



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**ESCUELA DE POSGRADO**

**PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN  
ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN**

Estrategias lúdicas en el desarrollo de la orientación espacial en  
niños de las I.E. Iniciales de Puno, 2023

**TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:**

**Maestra en Administración de la Educación**

**AUTOR:**

Quispe Velasquez, Nancy ([orcid.org/0009-0008-7527-2269](https://orcid.org/0009-0008-7527-2269))

**ASESORES:**

Dra. Sierralta Pinedo, Sheila ([orcid.org/0000-0001-6076-9194](https://orcid.org/0000-0001-6076-9194))

Dra. Cruzado Vallejos, María Peregrina ([orcid.org/0000-0001-7809-4711](https://orcid.org/0000-0001-7809-4711))

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

Evaluación y Aprendizaje

**LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:**

Apoyo a la reducción de brechas y carencias en la educación en todos sus niveles

TRUJILLO - PERÚ

2023

## **Dedicatoria**

A mi adorada hija, fuente inagotable de  
inspiración y motivación.

Nancy

## **Agradecimiento**

A los directivos de la Universidad Cesar Vallejo.

A los señores asesores de la presente tesis, signo de abnegación y perseverancia.

## DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD DEL ASESOR

Yo, Sheila Sierralta Pinedo, docente de la Escuela de posgrado y Programa académico de Maestría en Administración de la Educación de la Universidad César Vallejo - Trujillo, asesora de la tesis, titulada: “Estrategias lúdicas en el desarrollo de la orientación espacial en niños de las I.E. Iniciales de Puno, 2023” de la autora Quispe Velásquez Nancy constato que la investigación tiene un índice de similitud de 20% verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones. He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

En tal sentido asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

Trujillo, 1 de setiembre de 2023

Apellidos y Nombres de la Asesora: Dra. Sierralta Pinedo, Sheila	
DNI 18157345	Firma 
ORCID: <a href="https://orcid.org/0000-0001-6076-9194">orcid.org/0000-0001-6076-9194</a>	



**ESCUELA DE POSGRADO  
MAESTRÍA EN ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN**

**Declaratoria de Originalidad del Autor**

Yo, QUISPE VELASQUEZ NANCY estudiante de la ESCUELA DE POSGRADO del programa de MAESTRÍA EN ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - TRUJILLO, declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan la Tesis titulada: "Estrategias lúdicas en el desarrollo de la orientación espacial en niños de las I.E. Iniciales de Puno, 2023", es de mi autoría, por lo tanto, declaro que la Tesis:

1. No ha sido plagiada ni total, ni parcialmente.
2. He mencionado todas las fuentes empleadas, identificando correctamente toda cita textual o de paráfrasis proveniente de otras fuentes.
3. No ha sido publicada, ni presentada anteriormente para la obtención de otro grado académico o título profesional.
4. Los datos presentados en los resultados no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados.

En tal sentido asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de la información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

Nombres y Apellidos	Firma
QUISPE VELASQUEZ NANCY <b>DNI:</b> 01209187 <b>ORCID:</b> 0009-0008-7527-2269	Firmado electrónicamente por: NQUISPEV28 el 03-10- 2023 18:48:24

Código documento Trilce: INV - 1313689

## Índice de Contenidos

Carátula.....	i
Dedicatoria.....	ii
Agradecimiento.....	iii
Declaratoria de Autenticidad del Asesor.....	iv
Declaratoria de Originalidad del Autor.....	v
Índice de Contenidos.....	vi
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. MARCO TEÓRICO.....	5
III. METODOLOGÍA.....	16
3.1. Tipo de investigación.....	16
3.2. Operacionalización de variables.....	17
3.3. Población, muestra, muestreo y unidad de análisis.....	17
3.4. Técnicas e instrumentos.....	19
3.5. Procedimientos.....	20
3.6. Métodos de análisis de datos.....	21
3.7. Aspectos éticos.....	21
IV. RESULTADOS.....	23
V. DISCUSIÓN.....	31
VI. CONCLUSIONES.....	37
VII. RECOMENDACIONES.....	38
REFERENCIAS.....	40
ANEXOS.....	46

## Índice de tablas

Tabla 1. Resultados por niveles de la variable estrategias lúdicas en niños de las I.E. Iniciales de Puno, 2023 .....	23
Tabla 2. Niveles de las dimensiones de la variable estrategias lúdicas en niños de las I.E. Iniciales de Puno, 2023 .....	24
Tabla 3. Resultados por niveles de la variable desarrollo de la orientación espacial en niños de las I.E. Iniciales de Puno, 2023.....	25
Tabla 4. Niveles de las dimensiones del desarrollo de la orientación espacial en niños de las I.E. Iniciales de Puno, 2023.....	26
Tabla 5. Prueba de Kolmogórov Smirnov de las estrategias lúdicas y el desarrollo de la orientación espacial en niños de las I.E. Iniciales de Puno, 2023 .....	27
Tabla 6. Contrastación entre las estrategias lúdicas y el desarrollo de la orientación espacial en niños de las I.E. Iniciales de Puno, 2023 .....	28
Tabla 7. Resultados de la contrastación de las estrategias lúdicas y las dimensiones del desarrollo de la orientación espacial en niños de las I.E. Iniciales de Puno, 2023.....	30

## Resumen

El estudio presentó como objetivo determinar si las estrategias lúdicas influyen en el desarrollo de la orientación espacial en niños de las I.E. Iniciales de Puno, 2023. El enfoque fue cuantitativo, tipo aplicado, diseño no experimental, transversal, correlacional causal; la muestra la conformaron 50 niños de las I.E. Iniciales de Puno, 2023, como instrumentos se utilizaron dos listas de cotejos, validadas por juicio de expertos y con un Alfa de Cronbach de 0.772 y 0.780, para procesar los resultados se usó el programa estadístico SPSS V26. Los resultados muestran que las estrategias lúdicas muestra niveles regulares de acuerdo con el 68% de los niños de las I.E. Iniciales de Puno, 2023. Se concluyó que las estrategias lúdicas influyen significativamente en el desarrollo de la orientación espacial en niños de las I.E. Iniciales de Puno, 2023: debido al valor logrado por el Coeficiente de correlación de Spearman=0.774 que expresa una correlación positiva alta con significancia ( $p < 0.01$ ). El resultado de la investigación determina que las docentes usan estrategias didácticas para orientar la construcción de los primeros aprendizajes, como usualmente ocurre en toda experiencia formativa de educación inicial.

**Palabras clave:** estrategias, lúdica, desarrollo, orientación espacial, niños.



## **Abstract**

The objective of the study was to determine whether playful strategies influence the development of spatial orientation in children of the Initial I.E. of Puno, 2023. The approach was quantitative, type applied, non-experimental, cross-sectional, causal correlation design; the sample was made up of 50 children from the I.E. Initials of Puno, 2023, as instruments two checklists were used, validated by expert judgement and with a Cronbach Alpha of 0.772 and 0.780, the statistical program SPSS V26 was used to process the results. The results show that play strategies show regular levels according to 68% of the children of the Initial I.E. of Puno, 2023. It was concluded that playful strategies significantly influence the development of spatial orientation in children of the I.E. Initials of Puno, 2023: due to the value achieved by the Spearman correlation coefficient=0.774 expressing a high positive correlation with significance ( $p < 0.01$ ). The result of the research determines that teachers use didactic strategies to guide the construction of the first learning, as usually occurs in all formative experience of initial education.

**Keywords:** strategies, play, development, spatial orientation, children.

## **I. INTRODUCCIÓN**

La destreza cognitiva fundamental de la orientación en el espacio esencial capacita a los niños para explorar y desplazarse en el entorno físico que los envuelve. Sin embargo, muchos niños tienen dificultades para desarrollar esta habilidad de manera efectiva. Las estrategias lúdicas, como los juegos y actividades físicas, pueden ser una forma efectiva y atractiva de ayudar a los niños a desarrollar su orientación espacial. (Mazzocco y Kover, 2019). La educación temprana global busca el pleno desarrollo de niños menores de 5 años por medio de experiencias adecuadas en entornos estimulantes y seguros. Su objetivo es asegurar beneficios, promover la diversidad cultural y lingüística, así como fomentar el crecimiento individual y el desarrollo de habilidades (Andrade, 2020).

En Europa algunos niños de educación inicial tienen dificultades para utilizar representaciones espaciales adecuadas, lo que puede afectar su comprensión del espacio y su capacidad para orientarse en él (Hancock et al., 2020); además, la falta de oportunidades para la exploración del entorno puede limitar la formación de la orientación espacial en el niño (Wilkening et al., 2020). En España, De Heras y Simón (2020), ejecutaron un programa de aprendizaje basado en juegos en el reforzamiento de destrezas de orientación espacial en niños de educación inicial, cuyos resultados precisaron que los juegos pueden mejorar significativamente las destrezas de orientación espacial del niño.

Mientras que uno de los desafíos en América Latina es la falta de acceso a recursos educativos de calidad; muchos niños en la región no tienen acceso a materiales didácticos que les permitan desarrollar habilidades espaciales. Además, algunos países carecen de programas de educación específicos para el mejoramiento de la capacidad de orientación espacial en niños (Lozano, y Mosquera, 2020). Otro problema común es la falta de espacio y tiempo para que los niños jueguen y exploren su entorno; varias ciudades latinoamericanas son densamente pobladas y carecen de parques y espacios verdes seguros para que los niños jueguen. Esto puede limitar su capacidad para desarrollar habilidades espaciales a través de la exploración y experiencia (Sánchez, et al. 2020).

En Perú, un estudio de 2017 del Ministerio de Educación, determinó que la falta

de recursos educativos es uno de los desafíos que enfrentan las escuelas en el país. La mayoría de las escuelas de educación inicial carecen de materiales y recursos para enseñar habilidades espaciales básicas, como la orientación y la percepción de la ubicación. Asimismo, muchos docentes de educación inicial no están capacitados, carecen de formación necesaria en pedagogía y psicología para enseñar habilidades espaciales (Minedu, 2017). Situación que surge por la desigualdad socioeconómica, que afecta el acceso de los niños a recursos y posibilidades para el reforzamiento de destrezas espaciales. Según un estudio de 2018 de la Universidad Católica del Perú, los niños de hogares pobres tienen menos acceso a recursos educativos y oportunidades de juego y exploración, lo que afecta su desarrollo espacial (Valdivia y Valdivia, 2018).

En la Región de Puno, muchas instituciones no cuentan con un enfoque en el desarrollo de habilidades espaciales en la educación inicial, situación que tiene impacto negativo en el rendimiento académico a largo plazo. Los infantes con dificultades en la orientación espacial pueden tener problemas para encontrar su camino en lugares grandes, como en casa o en la escuela. También les resulta difícil recordar cómo llegar a lugares específicos en el futuro. Estos problemas están relacionados con la confusión entre derecha e izquierda; de igual manera, la mayoría de los alumnos carecen de respaldo durante las instrucciones de las labores en el hogar, ya que una considerable proporción de los tutores legales exhiben un nivel educativo limitado. En consecuencia, poseen un conocimiento insuficiente acerca de la importancia de la promoción temprana para el óptimo crecimiento del infante.

Según lo mencionado surge como problema: ¿En qué medida las estrategias lúdicas influyen en el desarrollo de la orientación espacial en niños de las I.E. Iniciales de Puno, 2023? La investigación se justifica a nivel teórico debido a que se basa en la premisa que las estrategias lúdicas son una manera efectiva de apoyar a los niños a desarrollar orientación espacial en el nivel inicial, apoyándose en las teorías del aprendizaje cognitivo y de la cognición situada, que destacan la importancia del contexto en el aprendizaje y sugiere que el conocimiento es mejor comprendido cuando se aprende en contextos significativos y relevantes.

Relevancia social, se trata de un tema que conlleva efectos favorables en la experiencia vital de los infantes y sociedad en general; la orientación espacial les posibilita explorar y entender el medio que les rodea de forma más efectiva, lo que puede ayudarles a desempeñarse mejor en su vida académica y cotidiana. Justificación práctica, el estudio proporciona datos para los educadores y padres sobre cómo utilizar estrategias lúdicas para el mejoramiento de la orientación espacial en el niño de nivel inicial, señalando que es preciso crear un ambiente educativo interactivo y atractivo, mejorando la calidad del aprendizaje. Justificación metodológica, se buscó demostrar que el niño aprende mejor por medio del juego y la actividad lúdica, se utilizó una mirada cuantitativa diseño no experimental correlacional causal, para determinar los efectos específicos de las estrategias lúdicas en el fortalecimiento de la orientación espacial en niños de nivel inicial.

El principal objetivo fue: Determinar si las estrategias lúdicas influyen en el desarrollo de la orientación espacial en niños de las I.E. Iniciales de Puno, 2023. Y como objetivos específicos: Identificar los niveles de estrategias lúdicas en niños. Identificar los niveles de la orientación espacial en niños. Determinar si las estrategias lúdicas influyen en el desarrollo de la orientación espacial por medio de la dimensión orientación. Determinar si las estrategias lúdicas influyen en el desarrollo de la orientación espacial por medio de la dimensión situación y tamaño. Determinar si las estrategias lúdicas influyen en el desarrollo de la orientación espacial por medio de la dimensión cantidad de objetos. Determinar si las estrategias lúdicas influyen en el desarrollo de la orientación espacial por medio de la dimensión direccionalidad.

La principal hipótesis fue: Las estrategias lúdicas influyen significativamente en el desarrollo de la orientación espacial en niños de las I.E. Iniciales de Puno, 2023. Y como hipótesis específicas: Las estrategias lúdicas influyen en el desarrollo de la orientación espacial por medio de la dimensión orientación. Las estrategias lúdicas influyen en el desarrollo de la orientación espacial por medio de la dimensión situación y tamaño. Las estrategias lúdicas influyen en el desarrollo de la orientación espacial por medio de la dimensión cantidad de objetos. Las estrategias lúdicas influyen en el desarrollo de la orientación

espacial por medio de la dimensión direccionalidad.

## II. MARCO TEÓRICO

Como antecedentes a nivel internacional se han seleccionado los trabajos de Shunta y Chasi (2023). Realizaron un artículo con el objetivo de revelar la significación de la motricidad como conocimiento para la pedagogía; en este ensayo se exponen las conexiones de la clasificación 'Contribuciones de la motricidad en la instrucción'. Mediante la aplicación de un enfoque hermenéutico, se utilizó un enfoque de investigación caracterizado por un análisis cualitativo de casos y una reflexión etnográfica. Los resultados evidenciaron que la habilidad motriz se integra con recursos tangibles del salón de clases para la instrucción; del mismo modo, que los relatos representan una alternativa de habilidad motriz en la pedagogía, en el recinto educativo y un contexto de desempeño. Concluyendo que surge una dicotomía en torno al docente, originada por su formación académica versus su contexto social, cultural y familiar. Esto abre la puerta a diferentes formas de percibir, experimentar y desarrollar el entorno y los contenidos educativos en el aula.

Tamayo, et al. (2022). Desarrollaron un artículo con el propósito de crear un set de actividades personalizadas para promover la formación de la percepción del espacio en jóvenes educandos de la I. E. "Antonio Briones Montoto" en la localidad de Bayamo. Utilizando el enfoque analítico-compositivo, el método hipotético-inductivo y el análisis de materiales documentales, así como enfoques empíricos (tales como la observación, encuestas, experimentos y pruebas destinadas a evaluar la percepción espacial). La muestra la conformaron veinticuatro educandos que se encuentran cursando el primer año y muestran problemáticas en la orientación espacial. Como resultado se presentan seis actividades ajustadas en concordancia con las características de los individuos bajo investigación, las cuales posibilitarán promover el desarrollo de las habilidades de ubicación espacial en esa población específica. Se concluyó que, el análisis de los principios teóricos y metodológicos posibilitó la adecuación y personalización de los juegos con el propósito de promover el progreso de la habilidad de percepción del espacio en el entorno de la lección de Educación Física.

Muentes (2021). Realizaron un artículo con el objetivo de evaluar las teorías y

métodos en torno a la destreza motriz fina y su asociación con el fortalecimiento de la escritura. Emplearon un enfoque cualitativo que incluyó métodos hermenéuticos, comparativos, biográficos y análisis de contenido. Los resultados evidenciaron que la instrucción mediante el empleo del movimiento, potencia la explotación de las facultades psíquicas que engloban las cognitivas, fortaleciendo las vivencias sensoriales motoras y las perceptivo-motoras a través del proceso de enseñanza. Se concluyó que, fomentar el desarrollo de la destreza manual durante los primeros años de vida resulta esencial para que la persona, desde su niñez, adquiera las competencias indispensables para enfrentar satisfactoriamente todos los desafíos que le aguardan en su período de desarrollo.

Castellanos y Melo (2020). Realizaron un estudio para evaluar la relevancia de las tácticas de integración sensorial en el salón, en beneficio de la formación integral y procesos neurológicos del niño. Usaron un enfoque mixto preexperimental, aplicando pre y post pruebas, junto con 10 talleres de integración sensorial. En los hallazgos se observaron inconvenientes leves en el procesamiento sensorial y la respuesta correspondiente. Estas dificultades se presentaron en el sistema táctil (4,5%), propioceptivo (19,25%) y vestibular (10,75%). Se concluye que los cursos resultaron sumamente inspiradores para los alumnos, quienes reaccionaron de manera apropiada ante los impulsos: en el sistema kinestésico con un noventa y cinco por ciento, en el sistema de percepción propioceptiva con un ochenta por ciento y en el sistema vestibular con un ochenta y nueve por ciento. Del mismo modo, se identificaron desafíos en ciertos estudiantes, a quienes se continuará brindando asistencia.

En el Perú se han escogido las investigaciones llevadas a cabo por Ramírez (2023). El investigador llevó a cabo un estudio con la meta de establecer la conexión entre el crecimiento psicomotor y el proceso de adquisición de habilidades de lectoescritura en alumnos que cursan educación primaria en un colegio estatal de Lima, a lo largo del año 2022. Se utilizó una metodología elemental, con un enfoque numérico, diseño sin experimentación y de nivel de correlación, como método se empleó un formulario a la muestra compuesta por 200 infantes de cinco años, y como herramienta se administró la evaluación ABC

de Filho de manera pertinente. En relación a los hallazgos presentaron un coeficiente de correlación de Rho de Spearman = ,592 el cual señala un tamaño moderado en la asociación y una inclinación positiva entre las magnitudes, con un  $p = 0.000$  ( $p < 0.05$ ). En consecuencia, se concluyó que hay una conexión positiva y significativa entre ambas variables, es decir, un mayor avance en las habilidades psicomotoras se relaciona con una mejora en las capacidades de lectoescritura.

Sánchez (2022). Realizó un estudio para evaluar el impacto del Programa "Jugando Aprendo" en el fortalecimiento de habilidades psicomotrices gruesas en niños de educación inicial en una institución estatal en Lima durante 2022. Se empleó una mirada cuantitativa con diseño cuasi-experimental y orientación explicativa-descriptiva. La muestra incluyó 56 estudiantes de educación inicial. La recolección de datos se realizó mediante una lista de cotejo. En los hallazgos se constató la presencia de disparidades sustanciales en los niveles de rendimiento entre los conjuntos de investigación por medio de la utilización de la prueba U de Mann-Whitney, cuyo valor fue de 5,000 y el valor de significancia ( $p$ ) fue de 0,000, lo cual es inferior a 0,05. En conclusión se presentan pruebas numéricas que posibilitan el rechazo de la suposición nula ( $H_0$  que aboga por la equivalencia), dando como resultado que: el impacto del "Programa "Jugando Aprendo" en el progreso de la psicomotricidad amplia en infantes que cursan la etapa inicial, en una entidad educativa gubernamental de Lima - 2022, es innegable.

Cevallos (2022). Realizó una tesis con el objetivo de analizar cómo influye un programa de juegos educativos en el aprendizaje de conceptos geométricos en niños de cinco años. Se utilizó una mirada cuantitativa y un diseño experimental cuasi-experimental, con 14 estudiantes en el grupo de control y 12 en el grupo experimental. Se empleó una lista de verificación como instrumento de evaluación. Los hallazgos evidenciaron que tanto en la variable examinada como en sus distintos aspectos, el plan del juego ejerció un efecto positivo, lo que lleva a la deducción de que el conjunto de actividades lúdicas tuvo un impacto considerable (Significancia = ,000) en el proceso de adquisición de conceptos geométricos en infantes de cinco años pertenecientes a una entidad educativa



en Salitre, Ecuador.

Machado (2019). Realizó una tesis cuyo analizar cómo la utilización de tácticas lúdicas impacta en la formación de la psicomotricidad gruesa en niños de tres años de la IEI N° 019 – Naranjillo. Empleó un enfoque experimental con diseño pre-experimental, contando con una muestra de 29 niños del grupo "Los Exploradores". En relación a la utilización de enfoques recreativos, los resultados demostraron ser favorables debido a que al emplearlos se consiguió el avance en la habilidad motora amplia en los infantes de tres años pertenecientes a la Institución Educativa Inicial N° 019 - Naranjillo. Concluyen que las ejecuciones de enfoques recreativos demuestran eficacia en la habilidad global integral logrando un 59%, con un nivel de significancia de  $p= 0.000$ , lo cual es mayor que  $\alpha = 0,05$ ; y  $z (-3,955 < -1,96)$ , con el propósito de fomentar este aspecto en infantes de tres años pertenecientes a la Institución Educativa Inicial N° 019 de Naranjillo.

A nivel local, se optó por el estudio de Condori (2022), el cual se centró en definir la importancia de los juegos tradicionales para impulsar el aprendizaje significativo en el niño de un Centro Educativo Inicial Melgar de Puno en el año 2021. La metodología empleada se basó en una mirada cuantitativa, donde se empleó el método hipotético deductivo junto con un diseño no experimental de tipo correlacional. La muestra comprendió a 50 niños en la etapa de educación inicial, y la técnica principal de recolección de datos fue por medio de unas encuestas que empleó una lista de cotejos como herramienta. Con el propósito de confirmar la relación entre las variables, se empleó la prueba de correlación de Spearman, encontrando un p-valor significativo de  $0,000 < 0,01$ , lo cual posibilita rechazar la hipótesis nula. En conclusión, estos resultados respaldan la influencia sustancial del uso de juegos tradicionales en el aprendizaje con un coeficiente de 0,478 y un p-valor de  $0,000 < 0,05$ . En este contexto, los juegos no solo son herramientas didácticas esenciales, sino también desempeñan una función crucial en el desarrollo educativo y lúdico del niño.

Con relación al enfoque teórico del estudio, la teoría de la motivación intrínseca, se refiere al impulso interno que los niños pequeños experimentan para aprender

y explorar por sí mismos, sin necesidad de recompensas externas o motivaciones extrínsecas. Esta teoría sostiene que los niños están naturalmente motivados para aprender y explorar su entorno. Según esta teoría, el juego y la exploración lúdica permiten a los niños desarrollar su curiosidad y su deseo de aprender. En el contexto de la educación inicial, la motivación intrínseca es fundamental para el crecimiento del estudiantado y su competencia para aprender de manera efectiva (Ryan y Deci, 2020).

Por su parte la Concepción de la Distensión, igualmente reconocida como la Teoría del Alivio, fue introducida en su inicio por Lazarus. Esta perspectiva sostiene que las acciones recreativas surgen como contrapeso al trabajo invertido, manifestándose como una gratificación o un lapso de desvío que los infantes experimentan frente al agotamiento o la fatiga ocasionados por otras tareas que demandan su diligencia y concentración. Dentro de esta conceptualización, el acto lúdico se presenta como un elemento crucial para la desconstrucción, contribuyendo a la reconstitución de vitalidad. Esto es además reforzado por su papel en el fomento del crecimiento integral de los infantes (Ramos, 2020).

Teoría del aprendizaje cooperativo: esta teoría sostiene que los niños aprenden mejor cuando trabajan juntos en grupos pequeños y colaboran en la resolución de problemas y el desarrollo de actividades. Según esta teoría, el juego y las actividades lúdicas pueden fomentar la colaboración y el trabajo en equipo en los niños. El aprendizaje cooperativo es una teoría que se centra en la cooperación y el trabajo en equipo para lograr un objetivo común. En la situación del estudiantado de educación inicial, esta metodología puede ser de gran ayuda para fomentar la socialización, el aprendizaje en grupo y el reforzamiento de destrezas emocionales y sociales (Johnson, et al. 2020).

Teoría del desarrollo cognitivo, según Piaget, los niños desarrollan su capacidad para comprender y utilizar la información espacial a medida que maduran cognitivamente. A lo largo de la fase preoperatoria (de 2 a 7 años), los niños empiezan a comprender el espacio en términos de objetos, pero no pueden entender el vínculo entre los objetos y el espacio en sí mismo. En la fase de operaciones concretas (de 7 a 12 años), el niño empieza a entender el vínculo

entre los objetos y el espacio y pueden realizar operaciones mentales con la información espacial. En la fase de operaciones formales (desde los doce años), los niños refuerzan la capacidad de comprender la información espacial en términos abstractos y simbólicos (Grissom, et al. 2020).

Teoría de la representación mental de Kosslyn, según esta teoría, los niños desarrollan representaciones mentales de su entorno a medida que interactúan con él. Estas representaciones mentales les permiten comprender y manipular la información espacial de manera más efectiva. Para esta teoría, cuando las personas procesan información visual, crean representaciones mentales en su mente que se asemejan a las imágenes visuales que están viendo. Estas representaciones mentales pueden manipularse y transformarse mentalmente, como si estuvieran manipulando una imagen real (Kail, 2020).

Con respecto al enfoque conceptual de la variable estrategias lúdicas, son aquellas técnicas que se utilizan para promover el aprendizaje a través del juego y la diversión. Estas estrategias son muy efectivas para motivar al estudiantado y perfeccionar su participación activa en el procedimiento de aprendizaje (García, 2020). Por su parte, Sánchez et al. (2020), considera que, las estrategias lúdicas se refieren a la implementación de juegos y actividades divertidas en el procedimiento de enseñar y aprender con la finalidad de incrementar la motivación, la participación y el desempeño del estudiantado.

Para Fuentes y Gil (2020), las estrategias lúdicas son aquellas que utilizan los juegos como herramienta para alcanzar objetivos pedagógicos y de aprendizaje en distintos contextos. De acuerdo a EUROINNOVA (2020), en su obra afirma que las tácticas recreativas son métodos formales estructurados y armoniosos que poseen una estructuración en procura del fomento de uno o múltiples procedimientos de adquisición de conocimiento en las instituciones educativas.

Debido a lo previamente explicado las estrategias lúdicas representan un amalgama de enfoques y patrones pedagógicos que posibilitan la ampliación de la habilidad para estructurar los datos de manera coherente en situaciones donde es factible formar apreciaciones acerca de ideas originales, reconociendo la meta de la lección, adquiriendo comprensión de los procedimientos de resolver

tareas y tener la capacidad de llevarlos a cabo de manera autónoma en ejercicios análogos en tiempos venideros, en pos de adquirir aprendizajes trascendentales en este nivel y los niveles más avanzados (Salazar y Loor, 2022).

Es todo acto ideado para colaborar con una finalidad concreta, que viene a ser la realización de una meta en un lugar definido o ambiente. En el caso del ámbito de la educación, el propósito de este procedimiento es colaborar con el menester de enseñar y conseguir como producto niños con la capacidad de solucionar problemáticas (Tavara, 2020).

En cuanto a la relevancia de las actividades lúdicas en los infantes el acto lúdico representa una de las actividades esenciales en el desarrollo humano desde los primeros momentos de su presencia, a través de estas conductas se efectúa el intercambio de información, se establecen vínculos con el medio ambiente y se logra la adaptación necesaria. A través de esta actividad se facilita el crecimiento en aspectos físicos, cognitivos, emocionales y sociales. Se construye la valoración propia fortaleciendo aptitudes y capacidades, también por medio del juego se originan comportamientos y tradiciones (Cuya, 2019).

El juego lúdico representa una actividad significativa que contribuye al proceso educativo en un entorno propicio con atributos óptimos para la fase de enseñanza y aprendizaje a través de ocupaciones ligadas al juego, amplifica las capacidades del ser humano de acuerdo a su período de participación incentivándolo hacia el desarrollo individual, fomenta la expresión creativa, estimula el pensamiento abstracto, y demuestra habilidad para encontrar respuestas destinadas a solucionar situaciones problemáticas según su ocurrencia en su ciclo vital. Esta tarea posibilita la adquisición de conocimiento sin necesidad de recurrir a la memorización, permitiendo comprender la contribución de saberes proporcionada por el docente a través de la interacción social de los alumnos en las dinámicas recreativas (Valdivia, 2019)

Haciendo referencia a las dimensiones de la variable estrategias lúdicas, la primera dimensión son los juegos de mesa, son una herramienta didáctica y divertida para desarrollar destrezas cognitivas, sociales y emocionales. Según Rivas (2020), estos juegos fomentan la atención, la memoria, la concentración,

la coordinación, la creatividad y el trabajo en equipo en los niños desde los primeros años de vida. Según el estudio realizado por Vázquez, et al. (2020), los juegos de mesa para niños de educación inicial pueden ser utilizados como un instrumento pedagógico para el aprendizaje de conceptos matemáticos, lingüísticos, sociales y emocionales.

La segunda dimensión juegos digitales, son herramientas educativas interactivas que pueden ser utilizadas para fomentar el aprendizaje y el fortalecimiento de destrezas en niños de edades tempranas. Esta herramienta puede ayudar a los niños de educación inicial a mejorar su coordinación, concentración, memoria y habilidades sociales. Los juegos digitales para niños de educación inicial pueden ser de diferentes tipos, como juegos de rompecabezas, juegos de memoria, juegos de contar y clasificar, entre otros. Estos juegos suelen ser diseñados de manera atractiva para los niños, con colores brillantes, personajes divertidos y música alegre (Carrillo et al. 2020)

La tercera dimensión actividades al aire libre, pueden ser beneficiosas para su desarrollo físico, cognitivo, emocional y social. Las actividades al aire libre promueven la creatividad, la imaginación y la competencia de solucionar problemáticas en los niños, al tiempo que les brinda oportunidades para desarrollar habilidades sociales, como la colaboración y la comunicación. Estas promueven el ejercicio y la coordinación motora, lo que a su vez contribuye a reducir la obesidad infantil y a mejorar la salud cardiovascular (Chawla y Derr, 2020).

Y la cuarta y última dimensión juegos de construcción, siendo estos fundamentales para para el desarrollo cognitivo, social y emocional de los niños de educación inicial. Según un estudio realizado por DeBord et al. (2020), el uso de bloques de construcción en niños de 3 a 5 años promueve destrezas como el planeamiento, la resolución de problemas, la coordinación motora fina y la creatividad. Además, los juegos de construcción promueven la contribución y el trabajo en equipo, ya que los niños suelen jugar juntos y discutir sobre las ideas y la construcción de sus creaciones. También son un instrumento provechoso para el aprendizaje de conceptos matemáticos y físicos, como la geometría, la medición y las fuerzas físicas (Feinberg, y Soler, 2020).

Ahora, por lo que hace referencia al enfoque conceptual de la variable orientación espacial, se describe como la habilidad que implica la configuración de diversas posturas en el espacio y la manipulación de las mismas; abarca la posición individual y sus desplazamientos, así como las posturas de otras personas u objetos, representadas en cartografías y sistemas de ubicación (Zapateiro, et al. 2018). La orientación espacial engloba la habilidad para comprender y emplear la interacción entre los elementos en el espacio y para utilizar los datos relativos a la disposición espacial con el fin de orientarse y ubicar elementos en el entorno. De acuerdo con la teoría de la cognición espacial, la aptitud para la orientación espacial se fundamenta en la destreza para percibir, retener en la memoria y manejar de manera cognitiva la información concerniente al espacio (Cuya, 2019)

Para Iglesias (2022), la orientación espacial es la habilidad innata que poseemos los organismos vivos para tomar conciencia de nuestra propia presencia y del entorno que nos circunda. Familiarizarnos con nuestra ubicación actual y determinar nuestra postura resultará beneficioso para afrontar las diversas circunstancias que se avecinan en el porvenir. De igual manera, este conocimiento nos facultará desplazarnos con plenitud en la dirección que anhelemos. En los infantes, esta destreza se muestra fundamental para su crecimiento completo, ya que les asiste, entre diversas funciones, a obtener saberes tales como la habilidad de escribir y leer.

Por lo que se refiere a la importancia de la orientación espacial, es una habilidad cognitiva fundamental que permite a los individuos comprender, interpretar y navegar en el mundo que les rodea. Es una habilidad cognitiva crucial que permite a los seres humanos navegar en el mundo que les rodea. El entrenamiento en habilidades espaciales puede aumentar el rendimiento en una diversidad de actividades que requieren habilidades espaciales, lo que destaca la importancia de la orientación espacial y su potencial para ser mejorado a través de la práctica (Wolbers y Wiener, 2020).

Las dimensiones de la orientación, están estructuradas en: Orientación; estas se comienzan desde la identificación posicional del "yo" y más adelante de los

elementos en correspondencia con el mismo. El infante muestra la habilidad para desarrollar su propio ámbito considerando su forma corporal como punto de referencia, en conjunción con las demás personas, los elementos que lo rodean y el ambiente circundante. Hace referencia a la aptitud de los infantes para entender la localización y disposición de los elementos en correspondencia con su propio organismo y con otros entes en el ambiente (Barrera, 2017).

Situación y tamaño; comprenden situaciones de proximidad, cierre y direccionalidad. La situación se refiere a la posición de un objeto o persona en relación con otros objetos o puntos de referencia en el espacio. Por ejemplo, enseñar a los estudiantes a identificar dónde está el baño en relación con el aula, o pedirles que señalen dónde está un juguete específico en una habitación. El tamaño se refiere a la dimensión física de un objeto o persona en relación con otros objetos o personas en el espacio. Coexiste un grado de emotividad y conexión de gestos físicos vinculadas a adelante-atrás (asociada con la acción de caminar), arriba-abajo (conceptos de masa, atracción gravitatoria), derecha-izquierda y en el interior y en el exterior (Condorpusa y Mendoza, 2018).

Cantidad de objetos; se refiere a la habilidad de los niños en edad preescolar para comprender y utilizar conceptos espaciales, como la cantidad de objetos en una ubicación específica en el espacio. Esta habilidad implica la capacidad de reconocer y contar objetos en diferentes posiciones, identificar patrones y formas, y comprender de qué modo los objetos se asocian entre sí en el espacio. También está vinculado a la idea de la interioridad, en la cual se consigue realzar aspectos, concepto de totalidad, con el propósito de trasladarlos a la noción de medida, tal como se evidencia en la situación de (abundantes, escasos, inexistentes) (Condorpusa y Mendoza, 2018).

Direccionalidad; hace referencia a la competencia del estudiantado de preescolar para comprender y emplear los términos que describen la dirección y la posición de los objetos en el espacio. Los niños en edad preescolar comienzan a aprender sobre la orientación espacial al apreciar y explorar el medio que los rodea. La direccionalidad puede incluir conceptos como arriba/abajo, adelante/atrás, izquierda/derecha, cerca/lejos, dentro/fuera, encima/debajo, entre otros. Los niños deben aprender a identificar estos términos y usarlos para

describir la posición de los objetos y las personas en relación con ellos mismos o con otros objetos (Condorpusa y Mendoza, 2018).



### III. METODOLOGÍA

#### 3.1. Tipo de investigación

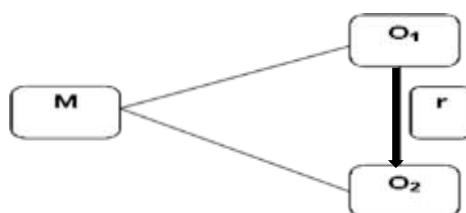
##### 3.1.1. Tipo de investigación

Se clasifica como un estudio de aplicabilidad, dado que a partir de una indagación fundamental, íntegra o esencial en los dominios fácticos o formales de la ciencia, emergen cuestiones o suposiciones operativas destinadas a abordar obstáculos plausibles. Este tipo de pesquisa no está sujeta a la categorización de verídico, falaz o posible, sino a la de capaz, insuficiente, carente de capacidad, efectivo o inefectivo (Nieto, 2017).

Enfoque de investigación: debido a su perspectiva, adopta un carácter cuantitativo, puesto que abarca el examen de información numérica; en este proceso, se tienen en cuenta las categorías de medición, ya sea: nominales, ordinales, de intervalo o de razón y proporción. Esto es característico de la metodología de tipo cuantitativo. Se vale de métodos estadísticos descriptivos e inferenciales para su ejecución (Sánchez, et al. 2018)

##### 3.1.2. Diseño de investigación

Se utilizó el diseño es no experimental correlacional causal transversal, según Hernández et al. (2018), el análisis transversal causal correlativo es una categoría de investigación descriptiva y correlativa que tiene como propósito establecer la conexión entre dos o más variables en un instante específico, con la meta de verificar la presencia de un vínculo causal entre dichas variables. La finalidad del estudio correlacional causal transversal es identificar la posible asociación entre las variables, pero no se pueden hacer inferencias causales directas. A continuación, se presenta la estructura de indagación delineada en el estudio.



Dónde:

Muestra: Niños de las I.E. Iniciales de Puno, 2023

Ox: Variable independiente: Estrategias lúdicas

Oy: Variable dependiente: Desarrollo de la orientación espacial

r : relación de causalidad entre las variables

### **3.2. Operacionalización de variables**

#### **Definición conceptual**

##### **Variable independiente: Estrategias lúdicas**

Las estrategias lúdicas son aquellas técnicas que se utilizan para promover el aprendizaje a través del juego y la diversión. Estas tácticas demuestran una gran eficacia en el estímulo de la motivación de los alumnos y de su compromiso dinámico en el transcurso de la experiencia educativa (García, 2020).

##### **Variable dependiente: Desarrollo de la orientación espacial**

La orientación espacial es la destreza de entender y utilizar el vínculo entre los objetos en el espacio y de utilizar la información espacial para navegar y encontrar objetos en el entorno. Según la teoría de la cognición espacial, la orientación espacial se basa en la capacidad de percibir, recordar y manipular mentalmente la información espacial (Cuya, 2019).

#### **Definición operacional**

##### **Variable independiente: Estrategias lúdicas**

Esta variable se operacionalizó mediante 4 dimensiones: juegos de mesa, juegos digitales, actividades al aire libre y juegos de construcción; con el fin de medir el nivel de las estrategias lúdicas en niños de las I.E. Iniciales de Puno, 2023. Utilizando como instrumento la lista de cotejo.

##### **Variable dependiente: Desarrollo de la orientación espacial**

Esta variable se operacionalizó mediante 4 dimensiones: Orientación, situación y tamaño, cantidad de objetos y direccionalidad; con el fin de medir el nivel de la orientación espacial en niños de las I.E. Iniciales de Puno, 2023. Utilizando como instrumento la lista de cotejo.

### **3.3. Población, muestra, muestreo y unidad de análisis**

#### **3.3.1. Población**

Es un compendio de componentes que albergan particulares atributos que se

anhelan investigar. Por este motivo, dentro del contexto de la población y la muestra yace un rasgo de índole inductiva, con la esperanza de que la porción observada, en esta instancia la muestra, refleje fielmente la realidad; con el propósito de asegurar de este modo las deducciones obtenidas en el análisis (Ventura et al. 2017) En el presente trabajo, la población quedó conformada por 50 estudiantes de Instituciones educativas Iniciales de Puno durante el año 2023.

### **Criterios de selección**

Criterios de inclusión: se han incluido estudiantes con edades comprendidas entre los 5 a 6 años de nivel inicial en la ciudad de Puno para el período 2023 y con aprobación de sus padres para la participación en el estudio.

Criterios de exclusión: se han excluido a los niños con edades comprendidas entre los 3 a 5 años de nivel inicial en la ciudad de Puno para el período 2023; asimismo, a aquellos, que no cuentan con la aprobación de sus padres para participar en el estudio.

### **3.3.2. Muestra**

La muestra de acuerdo a Condori (2020), constituye una porción que ejemplifica a la población, exhibiendo análogas particularidades generales a las de dicha población. Por ser una población pequeña, en este estudio la muestra quedó constituida por los 50 estudiantes de Instituciones educativas Iniciales de Puno durante el año 2023.

### **3.3.3. Muestreo**

Se hizo uso de un enfoque de elección de muestra no aleatoria fundamentado en la conveniencia del investigador, con la finalidad de restringir los límites de la muestra. Esta aproximación posibilita la selección de los casos que resultan alcanzables y muestran disposición para formar parte del estudio. La decisión se fundamentó en la accesibilidad y la conveniencia de proximidad de los sujetos respecto al investigador (Otzen y Manterola, 2017).

### **3.3.4. Unidad de análisis**

Estudiante de I.E. Iniciales de Puno, 2023.

### **3.4. Técnicas e instrumentos**

#### **Técnica**

**La observación:** Se distingue por el hecho de que el estudioso contempla el fenómeno u objeto de indagación en su condición innata; por consiguiente, no interviene en el análisis. El investigador se aparta en términos físicos de la comunidad en análisis y permite que la población lleve a cabo sus acciones habituales (Arias, et al., 2022). En este estudio permitió recabar datos asociados con las variables de estudio, por medio de la información que procede del llenado de las listas de cotejo, lo que posibilitó que estas puedan ser medidas.

#### **Instrumentos**

**Lista de cotejo,** Es una herramienta con una estructura organizada, que incluye un registro de estándares o ejecuciones de evaluación preestablecidos, se emplean para constatar la existencia o falta de una gama de rasgos establecidos en la ejecución del proceso de adquisición de conocimiento, de esta manera se pueden valorar los conocimientos principalmente relacionados con habilidades prácticas y competencias personales (Lanuez y Fernández, 2014). En el presente estudio se aplicaron dos listas de cotejos a los estudiantes, con la ayuda de sus docentes. Las cuales están estructuradas de la siguiente manera:

Lista de cotejo sobre las estrategias lúdicas: consta de 16 preguntas en total, distribuidas en 4 dimensiones que incluyen juegos de mesa, juegos digitales, actividades al aire libre y juegos de construcción; cada dimensión tiene 4 ítems y se utiliza una escala de respuesta tipo Likert para responder las preguntas. Asimismo, la lista de cotejo sobre el desarrollo de la orientación espacial que consta de cuatro dimensiones: orientación, situación y tamaño, cantidad de objetos y direccionalidad, cada una de las cuales tiene cuatro ítems que se evalúan por medio de una escala de respuesta tipo Likert. En total, hay 16 preguntas en la lista de cotejo.

#### **Validez y confiabilidad**

##### **Validez**

Hace alusión al nivel en el cual un instrumento evalúa la cualidad que busca evaluar. En este contexto, para llevar a cabo la confirmación del cuestionario elaborado, se empleó el enfoque de Juicio de Especialistas, es decir, con el

propósito de calcular en qué medida el cuestionario evalúa el conjunto total de materias para las cuales fue concebido. (Hernández, et al. 2014). En este estudio, la evaluación de la validez se llevó a cabo mediante la revisión de tres expertos en Educación, quienes dieron su aprobación a los instrumentos, luego de una exhaustiva revisión de estos. (Anexo 5)

### **Confiabilidad**

Alude a la capacidad de un instrumento para adquirir desenlaces análogos a lo largo de diversas evaluaciones, evidenciando que los resultados logrados en distintos instantes no han surgido debido a circunstancias fortuitas (Galindo, 2020). Se realizó una prueba de prueba piloto para evaluar la fiabilidad con una muestra de 20 niños de las escuelas iniciales de Puno durante el año 2023, Los resultados derivaron del análisis de la información recopilada mediante los dos dispositivos empleados. Estos datos fueron sometidos a procesamiento mediante la herramienta estadística SPSS V26, por medio de la ejecución de la evaluación Alfa de Cronbach. Las conclusiones obtenidas se manifestaron de la siguiente manera:

En la lista de cotejo para medir las estrategias lúdicas empleando el Alfa de Cronbach, se obtuvo un valor de 0.772 que señala que consiste en un nivel de confiabilidad aceptable. Mientras que, en la lista de cotejo para el desarrollo de la orientación espacial empleando el Alfa de Cronbach, se obtuvo un valor de 0.7780 que indica que se trata de un nivel de confiabilidad aceptable (Anexo 6)

### **3.5. Procedimientos**

Luego de haber elaborado los instrumentos, y siendo los mismos sometidos a las pruebas de confiabilidad y validez; se solicitó a las entidades educativas correspondientes el permiso para que estos sean aplicados en sus estudiantes, recibida la aceptación; se procedió a conversar con cada uno de los padres de familia, solicitándoles llenar la aprobación informada para que sus menores hijos sean parte del estudio, asimismo se les explicó de los fines que persigue la investigación. Ambos instrumentos han sido aplicados de manera presencial con el apoyo de la docente, y fueron llenados durante el desarrollo de las actividades académicas. Los resultados conseguidos han sido procesados en la aplicación estadística SPSS V26, y se muestran en el capítulo correspondiente haciendo

uso para ello de tablas estadísticas.

### **3.6. Métodos de análisis de datos**

Ha sido utilizada la estadística descriptiva, permitiendo que los datos recogidos en ambos instrumentos sean trasladados de manera exitosa a hojas de cálculo Excel, donde estos datos fueron ordenados, agrupado y distribuido en niveles de acuerdo con sus frecuencias y porcentajes. Posteriormente, fue usada la estadística inferencial haciendo uso para ello de la aplicación estadística SPSS V26, en la que inicialmente se calculó la normalidad en la distribución de la muestra por medio de la prueba de Kolmogórov Smirnov con significancia del 5%, encontrándose mediante esta prueba que los datos no presentan normalidad, se decidió usar la prueba no paramétrica del Coeficiente de correlación de Spearman para corroborar las hipótesis planteadas.

### **3.7. Aspectos éticos**

En esta investigación, al igual que cualquier otro trabajo académico, es fundamental seguir principios éticos que garanticen la integridad y honestidad del trabajo. En el presente estudio, se consideran varios aspectos éticos de gran importancia, tales como el consentimiento informado: el cual fue voluntario, basado en información clara y precisa sobre el estudio, garantizando la confidencialidad de los niños participantes. Confidencialidad y privacidad: toda la información recopilada durante la investigación fue tratada con absoluta confidencialidad y respeto a la privacidad de los participantes. Los datos personales fueron protegidos y solo se utilizaron para los fines específicos del estudio. Equidad: el estudio se efectuó de manera equitativa, sin discriminación alguna basada en raza, género, religión o cualquier otro aspecto.

Honestidad académica: este estudio es original y no contiene ningún tipo de plagio; todas las obras, ideas y fuentes utilizadas han sido debidamente citadas usando para ello las normas APA 7, y el autor asume plena responsabilidad por el contenido de la tesis. Responsabilidad social: durante la investigación, se ha tenido en cuenta su impacto social con el objetivo de contribuir a la sociedad y al bienestar de la comunidad educativa. Valor social o científico, el estudio tiene valor, dado que genera conocimiento que puede abrir oportunidades de

superación de problemas, aunque no sea en forma inmediata.

#### IV. RESULTADOS

##### Descripción de resultados

**Tabla 1**

*Resultados por niveles de la variable estrategias lúdicas en niños de las I.E. Iniciales de Puno, 2023.*

Escala	Nivel	f	%
0-21	Malo	16	32
22-42	Regular	34	68
43-64	Bueno	0	0
TOTAL		50	100

Nota. Base de datos de la variable estrategias lúdicas

En la tabla 1, es apreciable que la variable estrategias lúdicas muestran niveles regulares en el 68% de los niños, mientras que en el 32% de los niños las estrategias lúdicas presentan un nivel malo, y en el 0% nivel bueno. Como consecuencia, se puede establecer que las estrategias lúdicas en niños de las I.E. Iniciales de Puno muestra un nivel mayoritariamente regular.



**Tabla 2**

*Niveles de las dimensiones de la variable estrategias lúdicas en niños de las I.E. Iniciales de Puno, 2023.*

Dimensiones	Escala	Niveles	f	%
Jugos de mesa	0-5	Malo	17	34
	6-10	Regular	28	56
	11-16	Bueno	5	10
Juegos digitales	0-5	Malo	19	38
	6-10	Regular	29	58
	11-16	Bueno	2	4
Actividades al aire libre	0-5	Malo	16	32
	6-10	Regular	31	62
	11-16	Bueno	3	6
Juegos de construcción	0-5	Malo	15	30
	6-10	Regular	34	68
	11-16	Bueno	1	2

Nota. Base de datos de la variable estrategias lúdicas

En la tabla 2 se muestran los resultados de las dimensiones de la variable estrategias lúdicas, hallándose que en la dimensión juegos de mesa el nivel que sobresale es el regular alcanzando el 56%, siendo seguido por el nivel malo que consigue el 34%, y por último se ubica el nivel bueno que solo logra el 10%. Por su parte, en la dimensión juegos digitales el mayor nivel logrado es el regular con el 58%, siguiéndole a este el nivel malo que alcanza el 38%, finalmente se encuentra el nivel bueno que solo consigue el 4%. Mientras que, en la dimensión actividades al aire libre, el nivel que predomina es el regular con el 62%, le sigue a este el nivel malo que obtiene el 32%; en tanto que el nivel bueno solo alcanza el 6%. Finalmente, en la dimensión juegos de construcción se evidencia que el mayor nivel logrado es el regular con 68%, siguiéndole al mismo el nivel malo con 30%, y por último el nivel bueno con tan solo el 2%.

**Tabla 3**

*Resultados por niveles de la variable desarrollo de la orientación espacial en niños de las I.E. Iniciales de Puno, 2023.*

Escala	Niveles	f	%
0-21	Bajo	17	34
22-42	Medio	27	54
43-64	Alto	6	12
TOTAL		50	100

Nota. Base de datos de la variable desarrollo de la orientación espacial

En la tabla 3, se aprecia que la variable desarrollo de la orientación espacial muestra un nivel medio en el 54% de los niños, mientras que en el 34% de los niños el desarrollo de la orientación espacial muestra un nivel bajo; y en el 12% de los niños se evidencia un nivel alto. Como consecuencia, el desarrollo de la orientación espacial en niños de las I.E. Iniciales de Puno muestra un nivel mayoritariamente medio.

**Tabla 4**

*Niveles de las dimensiones del desarrollo de la orientación espacial en niños de las I.E. Iniciales de Puno, 2023.*

Dimensiones	Escala	Niveles	f	%
Orientación	0-5	Bajo	17	34
	6-10	Medio	25	50
	11-16	Alto	8	16
Situación y tamaño	0-5	Bajo	19	38
	6-10	Medio	28	56
	11-16	Alto	3	6
Cantidad de objetos	0-5	Bajo	13	26
	6-10	Medio	31	62
	11-16	Alto	6	12
Direccionalidad	0-5	Bajo	15	30
	6-10	Medio	31	62
	11-16	Alto	4	8

Nota. Base de datos de la variable desarrollo de la orientación espacial

En la tabla 4 se evidencian los resultados de las dimensiones del desarrollo de la orientación espacial, encontrándose que en la dimensión orientación el nivel que sobresale es el nivel medio con 50%, siendo seguido por el nivel bajo con el 34%; y, por último, el nivel alto que solo obtiene el 16%. Por su parte, en la dimensión situación y tamaño el nivel que prevalece es el medio con el 56%, siguiéndole a este el nivel bajo que obtiene el 38%; en tanto que el nivel alto únicamente consigue el 6%. Mientras que, en la dimensión cantidad de objetos el nivel que consigue más porcentaje es el nivel medio con el 62%, siendo seguido por el nivel bajo que logra el 26%; y en última instancia se ubica el nivel alto que alcanza el 12%. Finalmente, en la dimensión direccionalidad se obtiene un nivel preponderantemente medio en el 62%, siguiéndole a este el nivel bajo que consigue el 30%; en tanto que el nivel alto solo logra un 8%.

## Prueba de normalidad

**Tabla 5**

*Prueba de Kolmogórov Smirnov de las estrategias lúdicas y el desarrollo de la orientación espacial en niños de las I.E. Iniciales de Puno, 2023*

Pruebas No Paramétricas	N	Parámetros normales		Máximas diferencias extremas			Estadístico de prueba	Sig. asintótica (bilateral)
		Media	Desviación estándar	Absoluta	Positivo	Negativo		
Estrategias lúdicas	50	26,40	12,629	,214	,214	-,168	,214	,000
Desarrollo de la orientación espacial	50	29,30	10,995	,100	,100	-,075	,100	,200
Orientación	50	7,40	3,854	,128	,128	-,086	,128	,016
Situación y tamaño	50	6,98	3,307	,160	,160	-,126	,160	,001
Cantidad de objetos	50	7,38	3,621	,095	,088	-,095	,095	,200
Direccionalidad	50	7,54	2,953	,149	,091	-,149	,149	,002

Nota. Base de datos de la variable estrategias lúdicas y desarrollo de la orientación espacial

En la quinta tabla se exponen los resultados vinculados con el examen de normalidad de Kolmogórov Smirnov, el cual se emplea debido al tamaño de la muestra y dado que esta consta de menos de 50 unidades. A partir de los valores identificados en los niveles de importancia de ambas variables, se puede indicar que al ser éstos inferiores al 5% ( $p < 0.05$ ), es posible inferir que se trata de una distribución que no sigue una forma normal. Por ende, se requiere la implementación de métodos no paramétricos, siendo seleccionado con tal propósito el Coeficiente de correlación de Spearman. Mediante dicho método se logró verificar que las estrategias lúdicas influyen significativamente en el desarrollo de la orientación espacial en niños de las I.E. Iniciales de Puno, 2023.

## Contrastación de hipótesis

### Hipótesis general

Las estrategias lúdicas no influyen significativamente en el desarrollo de la orientación espacial en niños de las I.E. Iniciales de Puno, 2023.

Las estrategias lúdicas influyen significativamente en el desarrollo de la orientación espacial en niños de las I.E. Iniciales de Puno, 2023.

### Tabla 6

*Contrastación entre las estrategias lúdicas y el desarrollo de la orientación espacial en niños de las I.E. Iniciales de Puno, 2023.*

			Estrategias Lúdicas	Desarrollo de la orientación espacial
Rho de Spearman	Estrategias	Coefficiente de correlación	1,000	,774**
	Lúdicas	Sig. (bilateral)	.	,000
		N	50	50

\*\* . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Nota. Base de datos de la variable estrategias lúdicas y desarrollo de la orientación espacial

En la tabla 6 es apreciable que alcanzando el valor del Coeficiente de correlación de Spearman el 0.774 que expresa una correlación positiva alta y dado el nivel de significancia de 0.000 inferior al 1% ( $p < 0.01$ ), se acepta la hipótesis propuesta que señala que las estrategias lúdicas influyen significativamente en el desarrollo de la orientación espacial en niños de las I.E. Iniciales de Puno, 2023.

## **Contrastación de hipótesis específicas**

Las estrategias lúdicas no influyen en el desarrollo de la orientación espacial por medio de la dimensión orientación en niños de las I.E. Iniciales de Puno, 2023.

Las estrategias lúdicas influyen en el desarrollo de la orientación espacial por medio de la dimensión orientación en niños de las I.E. Iniciales de Puno, 2023.

Las estrategias lúdicas no influyen en el desarrollo de la orientación espacial por medio de la dimensión situación y tamaño en niños de las I.E. Iniciales de Puno, 2023.

Las estrategias lúdicas influyen en el desarrollo de la orientación espacial por medio de la dimensión situación y tamaño en niños de las I.E. Iniciales de Puno, 2023.

Las estrategias lúdicas no influyen en el desarrollo de la orientación espacial por medio de la dimensión cantidad de objetos en niños de las I.E. Iniciales de Puno, 2023.

Las estrategias lúdicas influyen en el desarrollo de la orientación espacial por medio de la dimensión cantidad de objetos en niños de las I.E. Iniciales de Puno, 2023.

Las estrategias lúdicas no influyen en el desarrollo de la orientación espacial por medio de la dimensión direccionalidad en niños de las I.E. Iniciales de Puno, 2023.

Las estrategias lúdicas influyen en el desarrollo de la orientación espacial por medio de la dimensión direccionalidad en niños de las I.E. Iniciales de Puno, 2023.

**Tabla 7**

*Resultados de la contrastación de las estrategias lúdicas y las dimensiones del desarrollo de la orientación espacial en niños de las I.E. Iniciales de Puno, 2023*

		Estrategias Lúdicas	
Rho de Spearman	Orientación	Coeficiente de correlación	,764**
		Sig. (bilateral)	,000
		N	50
	Situación y Tamaño	Coeficiente de correlación	,761**
		Sig. (bilateral)	,000
		N	50
	Cantidad de Objetos	Coeficiente de correlación	,722**
		Sig. (bilateral)	,000
		N	50
	Direccionalidad	Coeficiente de correlación	,747**
		Sig. (bilateral)	,000
		N	50

Nota. Base de datos de la variable estrategias lúdicas y desarrollo de la orientación espacial

En la tabla 7 sobre las correlaciones de las dimensiones, se evidencia que entre la variable estrategias lúdicas y la dimensión orientación, el valor del Coeficiente de correlación de Spearman ha sido de 0.764 que expresa una correlación positiva alta y dado el nivel de significancia de 0.000 inferior al 1% ( $p < 0.01$ ), se demuestra la hipótesis propuesta. Por su lado, entre la variable estrategias lúdicas y la dimensión situación y tamaño, el valor del Coeficiente de correlación de Spearman ha sido de 0.761 que expresa una correlación positiva alta y dado el nivel de significancia de 0.000 inferior al 1% ( $p < 0.01$ ), se demuestra la hipótesis propuesta.

Además, entre la variable estrategias lúdicas y la dimensión cantidad de objetos, el valor del Coeficiente de correlación de Spearman ha sido de 0.761 que expresa una correlación positiva alta y dado el nivel de significancia de 0.000 inferior al 1% ( $p < 0.01$ ), se reafirma la hipótesis propuesta. Finalmente, entre la variable estrategias lúdicas y la dimensión direccionalidad, el valor del Coeficiente de correlación de Spearman ha sido de 0.761 que expresa una correlación positiva alta y dado el nivel de significancia de 0.000 inferior al 1% ( $p < 0.01$ ), se acepta la hipótesis propuesta.

## V. DISCUSIÓN

La educación temprana proporciona un entorno adecuado en el que los niños pueden expresar su riqueza espiritual, física, social y emocional, lo que les permite construir su personalidad de manera dinámica, creativa y recreativa. Es responsabilidad del docente mejorar su práctica pedagógica mediante el uso de tácticas creativas e innovadoras. Por lo tanto, es relevante promover la libre expresión del niño por medio de actividades lúdicas como juegos, dramatizaciones, cantos, poesías, entre otras (Zubieta y Menacho, 2020). En los establecimientos de enseñanza temprana, las profesoras comúnmente emplean variadas tácticas para fomentar la formación de la percepción del espacio en los infantes. No obstante, se puede percibir que algunas maestras poseen limitado dominio de los principios pedagógicos y metodológicos de las tácticas educativas más modernas, circunstancia que resulta evidente al presenciar su implementación en las labores en el salón de clases. A lo previamente expuesto, es necesario añadir que en numerosas ocasiones, las tácticas elegidas e implementadas por las educadoras tienden a carecer de contexto en relación a la actualidad de los infantes. Esto genera obstáculos para la comprensión por parte de los niños acerca de las tareas a realizar y ralentiza su rendimiento (Salazar, 2019).

Las estrategias didácticas, constituyen elementos fundamentales en la educación temprana, ya que la incentivación de los niños y la creación de tareas educativas que impulsen adquisiciones sustanciales, influyen directamente en el progreso completo de los educandos (Cortés y García, 2017). No obstante, en ocasiones las profesoras no dirigen su atención hacia tareas que impulsen los procesos educativos dinámicos y propositivos en los infantes. La aplicación de enfoques recreativos representa un método eficaz para elevar la capacidad de comprensión del espacio en infantes en etapa preescolar. Variadas propuestas lúdicas, que van desde disciplinas deportivas y entretenimientos de tablero hasta actividades digitales y representaciones teatrales, tienen la potencialidad de ser empleadas para fomentar el cultivo de esta aptitud cognitiva en los niños (Cooper, et al. 2020).

Es importante recordar que el juego es el modo natural en que el niño aprende, por lo que el aprendizaje a través del juego es una manera efectiva y divertida de desarrollar esta habilidad. Al respecto los resultados de la primera tabla evidencian



que la variable estrategias lúdicas muestran niveles regulares en el 68% de los niños, mientras que en el 32% de los niños las estrategias lúdicas presentan un nivel malo, y en el 0% nivel bueno. Como consecuencia, se puede establecer que las estrategias lúdicas en niños de las I.E. Iniciales de Puno presenta un nivel mayoritariamente regular. Hallazgos que son comparables con los obtenidos en el estudio realizado por Cevallos (2022), quien sostuvo que tanto en la variable examinada como en sus distintos aspectos, el plan del juego tuvo un impacto beneficioso. Como resultado, se determinó que el conjunto de actividades lúdicas tuvo un efecto considerable (Significación = ,000) en el proceso de adquisición de conceptos geométricos en infantes de cinco años pertenecientes a una entidad educativa en Salitre, Ecuador.

En la segunda tabla se evidencia que los mayores valores alcanzados en las dimensiones correspondientes a la variable estrategias lúdicas, hallándose que en la dimensión juegos de mesa el nivel que sobresale es el regular alcanzando el 56%, siendo seguido por el nivel malo que consigue el 34%, y por último se ubica el nivel bueno que solo logra el 10%. Por su parte, en la dimensión juegos digitales el mayor nivel logrado es el regular con el 58%, siguiéndole a este el nivel malo que alcanza el 38%, finalmente se encuentra el nivel bueno que solo consigue el 4%. Mientras que, en la dimensión actividades al aire libre, el nivel que predomina es el regular con el 62%, le sigue a este el nivel malo que obtiene el 32%; en tanto que el nivel bueno solo alcanza el 6%. Finalmente, en la dimensión juegos de construcción se evidencia que el mayor nivel logrado es el regular con 68%, siguiéndole al mismo el nivel malo con 30%, y por último el nivel bueno con tan solo el 2%. Respecto a estos desenlaces, resulta significativo señalar los hallados por Tamayo et al., (2022), quienes evaluaron media docena de juegos ajustados en concordancia con las características propias de la muestra investigada. Estos juegos, a su vez, posibilitarán fomentar la labor de promover la percepción espacial de dicha población. Se arribó a la conclusión de que los cimientos teóricos y metodológicos examinados posibilitaron establecer y modificar los juegos con el propósito de promover el avance de la orientación espacial en el entorno de la clase de Educación Física.

En la tercera tabla, es apreciable que la variable desarrollo de la orientación

espacial muestra un nivel medio en el 54% de los niños, mientras que en el 34% de los niños el desarrollo de la orientación espacial muestra un nivel bajo; y en el 12% de los niños se evidencia un nivel alto. Como consecuencia, el desarrollo de la orientación espacial en niños de las I.E. Iniciales de Puno presenta un nivel mayoritariamente medio. Hallazgos que pueden ser contrastados con el estudio llevado a cabo por Muentes (2021). Sus descubrimientos dejaron patente que la enseñanza a través del movimiento potencia la utilización de las facultades mentales que engloban las capacidades cognitivas, fortaleciendo las vivencias sensorio-motoras y perceptivo-motoras a través del proceso de adquisición de conocimiento. Se pudo deducir que promover la destreza motora precisa en edades tempranas resulta esencial para que el individuo, desde su niñez, desarrolle las aptitudes requeridas para encarar todos los desafíos que surgen durante su trayectoria de desarrollo.

En la cuarta tabla se presenta que los mayores valores alcanzados en las dimensiones correspondientes a la variable desarrollo de la orientación espacial, encontrándose que en la dimensión orientación el nivel que sobresale es el nivel medio con 50%, siendo seguido por el nivel bajo con el 34%; y, por último, el nivel alto que solo obtiene el 16%. Por su parte, en la dimensión situación y tamaño el nivel que prevalece es el medio con el 56%, siguiéndole a este el nivel bajo que obtiene el 38%; en tanto que el nivel alto únicamente consigue el 6%. Mientras que, en la dimensión cantidad de objetos el nivel que consigue más porcentaje es el nivel medio con el 62%, siendo seguido por el nivel bajo que logra el 26%; y en última instancia se ubica el nivel alto que alcanza el 12%. Finalmente, en la dimensión direccionalidad se obtiene un nivel preponderantemente medio en el 62%, siguiéndole a este el nivel bajo que consigue el 30%; en tanto que el nivel alto solo logra un 8%. Hallazgos que concuerdan con los obtenidos por Shunta y Chasi (2023), quienes sostuvieron que la habilidad motriz se combina con recursos materiales del entorno educativo para la instrucción; de igual manera, que las narraciones representan una alternativa de expresión de la habilidad motriz en la enseñanza, en el aula de clase y en un contexto de representación. Como resultado concluyente, emerge un dualismo en relación al educador que ha sido educado desde una perspectiva académica en contraposición a su formación social, cultural y familiar, lo cual posibilita la emergencia de diferentes formas de concebir,

experimentar y construir el ambiente educativo y su contenido.

En la sexta tabla es apreciable que alcanzando el valor del Coeficiente de correlación de Spearman el 0.774 que expresa una correlación positiva alta y dado el nivel de significancia de 0.000 inferior al 1% ( $p < 0.01$ ), se acepta la hipótesis propuesta que señala que las estrategias lúdicas inciden de manera significativa en el desarrollo de la orientación espacial en niños de las I.E. Iniciales de Puno, 2023. Estos resultados pueden contrastarse con el análisis llevado a cabo por Sánchez (2022), cuyos resultados establecieron que a través de la prueba inferencial ejecutada, se puede afirmar que existen disparidades significativas en los niveles de rendimiento entre los grupos de estudio mediante la prueba U de Mann-Whitney = 5.000 y un valor de significancia ( $p$ ) = 0.000 < 0.05. Los infantes pertenecientes al grupo experimental presentan niveles de rendimiento superiores, demostrados por un promedio de rango superior de 42.32, en comparación con los del grupo de control, que obtuvieron 14.68. En consecuencia, existen pruebas estadísticas que respaldan el rechazo de la hipótesis nula ( $H_0$  de igualdad), lo que conduce a la conclusión de que el programa "Jugando Aprendo" ejerce influencia en el progreso de la psicomotricidad gruesa en niños en la etapa inicial de una institución educativa pública en Lima, año 2022.

Igualmente, estos resultados encuentran respaldo en la teoría de la descompresión, también reconocida como distensión, fue inicialmente introducida por Lazarus, manteniendo que las acciones lúdicas emergen como contrapeso al trabajo arduo, es decir, como una gratificación o un instante de distracción que los infantes experimentan frente al agotamiento o fatiga originados por otras tareas que demandan su diligencia y concentración. En este marco teórico, el juego se manifiesta como un componente fundamental de la relajación que contribuye a la revitalización de fuerzas, además de complementar el desenvolvimiento de los propios niños (Ramos, 2020).

En la séptima tabla se encontró que entre la variable estrategias lúdicas y la dimensión orientación, el valor del Coeficiente de correlación de Spearman ha sido de 0.764 que expresa una correlación positiva alta y dado el nivel de significancia de 0.000 inferior al 1% ( $p < 0.01$ ), se demuestra la hipótesis propuesta. Hallazgos que pueden ser contrastados con la investigación realizada por Condori (2022),

cuyas conclusiones establecieron que el grado de fusión de los juegos tradicionales ejerce un impacto sustancial en el proceso educativo significativo, información que fue verificada a partir de los resultados utilizando la herramienta estadística con un coeficiente de prueba de 0,478 y un valor de  $p = 0,000$ , que es menor que 0,05. Estos juegos deben ser empleados como una estrategia didáctica, además de ser un componente esencial en la facilitación del aprendizaje y en el fomento del desarrollo infantil a través de la actividad lúdica.

También, se halló que entre la variable estrategias lúdicas y la dimensión situación y tamaño, el valor del Coeficiente de correlación de Spearman ha sido de 0.761 que expresa una correlación positiva alta y dado el nivel de significancia de 0.000 inferior al 1% ( $p < 0.01$ ), se demuestra la hipótesis propuesta. Estos resultados pueden ser contrastados con los obtenidos por Castellanos y Melo (2020), cuyos resultados identificaron obstáculos en menor medida, en la interpretación de la información sensorial y en la reacción apropiada ante estímulos. En lo que respecta al sistema táctil con un 4,5%, en el propioceptivo con un 19,25%, y en el vestibular con un 10,75%. Se puede inferir que los workshops generaron una alta dosis de motivación en los educandos, quienes respondieron de manera adecuada a los impulsos recibidos: en el ámbito táctil con un noventa y cinco por ciento, en el sistema propioceptivo con un ochenta por ciento, y en el sistema vestibular con un ochenta y nueve por ciento. De forma equiparable, se evidenciaron contrariedades en ciertos alumnos, a quienes se continuará brindando respaldo.

Asimismo, se encontró que entre la variable estrategias lúdicas y la dimensión cantidad de objetos, el valor del Coeficiente de correlación de Spearman ha sido de 0.761 que expresa una correlación positiva alta y dado el nivel de significancia de 0.000 inferior al 1% ( $p < 0.01$ ), se reafirma la hipótesis propuesta. Resultados que pueden compararse con el análisis realizado por Machado (2019), en relación a la implementación de enfoques lúdicos, arrojaron conclusiones favorables dado que la aplicación de dichas estrategias resultó en la efectiva cultivación de las habilidades psicomotoras gruesas en infantes de tres años pertenecientes al Centro Educativo Inicial N° 019 – Naranjillo. La ejecución de las tácticas lúdicas demostró ser eficaz en la promoción de la coordinación global integral, logrando un puntaje del 59% con un valor de  $p = 0.000$ , lo que es mayor que  $\alpha = 0,05$  y  $z (-3,955 < -1,96)$ ,

al dirigir el avance de este aspecto en niños de tres años matriculados en la Institución Educativa Inicial N° 019 de Naranjillo.

Otro resultado fue, que entre la variable estrategias lúdicas y la dimensión direccionalidad, el valor del Coeficiente de correlación de Spearman ha sido de 0.761 que expresa una correlación positiva alta y dado el nivel de significancia de 0.000 inferior al 1% ( $p < 0.01$ ), se acepta la hipótesis propuesta. Resultados que se cotejan con el estudio de Ramírez (2023), puesto que sus descubrimientos evidenciaron un coeficiente de correlación de Rho de Spearman = ,592 lo cual señala una relevancia moderada en la conexión y una inclinación favorable entre las variables, con un  $\rho = 0.000$  ( $\rho < 0.05$ ). Por ende, se puede inferir que hay una relación positiva y notable entre ambas variables, es decir, un mayor progreso en el desarrollo psicomotor está asociado a una mejora en las habilidades de lectoescritura.

En resultancia, el desenlace del estudio establece que las profesoras aplican tácticas pedagógicas para guiar la formación inicial de los primeros conocimientos, tal y como suele acontecer en cualquier vivencia educativa en la etapa inicial. Sin embargo, no todas se enfocan en promover el desarrollo de la comprensión espacial, y esto es algo natural, ya que es necesario comprender que las educadoras en el ámbito de la educación primordial deben ir ensamblando variadas estrategias, en concordancia con las distintas dimensiones formativas que deben ser atendidas en el infante. En el análisis estadístico, las ocurrencias detectadas, hasta cierto punto son beneficiosas, ya que esto valida que en cada una de las acciones que las profesoras diseñan y llevan a cabo, están asignando una cantidad significativa de tiempo a la promoción del entendimiento del espacio.

## VI. CONCLUSIONES

Primera: Las estrategias lúdicas presentan de acuerdo con la apreciación docente un nivel regular en el 68% de los niños de las I.E. Iniciales de Puno, 2023.

Segunda: El desarrollo de la orientación espacial presenta de acuerdo con la apreciación docente un nivel medio en el 54% de los niños de las I.E. Iniciales de Puno, 2023.

Tercera: Las estrategias lúdicas influyen significativamente en el desarrollo de la orientación espacial en niños de las I.E. Iniciales de Puno, 2023: debido al valor logrado por el Coeficiente de correlación de Spearman=0.774 que expresa una correlación positiva alta con significancia ( $p<0.01$ ).

Cuarta: Las estrategias lúdicas influyen en el desarrollo de la orientación espacial por medio de la dimensión orientación en niños de las I.E. Iniciales de Puno, 2023; debido al valor logrado por el Coeficiente de correlación de Spearman=0.764 que expresa una correlación positiva alta con significancia ( $p<0.01$ ).

Quinta: Las estrategias lúdicas influyen en el desarrollo de la orientación espacial por medio de la dimensión situación y tamaño en niños de las I.E. Iniciales de Puno, 2023; debido al valor logrado por el Coeficiente de correlación de Spearman=0.761 que expresa una correlación positiva alta con significancia ( $p<0.01$ ).

Sexta: Las estrategias lúdicas influyen en el desarrollo de la orientación espacial por medio de la dimensión cantidad de objetos en niños de las I.E. Iniciales de Puno, 2023; debido al valor logrado por el Coeficiente de correlación de Spearman=0.761 que expresa una correlación positiva alta con significancia ( $p<0.01$ ).

Séptima: Las estrategias lúdicas influyen en el desarrollo de la orientación espacial por medio de la dimensión direccionalidad en niños de las I.E. Iniciales de Puno, 2023; debido al valor logrado por el Coeficiente de correlación de Spearman=0.761 que expresa una correlación positiva alta con significancia ( $p<0.01$ ).

## VII. RECOMENDACIONES

Primera: Se recomienda a las autoridades educativas de la Región de Puno, incorporar actividades lúdicas en el plan de estudios de educación inicial que permitan a los niños desarrollar habilidades espaciales de manera divertida y creativa.

Segunda: Se recomienda la personal directivo las I.E. Iniciales de Puno, considerar la posibilidad de ofrecer capacitación a los docentes para que puedan incorporar estas estrategias de manera efectiva en el aula, con la finalidad de incrementar la calidad en la preparación y realización de dinámicas recreativas que respalden el fomento del sentido de ubicación en los infantes, se busca mejorar tanto la programación como la implementación de actividades lúdicas.

Tercera: Se recomienda la personal directivo las I.E. Iniciales de Puno, fomentar la involucración dinámica de los progenitores en el transcurso formativo, proporcionándoles información sobre la importancia de la orientación espacial y proporcionándoles herramientas para respaldar el procedimiento de enseñanza de sus descendientes en el entorno familiar.

Cuarta: Se recomienda a los docentes de las I. E. Iniciales de Puno, modificar las tareas y los recursos según las particularidades personales de cada niño, considerando las diferencias en su desarrollo cognitivo y en sus habilidades espaciales.

Quinta: Se recomienda a los docentes de las I.E. Iniciales de Puno, establecer un entorno propicio para el aprendizaje que sea tanto positivo como seguro para los infantes. Esto permitirá que los niños se encuentren a gusto y experimenten una genuina motivación por adquirir conocimientos.

Sexta: Se recomienda a los padres de familia de las I.E. Iniciales de Puno, crear actividades y juegos en los que los niños puedan explorar y experimentar con el espacio, por ejemplo, jugando con bloques o juguetes que involucren construcción y movimiento.

Séptima: Se recomienda realizar una revisión detallada y actualizada de la literatura

existente sobre la orientación espacial en niños y la efectividad de las estrategias lúdicas para su desarrollo. Esto contribuirá a definir un cimiento sólido para el estudio y a reconocer probables lagunas en el conocimiento.



## REFERENCIAS

- Andrade, A. (2020). El juego y su importancia cultural en el aprendizaje de los niños en educación inicial. *Revista Ciencia e Investigación* 5(2) 132-149  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7398049>
- Arias, J., Holgado, J., Tafur, T. y Vásquez, M. (2022). *Metodología de la investigación: El método ARIAS para desarrollar un proyecto de tesis*. Editorial Inudi.  
<https://repositorio.concytec.gob.pe/handle/20.500.12390/3109>
- Baena, P. (2017). *Metodología de la investigación* (3a. ed.).  
<http://ebookcentral.proquest.com>. Created from bibliotecacijsp on 2018-07-30 15:51:39.
- Barrera, V. (2016). *La noción espacial en la ejecución de trazos sueltos en los niños y niñas de 4 a 5 años de la escuela nueva aurora del Cantón Quito, provincia de Pichincha*. [Tesis de grado] Universidad Técnica de Ambato.  
<http://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/24541>
- Carpio, J. Gómez, P. y Hernández, M. (2020). La importancia del juego en el desarrollo espacial de los niños. *Revista Científica de Psicología*, 14(2), 78-89.
- Carrillo, E., Martínez, L., Montalvo, J. y Medina, J. (2020). El uso de juegos digitales para el desarrollo cognitivo en educación infantil. *Revista Científica de Educación*, 24, 1-10.
- Castellanos, Y. y Melo, M. (2020). Estrategias de integración sensorial en la educación infantil. *Revista Foro Educativa*. 34(20)
- Cevallos, C. (2022). *Actividades lúdicas para el aprendizaje de nociones geométricas en niños de cinco años de una Institución Educativa, Salitre-Ecuador 2022*. [Tesis de maestría] Universidad César Vallejo.  
[https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/93625/Cevallos\\_GCJ-SD.pdf?sequence=8&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/93625/Cevallos_GCJ-SD.pdf?sequence=8&isAllowed=y)
- Chawla, L. y Derr, V. (2020). Promoting Creativity, Imagination, and Problem-Solving in Outdoor Learning Settings. In H. Prince & A. M. Feldman (Eds.), *Connecting Children to Nature* (pp. 61-74). Springer.
- Condori, Y. (2022). *Los juegos tradicionales y el aprendizaje significativo en niños de una institución educativa inicial de Puno 2021*. [Tesis de maestría]

Universidad César Vallejo.  
[https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/81170/Condori\\_YYM-SD.pdf?sequence=8&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/81170/Condori_YYM-SD.pdf?sequence=8&isAllowed=y)

- Condorpasa, G. y Mendoza, R. (2018). *Nociones espaciales en el aprendizaje de la matemática geométrica en niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 464 progreso de Wanchaq*. [Tesis de grado] Universidad Nacional San Agustín de Arequipa  
<http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/6932/EDScocag.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Cooper, R., Cosco, N., Bowes, A. y Litchfield, D. (2020). Role-play as a tool for developing spatial abilities in young children. *Journal of Early Childhood Research*, 18(4), 301-312.
- Cuya, L. (2019). *Estrategias lúdicas y calidad de los aprendizajes en los niños del II ciclo de la Institución Educativa Los Jilgueritos - INABIF, San Juan de Miraflores* [Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle. Escuela de Posgrado.].  
<http://renati.sunedu.gob.pe/handle/sunedu/1547885>
- DeBord, K. Powell, S. y Dodds, P. (2020). Building Blocks of Learning: The Importance of Play in Early Childhood Development. *Journal of Early Childhood Education Research*, 9(1), 72-84.
- Feinberg, E. y Soler, J. (2020). Building Blocks to Emotional Well-Being: Using Play to Enhance Children's Emotional Competency. *Early Childhood Education Journal*, 48(3), 333-339.
- Fuentes, R. y Gil, A. (2020). Estrategias lúdicas para la enseñanza de la gramática en ELE. *Revista Científica de Educación y Comunicación*, 27(2), 121-134
- Galindo, H. (2020). *Estadística para no estadísticos una guía básica sobre la metodología cuantitativa de trabajos académicos*. Editorial Área de Innovación y Desarrollo, S. L. DOI:  
<https://doi.org/10.17993/EcoOrgyCso.2020.59>
- García, M. (2020). Estrategias lúdicas para el aprendizaje significativo en la educación superior. *Revista de Investigación Académica* 1(25) 1-13.
- Grissom, R. Reyes, S. y McCullough, K. (2020). The relationship between spatial

- reasoning and mathematics achievement: A meta-analysis. *Journal of Educational Psychology*, 112(5), 886-913.
- Hancock, P. Cussen, L. y Tichon, J. (2020). Developing spatial representation in early childhood: Challenges and opportunities. *Journal of Early Childhood Research*, 18(4), 308-318.
- Hernández R., Fernandez C. y Batista M. (2014). *Metodología de la investigación*. McGraw Hill.
- Iglesias, G. (2022). *La orientación espacial en alumnos con discapacidad intelectual*. [Tesis de maestría] Universidad de Valladolid <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/56827/TFG-G5620.pdf?sequence=1>
- Johnson, D., Johnson, R. y Holubec, E. (2020). *Cooperative learning in the classroom*. ASCD.
- Kail, R. (2020). Longitudinal evidence that increases in spatial working memory predict growth in math competence. *Developmental Science*, 23(1), e12813.
- Lozano, E. y Mosquera, J. F. (2020). Desarrollo de la Orientación Espacial en la Infancia. Una Revisión de la Literatura. *EduPsykhé*, 19(2), 1-18. <https://doi.org/10.22235/ep.v19i2.2011>
- Machado, B. (2019). *Estrategias lúdicas para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de 3 años de la IEI N° 019 DE Naranjillo, Distrito de Luyando, Provincia de Leoncio Prado – 2019*. [Tesis de maestría] Universidad Católica los Ángeles Chimbote. [https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/20684/P\\_SICOMOTRICIDAD\\_GRUESA ESTRATEGIAS\\_LUDICAS\\_MACHADO\\_D E\\_LOPEZ\\_BETSY\\_LUZ.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/20684/P_SICOMOTRICIDAD_GRUESA ESTRATEGIAS_LUDICAS_MACHADO_D E_LOPEZ_BETSY_LUZ.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Mazzocco, M. y Kover, S. (2019). Early spatial skills: Current research, implications, and future directions. *Journal of Cognition and Development*, 20(3), 313-327.
- Ministerio de Educación (2017). *Plan Estratégico Sectorial Multianual 2017-2021*. Ministerio de Educación.
- Muentes, M. y Barzaga, O: (2021). Incidencia de la motricidad fina en la pre-escritura de los niños y niñas de Educación Inicial II. *Revista de Filosofía*,

- Letras y Ciencias de la Educación* 7(22) 145-168  
<https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Cognosis/article/view/4762/4663>
- Nieto, N. (2017). *Tipos de investigación*. Universidad Santo Domingo de Guzmán. <https://core.ac.uk/download/pdf/250080756.pdf>
- Posso, R. y Bertheau, E. (2020). Validez y confiabilidad del instrumento determinante humano en la implementación del currículo de educación física. *Revista EDUCARE - UPEL-IPB - Segunda Nueva Etapa 2.0*, 24(3), 205–223. <https://doi.org/10.46498/reduipb.v24i3.1410>
- Ramírez, W. (2023). *Desarrollo psicomotor y lectoescritura en estudiantes de educación inicial de una institución educativa pública, Lima – 2022*. [Tesis de maestría] Universidad César Vallejo. [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/106422/Ramirez\\_AWP-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/106422/Ramirez_AWP-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Ramos, R. (2020). *Estrategias lúdicas para desarrollar el pensamiento lógico matemático en los niños de educación inicial* [Universidad Nacional de Tumbes]. En Universidad Nacional de Tumbes. <http://renati.sunedu.gob.pe/handle/sunedu/1500415>
- Rivas, M. (2020). Juegos de mesa para niños de educación inicial. *Revista de Educación y Desarrollo* 38(1), 29-42.
- Ryan, R. y Deci, E. (2020). *Self-determination theory: Basic psychological needs in motivation, development, and wellness*. Guilford Publications.
- Salazar, L. (2019). *Estrategias sobre la construcción de las nociones espaciales que utilizan las docentes de 3 años de tres instituciones de educación inicial de Piura*. [Tesis de grado] Universidad de Piura. [https://pirhua.udep.edu.pe/bitstream/handle/11042/4447/EDUC\\_072.pdf?seq](https://pirhua.udep.edu.pe/bitstream/handle/11042/4447/EDUC_072.pdf?seq)
- Salazar, M. y Loor, L. (2022). Estrategia didáctica lúdica para activar el proceso enseñanza y aprendizaje en los estudiantes del tercer grado del nivel básico elemental. *Revista Ciencias de la Educación* 18(1) 1180-1191 <http://dx.doi.org/10.23857/dc.v8i1.2635>
- Sánchez, C., Abalde, E., y González, C. (2020). Evaluación de la orientación espacial en niños de escuelas públicas y privadas. *Revista Interamericana de Psicología*, 54(1), e1393. <https://doi.org/10.30849/rip/ijp.v54i1.1393>

- Sánchez, E. García, J. y Rodríguez, A. (2020). El uso de juegos educativos en el aula de educación infantil. *Revista de Investigación en Educación*, 18(2), 109-126.
- Sánchez, H. Reyes, C. y Mejías, K. (2018). *Manual de términos en investigación científica, tecnológica y humanística*. Primera edición. Universidad Ricardo Palma <https://www.urp.edu.pe/pdf/id/13350/n/libro-manual-de-terminos-en-investigacion.pdf>
- Sánchez, M. (2022). *Programa “Jugando Aprendo” en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños de inicial, institución educativa pública, Lima – 2022*. [Tesis de maestría] Universidad César Vallejo. [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/94705/Sanchez\\_MMDC-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/94705/Sanchez_MMDC-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Shunta, E. y Chasi, J. (2023). La motricidad fina en la educación inicial. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(1), 3568-3598. [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v7i1.4677](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i1.4677)
- Tamayo, R. Fernández, L. y Vásquez, S. (2022). Jogos para o tratamento da orientação espacial nas aulas de Educação Física. Podium. *Revista de Ciencia y Tecnología en la Cultura Física* 17(3), 860-875. [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1996-24522022000300860&lng=es&tIng=pt](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1996-24522022000300860&lng=es&tIng=pt).
- Tavara, E. (2020). *Estrategias lúdicas de matemática en el nivel inicial*. [Tesis de especialidad]. Universidad Nacional de Tumbes. <http://renati.sunedu.gob.pe/handle/sunedu/1500189>
- Valdivia, E. (2019). *Programa de estrategias lúdicas para superar los miedos en niños menores de 4 y 5 años de la Institución Educativa Santa Rosa De Lima, Puno 2017*. [Universidad San Pedro]. <http://renati.sunedu.gob.pe/handle/sunedu/1518867>
- Valdivia, G. y Valdivia, A. (2018). Desigualdad en el acceso a la educación inicial en el Perú. *Revista de Investigación en Educación*, 15(2), 235-254.
- Wilkening, F., Huber, S. y Hachfeld, A. (2020). Spatial orientation in early childhood: What is the role of exploration? *Frontiers in Psychology*, 11, 1-12. 53-76 <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7516999>
- Wolbers, T., y Wiener, J. M. (2020). Challenges for identifying the neural

mechanisms that support spatial navigation: The impact of spatial scale. *Frontiers in Human Neuroscience*, 14, 565823. doi: 10.3389/fnhum.2020.565823

Zapateiro, J., Poloche, S. y Camargo L. (2018). Orientación espacial: una ruta de enseñanza y aprendizaje centrada en ubicaciones y trayectorias. *Primer semestre* 43(2) pp. 119-136 <http://www.scielo.org.co/pdf/ted/n43/0121-3814-ted-43-119.pdf>

Zubieta, M. y Menacho, I. (2020). El uso de estrategias lúdicas en el desarrollo de la orientación espacial en niños de educación preescolar. *Revista Científica de Educación*, 31(2), 67-79.

## ANEXOS

### Anexo 1. Operacionalización de variables

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN
<b>Variable independiente:</b> <b>Estrategias lúdicas</b>	Las estrategias lúdicas son aquellas técnicas que se utilizan para promover el aprendizaje a través del juego y la diversión. Estas estrategias son muy efectivas para motivar a los estudiantes y mejorar su participación activa en el proceso de aprendizaje (García, 2020).	Esta variable se operacionalizó mediante 4 dimensiones: juegos de mesa, juegos digitales, actividades al aire libre y juegos de construcción; con el fin de medir el nivel de las estrategias lúdicas en niños de las I.E. Iniciales de Puno, 2023. Utilizando como instrumento la lista de cotejo.	Juegos de mesa	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Objetos cotidianos</li> <li>▪ Voces</li> <li>▪ Escenarios imaginarios</li> <li>▪ Construcción e estructuras</li> </ul>	Intervalo de tipo  Likert  Buena  Regular  Mala
			Juegos digitales	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Normativas</li> <li>▪ Respeto</li> <li>▪ Confianza</li> <li>▪ Actividades</li> </ul>	
			Actividades al aire libre	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Explorar</li> <li>▪ Imitar</li> <li>▪ Coordinación</li> <li>▪ Coordinación</li> </ul>	
			Juegos de construcción	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Curiosidad</li> <li>▪ Ensamblar objetos</li> <li>▪ Combinación de formas</li> <li>▪ Materiales recreativos</li> </ul>	

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN
<b>Variable dependiente:</b> <b>Desarrollo de la orientación espacial</b>	<p>Es la capacidad de entender y utilizar la relación entre los objetos en el espacio y de utilizar la información espacial para navegar y encontrar objetos en el entorno. Según la teoría de la cognición espacial, la orientación espacial se basa en la capacidad de percibir, recordar y manipular mentalmente la información espacial (Cuya, 2019).</p>	<p>Esta variable se operacionalizó mediante 4 dimensiones: Orientación, situación y tamaño, cantidad de objetos y direccionalidad; con el fin de medir el nivel de la orientación espacial en niños de las I.E. Iniciales de Puno, 2023. Utilizando como instrumento la lista de cotejo.</p>	Orientación	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Partes del cuerpo</li> <li>▪ Izquierda-derecha</li> <li>▪ Arriba-abajo</li> <li>▪ Estructuras simples</li> </ul>	<p>Intervalo de tipo Likert Buena Regular Mala</p>
			Situación y tamaño	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Dibujar</li> <li>▪ Formas básicas</li> <li>▪ Instrucciones espaciales</li> <li>▪ Ubicar objetos</li> </ul>	
			Cantidad de objetos	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Trayectoria visual</li> <li>▪ Resolver problemas</li> <li>▪ Secuencia numérica</li> <li>▪ Comparaciones</li> </ul>	
			Direccionalidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Camino</li> <li>▪ Posiciones</li> <li>▪ Movimiento</li> <li>▪ Relación espacial</li> </ul>	



## Anexo 2. Matriz de consistencia

Título: Estrategias lúdicas en el desarrollo de la orientación espacial en niños de las I.E. Iniciales de Puno, 2023					
Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables	Metodología	Población
<p><b>Problema general</b></p> <p>¿Qué relación existe entre los juegos matemáticos y el aprendizaje de las matemáticas en estudiantes de la I.E. Francisco Bolognesi N° 31746, La Oroya-2022?</p>	<p><b>Objetivo general</b></p> <p>Determinar si las estrategias lúdicas influyen en el desarrollo de la orientación espacial en niños de las I.E. Iniciales de Puno, 2023.</p> <p><b>Objetivos específicos</b></p> <p>Identificar los niveles de estrategias lúdicas en niños de las I.E. Iniciales de Puno, 2023.</p> <p>Identificar los niveles de la orientación espacial en niños de las I.E. Iniciales de Puno, 2023.</p> <p>Determinar si las estrategias lúdicas influyen en el desarrollo de la orientación espacial por medio de la dimensión orientación en niños de las I.E. Iniciales de Puno, 2023.</p> <p>Determinar si las estrategias lúdicas influyen en el desarrollo de la orientación espacial por medio de la dimensión situación y tamaño en niños de las I.E. Iniciales de Puno, 2023.</p> <p>Determinar si las estrategias lúdicas influyen en el desarrollo de la orientación espacial por medio de la dimensión cantidad</p>	<p><b>Hipótesis general</b></p> <p>Las estrategias lúdicas influyen significativamente en el desarrollo de la orientación espacial en niños de las I.E. Iniciales de Puno, 2023</p> <p><b>Hipótesis específicas</b></p> <p>Las estrategias lúdicas influyen en el desarrollo de la orientación espacial por medio de la dimensión orientación en niños de las I.E. Iniciales de Puno, 2023.</p> <p>Las estrategias lúdicas influyen en el desarrollo de la orientación espacial por medio de la dimensión situación y tamaño en niños de las I.E. Iniciales de Puno, 2023.</p> <p>Las estrategias lúdicas influyen en el desarrollo de la orientación espacial por medio de la dimensión cantidad de objetos en niños de las I.E. Iniciales de Puno, 2023.</p> <p>Las estrategias lúdicas influyen en el desarrollo de la orientación espacial por</p>	<p><b>Variable independiente:</b></p> <p><b>Estrategias lúdicas</b></p> <p><b>Dimensiones</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Juegos de mesa</li> <li>- Juegos digitales</li> <li>- Actividades al aire libre</li> <li>- Juegos de construcción</li> </ul> <p><b>Variable dependiente:</b></p> <p><b>Desarrollo de la orientación espacial</b></p> <p><b>Dimensiones</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Orientación</li> <li>- Situación y tamaño</li> <li>- Cantidad de objetos</li> <li>- Direccionalidad</li> </ul>	<p><b>Tipo</b></p> <p>El estudio es aplicado</p> <p><b>Enfoque</b></p> <p>Cuantitativo</p> <p><b>Diseño</b></p> <p>No experimental, transversal correlacional causal</p> <p><b>Técnicas</b></p> <p>La encuesta</p> <p><b>Instrumentos</b></p> <p>Lista de cotejo sobre las estrategias lúdicas</p> <p>Lista de cotejo sobre el desarrollo de la orientación espacial</p> <p><b>Validez</b></p> <p>De contenido-a juicio de expertos</p> <p><b>Confiability</b></p> <p>En la lista de cotejo para medir las estrategias lúdicas usando el Alfa de Cronbach obtuvo un</p>	<p><b>Población</b></p> <p>La población la conforman los 50 estudiantes de I.E. Iniciales de Puno, 2023.</p> <p><b>Muestra</b></p> <p>50 estudiantes de I.E. Iniciales de Puno, 2023.</p> <p><b>Muestreo</b></p> <p>Se utilizó un método de selección de muestra no probabilístico basado en la conveniencia del autor</p>

---

de objetos en niños de las I.E. Iniciales de Puno, 2023.

Determinar si las estrategias lúdicas influyen en el desarrollo de la orientación espacial por medio de la dimensión direccionalidad en niños de las I.E. Iniciales de Puno, 2023.

medio de la dimensión direccionalidad en niños de las I.E. Iniciales de Puno, 2023.

valor de 0,772 que indica que se trata de un nivel confiable aceptable.

En la lista de cotejo para el desarrollo de la orientación espacial usando el Alfa de Cronbach obtuvo un valor de 0,7780 que indica que se trata de un nivel confiable aceptable.

**Método de análisis de datos**

Estadística descriptiva  
Estadística inferencial

---

### Anexo 3. Lista de cotejo

#### LISTA DE COTEJO PARA MEDIR LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS

La presente lista de cotejo tiene por objetivo determinar si las estrategias lúdicas influyen en el desarrollo de la orientación espacial en niños de las I.E. Iniciales de Puno, 2023. Este instrumento es completamente privado y la información que de él se obtenga es totalmente reservada y válida sólo para los fines académicos de la presente investigación. En su desarrollo debes ser extremadamente objetivo, honesto y sincero en sus respuestas.

Se agradece por anticipado tu valiosa participación.

#### INSTRUCCIONES:

Debes marcar con absoluta objetividad con un **aspa (X)** en la columna que correspondiente de cada una de las interrogantes.

La equivalencia de su respuesta tiene el siguiente puntaje:

- ✓ **Siempre**            **4**
- ✓ **Casi siempre**    **3**
- ✓ **A veces**            **2**
- ✓ **Casi nunca**        **1**
- ✓ **Nunca**              **0**

N.º	Ítems	Siempre	Casi siempre	A veces	Casi nunca	Nunca
<b>Juegos de mesa</b>						
1	El niño/a utiliza objetos cotidianos para representar otros objetos o situaciones.					
2	El niño/a utiliza diferentes voces y roles al jugar con otros niños/as.					
3	El niño/a crea escenarios imaginarios y los desarrolla en su juego.					
4	El niño/a utiliza bloques u otros objetos para construir estructuras imaginarias					
<b>Juegos digitales</b>						
5	El niño/a sigue las reglas establecidas en los juegos en los que participa.					
6	El niño/a entiende y acepta que hay ganadores y perdedores en los juegos.					
7	El niño/a demuestra respeto hacia los demás jugadores					

8	El estudiante se une a actividades lúdicas de forma voluntaria.					
<b>Actividades al aire libre</b>						
9	El niño/a utiliza sus sentidos para explorar y descubrir nuevas cosas.					
10	El niño/a utiliza su cuerpo para imitar diferentes animales o movimientos					
11	El niño/a demuestra coordinación y equilibrio al realizar actividades físicas.					
12	El niño/a experimenta con diferentes formas de moverse y coordinar sus movimientos.					
<b>Juegos de construcción</b>						
13	El estudiante muestra entusiasmo y curiosidad por nuevas actividades lúdicas.					
14	El niño/a experimenta con diferentes maneras de ensamblar los objetos.					
15	El niño/a combina diferentes formas y tamaños para crear sus construcciones.					
16	El estudiante utiliza diferentes materiales y juguetes durante las actividades lúdicas.					

**¡¡ Gracias!!**

## LISTA DE COTEJO PARA MEDIR EL DESARROLLO DE LA ORIENTACIÓN ESPACIAL

La presente lista de cotejo tiene por objetivo determinar si las estrategias lúdicas influyen en el desarrollo de la orientación espacial en niños de las I.E. Iniciales de Puno, 2023. Este instrumento es completamente privado y la información que de él se obtenga es totalmente reservada y válida sólo para los fines académicos de la presente investigación. En su desarrollo debes ser extremadamente objetivo, honesto y sincero en sus respuestas.

Se agradece por anticipado tu valiosa participación.

### INSTRUCCIONES:

Debes marcar con absoluta objetividad con un **aspa (X)** en la columna que correspondiente de cada una de las interrogantes.

La equivalencia de su respuesta tiene el siguiente puntaje:

- ✓ **Siempre**            4
- ✓ **Casi siempre**    3
- ✓ **A veces**            2
- ✓ **Casi nunca**        1
- ✓ **Nunca**                0

N.º	Ítems	Siempre	Casi siempre	A veces	Casi nunca	Nunca
<b>Orientación</b>						
1	Pueden los estudiantes señalar y nombrar correctamente las partes del cuerpo, como la cabeza, los brazos, las piernas y los pies					
2	Pueden los estudiantes identificar la izquierda y la derecha en su propio cuerpo					
3	Pueden los estudiantes usar palabras como arriba, abajo, adelante y atrás para describir la ubicación de objetos					
4	Pueden los estudiantes construir torres o estructuras simples utilizando bloques o juguetes de construcción					
<b>Situación y tamaño</b>						
5	Pueden los estudiantes copiar dibujos simples y reconocer simetría y patrones básicos					

6	Pueden los estudiantes identificar y nombrar formas básicas, como círculos, cuadrados y triángulos					
7	Pueden los estudiantes seguir instrucciones espaciales simples, como "coloca el juguete detrás de la silla"					
8	Pueden los estudiantes ubicar objetos en relación con otros objetos, como poner un vaso en la mesa o un libro en la estantería					
<b>Cantidad de objetos</b>						
9	El niño puede seguir una trayectoria visual, como el camino de una pelota que rueda o el vuelo de un pájaro					
10	El niño puede resolver problemas espaciales simples, como encontrar la forma correcta para encajar en un agujero					
11	Cuenta en secuencia del 1 al 10					
12	Compara dos colecciones de objetos y determina cuál tiene más o menos					
<b>Direccionalidad</b>						
13	Pueden los estudiantes encontrar su camino en un espacio familiar, como una sala de clases o una casa					
14	Pueden los estudiantes reconocer y nombrar objetos en diferentes posiciones, como un coche en una calle o un pájaro en un árbol					
15	El niño puede mover su cuerpo en diferentes direcciones y posiciones, como saltar hacia arriba y hacia abajo, inclinarse hacia adelante y hacia atrás, o girar en círculos					
16	El niño puede percibir y entender la relación espacial entre los objetos, como si uno está encima o debajo de otro, o si están cerca o lejos uno del otro					

¡¡ Gracias!!

## Ficha de lista de cotejo para medir las estrategias lúdicas

Nombre Original del instrumento:	Lista de cotejo para medir las estrategias lúdicas
Autor y año:	Nancy Quispe Velasquez (2023)
Objetivo del instrumento:	Medir las estrategias lúdicas en niños de las I.E. Iniciales de Puno, 2023.
Sujetos de aplicación:	Niños de las I.E. Iniciales de Puno, 2023.
Forma de Administración o Modo de aplicación:	Presencial – Virtual con duración de 25 minutos
Estructura:	La lista de cotejo comprende cuatro (04) dimensiones: Juegos de mesa Juegos digitales Actividades al aire libre Juegos de construcción El total de ítems agrupados es de 20
Opciones de respuesta:	Nunca (0) Casi Nunca (1) A Veces (2) Casi siempre (3) Siempre (4)
Escala de la variable:	Mala 0-26 Regular 27-53 Buena 54-80
Validez:	En este estudio, la evaluación de la validez se llevó a cabo mediante la revisión de tres expertos en Educación, quienes dieron su aprobación al diseño de los cuestionarios utilizados en la muestra seleccionada.
Confiabilidad:	En la lista de cotejo para medir las estrategias lúdicas usando el Alfa de Cronbach obtuvo un valor de 0,772 que indica que se trata de un nivel confiable aceptable.

## Ficha de lista de cotejo para medir el desarrollo de la orientación espacial

Nombre Original del instrumento:	Lista de cotejo para medir el desarrollo de la orientación espacial
Autor y año:	Nancy Quispe Velasquez (2023)
Objetivo del instrumento:	Medir el desarrollo de la orientación espacial en niños de las I.E. Iniciales de Puno, 2023.
Sujetos de aplicación:	Niños de las I.E. Iniciales de Puno, 2023.
Forma de Administración o Modo de aplicación:	Presencial – Virtual con duración de 25 minutos
Estructura:	La lista de cotejo comprende cuatro (04) dimensiones: Orientación Situación y tamaño Cantidad de objetos Direccionalidad El total de ítems agrupados es de 20
Opciones de respuesta:	Nunca (0) Casi Nunca (1) A Veces (2) Casi siempre (3) Siempre (4)
Escala de la variable:	Mala 0-26 Regular 27-53 Buena 54-80
Validez:	En este estudio, la evaluación de la validez se llevará a cabo mediante la revisión de tres expertos en Educación, quienes dieron su aprobación al diseño de los cuestionarios utilizados en la muestra seleccionada.
Confiabilidad:	En la lista de cotejo para el desarrollo de la orientación espacial usando el Alfa de Cronbach obtuvo un valor de 0,7780 que indica que se trata de un nivel confiable aceptable.



## **Anexo 4.**

### **Modelo de Consentimiento Informado del Apoderado**

Título de la investigación: Estrategias lúdicas en el desarrollo de la orientación espacial en niños de las I.E. Iniciales de Puno, 2023

Investigadora: Nancy Quispe Velasquez

#### **Propósito del estudio**

Estamos invitando a su hijo (a) a participar en la investigación titulada “Estrategias lúdicas en el desarrollo de la orientación espacial en niños de las I.E. Iniciales de Puno, 2023”, cuyo objetivo es determinar si las estrategias lúdicas influyen en el desarrollo de la orientación espacial en niños de las I.E. Iniciales de Puno, 2023.

Esta investigación es desarrollada por la estudiante de posgrado, del programa de Maestría en Educación, de la Universidad César Vallejo del campus Puno, aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad y con el permiso de la institución educativa de Puno.

El estudio proporciona datos para los educadores y padres sobre cómo utilizar estrategias lúdicas para mejorar la orientación espacial en los niños de nivel inicial, señalando que es preciso crear un ambiente educativo interactivo y atractivo, mejorando la calidad del aprendizaje.

#### **Procedimiento**

Si usted acepta que su hijo participe y su hijo decide participar en esta investigación (enumerar los procedimientos del estudio):

1. Se realizará una encuesta o entrevista donde se recogerá datos personales y algunas preguntas sobre la investigación:” Estrategias lúdicas en el desarrollo de la orientación espacial en niños de las I.E. Iniciales de Puno, 2023”.
2. Esta encuesta o entrevista tendrá un tiempo aproximado de 25 minutos y se realizará en el ambiente de una institución educativa de Iquitos

Las respuestas a la lista de cotejo serán codificadas usando un número de identificación y, por lo tanto, serán anónimas.

#### **Participación voluntaria (principio de autonomía):**

Su hijo puede hacer todas las preguntas para aclarar sus dudas antes de decidir si desea participar o no, y su decisión será respetada. Posterior a que su hijo haya aceptado participar puede dejar de participar sin ningún problema.

#### **Riesgo (principio de No maleficencia):**

La participación de su hijo en la investigación NO existirá riesgo o daño en la investigación. Sin embargo, en el caso que existan preguntas que le puedan generar incomodidad a su hijo tiene la libertad de responderlas o no.

#### **Beneficios (principio de beneficencia):**

Mencionar que los resultados de la investigación se le alcanzarán a la institución al término de la investigación. No recibirá ningún beneficio económico ni de ninguna otra índole. El estudio no va a aportar a la salud individual de la persona, sin embargo, los resultados del estudio podrán convertirse en beneficio de la salud pública.

**Confidencialidad (principio de justicia):**

Los datos recolectados de la investigación deben ser anónimos y no tener ninguna forma de identificar al participante. Garantizamos que la información recogida en la encuesta o entrevista a su hijo es totalmente Confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de la investigación. Los datos permanecerán bajo custodia del investigador principal y pasado un tiempo determinado serán eliminados convenientemente.

**Problemas o preguntas:**

Si tiene preguntas sobre la investigación puede contactar con el Investigadora Nancy Quispe Velasquez email: nanquivel20@gmail.com y Docente asesor Dr. Sierralta Pinedo, Sheila email: ssierralta@ucv.edu.pe

**Consentimiento**

Después de haber leído los propósitos de la investigación autorizo que mi menor hijo participe en la investigación.

Nombre y apellidos: María Ñaupá Paco

Fecha y hora: 24 de julio del 2023

**Anexo 5**  
**AUTORIZACION DE APLICACIÓN DE INSTRUMENTOS**



**"AÑO DE LA UNIDAD, LA PAZ Y EL DESARROLLO"**

Trujillo, 15 de junio de 2023

**CARTA N° 358-2023-UCV-VA-EPG-F01/J**

Prof. Luz Mariene Cuba Salas

Directora

I.E. INICIAL N° 88

Presente -

**ASUNTO: AUTORIZACIÓN PARA APLICAR INSTRUMENTOS PARA EL DESARROLLO DE TESIS**

Es grato dirigirme a usted para saludarle cordialmente y así mismo presentar a la estudiante **NANCY QUISPE VELASQUEZ**, del programa de **MAESTRÍA EN ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN**, de la Escuela de Posgrado de la Universidad César Vallejo.

La estudiante en mención solicita autorización para aplicar los instrumentos necesarios para el desarrollo de su tesis denominada: **"ESTRATEGIAS LÚDICAS EN EL DESARROLLO DE LA ORIENTACIÓN ESPACIAL EN NIÑOS DEL NIVEL INICIAL DE INSTITUCIONES EDUCATIVAS, PUNO - 2023"**, en la institución que usted dirige.

El objetivo principal de este trabajo de investigación es determinar si las estrategias lúdicas influyen en el desarrollo de la orientación espacial, en niños de las instituciones educativas iniciales de Puno, 2023.

Agradeciendo la atención que brinde a la presente, aprovecho la oportunidad para expresarle mi consideración y respeto.

Atentamente, -



Mg. Ricardo Berites Allaga  
Jefe de la Escuela de Posgrado-Trujillo  
Universidad César Vallejo

**Adjunto:**

- Instrumentos de recolección de datos.



Prof. Luz Mariene Cuba Salas  
DIRECTORA (a)

**Anexo 6**  
**Validación de instrumentos**  
**Evaluación por juicio de expertos 01**

**EVALUACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS**

Respetado(a) señor(a) juez:

Usted ha sido seleccionado para evaluar *Inteligencia Auditiva*. La evaluación de dicho instrumento es de gran relevancia para lograr que su contenido sea representativo de la variable y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente.

Agradezco su valiosa colaboración.

**1. DATOS GENERALES DEL JUEZ**

Nombre del juez:

*Isabel Vilma Cordero Huancaya*

a) Grado profesional:

Licenciado ( )

Maestro (x)

Doctor ( )

b) Área de Formación académica:

Clinica ( ) Educativa (x)

Social ( )

Organizacional ( )

c) Tiempo de experiencia profesional en el área:

2 a 4 años ( )

De 5 a 10 años ( )

Más de 10 años (x)

MINISTERIO DE EDUCACIÓN  
DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN - PUNO  
UGEL AZANGARO

*Isabel Vilma Cordero Huancaya*  
Mag. Isabel V. Cordero Huancaya  
Dpto. de Formación Académica

## Evaluación por juicio de expertos 02

### EVALUACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS

Respetado(a) señor(a) juez:

Usted ha sido seleccionado para evaluar *desarrollo sustentable*. La evaluación de dicho instrumento es de gran relevancia para lograr que su contenido sea representativo de la variable y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente.

Agradezco su valiosa colaboración.

#### 1. DATOS GENERALES DEL JUEZ

Nombre del juez:

*Yuselino Maquera Maquera*

a) Grado profesional:

Licenciado ( )

Maestro ( )

Doctor (X)

b) Área de Formación académica:

Clínica ( ) Educativa (X)

Social ( )

Organizacional ( )

c) Tiempo de experiencia profesional en el área:

2 a 4 años ( )

De 5 a 10 años ( )

Más de 10 años (X)

*Yuselino Maquera Maquera*  
Dr. Yuselino Maquera Maquera  
DOCENTE FTS - UNA PUNO

Firma y sello

## Evaluación por juicio de expertos 03

### EVALUACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS

Respetado(a) señor(a) juez:

Usted ha sido seleccionado para evaluar *5. Estrategias Lúdicas*. La evaluación de dicho instrumento es de gran relevancia para lograr que su contenido sea representativo de la variable y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente.

Agradecer su valiosa colaboración.

#### 1. DATOS GENERALES DEL JUEZ

Nombre del juez:

.....*Otilia Achata Coyle*.....

a) Grado profesional:

Licenciado ( )

Maestro ( )

Doctor (X)

b) Área de Formación académica:

Clinica ( ) Educativa (X)

Social ( )

Organizacional ( )

c) Tiempo de experiencia profesional en el área:

2 a 4 años ( )

De 5 a 10 años ( )

Más de 10 años (X)

.....*Otilia Achata Coyle*.....  
DOCTORA EN EDUCACIÓN

Otilia Achata Coyle

Firma y sello

## Anexo 7

### Confiabilidad de instrumentos

Confiabilidad de la lista de cotejo sobre las estrategias lúdicas

Nº	ÍTEMS	Correlación elemento – total corregida	Alfa de Cronbach si el ítem se borra
<b>Juegos de mesa</b>			
1	El niño/a utiliza objetos cotidianos para representar otros objetos o situaciones.	,682	,773
2	El niño/a utiliza diferentes voces y roles al jugar con otros niños/as.	,634	,793
3	El niño/a crea escenarios imaginarios y los desarrolla en su juego.	,670	,776
4	El niño/a utiliza bloques u otros objetos para construir estructuras imaginarias	,643	,789
Alfa de Cronbach: $\alpha = 0,828$ La fiabilidad se considera como BUENO			
<b>Juegos digitales</b>			
5	El niño/a sigue las reglas establecidas en los juegos en los que participa.	,542	,662
6	El niño/a entiende y acepta que hay ganadores y perdedores en los juegos.	,406	,725
7	El niño/a demuestra respeto hacia los demás jugadores	,688	,568
8	El estudiante se une a actividades lúdicas de forma voluntaria.	,470	,693
Alfa de Cronbach: $\alpha = 0,727$ La fiabilidad se considera como MUY ACEPTABLE			
<b>Actividades al aire libre</b>			
9	El niño/a utiliza sus sentidos para explorar y descubrir nuevas cosas.	,657	,757
10	El niño/a utiliza su cuerpo para imitar diferentes animales o movimientos	,547	,806
11	El niño/a demuestra coordinación y equilibrio al realizar actividades físicas.	,603	,783
12	El niño/a experimenta con diferentes formas de moverse y coordinar sus movimientos.	,747	,710
Alfa de Cronbach: $\alpha = 0,815$ La fiabilidad se considera como BUENO			
<b>Juegos de construcción</b>			
13	El estudiante muestra entusiasmo y curiosidad por nuevas actividades lúdicas.	,573	,618
14	El niño/a experimenta con diferentes maneras de ensamblar los objetos.	,431	,702

15	El niño/a combina diferentes formas y tamaños para crear sus construcciones.	,559	,629
16	El estudiante utiliza diferentes materiales y juguetes durante las actividades lúdicas.	,483	,676
Alfa de Cronbach: $\alpha = 0,720$ La fiabilidad se considera como MUY ACEPTABLE			



Confiabilidad de la lista de cotejo sobre el desarrollo de la orientación espacial

Nº	ÍTEMS	Correlación elemento – total corregida	Alfa de Cronbach si el ítem se borra
<b>Orientación</b>			
1	Pueden los estudiantes señalar y nombrar correctamente las partes del cuerpo, como la cabeza, los brazos, las piernas y los pies	,728	,678
2	Pueden los estudiantes identificar la izquierda y la derecha en su propio cuerpo	,628	,738
3	Pueden los estudiantes usar palabras como arriba, abajo, adelante y atrás para describir la ubicación de objetos	,532	,781
4	Pueden los estudiantes construir torres o estructuras simples utilizando bloques o juguetes de construcción	,573	,761
Alfa de Cronbach: $\alpha = 0,795$ La fiabilidad se considera como MUY ACEPTABLE			
<b>Situación y tamaño</b>			
5	Pueden los estudiantes copiar dibujos simples y reconocer simetría y patrones básicos	,688	,714
6	Pueden los estudiantes identificar y nombrar formas básicas, como círculos, cuadrados y triángulos	,515	,797
7	Pueden los estudiantes seguir instrucciones espaciales simples, como "coloca el juguete detrás de la silla	,793	,657
8	Pueden los estudiantes ubicar objetos en relación con otros objetos, como poner un vaso en la mesa o un libro en la estantería	,488	,813
Alfa de Cronbach: $\alpha = 0,802$ La fiabilidad se considera como BUENO			
<b>Cantidad de objetos</b>			
9	El niño puede seguir una trayectoria visual, como el camino de una pelota que rueda o el vuelo de un pájaro	,801	,693
10	El niño puede resolver problemas espaciales simples, como encontrar la forma correcta para encajar en un agujero	,422	,859
11	Cuenta en secuencia del 1 al 10	,685	,755
12	Compara dos colecciones de objetos y determina cuál tiene más o menos	,686	,752

Alfa de Cronbach: $\alpha = 0,819$ La fiabilidad se considera como BUENO			
<b>Direccionalidad</b>			
13	Pueden los estudiantes encontrar su camino en un espacio familiar, como una sala de clases o una casa	,589	,578
14	Pueden los estudiantes reconocer y nombrar objetos en diferentes posiciones, como un coche en una calle o un pájaro en un árbol	,587	,573
15	El niño puede mover su cuerpo en diferentes direcciones y posiciones, como saltar hacia arriba y hacia abajo, inclinarse hacia adelante y hacia atrás, o girar en círculos	,189	,790
16	El niño puede percibir y entender la relación espacial entre los objetos, como si uno está encima o debajo de otro, o si están cerca o lejos uno del otro	,621	,552
Alfa de Cronbach: $\alpha = 0,704$ La fiabilidad se considera como MUY ACEPTABLE			

## Anexo 8

### Base de datos de las estrategias lúdicas

MUESTRA	ESTRATEGIAS LÚDICAS																				TOTAL	NIVEL				
	JUEGOS DE MESA					JUEGOS DIGITALES					ACTIVIDADES AL AIRE LIBRE					JUEGOS DE CONSTRUCCIÓN										
	1	2	3	4	ST	NIVEL	5	6	7	8	ST	NIVEL	9	10	11	12	ST	NIVEL	13	14			15	16	ST	NIVEL
1	3	1	2	1	7	REGULARES	3	2	3	2	10	REGULARES	2	3	1	2	8	REGULARES	1	2	1	3	7	REGULARES	32	REGULARES
2	2	1	2	0	5	MALAS	1	0	1	0	2	MALAS	1	1	1	0	3	MALAS	0	2	1	2	5	MALAS	15	MALAS
3	2	1	2	1	6	REGULARES	1	2	1	2	6	REGULARES	2	1	2	1	6	REGULARES	3	2	3	2	10	REGULARES	28	REGULARES
4	2	1	2	2	7	REGULARES	1	3	1	2	7	REGULARES	2	2	2	1	7	REGULARES	1	2	1	2	6	REGULARES	27	REGULARES
5	1	0	1	0	2	MALAS	2	1	2	0	5	MALAS	1	3	2	3	9	REGULARES	0	1	0	1	2	MALAS	18	MALAS
6	4	2	3	2	11	BUENAS	2	1	2	1	6	REGULARES	3	1	3	2	9	REGULARES	2	2	1	3	8	REGULARES	34	REGULARES
7	0	1	0	1	2	MALAS	1	0	1	1	3	MALAS	2	1	1	1	5	MALAS	3	1	3	2	9	REGULARES	19	MALAS
8	3	2	3	2	10	REGULARES	3	1	3	2	9	REGULARES	3	2	2	3	10	REGULARES	3	1	3	2	9	REGULARES	38	REGULARES
9	2	3	1	3	9	REGULARES	4	2	3	2	11	BUENAS	4	2	3	2	11	BUENAS	2	3	2	3	10	REGULARES	41	REGULARES
10	2	1	3	1	7	REGULARES	3	1	2	1	7	REGULARES	2	3	1	3	9	REGULARES	3	2	2	3	10	REGULARES	33	REGULARES
11	2	0	2	1	5	MALAS	0	2	1	1	4	MALAS	2	1	2	0	5	MALAS	1	0	1	0	2	MALAS	16	MALAS
12	1	2	1	2	6	REGULARES	3	2	3	2	10	REGULARES	2	1	2	1	6	REGULARES	1	2	1	2	6	REGULARES	28	REGULARES
13	1	0	1	0	2	MALAS	0	1	0	1	2	MALAS	1	0	1	0	2	MALAS	0	1	1	1	3	MALAS	9	MALAS
14	3	2	3	2	10	REGULARES	1	2	1	2	6	REGULARES	3	2	3	2	10	REGULARES	1	3	2	1	7	REGULARES	33	REGULARES
15	0	2	1	2	5	MALAS	1	0	1	0	2	MALAS	2	2	1	0	5	MALAS	2	1	2	0	5	MALAS	17	MALAS
16	0	1	0	1	2	MALAS	2	1	2	0	5	MALAS	0	1	1	0	2	MALAS	1	0	1	0	2	MALAS	11	MALAS
17	3	2	3	2	10	REGULARES	3	2	3	1	9	REGULARES	1	3	1	2	7	REGULARES	1	2	1	3	7	REGULARES	33	REGULARES
18	3	4	3	4	14	BUENAS	2	1	2	2	7	REGULARES	2	3	2	3	10	REGULARES	2	1	2	1	6	REGULARES	37	REGULARES
19	0	1	0	1	2	MALAS	0	2	1	2	5	MALAS	2	1	2	0	5	MALAS	1	1	0	1	3	MALAS	15	MALAS
20	2	1	2	1	6	REGULARES	2	3	2	3	10	REGULARES	1	3	2	2	8	REGULARES	3	2	3	2	10	REGULARES	34	REGULARES
21	3	2	3	2	10	REGULARES	2	1	3	1	7	REGULARES	4	3	4	3	14	BUENAS	3	1	3	2	9	REGULARES	40	REGULARES
22	3	1	2	3	9	REGULARES	1	2	1	2	6	REGULARES	3	2	3	2	10	REGULARES	1	2	3	1	7	REGULARES	32	REGULARES
23	1	0	1	1	3	MALAS	1	0	1	1	3	MALAS	1	0	1	0	2	MALAS	1	2	0	2	5	MALAS	13	MALAS
24	2	1	2	1	6	REGULARES	0	1	0	1	2	MALAS	2	2	1	2	7	REGULARES	2	2	3	1	8	REGULARES	23	REGULARES

25	2	3	2	3	10	REGULARES	3	1	2	2	8	REGULARES	2	1	2	1	6	REGULARES	1	2	1	3	7	REGULARES	31	REGULARES
26	1	0	2	2	5	MALAS	1	2	0	2	5	MALAS	2	1	3	3	9	REGULARES	1	1	0	1	3	MALAS	22	REGULARES
27	2	1	3	1	7	REGULARES	2	2	1	2	7	REGULARES	2	1	2	0	5	MALAS	3	2	1	3	9	REGULARES	28	REGULARES
28	2	3	2	4	11	BUENAS	2	3	2	3	10	REGULARES	2	1	2	2	7	REGULARES	1	2	1	2	6	REGULARES	34	REGULARES
29	2	1	3	1	7	REGULARES	2	1	2	1	6	REGULARES	1	1	2	1	5	MALAS	1	2	1	2	6	REGULARES	24	REGULARES
30	3	2	3	2	10	REGULARES	1	0	2	0	3	MALAS	1	2	2	2	7	REGULARES	2	1	2	2	7	REGULARES	27	REGULARES
31	2	1	2	1	6	REGULARES	2	1	2	2	7	REGULARES	2	3	2	3	10	REGULARES	1	3	1	2	7	REGULARES	30	REGULARES
32	1	0	1	1	3	MALAS	0	0	1	1	2	MALAS	1	1	1	0	3	MALAS	1	0	1	0	2	MALAS	10	MALAS
33	4	3	2	3	12	BUENAS	2	2	1	2	7	REGULARES	2	1	3	1	7	REGULARES	3	4	2	4	13	BUENAS	39	REGULARES
34	2	2	1	3	8	REGULARES	3	2	3	1	9	REGULARES	1	1	1	1	4	MALAS	3	2	3	2	10	REGULARES	31	REGULARES
35	1	0	1	0	2	MALAS	1	0	1	0	2	MALAS	2	3	1	3	9	REGULARES	2	0	2	1	5	MALAS	18	MALAS
36	2	1	2	1	6	REGULARES	2	2	1	3	8	REGULARES	2	1	2	2	7	REGULARES	2	3	2	3	10	REGULARES	31	REGULARES
37	2	1	3	3	9	REGULARES	2	1	2	1	6	REGULARES	2	2	1	3	8	REGULARES	2	1	2	2	7	REGULARES	30	REGULARES
38	2	0	1	2	5	MALAS	1	3	1	0	5	MALAS	0	1	2	2	5	MALAS	0	1	0	1	2	MALAS	17	MALAS
39	1	1	1	2	5	MALAS	0	1	0	1	2	MALAS	1	0	1	0	2	MALAS	1	1	0	1	3	MALAS	12	MALAS
40	2	3	2	3	10	REGULARES	1	3	1	2	7	REGULARES	3	2	3	2	10	REGULARES	2	3	3	2	10	REGULARES	37	REGULARES
41	3	1	2	1	7	REGULARES	3	2	3	2	10	REGULARES	2	3	1	2	8	REGULARES	1	2	1	3	7	REGULARES	32	REGULARES
42	2	1	2	0	5	MALAS	1	0	1	0	2	MALAS	1	1	1	0	3	MALAS	0	2	1	2	5	MALAS	15	MALAS
43	2	1	2	1	6	REGULARES	1	2	1	2	6	REGULARES	2	1	2	1	6	REGULARES	3	2	3	2	10	REGULARES	28	REGULARES
44	2	1	2	2	7	REGULARES	1	3	1	2	7	REGULARES	2	2	2	1	7	REGULARES	1	2	1	2	6	REGULARES	27	REGULARES
45	1	0	1	0	2	MALAS	2	1	2	0	5	MALAS	1	3	2	3	9	REGULARES	0	1	0	1	2	MALAS	18	MALAS
46	4	2	3	2	11	BUENAS	2	1	2	1	6	REGULARES	3	1	3	2	9	REGULARES	2	2	1	3	8	REGULARES	34	REGULARES
47	0	1	0	1	2	MALAS	1	0	1	1	3	MALAS	2	1	1	1	5	MALAS	3	1	3	2	9	REGULARES	19	MALAS
48	3	2	3	2	10	REGULARES	3	1	3	2	9	REGULARES	3	2	2	3	10	REGULARES	3	1	3	2	9	REGULARES	38	REGULARES
49	2	3	1	3	9	REGULARES	4	2	3	2	11	BUENAS	4	2	3	2	11	BUENAS	2	3	2	3	10	REGULARES	41	REGULARES
50	2	1	3	1	7	REGULARES	3	1	2	1	7	REGULARES	2	3	1	3	9	REGULARES	3	2	2	3	10	REGULARES	33	REGULARES

### Base de datos desarrollo de la orientación espacial

MUESTRA	DESARROLLO DE LA ORIENTACIÓN ESPACIAL																							TOTAL	NIVEL	
	ORIENTACIÓN						SITUACIÓN Y TAMAÑO					CANTIDAD DE OBJETOS					DIRECCIONALIDAD									
	1	2	3	4	ST	NIVEL	5	6	7	8	ST	NIVEL	9	10	11	12	ST	NIVEL	13	14	15	16	ST			NIVEL
1	3	1	2	3	9	MEDIO	2	1	2	2	7	MEDIO	1	2	1	2	6	MEDIO	2	3	2	3	10	MEDIO	32	MEDIO
2	1	0	1	1	3	BAJO	2	1	1	0	4	BAJO	1	2	0	2	5	BAJO	1	2	0	1	4	BAJO	16	BAJO
3	3	2	1	2	8	MEDIO	3	1	2	2	8	MEDIO	3	1	2	3	9	MEDIO	2	3	1	3	9	MEDIO	34	MEDIO
4	3	2	3	1	9	MEDIO	3	1	2	3	9	MEDIO	2	3	2	3	10	MEDIO	2	1	3	3	9	MEDIO	37	MEDIO
5	2	1	0	2	5	BAJO	1	1	0	1	3	BAJO	1	2	1	2	6	MEDIO	1	1	1	2	5	BAJO	19	BAJO
6	4	3	4	2	13	ALTO	2	1	3	3	9	MEDIO	2	3	2	4	11	ALTO	3	1	2	2	8	MEDIO	41	MEDIO
7	0	2	1	1	4	BAJO	1	2	1	1	5	BAJO	0	1	0	1	2	BAJO	2	2	1	2	7	MEDIO	18	BAJO
8	2	2	1	2	7	MEDIO	2	1	2	1	6	MEDIO	2	1	2	3	8	MEDIO	3	1	2	2	8	MEDIO	29	MEDIO
9	4	2	3	2	11	ALTO	4	3	4	2	13	ALTO	4	2	4	3	13	ALTO	2	4	3	4	13	ALTO	50	ALTO
10	3	2	3	2	10	MEDIO	3	2	3	2	10	MEDIO	2	2	2	1	7	MEDIO	3	1	3	2	9	MEDIO	36	MEDIO
11	1	0	1	1	3	BAJO	1	0	1	0	2	BAJO	1	1	1	0	3	BAJO	1	1	2	1	5	BAJO	13	BAJO
12	2	1	3	3	9	MEDIO	2	2	3	1	8	MEDIO	2	1	3	2	8	MEDIO	3	2	3	1	9	MEDIO	34	MEDIO
13	0	1	2	1	4	BAJO	1	1	1	1	4	BAJO	1	1	0	2	4	BAJO	1	0	3	1	5	BAJO	17	BAJO
14	2	1	3	1	7	MEDIO	2	1	2	3	8	MEDIO	2	1	3	2	8	MEDIO	3	2	3	2	10	MEDIO	33	MEDIO
15	1	1	1	0	3	BAJO	0	1	1	2	4	BAJO	1	0	1	1	3	BAJO	1	0	1	0	2	BAJO	12	BAJO
16	2	0	1	0	3	BAJO	1	1	1	1	4	BAJO	1	1	1	2	5	BAJO	1	0	2	1	4	BAJO	16	BAJO
17	2	2	2	2	8	MEDIO	1	2	2	1	6	MEDIO	2	3	2	3	10	MEDIO	2	3	1	3	9	MEDIO	33	MEDIO
18	4	3	2	3	12	ALTO	2	3	2	3	10	MEDIO	4	2	4	3	13	ALTO	3	2	3	1	9	MEDIO	44	ALTO
19	1	1	1	1	4	BAJO	1	0	1	1	3	BAJO	1	0	1	1	3	BAJO	1	1	2	1	5	BAJO	15	BAJO
20	2	1	3	2	8	MEDIO	2	1	2	2	7	MEDIO	1	2	1	2	6	MEDIO	2	1	3	2	8	MEDIO	29	MEDIO
21	2	3	4	4	13	ALTO	3	2	1	3	9	MEDIO	4	3	2	3	12	ALTO	4	3	2	3	12	ALTO	46	ALTO
22	2	1	2	2	7	MEDIO	3	2	3	1	9	MEDIO	3	2	1	2	8	MEDIO	2	3	1	3	9	MEDIO	33	MEDIO
23	2	1	0	2	5	BAJO	1	2	1	1	5	BAJO	1	1	1	1	4	BAJO	1	1	1	0	3	BAJO	17	BAJO
24	3	1	3	2	9	MEDIO	1	2	1	1	5	BAJO	2	3	2	3	10	MEDIO	1	2	1	2	6	MEDIO	30	MEDIO

25	2	1	2	3	8	MEDIO	3	2	2	3	10	MEDIO	2	1	3	3	9	MEDIO	3	2	3	2	10	MEDIO	37	MEDIO
26	1	1	1	0	3	BAJO	0	1	1	1	3	BAJO	1	2	1	3	7	MEDIO	2	1	2	0	5	BAJO	18	BAJO
27	3	2	3	2	10	MEDIO	3	2	3	2	10	MEDIO	2	3	1	2	8	MEDIO	3	1	2	1	7	MEDIO	35	MEDIO
28	4	3	4	3	14	ALTO	4	3	2	3	12	ALTO	2	3	2	3	10	MEDIO	3	2	3	1	9	MEDIO	45	ALTO
29	3	1	2	3	9	MEDIO	1	2	3	3	9	MEDIO	2	2	2	1	7	MEDIO	2	3	2	1	8	MEDIO	33	MEDIO
30	2	2	1	3	8	MEDIO	2	1	2	0	5	BAJO	3	1	2	3	9	MEDIO	3	2	3	2	10	MEDIO	32	MEDIO
31	3	2	3	1	9	MEDIO	2	2	2	3	9	MEDIO	2	2	1	3	8	MEDIO	3	1	2	3	9	MEDIO	35	MEDIO
32	2	0	2	1	5	BAJO	1	1	1	1	4	BAJO	2	0	1	2	5	BAJO	0	1	1	2	4	BAJO	18	BAJO
33	4	4	3	4	15	ALTO	3	2	3	2	10	MEDIO	3	3	1	2	9	MEDIO	2	3	4	2	11	ALTO	45	ALTO
34	1	2	1	2	6	MEDIO	1	2	1	2	6	MEDIO	1	2	1	2	6	MEDIO	2	2	3	1	8	MEDIO	26	MEDIO
35	1	1	2	0	4	BAJO	1	1	1	1	4	BAJO	2	1	2	1	6	MEDIO	1	1	0	1	3	BAJO	17	BAJO
36	3	2	1	2	8	MEDIO	3	2	3	2	10	MEDIO	3	1	2	3	9	MEDIO	2	3	2	1	8	MEDIO	35	MEDIO
37	1	2	1	2	6	MEDIO	2	3	1	2	8	MEDIO	2	3	2	3	10	MEDIO	3	2	3	2	10	MEDIO	34	MEDIO
38	0	1	1	1	3	BAJO	1	1	0	1	3	BAJO	0	1	1	1	3	BAJO	1	0	2	1	4	BAJO	13	BAJO
39	0	1	0	1	2	BAJO	1	1	2	1	5	BAJO	1	0	2	1	4	BAJO	1	2	0	2	5	BAJO	16	BAJO
40	2	1	3	1	7	MEDIO	3	1	2	3	9	MEDIO	2	2	1	3	8	MEDIO	1	2	1	3	7	MEDIO	31	MEDIO
41	3	1	2	3	9	MEDIO	2	1	2	2	7	MEDIO	1	2	1	2	6	MEDIO	2	3	2	3	10	MEDIO	32	MEDIO
42	1	0	1	1	3	BAJO	2	1	1	0	4	BAJO	1	2	0	2	5	BAJO	1	2	0	1	4	BAJO	16	BAJO
43	3	2	1	2	8	MEDIO	3	1	2	2	8	MEDIO	3	1	2	3	9	MEDIO	2	3	1	3	9	MEDIO	34	MEDIO
44	3	2	3	1	9	MEDIO	3	1	2	3	9	MEDIO	2	3	2	3	10	MEDIO	2	2	3	3	10	MEDIO	38	MEDIO
45	2	1	0	2	5	BAJO	1	1	0	1	3	BAJO	1	2	1	2	6	MEDIO	1	0	1	1	3	BAJO	17	BAJO
46	4	3	4	2	13	ALTO	2	1	3	3	9	MEDIO	2	3	2	4	11	ALTO	3	1	3	2	9	MEDIO	42	MEDIO
47	0	2	1	1	4	BAJO	1	2	1	1	5	BAJO	0	1	0	1	2	BAJO	1	2	1	3	7	MEDIO	18	BAJO
48	2	2	1	2	7	MEDIO	2	1	2	1	6	MEDIO	2	1	2	3	8	MEDIO	3	1	2	2	8	MEDIO	29	MEDIO
49	4	2	3	2	11	ALTO	4	3	4	2	13	ALTO	4	2	4	3	13	ALTO	2	4	3	4	13	ALTO	50	ALTO
50	3	2	3	2	10	MEDIO	3	2	3	2	10	MEDIO	2	2	2	1	7	MEDIO	2	1	3	2	8	MEDIO	35	MEDIO