann (2011) afirmó que el alumno durante el proceso de aprendizaje genera situaciones concretas y únicas construyendo conocimientos durante el proceso de aprendizaje (pp.98-99). Es una construcción de los esquemas que ya posee el ser humano o sea los conocimientos previos que con su medio fue adquirido, aquello se realiza en todos los medios y tiempos. Por otro lado, para el constructivismo lo

más importante no es el conocimiento nuevo de manera relevante sino adquirir una nueva competencia permitiendo al infante aplicarlo en una situación nueva, la construcción se produce cuando el sujeto interactúa con el objeto del conocimiento.

La gamificación según Rodríguez, Santiago (2015) afirmaron que son entornos digitales con incorporación de técnicas de juego, consiste en la adaptación de las técnicas de los juegos a la dinámica docente. Por ello, Kapp (2012) afirmó que la gamificación abarca instrucciones que se aplican en cualquier contexto del juego de manera lúdica para crear, siendo una técnica significativa lo cual ayudará a potencializar el proceso de enseñanza- aprendizaje de cada infante y a su vez cada uno disfrutará de trabajar con ello para posteriormente resolver situaciones en su vida cotidiana. Liberio (2019) señaló que la gamificación es una pieza fundamental que permite desarrollar diversas habilidades en los infantes para lograr crear situaciones prácticas, para ello los juegos mediante la docente deben ser planificados para lograr el objetivo de aprendizaje requerido también posteriormente como retroalimentación. La gamificación es un medio de orientación que permitirá el comportamiento y adquisición de nuevos conocimientos de manera satisfactoria, a través del potencial de cada estudiante.

En la gamificación se evidencian modalidades entre ellas está Online, para aprender en un entorno elearning que se da a través del uso de las TIC, dentro o fuera del aula, en ello implica alfabetización tecnológica, social y emocional, beneficiando generar una experiencia favorable en el estudiante lo cual implica en el conocimiento la interiorización de forma lúdica, por último, está la gamificación offline que abarca los juegos tradicionales, aplicando mecanismos en la vida cotidiana. Borrás (2015) afirmó, que la gamificación tiene mecanismos conocidos como triada "PIC" conformada por elementos que se aplican en los juegos contiene tres tipos puntos que se otorga creando sensación de progreso; las insignias evidencias un logro y por último tabloneros de calificación.

El objetivo de la gamificación es incrementar la concentración, autoexpresión, motivación y logro de la competencia esperada de una forma lúdica, lo cual es asociado a los juegos serios que surgen a partir del uso de las tecnologías lúdicas, para acciones educativas. Por ello, Ortiz, Jordan y Agredal (2018) afirmó lo siguiente el objetivo es brindar retroalimentación a los infantes asimismo otorgando información a los maestros, proporciona un aprendizaje activo y aquellos

aprendizajes son mejorados lo cual motivará una participación activa. Según Sánchez, García y Ajila (2020) afirmaron, que aquello permite en los estudiantes el monitoreo del aprendizaje y así promover la participación durante la clase a través a través de diferentes dispositivos móviles o PC. Muchas de estas herramientas online a usar son gratuitas permitiendo crear juegos interactivos aumentando la motivación y participación durante la clase.

En la actualidad, se cuestionan nuevos sistemas en el ámbito educativo lo cual dirige a los docentes a incorporar en sus sesiones estrategias de aprendizaje para sus estudiantes haciendo uso de dispositivos electrónicos en algunos casos simuladores de juegos. García, Cara y Martínez (2021) afirmaron que la gamificación proyecta experiencias que construyen espacios educativos favorables reforzando los estereotipos preconcebidos. Sin embargo, aún existen centros educativos con inseguridad y miedo para incorporar en sus sesiones de clase aquellas plataformas o Apps que responderán de manera factible en el aprendizaje de sus infantes. Siendo una técnica de aprendizaje que mejora resultados esperados en los infantes se evidencia algunas herramientas que pueden ser usadas en clase tales como: Edmodo, elever, toovari, knowre, classdojo, pear deck, kahoot, quizizz, ta-tum classcraft entre otros, cada herramienta educativa mejora la experiencia de los alumnos creando ejercicios para establecer insignias asimismo recompensas para su esfuerzo y mejora académica, también algunos de ellos pueden ser monitoreados no solo por los docentes sino por los padres de familia.

Uno de los elementos importantes de la gamificación que es parte de la dimensión es la dinámica, ya que mide aspectos, lo cual se debe evidenciar en una línea orientada a nivel macro brindando al estudiante motivación e interés. Por ello Kapp (2012) afirmó que dicha dinámica lleva aspectos globales en modo de orientación que la gamificación debe cumplir, lo cual el estudiante sea el actor principal. Eunsun, Namje (2021) mencionaron en el momento de realizar una sesión de gamificación, se debe tener en cuenta aspectos y elementos tales como: desarrollo de habilidades, objetivos educativos, identificación de quienes participan también se debe plantear estrategias de diversión y diversos recursos a utilizar. Seguidamente, está la dimensión mecánica, quien Kapp (2012) indicó que en la gamificación abarca procesos en el cual se debe aplicar mecánicas y técnicas de

diseño para el juego, así posteriormente la audiencia sea motivada, en la consecución de diversos objetos. A través de ello se evidencia la atención de los infantes incentivando el trabajo en conjunto que se adquirirá competencias requeridas. Lei, Gunasti, Shankar, Pancras, Gopal, (2020) señalaron que una de las piezas fundamentales es la mecánica, que cuya restricción limitará para fomentar los juegos, ayudando a generar un valor de importancia para el compromiso del alumno. Por último, la tercera dimensión componentes según Kapp (2012) definió que los componentes son distintos según el individuo, por ello se considera un sistema flexible abarcando según los tipos de motivación que manifestará el estudiante. Kaplan, Bolat, Göksu, Özdaş, (2021) señalaron que dicha dimensión son los recursos que se cuentan asimismo las herramientas que se usara en el diseño de la actividad para la práctica de gamificación. Se requiere establecer una estructura analógica para lograr la interacción entre los individuos y los recursos que generará un ambiente innovador, incentivando la creatividad en la clase gamificada.

Por ello, es importante tener en cuenta las teorías entre ellas esta las inteligencias múltiples de Howard Gardner quien los autores Marchena, López, Ezquerro (2017) mencionaron que cada individuo posee más de una inteligencia aquel es quien puede desarrollar varios tipos, sin embargo no todos lo hemos desarrollado en su totalidad, algunos lo desarrollan más que otro, por ejemplo puede poseer desempeño en las habilidades lógico matemático pero a su vez tener dificultad en crear estructuras o dibujos. Dicho autor considera que cada ser humano posee ocho tipos de inteligencias tales como lingüística, viso espacial, interpersonal, intrapersonal, musical, naturalista y cinestésica, cada uno siendo de importancia, por ello cada docente debe establecer estrategias para desarrollar dichas habilidades ya que depende tanto de experiencia vividas como genéticas.

Ferrándiz (2005) las habilidades viso espaciales perciben la relación espacial con el objeto, por medio de ello reconoce formas geométricas su tamaño real y distancia. Dichas habilidades se vuelven más consistentes mediante la exploración de su entorno con el sistema visual y motor creando dos espacios relativamente uno de forma egocéntrico estableciendo en el propio cuerpo en el espacio la posición y el segundo es alocentrico quien determina la posición y

espacio del objeto. Romero, Gonzales, Flores y Armijos (2021) afirmaron que al realizar eventos visuales implican un cambio radical ya que apta la atención del individuo a la vez que el cerebro analiza eficazmente los eventos abruptos, usando procesos de discriminación, movimientos oculares, acción motora, reconocimiento, en ello intervienen las capacidades de memoria trabajo y funciones ejecutivas. Rosselli (2019) confirmó que las habilidades viso espaciales abarcan visualización espacial, navegación mental, percepción espacial del trayecto y profundidad, la construcción y manipulación mental de objetos, interviniendo de manera representativa la comprensión, representación, análisis y manejo espacial en varias superficies. Mencionadas habilidades integran diferentes procesos cognitivos tales como la memoria viso espacial, atención viso espacial entrelazando percepción como atención y memoria.

El procesamiento viso espacial comprende un conjunto de procesos perceptivos como atencionales, a través del sistema visual ingresando información, lo cual posteriormente será procesada y codificada en el sistema cognitivo, a su vez lo relacionado con la información percibida visual y espacial aquello se define como cognición espacial dando referencia a la adquisición, manipulación y establecimiento de asociación entre objetos en diferentes dimensiones con su entorno. Por su parte, Ison, Korzeniowski (2016) afirmaron que la cognición espacial involucra espacio y dicho comportamiento está dirigido por el cerebro.

Speng y Feng (2010) la capacidad viso-espacial comprende habilidades usadas lo cual comprenderá definiciones direccionales lo cual organizará de manera externa el espacio visual; aquellas habilidades comprenden la diferencia entre conceptos de arriba y abajo, atrás y adelante, derecho e izquierdo. Por ello, el sujeto podrá desarrollar en su cuerpo la conciencia con relación existente asimismo la del espacio entre los objetos y la de sí mismo. Las habilidades espaciales son de importancia ya que ayuda a desarrollar diversas destrezas que será de gran utilidad en su vida cotidiana, tales como: giros a la derecha o la izquierda, seguir instrucciones.

Marchena, López, Ezquerro (2017) recomendaron que, para la estimulación de la inteligencia espacial, se requiere ofrecer un ambiente visualmente lleno de

aprendizajes, ya sea con imágenes, fotografías y color; que potenciará su desarrollo, se sugiere la utilidad de usar mapas, cuadros, asimismo los dibujos, resolución de rompecabezas, construcción de modelos, y siempre la visualización de colores. Se puede implementar juegos de memoria visual, ejecutar ejercicios a través del uso de la imaginación, también la implementación de vídeos, filminas y diagramas. La aplicación de mencionadas actividades en la etapa infantil para el desarrollo de la inteligencia viso-espacial es importante para su desarrollo al máximo, las habilidades de lateralidad, nociones espaciales, la habilidad para percibir de manera exacta el mundo visual, ayudará a los infantes a formar adultos de gran valor en la sociedad.

Tunnermann (2011) manifestó que la inteligencia espacial permite proporcionar la capacidad de pensar en tres dimensiones para que el individuo percibir imágenes internas y externas, para posteriormente transformarlas asimismo modificarlas, se realiza el recorrido con su entorno o hace recorran los objetos que produzcan información gráfica. Dicho autor relaciona aquella inteligencia con la parte visual planteando una construcción de expresión del ser humano en primera forma, por lo tanto, antes del surgimiento de la escritura y la matemática, aquellas figuras se usaron en forma de códigos que representan ideas.

Para ello, las habilidades viso-espaciales da a conocer tres dimensiones tales como: Integración bilateral, siendo una habilidad de manera simultánea para el uso de ambos lados del cuerpo también en una forma consciente por separado, que permitirá el funcionamiento motor y así comprender los lados izquierdo y derecho del cuerpo. Por ello Ferrándiz (2005) definió como integración de direccionalidad y lateralidad de forma ordenada a través de inhibición de movimientos corporales. Yopez (2017) afirmó que la integración bilateral es la habilidad para el uso simultáneo también por separada de ambos lados del cuerpo, lo cual comprenderá la diferencia entre derecha e izquierda. Marchena, López, Ezquerria (2017) mencionó que la integración bilateral es importante para el control perceptivo visual asimismo postural, por ello lleva a una estructura espacio temporal. Seguidamente está la Direccionalidad según Ferrándiz (2005) lo definió

como una habilidad de interpretar direcciones hacia la derecha o izquierda en su espacio, a su vez consiste en habilidades que identificaran la posición direccional entre los objetos que rodean. Asimismo, Nery y Rueda (2014) mencionaron que dicha dimensión comprende las posiciones derecha e izquierda pueden cambiar de acuerdo a la orientación del individuo. También Porflitt y Díaz (2019) mencionaron que la direccionalidad permite al individuo organizarse en su espacio para obtener una idea más concreta del mundo. Por último, Lateralidad quien Ferrándiz (2005) definió como un proceso mediante el cual el infante hace uso de su cuerpo en un segmento métrico que abarca desde el nacimiento hasta los doce años. Aydume, introzzi y Lipina (2018) afirmó que la lateralidad es un recorrido neuro senso motriz que a su vez abarca cuatro fases lo cual debe ser integrado consecutivamente a través de la experiencia con su entorno que construirá un sistema funcional. Crag, Keeble, Richardson, Roome y Gilmore (2017) definieron como un conjunto particular de predominancias del cuerpo de partes simétricas, lo cual tiene un control corporal que permitirá al sujeto identificar de forma aislada nociones espaciales.

III.METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de investigación

Método

La presente investigación tiene un método hipotético deductivo, por ello Lerma (2016), explicaron que mencionado método, en la condición de hipótesis conlleva enunciados de tal manera que se basa en supuestos cuyas hipótesis para posteriormente a través de técnicas generar soluciones y afirmar lo planteado (pp. 56-57). Hernández et al. (2018) mencionaron que cada investigador debe tomar en cuenta el conjunto de procedimientos para su indagación.

Tipo

Es de tipo aplicada, según Hernández et al. (2018) mencionaron que en aquello generará efectos factibles a través de una intervención de aplicar aprendizajes en espacios requeridos. También Lerma (2016) afirmaron que se debe dar solución al objetivo que evidencie un determinado problema y para su aplicación una consolidación para intervenir en la variable trabajada.

Enfoque

Aquel estudio evidenció un enfoque cuantitativo, Muñoz (2016) afirmó que para la aceptación de hipótesis se debe recopilar datos, con cimientos para el análisis estadístico, también la medición numérica, por lo cual se logrará elaborar estándares esperados y acreditará teorías.

Nivel

El nivel requerido para dicha investigación fue explicativo, por ello Espinoza y Toscano (2015) mencionaron que aquello determina razones, causas y a su vez orígenes, quienes por ciertos fenómenos fueron provocados. Asimismo, se puede corroborar o formular hipótesis.

Diseño

El diseño considerado fue Pre- experimental, Martínez (2018) mencionó que el dicho diseño consiste en un estudio quien los individuos o grupo de ellos son asignados de forma aleatoria, quienes deben estar formados antes de la

investigación para seguidamente realizar una prueba de pre test y post test, lo cual confirmará la hipótesis planteada mediante la estadística. Hernández et al. (2014) afirmaron que en la fase de verificación ya sea mínima orientará en organizar una terapia en un determinado grupo, cuyo resultado tendrá que ser con valoración del cambio en el pre test hasta post test.

Esquema

GE1 X O2 O1

Donde:

GE1= conjunto experimental

O1= Pre test del grupo experimental

O2= Post test del grupo experimental

X= Aplicación del programa

3.2. Variable y operacionalización

Definición conceptual:

En la variable independiente se encuentra la gamificación lo cual se define según Rodríguez, Santiago (2015) afirmó que son entornos digitales con incorporación de técnicas de juego, consiste en la adaptación de las técnicas de los juegos a la dinámica docente.

En la variable dependiente se evidencia las habilidades viso-espaciales lo cual Ferrándiz (2005) definió como percepción de la relación espacial con el objeto, por medio de ello reconoce formas geométricas su tamaño real y distancia. Dichas habilidades se vuelven más consistentes mediante la exploración de su entorno con el sistema visual y motor creando dos espacios relativamente uno de forma egocéntrico estableciendo en el propio cuerpo en el espacio la posición y el segundo es alocentrico quien determina la posición y espacio del objeto.

Definición operacional:

La mencionada variable se destacó en dimensiones, mediante ello se enfocará la investigación.

Integración bilateral:

Ferrándiz (2005) definió como integración de direccionalidad y lateralidad de forma ordenada a través de inhibición de movimientos corporales

Direccionalidad:

Ferrándiz (2005) lo definió como una habilidad de interpretar direcciones hacia la derecha o izquierda en su espacio, a su vez consiste en habilidades para identificar posición direccional de los objetos que rodean

Lateralidad:

Ferrándiz (2005) definió como un proceso mediante el cual el infante hace uso de su cuerpo en un segmento métrico que abarca desde el nacimiento hasta los doce años.

Indicadores:

Integración bilateral

- Afuera
- Dentro

Direccionalidad

- Arriba
- Abajo

Lateralidad

- Izquierda
- Derecha

Escala de medición:

La presente investigación se llevó a cabo mediante la escala politómica.

3.3. Población, muestra y muestreo.

Población

Sánchez, Reyes y Mejía (2018) enfatizaron que la agrupación humana de individuos es la población lo cual puede cumplir determinadas características. La población estaba conformada por 30 infantes de preescolar de 5 años de la I.E.P Los jazmines de Juan Pablo II del distrito del Callao.

Muestra

Koepsell y Ruiz (2015) definieron como la parte representativa de una población, asimismo debe contar con determinadas características para la ejecución de la investigación. La muestra integrada fue de 30 infantes de preescolar de 5 años de la I.E.P Los Jazmines de Juan Pablo II.

Tabla 1

Distribución de muestra

Grupo metodológico	Turno	Número	Edad promedio
Pre experimental	Mañana	20	
	Mañana	20	5 años
Total		40	

Nota: Aquella tabla muestra la cantidad de niños de 5 años de la nómina de estudiantes

Muestreo

EL muestreo para la investigación fue no probabilístico, para ello Bernal (2006) anunció que aquel tipo de muestreo permite al investigador seleccionar a juicio crítico además es menos estricto.

Marco muestral

Valderrama (2016) mencionó que la conformación de los integrantes de una población es el marco muestral, a su vez permitirá realizar de manera segura y efectiva una selección.

Unidad de análisis

Mejía (2018) indicó que para dicha unidad de análisis se debe identificar dos criterios como exclusión e inclusión de la población conformada siendo muy importante precisar el tamaño de aquello. En la presente investigación la unidad de análisis fue cada infante de 5 años de la I.E.P Los Jazmines de Juan Pablo II.

Criterios de selección

Bernal (2016) afirmó que involucraron ciertas características tales como, calidad, experiencia, destreza, entre otros para los mencionados criterios de selección lo cual el individuo a evaluar debe poseer.

Criterio de inclusión

Conformada por 30 infantes de 5 años quienes no presentan ninguna discapacidad.

3.4. Técnica e instrumentos de recolección de datos

Aquel estudio, se empleó la técnica de observación para la evaluación directa de modo participativa, ya que permitió al investigador la interacción con los infantes de manera directa, el instrumento medirá las habilidades viso espaciales lo cual fue elaborado por 15 ítems, modalidad individual con una duración estimada de 40 minutos, es de tipo politomica encontrándose categorizado de forma siguiente:

No= 1 A veces= 2 Si= 3

La validez de instrumento según Soto (2015) enfatizó que aquello es la condición para medir dichas características que presente el instrumento a través de ciertas interrogantes, para posteriormente evidenciar mediante las interrogantes si miden lo que se requiere según lo investigado (pp.100-101). La validación del instrumento se dio por medio de cinco expertos quienes evaluaron si se observa claridad, adecuación y relevancia, aquello para seguidamente sea desarrollado como medición para medir las habilidades viso-espaciales.

Tabla 2*Validez del instrumento de evaluación de habilidades viso-espaciales*

Juez experto	Porcentaje de aprobación
1	100%
2	100%
3	100%
4	100%
5	100%

Nota: Aprobación del instrumento por cada experto.

En torno a la confiabilidad se tomó la aplicación de instrumento a 15 infantes de 5 años de preescolar, usando el coeficiente de Alfa de Cronbach y se logró un índice de 0.81 lo cual establece que el instrumento es confiable.

Tabla 3*Confiabilidad del instrumento de habilidades viso espaciales*

Alfa de Cronbach	N° de elementos
0.81	15

Nota: Elaborado en la base de datos de Excel mediante la prueba piloto.

3.5. Procedimiento

Para la realizar la investigación se basó en una previa revisión de documentos, luego se gestionó a nivel institucional mediante una carta de presentación emitida por la universidad a través de un correo, para ello fue conveniente la firma, que permitió la aceptación por parte del director de la institución Educativa y el consentimiento informado por parte de los padres de familia que a su vez se les informó mediante una reunión virtual por ZOOM debido a la coyuntura que se está afrontando por el confinamiento que se vivencia por la pandemia, quienes aprobaron la aplicación del instrumento en sus menores. Por otro lado, se realizó la coordinación previa con la docente del aula mediante llamada telefónica para informarle sobre el programa “My class game”, también los horarios

a brindarse por el cual se ejecutó el programa. El programa se aplicó en el aula de 5 años de la institución educativa Los Jazmines de Juan Pablo II del Callao, constando de 40 actividades que se trabajaron mediante Zoom de manera individual estimados 40 minutos por cada niño en diversas fechas trabajadas a través de diapositivas de PowerPoint, Kahoot, Smartick la primera parte los niños tenía que realizar movimientos con su cuerpo según indicaba la figura en la pantalla, posteriormente relacionaban su lateralidad y mediante unas imágenes mostradas los infantes seguían las indicaciones establecidas por las investigadoras tales como encierra el niño que está arriba de la silla, o coloca las ligas en la mano correspondiente, asimismo se incluyó el aplicativo Kahoot como parte de recojo de saberes previos, que fueron establecidas y direccionadas durante la hora de clase de los infantes. Aquellas actividades reforzaran las áreas de matemática, comunicación y psicomotricidad.

3.6. Método de análisis de datos.

Estadística descriptiva

Bernal (2016) mencionó que en aquello contiene tablas de frecuencia para la variable y dimensión lo cual evidenciará el conocimiento de lo esperado a través de los resultados y sus cambios.

Estadística inferencial

Bernal (2016) explicó que su contenido genera la contratación de hipótesis requerida seguidamente se establecerá la relación existente entre variable y dimensión de la investigación, también al obtener los datos se demostrará si se aprueba o rechaza la hipótesis nula.

3.7. Aspecto ético

La información del estudio obtenido para la muestra de los preescolares de 5 años de la I.E.P Los Jazmines de Juan Pablo II siendo procesada de manera correcta protegiendo la identidad de cada infante, asimismo sin ninguna alteración ya que la información de los datos se evidenció en el instrumento aplicado a cada estudiante. Por otro lado, se conservó la confidencialidad intelectual a través de citas, fuentes que son planteadas en el estilo de redacción APA.

IV.RESULTADOS

Análisis descriptivo

Variable Habilidades viso-espaciales

Tabla 4

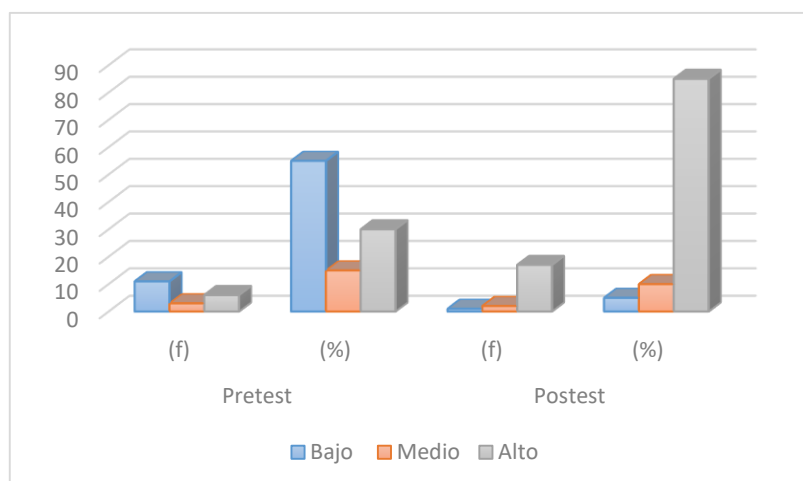
Frecuencias y porcentajes de la variable habilidades viso-espaciales de estudiantes de 5 años de educación inicial en la medición pretest y postest.

.Nota: (f) = frecuencia; (%) = porcentaje.

Niveles	Pretest		Postest	
	(f)	(%)	(f)	(%)
Bajo	11	55	1	5
Medio	3	15	2	10
Alto	6	30	17	85

En la tabla 4, presenta que en el inicio de la investigación pretest, la mayor parte de los infantes presenta un nivel bajo con un 55% lo cual representa al grupo, seguidamente con 6% en el nivel alto y una cantidad mínima representado por el nivel medio con 3%. Respecto a la evaluación siguiente del programa experimental “My class game” postest se observa que su mayoría alcanzó un nivel alto con 85%, también un 10% en el nivel medio y por ultimo un 5% en el nivel bajo.

Figura 1. Porcentajes de la medición pretest y postest en los niveles de la variable habilidades viso-espaciales de estudiantes de 5 años de educación inicial.



.Nota: (%) = porcentaje.

Dimensión: Integración bilateral

Tabla 5

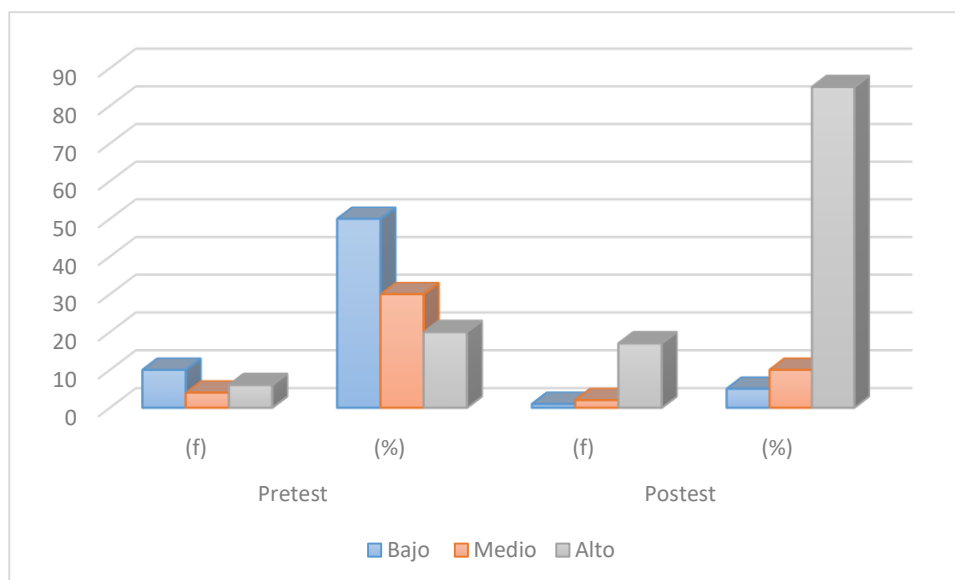
Frecuencias y porcentajes de la dimensión integración bilateral de estudiantes de 5 años de educación inicial en la medición pretest y postest.

Niveles	Pretest		Postest	
	(f)	(%)	(f)	(%)
Bajo	10	50.0	1	5
Medio	6	30.0	2	10
Alto	4	20.0	17	85

Nota: (f) = frecuencia; (%) = porcentaje.

En la tabla 5, presenta que en el inicio de la investigación pretest, la mayor parte de los infantes presenta un nivel bajo con un 50% lo cual representa al grupo, seguidamente con 30% en el nivel medio y una cantidad mínima representado por el nivel alto con 20%. Respecto a la evaluación siguiente del programa experimental “My class game” postest se observa que su mayoría alcanzó un nivel alto con 85%, también un 10% en el nivel medio y por ultimo un 5% en el nivel bajo.

Figura 2. Porcentajes de la medición pretest y postest en los niveles de la dimensión de integración bilateral de estudiantes de 5 años de educación inicial.



Nota: (%) = porcentaje.

Dimensión: Direccionalidad

Tabla 6

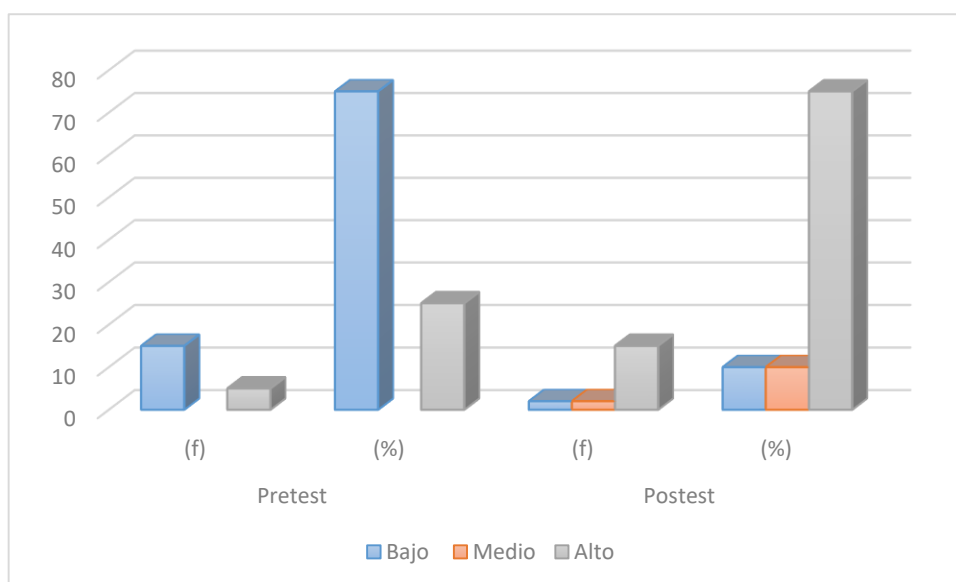
Frecuencias y porcentajes de la dimensión direccionalidad de estudiantes de 5 años de educación inicial en la medición pretest y postest.

Niveles	Pretest		Postest	
	(f)	(%)	(f)	(%)
Bajo	15	75	2	10
Medio			2	10
Alto	5	25	15	75

Nota: (f) = frecuencia; (%) = porcentaje.

En la tabla 6, presenta que en el inicio de la investigación pretest, la mayor parte de los infantes presenta un nivel bajo con un 75% lo cual representa al grupo, seguidamente con 25% en el nivel alto. Respecto a la evaluación siguiente del programa experimental “My class game” postest se observa que su mayoría alcanzó un nivel alto con 75%, también un 10% en el nivel medio y por ultimo un 10% en el nivel bajo.

Figura 3. Porcentajes de la medición pretest y postest en los niveles de la dimensión direccionalidad de estudiantes de 5 años de educación inicial



Nota: (%) = porcentaje.

Dimensión: Lateralidad

Tabla 7

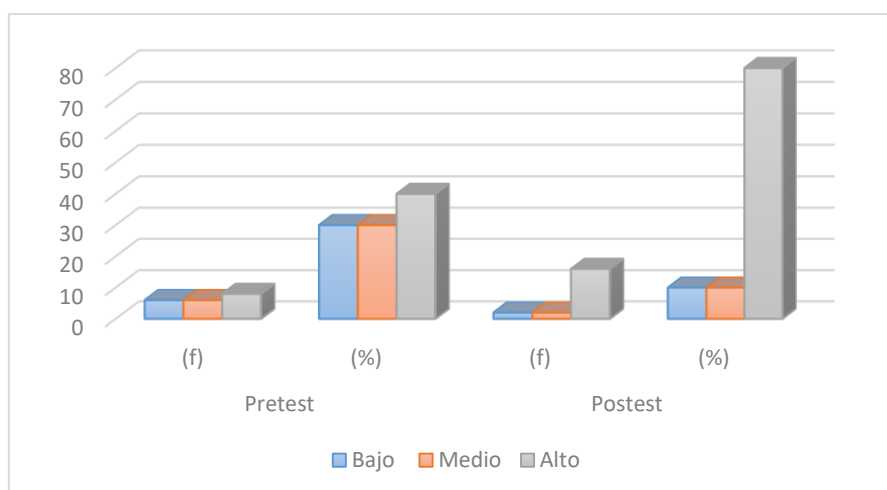
Frecuencias y porcentajes de la dimensión lateralidad de estudiantes de 5 años de educación inicial en la medición pretest y postest.

Niveles	Pretest		Postest	
	(f)	(%)	(f)	(%)
Bajo	6	30	2	10
Medio	6	30	2	10
Alto	8	40	16	80

Nota: (f) = frecuencia; (%) = porcentaje.

En la tabla 7, presenta que en el inicio de la investigación pretest, la mayor parte de los infantes presenta un nivel alto con un 40% lo cual representa al grupo, seguidamente con 30% en el nivel medio y un 30% en el nivel bajo. Respecto a la evaluación siguiente del programa experimental “My class game” postest se observa que su mayoría alcanzó un nivel alto con 80%, también un 10% en el nivel medio y por ultimo un 10% en el nivel bajo.

Figura 4. Porcentajes de la medición pretest y postest en los niveles de la dimensión lateralidad de estudiantes de 5 años de educación inicial



Nota: (%) = porcentaje.

Análisis inferencial

Contraste de hipótesis general: Habilidades viso-espacial

Hipótesis:

H_i = La aplicación de gamificación tiene un efecto favorable en el desarrollo de las habilidades viso-espaciales de preescolar en tiempos de pandemia, 2021.

H_o = La aplicación de gamificación No tiene un efecto favorable en el desarrollo de las habilidades viso-espaciales de preescolar en tiempos de pandemia, 2021.

Regla de decisión:

Acierto: 95 %

Error: 5 % (sig.)

p – valor < 0.05 = aceptamos la hipótesis alterna (h_i).

p – valor > 0.05 = aceptamos la hipótesis nula (h_o).

Tabla 8

Promedios de la comparación pretest y posttest de la variable Habilidad viso-espacial.

		Media	N	Desviación típ.	Error típ. de la media
Par 1	PREV	22.50	20	3.069	.686
	POSTV	30.65	20	5.678	1.270

Nota: Base de datos de la investigación.

Tabla 9

Significancias de correlación de pretest y posttest de la variable Habilidad viso-espacial.

		N	Correlación	Sig.
Par 1	PREV y POSTV	20	.500	.025

Nota: Base de datos de la investigación.

Tabla 10*Comparación de pretest y postest de la variable Habilidad viso-espacial.*

		Diferencias relacionadas					t	gl	Sig. (bilateral)
		Media	Desviación típ.	de la media	95% Intervalo de				
					Inferior	Superior			
Par 1	PREV - POSTV	-8.150	4.923	1.101	-10.454	-5.846	-7.403	19	.000

Nota: Base de datos de la investigación.

Interpretación:

En la tabla 8, se verifican resultados favorables con respecto a la medición postest a diferencia de la medición pretest puesto que se obtuvo mayor promedio. En tanto que en la tabla 9, que las mediciones pretest y postest se encuentran alejadas entre sí por lo que se aducen diferencias. Respecto a la tabla 10, se analiza que el valor *t* es mayor que unidad, a su vez, de acuerdo al valor *gl.*, la mayoría de estudiantes presentó mejorías. Finalmente, la significancia estadística entre las mediciones pretest y postest es menor a 0,05, por lo cual se acepta la hipótesis alterna y se rechaza la hipótesis nula de investigación respecto a la variable.

Contraste de hipótesis específica 1: Integración bilateral

Hipótesis:

H_i = La aplicación de gamificación tiene un efecto favorable en el desarrollo de la integración bilateral de preescolar en tiempos de pandemia, 2021.

H_o = La aplicación de gamificación No tiene un efecto favorable en el desarrollo de la integración bilateral de preescolar en tiempos de pandemia, 2021.

Regla de decisión:

Acierto: 95 %

Error: 5 % (sig.)

p – valor < 0.05 = aceptamos la hipótesis alterna (h_i).

p – valor > 0.05 = aceptamos la hipótesis nula (h_o).

Tabla 11

Promedios de la comparación pretest y posttest de la dimensión Integración bilateral.

		Media	N	Desviación típ.	Error típ. de la media
Par 1	PRED1	7.20	20	1.642	.367
	POSTD1	9.70	20	2.452	.548

Nota: Base de datos de la investigación.

Tabla 12

Significancias de correlación de pretest y posttest de la dimensión Integración bilateral.

		N	Correlación	Sig.
Par 1	PRED1 y POSTD1	20	.683	.001

Nota: Base de datos de la investigación.

Tabla 13*Comparación de pretest y postest de la dimensión Integración bilateral.*

		Diferencias relacionadas					t	gl	Sig. (bilateral)
		Media	Desviación típ.	Error típ. de la media	95% Intervalo de				
					Inferior	Superior			
Par 1	PRED1 - POSTD1	-2.500	1.792	.401	-3.339	-1.661	-6.240	19	.000

Nota: Base de datos de la investigación.

Interpretación:

En la tabla 11, se verifican resultados favorables con respecto a la medición postest a diferencia de la medición pretest puesto que se obtuvo mayor promedio. En tanto que en la tabla 12, que las mediciones pretest y postest se encuentran alejadas entre sí por lo que se aducen diferencias. Respecto a la tabla 13, se analiza que el valor *t* es mayor que unidad, a su vez, de acuerdo al valor *gl.*, la mayoría de estudiantes presentó mejorías. Finalmente, la significancia estadística entre las mediciones pretest y postest es menor a 0,05, por lo cual se acepta la hipótesis alterna y se rechaza la hipótesis nula de investigación respecto a la variable.

Contraste de hipótesis específica 2: Direccionalidad

Hipótesis:

H_i = La aplicación de gamificación tiene un efecto favorable en el desarrollo de la direccional de preescolar en tiempos de pandemia, 2021.

H_o = La aplicación de gamificación No tiene un efecto favorable en el desarrollo de la direccional de preescolar en tiempos de pandemia, 2021.

Regla de decisión:

Acierto: 95 %

Error: 5 % (sig.)

p – valor < 0.05 = aceptamos la hipótesis alterna (h_i).

p – valor > 0.05 = aceptamos la hipótesis nula (h_o).

Tabla 14

Promedios de la comparación pretest y posttest de la dimensión Direccionalidad.

		Media	N	Desviación típ.	Error típ. de la media
Par 1	PRED2	7.05	20	1.572	.352
	POSTD2	10.55	20	2.417	.540

Nota: Base de datos de la investigación.

Tabla 15

Significancias de correlación de pretest y posttest de la dimensión Direccionalidad.

		N	Correlación	Sig.
Par 1	PRED2 y POSTD2	20	.450	.047

Nota: Base de datos de la investigación.

Tabla 16*Comparación de pretest y postest de la dimensión Direccionalidad.*

		Diferencias relacionadas				t	gl	Sig. (bilateral)
		Media	Desviación n típ.	de la media	95% Intervalo de Inferior Superior			
Par 1	PRED2 - POSTD2	-3.500	2.212	.495	-4.535 -2.465	-7.075	19	.000

Nota: Base de datos de la investigación.

Interpretación:

En la tabla 14, se verifican resultados favorables con respecto a la medición postest a diferencia de la medición pretest puesto que se obtuvo mayor promedio. En tanto que en la tabla 15, que las mediciones pretest y postest se encuentran alejadas entre sí por lo que se aducen diferencias. Respecto a la tabla 16, se analiza que el valor t es mayor que unidad, a su vez, de acuerdo al valor $gl.$, la mayoría de estudiantes presentó mejorías. Finalmente, la significancia estadística entre las mediciones pretest y postest es menor a 0,05, por lo cual se acepta la hipótesis alterna y se rechaza la hipótesis nula de investigación respecto a la variable.

Contraste de hipótesis específica 3: Lateralidad

Hipótesis:

H_i = La aplicación de gamificación tiene un efecto favorable en el desarrollo de la lateralidad de preescolar en tiempos de pandemia, 2021.

H_o = La aplicación de gamificación No tiene un efecto favorable en el desarrollo de la lateralidad de preescolar en tiempos de pandemia, 2021.

Regla de decisión:

Acierto: 95 %

Error: 5 % (sig.)

p – valor < 0.05 = aceptamos la hipótesis alterna (h_i).

p – valor > 0.05 = aceptamos la hipótesis nula (h_o).

Tabla 17

Promedios de la comparación pretest y postest de la dimensión Lateralidad.

		Media	N	Desviación típ.	Error típ. de la media
Par 1	PRED3	8.40	20	1.847	.413
	POSTD3	10.40	20	2.162	.483

Fuente: Base de datos de la investigación.

Tabla 18

Significancias de correlación de pretest y postest de la dimensión Lateralidad.

		N	Correlación	Sig.
Par 1	PRED3 y POSTD3	20	.393	.087

Fuente: Base de datos de la investigación.

Tabla 19*Comparación de pretest y postest de la dimensión Lateralidad.*

		Diferencias relacionadas					t	gl	Sig. (bilateral)
		Media	Desviación típ.	de la media	95% Intervalo de				
					Inferior	Superior			
Par 1	PRED3 - POSTD3	-2.000	2.224	.497	-3.041	-.959	-4.021	19	.001

Fuente: Base de datos de la investigación.

Interpretación:

En la tabla 17, se corroboran resultados factibles con respecto a la medición postest a diferencia de la medición pretest puesto que se obtuvo mayor promedio. En tanto que en la tabla 18, que las mediciones pretest y postest se encuentran alejadas entre sí por lo que se aducen diferencias. Respecto a la tabla 19, se analiza que el valor *t* es mayor que unidad, a su vez, de acuerdo al valor *gl.*, la mayoría de estudiantes presentó mejorías. Finalmente, la significancia estadística entre las mediciones pretest y postest es menor a 0,05, por lo cual se acepta la hipótesis alterna y se rechaza la hipótesis nula de investigación respecto a la variable.

V. DISCUSIÓN

La presente investigación ha demostrado que la aplicación de gamificación establece favorablemente un efecto positivo en las habilidades viso-espaciales de preescolar en tiempos de pandemia, 2021. Asimismo se evidencia la existencia de mejoría de la variable habilidades viso-espaciales, obteniendo puntuaciones óptimas ($M=8.150$; $DE= 4.923$, $T= -10.454$; $gl= 19$; $sig.=,000$; $p< .005$). Por consiguiente, se acepta la hipótesis alterna que fue la aplicación de gamificación tiene un efecto favorable en el desarrollo de las habilidades viso-espaciales de preescolar en tiempos de pandemia, 2021. En cuanto al análisis descriptivo para la medición pretest de la investigación se evidenció que al inicio de la aplicación del programa “My class game” el 55% de infantes se encontró en un nivel bajo, 15% un nivel medio y 30% nivel alto. Posteriormente, en la medición del postest mediante la aplicación del programa “My class game” el 5% en el nivel bajo, 10% nivel medio y 85% nivel alto.

Los resultados evidenciados tienen similitud a los de Galindo (2018) quien concluyó que la habilidad viso espacial influye en el área de ciencias ambientales, ($p < 0.001$, $g^2 p=0.88$) en infantes de edad preescolar. También tiene coherencia con la investigación de Pinilla (2019) quien manifestó que la aplicación de la gamificación favorece el desarrollo de las habilidades viso-espaciales con un nivel alto de %95.30 en su postest.

Con respecto al aspecto teórico, se acepta la teoría constructivista de Jean Piaget, por ello Tunnermann (2011) afirmó que el alumno durante el proceso de aprendizaje genera situaciones concretas y únicas construyendo conocimientos durante el proceso de aprendizaje. Es una construcción de los esquemas que ya posee el ser humano o sea los conocimientos previos que con su medio fue adquirido, aquello se realiza en todos los medios y tiempos.

Respecto a la hipótesis específica integración bilateral evidenció diferencias significativas (Mdn (pretest)= 7.20; Mdn (postest) = 9.70; $sig.= ,000$; $p<.005$). En mención a los resultados descriptivos del pretest se observó que antes de la aplicación del programa “My class game” el 50% estaba en un nivel bajo, 30% nivel medio y 20% en el nivel alto. Sin embargo, en la medición de postest posteriormente a la aplicación del programa “My class game” el 5% alcanzó un nivel bajo, 10% un

nivel medio y 85% un nivel alto. Demostrando un avance en la dimensión requerida. En consecuencia, se confirmó que la hipótesis alterna la gamificación tiene un efecto favorable en el desarrollo de integración bilateral de preescolar en tiempos de pandemia, 2021 es aceptada, rechazando la hipótesis nula.

Los resultados indicados evidencian similitud con los autores Ezquerro, López y Marchena (2017) quienes afirman que la integración bilateral puede ser aprendida de diversas formas e incluso mediante la gamificación, siendo una habilidad de manera simultánea para el uso de ambos lados del cuerpo también en una forma consciente por separado, que permitirá el funcionamiento motor y así comprender los lados izquierdo y derecho del cuerpo.

En concordancia con el aspecto teórico se acepta la teoría de las inteligencias múltiples de Howard Gardner, quien los autores Marchena, López, Ezquerro (2017) mencionaron que cada individuo posee más de una inteligencia aquel es quien puede desarrollar varios tipos, sin embargo no todos lo hemos desarrollado en su totalidad, algunos lo desarrollan más que otro, por ejemplo puede poseer desempeño en las habilidades lógico matemático pero a su vez tener dificultad en crear estructuras o dibujos. El programa "My class game" se basó en aquel enfoque, ya que los infantes pueden generar diversos tipos de inteligencia, y puede ser desarrollado también con la interacción de su docente y sus compañeros a través del aplicativo ZOOM de forma lúdica.

Seguidamente la hipótesis específica direccionalidad se comprobó la mejora en la dimensión, obteniendo puntuaciones (Mdn (pretest)= 7.05; Mdn (postest = 10.55; sig.= ,000; $p < .005$). Por ello se afirma que la hipótesis alterna fue la gamificación tiene un efecto favorable en el desarrollo de direccionalidad de preescolar en tiempos de pandemia, 2021 siendo aceptado, a su vez rechazando la hipótesis nula. En cuanto al análisis descriptivo de la medición pretest que antes de aplicar el programa "My class game" se demostró que el 75% estaba en un nivel bajo y 25% nivel alto. Sin embargo, en la medición de postest, posteriormente a la aplicación del programa "My class game" el 10% evidenció un nivel bajo, 10% nivel medio y 75% nivel alto, demostrando mejoría en reconocimiento de su direccionalidad.

Los resultados expuestos, manifiestan similitud a las conclusiones de otras investigaciones como la de los autores Soloviera, Hermosillo, Méndez (2017) mencionaron que la direccionalidad puede ser aprendida de diversas formas e incluso haciendo uso de las tics de manera asincrónica y sincrónica en el estudiante, también los investigadores García, Cara, Martínez (2021) tuvieron como resultado de su investigación un mejoría en la aplicación de su programa evidenciando un 80% en el nivel alto, lo cual da a conocer que la adquisición de aquel aprendizaje puede ser dado de diversas formas y a su vez debe ser apoyado por las personas que rodean al infante.

En concordancia con el aspecto teórico, se acepta la teoría constructivista de Jean Piaget, por ello Tunnermann (2011) afirmó que el alumno durante el proceso de aprendizaje genera situaciones concretas y únicas construyendo conocimientos durante el proceso de aprendizaje, para el constructivismo lo más importante no es el conocimiento nuevo de manera relevante sino adquirir una nueva competencia permitiendo al infante aplicarlo en una situación nueva, la construcción se produce cuando el sujeto interactúa con el objeto del conocimiento. El programa “My class game” está basado en aquella teoría, ya que el conocimiento se desarrolla de diferentes construcciones que tiene el individuo con su entorno.

Así mismo, la hipótesis específica lateralidad determinando diferencias significativas (Mdn (pretest)= 8.40; Mdn (postest) = 10.40; sig.= ,000; $p < .005$). En relación a los resultados descriptivos en mención del pretest se evidenció que antes de la aplicación del programa “My class game” el 30% alcanzó un nivel bajo, 30% nivel medio y 40% nivel alto. Seguidamente a la aplicación de posttest mediante el programa “My class game” los infantes alcanzaron un 10% en el nivel bajo, 10% nivel medio y 80% nivel alto, observando una mejoría en su desempeño individual, capaz de cumplir con los aspectos requeridos. En consecuencia, se acepta la hipótesis alterna la gamificación tiene un efecto favorable en el desarrollo de direccionalidad de preescolar en tiempos de pandemia, 2021, rechazando la nula.

En confirmación al aspecto teórico, se acepta la teoría de las inteligencias múltiples de Howard Gardner, quien los autores Marchena, López, Ezquerro (2017) mencionaron que cada individuo posee más de una inteligencia aquel es quien puede desarrollar varios tipos, sin embargo, no todos lo hemos desarrollado en su

totalidad, algunos lo desarrollan más que otro, por ejemplo, puede poseer desempeño en las habilidades lógico matemático, pero a su vez tener dificultad en crear estructuras o dibujos. El programa “My class game se basó en aquel enfoque, ya que los infantes pueden generar diversos tipos de inteligencia, y puede ser desarrollado también con la interacción de su docente y sus compañeros forma lúdica de manera individual o grupal.

Aquellos resultados tienen semejanza con los estudios de los investigadores Gutiérrez y Olortegui (2020) quienes concluyeron que la gamificación influyen en la inteligencia para el desarrollo de la lateralidad, el pretest se ubicó nivel de proceso con 76%, post test 81% nivel de logro, indicando que usando diversos medios para desarrollar aquello es necesario la innovación pedagógica no solo de forma presencial sino también virtual. Asimismo, concuerda con los autores Injoque, Berreyro, Formoso, Burin (2018) quienes concluyeron que el trabajo adecuado del docente e involucrando a los padres o personas responsables puede ayudar a la estimulación y desarrollo de diversos aspectos de aprendizaje, además haciendo uso de la tecnología.

VI. CONCLUSIONES

1. En cuanto la hipótesis general Habilidades viso-espaciales, se concluyó que la medición del pretest y posttest ($sig=,000$, $p <0.005$), se evidenció una significancia positiva, ya que sus resultados llegaron al nivel alto de 30% a 85% en su totalidad de los infantes, por ello se observó cambios positivos en cada uno de las dimensiones tales como: integración bilateral, direccionalidad y lateralidad. Por consiguiente, se acepta la hipótesis alterna que aprobó la mejora de las habilidades viso-espaciales a través de la aplicación del programa "My class game".
2. Respecto a la hipótesis específica integración bilateral se evidenció que en la medición del pretest y posttest ($sig=,001$, $p <0.005$), determinando una significancia positiva, probando que sus resultados del análisis descriptivo el nivel alto llegó de 20% a 85% en su totalidad de los discentes; por lo tanto, se acepta la hipótesis alterna concluyendo que la integración bilateral tiene mejora en la aplicación del programa "My class game".
3. En función a la hipótesis específica direccionalidad se evidenció que en la medición del pretest y posttest ($sig=,001$, $p <0.005$), lo cual determinó una significancia positiva, probando que sus resultados del análisis descriptivo el nivel alto llegó de 25% a 75% en su totalidad de los discentes; por lo tanto, se acepta la hipótesis alterna concluyendo que la integración bilateral tiene mejora en la aplicación del programa "My class game".
4. En relación a la hipótesis específica lateralidad se evidenció que en la medición del pretest y posttest ($sig=,001$, $p <0.005$), lo cual determinó una significancia positiva, probando que sus resultados del análisis descriptivo el nivel alto llegó de 40% a 80% en su totalidad de los discentes; por lo tanto, se acepta la hipótesis alterna concluyendo que la integración bilateral tiene mejora en la aplicación del programa "My class game".

VII.RECOMENDACIONES

1. En coherencia a la parte metodológica, resulta de importancia la innovación por parte de los docentes en sus estrategias de aprendizaje hacia los infantes a través de nuevos APPS o aplicativos, lo cual lograra aprendizaje óptimos, requeridos según su desarrollo.
2. En relación al aspecto de investigación, se sugiere incrementar artículos de diseño experimental, lo cual ampliará conocimientos que serán útiles para futuras investigaciones.
3. Se recomienda a la Institución educativa sensibilizar a los padres de familia con el uso adecuado de la gamificación asimismo la importancia del buen uso para desarrollar aprendizajes en sus menores.

REFERENCIAS

- Aydmune, Y. S., Introzzi, I. M., Zamora, E. V., & Lipina, S. J. (2018). Diseño, Implementación y Análisis de Transferencia de una Tarea de Entrenamiento de Inhibición Cognitiva para Niños Escolares. Un Estudio Piloto. *Psicología Educativa*, 24(2), 63–74.
<https://doi.org/10.5093/psed2018a11>
- Bernal, A. (2016). *Metodología de la investigación*. (2ª Ed). Pearson.
- Borras, O. (2015). *Fundamentos de la gamificación*. Gate.
- Cragg, L., Keeble, S., Richardson, S., Roome, H. E. y Gilmore, C. (2017). Direct and indirect influences of executive functions on mathematics achievement. *Cognition*, Elsevier 16(2), 12-26.
<https://doi.org/10.1016/j.cognition.2017.01.014>
- Débora I. Burin, D. Aníbal Durte, Ana-R. Elgado, & Erardo Rieto. (2004). Memoria de trabajo viso-espacial y aptitud de Visualización Visuo-spatial working memory and Visualization ability. *Cognitiva*, 16(1), 95–113.
<https://doi.org/10.1174/021435504322839180>
- Defensoría del pueblo. (2020). *La educación frente a la emergencia sanitaria*. Estudios de Perú. (Nro.027). <https://bit.ly/3bFp2jF>
- Espinoza, E. y Toscano, D (2015). *Metodología de investigación educativa y técnica*. UTMACH.
- Eunsun Choi, & Namje Park. (2021). Demonstration of Gamification in Education for Understanding Artificial Intelligence Principles at Elementary School

Level. *Ilkogretim Online*, 20(3), 709–715.
<https://doi.org/10.17051/ilkonline.2021.03.74>

Ezquerro Cordón, A., López Fernández, V., & Marchena Cruz, P. (2017). Un estudio exploratorio de la relación entre la inteligencia musical, viso-espacial, corporal-cinestésica y creatividad motriz en el proceso de enseñanza-aprendizaje; *Enseñanza & teaching: revista interuniversitaria de didáctica*, 35(2), 55-75. <https://doi.org/10.14201/et20173525575>

Ferrándiz, G. C. (2005). *Evaluación y desarrollo de la competencia cognitiva*. (3ª Ed). CIDE.

Galindo, L. (2018) La Inteligencia Visoespacial en Las Estrategias De Enseñanza-Aprendizaje De Las Ciencias Ambientales. *Revista Panorama*, 12(22), 71–82. <https://doi.org/10.15765/pnrm.v12i22.1143>

García, G. F., Cara, M., Martínez, S.J. (2021). La gamificación en el aula como herramienta motivadora en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Logía, educación física y deporte*, 1(2), 43-52. <https://bit.ly/3bFp2jF>

Gutiérrez, P.G., Olortegui, B. Z. (2020). *The effectiveness of the implementation of gamified strategies as part of the educational innovation to develop emotional intelligence in five year old children of public schools*. [Tesis de licenciatura, Universidad Católica San Pablo, Arequipa]. Repositorio institucional UCSP. <https://bit.ly/2SZZIhL>

Hernández, E.; Ramos, R.; Placencia, L.; Indacochea, G.; Quimis, G. y Moreno, P. (2018). *Metodología de la Investigación Científica*. 3Ciencia.

- Hugo Hernán Romero Rojas, Marcela Patricia González Robalino, Darwin Fernando Flores Albuja, & Jacqueline Guadalupe Armijos Monar. (2021). Método de aprendizaje basado en el cerebro acompañado de las inteligencias múltiples y sus posibles estrategias. *Revista Boletín Redipe*, 10(5), 295-303. <https://doi.org/10.36260/rbr.v10i5.1304>
- Injoque-Ricle, I., Barreyro, J. P., Formoso, J., & Burin, D. I. (2018). Working memory, proces sing speed and general intelligence: possible models of relations with visuospatial working Memory Using the Visuospatial Computerized Working Memory Battery (BIMeT-VE). *Temas Em Psicologia*, 26(1), 413–427. <https://doi.org/10.9788/TP2018.1-16>
- Ison, Mirta Susana, & Korzeniowski, Celina. (2016). El Rol de la Atención y Percepción Viso-Espacial en el Desempeño Lector en la Mediana Infancia. *Psykhé (Santiago)*, 25(1), 1-13. <https://dx.doi.org/10.7764/psykhe.25.1.761>
- Kaplan, G., Bolat, Y. İ., Göksu, İ., & Özdaş, F. (2021). Improving the positive behavior of primary school students with the gamification tool “ClassDojo.” *Ilkogretim Online*, 20(1), 1193–1204. <https://doi.org/10.17051/ilkonline.2021.01.108>
- Kapp, K. (2012). The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education. San Francisco: John Wiley & Sons, Inc. *International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations*, 4(4), 131-157. <https://bit.ly/31IFj5o>

Koepsell, D y Ruiz de Chávez M- (2015) Ética de la investigación. Integridad Científica. *Cobioética*, 41(2), 91-120.

<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=376156277012>

Lei Wang, Gunasti, K., Shankar, R., Pancras, J., & Gopal, R. (2020). Impact of Gamification on Perceptions of Word-Of-Mouth Contributors and Actions of Word-Of-Mouth Consumers. *MIS Quarterly*, 44(4), 1987–2011.

<https://doi.org/10.25300/MISQ/2020/13726>

Lerma, H. (2016). *Metodología de la investigación: propuesta, anteproyecto y proyecto*. (5ª Ed.) Eco ediciones.

Marchena cruz, p., López Fernández, v., & Ezquerro cordón, a. (2017). Un estudio exploratorio de la relación entre la inteligencia musical, viso-espacial, corporal-cinestésica y creatividad motriz en el proceso de enseñanza-aprendizaje. (Spanish). *Enseñanza & Teaching*, 35(2), 55–75.

<https://doi.org/10.14201/et20173525575>

Martínez, H. (2018). *Metodología de la investigación*. Cengage. San Marcos.

Mejía, E. (2018). *La investigación científica en educación*. San Marcos.

Montaner Villalba, S. (2016). Reseña "Gamificación: Como motivar a tu alumnado y mejorar el clima en el aula". *EduTec. Revista Electrónica De Tecnología Educativa*, 14(55), 1135-9250.

<https://doi.org/10.21556/edutec.2016.55.70>

Muñoz, C. (2016). *Metodología de la investigación: Ciencias sociales*. (2ªEd.)

Oxford University Press.

- Nery, J. C. S., & Rueda, F. J. M. (2014). Visuospatial reasoning and its relation to external variables/ Raciocinio visuoespacial e sua relacao com variaveis externas/ Raciocinio viso-espacial y su relacion con variables externas. *Paideia (Ribeirao Preto)*, 24(58), 197-235. <https://doi.org/10.1590/1982-43272458201407>
- Ortiz-Colón, Ana-M., Jordán, Juan, & Agredal, Míriam. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educação e Pesquisa*, 44(12), 197-230. <https://doi.org/10.1590/s1678-4634201844173773>
- Pinilla, G. A. (2019). *Estrategia de gamificación 6D en el desarrollo de la habilidad viso-espacial en niños de preescolar*. [Tesis de licenciatura, Universidad pedagógica nacional, Colombia]. Repositorio institucional. <https://bit.ly/3fu5YWN>
- Porflitt, F. I., & Rosas-Díaz, R. R. (2019). Behind the scene: cognitive benefits of playing a musical instrument. Executive functions, processing speed, fluid intelligence and divided attention / Detrás de la escena: beneficios cognitivos de tocar un instrumento musical. Funciones ejecutivas, velocidad de procesamiento, inteligencia fluida y atención dividida. *Estudios de Psicología*, 40(2), 464–490. <https://doi.org/10.1080/02109395.2019.1601474>
- Quinaucho, B.M. (2020). *Herramientas tecnológicas en el desarrollo cognitivo de los niños y niñas de 5 años de la Escuela Particular Salesiana “Don Bosco”, año lectivo 2019 – 2020*. [Tesis de licenciatura, Universidad

Central del Ecuador]. Repositorio institucional.

<http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/21605>

Ricoy Lorenzo, Carmen (2006). Contribución sobre los paradigmas de investigación. *Educação*, 31(1), 11-22.

<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=117117257002>

Rodríguez, D. (2005). *Investigación del Comportamiento*. Mc Graw Hill.

Rodríguez, F.; Santiago, R. (2015) *Gamificación: Como motivar a tu alumnado y mejorar el clima en el aula*. (2ª Ed.). Digital-Text.

Romero, H. H. R., Gonzales, M. P., Flores, D. F., & Armijo, J. G. (2021). Método de aprendizaje basado en el cerebro acompañado de las inteligencias múltiples y sus posibles estrategias. *Redipe*, 10(5), 295-303.

<https://doi.org/10.36260/rbr.v10i5.1304>

Rosseli, M. (2019). Desarrollo Neuropsicológico de las habilidades visoespaciales y visoconstructurales. *Neuropsicología, Neuropsiquiatría y Neurociencias*. 4(15), 175-200. <https://bit.ly/343i83i>

Sánchez H., Reyes C. y Mejía, K. (2018) *Manual de términos en investigación científica, tecnológica y humanística*. Ricardo Palma.

Sánchez, C., García, E., & Ajila, I. (2020). Enfoque pedagógico: la gamificación desde una perspectiva comparativa con las teorías del aprendizaje. 593

Digital Publisher CEIT, 5(4), 47-55.

<https://doi.org/10.33386/593dp.2020.4.202>

- Speng, J., Feng, I. (2010). Juagando una action video juego Reduce las diferencias de género en cognición espacial. *Ciencia Psicológica*, 18 (10), 850-5. <https://doi.org/10.1111/j.1467-9280.2007.01990.x>
- Solovieva, Y., Hermsillo, A., Méndez, I., & Pelay, H. (2017). Changes in visual spatial functions as an effect of the drawing method in preschoolers under 4 to 6 years of age. *European Journal of Education Studies*, 3(11), 97-116. <https://doi.org/10.5281/zenodo.1067844>
- Soto, J. (2015). *Metodología de la investigación*. Editorial CCS.
- Tunnermann, B.C. (2011). El constructivismo y el aprendizaje de los estudiantes. *UDUAL*, 48(2) 21-32. <https://www.redalyc.org/pdf/373/37319199005.pdf>
- UNESCO. (2020). *Un nuevo Informe de la UNESCO resalta la magnitud de las desigualdades mundiales en la educación y hace un llamado a una mayor inclusión tras la reapertura de las escuelas*. <https://es.unesco.org/news/GEM-Report-2020>
- Vargas, M. Z., Rodriguez, H. A., Sanchez, S.C. (2020). Digital games (Gamification) in Learning and Training: An Approach to Adaptation and Integration in the Classroom1. *Gist Education and Learning Research Journal*, 20(3), 171-188. <https://bit.ly/3bFmhyP>
- Valderrama, S. (2016). *Metodología de la investigación*. (4ª Ed.). Limusa.
- Yepez, E. J. (2017). *Potenciar La Inteligencia Viso Espacial Para La Formación De Los Procesos Cognitivos en Los Niños Y Las Niñas De 4 Años De Edad Mediante La Aplicación De Un Sitio Web De Actividades, Dirigida a Docentes Del Centro De Desarrollo Infantil' Función Judicial' Del Distrito*

Metropolitano De Quito en El Período Académico 2017. [Tesis de Pregrado, universidad de Ecuador]. Repositorio institucional.
<http://www.dspace.cordillera.edu.ec:8080/xmlui/handle/123456789/3154>

ANEXOS

Anexo 1

Matriz de Operacionalización de variables

Variable	Definición conceptual	Dimensión	Definición conceptual	Indicadores	Ítems	Escala	Instrumento
Habilidades Viso espaciales	Ferrándiz (2005) las habilidades viso espaciales perciben la relación espacial con el objeto, por medio de ello reconoce formas geométricas su tamaño real y distancia. Dichas	Integración bilateral	Ferrándiz (2005) definió como integración de direccionalidad y lateralidad de forma ordenada a través de inhibición de movimientos corporales.	<ul style="list-style-type: none"> • Afuera • Dentro 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Expresa con diversos movimientos corporales al momento de la motivación. 2. Realiza movimientos de izquierda a derecha según la imagen mostrada. 3. Ejecuta movimientos haciendo uso de sus manos y pies al observar el dibujo (mano aplauso, pies golpe al piso). 4. Coloca la liga del color seleccionado en el lado adecuado según la imagen mostrada. 5. Realiza movimientos con el objeto seleccionado, usando sus extremidades 	No (1) A veces (2) Si (3)	Lista de cotejo

	<p>habilidades se vuelven más consistentes mediante la exploración de su entorno con el sistema visual y motor creando dos espacios relativamente uno de forma egocéntrico estableciendo en el propio cuerpo en el espacio la posición y el segundo es alocentrico quien determina la posición y espacio del objeto.</p>	Direccionalidad	<p>Ferrándiz (2005) lo definió como una habilidad de interpretar direcciones hacia la derecha o izquierda en su espacio, a su vez consiste en habilidades para identificar posición direccional de los objetos que rodean.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Arriba • Abajo 	<p>6. Señala el objeto que se encuentra arriba de. 7. Reconoce al animal que se encuentra debajo de. 8. Sigue la secuencia según indican las flechas. 9. Repite patrones según la imagen. 10. Empareja en función de su posición.</p>	
		Lateralidad:	<p>Ferrándiz (2005) definió como un proceso mediante el cual el infante hace uso de su cuerpo en un segmento métrico que abarca desde el nacimiento hasta los doce años.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Izquierda • Derecha 	<p>11. Identifica el objeto que está a la izquierda del niño o niña. 12. Reconoce el objeto que está a la derecha del niños o niña. 13. Identifica en las imágenes que se dirigen (izquierda-derecha) según el modelo. 14. Menciona en qué lado (izquierda-derecha) se dirige el medio de transporte. 15. Menciona su lado izquierdo y derecho.</p>	

Anexo 2. Recolección de datos.

INSTRUMENTO PARA MEDIR LAS HABILIDADES VISO-ESPACIALES (I.P.M.H.V)

INSTRUCCIÓN: Este instrumento de recolección de datos fue elaborado con el objetivo de obtener información estadística confiable sobre la variable habilidades viso-espaciales de la población de infantes de 5 años de una institución educativa Los Jasminez Juan Pablo II - Callao.

Para medir este instrumento se utilizará un programa “My Class Game” imágenes con movimientos.

Datos:

Género: Femenino () Masculino ()

Marcar con una (x) según las categorías

No (1) A veces (2) Si (3)

Dimensión	Nº	Ítems	Valoración			Observación
			1	2	3	
Integración bilateral	1	Expresa con diversos movimientos corporales al momento en la motivación.				
	2	Realiza movimientos de izquierda a derecha según la imagen mostrada				
	3	Ejecuta movimientos haciendo uso de sus manos y pies al observar el dibujo (mano aplauso, pies golpe al piso)				
	4	Coloca la liga del color seleccionado en el lado adecuado según la imagen mostrada.				
	5	Realiza movimientos con el objeto seleccionado, usando sus extremidades.				
Direccionalidad	6	Señala el objeto que se encuentra arriba de.				
	7	Reconoce al animal que se encuentra debajo de.				
	8	Sigue la secuencia según indican las flechas.				
	9	Repite patrones según la imagen.				
	10	Empareja en función de su posición				
	11	Identifica el objeto que está a la izquierda del niño o niña.				

Lateralidad	12	Reconoce el objeto que está a la derecha del niño o niña.				
	13	Identifica en las imágenes que se dirigen (izquierda-derecha) según el modelo.				
	14	Menciona en qué lado (izquierda-derecha) se dirige el medio de transporte.				
	15	Menciona su lado izquierdo y derecho				

Anexo 3. Validación de instrumentos (contenido)

Investigación: Gamificación en el desarrollo de habilidades viso-espaciales de preescolar en tiempos de pandemia, 2021.

Variable: ___ Habilidades viso-espaciales ___

Dimensión	n° ítem	Ítem	claridad		Adecuación		Relevancia		Observaciones y sugerencias específicas
			SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Integración bilateral	1	Expresa con diversos movimientos corporales al momento de la motivación.	X		X		x		
	2	Realiza movimientos de izquierda a derecha según la imagen mostrada.	x		X		x		
	3	Ejecuta movimientos haciendo uso de sus manos y pies al observar el dibujo (mano aplauso, pies golpe al piso).	X		X		x		
	4	Coloca la liga del color seleccionado en el lado adecuado según la imagen mostrada.	x		x		X		
	5	Realiza movimientos con el objeto seleccionado, usando sus extremidades.	X		x		x		
Direccionalidad	6	Señala el objeto que se encuentra arriba de.	x		x		X		

	7	Reconoce al animal que se encuentra debajo de.	X		x		x		
	8	Sigue la secuencia según indican las flechas.	x		x		X		
	9	Repite patrones según la imagen.	X		x		x		
	10	Empareja en función de su posición.	x		x		X		
Lateralidad	11	Identifica el objeto que está a la izquierda del niño o niña.	X		x		x		
	12	Reconoce el objeto que está a la derecha del niño o niña.	x		x		X		
	13	Identifica en las imágenes que se dirigen (izquierda-derecha) según el modelo.	X		x		x		
	14	Menciona en qué lado (izquierda-derecha) se dirige el medio de transporte.	x		x		X		
	15	Menciona su lado izquierdo y derecho.	X		x		x		

Apellidos y nombres del juez: Reggiardo Romero, Rosmery Ruth

Especialidad: Dra. En Administración de la Educación

Fecha de validación: 22/06/2021

Firma:


(Firma)

DNI / CNI: 07976163

Anexo 3. Validación de instrumentos (contenido)

Investigación: Gamificación en el desarrollo de habilidades viso-espaciales de preescolar en tiempos de pandemia, 2021.

Variable: ___ Habilidades viso-espaciales ___

Dimensión	n° ítem	Ítem	claridad		Adecuación		Relevancia		Observaciones y sugerencias específicas
			SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Integración bilateral	1	Expresa con diversos movimientos corporales al momento de la motivación.	X		X		x		
	2	Realiza movimientos de izquierda a derecha según la imagen mostrada.	x		X		x		
	3	Ejecuta movimientos haciendo uso de sus manos y pies al observar el dibujo (mano aplauso, pies golpe al piso).	X		X		x		
	4	Coloca la liga del color seleccionado en el lado adecuado según la imagen mostrada.	x		x		X		
	5	Realiza movimientos con el objeto seleccionado, usando sus extremidades.	X		x		x		
Direccionalidad	6	Señala el objeto que se encuentra arriba de.	x		x		X		

	7	Reconoce al animal que se encuentra debajo de.	X		x		x		
	8	Sigue la secuencia según indican las flechas.	x		x		X		
	9	Repite patrones según la imagen.	X		x		x		
	10	Empareja en función de su posición.	x		x		X		
Lateralidad	11	Identifica el objeto que está a la izquierda del niño o niña.	X		x		x		
	12	Reconoce el objeto que está a la derecha del niño o niña.	x		x		X		
	13	Identifica en las imágenes que se dirigen (izquierda-derecha) según el modelo.	X		x		x		
	14	Menciona en qué lado (izquierda-derecha) se dirige el medio de transporte.	x		x		X		
	15	Menciona su lado izquierdo y derecho.	X		x		x		

Apellidos y nombres del juez: Llanos Castilla, José

Especialidad: Validación Metodológica . Fecha de validación: 01-07-21

Firma:



 Firma

DNI / CNI: 42150770

Anexo 3. Validación de instrumentos (contenido)

Investigación: Gamificación en el desarrollo de habilidades viso-espaciales de preescolar en tiempos de pandemia, 2021.

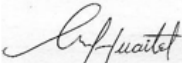
Variable: ___ Habilidades viso-espaciales ___

Dimensión	n° ítem	Ítem	claridad		Adecuación		Relevancia		Observaciones y sugerencias específicas
			SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Integración bilateral	1	Expresa con diversos movimientos corporales al momento de la motivación.	X		X		x		
	2	Realiza movimientos de izquierda a derecha según la imagen mostrada.	x		X		x		
	3	Ejecuta movimientos haciendo uso de sus manos y pies al observar el dibujo (mano aplauso, pies golpe al piso).	X		X		x		
	4	Coloca la liga del color seleccionado en el lado adecuado según la imagen mostrada.	x		x		X		
	5	Realiza movimientos con el objeto seleccionado, usando sus extremidades.	X		x		x		
Direccionalidad	6	Señala el objeto que se encuentra arriba de.	x		x		X		

	7	Reconoce al animal que se encuentra debajo de.	X		x		x		
	8	Sigue la secuencia según indican las flechas.	x		x		X		
	9	Repite patrones según la imagen.	X		x		x		
	10	Empareja en función de su posición.	x		x		X		
Lateralidad	11	Identifica el objeto que está a la izquierda del niño o niña.	X		x		x		
	12	Reconoce el objeto que está a la derecha del niño o niña.	x		x		X		
	13	Identifica en las imágenes que se dirigen (izquierda-derecha) según el modelo.	X		x		x		
	14	Menciona en qué lado (izquierda-derecha) se dirige el medio de transporte.	x		x		X		
	15	Menciona su lado izquierdo y derecho.	X		x		x		

Apellidos y nombres del juez: HUAITA ACHA DELSI MARIELA

Especialidad: Doctora en Educación. Fecha de validación: 18/6/21

Firma: 

DNI / CNI: 08876743

Anexo 3. Validación de instrumentos (contenido)

Investigación: Gamificación en el desarrollo de habilidades viso-espaciales de preescolar en tiempos de pandemia, 2021.

Variable: ___ Habilidades viso-espaciales ___

Dimensión	n° ítem	Ítem	claridad		Adecuación		Relevancia		Observaciones y sugerencias específicas
			SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Integración bilateral	1	Expresa con diversos movimientos corporales al momento de la motivación.	X		X		x		
	2	Realiza movimientos de izquierda a derecha según la imagen mostrada.	x		X		x		
	3	Ejecuta movimientos haciendo uso de sus manos y pies al observar el dibujo (mano aplauso, pies golpe al piso).	X		X		x		
	4	Coloca la liga del color seleccionado en el lado adecuado según la imagen mostrada.	x		x		X		
	5	Realiza movimientos con el objeto seleccionado, usando sus extremidades.	X		x		x		
Direccionalidad	6	Señala el objeto que se encuentra arriba de.	x		x		X		

	8	Sigue la secuencia según indican las flechas.	X		X		X		
	9	Repite patrones según la imagen.	X		X		X		
	10	Empareja en función de su posición	X		X		X		
Lateralidad	11	Identifica el objeto que está a la izquierda del niño o niña.	X		X		X		
	12	Reconoce el objeto que está a la derecha del niño o niña.	X		X		X		
	13	Identifica en las imágenes que se dirigen (izquierda-derecha) según el modelo.	X		X		X		
	14	Menciona en qué lado (izquierda-derecha) se dirige el medio de transporte.	X		X		X		
	15	Menciona su lado izquierdo y derecho	X		X		X		

Apellidos y nombres del juez: Maria Patricia Cucho Leyva

Especialidad: licenciada Educacion Inicial

Fecha de validación: 06/07/2021

Firma:



DNI / CNI: 43560138

Anexo 3. Validación de instrumentos (contenido)

Investigación: Gamificación en el desarrollo de habilidades viso-espaciales de preescolar en tiempos de pandemia, 2021.

Variable: ___ Habilidades viso-espaciales ___

Dimensión	n° ítem	Ítem	claridad		Adecuación		Relevancia		Observaciones y sugerencias específicas
			SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Integración bilateral	1	Expresa con diversos movimientos corporales al momento de la motivación.	X		X		x		
	2	Realiza movimientos de izquierda a derecha según la imagen mostrada.	x		X		x		
	3	Ejecuta movimientos haciendo uso de sus manos y pies al observar el dibujo (mano aplauso, pies golpe al piso).	X		X		x		
	4	Coloca la liga del color seleccionado en el lado adecuado según la imagen mostrada.	x		x		X		
	5	Realiza movimientos con el objeto seleccionado, usando sus extremidades.	X		x		x		
Direccionalidad	6	Señala el objeto que se encuentra arriba de.	x		x		X		

	8	Sigue la secuencia según indican las flechas.	x		x		x		
	9	Repite patrones según la imagen.	x		x		x		
	10	Empareja en función de su posición.	x		x		x		
Lateralidad	11	Identifica el objeto que está a la izquierda del niño o niña.	x		x		x		
	12	Reconoce el objeto que está a la derecha del niño o niña.	x		x		x		
	13	Identifica en las imágenes que se dirigen (izquierda-derecha) según el modelo.	x		x		x		
	14	Menciona en qué lado (izquierda-derecha) se dirige el medio de transporte.	x		x		x		
	15	Menciona su lado izquierdo y derecho.	x		x		x		

Apellidos y nombres del juez: VILLENA GUERRERO MIRELLA PATRICIA

Especialidad: _EDUCACIÓN INICIAL. Fecha de validación: 05/07/2021

Firma:



DNI / CNI: _10676038

Anexo 4. Base de datos Excel

Alfa de Cronbach

RESPUESTAS	VALOR
SI	3
A VECES	2
NO	1

	HABILIDAD VISO-ESPACIAL															VT	47.715556
	INTEGRACIÓN BILATERAL					DIRECCIONALIDAD					LATERALIDAD						
	Item 1	Item 2	Item 3	Item 4	Item 5	Item 6	Item 7	Item 8	Item 9	Item 10	Item 11	Item 12	Item 13	Item 14	Item 15		
sujeto 1	1	3	2	2	3	1	3	3	1	3	3	1	3	3	3	35	
sujeto 2	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	1	3	2	1	32	
sujeto 3	1	1	1	2	1	3	1	1	1	1	1	1	1	1	3	20	
sujeto 4	1	1	1	2	1	3	1	1	1	1	1	1	1	1	3	20	
sujeto 5	1	3	1	2	3	3	3	3	3	3	1	1	2	3	35		
sujeto 6	1	1	1	2	1	3	1	1	1	1	1	1	3	1	3	22	
sujeto 7	1	1	1	3	1	1	1	1	3	1	3	1	3	1	1	23	
sujeto 8	3	1	2	3	1	1	1	1	3	1	1	3	2	3	1	27	
sujeto 9	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17	
sujeto 10	1	1	2	2	1	1	1	1	3	1	2	3	3	3	3	28	
sujeto 11	1	1	1	2	1	3	1	1	1	1	1	1	1	1	3	20	
sujeto 12	3	3	1	2	3	3	3	3	3	3	1	1	3	1	1	36	
sujeto 13	3	1	2	2	1	1	1	1	3	1	1	1	3	1	1	23	
sujeto 14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	2	3	2	2	21	
sujeto 15	3	3	2	2	3	1	3	3	3	3	3	3	3	3	1	39	
Vi	0.8622222	0.7733333	0.3822222	0.2666667	0.7733333	0.9955556	0.7733333	0.7733333	0.9955556	0.7733333	0.8266667	0.7822222	0.8622222	0.8622222	0.9333333	VT	47.715556
suma Vi	11.6355556																

Numero de items 15

$$\alpha = \frac{K}{K-1} \left[1 - \frac{\sum Vi}{Vt} \right]$$

$$\alpha = \frac{15}{15-1} \left(1 - \frac{11.63}{47.71} \right)$$

$$\alpha = 0.81015808$$

Tabla: Escala de Valoración del Alfa de Cronbach

Valor Alfa de Cronbach	Apreciación
[0.95 a + >	Muy elevada o Excelente
[0.90 - 0.95>	Elevada
[0.85 - 0.90>	Muy buena
[0.80 - 0.85>	Buena
[0.75 - 0.80>	Muy Respetable
[0.70 - 0.75>	Respetable
[0.65 - 0.70>	Mínimamente Aceptable
[0.40 - 0.65>	Moderada
[0.00 - 0.40>	Inaceptable

Fuente: De Vellis (1991)

Anexo 5. Consentimiento Informado

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Sr. Padre de familia o tutor: Erika beatriz Maceda Moran

Presente.

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de la Facultad de Derecho y Humanidades de la Universidad César Vallejo conformado por estudiantes de la Escuela profesional de Educación Inicial: HUAYHUA GIBAJA LIZBET Y HUERTA ZARZOSA IRIS PAMELA; le informa que deseamos incluir a su niño en el desarrollo del estudio: Gamificación en el desarrollo de habilidades viso- espaciales de preescolar en tiempos de pandemia,2021, y con el fin de mejorar o investigar en el tema de Habilidades viso-espaciales. Es importante que usted sepa que se aplicará el:

- PROGRAMA "My class game"
- Lista de cotejo para medir las habilidades viso-espaciales en niños de 5 años.

El estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada y sobre su actuación se guardará total anonimato sobre la identificación de los participantes por lo que deseamos su aceptación sobre la realización del estudio.

De acuerdo	<input checked="" type="checkbox"/>	En desacuerdo	<input type="checkbox"/>
------------	-------------------------------------	---------------	--------------------------

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto.

Muy agradecidos



(firma)

Nombres y apellidos: Erika beatriz Maceda Moran

DNI: 45204906

Universidad César Vallejo

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Sr. Padre de familia o tutor: Melanny alessandra Pachas Pasion

Presente.

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de la Facultad de Derecho y Humanidades de la Universidad César Vallejo conformado por estudiantes de la Escuela profesional de Educación Inicial: HUAYHUA GIBAJA LIZBET Y HUERTA ZARZOSA IRIS PAMELA; le informa que deseamos incluir a su niño en el desarrollo del estudio: Gamificación en el desarrollo de habilidades viso- espaciales de preescolar en tiempos de pandemia,2021, y con el fin de mejorar o investigar en el tema de Habilidades viso-espaciales. Es importante que usted sepa que se aplicará el:

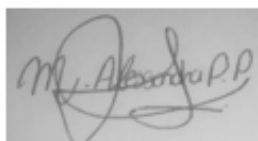
- PROGRAMA "My class game"
- Lista de cotejo para medir las habilidades viso-espaciales en niños de 5 años.

El estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada y sobre su actuación se guardará total anonimato sobre la identificación de los participantes por lo que deseamos su aceptación sobre la realización del estudio.

De acuerdo	<input checked="" type="checkbox"/>	En desacuerdo	<input type="checkbox"/>
------------	-------------------------------------	---------------	--------------------------

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto.

Muy agradecidos



(firma)

Nombres y apellidos: Melanny alessandra Pachas Pasion

DNI: 74302892

Universidad César Vallejo

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Sr. Padre de familia o tutor: Mayra Gutierrez Poma

Presente.

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de la Facultad de Derecho y Humanidades de la Universidad César Vallejo conformado por estudiantes de la Escuela profesional de Educación Inicial: HUAYHUA GIBAJA LIZBET Y HUERTA ZARZOSA IRIS PAMELA; le informa que deseamos incluir a su niño en el desarrollo del estudio: Gamificación en el desarrollo de habilidades viso- espaciales de preescolar en tiempos de pandemia,2021, y con el fin de mejorar o investigar en el tema de Habilidades viso-espaciales. Es importante que usted sepa que se aplicará el:

- PROGRAMA "My class game"
- Lista de cotejo para medir las habilidades viso-espaciales en niños de 5 años.

El estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada y sobre su actuación se guardará total anonimato sobre la identificación de los participantes por lo que deseamos su aceptación sobre la realización del estudio.

De acuerdo	x	En desacuerdo	
------------	---	---------------	--

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto.

Muy agradecidos



(firma)

Nombres y apellidos: Mayra Gutierrez Poma

DNI: 70352593

Universidad César Vallejo

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Sr. Padre de familia o tutor: MONICA CAMPOMANES CRISOLOGO

Presente.

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de la Facultad de Derecho y Humanidades de la Universidad César Vallejo conformado por estudiantes de la Escuela profesional de Educación Inicial: HUAYHUA GIBAJA LIZBET Y HUERTA ZARZOSA IRIS PAMELA; le informa que deseamos incluir a su niño en el desarrollo del estudio: Gamificación en el desarrollo de habilidades viso- espaciales de preescolar en tiempos de pandemia,2021, y con el fin de mejorar o investigar en el tema de Habilidades viso-espaciales. Es importante que usted sepa que se aplicará el:

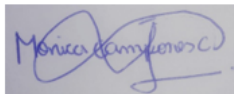
- PROGRAMA "My class game"
- Lista de cotejo para medir las habilidades viso-espaciales en niños de 5 años.

El estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada y sobre su actuación se guardará total anonimato sobre la identificación de los participantes por lo que deseamos su aceptación sobre la realización del estudio.

De acuerdo	x	En desacuerdo	
------------	---	---------------	--

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto.

Muy agradecidos



(firma)

Nombres y apellidos: MONICA CAMPOMANES
CRISOLOGO

DNI: 46674978

Universidad César Vallejo

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Sr. Padre de familia o tutor: Estrella zharick Castillo Rodríguez

Presente.

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de la Facultad de Derecho y Humanidades de la Universidad César Vallejo conformado por estudiantes de la Escuela profesional de Educación Inicial: HUAYHUA GIBAJA LIZBET Y HUERTA ZARZOSA IRIS PAMELA; le informa que deseamos incluir a su niño en el desarrollo del estudio: Gamificación en el desarrollo de habilidades viso- espaciales de preescolar en tiempos de pandemia,2021, y con el fin de mejorar o investigar en el tema de Habilidades viso-espaciales. Es importante que usted sepa que se aplicará el:

- PROGRAMA "My class game"
- Lista de cotejo para medir las habilidades viso-espaciales en niños de 5 años.

El estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada y sobre su actuación se guardará total anonimato sobre la identificación de los participantes por lo que deseamos su aceptación sobre la realización del estudio.

De acuerdo	<input checked="" type="checkbox"/>	En desacuerdo	<input type="checkbox"/>
------------	-------------------------------------	---------------	--------------------------

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto.

Muy agradecidos



(firma)

Nombres y apellidos: Estrella zharick Castillo Rodríguez
DNI: 45204906
Universidad César Vallejo

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Sr. Padre de familia o tutor: Sebastián Chávez Moran

Presente.

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de la Facultad de Derecho y Humanidades de la Universidad César Vallejo conformado por estudiantes de la Escuela profesional de Educación Inicial: HUAYHUA GIBAJA LIZBET Y HUERTA ZARZOSA IRIS PAMELA; le informa que deseamos incluir a su niño en el desarrollo del estudio: Gamificación en el desarrollo de habilidades viso- espaciales de preescolar en tiempos de pandemia,2021, y con el fin de mejorar o investigar en el tema de Habilidades viso-espaciales. Es importante que usted sepa que se aplicará el:

- PROGRAMA "My class game"
- Lista de cotejo para medir las habilidades viso-espaciales en niños de 5 años.

El estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada y sobre su actuación se guardará total anonimato sobre la identificación de los participantes por lo que deseamos su aceptación sobre la realización del estudio.

De acuerdo	<input checked="" type="checkbox"/>	En desacuerdo	<input type="checkbox"/>
------------	-------------------------------------	---------------	--------------------------

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto.

Muy agradecidos



(firma)

Nombres y apellidos: Sebastián Chávez Moran
DNI: 79389242
Universidad César Vallejo

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Sr. Padre de familia o tutor: LUZ CARMEN CARBAJAL DE LA CRUZ

Presente.

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de la Facultad de Derecho y Humanidades de la Universidad César Vallejo conformado por estudiantes de la Escuela profesional de Educación Inicial: HUAYHUA GIBAJA LIZBET Y HUERTA ZARZOSA IRIS PAMELA; le informa que deseamos incluir a su niño en el desarrollo del estudio: Gamificación en el desarrollo de habilidades viso- espaciales de preescolar en tiempos de pandemia,2021, y con el fin de mejorar o investigar en el tema de Habilidades viso-espaciales. Es importante que usted sepa que se aplicará el:

- PROGRAMA "My class game"
- Lista de cotejo para medir las habilidades viso-espaciales en niños de 5 años.

El estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada y sobre su actuación se guardará total anonimato sobre la identificación de los participantes por lo que deseamos su aceptación sobre la realización del estudio.

De acuerdo	<input checked="" type="checkbox"/>	En desacuerdo	<input type="checkbox"/>
------------	-------------------------------------	---------------	--------------------------

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto.

Muy agradecidos



(firma)

Nombres y apellidos: LUZ CARMEN CARBAJAL DE LA CRUZ
DNI: 40607248
Universidad César Vallejo

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Sr. Padre de familia o tutor: Laura Ramos Pinto

Presente.

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de la Facultad de Derecho y Humanidades de la Universidad César Vallejo conformado por estudiantes de la Escuela profesional de Educación Inicial: HUAYHUA GIBAJA LIZBET Y HUERTA ZARZOSA IRIS PAMELA; le informa que deseamos incluir a su niño en el desarrollo del estudio: Gamificación en el desarrollo de habilidades viso- espaciales de preescolar en tiempos de pandemia,2021, y con el fin de mejorar o investigar en el tema de Habilidades viso-espaciales. Es importante que usted sepa que se aplicará el:

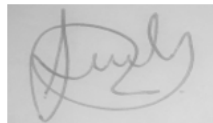
- PROGRAMA "My class game"
- Lista de cotejo para medir las habilidades viso-espaciales en niños de 5 años.

El estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada y sobre su actuación se guardará total anonimato sobre la identificación de los participantes por lo que deseamos su aceptación sobre la realización del estudio.

De acuerdo	<input checked="" type="checkbox"/>	En desacuerdo	<input type="checkbox"/>
------------	-------------------------------------	---------------	--------------------------

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto.

Muy agradecidos



(firma)

Nombres y apellidos: Laura Ramos Pinto

DNI: 79389242
Universidad César Vallejo

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Sr. Padre de familia o tutor: Patricia Milagros Mendoza Mamani

Presente.

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de la Facultad de Derecho y Humanidades de la Universidad César Vallejo conformado por estudiantes de la Escuela profesional de Educación Inicial: HUAYHUA GIBAJA LIZBET Y HUERTA ZARZOSA IRIS PAMELA; le informa que deseamos incluir a su niño en el desarrollo del estudio: Gamificación en el desarrollo de habilidades viso- espaciales de preescolar en tiempos de pandemia,2021, y con el fin de mejorar o investigar en el tema de Habilidades viso-espaciales. Es importante que usted sepa que se aplicará el:

- PROGRAMA "My class game"
- Lista de cotejo para medir las habilidades viso-espaciales en niños de 5 años.

El estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada y sobre su actuación se guardará total anonimato sobre la identificación de los participantes por lo que deseamos su aceptación sobre la realización del estudio.

De acuerdo	<input checked="" type="checkbox"/>	En desacuerdo	<input type="checkbox"/>
------------	-------------------------------------	---------------	--------------------------

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto.

Muy agradecidos



(firma)

Nombres y apellidos: Patricia Milagros Mendoza Mamani
DNI: 48342862
Universidad César Vallejo

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Sr. Padre de familia o tutor: Sophia Esther Rojas Fernández

Presente.

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de la Facultad de Derecho y Humanidades de la Universidad César Vallejo conformado por estudiantes de la Escuela profesional de Educación Inicial: HUAYHUA GIBAJA LIZBET Y HUERTA ZARZOSA IRIS PAMELA; le informa que deseamos incluir a su niño en el desarrollo del estudio: Gamificación en el desarrollo de habilidades viso- espaciales de preescolar en tiempos de pandemia,2021, y con el fin de mejorar o investigar en el tema de Habilidades viso-espaciales. Es importante que usted sepa que se aplicará el:

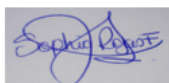
- PROGRAMA "My class game"
- Lista de cotejo para medir las habilidades viso-espaciales en niños de 5 años.

El estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada y sobre su actuación se guardará total anonimato sobre la identificación de los participantes por lo que deseamos su aceptación sobre la realización del estudio.

De acuerdo	<input checked="" type="checkbox"/>	En desacuerdo	<input type="checkbox"/>
------------	-------------------------------------	---------------	--------------------------

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto.

Muy agradecidos



(firma)

Nombres y apellidos: Sophia Esther Rojas Fernández
DNI: 44139005
Universidad César Vallejo

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Sr. Padre de familia o tutor: Johnatan castillo Guzmán

Presente.

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de la Facultad de Derecho y Humanidades de la Universidad César Vallejo conformado por estudiantes de la Escuela profesional de Educación Inicial: HUAYHUA GIBAJA LIZBET Y HUERTA ZARZOSA IRIS PAMELA; le informa que deseamos incluir a su niño en el desarrollo del estudio: Gamificación en el desarrollo de habilidades viso- espaciales de preescolar en tiempos de pandemia,2021, y con el fin de mejorar o investigar en el tema de Habilidades viso-espaciales. Es importante que usted sepa que se aplicará el:

- PROGRAMA "My class game"
- Lista de cotejo para medir las habilidades viso-espaciales en niños de 5 años.

El estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada y sobre su actuación se guardará total anonimato sobre la identificación de los participantes por lo que deseamos su aceptación sobre la realización del estudio.

De acuerdo	<input checked="" type="checkbox"/>	En desacuerdo	<input type="checkbox"/>
------------	-------------------------------------	---------------	--------------------------

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto.

Muy agradecidos



(firma)

Nombres y apellidos: Johnatan castillo Guzmán

DNI: 77094081

Universidad César Vallejo

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Sr. Padre de familia o tutor: Clotilde Mercedes Alvarado Candicho

Presente.

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de la Facultad de Derecho y Humanidades de la Universidad César Vallejo conformado por estudiantes de la Escuela profesional de Educación Inicial: HUAYHUA GIBAJA LIZBET Y HUERTA ZARZOSA IRIS PAMELA; le informa que deseamos incluir a su niño en el desarrollo del estudio: Gamificación en el desarrollo de habilidades viso- espaciales de preescolar en tiempos de pandemia,2021, y con el fin de mejorar o investigar en el tema de Habilidades viso-espaciales. Es importante que usted sepa que se aplicará el:

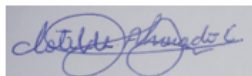
- PROGRAMA "My class game"
- Lista de cotejo para medir las habilidades viso-espaciales en niños de 5 años.

El estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada y sobre su actuación se guardará total anonimato sobre la identificación de los participantes por lo que deseamos su aceptación sobre la realización del estudio.

De acuerdo	<input checked="" type="checkbox"/>	En desacuerdo	<input type="checkbox"/>
------------	-------------------------------------	---------------	--------------------------

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto.

Muy agradecidos



(firma)

Nombres y apellidos: Clotilde Mercedes Alvarado
Candicho

DNI: 70117238

Universidad César Vallejo

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Sr. Padre de familia o tutor: Evelyn Echavarría Chuchon

Presente.

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de la Facultad de Derecho y Humanidades de la Universidad César Vallejo conformado por estudiantes de la Escuela profesional de Educación Inicial: HUAYHUA GIBAJA LIZBET Y HUERTA ZARZOSA IRIS PAMELA; le informa que deseamos incluir a su niño en el desarrollo del estudio: Gamificación en el desarrollo de habilidades viso- espaciales de preescolar en tiempos de pandemia,2021, y con el fin de mejorar o investigar en el tema de Habilidades viso-espaciales. Es importante que usted sepa que se aplicará el:

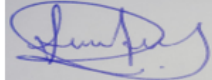
- PROGRAMA "My class game"
- Lista de cotejo para medir las habilidades viso-espaciales en niños de 5 años.

El estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada y sobre su actuación se guardará total anonimato sobre la identificación de los participantes por lo que deseamos su aceptación sobre la realización del estudio.

De acuerdo	x	En desacuerdo	
------------	---	---------------	--

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto.

Muy agradecidos



(firma)

Nombres y apellidos: Evelyn Echavarría Chuchon
DNI: 42920624
Universidad César Vallejo

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Sr. Padre de familia o tutor: Serafina Acosta Pardo

Presente.

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de la Facultad de Derecho y Humanidades de la Universidad César Vallejo conformado por estudiantes de la Escuela profesional de Educación Inicial: HUAYHUA GIBAJA LIZBET Y HUERTA ZARZOSA IRIS PAMELA; le informa que deseamos incluir a su niño en el desarrollo del estudio: Gamificación en el desarrollo de habilidades viso- espaciales de preescolar en tiempos de pandemia,2021, y con el fin de mejorar o investigar en el tema de Habilidades viso-espaciales. Es importante que usted sepa que se aplicará el:


- PROGRAMA "My class game"
- Lista de cotejo para medir las habilidades viso-espaciales en niños de 5 años.

El estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada y sobre su actuación se guardará total anonimato sobre la identificación de los participantes por lo que deseamos su aceptación sobre la realización del estudio.

De acuerdo	x	En desacuerdo	
------------	---	---------------	--

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto.

Muy agradecidos



(firma)

Nombres y apellidos: Serafina Acosta Pardo
DNI: 45200985
Universidad César Vallejo

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Sr. Padre de familia o tutor: Rosa Martin Caja

Presente.

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de la Facultad de Derecho y Humanidades de la Universidad César Vallejo conformado por estudiantes de la Escuela profesional de Educación Inicial: HUAYHUA GIBAJA LIZBET Y HUERTA ZARZOSA IRIS PAMELA; le informa que deseamos incluir a su niño en el desarrollo del estudio: Gamificación en el desarrollo de habilidades viso- espaciales de preescolar en tiempos de pandemia,2021, y con el fin de mejorar o investigar en el tema de Habilidades viso-espaciales. Es importante que usted sepa que se aplicará el:

- PROGRAMA "My class game"
- Lista de cotejo para medir las habilidades viso-espaciales en niños de 5 años.

El estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada y sobre su actuación se guardará total anonimato sobre la identificación de los participantes por lo que deseamos su aceptación sobre la realización del estudio.

De acuerdo	<input checked="" type="checkbox"/>	En desacuerdo	<input type="checkbox"/>
------------	-------------------------------------	---------------	--------------------------

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto.

Muy agradecidos



(firma)

Nombres y apellidos: Rosa Martin Caja

DNI:70945572
Universidad César Vallejo

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Sr. Padre de familia o tutor: Cielo Barrios Campos

Presente.

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de la Facultad de Derecho y Humanidades de la Universidad César Vallejo conformado por estudiantes de la Escuela profesional de Educación Inicial: HUAYHUA GIBAJA LIZBET Y HUERTA ZARZOSA IRIS PAMELA; le informa que deseamos incluir a su niño en el desarrollo del estudio: Gamificación en el desarrollo de habilidades viso- espaciales de preescolar en tiempos de pandemia,2021, y con el fin de mejorar o investigar en el tema de Habilidades viso-espaciales. Es importante que usted sepa que se aplicará el:

- PROGRAMA "My class game"
- Lista de cotejo para medir las habilidades viso-espaciales en niños de 5 años.

El estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada y sobre su actuación se guardará total anonimato sobre la identificación de los participantes por lo que deseamos su aceptación sobre la realización del estudio.

De acuerdo	<input checked="" type="checkbox"/>	En desacuerdo	<input type="checkbox"/>
------------	-------------------------------------	---------------	--------------------------

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto.

Muy agradecidos



(firma)

Nombres y apellidos: Cielo Barrios Campos

DNI: 60449467
Universidad César Vallejo

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Sr. Padre de familia o tutor: Camila Coronado Tapia

Presente.

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de la Facultad de Derecho y Humanidades de la Universidad César Vallejo conformado por estudiantes de la Escuela profesional de Educación Inicial: HUAYHUA GIBAJA LIZBET Y HUERTA ZARZOSA IRIS PAMELA; le informa que deseamos incluir a su niño en el desarrollo del estudio: Gamificación en el desarrollo de habilidades viso- espaciales de preescolar en tiempos de pandemia,2021, y con el fin de mejorar o investigar en el tema de Habilidades viso-espaciales. Es importante que usted sepa que se aplicará el:

- PROGRAMA "My class game"
- Lista de cotejo para medir las habilidades viso-espaciales en niños de 5 años.

El estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada y sobre su actuación se guardará total anonimato sobre la identificación de los participantes por lo que deseamos su aceptación sobre la realización del estudio.

De acuerdo	<input checked="" type="checkbox"/>	En desacuerdo	<input type="checkbox"/>
------------	-------------------------------------	---------------	--------------------------

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto.

Muy agradecidos



(firma)

Nombres y apellidos: Camila Coronado Tapia

DNI: 06843462
Universidad César Vallejo

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Sr. Padre de familia o tutor: Victoria Salazar Pino

Presente.

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de la Facultad de Derecho y Humanidades de la Universidad César Vallejo conformado por estudiantes de la Escuela profesional de Educación Inicial: HUAYHUA GIBAJA LIZBET Y HUERTA ZARZOSA IRIS PAMELA; le informa que deseamos incluir a su niño en el desarrollo del estudio: Gamificación en el desarrollo de habilidades viso- espaciales de preescolar en tiempos de pandemia,2021, y con el fin de mejorar o investigar en el tema de Habilidades viso-espaciales. Es importante que usted sepa que se aplicará el:

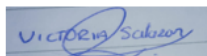
- PROGRAMA "My class game"
- Lista de cotejo para medir las habilidades viso-espaciales en niños de 5 años.

El estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada y sobre su actuación se guardará total anonimato sobre la identificación de los participantes por lo que deseamos su aceptación sobre la realización del estudio.

De acuerdo	<input checked="" type="checkbox"/>	En desacuerdo	<input type="checkbox"/>
------------	-------------------------------------	---------------	--------------------------

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto.

Muy agradecidos



(firma)

Nombres y apellidos: Victoria Salazar Pino

DNI: 06842429
Universidad César Vallejo

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Sr. Padre de familia o tutor: Stefany Sánchez Sánchez

Presente.

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de la Facultad de Derecho y Humanidades de la Universidad César Vallejo conformado por estudiantes de la Escuela profesional de Educación Inicial: HUAYHUA GIBAJA LIZBET Y HUERTA ZARZOSA IRIS PAMELA; le informa que deseamos incluir a su niño en el desarrollo del estudio: Gamificación en el desarrollo de habilidades viso- espaciales de preescolar en tiempos de pandemia,2021, y con el fin de mejorar o investigar en el tema de Habilidades viso-espaciales. Es importante que usted sepa que se aplicará el:

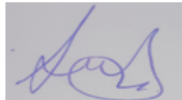
- PROGRAMA "My class game"
- Lista de cotejo para medir las habilidades viso-espaciales en niños de 5 años.

El estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada y sobre su actuación se guardará total anonimato sobre la identificación de los participantes por lo que deseamos su aceptación sobre la realización del estudio.

De acuerdo	<input checked="" type="checkbox"/>	En desacuerdo	<input type="checkbox"/>
------------	-------------------------------------	---------------	--------------------------

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto.

Muy agradecidos



(firma)

Nombres y apellidos: Stefany Sánchez Sánchez

DNI: 70321472

Universidad César Vallejo

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Sr. Padre de familia o tutor: Julia Moreno Carrión

Presente.

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de la Facultad de Derecho y Humanidades de la Universidad César Vallejo conformado por estudiantes de la Escuela profesional de Educación Inicial: HUAYHUA GIBAJA LIZBET Y HUERTA ZARZOSA IRIS PAMELA; le informa que deseamos incluir a su niño en el desarrollo del estudio: Gamificación en el desarrollo de habilidades viso- espaciales de preescolar en tiempos de pandemia,2021, y con el fin de mejorar o investigar en el tema de Habilidades viso-espaciales. Es importante que usted sepa que se aplicará el:

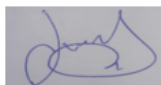
- PROGRAMA "My class game"
- Lista de cotejo para medir las habilidades viso-espaciales en niños de 5 años.

El estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada y sobre su actuación se guardará total anonimato sobre la identificación de los participantes por lo que deseamos su aceptación sobre la realización del estudio.

De acuerdo	<input checked="" type="checkbox"/>	En desacuerdo	<input type="checkbox"/>
------------	-------------------------------------	---------------	--------------------------

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto.

Muy agradecidos



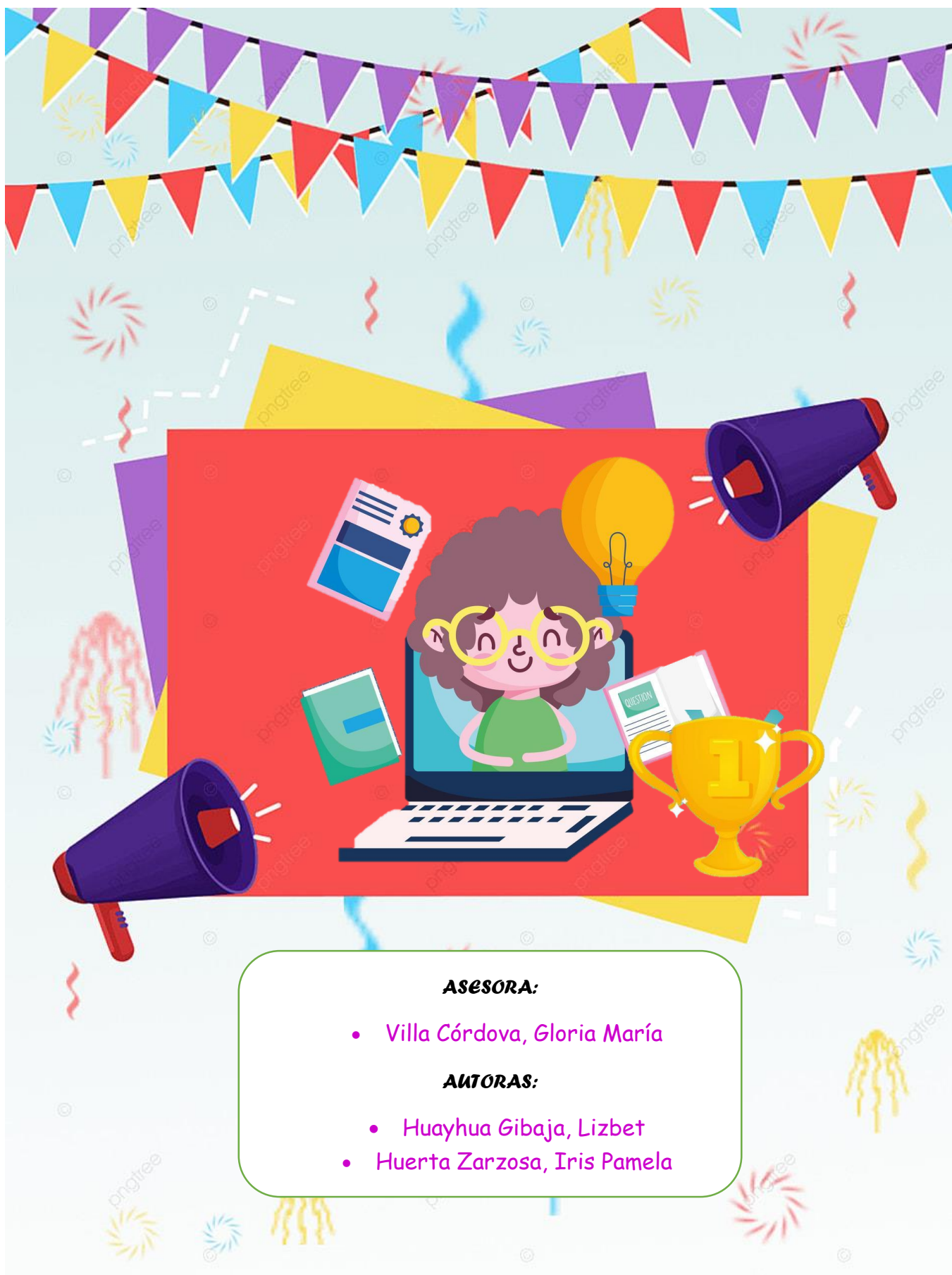
(firma)

Nombres y apellidos: Julia Moreno Carrión

DNI: 45503391

Universidad César Vallejo

Anexo 6.



ASESORA:

- Villa Córdova, Gloria María

AUTORAS:

- Huayhua Gibaja, Lizbet
- Huerta Zarzosa, Iris Pamela

PROGRAMA MY CLASS GAME

I. Base Teórica

La gamificación según Rodríguez, Santiago (2015) afirmó que son entornos digitales con incorporación de técnicas de juego, consiste en la adaptación de las técnicas de los juegos a la dinámica docente. Por ello, Kapp (2012) afirmó que la gamificación abarca instrucciones que se aplican en cualquier contexto del juego de manera lúdica para crear, siendo una técnica significativa lo cual ayudará a potencializar el proceso de enseñanza-aprendizaje de cada infante y a su vez cada uno disfrutará de trabajar con ello para posteriormente resolver situaciones en su vida cotidiana.

Liberio (2019) señaló que la gamificación es una pieza fundamental que permite desarrollar diversas habilidades en los infantes para lograr crear situaciones prácticas, para ello los juegos mediante la docente deben ser planificados para lograr el objetivo de aprendizaje requerido también posteriormente como retroalimentación. La gamificación es un medio de orientación que permitirá el comportamiento y adquisición de nuevos conocimientos de manera satisfactoria, a través del potencial de cada estudiante.


II. PROPÓSITO DE LA IMPLEMENTACIÓN DEL PROGRAMA:

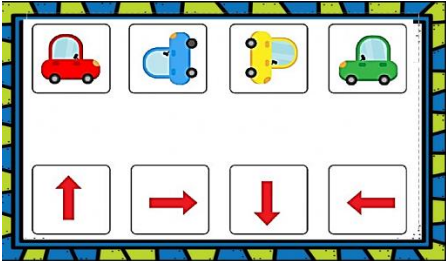
El programa My Class Game buscara mejorar las habilidades viso-espaciales en los niños de 5 años del nivel inicial de una institución mediante la gamificación ejecutado en actividades.


III. METAS DE LA IMPLEMENTACIÓN DEL PROGRAMA.

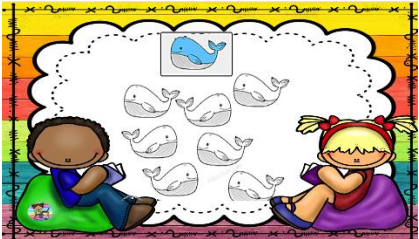

- Mejorar el desarrollo de sus habilidades viso-espaciales
- Fortalecer sus conocimientos
- Despertar el interés del niño
- Fomentar el trabajo individual
- Fomentar el desarrollo creativo


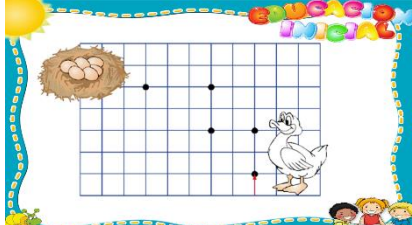
IV. Desarrollo de las actividades My class game.

PROGRAMA MY CLASS GAME -2021	
DESARROLLADO POR :	HUAYHUA GIBAJA LIZBET HUERTA SARZOSA IRIS PAMELA
N°	1 DURACIÓN: 35 MIN.
TÍTULO DE LA ACTIVIDAD	Es hora de movernos
EDAD	5 AÑOS
OBJETIVO: Presentar el contenido del programa MY CLASS GAME y aplicar un juego estratégico sobre los movimientos corporales e identificar imágenes.	RECURSOS
EJECUCIÓN DE ACTIVIDAD	<ul style="list-style-type: none"> ● canción motivadora ● Títere Teodoro el campesino ● presentación del programa ● laptop o celular ● actividad del programa ● imágenes ● Programa Kahoot
<p>Se da la bienvenida a los estudiantes a través de una canción “a mover el cuerpo “en compañía del títere Teodoro el campesino.</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=pc06kmPcNkk</p> <p>Se les mostrará el programa llamado “My Class Game” con el cual trabajaremos por un determinado periodo.</p> <p>Luego se les indicará a los niños que estén muy atentos a la actividad para iniciar el juego llamado “Es hora de moverse” antes se les dará algunas recomendaciones esta actividad consta en que los niños den clic a la imagen que deseen y descubra qué movimiento realiza, así mismo realizaremos un juego relacionado al tema en el programa Kahoot.</p>  <p>El reto es que cada niño logre realizar los movimientos que descubrieron en la actividad.</p> <p>Finalmente se observará los puntajes obtenidos de la actividad.</p>	

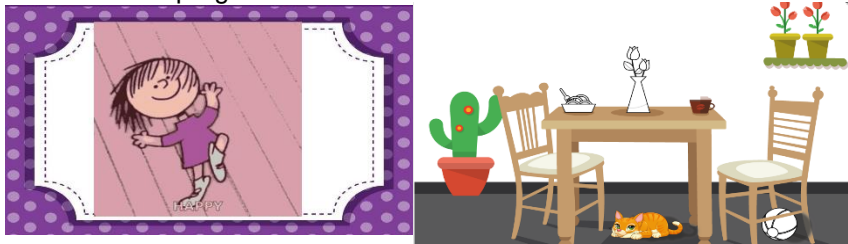
PROGRAMA MY CLASS GAME -2021		
DESARROLLADO POR :		HUAYHUA GIBAJA LIZBET HUERTA SARZOSA IRIS PAMELA
N ^o	2	DURACIÓN: 35 MIN.
TÍTULO DE LA ACTIVIDAD		Vamos a conocer derecha izquierda.
EDAD		5 AÑOS
OBJETIVO: Los niños y niñas observen la imagen e identifique los lados derecha izquierda. Luego el niño(a) dibujará lo que más le agrado de la actividad.		RECURSOS
EJECUCIÓN DE ACTIVIDAD		<ul style="list-style-type: none"> ● canción motivadora ● títere Teodoro el campesino ● actividad del programa ● imágenes ● laptop o celular ● Programa smartick ● hoja bond ● colores.
<p>Se da la bienvenida a los estudiantes mediante una canción titulada “A la izquierda, a la derecha” en compañía del títere Teodoro el campesino.</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=zxbmHsNdpkM</p> <p>La docente muestra variedad de imágenes con movimientos a los niños(as) y les preguntará ¿Qué movimiento está realizando? ¿Qué mano está levantando? Para que el niño pueda identificar.</p> <p>Luego se les brindara algunas indicaciones para realizar la actividad, se le menciona que tiene que observar la imagen e identificar qué lado corresponde, así realizaremos algunos movimientos corporales (derecha, izquierda, arriba y abajo) acompañado de una canción así mismo utilizaremos el programa Smartick para resolver algunas preguntas.</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>Finalmente , los niño y niñas bailarían al ritmo de una canción.</p>		



PROGRAMA MY CLASS GAME -2021		
DESARROLLADO POR :		HUAYHUA GIBAJA LIZBET HUERTA SARZOSA IRIS PAMELA
N°	3	DURACIÓN: 35MIN.
TÍTULO DE LA ACTIVIDAD		Arriba y abajo
EDAD		5 AÑOS
OBJETIVO: Los niños y niñas observen la imagen e identifique los lados arriba y abajo y luego realizar mediante un dibujo de lo que más le agrado.		RECURSOS
EJECUCIÓN DE ACTIVIDAD		<ul style="list-style-type: none"> ● canción motivadora ● títere Panchita ● actividad del programa ● imágenes ● laptop o celular ● hoja y colores ● programa smartick
<p>Se da la bienvenida a los estudiantes a través de una canción “arriba y abajo aprendemos cantando “en compañía del títere Panchita.</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=gc5bFNZI9mw</p> <p>Luego se les indicará a los niños que estén muy atentos a la actividad para iniciar el juego llamado “arriba y abajo” antes se les dará algunas recomendaciones esta actividad consta en que los niños den clic a la imagen que deseen y descubra qué movimiento realiza, como siguiente ejercicio el niño debe observar y dar clic en la respuesta correcta.</p>  <p>El reto es que cada niño logre realizar los movimientos y respondan correctamente en el transcurso de la actividad y mencionara que le gusta y no le gusta hacer y porqué.</p> <p>Finalmente se observará que los niños logren realizar la actividad, así mismo dibujaran lo que más le gusto de la actividad y mandaran sus evidencias a la docente mediante el WhatsApp. .</p>		

PROGRAMA MY CLASS GAME -2021		
DESARROLLADO POR :		HUAYHUA GIBAJA LIZBET HUERTA SARZOSA IRIS PAMELA
N ^o	4	DURACIÓN: 35MIN.
TÍTULO DE LA ACTIVIDAD		Nos divertimos jugando
EDAD		5 AÑOS
OBJETIVO: Los niños y niñas observen la imagen e identifique si la imagen se encuentra así mismo pintará con temperas una hojas con dibujos referente a la actividad realizada..		RECURSOS
EJECUCIÓN DE ACTIVIDAD		<ul style="list-style-type: none"> ● canción motivadora ● actividad del programa ● imágenes ● títere Teodoro el campesino ● hojas bond y tempera ● Programa smartick
<p>Se da la bienvenida a los estudiantes a través de una canción “hola hola ¿cómo estás?” en compañía de Teodoro el campesino.</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=7wTkHmpDE9k</p> <p>Luego se les indicará a los niños que estén muy atentos a la actividad para iniciar el juego llamado “Nos divertimos jugando” antes se les dará algunas recomendaciones esta actividad consta en que los niños den clic a la imagen que deseen y descubra qué movimiento realiza, como siguiente ejercicio el niño debe dar clic en la ruleta, observar e identificar que objeto es, así mismo se realizara varios ejercicios utilizando el programa smartick.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div> <p>Finalmente , el alumno (a) realizará un dibujos de lo que más le agrado de la actividad y enviará como evidencia de trabajo al WhatsApp de la docente.</p>		


PROGRAMA MY CLASS GAME -2021		
DESARROLLADO POR :		HUAYHUA GIBAJA LIZBET HUERTA SARZOSA IRIS PAMELA
N ^o	5	DURACIÓN: 35MIN.
TÍTULO DE LA ACTIVIDAD		Jugando aprendemos mejor
EDAD		5 AÑOS
OBJETIVO: Los niños y niñas observen e identifiquen las imágenes a través del juego para poder incentivar y mejorar sus habilidades viso espaciales.		RECURSOS
EJECUCIÓN DE ACTIVIDAD		<ul style="list-style-type: none"> ● canción motivadora ● títere Pinky ● actividad del programa ● imágenes ● hoja bond, colores ● laptop o celular ● programa kahoot
<p>Se da la bienvenida a los estudiantes a través de una canción “hola hola” en compañía del títere Pinky.</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=JylgE1MnZTA</p> <p>Luego se les indicará a los niños que estén muy atentos a la actividad para iniciar el juego llamado “jugando aprendemos mejor” antes se les dará algunas recomendaciones esta actividad consta en que los niños den clic a la imagen que deseen y descubra qué movimiento realiza, como siguiente ejercicio se les preguntará ¿Qué mano está alzando en niño? Seguidamente deben dar clic en la respuesta correcta, así mismo realizara los siguientes ejercicios del programa Kahoot.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div> <p>Finalmente se observará que los niños logren realizar la actividad y dibujar lo que más le agrado así mismo enviar su evidencia mediante el WhatsApp.</p>		

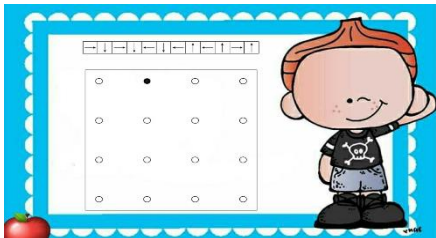
PROGRAMA MY CLASS GAME -2021		
DESARROLLADO POR :		HUAYHUA GIBAJA LIZBET HUERTA SARZOSA IRIS PAMELA
N°	6	DURACIÓN: 35MIN.
TÍTULO DE LA ACTIVIDAD		Veo veo que cosa ves.
EDAD		5 AÑOS
OBJETIVO: Los niños y niñas observen e identifique las imágenes, así mismo realizar los movimientos corporales y por ultimo tendrá que realizar unas hojas de aplicación identificando los animales de lado derecha o izquierdo.		RECURSOS
EJECUCIÓN DE ACTIVIDAD		<ul style="list-style-type: none"> ● canción motivadora ● títere Teodoro el campesino ● actividad del programa ● imágenes ● hojas bond, colores, plumones ● programa smartick
<p>Se da la bienvenida a los estudiantes a través de una canción “¿cómo están los niños cómo están?” en compañía del títere Teodoro el campesino.</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=7wTkHmpDE9k</p> <p>Luego se les indicará a los niños que estén muy atentos a la actividad para iniciar el juego llamado “veo veo que cosa ves” antes se les dará algunas recomendaciones esta actividad consta en que los niños den clic a la imagen que deseen y descubra qué movimiento realiza, como segundo ejercicio se les preguntará ¿Dónde está la abejita? y deben dar clic en la respuesta correcta, así mismo se realizarán varios ejercicios donde el niño pueda desarrollar acompañado de una música.</p> <div data-bbox="245 1507 1139 1733" data-label="Image"> </div> <p>Finalmente, se le preguntara al alumno(a). ¿Qué le agrado más de la actividad? Y lo tendrá que plasmar mediante un dibujo.</p>		

PROGRAMA MY CLASS GAME -2021		
DESARROLLADO POR :		HUAYHUA GIBAJA LIZBET HUERTA SARZOSA IRIS PAMELA
N ^o	7	DURACIÓN: 35MIN.
TÍTULO DE LA ACTIVIDAD		Juntos aprenderemos mejor.
EDAD		5 AÑOS
OBJETIVO: Los niños y niñas observen e identifiquen las imágenes y puedan desarrollar , así mismo tendrán que enviar un video donde observen que objeto esta debajo .		RECURSOS
EJECUCIÓN DE ACTIVIDAD		
<p>Se da la bienvenida a los estudiantes a través de una canción “Es la hora es la hora de jugar” en compañía del títere Teodoro el campesino.</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=DLevJh1ZJQI</p> <p>Luego se les indicará a los niños que estén muy atentos a la actividad para iniciar el juego llamado “juntos aprendemos mejor” antes se les dará algunas recomendaciones esta actividad consta en que los niños den clic a la imagen que deseen y descubra qué movimiento realiza, como siguiente ejercicio se les preguntará ¿Qué animal esta debajo de la mesa? Así mismo los niños tienen que observar y dar la respuesta correcta y de esa manera se realizara varios ejercicios utilizando el programa Kahhot.</p>		<ul style="list-style-type: none"> ● canción motivadora ● títere Teodoro el campesino. ● actividad del programa ● imágenes ● video ● laptop o celular ● zoom ● programa Kahoot.
		
<p>El reto es que cada niño logre realizar los movimientos y respondan correctamente en el transcurso de la actividad.</p> <p>Finalmente, el alumno(a) tendrá que realizar un pequeño video donde identifique que objeto están debajo y como evidencia tendrán que enviarlo mediante el WhatsApp.</p>		


PROGRAMA MY CLASS GAME -2021		
DESARROLLADO POR :		HUAYHUA GIBAJA LIZBET HUERTA SARZOSA IRIS PAMELA
N ^o	8	DURACIÓN: 35 MIN.
TÍTULO DE LA ACTIVIDAD		Bailando con mis manos y pies
EDAD		5 AÑOS
OBJETIVO: Los niños y niñas observen e identifiquen las imágenes y puedan desarrollar y realizar una ficha de aplicación donde tendrán que encerrar y pintar los objetos que se encuentran a lado derecho.		RECURSOS
EJECUCIÓN DE ACTIVIDAD		<ul style="list-style-type: none"> ● canción motivadora ● títere Teodoro el campesino ● actividad del programa ● imágenes ● zoom ● programa kahoot
<p>Se da la bienvenida a los estudiantes a través de una canción “yo tengo un cuerpo y lo voy a mover” acompañado del títere Teodoro el campesino.</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=z6DoPp-LkTA</p> <p>Luego se les indicará a los niños que estén muy atentos a la actividad para iniciar el juego llamado “bailando con mis manos y pies” antes se les dará algunas recomendaciones esta actividad consta en que los niños den clic a la imagen que deseen y descubra qué movimiento realizar con cada imagen, como siguiente ejercicio se les preguntará ¿Qué objeto está a la derecha del niño?, así mismos se realizara varios ejercicios donde el niño pueda identificar y realizar los ejercicios.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">   </div> <p>El reto es que cada niño logre realizar los movimientos y respondan correctamente en el transcurso de la actividad , así mismo realizará una ficha de aplicación donde tendrá que encerrar y pintar los objetos que estén a lado derecho.</p>		

PROGRAMA MY CLASS GAME -2021




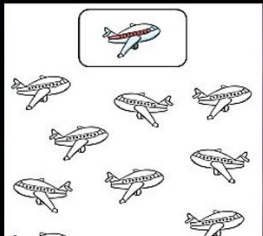






DESARROLLADO POR :		HUAYHUA GIBAJA LIZBET HUERTA SARZOSA IRIS PAMELA
N°	9	DURACIÓN: 35MIN.
TÍTULO DE LA ACTIVIDAD		Ejercicios de lateralidad
EDAD		5 AÑOS
OBJETIVO: Los niños y niñas observen e identifiquen las imágenes y puedan desarrollar, así mismo realizara unas hojas de aplicación relacionado al tema de hoy.		RECURSOS
EJECUCIÓN DE ACTIVIDAD		<ul style="list-style-type: none"> ● canción motivadora ● títere Teodoro el campesino ● actividad del programa ● imágenes ● laptop o celular ● hojas de aplicación ● colores ● zoom ● ppt
<p>Se da la bienvenida a los estudiantes a través de una canción “patita lulu” en compañía de un títere Teodoro el campesino.</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=53ePiCirfvk</p> <p>Luego se les indicará a los niños que estén muy atentos a la actividad para iniciar el juego llamado “Ejercicios de lateralidad” antes se les dará algunas recomendaciones esta actividad consta en que los niños den clic a la imagen que deseen y descubra qué movimiento realiza, como siguiente ejercicio se realizara juegos de lateralidad, así mismos se realizara varios ejercicios donde el niño pueda identificar y realizar los ejercicios.</p>  <p>El reto es que cada niño logre realizar los movimientos y respondan correctamente en el transcurso de la actividad.</p> <p>Finalmente, se le preguntará al niño ¿te pareció divertido? ¿Qué te gusto más de actividad? Por último se le dará por terminado la actividad.</p>		

PROGRAMA MY CLASS GAME -2021		
DESARROLLADO POR :		HUAYHUA GIBAJA LIZBET HUERTA SARZOSA IRIS PAMELA
N°	10	DURACIÓN: 35MIN.
TÍTULO DE LA ACTIVIDAD		Puntitos traviesos
EDAD		5 AÑOS
OBJETIVO: Los niños y niñas observen e identifiquen las imágenes y puedan desarrollar, así mismo tendrán que realizar un video realizando un juego donde tendrán que armar una letra del abecedario con ropa y pasar por encima de ello.		RECURSOS
EJECUCIÓN DE ACTIVIDAD		<ul style="list-style-type: none"> ● canción motivadora ● títere Juanita la coneja ● actividad del programa ● imágenes ● laptop o celular ● video ● zoom ● programa smartick
<p>Se da la bienvenida a los estudiantes a través de una canción “si usted tiene ganas de aplaudir” en compañía del títere Juanita la coneja.</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=7ajkzE3z42A</p> <p>Luego se les indicará a los niños que estén muy atentos a la actividad para iniciar el juego llamado “Ejercicios de lateralidad” antes se les dará algunas recomendaciones esta actividad consta en que los niños den clic a la imagen que deseen y descubra qué movimiento realiza, como segundo ejercicio se realizara juegos de lateralidad, así mismos se realizara varios ejercicios donde el niño pueda identificar y realizar los ejercicios y resolver algunos ejercicios del programa smartick.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div> <p>Finalmente se enviará un video realizando un juego donde tendrán que armar una letra del abecedario con ropas y el niño tendrá caminar encima de ello y se le enviará la evidencia mediante WhatsApp.</p>		

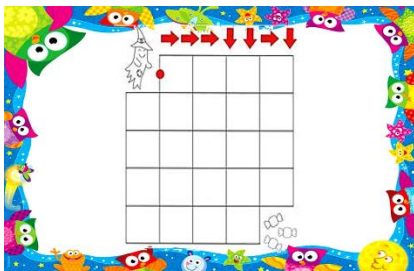
PROGRAMA MY CLASS GAME -2021


DESARROLLADO POR :		HUAYHUA GIBAJA LIZBET HUERTA SARZOSA IRIS PAMELA
N ^o	11	DURACIÓN: 35MIN.
TÍTULO DE LA ACTIVIDAD		Derecha izquierda
EDAD		5 AÑOS
OBJETIVO: Los niños y niñas observen e identifiquen las imágenes y puedan juntarlos través de una línea , así mismo realizar una hoja de aplicación similar a los ejercicios que se realizó en la clase.		RECURSOS
EJECUCIÓN DE ACTIVIDAD		<ul style="list-style-type: none"> ● canción motivadora ● títere Juanita la coneja ● actividad del programa ● imágenes ● laptop o celular ● hojas bond ● colores
<p>Se da la bienvenida a los estudiantes a través de una canción “salta los conejos” en compañía del títere Juanita la coneja.</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=bdKVVZYefDI</p> <p>Luego se les indicará a los niños que estén muy atentos a la actividad para iniciar el juego llamado “Derecha izquierda” antes se les dará algunas recomendaciones esta actividad consta en que los niños den clic a la imagen que deseen y descubra qué movimiento realiza, como siguiente ejercicio se realizara juegos de lateralidad, así mismos se realizara varios ejercicios de derecha izquierda donde el niño pueda identificar y realizar los ejercicios.</p>  <p>El reto es que cada niño logre realizar los movimientos y respondan correctamente en el transcurso de la actividad.</p> <p>Finalmente, el alumno(a) realizará un dibujo de lo que más le agrado de la actividad y mandará como evidencia a la docente mediante el WhatsApp.</p>		

PROGRAMA MY CLASS GAME -2021

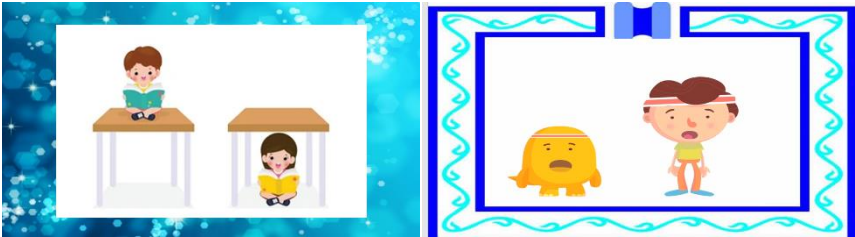
DESARROLLADO POR :		HUAYHUA GIBAJA LIZBET HUERTA SARZOSA IRIS PAMELA																			
N°	12	DURACIÓN: 35MIN.																			
TÍTULO DE LA ACTIVIDAD		Orientación espacial																			
EDAD		5 AÑOS																			
OBJETIVO: Los niños y niñas observen e identifiquen las imágenes y puedan desarrollar, así mismo se les pedirá que mencione cuales son los aviones que están de lado derecho mediante el zoom.		RECURSOS																			
EJECUCIÓN DE ACTIVIDAD		<ul style="list-style-type: none"> ● canción motivadora ● títere Juanita la coneja ● actividad del programa ● imágenes ● laptop o celular ● zoom ● ppt ● música 																			
<p>Se da la bienvenida a los estudiantes a través de una canción “El cocodrilo dante” acompañado del títere Juanita la coneja.</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=HRs7Dfxl2-c</p> <p>Luego se les indicará a los niños que estén muy atentos a la actividad para iniciar el juego llamado “Orientación espacial” antes se les dará algunas recomendaciones esta actividad consta que los niños tienen que marcar con una (X) los aviones que son del lado izquierdo, como siguiente ejercicio se realizara juegos de lateralidad, así mismos se realizara varios ejercicios de derecha izquierda donde el niño pueda identificar y realizar los ejercicios.</p> <div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-right: 10px;"> <p style="font-size: small; margin: 0;">ORIENTACIÓN ESPACIAL</p> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td style="width: 20px; height: 20px;"></td> <td style="width: 20px; height: 20px;">➡</td> <td style="width: 20px; height: 20px;">➠</td> <td style="width: 20px; height: 20px;">⬆</td> <td style="width: 20px; height: 20px;">⬇</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;"></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;"></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;"></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-right: 10px;">  </div> </div> <p>El reto es que cada niño logre realizar los movimientos y respondan correctamente en el transcurso de la actividad.</p> <p>Finalmente , el alumno(a) mencionará cuales son los aviones que están de lado izquierdo mediante zoom a la docente.</p>				➡	➠	⬆	⬇														
	➡	➠	⬆	⬇																	
																					
																					
																					

PROGRAMA MY CLASS GAME -2021

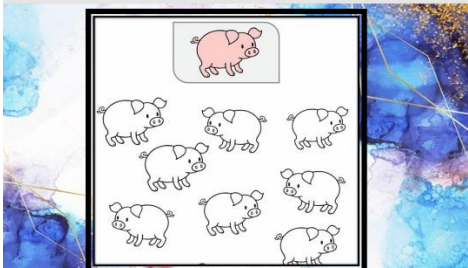
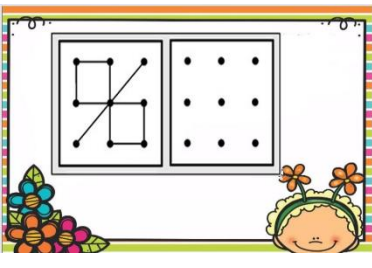
DESARROLLADO POR :		HUAYHUA GIBAJA LIZBET HUERTA SARZOSA IRIS PAMELA
N°	13	DURACIÓN: 35MIN.
TÍTULO DE LA ACTIVIDAD		Orientación espacial II
EDAD		5 AÑOS
OBJETIVO: Los niños y niñas observen e identifiquen las imágenes y puedan desarrollar, así mismo reforzar sus habilidades viso espaciales.		RECURSOS
EJECUCIÓN DE ACTIVIDAD		<ul style="list-style-type: none"> ● canción motivadora ● títere Juanita la coneja ● actividad del programa ● imágenes ● laptop o celular ● zoom ● música ● programa smartick
<p>Se da la bienvenida a los estudiantes a través de una canción “Tengo un cuerpo y lo voy a mover” acompañado del títere Juanita la coneja.</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=DP9sC4zRYmY</p> <p>Luego se les indicará a los niños que estén muy atentos a la actividad para iniciar el juego llamado “Orientación espacial II” antes se les dará algunas recomendaciones esta actividad consta en que los niños den clic a la imagen que deseen y descubra qué movimiento realiza, como segundo ejercicio se realizara juegos de lateralidad donde el niño tendrá que observar y mediante las flechas llegar a su destino del juego.</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>Finalmente el alumno(a) ejecutará las actividades de lateralidad.</p>		

PROGRAMA MY CLASS GAME -2021		
DESARROLLADO POR :		HUAYHUA GIBAJA LIZBET HUERTA SARZOSA IRIS PAMELA
N°	14	DURACIÓN: 35MIN.
TÍTULO DE LA ACTIVIDAD		Jugando aprendemos nuestros lados.
EDAD		5 AÑOS
OBJETIVO: Los niños y niñas observen e identifiquen las imágenes y puedan desarrollar la actividad y puedan reconocer sus lados.		RECURSOS
EJECUCIÓN DE ACTIVIDAD		<ul style="list-style-type: none"> ● canción motivadora ● títere Juanita la coneja ● actividad del programa ● imágenes ● laptop o celular ● zoom ● programa smartick ● música
<p>Se da la bienvenida a los estudiantes a través de una canción “congelado” acompañado del títere Juanita la coneja.</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=yk56ypNWvsY</p> <p>Luego se les indicará a los niños que estén muy atentos a la actividad para iniciar el juego llamado “jugando aprendemos nuestros lados” antes se les dará algunas recomendaciones esta actividad consta en que los niños den clic a la imagen que deseen y descubra qué movimiento realiza, como segundo ejercicio se realizara juegos y así mismos se realizara varios ejercicios de derecha izquierda donde el niño pueda identificar y realizar los ejercicios mediante el programa smartick.</p>  <p>El reto es que cada niño logre realizar los movimientos y respondan correctamente en el transcurso de la actividad.</p> <p>Finalmente se les tomará una foto mostrando sus lados derecha e izquierda.</p>		

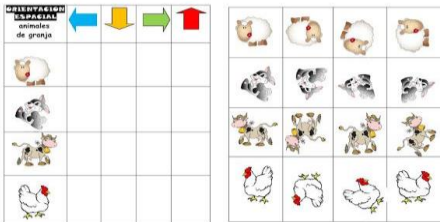
PROGRAMA MY CLASS GAME -2021


DESARROLLADO POR :		HUAYHUA GIBAJA LIZBET HUERTA SARZOSA IRIS PAMELA
N ^o	15	DURACIÓN: 35MIN.
TÍTULO DE LA ACTIVIDAD		Identificamos juntos
EDAD		5 AÑOS
OBJETIVO: Los niños y niñas observen e identifiquen las imágenes y puedan desarrollar, así mismo reforzar sus habilidades viso espaciales.		RECURSOS
EJECUCIÓN DE ACTIVIDAD		<ul style="list-style-type: none"> ● canción motivadora ● títere Juanita la coneja ● actividad del programa ● imágenes ● laptop o celular ● hoja de aplicación ● zoom ● ppt
<p>Se da la bienvenida a los estudiantes a través de una canción “Arriba abajo” en compañía del títere Juanita la coneja.</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=vCqgbqz8s9E</p> <p>Luego se les indicará a los niños que estén muy atentos a la actividad para iniciar el juego llamado “Identificamos juntos” antes se les dará algunas recomendaciones esta actividad consta en que los niños den clic a la imagen que deseen y descubra qué movimiento realiza, así mismos se realizara varios ejercicios de arriba y abajo donde el niño pueda identificar y realizar los ejercicios.</p>		
		
Finalmente, el niño(a) realizará una hoja de aplicación y enviarán como evidencia a la docente mediante el WhatsApp.		

PROGRAMA MY CLASS GAME -2021


DESARROLLADO POR :		HUAYHUA GIBAJA LIZBET HUERTA SARZOSA IRIS PAMELA
N ^o	16	DURACIÓN: 35MIN.
TÍTULO DE LA ACTIVIDAD		Nociones espaciales
EDAD		5 AÑOS
OBJETIVO: Los niños y niñas observen e identifiquen las imágenes y puedan desarrollar, así mismo realizará una hoja de aplicación similar a los ejercicios realizados en clases.		RECURSOS
EJECUCIÓN DE ACTIVIDAD		<ul style="list-style-type: none"> ● canción motivadora ● títere Juanita la coneja ● actividad del programa ● imágenes ● laptop o celular ● hoja de aplicación ● zoom
<p>Se da la bienvenida a los estudiantes a través de una canción “canta juego-yenka” en compañía del títere Juanita la coneja.</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=0kNPetjMTCQ</p> <p>Luego se les indicará a los niños que estén muy atentos a la actividad para iniciar el juego llamado “Nociones espaciales” antes se les dará algunas recomendaciones esta actividad consta en que los niños den clic a la imagen que deseen y descubra qué movimiento realiza, así mismos se realizara varios ejercicios de lateralidad donde el niño pueda identificar y realizar los ejercicios.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div> <p>El reto es que cada niño logre realizar los movimientos y respondan correctamente en el transcurso de la actividad.</p> <p>Finalmente se realizará un dibujo de lo que más le agrado de la actividad y como evidencia se enviará a la docente mediante el WhatsApp.</p>		


PROGRAMA MY CLASS GAME -2021

DESARROLLADO POR :		HUAYHUA GIBAJA LIZBET HUERTA SARZOSA IRIS
N	17	Duración: 35 min
TÍTULO DE LA ACTIVIDAD		¡Qué divertido!
EDAD		5 AÑOS
OBJETIVO: Que el alumno(a) pueda realizar el ejercicio de completar con las imágenes de animales según las flechas que corresponde, así mismo dibujar y decorar de manera libre lo que más le agrado de la actividad.		RECURSOS
Ejecución de la actividad		<ul style="list-style-type: none"> ● canción ● títere Teodoro el campesino ● programa My Class Game ● imágenes ● laptop o celular ● zoom ● hoja de aplicación
<p>Se da la bienvenida a los estudiantes a través de una canción “como están amigos” acompañado del títere Teodoro el campesino.</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=n3iTnXQTJ_8</p> <p>Luego se les indicará a los niños que estén muy atentos a la actividad para iniciar el juego llamado “¡Qué divertido!” antes se les dará algunas recomendaciones esta actividad consta en que los niños den clic a la imagen que corresponda y tendrá la dirección de la flecha así sucesivamente con los demás, luego se realizara una hoja de aplicación.</p>  <p>Finalmente , el alumno(a) dibujará y pintará a su creatividad lo que más le agrado de la clase y tendrá que enviar su evidencia a la docente mediante el WhatsApp.</p>		


PROGRAMA My Class Game-2021	
DESARROLLADO POR :	
HUAYHUA GIBAJA LIZBET HUERTA SARZOSA IRIS	
N	18
Duración: 35min	
TÍTULO DE LA ACTIVIDAD	
Mi cuerpo tiene ritmo	
EDAD	
5 AÑOS	
OBJETIVO:	
Que el alumno(a) realice movimientos libres al compás de la música y dibujar el momento que más le agrado.	
RECURSOS	
Ejecución de la actividad	
<p>Se da la bienvenida a los estudiantes a través de una canción “Patita lulu” en compañía del títere Juanita la coneja</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=53ePiCirfvk</p> <p>Le invitamos a los niños a que estén atentos a la actividad del día de hoy “Mi cuerpo tiene ritmo”. Luego se les dará algunas indicaciones que consta en que los niños deben dar clic en las imágenes y descubrir que música es y luego realizaran un baile con movimientos que ellos quieran realizar.</p>  <p>Finalmente, el niño realizará un dibujo del momento que más le gusto a la hora de bailar y como evidencia tendrá que enviar a la docente mediante el WhatsApp.</p>	
<ul style="list-style-type: none"> ● canción ● títere Juanita la coneja ● programa My Class Game ● imágenes ● laptop o celular ● zoom ● música ● programa kahoot 	


PROGRAMA MY CLASS GAME -2021

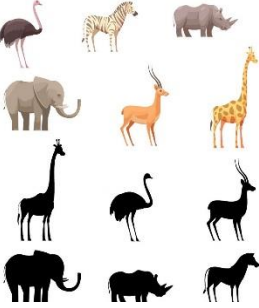
DESARROLLADO POR :		HUAYHUA GIBAJA LIZBET HUERTA SARZOSA IRIS PAMELA
N°	19	DURACIÓN: 35MIN.
TÍTULO DE LA ACTIVIDAD		La Flecha divertida
EDAD		5 AÑOS
OBJETIVO: Los niños y niñas observen e identifiquen las imágenes y puedan desarrollar, así mismo realizará una hoja de aplicación similar a los ejercicios realizados en clases.		RECURSOS
EJECUCIÓN DE ACTIVIDAD		<ul style="list-style-type: none"> ● canción motivadora ● títere Juanita la coneja ● actividad del programa ● imágenes ● laptop o celular ● hoja de aplicación ● zoom ● ppt
<p>Se da la bienvenida a los estudiantes a través de una canción “Saludo amable” en compañía del títere Juanita la coneja.</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=FboLHk61g0g</p> <p>Luego se les indicará a los niños que estén muy atentos a la actividad para iniciar el juego llamado “La flecha divertida” antes se les dará algunas recomendaciones esta actividad consta en que los niños observando los códigos pueda lograr que el niño llegue a su destino.</p>  <p>El reto es que cada niño logre realizar los movimientos y respondan correctamente en el transcurso de la actividad.</p> <p>Finalmente dibujará que le agrado más de la actividad y como evidencia se enviará a la docente mediante el WhatsApp.</p>		


PROGRAMA MY CLASS GAME -2021		
DESARROLLADO POR :		HUAYHUA GIBAJA LIZBET HUERTA SARZOSA IRIS PAMELA
N°	20	DURACIÓN: 35MIN.
TÍTULO DE LA ACTIVIDAD		Mi ruleta favorita
EDAD		5 AÑOS
OBJETIVO: Que el alumno (a) identifique los colores que indique la ruleta y mencione el objeto que salió , así mismo se plasmará mediante un dibujo.		RECURSOS
EJECUCIÓN DE ACTIVIDAD		<ul style="list-style-type: none"> ● canción motivadora ● títere Juanita la coneja ● actividad del programa ● imágenes ● laptop o celular ● zoom ● música ● programa Kahoot
<p>Se da la bienvenida a los estudiantes a través de una canción “Saco una manito” en compañía del títere Juanita la coneja.</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=AJuCDSnIY_g</p> <p>Luego se les presentará un juego “Mi ruleta favorita” en el cual va a identificar los colores y el objeto así mismo el niño tendrá que mencionar y plasmarlo mediante un dibujo, luego se realizara algunos ejercicios en el programa kahoot.</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>Finalmente, se le tomará una foto mostrando sus dibujos.</p>		

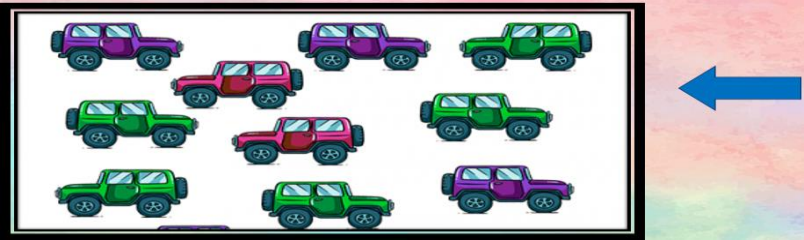
PROGRAMA MY CLASS GAME -2021

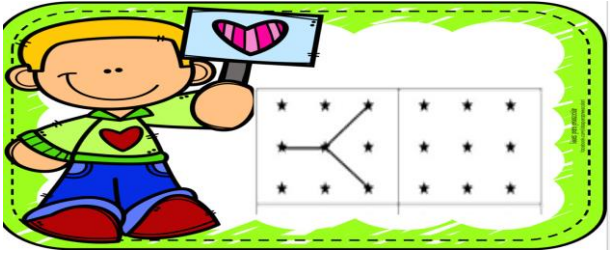
DESARROLLADO POR :		HUAYHUA GIBAJA LIZBET HUERTA SARZOSA IRIS PAMELA
N°	21	DURACIÓN: 35MIN.
TÍTULO DE LA ACTIVIDAD		Vamos a reconocer juntos
EDAD		5 AÑOS
OBJETIVO: Que el alumno(a) debe de observar e identificar qué lado es cada mano así mismo realizaran un dibujo de lo que más le agrado de la clase.		RECURSOS
EJECUCIÓN DE ACTIVIDAD		<ul style="list-style-type: none"> ● canción motivadora ● títere juanita la coneja ● actividad del programa ● imágenes ● hoja bond ● colore ● laptop o celular ● programa smartick
<p>Se da la bienvenida a los estudiantes a través de una canción “aprenderemos cantando “en compañía del títere Juanita la coneja.</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=a1gbc-2ia0E</p> <p>Luego se les indicará a los niños que estén muy atentos a la actividad para iniciar el juego llamado “Vamos a reconocer juntos” antes se les dará algunas recomendaciones esta actividad consta en que los niños den clic a la imagen que deseen y descubra que mano es, el niño debe observar y dar clic en la respuesta correcta así mismo se resolverá los siguientes ejercicios utilizando el programa smartick.</p>  <p>El reto es que cada niño logre reconocer la derecha e izquierda de su mano y respondan correctamente en el transcurso de la actividad.</p> <p>Finalmente, el alumno(a) realizará un dibujo de lo que más le agrado de la clase y mandará como evidencia a la docente mediante el WhatsApp.</p>		

PROGRAMA MY CLASS GAME -2021		
DESARROLLADO POR :		HUAYHUA GIBAJA LIZBET HUERTA SARZOSA IRIS PAMELA
N°	22	DURACIÓN: 35MIN.
TÍTULO DE LA ACTIVIDAD		Las vasos de colores
EDAD		5 AÑOS
OBJETIVO: Los niños y niñas reconozcan la derecha e izquierda de cada animal que está en la imagen y marque con una "x" según lo que indique.		RECURSOS
Ejecución de actividad		<ul style="list-style-type: none"> ● canción motivadora ● actividad del programa ● imágenes ● títere la ratita Pinky ● laptop o celular ● zoom ● vasos
<p>Se da la bienvenida a los estudiantes a través de una canción "Saco una manito "en compañía del títere la ratita Pinky.</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=AJuCDSnIY_g</p> <p>Luego se les indicará a los niños que estén muy atentos a la actividad para iniciar el juego llamado "Los vasos de colores" antes se les dará algunas recomendaciones esta actividad consta en que los niños deben observar la imagen y puedan realizar la torre, la cual debe contener 5 vasos en la base y así consecutivamente hasta llegar a la cima terminando en 1 .</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>Finalmente se observará que los niños(as) logren realizar y enviarán como evidencia de trabajo al WhatsApp de la docente.</p>		




















PROGRAMA MY CLASS GAME -2021		
DESARROLLADO POR :		HUAYHUA GIBAJA LIZBET HUERTA SARZOSA IRIS PAMELA
N°	23	DURACIÓN: 35MIN.
TÍTULO DE LA ACTIVIDAD		Que aprenderemos hoy
EDAD		5 AÑOS
OBJETIVO: Los niños y niñas observen la imagen e identifique los lados arriba y abajo y luego realizar mediante un dibujo de lo que más le agrado.		RECURSOS
EJECUCIÓN DE ACTIVIDAD		<ul style="list-style-type: none"> ● canción motivadora ● títere ola ratita pinky ● actividad del programa ● imágenes ● laptop o celular ● zoom ● programa smartick
<p>Se da la bienvenida a los estudiantes a través de una canción “arriba y abajo aprendemos cantando “en compañía del títere la ratita Pinky.</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=gc5bFNZI9mw</p> <p>Luego se les indicará a los niños que estén muy atentos a la actividad para iniciar el juego llamado “Que aprenderemos hoy” antes se les dará algunas recomendaciones esta actividad consta en que los niños deben identificar la imagen y logre encontrar su sombra.</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>Finalmente se observará que los niños logren realizar la actividad, y enviará como evidencia de trabajo al WhatsApp de la docente</p>		



PROGRAMA MY CLASS GAME -2021		
DESARROLLADO POR :		HUAYHUA GIBAJA LIZBET HUERTA SARZOSA IRIS PAMELA
N°	24	DURACIÓN: 35MIN.
TÍTULO DE LA ACTIVIDAD		De izquierda a derecha voy creando
EDAD		5 AÑOS
OBJETIVO: Los niños y niñas observen e identifique el lado derecho e izquierdo de la mano. Luego, indiquen en qué lado están los objetos de peluche y la caja de regalo según la lateralidad.		RECURSOS
EJECUCIÓN DE ACTIVIDAD		<ul style="list-style-type: none"> ● canción motivadora ● actividad del programa ● imágenes ● títere monito el travieso ● plumones ● zoom ● programa smartick
<p>Se da la bienvenida a los estudiantes a través de una canción “Saludo amable “en compañía del monito el travieso</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=FboLHk61g0g</p> <p>Luego se les indicará a los niños que estén muy atentos a la actividad para iniciar el juego llamado “De izquierda a derecha voy creando” antes se les dará algunas recomendaciones esta actividad consta en que los niños observen y respondan dando clic a la imagen correcta mediante el programa smartick.</p>  <p>Finalmente, el alumno (a) mencionará y señalará lateralidad correspondiente, así mismo capturará su creación para enviársela a la docente vía WhatsApp.</p>		


PROGRAMA MY CLASS GAME -2021		
DESARROLLADO POR :		HUAYHUA GIBAJA LIZBET HUERTA SARZOSA IRIS PAMELA
N°	25	DURACIÓN: 35MIN.
TÍTULO DE LA ACTIVIDAD		los colores
EDAD		5 AÑOS
OBJETIVO: Los niños y niñas observen e identifique las imágenes, y puedan desarrollar así mismo tendrán que enviar un video donde observen que objeto esta debajo.		RECURSOS
EJECUCIÓN DE ACTIVIDAD		<ul style="list-style-type: none"> ● canción motivadora ● actividad del programa ● imágenes ● el títere el mono el travieso ● colores ● zoom ● ppt
<p>Se da la bienvenida a los estudiantes a través de una canción “Saludo amable “en compañía de un títere le mono el travieso https://www.youtube.com/watch?v=FboLHk61g0g</p> <p>Luego se le presenta un juguete de carros a los niños que estén muy atentos a la actividad para iniciar el juego llamado “Mencionando los carros según los colores” antes se les dará algunas recomendaciones esta actividad consta en que los niños reconozcan el lado izquierdo debe observar bien hacia donde está indicando la flecha azul encierra los carros que van hacia el lado izquierda.</p>  <p>Finalmente, el niño tendrá que dibujar lo que más le agrado de la actividad y enviarán como evidencia a la docente mediante el WhatsApp.</p>		


PROGRAMA MY CLASS GAME -2021		
DESARROLLADO POR :		HUAYHUA GIBAJA LIZBET HUERTA SARZOSA IRIS PAMELA
N°	26	DURACIÓN: 35MIN.
TÍTULO DE LA ACTIVIDAD		Creando mi secuencia preferida
EDAD		5 AÑOS
OBJETIVO: Los niños y niñas observen e identifiquen las imágenes y puedan desarrollar, así mismo razone y complete la serie del juego Luego, creará su secuencia preferida .		RECURSOS
EJECUCIÓN DE ACTIVIDAD		<ul style="list-style-type: none"> ● canción motivadora ● actividad del programa ● imágenes ● títere ratita Pinky ● laptop y celular ● zoom ● ppt
<p>Se da la bienvenida a los estudiantes a través de una canción “Cómo están “en compañía de la ratita pinky.</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=MDnTPHZndA8</p> <p>Luego se les indicará a los niños que estén muy atentos a la actividad para iniciar el juego llamado “Creando mi secuencia preferida” antes se les dará algunas recomendaciones esta actividad consta en que los niños tracen arriba abajo según el modelo. así mismo se realizará varios ejercicios donde el niño pueda trazar y realizar los ejercicios.</p>  <p>Luego se les preguntará ¿Qué te gusto más de la actividad? ¿Se te hizo fácil o difícil? por ultimo daremos por finalizado la actividad .</p>		


PROGRAMA MY CLASS GAME -2021


DESARROLLADO POR :		HUAYHUA GIBAJA LIZBET HUERTA SARZOSA IRIS PAMELA											
N°	27	DURACIÓN: 35MIN.											
TÍTULO DE LA ACTIVIDAD		Jugando me divierto											
EDAD		5 AÑOS											
OBJETIVO: Los niños y niñas observen la imagen e identifique los lados arriba y abajo.		RECURSOS											
EJECUCIÓN DE ACTIVIDAD		<ul style="list-style-type: none"> ● canción motivadora ● actividad del programa ● imágenes ● títere mono el travieso ● laptop o celular ● hoja de aplicación ● zoom ● programa smartick 											
<p>Se da la bienvenida a los estudiantes a través de una canción “hola hola ¿cómo están? “acompañado de mono el travieso.</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=cM1zVP3tu6Q</p> <p>La docente muestra la imagen del juego Luego se les indicará a los niños que estén muy atentos a la actividad para iniciar el juego llamado “arriba y abajo” antes se les dará algunas recomendaciones esta actividad consta en que los niños arrastre la imagen a su lugar siguiendo las siguientes instrucciones como: Lleva el carro arriba del oso, arrastra el vestido debajo de la paleta, coloca la abeja arriba del tambor, etc. hasta completar las imágenes en su lugar.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">    </div> <div style="text-align: center;"> <table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 100px; height: 100px;"> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td>  </td><td>  </td><td>  </td><td>  </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> </table> </div> <div style="text-align: center;">     </div> </div> <p>El reto es que cada niño logre reconocer arriba abajo y respondan correctamente en el transcurso de la actividad.</p>													
													

PROGRAMA MY CLASS GAME -2021		
DESARROLLADO POR :		HUAYHUA GIBAJA LIZBET HUERTA SARZOSA IRIS PAMELA
N°	28	DURACIÓN: 35MIN.
TÍTULO DE LA ACTIVIDAD		Mi paseo favorito
EDAD		5 AÑOS
OBJETIVO: Que el niño (a) disfrute lo que le gusta hacer. Luego realizará un dibujo sobre lo que le gusta hacer y explicará el por qué.		RECURSOS
EJECUCIÓN DE ACTIVIDAD		<ul style="list-style-type: none"> ● canción motivadora ● actividad del programa ● imágenes ● títere la ratita pinky ● computadora / celular ● hoja bond ● colores / plumones ● zoom ● video
<p>Se da la bienvenida a los estudiantes a través de una canción “Saco una manito “en compañía de la ratita pinky.</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=AJuCDSnlY_g</p> <p>Luego se les indicará a los niños que estén muy atentos a la actividad para iniciar el juego llamado “Mi paseo favorito” antes se les dará algunas recomendaciones esta actividad y luego se le mostrara un video titulado “me divierto feliz”. Después se le realiza algunas preguntas.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">   </div> <p>El reto es que cada niño logre reconocer el lado derecha y respondan correctamente en el transcurso de la actividad.</p> <p>Finalmente, el alumno (a) dibujará lo que más le gusta hacer cuando esta de paseo y enviarán como evidencia a la docente mediante el WhatsApp.</p>		

PROGRAMA MY CLASS GAME -2021	
DESARROLLADO POR :	
HUAYHUA GIBAJA LIZBET HUERTA SARZOSA IRIS PAMELA	
N°	29
DURACIÓN: 35MIN.	
TÍTULO DE LA ACTIVIDAD	
Mi juego favorito	
EDAD	
5 AÑOS	
OBJETIVO: Los niños y niñas observen e identifiquen las imágenes y puedan desarrollar la actividad y puedan reconocer sus lados izquierda derecha.	
RECURSOS	
EJECUCIÓN DE ACTIVIDAD	
<p>Se da la bienvenida a los estudiantes a través de una canción “Saco una manito“ acompañado de mono el travieso.</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=AJuCDSnIY_g</p> <p>Luego se les indicará a los niños que estén muy atentos a la actividad para iniciar el juego llamado “Mi juego favorito” antes se les dará algunas recomendaciones esta actividad consta en que los niños observen la imagen y que descubran que objetos tiene el lado izquierda y objetos al lado derecha el niño indicara la imagen de cada lado. así mismos se realizará varios ejercicios de derecha izquierda donde el niño pueda identificar los ejercicios.</p>  <p>El reto es que cada niño logre identificar izquierda derecha y respondan correctamente en el transcurso de la actividad.</p> <p>Finalmente se observará que los niños logren realizar la actividad, y enviarán como evidencia a la docente mediante el WhatsApp.</p>	
<ul style="list-style-type: none"> ● canción motivadora ● actividad del programa ● imágenes ● títere mono el travieso ● zoom ● música ● ppt 	

PROGRAMA MY CLASS GAME -2021		
DESARROLLADO POR :		HUAYHUA GIBAJA LIZBET HUERTA SARZOSA IRIS PAMELA
N°	30	DURACIÓN: 35MIN.
TÍTULO DE LA ACTIVIDAD		Todo sobre mi
EDAD		5 AÑOS
OBJETIVO: Que el alumno(a) realice movimientos libres al compás de la música y dibujar el momento que más le gusto del baile.		RECURSOS
EJECUCIÓN DE ACTIVIDAD		<ul style="list-style-type: none"> ● canción motivadora ● actividad del programa ● imágenes ● títere la ratita pinky ● hoja bond ● laptop o celular ● zoom
<p>Se da la bienvenida a los estudiantes a través de una canción “Cómo están “en compañía del títere la ratita pinky.</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=gc5bFNZI9mw</p> <p>Luego se les indicará a los niños que estén muy atentos a la actividad para iniciar el juego llamado “todo sobre mi” antes se les dará algunas recomendaciones esta actividad consta en que los niños deben dar clic en la imagen descubra qué movimiento han realizado.</p>  <p>Finalmente, el niño realizará un dibujo del momento que más le gusto a la hora de bailar y como evidencia tendrá que enviar a la docente mediante el WhatsApp.</p>		


PROGRAMA MY CLASS GAME -2021		
DESARROLLADO POR :		HUAYHUA GIBAJA LIZBET HUERTA SARZOSA IRIS PAMELA
N°	31	DURACIÓN: 35MIN.
TÍTULO DE LA ACTIVIDAD		Mi lugar favorito
EDAD		5 AÑOS
OBJETIVO: Que el alumno (a) cumpla cada reto de manera creativa y se divierta a través del juego.		RECURSOS
EJECUCIÓN DE ACTIVIDAD		<ul style="list-style-type: none"> ● canción motivadora ● actividad del programa ● imágenes ● hoja bond ● colores ● títere ratita Pinky ● laptop o celular ● zoom ● ppt
<p>Se da la bienvenida a los estudiantes a través de una canción “Yo tengo un cuerpo y lo voy a mover “en compañía de la ratita Pinky.</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=z6DoPp-LkTA</p> <p>Luego se les indicará a los niños que estén muy atentos a la actividad para iniciar y se le presentará un juego divertida que crear y generar ideas según lo que se le indique.</p>  <p>Finalmente, el alumno(a) tendrá que realizar un dibujo del juego que más lo gusto de la actividad que realizó y como evidencia tendrán que enviarlo mediante el WhatsApp.</p>		

PROGRAMA MY CLASS GAME -2021		
DESARROLLADO POR :		HUAYHUA GIBAJA LIZBET HUERTA SARZOSA IRIS PAMELA
N ^o	32	DURACIÓN: 35MIN.
TÍTULO DE LA ACTIVIDAD		Mi avión creativo
EDAD		5 AÑOS
OBJETIVO: Los niños y niñas observen e identifiquen la imagen hacia qué lado esta , así mismo realizar una hoja de aplicación similar a los ejercicios que se realizó en la clase.		RECURSOS
EJECUCIÓN DE ACTIVIDAD		<ul style="list-style-type: none"> ● canción motivadora ● actividad del programa ● imágenes ● títere ratita pinky ● laptop o celular ● hoja de aplicación ● colores ● zoom
<p>Se da la bienvenida a los estudiantes a través de una canción “Todo el mundo está feliz “en compañía de la ratita pinky.</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=gc5bFNZI9mw</p> <p>Luego se les indicará a los niños que estén muy atentos a la actividad Se le presenta un juego “mi avión creativo” al alumno (a) en el cual va a crear, idear, imaginar e innovar nuevas cosas durante dicho juego.</p>  <p>El reto es que cada niño logre identificar el lado derecho y respondan correctamente en el transcurso de la actividad.</p> <p>Finalmente, el alumno(a) realizará una hoja de aplicación y mandará como evidencia a la docente mediante el WhatsApp.</p>		


PROGRAMA MY CLASS GAME -2021		
DESARROLLADO POR :		HUAYHUA GIBAJA LIZBET HUERTA SARZOSA IRIS PAMELA
N°	33	DURACIÓN: 35MIN.
TÍTULO DE LA ACTIVIDAD		Ruleta colorida
EDAD		5 AÑOS
OBJETIVO: Los niños y niñas observen la imagen e identifique el color y que animal salió al dar giro la ruleta.		RECURSOS
EJECUCIÓN DE ACTIVIDAD		<ul style="list-style-type: none"> ● canción motivadora ● actividad del programa ● imágenes ● títere mano el travieso ● laptop o celular ● zoom ● ppt ● música
<p>Se da la bienvenida a los estudiantes a través de una canción Yo tengo un cuerpo y lo voy a mover “acompañado del títere de mono el travieso.</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=z6DoPp-LkTA</p> <p>Luego se les indicará a los niños que estén muy atentos a la actividad y Se le presenta un juego “Ruleta colorida” en el cual va a identificar los colores, va a mencionar y a dibujar un animal acorde a cada color indicado por la ruleta</p> <div data-bbox="555 1245 922 1581" data-label="Image"> </div> <p>Finalmente, el niño(a) logren reconocer e identifica los colores y animales de la actividad y se dará como terminado la actividad.</p>		


PROGRAMA MY CLASS GAME -2021		
DESARROLLADO POR :		HUAYHUA GIBAJA LIZBET HUERTA SARZOSA IRIS PAMELA
N°	34	DURACIÓN: 35MIN.
TÍTULO DE LA ACTIVIDAD		Mis juguetes favoritos
EDAD		5 AÑOS
OBJETIVO: Que el alumno (a)adivine e identifique los objetos que si están arriba o abajo y dibuje un juguete que más le guste.		RECURSOS
EJECUCIÓN DE ACTIVIDAD		<ul style="list-style-type: none"> ● canción motivadora ● actividad del programa ● imágenes ● títere ratita pinky ● hoja bond ● colores ● programa smartick ● zoom
<p>Se da la bienvenida a los estudiantes a través de una canción “Saco una manito “en compañía del títere la ratita pinky.</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=AJuCDSnIY_g</p> <p>Luego se les indicará a los niños que estén muy atentos a la actividad se le presenta un juguete “Mis juguetes favoritos” en el cual va a escoger del juego un dibujo de su agrado y pondrán a volar su imaginación.</p>  <p>Finalmente se observará que los niños logren realizar la actividad y realizará un dibujo de lo que imaginaron, y como evidencia tendrá que enviar a la docente mediante el WhatsApp.</p>		


PROGRAMA MY CLASS GAME -2021


DESARROLLADO POR :		HUAYHUA GIBAJA LIZBET HUERTA SARZOSA IRIS PAMELA
N°	35	DURACIÓN: 35MIN.
TÍTULO DE LA ACTIVIDAD		Las verduras
EDAD		5 AÑOS
OBJETIVO: Los niños y niñas observen la imagen e identifique los lados derecha e izquierda.		RECURSOS
EJECUCIÓN DE ACTIVIDAD		<ul style="list-style-type: none"> ● canción motivadora ● actividad del programa ● imágenes ● el títere mono el travieso ● laptop o celular ● zoom ● programa kahoot
<p>Se da la bienvenida a los estudiantes a través de una canción “derecha e izquierda aprendemos cantando “el títere mono el travieso</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=gc5bFNZI9mw</p> <p>Luego se les indicará a los niños que estén muy atentos a la actividad para iniciar el juego llamado “Las verduras” antes se les dará algunas recomendaciones esta actividad consta en que los niños observen la imagen y que nombren en lado está la zanahoria y en qué lado está el tomate así mismo se realizar ejercicios similares en el programa kahoot.</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>Finalmente se observará que los niños logren realizar la actividad.</p>		

PROGRAMA MY CLASS GAME -2021		
DESARROLLADO POR :		HUAYHUA GIBAJA LIZBET HUERTA SARZOSA IRIS PAMELA
N°	36	DURACIÓN: 35MIN.
TÍTULO DE LA ACTIVIDAD		Que te gustaría aprender
EDAD		5 AÑOS
OBJETIVO: Los niños y niñas observen la imagen e identifique los lados arriba y abajo y luego realizar mediante un dibujo de lo que más le agrado de la clase.		RECURSOS
EJECUCIÓN DE ACTIVIDAD		<ul style="list-style-type: none"> ● canción motivadora ● actividad del programa ● imágenes ● el títere la ratita pinky ● hoja bond ● colores ● laptop o celular ● zoom
<p>Se da la bienvenida a los estudiantes a través de una canción “arriba y abajo aprendemos cantando “el títere la ratita pinky.</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=gc5bFNZI9mw</p> <p>Luego se les indicará a los niños que estén muy atentos a la actividad para iniciar el juego llamado “Que te gustaría aprender” antes se les dará algunas recomendaciones esta actividad consta en que los niños observen la imagen y descubra donde está el gato y donde está el carro el niño debe observar decir la respuesta correcta.</p>  <p>Finalmente se observará que los niños logren realizar la actividad.</p>		

PROGRAMA MY CLASS GAME -2021		
DESARROLLADO POR :		HUAYHUA GIBAJA LIZBET HUERTA SARZOSA IRIS PAMELA
N°	37	DURACIÓN: 35MIN.
TÍTULO DE LA ACTIVIDAD		Buscando encontraré
EDAD		5 AÑOS
OBJETIVO: Los niños y niñas observen la imagen e identifique los lados derecha e izquierda.		RECURSOS
EJECUCIÓN DE ACTIVIDAD		<ul style="list-style-type: none"> ● canción motivadora ● actividad del programa ● imágenes ● títere la tatita pinky ● hoja de aplicación ● laptop o celular ● zoom ● programa smartick
<p>Se da la bienvenida a los estudiantes a través de una canción “patita lulu “en compañía del títere la ratita pinky.</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=53ePiCirfvk</p> <p>Luego se les indicará a los niños que estén muy atentos a la actividad para iniciar el juego llamado “Buscando encontraré” antes se les dará algunas recomendaciones esta actividad consta en que los niños identifiquen y observen en la imagen y descubra, que hay en cada lado de la muñeca, así mismo realizara los siguientes ejercicios en el programa smartick.</p>  <p>Finalmente el niño (a) dibujará lo que más le agrado, y tendrá que enviar como evidencia a la docente mediante el WhatsApp.</p>		

PROGRAMA MY CLASS GAME -2021		
DESARROLLADO POR :		HUAYHUA GIBAJA LIZBET HUERTA SARZOSA IRIS PAMELA
N°	38	DURACIÓN: 35MIN.
TÍTULO DE LA ACTIVIDAD		Figuras geométricas
EDAD		5 AÑOS
OBJETIVO: Que el alumno (a) observe e identifique las figuras. Luego, el alumno identificarán en lado izquierdo y el lado derecha según la forma de las figuras que se encuentra en el lado derecho e izquierdo.		RECURSOS
Ejecución de actividad		<ul style="list-style-type: none"> ● canción motivadora ● actividad del programa ● imágenes ● títere mono el travieso ● hoja de aplicación ● laptop o celular ● zoom ● ppt ● hojas bond
<p>Se da la bienvenida a los estudiantes a través de una canción "Cómo están "en compañía del títere mono el travieso.</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=MDnTPHZndA8</p> <p>La docente muestra una imagen con forma geométricas como el rectángulo y el círculo mediante objetos, preguntando al alumno (a) que forma tiene el objeto que está en el lado izquierdo y que formas tiene en el lado derecho, seguidamente muestra las diferentes la imagen para que el niño las identifique.</p>  <p>Finalmente, el alumno (a) pintará la forma de las figuras que encontró y tendrá que enviar como evidencia a la docente mediante el WhatsApp.</p>		

PROGRAMA MY CLASS GAME -2021		
DESARROLLADO POR :		HUAYHUA GIBAJA LIZBET HUERTA SARZOSA IRIS PAMELA
N°	39	DURACIÓN: 35MIN.
TÍTULO DE LA ACTIVIDAD		Me convierto en
EDAD		5 AÑOS
OBJETIVO: Que el alumno (a) identifique los animales de su lado izquierda y lado derecha y menciones por su nombre.		RECURSOS
EJECUCIÓN DE ACTIVIDAD		<ul style="list-style-type: none"> ● canción motivadora ● actividad del programa ● imágenes ● títere mono el travieso ● laptop o celular ● zoom ● ppt
<p>Se da la bienvenida a los estudiantes a través de una canción “Saludo amable “en compañía del títere la ratita Pinky</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=FboLHk61g0g</p> <p>Luego se les indicará a los niños que estén muy atentos a la actividad y se le presenta un juego “Me convierto en” en el cual va a identificar a los animales del lado izquierdo del lado derecho, va a mencionar acorde a cada lado.</p>  <p>El reto es que cada niño logre realice identificar los lados izquierda y derecha.</p> <p>Finalmente se observará que los niños logren identificar y hacer el sonido onomatopeya de los animales.</p>		

PROGRAMA MY CLASS GAME -2021		
DESARROLLADO POR :		HUAYHUA GIBAJA LIZBET HUERTA SARZOSA IRIS PAMELA
N°	40	DURACIÓN: 35MIN.
TÍTULO DE LA ACTIVIDAD		mi globo preferido
EDAD		5 AÑOS
OBJETIVO: Que el alumno (a) arrastre al círculo la cantidad de globos que tenga la tarjeta.		RECURSOS
EJECUCIÓN DE ACTIVIDAD		<ul style="list-style-type: none"> ● canción motivadora ● actividad del programa ● imágenes ● títere la ratita pinky ● hojas bond ● colores ● temperas ● laptop o celular ● zoom ● programa smartick
<p>Se da la bienvenida a los estudiantes a través de una canción “Cómo están, mis niños “en compañía del títere la ratita Pinky.</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=MDnTPHZndA8</p> <p>Luego se les indicará a los niños que estén muy atentos a la actividad llamado “mi globo preferido” consta que los niños deben arrastrar los globos según corresponda mediante el programa smartick así mismo realizara diferentes ejercicios.</p>  <p>Finalmente se observará que los niños logren realizar la actividad , también tendrán que dibujar lo que más le agrado decorando a su creatividad y por último enviarán como evidencia a la docente mediante el WhatsApp.</p>		

Anexo 7.

Pruebas de normalidad			
	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
PRED1	.891	20	.028
PRED2	.848	20	.005
PRED3	.934	20	.183
PREV	.859	20	.007
POSTD1	.919	20	.094
POSTD2	.943	20	.278
POSTD3	.957	20	.495
POSTV	.915	20	.080

*. Este es un límite inferior de la significación verdadera.

a. Corrección de la significación de Lilliefors

Anexo 8. Datos de fiabilidad

Sin título2_sav [Conjunto_de_datos3] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Edición Ver Datos Transformar Analizar Marketing directo Gráficos Utilidades Ventana Ayuda

Visible: 8 de 8 variables

	PRED1	PRED2	PRED3	PREV	POSTD1	POSTD2	POSTD3	POSTV	var	var	var	var	var	var	var	var
1	7	7	10	24	10	11	13	34								
2	7	7	9	23	11	12	9	32								
3	6	10	7	20	8	9	9	26								
4	6	7	7	20	6	12	9	27								
5	8	8	9	25	10	15	10	35								
6	6	7	9	22	8	8	10	26								
7	7	7	9	23	7	8	9	24								
8	10	7	10	27	10	9	11	30								
9	7	5	5	17	10	11	6	27								
10	7	7	8	22	11	9	14	34								
11	6	7	7	20	7	9	7	23								
12	10	10	7	27	14	15	11	40								
13	9	7	7	23	10	10	10	30								
14	5	5	11	21	7	9	11	27								
15	10	9	9	28	14	13	13	40								
16	5	5	11	21	8	9	12	29								
17	7	5	5	17	13	13	13	39								
18	5	5	11	21	7	6	10	23								
19	7	9	10	26	13	13	13	39								
20	9	7	7	23	10	10	8	28								
21																
22																
23																

Vista de datos Vista de variables

IBM SPSS Statistics Processor está listo

Anexo 11. Evidencias fotográficas



observa e identifica el objeto que se encuentra a la derecha de la mariposa

12


5 Respuestas



5/10 kahoot.it PIN de juego: 1014778

This screenshot shows a Kahoot! question interface. At the top, the instruction reads "observa e identifica el objeto que se encuentra a la derecha de la mariposa". The question number "12" is in a purple circle. The question content shows a butterfly and a blue triangle. On the right, it says "5 Respuestas". Below the question are four answer options: a dog, a pencil, a yellow star, and a blue triangle. The bottom of the screen shows "5/10" and the Kahoot! logo with the game PIN "1014778".

Elige el objeto que está abajo.



This screenshot shows a Kahoot! question interface. At the top, there is a progress bar and a timer. The instruction reads "Elige el objeto que está abajo." Below the instruction are two answer options: a paint can and a tennis ball. The tennis ball is highlighted with a yellow border. At the bottom right, there is a green button with a white arrow pointing down.

