



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**ESCUELA DE POSGRADO  
PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA  
EDUCATIVA**

**Los juegos educativos y la noción espacial en niños 5 años de  
una Institución Educativa N°0083, 2021**

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:  
MAESTRA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA

**AUTORA:**

Br. Torres Yopez de Berrocal, Rocio Marisol ([ORCID: 0000-0003-1635-798](https://orcid.org/0000-0003-1635-798))

**ASESORA:**

Dra. Mendoza Retamozo, Noemí ([ORCID: 0000-0003-1865-0338](https://orcid.org/0000-0003-1865-0338))

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

Atención a la primera infancia, niño y adolescente

LIMA – PERÚ

2022

### **Dedicatoria**

A Dios que hace todo aquello imposible,  
posible.

A mis padres y familiares que me apoyan  
incondicionalmente.

A todos lo que han sido parte de mi  
crecimiento personal.

## **Agradecimientos**

A la universidad César Vallejo por su acogida y apoyo en mi crecimiento profesional.

A la Dra. Noemí Mendoza por su asesoría.  
A todos los expertos en investigación que me ayudaron a transformar este sueño en una realidad.

## Índice de contenidos

Carátula	
Dedicatoria	ii
Agradecimientos	iii
Índice de contenidos	iv
Índice de tablas	v
Índice de figuras	vi
Resumen	vii
Abstract	viii
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	5
III. MÉTODO	17
3.1. Tipo y diseño de la investigación	17
3.2. Operacionalización de variables	17
3.3. Población, muestra y muestreo	18
3.4 técnicas e instrumentos	18
3.5 Procedimiento	19
3.6 Método de análisis de datos	19
3.7 Aspectos éticos	19
IV. RESULTADOS	20
V. DISCUSIÓN	28
VI. CONCLUSIONES	35
VII. RECOMENDACIONES	36
REFERENCIAS	37
ANEXOS	45

## Índice de tablas

Tabla 1	Validez de contenido por juicio de expertos	18
Tabla 2.	Prueba de fiabilidad alfa KR20	18
Tabla 3	Frecuencias de la variable Juegos educativos	20
Tabla 4	Nivel de la dimensión juegos libre	21
Tabla 5	Nivel de la dimensión juego estructurado	22
Tabla 6	Nivel de la dimensión video juegos educativos	23
Tabla 7	Frecuencias de la variable noción espacial	24
Tabla 8	Pruebas de normalidad	25
Tabla 9	Correlación entre juegos educativos y noción espacial.	25
Tabla 10	Correlación entre juego libre y noción espacial.	26
Tabla 11	Correlación entre juego estructurado y noción espacial.	27
Tabla 12	Correlación entre video juegos educativos y noción espacial.	28

## Índice de figuras

Figura 1	Nivel de la variable Juegos educativos	20
Figura 2	Nivel de la dimensión juegos libre	21
Figura 3	Nivel de la dimensión juego estructurado	22
Figura 4	Nivel de la dimensión video juegos educativos	23
Figura 5	Nivel de la variable noción espacial	24

## Resumen

La presente investigación tuvo como objetivo: Determinar la relación entre los juegos educativos y la noción espacial en niños de 5 años de una institución educativa N°0083, 2021. La metodología fue tipo básica, buscó información sobre la problemática de estudio, el diseño fue no experimental, correlacional de corte transversal. La población, estuvo conformada por 80 estudiantes (niñas y niños) cuyas edades fluctúan entre los 4 y 5 años; el estudio se realizó con el total de la población; se empleó una lista de cotejo para medir el nivel de juegos educativos y la noción espacial ambos instrumentos cumplieron con los requisitos de validez por juicio de expertos y la confiabilidad respectiva. Los resultados evidenciaron un Rho de Spearman =, 758 y un p valor  $0.000 < 0.05$ . Se concluye que los juegos educativos se relacionan de manera positiva y significativa con la noción espacial en los niños de 5 años de una institución educativa N°0083, 2021

**Palabras clave:** Juego estructurado, juego libre y videojuegos y/o software educativo.

## **Abstract**

The present research aimed to: Determine the relationship between educational games and the 5-year spatial notion of an educational institution No. 0083, 2021. The methodology was basic type, it sought information on the study problem, the design was non-experimental, cross-sectional correlational. The population was made up of 80 students (girls and boys) whose ages fluctuate between 4 and 5 years; the study was carried out with the entire population; A checklist was used to measure the level of educational games and the spatial notion, both instruments met the validity requirements by expert judgment and the respective reliability. The results showed a Spearman Rho = .758 and a p value  $0.000 < 0.05$ . It is concluded that educational games are positively and significantly related to spatial notion in 5-year-old children of an educational institution No. 0083, 2021

Keywords: Free play, structured play and video games and / or educational software.

## **I. INTRODUCCIÓN**

El juego constituye una buena parte del mundo de los niños, en la actualidad el juego se considera entre diferentes concepciones, un eje motor indispensable en el desarrollo de los niños en bien del aprendizaje, formación de habilidades y a su vez para la comprensión social y de su entorno, actualmente, se entiende que el juego parte del desarrollo humano, por tanto, no se podría ignorar en los contextos educativos, no obstante, el problema presentado durante la pandemia es el déficit de espacios en el hogar, desde la mirada social, además se muestran relacionados con la carencia habitacional para jugar dentro del hogar: una encuesta arroja un 39% de hogares de niños y niñas que no tenía espacios diferentes para que les permita jugar en sus casas (Unicef, 2021).

A pesar que, como actividad humana específica, el juego educativo constituye un tipo fundamental de actividad en la infancia a través del cual se lleva a cabo en el más alto grado de desarrollo de la salud mental a través del entretenimiento sensorial psicomotor, intelectual y emocional, donde el comportamiento lúdico representa un aspecto de la sustancia de la capacidad humana (Păiși, 2018).

A nivel internacional, en el campo de la educación preescolar se apoya que los niños pequeños aprendan mejor a través del juego, no obstante, el problema presentado en muchas escuelas de Estados Unidos es que han reemplazado el juego en las aulas por aprendizaje sedentario de base académica, consideran que ahora más a menudo como irrelevante, algo que los niños solo deberían hacerlo en casa, por tanto la disminución del juego ha dado lugar a que los niños muestren comportamientos más desafiantes como agresión, impulsividad (Ahnke, 2019).

En Malasia, el estudio de Hendi, & Asmawi (2018) consideraron que la interacción y el juego son cruciales para desarrollar la alfabetización temprana en los niños pequeños. Sin embargo, a pesar de la implementación curricular y la filosofía Montesori, los maestros enfrentan el problema de la falta de enfoque en las interacciones y poco apoyo entre los compañeros en las aulas de preescolar, es decir, los niños intentaban trabajar juntos, pero no se les había enseñado cómo hacerlo de manera eficaz, dado que los planes de estudio fueron utilizados en la mayoría de centros privados, por lo tanto, los resultados del aprendizaje en el sistema público se vieron comprometidos.

Por su parte la Unicef (2018) sostuvo que es necesario fortalecer el aprendizaje mediante el juego en los programas de educación infantil, no obstante Unicef (2021) encontró que el 61% de infantes de hogares con carencias habitacionales no contaban en el hogar con espacios para desarrollar sus experiencias de aprendizaje, por tanto, el desarrollo de la noción espacial entre muchos aprendizajes se vio afectado.

En la actualidad en tiempos de postpandemia, las investigaciones y organismos, tanto nacionales como internacionales tratan de explorar el impacto de usar nueva tecnología en el aprendizaje de los niños de jardín de infancia, se están invirtiendo recursos para fortalecer a los profesores, en la integración de la variedad de tecnologías digitales en sus aulas, dado el reciente problema por la ubicuidad ha llevado a centrarse en el uso de dispositivos en la educación preescolar, así como Investigar la efectividad de los juegos de computadora educativos, dado que estudios han informado que los juegos educativos de computadora pueden mejorar el interés por el aprendizaje de los niños y también aumentar su motivación de aprendizaje.

A nivel nacional, el Ministerio de Educación (Minedu, 2016) en el documento técnico Currículo Nacional se encuentra las sugerencias vinculadas al desarrollo de las competencias en noción espacial en el nivel inicial, facultando las prácticas reales de los profesores; sin embargo, existe debilidades entre el plan de estudios que se centra en la interacción social entre maestro y niños y las prácticas reales que los maestros del nivel implementan en sus aulas. Esta problemática, pudiera deberse a la falta de capacitación de cómo implementar la inteligencia espacial en relación con las actuales políticas del Currículo Nacional; muchas veces los maestros no están seguros de las didácticas tras la pantalla en la implementación de la noción espacial.

A nivel local, en la I.E cuna jardín 0083 de San Juan de Lurigancho, ante el desarrollo de la educación a distancia y las clases tras la pantalla el problema se incrementa, dado que los niños corren un mayor riesgo de quedarse atrás en sus habilidades espaciales y en las practicas lúdicas, por ello la necesidad de promover desde las aulas virtuales y el hogar, dado que la problemática encontrado en la Institución Educativa se presenta en que los niños requieren instrucción en el uso

de representaciones espaciales bidimensionales y tridimensionales dentro de las matemáticas y contextos científicos.

Por ello, como lo señaló Clingan et al. (2021) la necesidad de brindar diferentes tipos de juegos educativos y la noción espacial importantes para desarrollar la capacidad de generar, retener y transformar imágenes visuales estructuradas; puesto que el ser humano usa el pensamiento espacial para imaginar diferentes perspectivas visuales, predicen resultados importantes de la vida, como el logro matemático o el ingreso a las disciplinas de ciencia, tecnología, ingeniería y matemáticas

Por lo tanto, el estudio actual es importante porque intenta llenar el vacío en diferentes áreas sobre el juego y la noción espacial. Formulándose el siguiente problema general: ¿Qué relación existe entre los juegos educativos y la noción espacial en niños de 5 años de una institución educativa N°0083, 2021? Y se formularon los siguientes problemas específicos: ¿Qué relación existe entre las dimensiones, juego libre, juegos estructurados y videojuegos educativos, con la noción espacial en niños de 5 años de una institución educativa N°0083, 2021?

El estudio presenta una justificación práctica clave, porque luego de conocer el diagnóstico que brinda el estudio, el juego basado en el contexto de los infantes pueda ser implementado por las maestras de la institución educativa como planes de mejora y método educativo, los que se pueden integrar al lenguaje espacial de las actividades cotidianas, puesto que las primeras habilidades de pensamiento espacial, comprensión de los conceptos y relaciones espaciales generalmente predicen el éxito posterior en matemáticas, lectura y seguimiento de instrucciones, además de presentar una relevancia intrínseca del juego como metodología

Asimismo, el estudio presenta una justificación teórica, dado las variables, juego y noción espacial fueron respaldados por recientes investigaciones encontradas en artículos científicos y por las teorías cognitivas como lo sostuvieron los autores: Piaget, Cheateu, TONUCLA. Asimismo, el estudio se justifica metodológicamente, porque logró encontrar la correlación de la variable y porque los instrumentos de medición fueron evaluados bajo los procedimientos de validación y confiabilidad los que podrán ser usados en estudio futuros.

Además, el estudio plantó el siguiente objetivo general: Determinar la relación entre los juegos educativos y la noción espacial en niños de 5 años de la

institución educativa N°0083, 2021. Y se plantearon los siguientes objetivos específicos. Determinar la relación entre las dimensiones, juego libre, juegos estructurados y videojuegos educativos, con la noción espacial en niños de 5 años de la institución educativa N°0083, 2021.

Fue pertinente plantear la siguiente hipótesis general: Existe relación significativa entre los juegos educativos y la noción espacial en niños de 5 años de la institución educativa N°0083, 2021. Y las siguientes hipótesis específicas: Existe relación significativa e entre las dimensiones, juego libre, juegos estructurados y los videojuegos educativos, con la noción espacial en niños de 5 años de la institución educativa N°0083, 2021.

## II. MARCO TEÓRICO

A continuación, se detallan los antecedentes nacionales: En la ciudad de Lima, Poma (2020) desarrollo su estudio, cuyo objetivo fue encontrar la relación del nivel de psicomotricidad y el grado de noción espacial en niños de 5 años, se escogió realizar el estudio desde el enfoque cuantitativo de nivel correlacional, donde contribuyeron 83 niños de 5 años. Los hallazgos indicaron una significancia de  $p < 0,01$  y un Spearman de 0,896, lo que permitió concluir que se demostró la relación entre las variables de estudio.

Asimismo, Martinez (2021) cuya investigación la realizó en Ucayali, tuvo por objetivo encontrar la influencia del juego motriz en el desarrollo de la noción espacial en niños de 5 años. Estudio cuantitativo, tipo explicativo, donde se inscribieron 25 estudiantes, en un método experimental pre-test / post-test y diseño de grupos de control. Con el fin de recopilar datos, se llevó a cabo una educación de juegos de 12 semanas. Las evidencias estadísticas señalaron que, después del experimento, el post test, arrojó que el 80% de niños ubicándose en nivel logrado y 20% en el nivel de proceso, mostrando mejoras en comparación al pretest. Concluyéndose que, las habilidades motoras, como herramienta se consideran importantes para el desarrollo físico, social y psicológico de los niños., las que influyen significativamente en el pensamiento matemático de la edad preescolar, siendo decisiva para el desarrollo de la motricidad.

Por su parte, Candia y Maquera (2017) quienes desarrollaron el estudio en Acora, con el objetivo de aplicar los juegos andinos como estrategia en el aprendizaje del área personal social, cuyo tipo de investigación fue experimental de diseño cuasi experimental con la aplicación de una prueba de entrada y salida, Los resultados señalaron la diferencia de promedios. En el grupo experimental el 75% de los niños mejoraron respecto a su desarrollo personal.

Además, Quispe (2017) estudio desarrollado en Cusco, con el objetivo de determinar la influencia de la aplicación del juego como estrategia metodológica para lograr aprendizajes significativos. Estudio cuantitativo de tipo experimental con 30 niños participantes del estudio, cuyos resultados fueron evidenciados por la prueba estadística T student con un resultado de 12.042, concluyendo que el juego como estrategia metodológica influye significativamente en el aprendizaje del área de matemática en los niños y niñas de 5 años de la I. E. I. N° 448 Santa Ana.

Por otra parte, los estudios a nivel internacional son los que siguen: Bondi (2020) cuyo estudio desarrollado en Italia, con el objetivo de determinar qué asimetrías motoras surgieron de manera diferente durante la infancia. Una muestra total de 381 niños fueron reclutados y evaluados para dos tareas de coordinación fina. Datos sobre su mano, pies y la participación deportiva también se recogieron. Los resultados señalaron que los niños se desempeñaron mejor con su lado dominante. Las asimetrías fueron marcadas en los niños diestros y hubo diferencias por edad, sexo o tipo de deporte, las conclusiones apoyan la tesis de una funcional lateralización en tareas complejas de coordinación y en máxima fuerza durante las edades de desarrollo, además, los hallazgos amplían la evidencia de una lateralización más fuerte en individuos diestros.

En EE.UU., Ahnke (2019) cuya investigación tuvo el objetivo fue analizar el uso de métodos basados en el juego para enseñar habilidades de alfabetización en niños en edad preescolar. El estudio que sintetiza la investigación actual sobre los efectos del aprendizaje basado en el juego en el desarrollo de los niños en edad preescolar y la incorporación de juegos métodos de enseñanza basados en la alfabetización para niños en edad preescolar. La investigación mostró que los métodos de enseñanza basados en el juego afectaron positivamente la adquisición de habilidades de alfabetización, especialmente en niños en edad preescolar considerados en riesgo de fracaso académico.

En Portugal, Laranjeiro (2021) desarrolló su estudio con el objetivo de desarrollar aplicaciones de aprendizaje basadas en juegos, según el currículo de preescolar. Se utilizó la metodología de investigación basada en el diseño experimental, metodología permite explorar el potencial de las tecnologías en educación para resolver un problema real, aportando contribuciones prácticas y científicas. Se involucró un aula de jardín de infantes, con la participación de un educador y 22 niños los prototipos de las aplicaciones fueron utilizados y evaluadas, para ser corregidas y mejorar una versión final. Los resultados obtenidos son las versiones finales de cuatro juegos basados aplicaciones de aprendizaje para niños en edad preescolar, concluyendo que los juegos tienen el potencial de promover el aprendizaje de los niños en edad preescolar, ya que los juegos permitieron mostrar interés y el educador identificó posibles actividades educativas relacionadas con las aplicaciones.

En Portugal, Da Cruz (2016) cuyo propósito de estudio fue investigar la importancia del juego como herramienta esencial para el desarrollo integración y construcción del conocimiento preescolares. El estudio empírico se basó en una concepción histórica crítica de educación, a través de un estudio descriptivo, con metodología cualitativa, desde la aplicación de encuestas para padres y educadores. Los resultados mostraron que, a pesar de las limitaciones, el juego permite experimentar en diversas prácticas cotidianas, siendo considerado como una herramienta esencial para el desarrollo integral del niño y para las competencias a desarrollar desde el currículo.

En la ciudad de Pakistan, Ahmad et al. (2016) realizaron el estudio, con el objetivo de conocer el papel del juego en relación con los procesos cognitivos de los niños. El estudio fue de naturaleza cuantitativa, se utilizó encuesta para recopilar datos, se seleccionó una muestra de trescientos estudiantes de escuelas del sector público y privado, se utilizó una escala de Likert para recolectar los datos. El principal hallazgo del estudio indicó que los estudiantes sienten curiosidad por explorar cosas nuevas, nuevas ideas por juego. Una de las principales conclusiones fue que los niños de nivel operacional formal mejoran su pensamiento cognitivo sobre la base de la duración del juego no sobre la base de su factor de edad.

Del mismo modo, Kenanoglu y Duran (2021) cuyo objetivo de este estudio fue analizar el efecto del Programa de Educación en Juegos Tradicionales en el desarrollo del lenguaje de los niños en edad preescolar. El grupo de estudio se determinó con "muestreo de caso típico", uno de los métodos de muestreo intencional, y consta de un total de 72 niños que asisten a cuatro clases de guardería según la Dirección de Educación Nacional, 36 de los cuales son grupos experimentales y 36 de los cuales son grupo de control. Al analizar los datos, se utilizaron pruebas t de grupos independientes y dependientes. Se descubrió al final del estudio que los puntajes posteriores a la prueba de los niños en los grupos de experimento y de control eran estadísticamente diferentes. Los puntajes promedio posteriores a la prueba de los niños en el grupo experimental fueron más altos que los del grupo de control. En consecuencia, se determinó que el "Programa de Educación de Juegos Tradicionales" aumentó el desarrollo del lenguaje de los niños de manera positiva.

Asimismo, en Brasil Juliasz (2018) cuyo estudio tuvo el objetivo fue plantear propuestas teóricas y metodológicas en el conocimiento espacial de niños de entre 4 y 6 años. La metodología elegida baso su estudio en situaciones de enseñanza del pensamiento espacial. La secuencia de actividades fue grabada para observar los niveles del pensamiento espacial de los niños que participaron. Se observaron gestos, palabras, gráficas y el dibujo siendo el componente de la iniciación cartográfica. Concluyendo que, los niños alcanzaron formas de pensamiento que contribuirán al conocimiento sobre el espacio, en la representación de una red de significados.

Por otro lado, Zapateiro et al. (2018) cuya tesis desarrollada en España, tuvo por objetivo la elaboración de una propuesta sobre orientación espacial, a través de actividades lúdicas. Se escogió una metodología cuantitativa, la población la conformaron 20 niños de 3 y 4 años. Concluyendo que el diseño de los juegos es útil para promover, desarrollar y fortalecer aspectos de la orientación espacial.

En Hungría, Metaferia et al. (2020) cuyo estudio tuvo el propósito de replicar y ampliar los hallazgos anteriores que describen un vínculo entre la experiencia en el hogar de los niños en edad preescolar También examinó las opiniones de los padres húngaros sobre el propósito de la educación preescolar y su relación con sus creencias sobre el juego. Un total de 87 niños en edad preescolar participaron en las pruebas del funcionamiento ejecutivo (44 niños, 42 niñas, uno no informado; edad media = 62,37 quienes rellenaron cuestionarios. El hallazgo de los análisis de regresión jerárquica mostró que la frecuencia del juego de simulación en el que participan los niños en edad preescolar y las creencias de apoyo del juego de los padres fueron predictores de tamaño pequeño a mediano del control inhibitorio de los niños, después de tener en cuenta la edad y el nivel socioeconómico.

Por su parte, Păiși (2018) quienes desarrollaron la investigación en Rumanía, con el objetivo de identificar las características del juego en edad preescolar, así como en el establecimiento de una correlación entre el nivel de participación de los niños en los juegos y el volumen de adquisición de conocimientos. En la base de las escalas de observación del comportamiento lúdico de los niños en edad preescolar, una correlación entre el nivel de activismo del niño dentro del juego y los resultados de la escuela específica adquisiciones.

La variable juegos educativos será analizada con el respaldo de las siguientes teorías: Teorías cognitivas, sostienen que el cerebro de los niños en edad preescolar trabaja cuando juegan, las ideas de juego para el desarrollo cognitivo incluyen lectura, juegos de mesa y de memoria. La teoría del desarrollo cognitivo de Piaget (1896-1980) sostuvieron que los niños pequeños piensan de una manera completamente diferente a los niños mayores y a los adultos lo que condujo a su teoría basada en cuatro fases de subjetividad: sensoriomotor 0-2 años, preoperacional 2-7 años, concreto operativo 7-11 años y formal operativo 11-15 años. El juego contribuye al desarrollo cognitivo de muchas maneras. Ayuda a los niños a desarrollar el imaginario y la memoria, lo que es fundamental para pensar pasado, presente y futuro (Ahmad et al., 2016). Al respecto, la ciencia cognitiva sostiene que el aprendizaje requiere estar atento, comprometido, recibir y consolidar información y dar retroalimentación inmediata (Lamrani & Abdelwahed, 2020).

La teoría de la psicología evolutiva de Bruner (1983) argumentó que durante el juego, los niños logran metas sin proponérselo y sin frustrarse cuando no las alcanza, porque se centra en el proceso más que en el producto (Damián, 2016) propuso tres modos para representar el desarrollo cognitivo de los niños, en los que el conocimiento se almacena y codifica en la memoria de los niños, estos modos son: activos (basados en la acción), icónicos (basados en imágenes) y simbólicos (basados en el lenguaje) y representaciones. Se reconoce que esta teoría tiene una gran implicación en la enseñanza y aprendiendo un lenguaje; el aprendizaje por descubrimiento es otro concepto propuesto por Bruner, quien creía que los niños tenían que descubrir y construir su propio conocimiento con facilitación del maestro, enfatizando la importancia de la conversación de los niños en adquisición del lenguaje (Rashed, 2020).

Teoría sociocultural de Vygotsky (2007) destaca que cada período de desarrollo tiene una actividad principal, en edad preescolar, esta actividad es un juego; jugar es visto como una práctica de suma importancia para el niño, ya que es a través del juego que comienza a operar con significados, es decir, dando significado a los objetos y no solo manipulándolos. Esta actividad proporciona al niño el desarrollo de lo que el autor llama funciones psíquicas superiores y actúa en la formación de la Zona de desarrollo próximo (Da Cruz de Carvalho, 2016).

Según Vygotsky, en una situación de juego, cada una de las reglas establecidas se alienan y cumplen un rol para que el niño observe su propio comportamiento y lo controle, como una especie de espejo, por tanto, aprende a ser responsable y consciente de sus acciones ignorando sus distracciones (Veraksa, 2020) el juego marca el comienzo de la imaginación y capacidad para pensar creativamente, desde la perspectiva de Vygotsky, hace una contribución al desarrollo cognitivo diferente a la de Piaget, ya que el juego actúa como modelo para procesos posteriores de abstracción.

El juego de los niños y aspectos de su aprendizaje y desarrollo incluye trabajar en psicología evolutiva y del desarrollo, antropología, neurociencia y estudios educativos (Whitebread et al., 2017). Desde el enfoque de la neurociencia Ramírez (2020) sostuvo que el funcionamiento del cerebro y las correctas ejecuciones en las actividades, indican desarrollo psicológico, neurológico y cultural. El cerebro está organizado de forma única; está creciendo continuamente; por ello un aula compatible con el cerebro permite la conexión del aprendizaje con las emociones positivas; y los cerebros de los niños deben estar inmersos en experiencias de aprendizajes significativos, prácticos y de la vida real o aprendizajes auténticos.

En cuanto al enfoque lúdico, Jaramillo de Certain (2014) sostuvo que, en todo proceso educativo. el juego conforma una actividad esencial en la edad preescolar, a través de diferentes variantes, aporta en la formación de actitudes, cualidades, es decir, en el desarrollo y crecimiento integral de la persona, convirtiéndose el juego una forma organizada trascendental del proceso educativo, a la vez, un principio primordial presente en todo tipo de actividad (p.20). Otro enfoque es el de los derechos humanos, en particular el derecho del niño a jugar, como se establece en la Convención de las Naciones Unidas sobre los Derechos del Niño; sobre los derechos a jugar, a descansar, al esparcimiento y actividades de recreación y culturales (Durán, 2017).

Entre las definiciones de la variable se indican a: Gallardo (2018) sostuvo que los juegos son actividades esenciales inherentes al desarrollo integral de las personas. Promueve el ejercicio de los valores, actitudes y normas indispensables para una convivencia respetable; al respecto Rashed (2020) sostuvo que el juego es una actividad compleja que tiene una motivación interna, se sabe que el juego es placentero y espontáneo, que implica libertad y compromiso activo, asimismo, el

juego brinda a los niños la oportunidad de desarrollar diferentes dominios: físico, intelectual, emocional y social.

Los juegos didácticos permiten aumentar la motivación del aprendizaje y las habilidades motoras de los estudiantes, mejorando la atención y la tarea a ejecutar (Montero, 2017). En cuanto al juego vinculado con el aprendizaje, Lohmander y Samuelsson (2015) señalaron que el juego ha sido y sigue siendo una dimensión importante de la pedagogía preescolar, incluso se destaca el aprendizaje en los planes de estudios puesto que otorga prominencia al juego: La escuela preescolar debe esforzarse por garantizar que cada niño desarrolle su curiosidad y disfrute, así como su capacidad para jugar y aprender; el uso consciente del juego para promover el desarrollo y el aprendizaje de cada individuo debe estar siempre presente en las actividades preescolares. Este vínculo entre juego y aprendizaje se basa en investigaciones que muestran cómo el juego puede ser una parte central de un enfoque orientado al aprendizaje.

El Minedu (2016) en el currículo nacional (CN), a comparación con el DCN puso mayor énfasis en la importancia de las actividades lúdicas; no obstante, las competencias asociadas a las disciplinas no debían enseñarse de manera tradicional, es decir se propuso la integración de áreas para promover la participación activa y lúdica de los niños en el proceso de creación de significado. El juego de los niños ocupa un lugar central en el plan de estudios de la primera infancia; en el plan de estudios turco, las actividades lúdicas infantiles se dividen en tres categorías principales: juego no estructurado, semiestructurado y estructurado. El juego no estructurado (juego libre) puede definirse como un juego en el que los niños recrean su creatividad (Roopnarine et al., 2015, p. 216)

Bruner (1983) creía que la instrucción impartida a los niños debería introducirse, utilizando estos tres modos. Activos (basados en la acción), icónicos (basados en imágenes) y simbólicos (basados en el lenguaje) y representaciones. Por ejemplo, un maestro debe introducir el concepto de frío. utilizando un trozo de hielo que los niños puedan tocar y sentir, luego, el maestro proporciona a los niños imágenes de cosas frías. Finalmente, la maestra les muestra a los niños la palabra "frío". Notablemente, Bruner se centró en el entorno de aprendizaje y la participación activa de los niños durante el proceso de aprendizaje (Rashed, 2020).

Las actividades de juego para niños son principalmente desestructurados e informales, y tiene lugar dentro de los espacios que los niños comparten con otros, tanto adultos como niños. Es una actividad importante para la educación formal e informal, la salud mental y el bienestar infantil y los pasatiempos; las formas de juego tradicionales, modernas y posmodernas se debaten y sondean en busca de su significado dentro de una comunidad global contemporánea (Roopnarine et al., 2015, p. 216)

En cuanto a los videojuegos, Yee (2006, como se citó en Barreto 2017) identificó tres factores motivacionales principales que atraen a la gente a jugar videojuegos: (1) logro, que incluye la satisfacción de avanzar en el juego, competir con otros, y comprender la mecánica del juego, como las reglas y los sistemas; (2) social, que incluye la satisfacción de socializar, desarrollar relaciones a largo plazo y ser parte de equipos; y (3) inmersión, que incluye la satisfacción de descubrir objetos ocultos en el juego, rol y personalización de personajes virtuales.

Grace (2009) sostuvo que el juego es la forma peculiar de contactarse con el mundo, para practicar mejorando las habilidades, y es una constante en todas las culturas. El juego es aquella actividad que satisface diferentes necesidades en la vida del niño, lo que implica que debe ser estimulado, permite divertirse y mostrar la exuberancia natural, satisface la curiosidad, de le conoce también como el trabajo del niño por el rol central en el desempeño y desarrollo de la niñez.

Los avances tecnológicos, permitieron crear formas de recreación desde la aplicación de un teléfono inteligente o de las computadoras, donde los estudiantes tienen acceso y pueden jugar con una diversidad de elementos tecnológicos, no obstante, no se debe olvidar los juegos desde los aspectos de la cultura local que cada vez son más erosionado por los tiempos cambiantes (Toharudin et al., 2021).

En cuanto a los juegos digitales, estos ofrecen la posibilidad de repetir instrucciones y tareas, los formatos son similares para muchos juegos digitales y por lo general para los niños de preescolar, suelen funcionar con la orientación de un adulto, siendo algunos juegos son limitados, no obstante, por ejemplo, los juegos para el área de matemáticas divierten y a la vez evalúan conceptos matemáticos (tantos como, uno más, uno menos, primero, cuarto, séptimo), la secuencia de tareas se cumplen usando imágenes en la que los niños pueden interactuar

dibujando sus respuestas, como una caja con pelotas dentro y fuera, entre otros (Puolakanaaho & Latvala, 2017).

Aunque la opinión, de que los niños pueden mostrar falta de interés en la lectura o algunas áreas académicas y la preocupación de ciertos juegos por la intensidad de la participación y la cantidad de tiempo que los niños dedican a ellos; no obstante, algunos juegos pueden ser bastante instructivos y esclarecedores; los juegos por computadora en el jardín de infantes muestran efectos positivos en relación al plan de estudios para niños en jardín de infantes (Kokkalia, 2017).

Liberio (2019, p. 394) los juegos como construcción de conocimiento permiten a los niños de preescolar desarrollen la inteligencia emocional, los juegos educativos deberán ser planificados de tal modo encamine a lograr aprendizajes para ser retroalimentados, útil para motivar a los niños.

Los juegos educativos son actividades, con el objetivo de obtener resultados positivos en el aprendizaje; en cualquiera de sus modalidades desarrolla habilidades cognitivas, promueve la socialización de normas de convivencia, ayuda en la exploración de los gustos de los estudiantes, innovando, apoyando e influyendo en la práctica pedagógica y ayudando al desarrollo de las relaciones interpersonales (Liberio, 2019, p. 394), asimismo los juegos educativos se implementa a partir del desarrollo de materiales lúdicos, utilizándolos de forma efectiva como estrategias y recursos educativos que influyen en el aprendizaje escolar (Adrianzen, 2017).

Liberio (2019) sostuvo que los juegos educativos son actividades, cuyo objetivo es obtener resultados adecuados en el aprendizaje; es ideal para desarrollar habilidades cognitivas, permite socializar acuerdos de convivencia, además contribuye a la innovación. De acuerdo con Liberio (2019) la variable juegos educativos, serán estudiada mediante las siguientes dimensiones: Juego libre, juego estructurado y videojuegos educativos.

Juego libre es el juego sin reglas, estimula la flexibilidad, motivando al niño a probar diversas formas de interactuar, estimulando el lenguaje y la cognición social. Implicando cualquiera de las actividades no estructuradas, promueve que los niños a usen su imaginación. El juego libre es un juego iniciado por los niños que no requiere la dirección de los padres, maestros o entrenadores, se caracterizan por ser no programadas ni supervisadas (Liberio, 2019). Hasta 6 años, el juego es la

manifestación de la vida espiritual del niño a través del cumplimiento de los deseos y la liberación las tensiones internas, así como el camino al entrenamiento y desarrollo de las capacidades mentales; mientras que el déficit de juego en la infancia afecta el grado de socialización, pensamiento, imaginación, lenguaje y capacidad de actuar (Păiși, 2018).

Juego estructurado, es el juego con reglas, permite el desarrollo de estrategias que contribuyen en la resolución de problemas. Con la aplicación de juegos especialmente estructurados (lógico matemático), el niño desarrolla el pensamiento lógico y crea situaciones educativas especiales donde domina procesos intelectuales: seriación, clasificación, construcción numérica, construcción en el tiempo y el espacio, etc. El juego estructurado también es un juego pedagógico que consiste en múltiples formas de actividad educativa intencional, todas las cuales ofrecen potencial significativo oportunidades para involucrar a los niños en el desarrollo de la conciencia y la comprensión de su mundo (Hunter, 2017).

Videojuegos educativos es considerado juego estructurado, basado en los videojuegos o multimedia añadiéndole elementos educativos, contribuye en las prácticas pedagógicas, desarrollando habilidades. Permite el establecimiento de reglas y el tiempo a utilizar, retroalimentación, sistema de recompensas, niveles, puesto que los juegos en línea que son recursos útiles para el aprendizaje.

La variable noción espacial será analizada con el respaldo de las siguientes teorías: Constructivistas, donde algunos de sus representantes son Piaget, quien sostuvo que el niño no almacena conocimientos, más bien, construye a través de la interacción con los objetos de su alrededor. Así también Vygotsky, quien sostuvo que todo ser humano aprende si detrás de este hay un sujeto que piensa. Lo que explica la zona de desarrollo próximo; partiendo de lo que los niños conocen que lo que observan a su alrededor y lo que se pretende que el niño aprenda (Lema et al., 2019).

Las propuestas teóricas de Piaget (1948) sostuvieron el inicio de las clasificaciones sobre la adquisición en la noción espacial, consideró la gradualidad en la construcción del conocimiento, ordenadamente de tres momentos: Topológico, Proyectivo y Euclidiano; se explica que la noción del espacio, se organizan en aproximaciones y separaciones, dicho de otro modo, referida a las

asociaciones de espacio y tiempo (relaciones infra lógicas) con los objetos, progresiva y posteriormente se da el paso al conocimiento del espacio y tiempo, permitiendo la pertenencia con los objetos, para que finalmente se pueda agrupar, ordenar, comparar gracias a las estructuras lógicas. Asimismo, Piaget sostuvo que en la adaptación del ser humano a su entorno se presentan dos procesos, permitiendo el desarrollo de la capacidad de un organismo para concordar en y con su entorno (Valecillos, 2019).

Desde el enfoque de la neurociencia, la preferencia conductual por el uso de un lado del cuerpo corresponde a una superioridad hemisférica contralateral en el control motor, debido al motor cruzado (y vías sensoriales) nerviosas en humanos. Así, la lateralidad conductual corresponde a un desequilibrio cerebral, siendo aprovechable, permitiendo las ventajas en que cada lado del cerebro desarrolle su competencia específica (Bondi, 2020).

El sentido espacial puede organizarse en visualización y orientación. La visualización es la capacidad de manipulación, rotación o voltear mental o gráficamente un objeto. La orientación espacial implica la capacidad de comprender y operar con las distintas posiciones en el espacio, de tal modo para ayudar a construir el sentido espacial de los niños, estos deben realizar actividades que involucren el manejo de materiales para que puedan hablar sobre lo que experimentan; no obstante solo el uso de materiales no garantiza un aprendizaje eficaz y significativo porque lo más importante en algunas materias, como en las matemáticas, es la actividad mental a desarrollar, de este modo, los niños ampliarán su repertorio y se acostumbrarán a relacionar el conocimiento espacial con lo verbal y lo analítico (Balinha y Mamede, 2016).

Entre las definiciones de la variable noción espacial se citan a: Salazar (2019) quien sostuvo que es el conjunto de actividades desarrolladas para el logro del reconocimiento e interiorización de la posición que ocupa un cuerpo en el espacio, permite saber dónde está ubicado en su entorno, como llegar a su escuela, al hogar, etc. Asimismo, Clingan et al. (2021) sostuvieron que los preescolares, experimentan desarrollos significativos en sus habilidades espaciales, entre las diferentes tareas espaciales, algunas incluyen habilidades espaciales no verbales como ser capaz de rotar objetos en el espacio mental y replicar patrones espaciales. La habilidad de rotación mental implica imaginar, manipular y transformar objetos mentalmente,

la rotación mental tiene una trayectoria de desarrollo extendida y muestra importantes diferencias individuales. Por ejemplo, los niños de 4 años que nacen extremadamente prematuros (<28 semanas) o muy prematuros (29-32 semanas) revelan dificultades en la visión visuoespacial.

En el presente estudio, se consideraron las dimensiones propuestas por Alanya, Novoa y Aguilar (2019) basados en Hannoun (1977) las que son: La primera Noción de lateralidad: es la preferencia de un lado del cuerpo en relación al otro lado, se vincula con el desarrollo evolutivo y predominio de un lado del cuerpo, derecha izquierda. Al respecto Bondi et al. (2020) señaló que es la preferencia conductual por el uso de un lado del cuerpo comienza desde la vida prenatal. e incitar a los seres humanos a desarrollar asimetrías motoras. El tipo de tarea motora completada influye esas asimetrías funcionales; sin embargo, no existe un consenso real sobre la ocurrencia de la mano derecha. durante las edades de desarrollo.

En cuanto a la dirección izquierda / derecha, muchos estudios han encontrado el grado de preferencia de la mano y la diferencia en el rendimiento (por ejemplo, fuerza, velocidad, precisión) entre la mano dominante y no dominante. En particular se encontró que la diferencia, en términos de rendimiento, entre las dos manos es mayor (a favor de la mano dominante) en Los niños de 3 a 6 años en comparación con los niños mayores, y los niños zurdos muestran una menor diferencia en comparación con los niños diestros. Por tanto, la preferencia de la mano y el rendimiento de la mano parecen aumentar con la edad y tienden a manifestarse más evidentemente en niños diestros, posiblemente al mismo ritmo que el desarrollo de las funciones cerebrales y como el aumento de experiencia en la actividad motora (Bondi et al., 2020).

Noción de profundidad: capacidad que orienta el cuerpo como una brújula pone en orden el mundo exterior: lo alto de, la cima de lo bajo de, encima de, sobre, bajo, etc. Noción de anterioridad: nociones adquiridas mediante las vivencias y la maduración; los niños ubican elementos al anverso, reverso y también como delante de, detrás de, al revés, etc. Noción de lateralidad. un aspecto clave del análisis de las habilidades motoras básicas y específicas, involucra perfiles de lateralidad motora más allá de la preferencia izquierda-derecha y la orientación espacial del cuerpo.

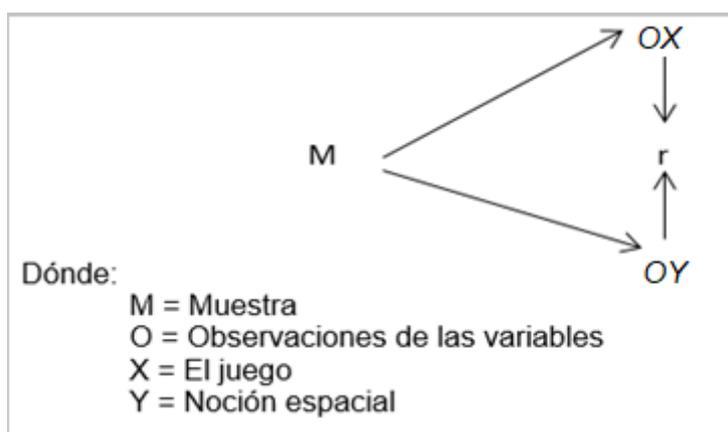
### III. MÉTODO

#### 3.1. Tipo y diseño de la investigación

El presente estudio adoptó un tipo de investigación básica, Valderrama (2015) sostuvo que es un tipo de investigación teórica, pura o fundamental, cuya finalidad es la contribución ordenada de proponer nuevos conocimientos. El estudio se desarrolló enmarcado en el enfoque cuantitativo, adoptando un diseño de investigación no experimental, dado que no se manipularon variables; fue transversal, porque se recogió el estudio en un solo momento, asimismo fue correlacional puesto que se pretende investigar cual es la vinculación entre las variables, cuyo esquema es el siguiente.

**Figura 1**

*Diagrama de correlación de las variables juegos educativos y noción espacial*



*Nota:* Ñaupas et al. (2018)

#### 3.2. Operacionalización de variables

**Variable 1:** Los juegos educativos son actividades, cuyo objetivo es obtener resultados adecuados en el aprendizaje; es ideal para desarrollar habilidades cognitivas, permite socializar normas de convivencia, ayuda a explorar gustos, innovando el sistema educativo (Liberio, 2019, p. 394).

**Operacionalización:** La variable se analizó a través de las dimensiones: Juego libre, juego estructurado y videojuegos y/o softwares educativos, como se observa en el (anexo 2)

**Variable 2:** Hannoun (1977) define noción de espacio como “el desarrollo de la capacidad del niño en cuanto a la ubicación en el espacio”.

**Operacionalización:** Noción espacial Se analizó a través de las dimensiones: de lateralidad, de profundidad y anterioridad, como se observa en el (anexo 2)

### 3.3. Población, muestra y muestreo

La población estuvo conformada por 80 estudiantes de 5 años de la institución educativa N°0083, 2021. Por lo que se aplicó el estudio sobre toda la población. De tal modo no se calculará una muestra.

Respecto a los estudios sobre la población Sánchez *et al.* (2018) señalaron que el censo es el proceso que comprende el recojo de información sobre las características del total de la población o universo.

### 3.4 técnicas e instrumentos

Se utilizó la técnica de la observación, esta técnica consiste en recoger información, de forma sistemática, observando a través de la pantalla con situaciones específicas, cuyo instrumento será una lista de cotejo para cada variable.

Asimismo, los instrumentos fueron validados por la técnica de juicio de expertos como se indica en la siguiente tabla:

**Tabla 1**

*Validez de contenido por juicio de expertos*

Nº	Grado académico	Nombres y apellidos del experto	Dictamen
Experto 1	Mg.	Ulises Diaz Collantes	Aplicable
Experto 2	Mg.	Fanny Paola Gonzales Trujillo	Aplicable
Experto 3	Dra.	Noemi Mendoza Retamozo	Aplicable

En el presente estudio, se obtuvo el índice de fiabilidad KR20, puesto que el instrumento posee una escala dicotómica. Tal como se observar en la siguiente tabla:

**Tabla 2.**

*Prueba de fiabilidad alfa KR20*

Variables	Índice de fiabilidad	N de elementos
Juegos educativos	0, 992	30
Noción espacial	0, 983	30

### **3.5 Procedimiento**

Para recoger la información se cumplió con los procedimientos establecidos por la UCV. Primero se solicitó el permiso a la institución educativa explicando las intenciones del estudio, coordinando horarios y formas para la aplicación del instrumento validado. Se explicó a los directivos, docentes y padres de familia sobre la participación en el estudio de manera voluntaria, así como proteger el anonimato de la información, Una vez recogido los datos se procesarán en el programa Excel para disponer de una data.

### **3.6 Método de análisis de datos**

La información recabada, se organizó y se analizó metódicamente (Hernández y Mendoza, 2018) en cuanto al método de análisis de datos proporcionados por la población de estudio, mediante la aplicación de los instrumentos de los cuestionarios, fueron tabulados en hojas (Excel), posteriormente se registrarán los datos en el programa SPSS 24; para elaborar las tablas y figuras los que corresponden al análisis descriptivo. Asimismo, para el análisis inferencial se realizó la prueba de normalidad decidiendo la prueba de correlación Spearman para la respectiva prueba de las hipótesis.

### **3.7 Aspectos éticos**

Los aspectos éticos refieren al respeto que la investigación tuvo en el trato con los participantes, a la información recogida, así como la participación voluntaria bajo el consentimiento informado. Los resultados fueron utilizados únicamente para la investigación; la confidencialidad, el anonimato y la libre participación, serán los aspectos éticos considerados en la aplicación. El consentimiento informado para la participación en el estudio fue proporcionado por el padre de familia o pariente más cercano de los niños participantes. Asimismo, se respetaron las normas de estilo APA.

## IV. RESULTADOS

### Resultados descriptivos

**Tabla 3**

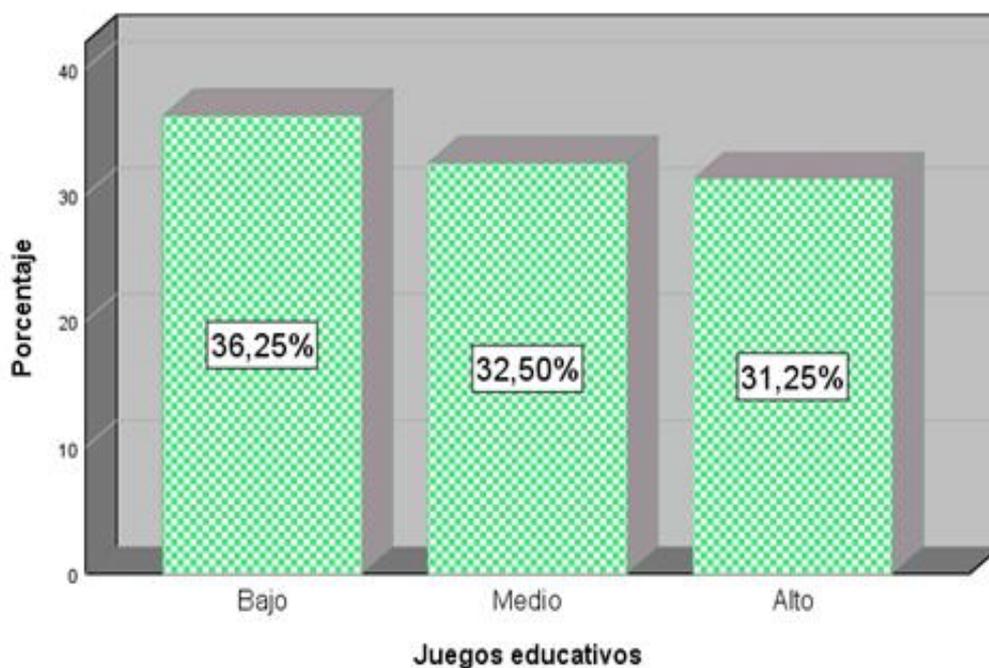
*Frecuencias de la variable Juegos educativos*

		Frecuencia	Porcentaje
Válido	Bajo	29	36,3
	Medio	26	32,5
	Alto	25	31,3
	Total	80	100,0

Fuente: base de datos del estudio.

**Figura 1**

*Nivel de la variable Juegos educativos*



En la tabla 3 y figura 1, se observa que en cuanto a la variable juegos educativos, el 36,25% presenta un nivel bajo; el 32,50% presenta un nivel medio y un 31,25 % presenta un nivel alto; observándose que existe mayor predominancia en el nivel bajo lo que significa que aún los niños necesitan estimulación y ayuda para desarrollar los juegos educativos desde casa.

**Tabla 4**

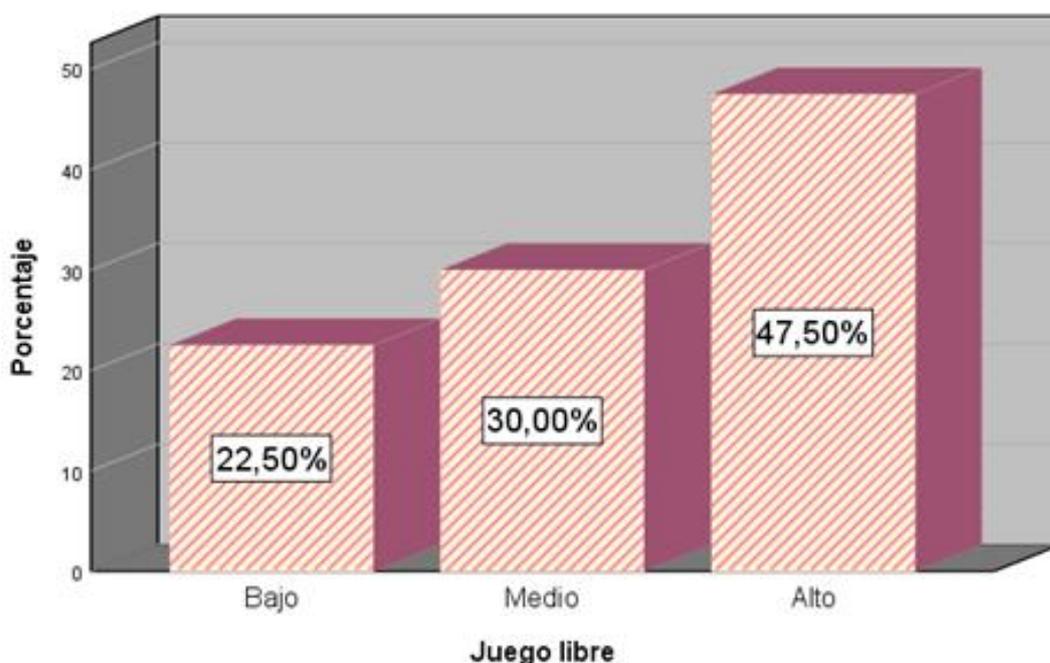
*Nivel de la dimensión juegos libre*

		Frecuencia	Porcentaje
Válido	Bajo	18	22,5
	Medio	24	30,0
	Alto	38	47,5
	Total	80	100,0

Fuente: base de datos del estudio.

**Figura 2**

*Nivel de la dimensión juegos libre*



En la tabla 4 y figura 2, se observa que en cuanto a la dimensión juego libre, el 22,50 % presenta un nivel bajo; el 30 % presenta un nivel medio y un 47,50 % presenta un nivel alto; observándose que existe mayor predominancia en el nivel alto, sin embargo, no es mayor al 50%; lo que significa que aún los niños necesitan espacios para desarrollar los juegos libres desde casa.

**Tabla 5**

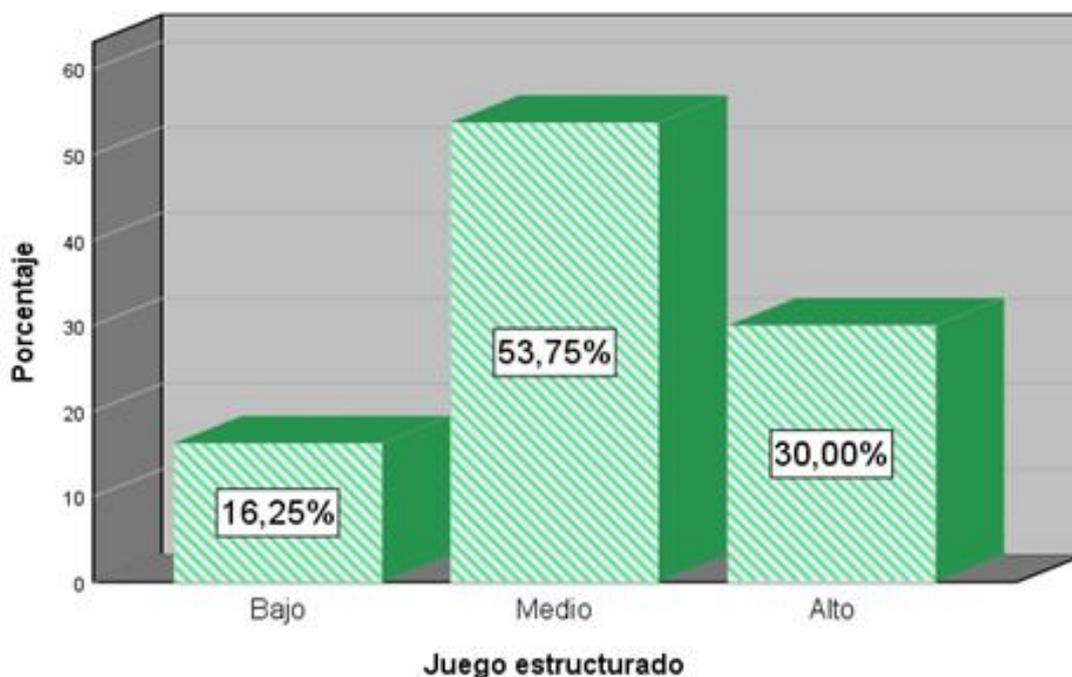
*Nivel de la dimensión juego estructurado*

		Frecuencia	Porcentaje
Válido	Bajo	13	16,3
	Medio	43	53,8
	Alto	24	30,0
	Total	80	100,0

Fuente: base de datos del estudio.

**Figura 3**

*Nivel de la dimensión juego estructurado*



En la tabla 5 y figura 3, se observa que en cuanto a la dimensión juegos estructurados, el 16,25% presenta un nivel bajo; el 53,75% presenta un nivel medio y un 30 % presenta un nivel alto; observándose que existe mayor predominancia en el nivel medio; lo que significa que aún los niños se encuentran en su desarrollo normal dado que este tipo de juegos se desarrolla progresivamente de acuerdo a la edad.

**Tabla 6**

*Nivel de la dimensión video juegos educativos*

---

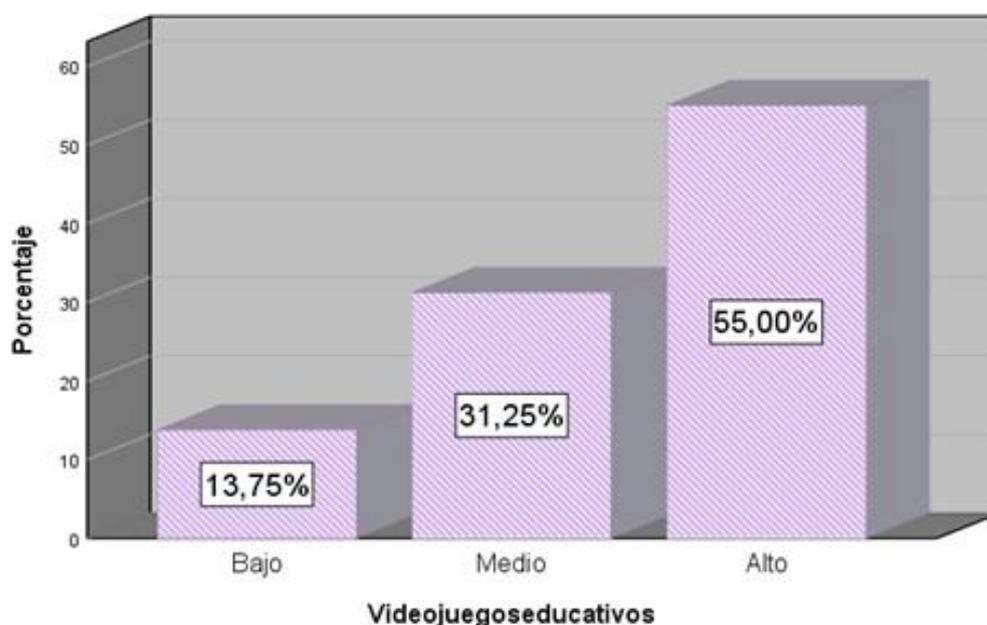
		Frecuencia	Porcentaje
Válido	Bajo	11	13,8
	Medio	25	31,3
	Alto	44	55,0
	Total	80	100,0

---

Fuente: base de datos del estudio.

**Figura 4**

*Nivel de la dimensión video juegos educativos*



En la tabla 6 y figura 4, se observa que en cuanto a la variable juegos educativos, el 13,75 % presenta un nivel bajo; el 31,25% presenta un nivel medio y un 55 % presenta un nivel alto; observándose que existe mayor predominancia en el nivel alto; se puede interpretar que durante la pandemia los niños tuvieron mayor posibilidad para interactuar con este tipo de juegos

## Variable noción espacial

**Tabla 7**

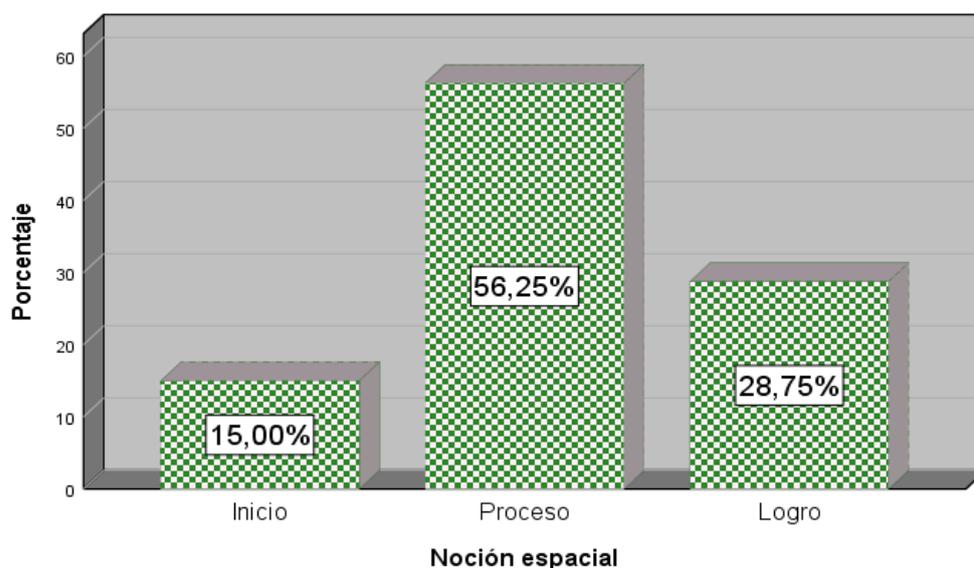
*Frecuencias de la variable noción espacial*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Inicio	12	15,0	15,0	15,0
	Proceso	45	56,3	56,3	71,3
	Logro	23	28,8	28,8	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

Fuente: base de datos del estudio.

**Figura 4**

*Nivel de la variable noción espacial*



En la tabla 7 y figura 5, se observa que en cuanto a la variable noción espacial, el 15 % presenta un nivel inicio; el 56,25% presenta un nivel en proceso y un 28,75 % presenta un nivel de logro; observándose que existe mayor predominancia en el nivel de proceso. Significa que es necesario implementar actividades, que desarrollen la noción espacial, desde el contexto del hogar, dada la modalidad a distancia. Asimismo, se observa que, a pesar de las clases tras una pantalla, los niños pudieron utilizar algunas nociones espaciales, ayudando a los niños a relacionar la geometría con el mundo real, es decir en varias áreas de la vida cotidiana, por lo tanto, se observa la importancia de promover la exploración del sentido espacial en el hogar.

## ESTADISTICA INFERENCIAL

**Tabla 8**

*Pruebas de normalidad*

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
V1Juegos educativos	,131	80	,002	,946	80	,002
V1d1Juego libre	,162	80	,000	,850	80	,000
V1d2Juego estructurado	,138	80	,001	,940	80	,001
V1d3Videojuegos educativos	,170	80	,000	,943	80	,001
V2Noción espacial	,080	80	,200*	,974	80	,097

Se observa la prueba de normalidad Kolmogorov-Smirnov, cuya evidencia en todos los casos, pertenecen a una distribución no normal con una sig < ,05; no obstante, la variable noción espacial corresponden a una distribución normal ( $p > .05$ ). en este caso se recomienda el uso de pruebas no paramétricas (Romero, 2016).

### Prueba de la hipótesis general

H0. No existe relación significativa entre los juegos educativos y la Noción espacial en niños de 5 años de una institución educativa N°0083, 2021.

Ha. Existe relación significativa entre los juegos educativos y la Noción espacial en niños de 5 años de una institución educativa N°0083, 2021.

**Tabla 9**

*Correlación entre juegos educativos y noción espacial.*

		V1Juegos educativos	V2Noción espacial
Rho de Spearman	V1Juegos educativos	Coeficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	,758**
		N	,000
			80
	V2Noción espacial	Coeficiente de correlación	,758**
		Sig. (bilateral)	1,000
		N	,000
			80

Se observa un Rho de Spearman = ,758 indica una correlación alta y el valor:  $p = ,000$   $p < 0.05$  por tanto, se decidió rechazar la hipótesis nula, es decir: Los juegos

educativos se relaciona de manera positiva con la noción espacial en niños de 5 años de una institución educativa N°0083, 2021.

### Prueba de la hipótesis específica 1

H0. No existe relación significativa entre el juego libre y la noción espacial en niños de 5 años de una institución educativa N°0083, 2021.

Ha. Existe relación significativa entre el juego libre y la noción espacial en niños de 5 años de una institución educativa N°0083, 2021.

**Tabla 10**

*Correlación entre juego libre y noción espacial.*

		V2	
		Noción espacial	
Rho de Spearman	V1d1 Juego libre	Coeficiente de correlación	,632**
		Sig. (bilateral)	,000
		N	80

Se observa un Rho de Spearman = ,632 indicando una correlación moderada y el valor:  $p = ,000$   $p < 0.05$  por tanto, se decidió rechazar la hipótesis nula, es decir: El juego libre se relaciona de manera positiva con la noción espacial en niños de 5 años de una institución educativa N°0083, 2021.

### Prueba de la hipótesis específica 2

H0. No existe relación significativa entre los juegos estructurado y la noción espacial en niños de 5 años de la institución educativa N°0083, 2021.

Ha. Existe relación significativa entre los juegos estructurado y la Noción espacial en niños de 5 años de la institución educativa N°0083, 2021.

**Tabla 11***Correlación entre juego estructurado y noción espacial.*

		V2	
		Noción espacial	
Rho de Spearman	V1d2 Juego estructurado	Coefficiente de correlación Sig. (bilateral) N	,453** ,000 80

Se observa un Rho de Spearman = ,453 indicando una correlación moderada y el valor:  $p = ,000$   $p < 0.05$  por tanto, se decidió rechazar la hipótesis nula, es decir: El juego estructurado se relaciona de manera positiva con la noción espacial en niños de 5 años de la institución educativa N°0083, 2021.

**Prueba de la hipótesis específica 3**

H0. No existe relación significativa entre los videojuegos educativos y la noción espacial en niños de 5 años de una institución educativa N°0083, 2021.

Ha. Existe relación significativa entre los videojuegos educativos y la Noción espacial en niños de 5 años de una institución educativa N°0083, 2021.

**Tabla 12***Correlación entre video juegos educativos y noción espacial.*

		V2	
		Noción espacial	
Rho de Spearman	V1d3 Videojuegos educativos	Coefficiente de correlación Sig. (bilateral) N	,541** ,000 80

Se observa un Rho de Spearman = ,542 indicando una correlación moderada y el valor:  $p = ,000$   $p < 0.05$  por tanto, decidió de rechazar la hipótesis nula, es decir: Los video juegos educativos se relaciona de manera positiva con la noción espacial en niños de 5 años de una institución educativa N°0083, 2021.

## V. DISCUSIÓN

**En relación a la hipótesis general**, se observa en los resultados una  $\rho = ,758$  y un  $p\text{-valor} = 0,000$ , se determinó que los juegos educativos se relacionan de manera positiva con la noción espacial en niños de 5 años de una institución educativa N°0083, 2021, lo que significa que mientras mayores sean las estrategias lúdicas empleadas por los docentes, mayor serán las capacidades de orientación espacial a desarrolladas en los estudiantes.

Estos resultados son similares al estudio de Quispe (2017) cuyos resultados fueron evidenciados por la prueba estadística T student, concluyendo que el juego como estrategia metodológica influye significativamente en el aprendizaje del área de matemática en los niños y niñas de 5 años.

Del mismo modo encuentran complemento de ideas con el estudio de En Brasil, Da Cruz de Carvalho, (2016), cuyos resultados mostraron que, a pesar de las limitaciones, el juego permite experimentar en diversas prácticas cotidianas, siendo considerado como una herramienta esencial para el desarrollo integral del niño y para la construcción del conocimiento propuesto en el currículo.

Los resultados reflejan el desarrollo de la Teoría sociocultural de Vygotsky (2007) que destaca que cada período de desarrollo tiene una actividad principal, en edad preescolar, esta actividad es un juego; jugar es visto como una práctica de suma importancia para el niño, ya que es a través del juego que comienza a operar con significados, es decir, dando significado a los objetos y no solo manipulándolos. Según Vygotsky, el juego marca el comienzo de la imaginación y capacidad para pensar creativamente, y la creatividad se estimula con las actividades libres, ya que el juego actúa como modelo para procesos posteriores de abstracción (Da Cruz, 2016).

En cuanto a la variable juegos educativos, el 36,25% presentó un nivel bajo; el 32,50% presentó un nivel medio y el 31,25 % presentó un nivel alto; lo que significa que aún los niños necesitan estimulación y ayuda para desarrollar los juegos educativos desde casa. Al respecto el estudio de Ahmad et al. (2016) según sus resultados señalaron que fue que los niños de nivel operacional formal mejoran su pensamiento cognitivo sobre la base de la duración del juego no sobre la base de su factor de edad, los autores encontraron que los estudiantes sienten curiosidad

por explorar cosas nuevas, nuevas ideas por juego. Por tanto, es necesario que los estudiantes puedan disponer de más tiempo para jugar en un día, puesto que sus habilidades de desarrollo cognitivo mejoran rápidamente debido a la duración del tiempo, donde el nivel de logro podrá incrementarse, mejorando el pensamiento lógico y la resolución de problemas.

En cuanto a la variable noción espacial, el 15 % de estudiantes se encuentran en nivel inicio; el 56,25% en nivel proceso y 28,75 % en nivel de logro; lo que significa que es necesario orientar a los padres y cuidadores sobre los beneficios y la importancia del desarrollo de la noción espacial; estos resultados encuentran respaldo en las propuestas teóricas de Piaget (1948) sobre la adquisición en la noción espacial, se organizan en aproximaciones y separaciones, progresiva y posteriormente se da el paso al conocimiento del espacio y tiempo, permitiendo la pertenencia con los objetos, para que finalmente se pueda agrupar, ordenar, comparar gracias a las estructuras lógicas (Valecillos, 2019). Por ello, las maestras deben darles la importancia debida a los progresos de los niños como: contar, escribir, dibujar, leer y otras disciplinas que se basan en establecer relaciones entre objetos y fenómenos, su secuencia y, por ende, sus relaciones espaciales. Por ejemplo, los niños en 1er grado leerán y escribirán de izquierda a derecha, por tanto, es necesario ejercitar lateralidad.

**En relación a la hipótesis específica 1**, se observa en los resultados una  $\rho = ,632$  y un  $p\text{-valor} = 0,000$ , se determinó que el juego libre se relaciona de manera positiva con la noción espacial en niños de 5 años de una institución educativa N°0083, 2021, lo que significa que en la medida que se implanten actividades o se brinden espacios para que los niños incrementen el desarrollo del juego libre, también la noción espacial en niños será mejorada. Estos resultados se pueden comparar con el estudio de Păiși (2018) realizado en Rumania quien encontró una correlación entre el nivel de activismo del niño dentro del juego y el volumen de adquisición de conocimientos, donde se analizó las características del juego en edad preescolar.

Asimismo, los resultados encontrados, en cuanto a la dimensión juego libre, se obtuvo un 47,50 % en nivel alto, no obstante, significa que existe la necesidad

de brindar mayores espacios desde casa y evitar el exceso de programas o actividades educativas sobre organizadas en las experiencias de aprendizaje, puesto que podría ser la razón que el libre juego de los niños se esté obstaculizando. Al respecto el estudio de Ahnke (2019) cuya investigación analizó el uso de métodos basados en el juego y la incorporación de juegos métodos de enseñanza para niños en edad preescolar. La investigación mostró que los métodos de enseñanza basados en el juego influenciaron positivamente especialmente en niños en edad preescolar considerados en riesgo de fracaso académico.

Los resultados del presente estudio son el desarrollo de ideas de (Roopnarine et al., 2015, p. 216) quien sostuvo que el juego no estructurado (juego libre) puede definirse como un juego en el que los niños desarrollan espontaneidad e independencia. Asimismo, los resultados se explican con la teoría de Bruner (1983) quien postuló que la instrucción impartida a los niños debería introducirse, utilizando modos activos (basados en la acción), icónicos (basados en imágenes) y simbólicos (basados en el lenguaje) y representaciones, Bruner se centró en el entorno de aprendizaje y la participación activa de los niños durante el proceso de aprendizaje (Rashed, 2020). Jugar es visto como una práctica de suma importancia para el niño, ya que es a través del juego que comienza a operar con significados, es decir, dando significado a los objetos y no solo manipulándolos, como lo indicó Vygotsky (2007), esta actividad proporciona al niño el desarrollo de lo que el autor llama funciones psíquicas superiores y actúa en la formación de la Zona de desarrollo próximo (Da Cruz, 2016).

**En relación a la hipótesis específica 2**, se observa en los resultados una  $\rho = ,453$  y un  $p\text{-valor} = 0,000$ , se determinó que el juego estructurado se relaciona de manera positiva con la noción espacial en niños de 5 años de una institución educativa N°0083, 2021, denotando que mientras mayores sean las estrategias para ejecutar el juego estructurado en los niños mayor será el desarrollo de la noción espacial.

Además, en cuanto el juego estructurado, se encontró que el 53,75% presenta un nivel medio, lo que puede significar que aún los niños progresivamente participaran con mayor motivación en juegos estructurado, puesto que las

actividades de juego para niños son principalmente desestructuradas e informales, y tiene lugar dentro de los espacios que los niños comparten con otros, tanto adultos como niños.

Los resultados encuentran explicación en lo dicho por el Minedu (2016) en el currículo nacional (CN), currículo que promueve la participación activa y lúdica de los niños en el proceso de creación de significado. De manera similar el pan de estudios turco, el juego de los niños ocupa un lugar central en el plan de estudios de la primera infancia; en el plan de estudios turco, las actividades lúdicas infantiles se dividen en tres categorías principales: juego no estructurado, semiestructurado y estructurado (Roopnarine et al., 2015).

Además, los resultados pueden ser comparados con el estudio de Zapateiro, et al. (2018) quienes concluyeron que el diseño de los juegos es útil para promover, desarrollar y fortalecer aspectos de la orientación espacial y otras habilidades espaciales, como la capacidad de visualizar la sección transversa que muchas veces gira entorno a reglas, puesto que se refiere a actividades orientadas a objetivos y requiere que un niño siga instrucciones. Para Hunter (2017) el juego estructurado es un juego pedagógico que consiste en múltiples formas de actividad educativa intencional, todas las cuales ofrecen potencial significativo oportunidades para involucrar a los niños en el desarrollo de la conciencia y la comprensión de su mundo. En esta línea, refiere el autor que, un entorno del exterior estructurado puede crear tensión en cuanto los objetivos de los cuidadores o docentes sobre los intereses de los niños, puesto que puede afectar positiva o negativamente el potencial de participación creativa, es decir, puede evitar la creatividad o viceversa, puede fomentar un gran interés en los entornos naturales.

**En relación a la hipótesis específica 3**, se observa en los resultados una  $\rho = ,542$  y un  $p\text{-valor} = 0,000$ , se determinó que los video juegos educativos se relacionan de manera positiva con la noción espacial en niños de 5 años de una institución educativa N°0083, 2021, lo que explica que, a medida que las prácticas educativas estimulen el uso de los video juegos educativos, las habilidades de la noción espacial también se verán incrementadas.

Asimismo, los resultados en el uso de videojuegos educativos encontraron un 55 % en un nivel alto; lo cual significa que los medios digitales de educación infantil promueven la realización de juegos educativos para practicar lectoescritura, matemáticas u otras áreas.

Los resultados encuentran similitud en el estudio de Laranjeiro (2021) quien desarrolló su estudio analizando las aplicaciones de aprendizaje basadas en juegos, según el currículo de preescolar, concluyendo que los juegos tienen el potencial de promover el aprendizaje de los niños en edad preescolar, ya que los juegos permitieron mostrar interés y el educador identificó posibles actividades educativas relacionadas con las aplicaciones.

Los resultados del presente estudio en cuentan complemento de ideas en el estudio de Puolakanaho & Latvala (2017) que muchos juegos digitales suelen funcionar con la orientación de un adulto, además sostuvo que algunos juegos son limitados, no obstante, por ejemplo, los juegos para el área de matemáticas divierten y a la vez evalúan conceptos matemáticos (tantos como, uno más, uno menos, primero, cuarto, séptimo).

Asimismo, los resultados del estudio, muestran el desarrollo de ideas de Yee (2006, como se citó en Barreto 2017) quien identificó tres factores motivacionales principales que atraen a jugar videojuegos: (1) logro, que incluye la satisfacción de avanzar en el juego, competir con otros, y comprender la mecánica del juego, como las reglas y los sistemas; (2) social, que incluye la satisfacción de socializar, desarrollar relaciones a largo plazo y ser parte de equipos; y (3) inmersión, que incluye la satisfacción de descubrir objetos ocultos en el juego, rol y personalización de personajes virtuales.

Los niños necesitan oportunidades de interacción con los nuevos aprendizajes, estas formas son las actividades lúdicas que permitan construir representaciones del conocimiento y practicar en el razonamiento espacial, de tal modo se pueda desarrollar el sentido espacial dado que en el juego, el niño se desempeña en acción, luego podrá hacerlo con imágenes y manipulando objetos y desarrollando el lenguaje; tal como lo señaló Vygotsky, cuando refiere que el pensamiento tiene una analogía espacial, tal vez complementaria al "habla interior" Es importante examinar cómo los niños pequeños aprenden sobre el espacio y la

geometría, analiza cómo piensan sobre conceptos específicos en esta área y presenta actividades y enfoques desarrollan la inteligencia espacial.

La noción espacial en el nivel inicial contribuye en la formación de conceptos siendo la primera etapa en el desarrollo, sobre la cual se construyen otras etapas, como se ha visto en el presente estudio muchos académicos en sus investigaciones y estudios consideraron y coinciden que la infancia es muy importante; a menudo, los niños del jardín de infancia pueden aprender palabras sin comprender sus significados, dada la importancia de los conceptos, es necesario preparar programas y actividades basado en imágenes y gráficos en desarrollar algunos conceptos espaciales y temporales de los niños del jardín de infancia para desarrollar estos conceptos en el niño en esta etapa.

Dada la educación a distancia, es necesario, orientar a los padres para brindar oportunidades a los niños en la manipulación de materiales para facilitar la comprensión de posición de objetos y su ubicación en el espacio, es decir, las relaciones espaciales que existen. Este aspecto está claramente propuesto en el Currículo Nacional para la educación inicial, refiriéndose al hecho del uso de diferentes materiales y la manipulación de ellos, creando las oportunidades para resolver problemas lógicos, cuantitativos y espaciales; además de promover la adquisición de un nuevo vocabulario desde las relaciones espaciales con los objetos, particularmente en lo que respecta al posicionamiento del espacio consolidando nuevos conocimientos.

Durante la pandemia, causada por el COVID.19 el rol del juego y otras actividades en el hogar con los niños desarrollaron habilidades en diferentes áreas gracias a los padres puesto que desde casa ayudaron en las experiencias de aprendizaje de sus hijos, participando en diferentes tipos de juegos en casa, lo cual implica que las creencias de los padres sobre el juego están convirtiéndose en una actividad fundamental para el desarrollo de los niños. Nuestros resultados demostraron que el apoyo de los padres al juego y la frecuencia de los niños del juego son predictores de futuras mejoras en el aprendizaje. Al respecto, Unicef (2021) señaló que no se podría ignorar en los contextos educativos, no obstante, el problema durante la pandemia fue el déficit de espacios en el hogar, desde la mirada social, además se muestran relacionados con la carencia habitacional para

jugar dentro del hogar, no obstante el esfuerzo por superar las limitaciones de nivel socioeconómico, significó que los niños participen en juegos desde casa, haciendo que los padres vayan modificando sus creencias hacia el apoyo al juego.

Finalmente, las escuelas públicas de educación inicial dependen de las políticas educativas, la presión social, de la visión de calidad y otros factores que conducen los objetivos de las escuelas del nivel inicial, por ello, conseguir altos niveles de logros en los aprendizajes, es necesario explicar que el exceso de horas de los niños en la escuela puede ser perjudicial, asimismo en un contexto de pandemia, el exceso de horas tras la pantalla también lo es. Por ello el desarrollo integral debe ser estimulado mediante el juego, creando mayores condiciones para el juego libre, para el juego estructurado y horarios para aprender mediante videojuegos. Por ello la importancia de la constante comunicación de los padres con sus maestros, motivándolos constantemente, permitiéndoles apreciar y reflexionar que jugar es una herramienta indispensable en la vida de los niños.

## VI. CONCLUSIONES

**Primera conclusión.** Se demostró que, existe una relación positiva y alta entre los juegos educativos y la noción espacial en los niños de 5 años de una institución educativa N°0083, 2021, determinada por el Rho de Spearman = ,758 y una significancia estadística  $p = 0.000$ ,  $p < 0.05$ .

**Segunda conclusión.** Se demostró que, existe una relación positiva y moderada entre el juego libre y la noción espacial en los niños de 5 años de una institución educativa N°0083, 2021, determinada por el Rho de Spearman = ,632 y una significancia estadística  $p = 0.000$ ,  $p < 0.05$ .

**Tercera conclusión.** Se demostró que, existe una relación positiva y moderada entre el juego estructurado y la noción espacial en los niños de 5 años de una institución educativa N°0083, 2021, determinada por el Rho de Spearman = ,453 y una significancia estadística  $p = 0.000$ ,  $p < 0.05$ .

**Cuarta conclusión.** Se demostró que, existe una relación positiva y moderada entre los video juegos educativos y la noción espacial en los niños de 5 años de una institución educativa N°0083, 2021, determinada por el Rho de Spearman = ,542 y una significancia estadística  $p = 0.000$ ,  $p < 0.05$ .

## **VII. RECOMENDACIONES**

### Primera

El estudio encontró relación entre relación positiva y alta entre los juegos educativos y la noción espacial, por lo que se recomienda a los investigadores desarrollar una investigación experimental de tal modo se implementen talleres para estimular el desarrollo de la inteligencia espacial mediante los juegos educativos.

### Segunda

El estudio encontró la relación entre el juego libre y la noción espacial, por lo que se recomienda a las docentes y al equipo TOE desarrollar escuela para padres de tal modo los padres puedan convertir cualquier actividad de casa en un juego, creando un mundo de espontaneidad.

### Tercera

El estudio encontró la relación entre juego estructurado y la noción espacial, por lo que se recomienda a las directoras promover espacios de recreación e interacción entre niños, padres y maestros en involucrar a los niños en actividades de juegos tradicionales.

### Cuarta

El estudio encontró la relación entre los video juegos educativos y la noción espacial, por lo que se recomienda a las directoras académicas promover talleres del uso de juegos que estimulen en pensamiento espacial. Así como buen uso del lenguaje matemático, dado que para estimular la noción espacial es necesario usar vocabulario espacial.

## REFERENCIAS

- Adrianzen, S. (2017). Validación de juegos educativos adaptados al diseño curricular nacional, para niveles de inicial y primaria, de zonas urbanas y rurales de lima, Arequipa e Iquitos. *Revista EDUCA UMCH*, (09), 105-118. <https://doi.org/10.35756/educaumch.201709.35>
- Ahmad, S., Ch, A. H., Batool, A., Sittar, K., & Malik, M. (2016). Play and Cognitive Development: Formal Operational Perspective of Piaget's Theory. *Journal of Education and Practice*, 7(28), 72–79 <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1118552.pdf>
- Ahnke, T. (2019). *Building Literacy Skills in Preschoolers through Play*. [Thesis, Concordia University, St. Paul]. [https://digitalcommons.csp.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1014&context=teacher-education\\_masters](https://digitalcommons.csp.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1014&context=teacher-education_masters)
- Alanya, S. M., Novoa, P. F., & Aguilar, J. L. (2019). Noción espacial en niños de 5 años de una Institución Educativa Pública y una Institución Educativa Privada. *PsiqueMag*, 8(2), 122–128. <https://doi.org/10.18050/psiquemag.v8i2.201>
- Alyamani, A. H., Khaled, M. bani, & Jabali, S. M. (2021). The Effectiveness of an Educational Program Based on Pictures and Graphics in Developing Some Spatial and Temporal Concepts among Kindergarten Children. *International Journal of Higher Education*, 10(1), 319–32. [https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&ved=2ahUKEwjXh4uAzY\\_1AhWsJLkGHb0PBh8QFnoECA8QAQ&url=https%3A%2F%2Ffiles.eric.ed.gov%2Ffulltext%2FEJ1286017.pdf&usg=AOvVaw158khPRsmrdwhk4URYZo8v](https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&ved=2ahUKEwjXh4uAzY_1AhWsJLkGHb0PBh8QFnoECA8QAQ&url=https%3A%2F%2Ffiles.eric.ed.gov%2Ffulltext%2FEJ1286017.pdf&usg=AOvVaw158khPRsmrdwhk4URYZo8v)
- Balinha, F. y Mamede, E. (2016). *As noções espaciais e o mundo da criança*. Universidade do Minho. Brasil. <http://repositorium.sdum.uminho.pt/handle/1822/52582>
- Barreto, D., Vasconcelos, L., y Orey, M. (2017). Motivation and learning engagement through playing math video games. *Malaysian Journal of Learning and Instruction (MJLI)*, 14 (2), 1-21. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1166723.pdf>

- Bondi, D. (2020). Laterality in Children: Evidence for Task-Dependent Lateralization of Motor Functions. *Int. J. Environ. Res. Public Health* 2020, 17, 6705; <https://doi.org/10.3390/ijerph17186705>  
[https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&ved=2ahUKEwilv9vZz9zzAhWDIbkGHfTIB\\_oQFnoECAMQAQ&url=https%3A%2F%2Fwww.mdpi.com%2F1660-4601%2F17%2F18%2F6705%2Fpdf&usg=AOvVaw3wPIhziI9cktPUUBqFnc3x0](https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&ved=2ahUKEwilv9vZz9zzAhWDIbkGHfTIB_oQFnoECAMQAQ&url=https%3A%2F%2Fwww.mdpi.com%2F1660-4601%2F17%2F18%2F6705%2Fpdf&usg=AOvVaw3wPIhziI9cktPUUBqFnc3x0)
- Candia, B. L., & Maquera, R. (2017). *Juegos andinos como estrategia en el aprendizaje del área personal social en los niños (as) de cuatro años de la IEI Corazón de Jesús Ácora* [tesis de la Universidad Nacional Del Altiplano] Repositorio Institucional UNAP. <http://repositorio.unap.edu.pe/handle/UNAP/5677>
- Clingan S., Nelson P., Göksun T y Demir, Ö. (2021). Spatial Thinking in Term and Preterm-Born Preschoolers: Relations to Parent–Child Speech and Gesture. *Front. Psychol.* 12:651678. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.651678>  
<https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fpsyg.2021.651678/full>
- Cuellar Cartaya, María Elena, Tenreyro Mauriz, Miriam, & Castellón León, Gisela. (2018). El juego en la educación preescolar: fundamentos históricos. *Conrado*, 14(62), 117-123. [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1990-86442018000200020](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442018000200020)
- Da Cruz de Carvalho, M. (2016). *A importância do brincar na construção de conhecimentos de crianças na pré-escola* [Universidade Fernando Pessoa, Portugal]. [https://bdigital.ufp.pt/bitstream/10284/6928/1/DM\\_Marianne%20de%20Carvalho.pdf](https://bdigital.ufp.pt/bitstream/10284/6928/1/DM_Marianne%20de%20Carvalho.pdf)
- Damián , M. (2016). Los preescolares y sus juegos. *Revista Electrónica de Psicología Iztacala*. 19, (3), 2016  
<https://www.medigraphic.com/pdfs/epsicologia/epi-2016/epi163f.pdf>

Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia ( 2018). *Aprendizaje a través del juego*. UNICEF

2018[https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&ved=2ahUKEwiv4efSn9z0AhX9H7kGHWwzBLQQFnoECAMQAQ&url=https%3A%2F%2Fwww.unicef.org%2Fsites%2Fdefault%2Ffiles%2F2019-01%2FUNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf&usg=AOvVaw0-608nHjk\\_if6\\_i1nTnkc\\_](https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&ved=2ahUKEwiv4efSn9z0AhX9H7kGHWwzBLQQFnoECAMQAQ&url=https%3A%2F%2Fwww.unicef.org%2Fsites%2Fdefault%2Ffiles%2F2019-01%2FUNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf&usg=AOvVaw0-608nHjk_if6_i1nTnkc_)

Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (2021). *Salud mental en tiempos de coronavirus*. UNICEF, Buenos Aires

<https://www.unicef.org/argentina/media/11051/file/Estudio%20sobre%20los%20efectos%20en%20la%20salud%20mental%20de%20ni%C3%B1as,%20ni%C3%B1os%20y%20adolescentes%20por%20COVID-19.pdf>

Gallardo, J. A. & Gallardo, P. (2018). *Teorías del juego como recurso educativo*. IV Congreso Virtual Internacional sobre Innovación Pedagógica y Praxis Educativa innovagología. p. 356 <https://rio.upo.es/xmlui/handle/10433/5642>

Hendi, N. S., & Asmawi, A. (2018). Preschool English Teachers' Practices and Early Literacy Instruction: Montessori vs. International Preschool Curriculum. *Malaysian Online Journal of Educational Sciences*, 6(2), 29–36. <https://eric.ed.gov/?id=EJ1176121>

Hernández, R. y Mendoza, C. (2018). *Metodología de investigación*. Las rutas cuantitativas, cualitativas y mixtas. México: McGraw Hill Education

Hunter, J. Graves, C. y Bodensteiner, A. (2017). Adult Perspectives on Structured vs. Unstructured Play in Early Childhood Environmental Education. *The International Journal of Early Childhood Environmental Education*, 5(1), 89-95 [https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&ved=2ahUKEwjRtM7c-N70AhUJJrkJGHQE\\_DvYQFnoECBsQAQ&url=https%3A%2F%2Ffiles.eric.ed.gov%2Ffulltext%2FEJ1158456.pdf&usg=AOvVaw0Gd0qrORZomu8wmEhwnbNC](https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&ved=2ahUKEwjRtM7c-N70AhUJJrkJGHQE_DvYQFnoECBsQAQ&url=https%3A%2F%2Ffiles.eric.ed.gov%2Ffulltext%2FEJ1158456.pdf&usg=AOvVaw0Gd0qrORZomu8wmEhwnbNC)

- Vygotsky, L. (1966). Play and its role in the mental development of the child  
L. S. Vygotsky Primera publicación: International Research in Early Childhood  
Education 3 (7) 2 <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1138861.pdf>
- Jaramillo de Certain, L. (2014). *Guía básica sobre educación infantil en Colombia*.  
Universidad del Norte.  
<https://eds.p.ebscohost.com/eds/ebookviewer/ebook/bmxlYmtfXzgxMzA3OF9fQU41?sid=24d8f2df-93ba-4541-9fb2-4a1908491916@redis&vid=2&format=EB&rid=1>
- Juliasz, P. (2018). Spatial thinking in preschool education: the construction of  
geographic knowledge. University of São Paulo. *Boletín paulista de geografía*.  
99 (1) 321-350  
[https://www.researchgate.net/publication/326426763\\_Spatial\\_thinking\\_in\\_preschool\\_education\\_the\\_construction\\_of\\_geographic\\_knowledge](https://www.researchgate.net/publication/326426763_Spatial_thinking_in_preschool_education_the_construction_of_geographic_knowledge)
- Kenanoglu, D., y Duran, M. (2021). The Effect of Traditional Games on the  
Language Development of Pre-School Children in Pre-School Education.  
*Asian Journal of Education and Training*, 7(1), 74–81.  
<https://eds.b.ebscohost.com/eds/detail/detail?vid=6&sid=695f7969-6c9f-41c0-b65e-0295e48c4532%40pdc-v-sessmgr01&bdata=JmxhbmMc9ZXMmc2l0ZT1lZHMtbGl2ZQ%3d%3d#AN=EJ1287650&db=eric>
- Kokkalia, G., Drigas, A. y Petros, R. (2017). The Use of Serious Games in Preschool  
Education. *The Use of Serious Games in Preschool Education*, 12, (11)  
<https://online-journals.org/index.php/i-jet/article/view/6991>
- Lamrani, R., & Abdelwahed, E. H. (2020). Game-based learning and Gamification  
to improve skills in early years education. *Computer Science & Information  
Systems*, 17(1), 339–356. <https://doi.org/10.2298/CSIS190511043L>  
<http://www.doiserbia.nb.rs/Article.aspx?id=1820-02141900043L#.YVP2AqS23IU>
- Laranjeiro, D. (2021). Development of Game-Based M-Learning Apps for  
Preschoolers. *Educ. Sci.*. <https://doi.org/10.3390/educsci11050229>

- Lema, R., Tenezaca, R. y Aguirre, S. (2019). El aprestamiento a la lectoescritura en la educación preescolar. *Conrado*, 15(66), 244-252. [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1990-86442019000100244](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442019000100244)
- Liberio, X. P. (2019). El uso de las técnicas de gamificación en el aula para desarrollar las habilidades cognitivas de los niños y niñas de 4 a 5 años de Educación Inicial. *Revista Conrado*, 15(70), 392-397. Recuperado de <http://conrado.ucf.edu.cu/index.php/Conrado>  
<http://scielo.sld.cu/pdf/rc/v15n70/1990-8644-rc-15-70-392.pdf>
- Lohmander, M.K. y Samuelsson, I.P.(2015). Play and learning in early childhood education in Sweden. <https://doi.org/10.11621/pir.2015.0202>  
<http://psychologyinrussia.com/volumes/?article=3687>
- Martinez, M. (2021). *El juego motriz y el desarrollo de la noción espacial de los niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial N° 269 "Elvira García García" de Pucallpa*. [Tesis de maestría de la Universidad Nacional De Ucayali]. Repositorio UNU. <http://repositorio.unu.edu.pe/handle/UNU/5046>
- Metaferia BK, Futo J, Drew R and Takacs ZK (2020) Parents' Beliefs About Play and the Purpose of Preschool Education, Preschoolers' Home Activity and Executive Functions. *Front. Psychol.* 11:1104. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.01104>  
<https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fpsyg.2020.01104/full>
- Ministerio de Educación (2016). *Currículo de educación básica* CNEB. Lima: MINEDU. <https://n9.cl/qcm87>
- Montero, B. (2017). Aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza: Una Revisión de la Literatura. *Pensamiento Matemático*, 7 (1), 75-92. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6000065>
- Ñaupas, H., Valdivia, M., Palacios, J. Romero, H. (2013). *Metodología de la investigación Cuantitativa Cualitativa y Redacción de la Tesis*. (5ª. Edición). Bogotá: Ediciones de la U. <https://n9.cl/93x5t>
- Păiși, M. (2018). The relationship between play and learning at Preschool age. *The European Proceedings of Social & Behavioural Sciences* 2357-1330

<https://doi.org/10.15405/epsbs>.

[https://www.researchgate.net/publication/335190866\\_The\\_Relationship\\_Between\\_Play\\_And\\_Learning\\_At\\_Preschool\\_Age](https://www.researchgate.net/publication/335190866_The_Relationship_Between_Play_And_Learning_At_Preschool_Age)

Poma, M. E. (2020). Psicomotricidad y noción espacial en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N 142-Ventanilla. [Tesis de la universidad Cesar Vallejo] Repositorio UCV  
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/59568>

Puolakanaho, A., & Latvala, J.M. (2017). Embedding Preschool Assessment Methods into Digital Learning Games to Predict Early Reading Skills. *Human Technology*, 13(2), 216-236. <https://doi.org/10.17011/ht/urn.201711104212>  
<https://jyx.jyu.fi/bitstream/handle/123456789/56223/puolakanaholatvala.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Quispe, M. (2017). *Aplicación de juego como estrategia metodológica para lograr aprendizajes significativos en el área de matemática en los niños y niñas de 5 años de la IEI n° 448 Santa Ana – Cusco*. [Tesis de la Universidad Nacional Del Altiplano]. Repositorio UNAP  
[http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/10915/Quispe\\_Valenzuela\\_Magdeley.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/10915/Quispe_Valenzuela_Magdeley.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Ramírez, Y. (2020). Neurociencias aplicadas a la educación preescolar. *Revista de Neuro-Psiquiatría*, 83(4), 287-289. <https://dx.doi.org/10.20453/rnp.v83i4.3895>

Rashed, Z. (2020). Chapter 6 Role-Play Approach in Teaching and Learning English as a Second Language in Early Childhood Programs. *Advancing English Language Education* 91-101. <https://n9.cl/rm2ds>

Rodriguez, Y (2019). *Revista observatorio del juego*. Chile. Observatorio del juego  
<https://n9.cl/fb9uc>

Romero, C., Cueto, E., y Rincón, Z. (2017). Estrategias educativas para el aprestamiento desarrollado por las facilitadoras en los hogares la primera

infancia. *Revista Espacios*, 38(20).  
<http://www.revistaespacios.com/a17v38n20/a17v38n20p12.pdf>

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, Universidad técnica de Machala]. Repositorio UDEP [https://pirhua.udep.edu.pe/bitstream/handle/11042/4447/EDUC\\_072.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://pirhua.udep.edu.pe/bitstream/handle/11042/4447/EDUC_072.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Samaniego (2018). *Juegos serios como herramienta para potenciar el aprendizaje autorregulado*. [Tesis, Universitat de les Illes Balears]. [https://dspace.uib.es/xmlui/bitstream/handle/11201/150134/Rosemary%20de%20Lourdes%20Samaniego%20Ocampo\\_TESIS%20DEF.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://dspace.uib.es/xmlui/bitstream/handle/11201/150134/Rosemary%20de%20Lourdes%20Samaniego%20Ocampo_TESIS%20DEF.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Sánchez, H. Reyes, C. y Mejía K. (2018). *Manual de términos en investigación científica, tecnológica y humanística*. Vicerrectorado Universidad Ricardo Palma. Perú: BussinesSupport Aneth S.R.L <http://repositorio.urp.edu.pe/handle/URP/1480?show=full>

Tamayo, A., & Restrepo, J. (2017). El juego como mediación pedagógica en la comunidad de una institución de protección, una experiencia llena de sentidos. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos (Colombia)*, 13(1),105-128 <https://www.redalyc.org/pdf/1341/134152136006.pdf>

Toharudin, U., Kurniawan, I. S., & Fisher, D. (2021). Sundanese Traditional Game “Bebentengan” (Castle): Development of Learning Method Based on Sundanese Local Wisdom. *European Journal of Educational Research*, 10(1), 199–210. <https://doi.org/10.12973/eu-jer.10.1.199>

Valecillos, B. (2019). Desde la Pedagogía de la Ternura: Inicio de lo Lógico-Matemático en Preescolar. *Revista Scientific*, 4(12), 220–239. <https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2019.4.12.11.220-239>

Veraksa, A. N., Gavrilova, M. N., Bukhalenkova, D. A., & Yakupova, V. A. (2020). The Relationship between Play Repertoire and Inhibitory Control in Preschool Children. *European Journal of Contemporary Education*, 9(2), 443–450. <https://doi.org/10.13187/ejced.2020.2.443>

<https://eds.p.ebscohost.com/eds/pdfviewer/pdfviewer?vid=3&sid=7529996e-982d-4925-97b2-ad14451924a2%40redis>

Whitebread, D., Neale, D., Jensen, H., Liu, C., Solis, S.L., Hopkins, E., Hirsh-Pasek, K. Zosh, J. M. (2017). *The role of play in children's development: a review of the evidence (research summary)*. The LEGO Foundation, DK. [https://www.legofoundation.com/media/1065/play-types--development-review\\_web.pdf](https://www.legofoundation.com/media/1065/play-types--development-review_web.pdf)

Zapateiro, J., Poloche, S. y Camargo, L. (2018). Orientación espacial: una ruta de enseñanza y aprendizaje centrada en ubicaciones y trayectorias. *Revista pedagógica* 43 (1), 119-136 <https://revistas.pedagogica.edu.co/index.php/TED/article/view/8654/6523>

## ANEXOS

Anexo 1: Matriz de consistencia

**Título:** Los juegos educativos y la noción espacial en niños de 5 años de una Institución Educativa N°0083, 2021

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES E INDICADORES				
<p><b>PROBLEMA GENERAL:</b></p> <p>¿Qué relación existe entre los juegos educativos y la Noción espacial en niños de 5 años de una institución educativa N°0083, 2021?</p> <p>?</p> <p><b>PROBLEMAS ESPECÍFICOS:</b></p> <p>¿Qué relación existe entre el juego libre y la Noción espacial en niños de 5 años de una</p>	<p><b>OBJETIVO GENERAL:</b></p> <p>Determinar la relación entre los juegos educativos y la Noción espacial de 5 años de una institución educativa N°0083, 2021.</p> <p><b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS:</b></p> <p>Determinar la relación entre el Juego libre y la Noción espacial en niños de 5 años de una institución educativa N°0083, 2021.</p> <p>Determinar la relación entre Los juegos estructurado y la Noción espacial en niños de</p>	<p><b>HIPÓTESIS GENERAL:</b></p> <p>Existe relación significativa entre los juegos educativos y la Noción espacial en niños de 5 años de una institución educativa N°0083, 2021.</p> <p><b>HIPÓTESIS ESPECÍFICAS:</b></p> <p>Existe relación significativa entre el Juego libre y la Noción espacial en niños de 5 años de una institución educativa N°0083, 2021.</p> <p>Existe relación significativa entre los juegos estructurado y la Noción</p>	<b>Variable 1: Juego educativo</b> Liberio (2019)				
			<b>Dimensiones</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Ítems</b>	<b>Escalas valores</b>	<b>Niveles o rangos</b>
			Juego libre	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se muestra motivado</li> <li>• Expresa verbalmente</li> </ul>	1,2,3,4,5 6,7,8,9,10	Respuesta incorrecta=0  Respuesta correcta=1	Bajo  Medio  Alto
			Juego estructurado	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Controla emociones</li> <li>• Respetar reglas</li> </ul>	11,12,13,14 15,16,17,18,19,20		
			Videojuegos Educativos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Retroalimentación</li> <li>• aplicaciones y software</li> </ul>	21,22,23,24,25 26,27,28,29,30		
			<b>Variable 2: Noción espacial</b> Alanya,,Novoa, y Aguilar . (2019).				
			<b>Dimensiones</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Ítems</b>	<b>Escalas valores</b>	<b>Niveles o rangos</b>
Lateralidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Derecha</li> <li>- Izquierda</li> <li>- De lado</li> </ul>	1,2,3,4 5,6,7,8 9,10,11,12	Respuesta	Inicio			

<p>institución educativa N°0083, 2021?</p> <p>¿Qué relación existe entre Los juegos estructurado y la Noción espacial en niños de 5 años de una institución educativa N°0083, 2021?</p> <p>¿Qué relación existe entre Los Videojuegos educativos y la Noción espacial en niños de 5 años de una institución educativa N°0083, 2021?</p>	<p>5 años de una institución educativa N°0083, 2021.</p> <p>Determinar la relación entre Los Videojuegos Educativos y la Noción espacial en niños de 5 años de una institución educativa N°0083, 2021.</p>	<p>espacial en niños de 5 años de una institución educativa N°0083, 2021.</p> <p>Existe relación significativa entre los juegos Videojuegos educativos y la Noción espacial en niños de 5 años de una institución educativa N°0083, 2021.</p>	Profundidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Encima y de bajo</li> <li>- Al fondo</li> <li>- Fuera y dentro</li> </ul>	13,14,15,16 17,18,19,20 21,22,23,24	<p>incorrecta=0</p> <p>Respuesta correcta=1</p>	<p>Proceso</p> <p>Logro</p>
			Anterioridad	<p>Delante de</p> <p>De tras de</p>	25,26,27 28,29,30		

TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	POBLACIÓN Y MUESTRA	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS	ESTADÍSTICA DESCRIPTIVA E INFERENCIAL
<p><b>ENFOQUE:</b> Cuantitativo</p> <p><b>MÉTODO:</b> Hipotético-deductivo</p> <p><b>TIPO:</b> Básica</p> <p><b>NIVEL:</b> Correlacional</p> <p><b>DISEÑO:</b> No experimental - Transversal</p>	<p><b>Población:</b> La población está constituida por 80 estudiantes en niños de 5 años de una I.E. de S.J.L. 2021.</p>	<p><b>Técnica:</b> Observación</p> <p><b>Instrumentos:</b> Lista de cotejo</p>	<p><b>DESCRIPTIVA:</b> - Tablas de frecuencia - Figuras estadísticas</p> <p><b>INFERENCIAL:</b> Para la prueba de Hipótesis se realizarán los cálculos estadísticos necesarios mediante las fórmulas de Correlación</p>

## Anexo 2: Operacionalización de variables

### Operacionalización de la variable juego educativo

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	NIVELES O RANGOS
<b>juego educativo</b>	Los juegos educativos son actividades, cuyo objetivo es obtener resultados adecuados en el aprendizaje; es ideal para desarrollar habilidades cognitivas, permite socializar normas de convivencia, además de ayudar a explorar los gustos de los estudiantes, innovando de esta manera el sistema educativo (Liberio, 2019, p. 394)	El juego educativo será estudiando a través de las siguientes dimensiones; Juego libre, Juego estructurado y Videojuegos y/o software Educativos	Juego libre	<ul style="list-style-type: none"> <li>Se muestra motivado</li> <li>Expresa verbalmente</li> </ul>	1,2,3,4,5 6,7,8,9,10	bajo (8-15)
			Juego estructurado	<ul style="list-style-type: none"> <li>Controla emociones</li> <li>Respetar reglas</li> </ul>	11,12,13,14,15 16,17,18,19,20	medio (16-23) alto (24-30)
			Videojuegos y/o software Educativos	<ul style="list-style-type: none"> <li>Retroalimentación</li> <li>Socialización</li> </ul>	21,22,23,24,25 26,27,28,29,30	<p><b>ESCALA Likert:</b> Respuesta incorrecta= 0</p> <p>Respuesta correcta=1</p>

Nota: Liberio (2019)

### Operacionalización de la variable noción espacial

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	NIVELES O RANGOS	ESCALA:		
Noción espacial	Hannoun (1977) define noción de espacio como “el desarrollo de la capacidad del niño en cuanto a la ubicación en el espacio” (p. 163).	La noción espacial se compone en las dimensiones nociones espaciales de lateralidad, de profundidad y anterioridad evaluadas en los niveles inicio, proceso y logro.	Lateralidad	- Derecha	1,2,3,4	Inicio (3 - 11)	ESCALA: Nominal		
				- Izquierda	5,6,7,8				
				- De lado	9,10,11,12				
			Profundidad	- Encima y de bajo	13,14,15,16			Proceso (12 - 20)	Respuesta incorrecta= 0
				- Al fondo	17,18,19,20				
			Anterioridad	- Fuera y dentro	21,22,23,24			logro (21 - 30)	Respuesta correcta=1
- Delante de	25,26,27								
	- Detrás de	28,29,30							

Nota: Alanya, Novoa, y Aguilar . (2019).

### Anexo 3: Instrumentos de recolección de datos

## Lista de cotejo para observar el nivel de juegos educativos (Torres, 2021)

Esta lista de cotejo se empleará en un contexto a distancia- virtual, se empleará para medir el nivel de Juegos educativos en los estudiantes de la primera infancia de edad 5 años, en una institución educativa inicial pública de Lima 2021.

Opciones de valoración: **SI = 1**      **NO = 0**

	ÍTEMS	VALORACIÓN	
			
		0	1
	<b>juego libre</b>		
1	Juega solo, cuando siente que lo necesita.		
2	Se muestra confortable en sus juegos		
3	Se muestra motivado al participa en el desarrollo de ciertos juegos virtuales		
4	Se motiva con los juegos virtuales		
5	Participa y disfruta activamente en la actividad que le agrada.		
6	Dice en qué lugar desea jugar		
7	Comenta el ¿por qué? (esta alegre, triste, molesto, etc.).		
8	Propone ideas nuevas para jugar		
9	Expresa que juego desea elegir		
10	Manifiesta agrado en la actividad que realiza		
	<b>juego estructurado</b>		
11	Manifiesta (empatía, alegría, tristeza, enfado o miedo) respecto a las emociones de sus padres o compañeros		
12	Observa el lugar y espacio para jugar con cuidado		
13	Espera con calma y respeta el turno de sus amiguitos.		
14	Hace amistad y fácilmente se integra al grupo		
15	Es atento y respeta a los demás.		
16	Cumple los acuerdos del aula cuando elije sus juegos		
17	Ejecuta ciertos juegos respetando las normas		
18	Demuestra preferencias para el uso de juegos didácticos virtuales		
19	Acepta y cumple reglas durante el desarrollo del juego		
20	Muestra seguridad al realizar un juego nuevo.		
	<b>Videojuegos Educativos (software)</b>		
21	Expresa satisfacción por sí mismo en la videoconferencia por sus logros destacados		
22	Disfruta avanzar los niveles con diferentes software educativos		
23	Participar de juegos didácticos virtuales para identificar letras		
24	Participa de los juegos virtuales que la maestra plantea sobre el alfabeto		
25	Relaciona imágenes y letras del alfabeto en el juego virtual		
26	Socializa con diferentes juegos virtuales (juegos de memoria, dominó de imágenes, pop-it, entre otros)		
27	Disfruta de las dinámicas grupales		
28	Respeta los turnos al girar la ruleta		
29	Compara las características gráficas de su nombre con los nombres de sus compañeros y otras palabras escritas		
30	Comparte juegos donde desarrollan operaciones matemáticas básicas con cantidades.		

## Lista de cotejo para observar el nivel de noción espacial

(Hannoun, 1977)

Esta lista de cotejo se empleará en un contexto a distancia- virtual, se empleará para medir el nivel de noción espacial en los estudiantes de la primera infancia de edad 5 años, en una institución educativa inicial pública de Lima 2021.

Opciones de valoración: **SI = 1**      **NO = 0**

Nº	ITEMS	VALORACIÓN	
			
		0	1
<b>Noción Espacial de Lateralidad</b>			
1	Levanta su mano derecha		
2	Levanta el pie izquierdo		
3	Levanta simultáneamente pie izquierdo y mano derecha.		
4	Coloca los objetos que van hacia el lado derecho		
5	Coloca los objetos que van hacia el lado izquierdo		
6	Colca objetos en el centro		
7	Salta hacia un lado		
8	Salta hacia el otro lado		
9	Observa al lado derecho y luego al lado izquierdo.		
<b>Noción Espacial de profundidad</b>			
10	Se ubica debajo de la mesa		
11	Coloca sus dos manos sobre tu cabeza		
12	Coloca sus manos sobre sus hombros		
13	Se ubica cerca a la silla		
14	Se ubica lejos de la silla		
15	Se ubica cerca de la pantalla		
16	Coloca la cartuchera fuera de la caja		
17	Coloca el lápiz dentro de la cartuchera.		
18	Coloca una mano fuera de la pantalla		
19	Salta dentro del círculo		
20	Salta fuera del círculo		
<b>Noción Espacial de anterioridad</b>			
21	Se ubica delante de una silla		
22	Se ubica atrás de la puerta		
23	Ubica su mano delante de su rostro		
24	Ubica su mano de tras de su cabeza		
25	Coloca un plumón por delante del carro		
26	Coloca un tajador por atrás de carro		
27	Muestra un lápiz delante de la pantalla		
28	Coloca un objeto atrás de la pantalla		
29	Alinea varios objetos e indica cuales están delante		
30	Alinea varios objetos e indica cuales están detrás.		

Anexo 4: Certificados de validación por juicio de expertos

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE JUEGO EDUCATIVO.**

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	<b>juego libre</b>							
1	Juega solo, cuando siente que lo necesita.	✓		✓		✓		
2	Se muestra confortable en sus juegos	✓		✓		✓		
3	Se muestra motivado al participa en el desarrollo de ciertos juegos virtuales	✓		✓		✓		
4	Se motiva con los juegos virtuales	✓		✓		✓		
5	Participa y disfruta activamente en la actividad que le agrada.	✓		✓		✓		
6	Dice en qué lugar desea jugar	✓		✓		✓		
7	Comenta el ¿por qué? (esta alegre, triste, molesto, etc.).	✓		✓		✓		
8	Propone ideas nuevas para jugar	✓		✓		✓		
9	Expresa que juego desea elegir	✓		✓		✓		
10	Manifiesta agrado en la actividad que realiza	✓		✓		✓		
	<b>juego estructurado</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
11	Manifiesta (empatía, alegría, tristeza, enfado o miedo) respecto a las emociones de sus padres o compañeros	✓		✓		✓		
12	Observa el lugar y espacio para jugar con cuidado	✓		✓		✓		
13	Espera con calma y respeta el turno de sus amiguitos.	✓		✓		✓		
14	Hace amistad y fácilmente se integra al grupo	✓		✓		✓		
15	Es atento y respeta a los demás.	✓		✓		✓		
16	Cumple los acuerdos del aula cuando elije sus juegos	✓		✓		✓		
17	Ejecuta ciertos juegos respetando las normas	✓		✓		✓		
18	Demuestra preferencias para el uso de juegos didácticos virtuales	✓		✓		✓		
19	Acepta y cumple reglas durante el desarrollo del juego	✓		✓		✓		
20	Muestra seguridad al realizar un juego nuevo.	✓		✓		✓		
	<b>Videojuegos Educativos (software)</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
21	Expresa satisfacción por sí mismo en la videoconferencia por sus logros destacados	✓		✓		✓		

22	Disfruta avanzar los niveles con diferentes software educativos	✓		✓		✓	
23	Participar de juegos didácticos virtuales para identificar letras	✓		✓		✓	
24	Participa de los juegos virtuales que la maestra plantea sobre el alfabeto	✓		✓		✓	
25	Relaciona imágenes y letras del alfabeto en el juego virtual	✓		✓		✓	
26	Socializa con diferentes juegos virtuales (juegos de memoria, dominó de imágenes, pop-it, entre otros)	✓		✓		✓	
27	Disfruta de las dinámicas grupales	✓		✓		✓	
28	Respeto los turnos al girar la ruleta	✓		✓		✓	
29	Compara las características gráficas de su nombre con los nombres de sus compañeros y otras palabras escritas	✓		✓		✓	
30	Comparte juegos donde desarrollan operaciones matemáticas básicas con cantidades.	✓		✓		✓	

**Observaciones:** Si hay suficiencia

**Aplicabilidad:** Aplicable [ x ]      Aplicable después de corregir [ ]      No aplicable [ ]

**Apellidos y nombres del juez evaluador:** Ulises Díaz Callantes      **DNI:** 27060212

**Especialidad del evaluador:** Mg. En Psicología educativa – Docente de investigación.

**Lima, 18 de Octubre del 2021**

1 Pertinencia: Si el ítem pertenece a la dimensión

2 Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

3 Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

**Ulises Díaz Callantes**

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE NOCIÓN ESPACIAL.**

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>a1</sup>		Relevancia <sup>a2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
<b>Noción Espacial de Lateralidad</b>								
1	Levanta su mano derecha	✓		✓		✓		
2	Levanta el pie izquierdo	✓		✓		✓		
3	Levanta simultáneamente pie izquierdo y mano derecha.	✓		✓		✓		
4	Coloca los objetos que van hacia el lado derecho	✓		✓		✓		
5	Coloca los objetos que van hacia el lado izquierdo	✓		✓		✓		
6	Coloca objetos en el centro	✓		✓		✓		
7	Salta hacia un lado	✓		✓		✓		
8	Salta hacia el otro lado	✓		✓		✓		
9	Observa al lado derecho y luego al lado izquierdo.	✓		✓		✓		
<b>Noción Espacial de profundidad</b>								
10	Se ubica debajo de la mesa	✓		✓		✓		
11	Coloca sus dos manos sobre tu cabeza	✓		✓		✓		
12	Coloca sus manos sobre sus hombros	✓		✓		✓		
13	Se ubica cerca a la silla	✓		✓		✓		
14	Se ubica lejos de la silla	✓		✓		✓		
15	Se ubica cerca de la pantalla	✓		✓		✓		
16	Coloca la cartuchera fuera de la caja	✓		✓		✓		
17	Coloca el lápiz dentro de la cartuchera.	✓		✓		✓		
18	Coloca una mano fuera de la pantalla	✓		✓		✓		
19	Salta dentro del círculo	✓		✓		✓		
20	Salta fuera del círculo	✓		✓		✓		
<b>Noción Espacial de anterioridad</b>								
21	Se ubica delante de una silla	✓		✓		✓		
22	Se ubica atrás de la puerta	✓		✓		✓		
23	Ubica su mano delante de su rostro	✓		✓		✓		
24	Ubica su mano de tras de su cabeza	✓		✓		✓		
25	Coloca un plumón por delante del carro	✓		✓		✓		
26	Coloca un tajador por atrás de carro	✓		✓		✓		

27	Muestra un lápiz delante de la pantalla	✓		✓		✓		
28	Coloca un objeto atrás de la pantalla	✓		✓		✓		
29	Alinea varios objetos e indica cuales están delante	✓		✓		✓		
30	Alinea varios objetos e indica cuales están de tras.	✓		✓		✓		

**Observaciones:** Si hay suficiencia

**Aplicabilidad:** Aplicable [ x ]      Aplicable después de corregir [ ]      No aplicable [ ]

**Apellidos y nombres del juez evaluador:** Ulises Díaz Callantes      **DNI:** 27060212

**Especialidad del evaluador:** Mg. En Psicología educativa – Docente de investigación.

1 Pertinencia: Si el ítem pertenece a la dimensión

2 Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

3 Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

**Lima, 18 de Octubre del 2021**



**Ulises Díaz Callantes**

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE JUEGO EDUCATIVO.**

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>a1</sup>		Relevancia <sup>a2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	<b>juego libre</b>							
1	Juega solo, cuando siente que lo necesita.	x		x		x		
2	Se muestra confortable en sus juegos	x		x		x		
3	Se muestra motivado al participa en el desarrollo de ciertos juegos virtuales	x		x		x		
4	Se motiva con los juego virtuales	x		x		x		
5	Participa y disfruta activamente en la actividad que le agrada.	x		x		x		
6	Dice en qué lugar desea jugar	x		x		x		
7	Comenta el ¿por qué? (esta alegre, triste, molesto, etc.).	x		x		x		
8	Propone ideas nuevas para jugar	x		x		x		
9	Expresa que juego desea elegir	<b>x</b>		<b>x</b>		<b>x</b>		
10	Manifiesta agrado en la actividad que realiza	x		x		x		
	<b>juego estructurado</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
11	Manifiesta (empatía, alegría, tristeza, enfado o miedo) respecto a las emociones de sus padres o compañeros	x		x		x		
12	Observa el lugar y espacio para jugar con cuidado	X		X		X		
13	Espera con calma y respeta el turno de sus amiguitos.	X		X		X		
14	Hace amistad y fácilmente se integra al grupo	X		X		X		
15	Es atento y respeta a los demás.	X		X		X		
16	Cumple los acuerdos del aula cuando elije sus juegos	X		X		X		
17	Ejecuta ciertos juegos respetando las normas	X		X		X		
18	Demuestra preferencias para el uso de juegos didácticos virtuales	X		X		X		
19	Acepta y cumple reglas durante el desarrollo del juego	<b>X</b>		<b>X</b>		<b>X</b>		
20	Muestra seguridad al realizar un juego nuevo.	X		X		X		
	<b>Videojuegos Educativos (software)</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
21	Expresa satisfacción por sí mismo en la videoconferencia por sus logros destacados	X		X		X		
22	Disfruta avanzar los niveles con diferentes software educativos	X		X		X		
23	Participar de juegos didácticos virtuales para identificar letras	X		X		X		

24	Participa de los juegos virtuales que la maestra plantea sobre el alfabeto	X		X		X	
25	Relaciona imágenes y letras del alfabeto en el juego virtual	x		x		x	
26	Socializa con diferentes juegos virtuales (juegos de memoria, dominó de imágenes, pop-it, entre otros)	X		X		X	
27	Disfruta de las dinámicas grupales	X		X		X	
28	Respeto los turnos al girar la ruleta	X		X		X	
29	Compara las características gráficas de su nombre con los nombres de sus compañeros y otras palabras escritas	X		X		X	
30	Comparte juegos donde desarrollan operaciones matemáticas básicas con cantidades.	x		x		x	

**Observaciones (precisar si hay suficiencia): Si hay suficiencia**

**Opinión de aplicabilidad:**      **Aplicable [ X ]**      **Aplicable después de corregir [ ]**      **No aplicable [ ]**

**Apellidos y nombres del juez validador.** Mg: **Gonzales Trujillo Fanny Paola**      **DNI: 10271125**

**Especialidad del validador:** Licenciada en educación inicial, Mg. en psicología educativa

<sup>1</sup>**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

<sup>2</sup>**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

<sup>3</sup>**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

**Nota:** Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

**20 de octubre del 2021**

-----  
**Firma del Experto Informante.**

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE NOCIÓN ESPACIAL.**

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>a1</sup>		Relevancia <sup>a2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	<b>Noción Espacial de Lateralidad</b>							
1	Levanta su mano derecha	X		X		X		
2	Levanta el pie izquierdo	X		X		X		
3	Levanta simultáneamente pie izquierdo y mano derecha.	X		X		X		
4	Coloca los objetos que van hacia el lado derecho	X		X		X		
5	Coloca los objetos que van hacia el lado izquierdo	X		X		X		
6	Coloca objetos en el centro	X		X		X		
7	Salta hacia un lado	X		X		X		
8	Salta hacia el otro lado	X		X		X		
9	Observa al lado derecho y luego al lado izquierdo.	X		X		X		
	<b>Noción Espacial de profundidad</b>	Si	No	Si	No	Si	No	
10	Se ubica debajo de la mesa	X		X		X		
11	Coloca sus dos manos sobre tu cabeza	X		X		X		
12	Coloca sus manos sobre sus hombros	X		X		X		
13	Se ubica cerca a la silla	X		X		X		
14	Se ubica lejos de la silla	X		X		X		
15	Se ubica cerca de la pantalla	X		X		X		
16	Coloca la cartuchera fuera de la caja	X		X		X		
17	Coloca el lápiz dentro de la cartuchera.	X		X		X		
18	Coloca una mano fuera de la pantalla	X		X		X		
19	Salta dentro del círculo	X		X		X		
20	Salta fuera del círculo	X		X		X		
	<b>Noción Espacial de anterioridad</b>	Si	No	Si	No	Si	No	
21	Se ubica delante de una silla	x		x		x		
22	Se ubica atrás de la puerta	X		X		X		

23	Ubica su mano delante de su rostro	X		X		X	
24	Ubica su mano de tras de su cabeza	X		X		X	
25	Coloca un plumón por delante del carro	X		X		X	
26	Coloca un tajador por atrás de carro	X		X		X	
27	Muestra un lápiz delante de la pantalla	X		X		X	
28	Coloca un objeto atrás de la pantalla	X		X		X	
29	Alinea varios objetos e indica cuales están delante	X		X		X	
30	Alinea varios objetos e indica cuales están de tras.	X		X		X	

**Observaciones (precisar si hay suficiencia): Si hay suficiencia**

**Opinión de aplicabilidad:**      **Aplicable [ X ]**      **Aplicable después de corregir [ ]**      **No aplicable [ ]**

**Apellidos y nombres del juez validador.** Mg: **Gonzales Trujillo Fanny Paola**      **DNI: 10271125**

**Especialidad del validador:** Licenciada en educación inicial, Mg. en psicología educativa

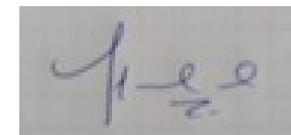
<sup>1</sup>**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

<sup>2</sup>**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

<sup>3</sup>**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

**Nota:** Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

**20 de octubre del 2021**



-----  
**Firma del Experto Informante.**

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE JUEGO EDUCATIVO.**

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sub>1</sub>		Relevancia <sub>2</sub>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	<b>Juego libre</b>							
1	Juega solo, cuando siente que lo necesita.	x		x		x		
2	Se muestra confortable en sus juegos	x		x		x		
3	Se muestra motivado al participa en el desarrollo de ciertos juegos virtuales	x		x		x		
4	Se motiva con los juegos virtuales	x		x		x		
5	Participa y disfruta activamente en la actividad que le agrada.	x		x		x		
6	Dice en qué lugar desea jugar	x		x		x		
7	Comenta el ¿por qué? (esta alegre, triste, molesto, etc.).	x		x		x		
8	Propone ideas nuevas para jugar	x		x		x		
9	Expresa que juego desea elegir	x		x		x		
10	Manifiesta agrado en la actividad que realiza	x		x		x		
	<b>Juego estructurado</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
11	Manifiesta (empatía, alegría, tristeza, enfado o miedo) respecto a las emociones de sus padres o compañeros	x		x		x		
12	Observa el lugar y espacio para jugar con cuidado	x		x		x		
13	Espera con calma y respeta el turno de sus amiguitos.	x		x		x		
14	Hace amistad y fácilmente se integra al grupo	x		x		x		
15	Es atento y respeta a los demás.	x		x		x		
16	Cumple los acuerdos del aula cuando elije sus juegos	x		x		x		
17	Ejecuta ciertos juegos respetando las normas	x		x		x		
18	Demuestra preferencias para el uso de juegos didácticos virtuales	x		x		x		
19	Acepta y cumple reglas durante el desarrollo del juego	x		x		x		
20	Muestra seguridad al realizar un juego nuevo.	x		x		x		
	<b>Videojuegos Educativos (software)</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
21	Expresa satisfacción por sí mismo en la videoconferencia por sus logros destacados	x		x		x		
22	Disfruta avanzar los niveles con diferentes software educativos	x		x		x		

23	Participar de juegos didácticos virtuales para identificar letras	X		X		X	
24	Participa de los juegos virtuales que la maestra plantea sobre el alfabeto	X		X		X	
25	Relaciona imágenes y letras del alfabeto en el juego virtual	X		X		X	
26	Socializa con diferentes juegos virtuales (juegos de memoria, dominó de imágenes, pop-it, entre otros)	X		X		X	
27	Disfruta de las dinámicas grupales	X		X		X	
28	Respeto los turnos al girar la ruleta	X		X		X	
29	Compara las características gráficas de su nombre con los nombres de sus compañeros y otras palabras escritas	X		X		X	
30	Comparte juegos donde desarrollan operaciones matemáticas básicas con cantidades.	X		X		X	

**Observaciones (precisar si hay suficiencia): Si hay suficiencia**

**Opinión de aplicabilidad:**      **Aplicable [ x ]**      **Aplicable después de corregir [ ]**      **No aplicable [ ]**

**Apellidos y nombres del juez validador.** Dr./ Mg: **Dra. Noemí Mendoza Retamozo**

**DNI: 23271871**

**Especialidad del validador: Metodología de investigación científica**

<sup>1</sup>**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

<sup>2</sup>**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

<sup>3</sup>**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

**Nota:** Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión



Dra. Noemí Mendoza Retamozo  
DOCENTE EPGUCV

-----  
**Dra. Noemí Mendoza Retamozo**

**DNI. 23271871**

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE NOCIÓN ESPACIAL.**

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sub>1</sub>		Relevancia <sub>2</sub>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
<b>Noción Espacial de Lateralidad</b>								
1	Levanta su mano derecha	X		X		X		
2	Levanta el pie izquierdo	X		X		X		
3	Levanta simultáneamente pie izquierdo y mano derecha.	X		X		X		
4	Coloca los objetos que van hacia el lado derecho	X		X		X		
5	Coloca los objetos que van hacia el lado izquierdo	X		X		X		
6	Colca objetos en el centro	X		X		X		
7	Salta hacia un lado	X		X		X		
8	Salta hacia el otro lado	X		X		X		
9	Observa al lado derecho y luego al lado izquierdo.	X		X		X		
<b>Noción Espacial de profundidad</b>								
10	Se ubica debajo de la mesa	X		X		X		
11	Coloca sus dos manos sobre tu cabeza	X		X		X		
12	Coloca sus manos sobre sus hombros	X		X		X		
13	Se ubica cerca a la silla	X		X		X		
14	Se ubica lejos de la silla	X		X		X		
15	Se ubica cerca de la pantalla	X		X		X		
16	Coloca la cartuchera fuera de la caja	X		X		X		
17	Coloca el lápiz dentro de la cartuchera.	X		X		X		
18	Coloca una mano fuera de la pantalla	X		X		X		
19	Salta dentro del círculo	X		X		X		
20	Salta fuera del círculo	X		X		X		
<b>Noción Espacial de anterioridad</b>								
21	Se ubica delante de una silla	X		X		X		
22	Se ubica atrás de la puerta	X		X		X		
23	Ubica su mano delante de su rostro	X		X		X		

24	Ubica su mano de tras de su cabeza	X		X		X	
25	Coloca un plumón por delante del carro	X		X		X	
26	Coloca un tajador por atrás de carro	X		X		X	
27	Muestra un lápiz delante de la pantalla	X		X		X	
28	Coloca un objeto atrás de la pantalla	X		X		X	
29	Alinea varios objetos e indica cuales están delante	X		X		X	
30	Alinea varios objetos e indica cuales están detrás.	X		X		X	

**Observaciones (precisar si hay suficiencia): Si hay suficiencia**

**Opinión de aplicabilidad:**      **Aplicable [ x ]**      **Aplicable después de corregir [ ]**      **No aplicable [ ]**

**Apellidos y nombres del juez validador. Dr./ Mg: Dra. Noemí Mendoza Retamozo**

**DNI: 23271871**

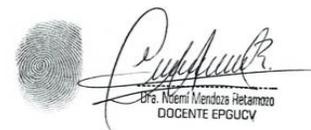
**Especialidad del validador: Metodología de investigación científica**

<sup>1</sup>**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

<sup>2</sup>**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

<sup>3</sup>**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

**Nota:** Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión



Dra. Noemí Mendoza Retamozo  
DOCENTE EPGUCV

-----  
**Dra. Noemí Mendoza Retamozo**

**DNI. 23271871**



## Prueba de fiabilidad de la variable juegos educativos

### Estadísticas de fiabilidad

KR20	N de elementos
,992	30

### Estadísticas de total de elemento

	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
Juega solo, cuando siente que lo necesita.	13,16	178,918	,878	,992
Se muestra confortable en sus juegos	13,16	178,918	,878	,992
Se muestra motivado al participa en el desarrollo de ciertos juegos virtuales	13,16	178,918	,878	,992
Se motiva con los juego virtuales	13,16	178,918	,878	,992
Participa y disfruta activamente en la actividad que le agrada.	13,16	178,918	,878	,992
Dice en qué lugar desea jugar	13,16	178,918	,878	,992
Comenta el ¿por qué? (esta alegre, triste, molesto, etc.).	13,16	178,918	,878	,992
Propone ideas nuevas para jugar	13,16	178,918	,878	,992
Expresa que juego desea elegir	13,16	178,918	,878	,992
Manifiesta agrado en la actividad que realiza	13,16	178,918	,878	,992
Manifiesta (empatía, alegría, tristeza, enfado o miedo) respecto a las emociones de sus padres o compañeros	13,26	178,094	,951	,992
Observa el lugar y espacio para jugar con cuidado	13,26	178,094	,951	,992
Espera con calma y respeta el turno de sus amiguitos.	13,26	178,094	,951	,992
Hace amistad y fácilmente se integra al grupo	13,26	178,094	,951	,992
Es atento y respeta a los demás.	13,26	178,094	,951	,992
Cumple los acuerdos del aula cuando elije sus juegos	13,26	178,094	,951	,992
Ejecuta ciertos juegos respetando las normas	13,26	178,094	,951	,992
Demuestra preferencias para el uso de juegos didácticos virtuales	13,26	178,094	,951	,992
Acepta y cumple reglas durante el desarrollo del juego	13,26	178,094	,951	,992
Muestra seguridad al realizar un juego nuevo.	13,26	178,094	,951	,992
Expresa satisfacción por sí mismo en la videoconferencia por sus logros destacados	13,26	179,205	,866	,992
Disfruta avanzar los niveles con diferentes software educativos	13,26	179,205	,866	,992
Participar de juegos didácticos virtuales para identificar letras	13,26	179,205	,866	,992
Participa de los juegos virtuales que la maestra plantea sobre el alfabeto	13,26	179,205	,866	,992
Relaciona imágenes y letras del alfabeto en el juego virtual	13,26	179,205	,866	,992
Socializa con diferentes juegos virtuales (juegos de memoria, dominó de imágenes, pop-it, entre otros)	13,26	179,205	,866	,992
Disfruta de las dinámicas grupales	13,26	179,205	,866	,992
Respeto los turnos al girar la ruleta	13,26	179,205	,866	,992
Compara las características gráficas de su nombre con los nombres de sus compañeros y otras palabras escritas	13,26	179,205	,866	,992
Comparte juegos donde desarrollan operaciones matemáticas básicas con cantidades	13,26	179,205	,866	,992

## Prueba de fiabilidad de la variable noción espacial

### Estadísticas de fiabilidad

KR20	N de elementos
,983	30

### Estadísticas de total de elemento

	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
Levanta su mano derecha	6,0000	94,556	,814	,982
Levanta el pie izquierdo	6,0000	94,556	,814	,982
Levanta simultáneamente pie izquierdo y mano derecha.	6,0000	94,556	,814	,982
Coloca los objetos que van hacia el lado derecho	6,0000	94,556	,814	,982
Coloca los objetos que van hacia el lado izquierdo	6,0000	94,556	,814	,982
Colca objetos en el centro	6,0000	94,556	,814	,982
Salta hacia un lado	6,0000	94,556	,814	,982
Salta hacia el otro lado	6,0000	94,556	,814	,982
Observa al lado derecho y luego al lado izquierdo.	6,0000	94,556	,814	,982
Coloca sus dos manos sobre tu cabeza	6,0000	94,556	,814	,982
Coloca sus manos sobre sus hombros	6,1579	95,696	,887	,982
Se ubica cerca a la silla	6,1579	95,696	,887	,982
Se ubica lejos de la silla	6,1579	95,696	,887	,982
Se ubica cerca de la pantalla	6,1579	95,696	,887	,982
Coloca la cartuchera fuera de la caja	6,1579	95,696	,887	,982
Coloca el lápiz dentro de la cartuchera.	6,1579	95,696	,887	,982
Coloca una mano fuera de la pantalla	6,1579	95,696	,887	,982
Salta dentro del circulo	6,1579	95,696	,887	,982
Salta fuera del circulo	6,1579	95,696	,887	,982
Se ubica delante de una silla	6,1579	95,696	,887	,982
Se ubica atrás de la puerta	6,1579	96,807	,731	,983
Ubica su mano delante de su rostro	6,1579	96,807	,731	,983
Ubica su mano de tras de su cabeza	6,1579	96,807	,731	,983
Coloca un plumón por delante del carro	6,1579	96,807	,731	,983
Coloca un tajador por atrás de carro	6,1579	96,807	,731	,983
Muestra un lápiz delante de la pantalla	6,1579	96,807	,731	,983
Coloca un objeto atrás de la pantalla	6,1579	96,807	,731	,983
Alinea varios objetos e indica cuales están delante	6,1579	96,807	,731	,983
Alinea varios objetos e indica cuales están de tras.	6,1579	96,807	,731	,983
Levanta su mano derecha	6,1579	96,807	,731	,983

### Anexo 6: Data de la muestra

VARIABLE	JUEGOS EDUCATIVOS																													
	Juego libre										Juego estructurado										Videojuegos educativos									
DIMENSION	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
SUJETO 1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	0	0	0	
SUJETO 2	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	
SUJETO 3	0	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	
SUJETO 4	0	0	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	
SUJETO 5	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	
SUJETO 6	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	
SUJETO 7	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	
SUJETO 8	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	
SUJETO 9	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	
SUJETO 10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	
SUJETO 11	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
SUJETO 12	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	
SUJETO 13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	
SUJETO 14	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	
SUJETO 15	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	
SUJETO 16	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	
SUJETO 17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	
SUJETO 18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	
SUJETO 19	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
SUJETO 20	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	
SUJETO 21	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	
SUJETO 22	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	0	0	0	
SUJETO 23	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	0	0	0	
SUJETO 24	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	
SUJETO 25	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	
SUJETO 26	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	
SUJETO 27	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	
SUJETO 28	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1		
SUJETO 29	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	
SUJETO 30	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	1	
SUJETO 31	0	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	
SUJETO 32	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1		
SUJETO 33	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	
SUJETO 34	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	
SUJETO 35	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	

VARIABLE	Noción espacial																													
	Lateralidad										Profundidad										Anterioridad									
DIMENSION	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
SUJETO 1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	
SUJETO 2	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	
SUJETO 3	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	
SUJETO 4	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	
SUJETO 5	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	
SUJETO 6	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	
SUJETO 7	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	
SUJETO 8	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	
SUJETO 9	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	
SUJETO 10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	
SUJETO 11	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
SUJETO 12	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	
SUJETO 13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	
SUJETO 14	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	
SUJETO 15	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
SUJETO 16	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	
SUJETO 17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
SUJETO 18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
SUJETO 19	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
SUJETO 20	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	
SUJETO 21	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	
SUJETO 22	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	
SUJETO 23	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	
SUJETO 24	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	
SUJETO 25	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	
SUJETO 26	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	
SUJETO 27	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0</																			



Anexo 7: Carta de presentación



**"Año del Bicentenario del Perú: 200 años de Independencia"**

**Lima, 06 Noviembre del 2021**

**Carta de Presentación N° 136- 2021 – UCV – VA – EPG – F05L03/J**

**DRA:**

**Bautista Rodríguez , Elva Luz**

**I.E Cuna Jardín 0083**

**DIRECTORA**

**De nuestra consideración:**

**Es grato dirigirme a usted, para presentar a Torres Yépez de Berrocal, Roció Marisol N° DNI 46223118 y código de matrícula N° 6500100631 estudiante del programa de Maestría en Psicología Educativa se encuentra desarrollando el trabajo de investigación (Tesis):**

**Los juegos educativos y la noción espacial en niños de 5 años de una I.E.de S.J.L. 2021.**

**En ese sentido, solicito a su persona otorgar el permiso y brindar las facilidades a nuestro estudiante, a fin de que pueda desarrollar su trabajo de investigación en la institución que usted representa. Los resultados de la presente investigación serán alcanzados a su despacho, luego de finalizar la misma.**

**Atentamente.**

---

**Dra. Helga Ruth Majo Marrufo**  
Jefa de la Escuela de Posgrado  
Campus Lima Ate