



**REPÚBLICA DEL ECUADOR**  
**UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO**

**VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN Y POSGRADO**

**PROYECTO DE INVESTIGACIÓN APLICADA Y/O DE DESARROLLO  
PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE:**

**MAGÍSTER EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN INNOVACIÓN EN  
EL DESARROLLO INFANTIL.**

**TEMA:**

Actividades lúdicas para desarrollar las nociones temporoespaciales en niños y niñas de educación inicial 2.

**Autor:**

Lcda. Mónica Isabel Cáceres Carrión.  
Lcda. Ana Lucia Galarza Lazcano.

**Tutor:**

Lorena Marielisa Gonzalez Granda

*Milagro, 2026*

## Derechos de autor

**Sr. Dr.**

**Fabrizio Guevara Viejó**

Rector de la Universidad Estatal de Milagro

Presente.

Nosotras, Mónica Isabel Cáceres Carrión y Ana Lucia Galarza Lascano en calidad de autores y titulares de los derechos morales y patrimoniales de este informe de investigación, mediante el presente documento, libre y voluntariamente cedemos los derechos de Autor de este proyecto de desarrollo, que fue realizada como requisito previo para la obtención de mi Grado, de Magíster en educación con mención en innovación en el desarrollo infantil, como aporte a la Línea de Investigación, Educación y desarrollo de conformidad con el Art. 114 del Código Orgánico de la Economía Social de los Conocimientos, Creatividad e Innovación, concedo a favor de la Universidad Estatal de Milagro una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos. Conservo a mi favor todos los derechos de autor sobre la obra, establecidos en la normativa citada.

Así mismo, autorizamos a la Universidad Estatal de Milagro para que realice la digitalización y publicación de este Proyecto de Investigación en el repositorio virtual, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Los autores declaran que la obra objeto de la presente autorización es original en su forma de expresión y no infringe el derecho de autor de terceros, asumiendo la responsabilidad por cualquier reclamación que pudiera presentarse por esta causa y liberando a la Universidad de toda responsabilidad.

Milagro, 12 de enero del 2026

Mónica Isabel Cáceres Carrión

CI: 0954961686

Ana Lucia Galarza Lascano

CI: 0924014715

## INFORME DEL TUTOR

Milagro, 12 de enero del 2026

**Ingeniero**  
**Eduardo Espinoza Solís, Ph.D**  
**Decano de Posgrado**

De mis consideraciones

Por medio de la presente certifico haber acompañado en el desarrollo del trabajo de Titulación en calidad de profesor tutor, de los maestrantes **ANA LUCIA GALARZA LASCANO Y MONICA ISABEL CACERES CARRION**, con el tema: "**ACTIVIDADES LÚDICAS PARA DESARROLLAR LAS NOCIONES TEMPORO-ESPACIALES EN NIÑOS Y NIÑAS DE EDUCACIÓN INICIAL 2 DE LA UNIDAD EDUCATIVA FISCAL RIO AMAZONAS PERIODO 2025**". En el cual se realizaron 8 tutorías, las mismas que se encuentran registradas en el Sistema de Gestión Académica.

Además, notifico que el Trabajo de Titulación cumple con los parámetros de calidad y forma requeridos por el programa de **MAESTRIA EN EDUCACIÓN INICIAL. MODALIDAD EN LÍNEA**, cumpliendo con el porcentaje de originalidad del 7.0%.

Pongo de manifiesto que autorizo la entrega del documento desarrollado a los entes pertinentes para proceder a la revisión y posterior defensa del Trabajo de Titulación presentado por el maestrante.



Atentamente,  
GONZALEZ GRANDA LORENA MARIELISA, Msc.  
C.I. 1104099203

# FACULTAD DE POSGRADO

## ACTA DE SUSTENTACIÓN

### MAESTRIA EN EDUCACIÓN INICIAL.

En la Facultad de Posgrado de la Universidad Estatal de Milagro, a los veinte días del mes de marzo del dos mil veintiseis, siendo las 09:30 horas, de forma VIRTUAL comparece el/la maestrante, LIC CACERES CARRION MONICA ISABEL, a defender el Trabajo de Titulación denominado " **ACTIVIDADES LÚDICAS PARA DESARROLLAR LAS NOCIONES TEMPORO-ESPACIALES EN NIÑOS Y NIÑAS DE EDUCACIÓN INICIAL 2 DE LA UNIDAD EDUCATIVA FISCAL RIO AMAZONAS PERIODO 2025**", ante el Tribunal de Calificación integrado por: Mtr. CETRE VASQUEZ ROXANA PAOLA, Presidente(a), Msc RAMIREZ AGUIRRE GARDENIA ALEXANDRA en calidad de Vocal; y, Mgtr. RIPALDA ASENCIO VICENTA JUBIKA que actúa como Secretario/a.

Una vez defendido el trabajo de titulación; examinado por los integrantes del Tribunal de Calificación, escuchada la defensa y las preguntas formuladas sobre el contenido del mismo al maestrante compareciente, durante el tiempo reglamentario, obtuvo las siguientes calificaciones:

TRABAJO DE TITULACIÓN	55.00
DEFENSA ORAL	25.00
<b>PROMEDIO</b>	<b>80.00</b>
<b>EQUIVALENTE</b>	<b>BUENO</b>

Para constancia de lo actuado firman en unidad de acto el Tribunal de Calificación, siendo las 10:30 horas.



Firmado electrónicamente por:  
**ROXANA PAOLA CETRE VASQUEZ**  
Validar únicamente con Firma@C

Mtr. CETRE VASQUEZ ROXANA PAOLA  
**PRESIDENTE/A DEL TRIBUNAL**



Firmado electrónicamente por:  
**GARDENIA ALEXANDRA RAMIREZ AGUIRRE**  
Validar únicamente con Firma@C

Msc RAMIREZ AGUIRRE GARDENIA ALEXANDRA  
**VOCAL**



Firmado electrónicamente por:  
**VICENTA JUBIKA RIPALDA ASENCIO**  
Validar únicamente con Firma@C

Mgtr. RIPALDA ASENCIO VICENTA JUBIKA  
**SECRETARIO/A DEL TRIBUNAL**



Firmado electrónicamente por:  
**MONICA ISABEL CACERES CARRION**  
Validar únicamente con Firma@C

LIC CACERES CARRION MONICA ISABEL  
**MAGISTER**

## FACULTAD DE POSGRADO

### ACTA DE SUSTENTACIÓN

### MAESTRIA EN EDUCACIÓN INICIAL.

En la Facultad de Posgrado de la Universidad Estatal de Milagro, a los veinte días del mes de marzo del dos mil veintiseis, siendo las 09:30 horas, de forma VIRTUAL comparece el/la maestrante, LIC. GALARZA LASCANO ANA LUCIA, a defender el Trabajo de Titulación denominado " **ACTIVIDADES LÚDICAS PARA DESARROLLAR LAS NOCIONES TEMPORO-ESPACIALES EN NIÑOS Y NIÑAS DE EDUCACIÓN INICIAL 2 DE LA UNIDAD EDUCATIVA FISCAL RIO AMAZONAS PERIODO 2025**", ante el Tribunal de Calificación integrado por: Mtr. CETRE VASQUEZ ROXANA PAOLA, Presidente(a), Msc RAMIREZ AGUIRRE GARDENIA ALEXANDRA en calidad de Vocal; y, Mgtr. RIPALDA ASENCIO VICENTA JUBIKA que actúa como Secretario/a.

Una vez defendido el trabajo de titulación; examinado por los integrantes del Tribunal de Calificación, escuchada la defensa y las preguntas formuladas sobre el contenido del mismo al maestrante compareciente, durante el tiempo reglamentario, obtuvo las siguientes calificaciones:

TRABAJO DE TITULACIÓN	55.00
DEFENSA ORAL	25.00
<b>PROMEDIO</b>	<b>80.00</b>
<b>EQUIVALENTE</b>	<b>BUENO</b>

Para constancia de lo actuado firman en unidad de acto el Tribunal de Calificación, siendo las 10:30 horas.



Firmado electrónicamente por:  
**ROXANA PAOLA CETRE  
VASQUEZ**  
Validar únicamente con FirmaEC

Mtr. CETRE VASQUEZ ROXANA PAOLA  
**PRESIDENTE/A DEL TRIBUNAL**



Firmado electrónicamente por:  
**GARDENIA ALEXANDRA  
RAMIREZ AGUIRRE**  
Validar únicamente con FirmaEC

Msc RAMIREZ AGUIRRE GARDENIA ALEXANDRA  
**VOCAL**



Firmado electrónicamente por:  
**VICENTA JUBIKA  
RIPALDA ASENCIO**  
Validar únicamente con FirmaEC

Mgtr. RIPALDA ASENCIO VICENTA JUBIKA  
**SECRETARIO/A DEL TRIBUNAL**



Firmado electrónicamente por:  
**ANA LUCIA GALARZA  
LASCANO**  
Validar únicamente con FirmaEC

LIC. GALARZA LASCANO ANA LUCIA  
**MAGISTER**

## DEDICATORIA

Este proyecto de titulación está consagrado con cariño y aprecio a varias personas que han sido fundamentales en mi vida. En primer lugar, a mis padres, quienes, con su amor inquebrantable, dedicación y respaldo incesante, han sido mi roca y mi inspiración. Sin su orientación y confianza en mis capacidades, no habría podido alcanzar este logro. A mis maestros y profesores, quienes con su sabiduría y paciencia han guiado mis pasos en el ámbito académico. Sus enseñanzas no solo han enriquecido mi conocimiento, sino también han fortalecido mi espíritu crítico y mi pasión por aprender.

A los niños y niñas de educación inicial, cuyas mentes curiosas y entusiasmo por aprender han sido mi mayor motivación para investigar y trabajar en este proyecto. Ellos son el futuro, y su desarrollo integral es de suma importancia para construir una sociedad mejor. Dedico este trabajo a cada uno de ellos, con la esperanza de que contribuya positivamente a su aprendizaje y crecimiento.

Dedico de manera especial este trabajo de proyecto a mis queridos niños del subnivel inicial por ese cariño grande que Dios ha puesto en mí hacia ellos, el cariño y el amor que tengo hacia los niños me motivan y me inspiran a seguirme preparando para continuar ayudándoles a alcanzar y desarrollar sus destrezas y habilidades de forma divertida y emotiva.

Estoy consciente y segura que ellos se merecen una infancia segura, digna y feliz en manos de personas con vocación y buena preparación, creo en ellos y sé que ellos son el futuro del mañana. Admiro sus capacidades, su inocencia y sus curiosidades por aprender por ello mi dedicatoria todos los infantes.

Finalmente, dedico este logro a todos los docentes comprometidos con la educación, quienes día a día se esfuerzan por brindar una enseñanza de calidad y fomentar el desarrollo integral de sus estudiantes. Su pasión y dedicación son inspiradoras, y espero que este trabajo sirva como un pequeño tributo a su incansable labor.

## AGRADECIMIENTOS

Quiero expresar mi más genuino y profundo agradecimiento a todas las personas que han participado en la finalización de este trabajo de titulación y en la consecución de mi título académico. En primer lugar, mis padres, por ser el sostén fundamental. Su cariño, entrega y respaldo constante han sido esenciales en cada fase de mi desarrollo. Su fe en mis habilidades y sus continuas palabras de apoyo me han proporcionado la fortaleza requerida para enfrentar cada desafío.

A lo largo de nuestra profesión nos ha tocado vencer muchos obstáculos de los cuales agradezco a Dios por darme esa capacidad de seguir adelante, mi agradecimiento a mi madre que aunque ya no la tengo me inspiro a estudiar y prepararme con sus consejos sabios y su ejemplo de trabajo y amor, también agradezco a mis docentes tutor que fueron los que me brindaron sus conocimientos con paciencia y vocación.

Finalmente, a los niños y niñas de educación inicial que participaron en esta investigación. Su entusiasmo, curiosidad y alegría han sido la mayor motivación para este trabajo. Espero que los resultados de esta investigación contribuyan de alguna manera a mejorar sus experiencias educativas y a fomentar su desarrollo integral.

## Resumen

El propósito de este estudio fue analizar el efecto de las actividades lúdicas para analizar la influencia en la evolución de las nociones temporoespaciales en niños y niñas de Educación Inicial II de la Unidad Educativa Fiscal Río Amazonas, teniendo en cuenta que todas estas nociones constituyen una base esencial para la organización del pensamiento, la orientación corporal y la comprensión del entorno. El estudio se realizó con un enfoque cuantitativo, aplicando un diseño descriptivo no experimental, y contó con una muestra de 15 estudiantes y 2 docentes. Se utilizaron técnicas de encuesta y observación directa para la recolección de información, empleando un cuestionario estructurado con escala de Likert y una ficha de observación como instrumentos. Los hallazgos evidenciaron que la implementación de actividades recreativas diseñadas pedagógicamente favorece la comprensión de conceptos temporales como antes-después y secuencias, así como nociones espaciales como arriba-abajo, dentro-fuera y cerca-lejos, fomentando la participación activa, la motivación y el aprendizaje significativo. Además, se constató que la utilización de materiales manipulativos y juegos educativos refuerza la concentración y el razonamiento lógico de los alumnos. Se determina que todas las actividades lúdicas constituyen una estrategia educativa para fomentar el avance de los conceptos temporoespaciales en la educación preescolar, contribuyendo a optimizar la calidad del proceso de enseñanza-aprendizaje y la práctica docente.

Palabras clave: Educación, inicial; Juego; Desarrollo cognitivo; Orientación espacial; Aprendizaje activo.

## Abstract

The purpose of this study was to analyze the effect of play-based activities on the development of spatial and temporal concepts in children in the second year of Early Childhood Education at the Río Amazonas Public School. These concepts are considered essential for organizing thought, body awareness, and understanding the environment. The study employed a quantitative approach, using a non-experimental descriptive design, with a sample of 15 students and 2 teachers. Data collection involved surveys and direct observation, utilizing a structured questionnaire with a Likert scale and an observation checklist. The findings demonstrated that the implementation of pedagogically designed recreational activities promotes the understanding of temporal concepts such as before-after and sequences, as well as spatial concepts such as up-down, inside-outside, and near-far, fostering active participation, motivation, and meaningful learning. Furthermore, the use of manipulatives and educational games was found to enhance students' concentration and logical reasoning. It is determined that all play activities constitute an educational strategy to promote the advancement of spatiotemporal concepts in preschool education, contributing to optimizing the quality of the teaching-learning process and teaching practice.

**Key words:** Early childhood education; Educational games; Cognitive development; Spatial orientation; Active learning.

## Índice / Sumario

Introducción .....	1
<b>CAPÍTULO I: El Problema de la Investigación</b> .....	<b>4</b>
<b>1.1. Planteamiento del problema</b> .....	<b>4</b>
<b>1.2. Contextualización</b> .....	<b>6</b>
<b>1.3. Formulación del problema:</b> .....	<b>8</b>
<b>1.4. Objetivos</b> .....	<b>8</b>
1.4.1. Objetivo general .....	8
1.4.2. Objetivos específicos.....	8
<b>1.5. Justificación del Tema</b> .....	<b>8</b>
<b>CAPÍTULO II: Marco Teórico Referencial</b> .....	<b>10</b>
<b>2.1. Nociones temporoespaciales</b> .....	<b>10</b>
2.1.1. El tiempo .....	11
2.1.2. El espacio.....	11
<b>2.2. Actividades lúdicas</b> .....	<b>12</b>
<b>2.3. Ambientes de aprendizaje</b> .....	<b>14</b>
2.3.1. Materiales concretos.....	14
2.3.2. Materiales manipulativos .....	15
2.3.3. Participación activa .....	15
<b>2.4. Fundamentos legales</b> .....	<b>17</b>
<b>CAPÍTULO III: Diseño Metodológico</b> .....	<b>19</b>
<b>3.1. Tipo y diseño de investigación</b> .....	<b>19</b>
<b>3.2. Población y muestra</b> .....	<b>19</b>
<b>3.3. Métodos de investigación</b> .....	<b>20</b>
<b>3.4. Técnica de recolección de datos</b> .....	<b>20</b>
3.4.1. Técnica encuesta .....	20
3.4.2. Técnica observación directa.....	20
<b>3.5. Instrumentos de investigación</b> .....	<b>20</b>
3.5.1. Cuestionario estructurado.....	20

3.5.2. Ficha de observación.....	21
3.6. Análisis de validez y confiabilidad .....	21
Matriz de operacionalización de Variables.....	1
<b>CAPÍTULO IV: Análisis e Interpretación de Resultados .....</b>	<b>1</b>
<b>CAPÍTULO V:.....</b>	<b>23</b>
Referencias bibliográficas .....	25
Anexos .....	27

## Introducción

La educación inicial es una fase fundamental en el crecimiento integral de los niños, ya que en los primeros años de vida se forman las bases cognitivas, motoras y socioemocionales que influyen en su aprendizaje futuro. En este nivel educativo, los estudiantes comienzan a explorar su entorno, a relacionarse con los demás y a desarrollar habilidades fundamentales que les permitirán desenvolverse de manera autónoma. Por esta razón es crucial llevar a cabo estrategias educativas que atiendan las particularidades de esta etapa, favoreciendo aprendizajes relevantes y perdurables. La educación inicial no solo capacita a los estudiantes para la escuela futura, sino que también potencia el desarrollo integral para tener una buena interacción con el entorno que los rodea.

En el ámbito educativo, las nociones temporoespaciales son muy esenciales, dado que ayuda a los estudiantes a entender las relaciones de tiempo y espacio que se manifiestan en su día a día. Estas ideas también ayudan a estructurar experiencias, a entender secuencias, a situar objetos y a orientarse físicamente. Desde temprana edad, los niños empiezan a formar conceptos como antes y después, arriba y abajo, dentro y fuera, cerca y lejos, que son esenciales para el progreso del pensamiento lógico y la organización de acciones. La comprensión avanzada de estas ideas favorece una mayor adaptación al contexto escolar y social

En la actualidad, las actividades recreativas son consideradas una de las técnicas educativas más efectivas en la educación inicial, porque gracias a su habilidad para incentivar, promover la participación activa y facilitar el aprendizaje experiencial el juego se ha convertido en una manera natural de adquirir conocimientos durante la niñez, ya que facilita que los estudiantes examinen, prueben y desarrollen saberes a partir de su propia vivencia. Varios estudios mencionados en el documento resaltan que las actividades recreativas estimulan procesos emocionales y cognitivos que refuerzan el aprendizaje significativo, sobre todo cuando se organizan con un enfoque pedagógico definido

Las actividades lúdicas favorecen la comprensión de las nociones temporoespaciales al combinar el movimiento, la exploración y la interacción social. Mediante juegos de movimiento, rondas musicales, circuitos motores y actividades secuenciales, los alumnos también tienen la gran oportunidad de poder vivenciar de una manera concreta todos los conceptos vinculados al tiempo y al espacio. A pesar de la relevancia de las actividades recreativas, en diversos contextos educativos todavía se percibe un uso restringido de enfoques lúdicos para el avance de las nociones temporoespaciales. En la clase de educación inicial, varios alumnos tienen problemas para desarrollarlas.

Esta problemática se manifiesta en la Unidad Educativa Fiscal “Río Amazonas”, en particular en el subnivel de Educación Inicial II, donde ciertos alumnos muestran dificultades para adquirir nociones temporoespaciales en las actividades escolares. Estas restricciones se manifiestan en dificultades para orientarse correctamente en el espacio, identificar secuencias temporales y coordinar acciones en las dinámicas presentadas. La ausencia de estrategias lúdicas organizadas ha afectado la adquisición de aprendizajes relevantes en esta fase educativa.

Ante esta realidad, surge la gran necesidad de analizar de cómo influyen las actividades recreativas en el avance de las nociones temporales y espaciales en los estudiantes de Educación Inicial II. La problemática identificada plantea la siguiente interrogante: ¿cómo influyen las actividades lúdicas en el desarrollo de las nociones temporoespaciales en los estudiantes de educación inicial? Esta pregunta se orienta en el desarrollo del estudio y permite delimitar el objeto de investigación en función de las necesidades observadas en el contexto educativo.

Desde la perspectiva teórica, el estudio se basa en enfoques constructivistas del aprendizaje que subrayan la relevancia del juego como forma de construir conocimiento. Autores como Piaget y Vygotsky destacan que el aprendizaje ocurre a través de la interrelación del niño con su entorno, y el juego es una herramienta clave para el desarrollo cognitivo. Estas teorías sustentan el uso de actividades recreativas como métodos pedagógicos para reforzar las nociones temporoespaciales en la educación infantil.

Por esta parte, este proyecto se ha realizado mediante un enfoque cuantitativo y un diseño no experimental de carácter descriptivo, dirigido a examinar el impacto de las actividades recreativas en el desarrollo de las nociones temporoespaciales empleando herramientas como la ficha de observación destinada a los estudiantes y un cuestionario estructurado para los profesores, con una escala de tipo Likert. Estos instrumentos nos facilitan la obtención de información significativa acerca de las variables en estudio.

Este documento se estructura en cinco capítulos. El capítulo inicial se trata sobre la exposición del problema, la contextualización y la definición de los objetivos. El segundo capítulo establece el marco teórico de referencia que fundamenta la investigación. El tercer capítulo expone el marco metodológico, especificando el enfoque, diseño, técnicas y herramientas empleadas. El cuarto capítulo presenta el análisis e interpretación de los resultados alcanzados. Finalmente, el quinto capítulo presenta las conclusiones y sugerencias resultantes de la investigación, consolidando los aportes en la investigación.

## CAPÍTULO I: El Problema de la Investigación

### 1.1. Planteamiento del problema

En la educación infantil las actividades lúdicas ayudan bastante para la construcción de las nociones temporoespaciales en los estudiantes, son estrategias de enseñanza esenciales para el crecimiento completo de los estudiantes. Dado que todo esto nos ayuda a potenciar el desarrollo significativo de las nociones temporoespaciales que son importantes para conocer el entorno el cual los rodea. Sin embargo, dentro del aula de educación inicial muchos estudiantes presentan dificultades para adoptar estos aprendizajes.

A nivel macro una investigación realizada por Rodríguez (2025) titulada Taller de juegos lúdicos para desarrollar nociones espaciales en los estudiantes de 4 años, con el objetivo de identificar los aprendizajes de las nociones espaciales en esta edad, evidenció mediante la aplicación de un pretest, que un 47% de los estudiantes se ubicaron en un nivel de inicio y que el 47% está en proceso y el 7% en un nivel de logro. Al culminar el último taller se obtuvo un resultado de 93% de que los infantes lograron ubicarse en un nivel de logro y 7% en proceso. Demostrando que sí hubo una gran mejoría en el avance de la creación de las ideas espaciales en los niños de 4 años de edad. Por ello se concluye mencionando que la estrategia del Taller de juegos lúdicos ha sido de gran ayuda para mejorar las nociones espaciales en los niños.

A nivel meso, el estudio de López et al. (2025) realizada en una guardería privada de Bucaramanga demostró que todos los niños de 3 a 5 años enfrentan dificultades en la motricidad y en el reconocimiento de conceptos espaciales, sobre todo en actividades que requieren equilibrio, lateralidad y orientación. La investigación señala que, al priorizar el uso de cartillas y actividades sedentarias, no solo se limita a la exploración corporal, sino que a la construcción de aprendizajes significativos. Frente a esta situación, se utilizó el juego como estrategia pedagógica, integrando dinámicas de movimiento, rondas y circuitos motores que favoreció bastante en el fortalecimiento de la coordinación, la ubicación espacial y la autonomía en los estudiantes. Los resultados demostraron que el juego, más allá de su carácter recreativo, es una herramienta fundamental que constituye en un medio esencial para estimular la motricidad fina y gruesa, así como para comprender nociones de derecha,

izquierda, arriba y abajo de manera vivencial. Esta propuesta confirma que las enseñanzas en los primeros años de existencia requieren métodos activos y recreativos que promuevan la interacción y el desarrollo integral del niño.

A nivel micro, otra investigación realizada por Álvaro (2024) llamado Metodología divertida Jugando Aprendo, para promover el crecimiento de todas las nociones espaciales en los niños de 5 años, evidenció que los nuevos parámetros de enseñanza deben estar centrados en métodos lúdicos, con lo que se va fortaleciendo las habilidades de los estudiantes dentro o fuera del aula, lo que permite destacar la metodología lúdica como influyente en los conceptos de aprendizaje significativo y experiencia. La ejecución de la propuesta “Jugando Aprendo” mediante rondas musicales fue sumamente provechosa y altamente beneficiosa para el impulso de las ideas espaciales, dado que en los infantes de 5 años de la Unidad Educativa “Pedro Vicente Maldonado” se sintieron muy entusiasmados y motivados a ayudar activamente en todo el proceso educativo.

Con ello, se ha determinado que en el curso de Educación Inicial II de la Unidad Educativa Fiscal Río Amazonas se presentan dificultades de aprendizaje vinculados al progreso del desarrollo de las nociones temporoespaciales. Una prueba piloto realizada en el año 2025 por maestrantes de Educación Básica, como parte de su investigación, evidenció que los estudiantes de primer año de básica aún no han logrado consolidar dichas competencias. Este hallazgo constituye un punto de partida fundamental para emprender la presente investigación en la etapa de Educación Inicial, dado que en esta etapa los niños deben adquirir y fortalecer estas destrezas básicas (Reyes y Tomalá, 2025).

Ante esta dificultad se presentan las posibles causas y efectos. El escaso conocimiento por parte del docente en actividades lúdicas es una causa que puede tener como efecto la limitada comprensión de conceptos temporales y espaciales en los estudiantes. De igual manera, se dice que ahí escases de actividades temporoespaciales originan en los estudiantes pocas oportunidades para practicar y desarrollar las nociones temporoespaciales. La falta de recursos para diseñar actividades lúdicas es una causa que puede tener como efecto el limitado refuerzo de las nociones temporoespaciales en los infantes de Educación Inicial II.

## 1.2. Contextualización

En la Unidad Educativa Fiscal “Río Amazonas” se ha visto que, en el subnivel de Educación Inicial II, algunos estudiantes expresan dificultades para desarrollar las nociones temporoespaciales durante la exploración de actividades lúdicas. Esta situación se ve reflejado en limitaciones para ubicarse adecuadamente en el espacio, reconocer secuencias de tiempo y coordinar sus acciones dentro de todas las dinámicas propuestas. Tales complicaciones obstaculizan no solo a la participación activa de cada alumno ya que en su proceso de enseñanza-aprendizaje, se tuvo una gran obtención de aprendizajes significativos que resulten fundamentales en la etapa educativa. Es importante señalar que las nociones temporoespaciales constituyan un eje esencial para el desarrollo integral de cada estudiante, dado que favorezcan a la organización de pensamiento, la estructuración de movimientos y la interacción con su entorno.

Las ideas temporoespaciales, interpretadas como la habilidad de situarse y entender las relaciones de tiempo y espacio, son destrezas que los niños deben ir desarrollando gradualmente desde temprana edad. Estas nociones son esenciales ya que ayudan a los estudiantes a situarse con respecto a los elementos, individuos y contextos que los rodean, y también facilitan la comprensión de secuencias, rutinas y actividades diarias. No obstante, cuando hay dificultades en este ámbito, los niños pueden mostrar problemas para seguir instrucciones, organizar tareas y coordinar sus movimientos, lo que restringe su progreso académico y social.

Las nociones temporoespaciales son fundamentos esenciales en los estudiantes de 3 a 5 años, ya que les permiten entender y comprender su entorno para con ello poder desarrollar habilidades importantes para el aprendizaje. Al entender sobre conceptos como "arriba", "abajo", "dentro", "fuera", "cerca", "lejos", entre otros, los estudiantes mejoraran la capacidad de moverse de manera segura, para así lograr organizar objetos y relacionarse con lo que tienen a su entorno. Estas destrezas también son la base principal para el desarrollo de diferentes competencias para prepararse para el futuro. Además, debemos de explorar el espacio de una manera muy entretenida, para que los pequeños aprenden a pensar de una forma más ágil y original, lo que resulta fundamental para su desarrollo cognitivo y emocional (López et al.,2025).

En este marco, las actividades lúdicas son recursos esenciales para el aprendizaje y el fortalecimiento de las nociones temporoespaciales. El juego es la estrategia natural de aprendizaje durante la primera infancia, ya que estimula y despierta el entusiasmo, la dedicación y la involucración activa de los estudiantes en el cual podemos decir que, a través de dinámicas como rondas musicales, juegos de movimiento, actividades de construcción, circuitos motores o juegos secuenciales, los niños pueden comprender de manera vivencial conceptos asociados a la ubicación espacial, la direccionalidad, el orden y la temporalidad. Estas vivencias son más eficaces que los enfoques convencionales, ya que conectan el aprendizaje con la acción, la exploración y la interacción entre pares (Chida y Avalos, 2025).

Sin embargo, para que las actividades lúdicas cumplan con el objetivo, es necesario que estén diseñadas con un enfoque pedagógico claro. En otras palabras, podemos decir que no basta con incluir juegos dentro de la jornada escolar, sino que es necesario que se diseñen y se planifiquen estratégicamente, respondiendo a los propósitos educativos fijados en las actividades establecidas en el currículo. Igualmente, el profesor cumple con un papel esencial al dirigir el juego, orientar a los niños en sus descubrimientos y fortalecer los aprendizajes construidos durante las dinámicas. De esta manera, las actividades lúdicas dejan de ser no solo un simple entretenimiento, sino que también se ha convertido en una herramienta de aprendizaje en el cual tiene un gran valor (Ministerio de Educación, 2014). Por lo tanto, se hace necesario aplicar metodologías innovadoras, especialmente aquellas basadas en el juego, que permitan a los estudiantes a aprendan de manera vivencial, activa y significativa. Por lo tanto, es necesario que el diseño de las actividades lúdicas se realice con un enfoque educativo que fomente la exploración, la autonomía y la interacción social. Estas experiencias lúdicas no solo motivan a los niños, sino que también les permiten entender y estructurar los conceptos fundamentales de tiempo y espacio, cruciales para su desarrollo integral. Así, por ende, el desarrollo y la consolidación de las ideas temporoespaciales mediante el juego se transforma en una táctica esencial para asegurar aprendizajes firmes y duraderos en la Educación Inicial.

### 1.3. Formulación del problema:

¿Cómo influyen las actividades lúdicas en el desarrollo de nociones temporoespaciales en niños y niñas de educación inicial 2?

### 1.4. Objetivos

#### 1.4.1. Objetivo general

Determinar la incidencia de las actividades lúdicas incorporadas en las planificaciones pedagógicas como estrategia para el desarrollo de las nociones temporoespaciales en niños y niñas del subnivel Inicial 2 de la Unidad Educativa Río Amazonas, durante el período lectivo 2025.

#### 1.4.2. Objetivos específicos

- Fundamentar teóricamente diferentes actividades lúdicas que favorezcan la comprensión de conceptos temporales y espaciales.
- Identificar las principales nociones temporoespaciales que se desarrollan en la etapa de Educación Inicial 2.
- Diseñar actividades lúdicas para fortalecimiento de las nociones temporoespaciales de los niños y niñas de educación inicial 2.

### 1.5. Justificación del Tema

La presente investigación sobre todas las actividades recreativas para desarrollar las nociones temporoespaciales en los estudiantes de educación inicial 2, es importante ser abordada porque esta constituye la base para que los estudiantes entre edades de 3 a 5 años adquieran habilidades fundamentales en el desarrollo integral. En esta etapa, los pequeños construyen los primeros conceptos relacionados con el tiempo y el espacio, los cuales resultan fundamentales para su posterior aprendizaje académico y social. Con ello, las actividades lúdicas, son estrategias fundamentales para la adquisición de estas destrezas dado que las actividades recreativas activan regiones cerebrales concretas, proporcionando pruebas empíricas que respalde a los mecanismos de aprendizaje presentes en el juego infantil (Zotes y Arnal, 2022).

Este trabajo tiene relevancia pedagógica porque se centra en la implementación de acciones recreativas para la fomentación de las nociones temporoespaciales en los infantes de preparatoria. Las actividades seleccionadas utilizan recursos didácticos que favorecen la creación de aprendizajes significativos,

al permitir que los estudiantes comprendan conceptos de tiempo y espacio de manera concreta y vivencial. Es de carácter social porque permitirá la integración de actividades que promueven la participación de las actividades lúdicas tanto de los estudiantes de sus representantes como la sociedad atendiendo a las necesidades o carencias de las nociones temporoespaciales en la educación. Tiene aporte científico, porque se está sustentado en el análisis bibliográfico todos los estudios realizados por diferentes autores en torno al tema abordado. Los postulados analizados y citados en este trabajo se encuentran plasmados en artículos científicos, libros, revistas académicas y páginas institucionales, lo que les garantiza una gran validez y confiabilidad de la información consultada (Moreno, 2021).

Este proyecto aporta de manera significativa a la comunidad educativa del ámbito de educación inicial, ya que ofrece estrategias pedagógicas basadas en actividades lúdicas que enriquecen el procedimiento de enseñanza-aprendizaje. Al ser puesto en práctica, ofrece a los docentes recursos innovadores para abordar las nociones temporoespaciales con mayor eficacia, lo que mejora la planificación del currículo y la calidad de la educación. Igualmente, crea ambientes de cooperación con los familiares, involucrándose en el proceso educativo y promoviendo un apoyo más cercano al crecimiento de sus hijos.

Asimismo, es muy valioso, ya que se apoya a los alumnos de dos y tres años, quienes están en una fase crucial para el desarrollo de conocimientos en conceptos fundamentales (tiempo y espacio). A través de juegos y actividades recreativas, los estudiantes consiguen entender de forma tangible y experiencial ideas que son abstractas en esta etapa, como la secuencia, la localización y la orientación. Facilitando el fortalecimiento de aprendizajes iniciales, estableciendo fundamentos sólidos para sus procesos cognitivos, motores y sociales durante su recorrido escolar.

El proyecto aborda la dificultad que enfrentan muchos niños de educación inicial para adquirir nociones temporoespaciales, a causa de la falta de estrategias pedagógicas que vinculen la lúdica con el aprendizaje. Al implementar actividades lúdicas, se responde a la carencia de estrategias prácticas que faciliten a los niños investigar, identificar y comprender su entorno de manera significativa. Además, contribuye a disminuir rezagos en el aprendizaje de estas nociones, evitando que se conviertan en una limitación para su aprendizaje integral.

## CAPÍTULO II: Marco Teórico Referencial

### 2.1. Nociones temporoespaciales

Las nociones temporoespaciales incluyen y comprenden todos los conceptos de tiempo y espacio, fundamentales para con ello lograr organizar experiencias y acontecimientos del entorno. Estas nociones son complejas y se van desarrollan de una manera muy gradualmente en los primeros años de vida, afianzándose a través de la percepción, la representación simbólica y la relación con su entorno. Su enseñanza implica un enfoque multimodal que conecte lo perceptivo, lo motor y lo comunicativo, dentro de los contextos educativos significativos. Esta base teórica se mantiene relevante al tratar de la etapa infantil un periodo crítico para su adquisición, lo que respalda fundamentalmente las estrategias innovadoras en metodologías didácticas (Sánchez y Benítez, 2025).

La noción temporoespacial posee una gran relevancia en las actividades diarias de los seres humanos, que constituye un eje fundamental en su desarrollo. Dicha noción cumple un rol fundamental en la comprensión del entorno que rodea todos los acontecimientos que se suscitan. La evolución de la noción temporoespacial permite que el infante organice sus experiencias, relacionar hechos a través del tiempo y se situé en el espacio, lo cual es muy esencial para el aprendizaje significativo. Además, favorece y promueve la adquisición de habilidades cognitivas esenciales para desenvolverse en la vida cotidiana. A partir de las observaciones realizadas podemos ver que todos los niños, muestran que las nociones temporoespacial no surge de manera innata, sino que se va desarrollando de tal manera que se vaya construyendo progresivamente mediante la interpretación de los datos sensoriales, los cuales se relacionan con las experiencias obtenidas.

El esquema corporal es un aspecto esencial que constituye un elemento fundamental en esta construcción, dado que representa el punto de partida tiene un esencial para que los alumnos logren dominar para ubicarse en el tiempo y el espacio de su medio. La evolución de la dirección temporoespacial es un progreso lento y complejo pues no se obtiene las cosas de manera inmediata, al contrario, se relaciona gradualmente, comenzando con una noción imprecisa que con la maduración y la experiencia se va consolidando, fortaleciendo y adquiriendo mayor claridad (Universidad Estatal de Milagro, 2022).

### 2.1.1. El tiempo

Los niños y niñas para adquirir la noción de tiempo, necesita de una fundamentación intelectual sustentada en procesos y actividades que permitan obtener una conciencia temporal que a su vez permitan el desarrollo de la capacidad de calcular la duración de un evento o instrucción.

Las nociones de tiempo que desarrollan los alumnos son las siguientes

#### 1. **Antes-después:**

Se entiende como la capacidad del niño para percibir y organizar los eventos en una secuencia temporal, reconociendo cuál ocurre primero y cuál después. Esta noción temporal ayuda a comprender que se contribuye la comprensión de rutinas, procesos y la relación de causa - efecto, siendo clave para la planificación de acciones y la memoria secuencial.

#### 2. **Inicio-medio-fin:**

Es la habilidad para reconocer e identificar las fases de un proceso de actividades, distinguiendo el comienzo, el desarrollo y el final de una acción o evento. Esta noción permite al estudiante a estructurar actividades, comprender narrativas y planificar sus propios comportamientos de manera lógica y temporal.

#### 3. **Mañana/tarde/noche:**

Se refiere a la comprensión de los diferentes momentos del día y su conexión con las actividades cotidianas. Esta noción temporal ayuda bastante al infante a adaptarse en el tiempo, anticipar rutinas y ajustar sus acciones a horarios concretos e específicos, favoreciendo la autonomía y la conciencia del transcurso del tiempo en la rutina cotidiana.

### 2.1.2. El espacio

Este espacio corresponde a todo lo que rodea al ser humano, formado por objetos, personas y fenómenos físicos que se encuentran en distintas direcciones y posiciones, permitiendo la realización de actividades y acontecimientos (Cedeño y Ilaquiche, 2025). A su vez constituye la forma del entorno en el que los estudiantes interactúan de manera muy directa a través de sus sentidos, lo que le permite tomar conciencia tanto de su propio cuerpo como la conexión que mantiene con el medio que lo rodea.

**1. Delante-detrás:**

Esta habilidad tiene toda la capacidad de hacer que el niño aprenda a reconocer y diferenciar la ubicación de los objetos, personas o elementos del entorno en conexión con su propio cuerpo. De tal manera permite al niño a estructurar su espacio personal y comprender la posición relativa de los elementos, lo que es muy fundamental para el desplazamiento y la interacción con el entorno.

**2. Arriba-abajo:**

Se refiere a la capacidad de lograr identificar y ubicar objetos o personas según su posición vertical en el espacio. Esta comprensión permite al niño a ubicarse dentro del entorno físico, facilitando la ejecución y la realización de movimientos coordinados, la gestión de elementos y la comprensión de situaciones que requieren relaciones espaciales verticales.

**3. Izquierda-derecha:**

Es la destreza que ayuda a distinguir y ubicar elementos según las direcciones laterales del propio cuerpo u otros puntos de referencia. Esta noción espacial es clave ideal para desarrollar coordinación motriz, orientación corporal y la capacidad de poder seguir instrucciones que impliquen desplazamientos o movimientos en diversas direcciones.

Desde una perspectiva pedagógica, es esencial que el aprendizaje de nociones temporoespaciales se realice en contacto directo con la realidad, inicialmente a través del propio cuerpo, luego en relación con objetos y finalmente, en relación con otros objetos y contextos. Esta evolución natural promueve y favorece la construcción gradual de esquemas mentales temporales y espaciales, como lo indica Piaget y las perspectivas psicogenéticas sobre la noción del propio cuerpo y del entorno.

**2.2. Actividades lúdicas**

La implementación de las actividades lúdicas en el entorno educativo se basa en la teoría del aprendizaje significativo, que propone que se plantee diferentes cosas en la cual el aprendizaje se vuelve más eficaz para que con ello el estudiante se puede vincular a los nuevos contenidos junto con los conocimientos que ya posee. A través de juegos y actividades dinámicas, se favorece esta asociación, ya que los alumnos

tienen la oportunidad de explorar, cometer errores y analizar sus propios procesos mentales (Espinoza, 2025).

Según Bruner en su teoría acerca del juego en primera instancia, las actividades se reducen a una gravedad de consecuencias en el cual se demuestra los fallos y los tropiezos. En síntesis, el juego es una actividad recreativa, lo que implica que carece de efectos negativos. Es, en definitiva, una acción que se valida por su propia existencia. Así, el juego se revela como un excelente medio de investigación que, por sí solo, brinda motivación. Asimismo, las actividades sirven como medio de invención, ya que algunos niños no se preocupan por los resultados, sino que ajustan sus conocimientos permitiendo que su imaginación fluya libremente (Bruner, 1986).

Los docentes en el contexto educativo el juego no solo facilita un aprendizaje, sino también representa oportunidad para que el docente sea capaz de entender la circunstancia presente en la que se hallan los niños en su aprendizaje y desarrollo en general. Indicándoles la base inicial para la presentación de una nueva enseñanza, abarcando tanto el aspecto intelectual como el campo cognitivo e emocional (Moyle, 1920, p. 13).

Las actividades lúdicas representan una forma esencial de experimentar la vida, por lo que implica disfrutar y apreciar todo lo que ocurre, sintiendo como una fuente de bienestar tanto corporal como emocional y mental. Las prácticas recreativas impulsan la adquisición de destrezas, consolidan los vínculos sociales y fomentan la alegría, creando además en el infante una actitud favorable hacia el proceso de aprender (Candela y Benavides, 2021).

La metodología lúdica cuando se incorporan al aula, estas actividades se convierten en recursos estratégicos que permiten acercar al niño y niña a tener aprendizajes significativos dentro de entornos agradables, estimulantes y naturales, promoviendo así el desarrollo de diversas capacidades. Sobre todo, en un mundo donde el aprendizaje evoluciona junto con el avance tecnológico (Candela y Benavides, 2021).

El aprendizaje a través del juego en la primera infancia es considerado como la metodología más amigable y importante para conectarse con el contenido curricular y favorece solucionar problemas de acorde a la capacidad de indagación dando resolución a los problemas; su implementación motiva la curiosidad científica en los

estudiantes de 4 a 5 años ha dado un resultado positivo en múltiples niveles (Rodríguez et al., 2022).

De acuerdo con Paredes (2020) en su estudio realizado con base a los postulados se dice que Vygotsky (1896) destacó la gran importancia de los juegos lúdico en la que se requiere concentrar una estructura basado a la situación lúdica sin relevar las fuentes (p.22).

### **2.3. Ambientes de aprendizaje**

El ambiente de aprendizaje logra comprender todo el espacio físico como las interacciones que ocurren entre los diferentes participantes en un momento determinado (Currículo de Educación Inicial, 2014). Estos espacios, cuando se diseñan de una forma deliberada favorecen y facilitan un aprendizaje activo en el que promueven la exploración, la experimentación, el juego y la creatividad en los estudiantes. Se consideran espacios dinámicos y flexibles, tanto dentro como fuera del centro educativo, en el cual se adaptan a las nuevas variaciones de intereses y necesidades del desarrollo infantil. Igualmente, los equipos de docentes cumplen un papel clave como mediador pedagógico, siendo responsable de planificar y gestionar ambientes produzcan experiencias trascendentales para el aprendizaje.

#### **2.3.1. Materiales concretos**

Montessori, nos indica que un ambiente adecuado para nuestros niños debe contar con materiales concretos como: madera, cartón resistente, de tal manera que facilite el aprendizaje significativo. Estos recursos permiten que el niño desarrolle nociones de tiempo y espacio al interactuar, en contextos reales y autónomos, favoreciendo la exploración, la construcción activa del conocimiento, el aprendizaje significativo y duradero, más allá de ejercicios motrices o conceptuales aislados (Panchi y Valencia, 2023).

Las metodologías basadas en juegos, dinámicas, exploración sensorial y materiales concretos son pilares fundamentales en el desarrollo de las nociones (Bazantez et al., 2025) Las propuestas pedagógicas deben ser coordinadas y trabajadas en conjunto con la comunidad educativa, favoreciendo un aprendizaje significativo, inclusivo y duradero desde la educación inicial, de esta manera contribuimos competencias claves para la vida académica y cotidiana.

### **2.3.2. Materiales manipulativos**

Estos recursos son elementos muy tangibles en lo que los niños pueden manipular, ver, o modificar durante las actividades de aprendizaje. Su objetivo es poder facilitar la comprensión de conceptos abstractos mediante la experiencia directa y la exploración sensorial. En la Educación Inicial, se permiten a los niños desarrollen nociones temporoespaciales utilizando materiales didácticos donde les ayude obtener, habilidades cognitivas y motrices, promoviendo la construcción activa del saber el gran conocimiento, la resolución de conflictos y la creatividad.

### **2.3.3. Participación activa**

Como estrategias pedagógicas activas, tenemos: juegos de roles, materiales concretos y manipulables, además el acompañamiento docente personalizado, estas estrategias promueven la participación activa de los niños. Los recursos didácticos ayudan en el desarrollo cognitivo facilitando la comunicación y comprensión y relaciones espaciales (Bazantez y Ayala, 2025). Estas actividades dinámicas ayudan a reforzar la percepción visual y corporal, y permiten que los estudiantes tengan un gran avance desde lo concreto hacia lo abstracto en su representación mental del espacio.

#### **Autonomía**

En el enfoque Montessori también se introduce una dimensión de autonomía y autorregulación del aprendizaje, permitiendo al estudiante ser el primer protagonista de su adquisición de las nociones temporoespaciales. En contraposición, las metodologías tradicionales fomentan grandes adquisiciones a actividades prescriptivos, mientras que Montessori promueve aprendizajes relevantes al dar sentido al espacio físico y al tiempo experimentado, con efectos duraderas para su desarrollo integral (Panchi y Valencia, 2023).

#### **Exploración**

Según Moyle (1920) en su libro el Juego en la preparatoria la educación infantil señala que mediante esto proporciona variedad, estimulación, motivación, interés y concentración. Añadiendo a esto la oportunidad de ser partícipe de una experiencia enriquecedora libre de presiones y de interacción significativa dentro de su propio entorno (p. 24). La exploración también se refiere a todo el proceso mediante el cual los alumnos interactúan activamente con su entorno, investigando, manipulando elementos y probando diferentes formas de resolver situaciones.

## **Desarrollo cognitivo**

De acorde con el desarrollo cognitivo se dice que según el estudio de Vilchez (2023) basado en los postulados de Vygotsky se entiende que dentro de la interacción la mente da una formación como al igual argumenta una información proveniente del entorno material. Dicha información es asimila por medio de la cultura en la que habita cada persona, convirtiéndose en el principal motor de su desarrollo mental. Estas representaciones internas no pueden explicarse sin la noción de herramienta, entendida no sólo como un medio físico para transformar el ambiente, sino como una herramienta cultural o signo, que permite transmitir y conservar la tradición cultural.

El desarrollo cognitivo también se refiere a la manera en que los individuos obtienen, estructuran saberes, organizan y utilizan conocimientos y habilidades de pensamiento a lo largo de su existencia. Este avance incluye al desarrollo abarca de una manera en que los individuos perciben, recuerdan, enfrentan problemas y toman decisiones en función de su experiencia y aprendizaje. De acuerdo con todas las teorías psicológicas, se conlleva a la evolución de estructuras mentales que posibiliten entender cada vez más mejor al mundo (Salto et al., 2025).

En la primera infancia, se conlleva a constituir la base principal para poder adquirir el lenguaje, la memoria y la lógica matemática. En la adolescencia, se desarrolla el pensamiento abstracto y crítico, lo que ayuda a facilitarnos la resolución de problemas complejos. Finalmente, en la etapa adulta, se orienta a la aplicación prácticas de conocimientos, integrando experiencias pasadas con nuevas circunstancias de la vida diaria.

## **Representaciones mentales**

Las representaciones mentales permiten a los estudiantes a clasificar y comprender la información recibida del entorno, convirtiéndola en esquemas internos que ayuden bastante a la solución de dificultades y la organización de acciones. Mediante estas representaciones, los niños son capaces de imaginar, anticipar y recrear situaciones espaciales y temporales, lo que les ayuda a comprender conceptos como delante-detrás, arriba-abajo, antes-después o secuencias de actividades. Este procedimiento refuerza el pensamiento lógico, la memoria secuencial y la habilidad de relacionar experiencias previas con nuevas situaciones, favoreciendo un aprendizaje más profundo y relevante.

## **Experiencias**

Las experiencias directas, prácticas y lúdicas forman el fundamento del desarrollo cognitivo, por lo que les permiten a los alumnos a interactuar de acorde con su entorno. Al jugar manipulando objetos, nos permite participar en juegos o explorar espacios, en lo que los niños procedan a desarrollan habilidades sensoriales, motoras y cognitivas, y aprenden a crear conexiones de causa y efecto. Estas experiencias les brindan grandes oportunidades a todos los niños porque les permite experimentar, rectificar y corregir acciones, fomentando la autonomía, la creatividad y el desarrollo de conocimientos de manera gradual y significativa.

#### **2.4. Fundamentos legales**

La investigación realizada se establece en los artículos de las leyes ecuatorianas otorgando veracidad a lo investigado.

#### ***Reglamento General A La Ley Orgánica De Educación Intercultural***

El Reglamento General A La Ley Orgánica De Educación Intercultural establece su reglamento en los siguientes artículos:

Art. 9.- Contenido.- El currículo nacional contemplará las competencias, habilidades, destrezas y conocimientos fundamentales necesarios para los estudiantes desde la educación inicial hasta el bachillerato en todas las modalidades del Sistema Nacional de Educación, junto con las orientaciones didácticas y pedagógicas para su aplicación en el aula; incluirá ejes transversales, objetivos de cada materia o área del saber y perfiles de egreso por niveles y subniveles (Reglamento General A La Ley Orgánica De Educación Intercultural, 2023, p. 4).

Art. 10.- Flexibilización curricular. - Las entidades educativas que forman parte del Sistema Nacional de Educación la oportunidad de alinear y armonizar el currículo nacional, de acuerdo con los intereses y requerimiento de los estudiantes y de la comunidad educativa, teniendo en cuenta el entorno, los tiempos y las especialidades sociales e culturales, tales así que los modelos educativos son importantes para la educación (Reglamento General A La Ley Orgánica De Educación Intercultural, 2023, p. 4).

El Reglamento General a la LOEI complementa lo dispuesto en la Ley al precisar cómo se estructura y aplica el currículo desde la educación inicial. Mientras que el Art. 9 asegura una base común de aprendizajes necesarios, el Art. 10 proporciona flexibilidad para que cada institución educativa se adapte a los contenidos y a las

metodologías. Esta combinación nos asegura un mejor equilibrio entre unidad nacional y relevancia local, en la cual nos den elementos seguros para un desarrollo integral en el jardín.

### ***Ley Orgánica de Educación Intercultural***

De acuerdo a lo establecido en la Ley Orgánica de Educación Intercultural establece en sus artículos lo siguiente:

Art. 1.- **Ámbito.** La vigente Ley garantiza el derecho a la educación, estableciendo los principios y objetivos generales que orienten la educación ecuatoriana en el marco del Buen Vivir, la interculturalidad y la plurinacionalidad; así como las relaciones entre sus participantes [...] (Ley Orgánica de Educación Intercultural, 2024, p. 10).

Art. 40 **Nivel de educación inicial.-** El nivel de educación inicial consiste en brindar un apoyo incondicional al desarrollo integral, tomando en cuenta los aspectos cognitivos, afectivos, psicomotrices, sociales, la autonomía y la inclusión en la comunidad y región de los estudiantes desde sus primeros años de vida, asegurando y respetando sus derechos, la diversidad cultural y lingüística, el ritmo individual de crecimiento y aprendizaje, y fomentando sus capacidades, habilidades y destrezas (Ley Orgánica de Educación Intercultural, 2024, p. 46).

La LOEI establece la educación inicial como un derecho esencial y un fundamento del sistema educativo en Ecuador. Su obligatoriedad a partir de los 3 años manifiesta el compromiso del Estado con la igualdad de oportunidades, mientras que los principios y objetivos crean un marco educativo enfocado en el desarrollo integral, el juego, la interculturalidad y la participación de las familias. En este contexto, la educación inicial no solo se orienta hacia la escolaridad, sino que representa una fase fundamental para el desarrollo de la ciudadanía y el bienestar

#### **Currículo de educación inicial**

El Currículo de Educación Inicial se fundamenta en la noción de que todos los niños son seres únicos, bio-psicosociales y culturales, individuales y no sustitutos en lo que se ubican como actores centrales del proceso de enseñanza aprendizaje. Por lo tanto, son participantes en el aprendizaje desde sus necesidades, capacidades e intereses; así el documento reconocería el valor de los deseos, sentimientos, derechos y expectativas de los estudiantes, tomando en cuenta a todas sus

especialidades (grado de desarrollo, edad, características de personalidad, ritmos, estilos de aprendizaje, contexto cultural y lengua), considerando la diversidad en todas sus manifestaciones, aplicando criterios de inclusión con igualdad de oportunidades (Currículo de Educación Inicial, 2014).

## CAPÍTULO III: Diseño Metodológico

### 3.1. Tipo y diseño de investigación

Esta indagación asume un enfoque cuantitativo, porque permite medir de forma objetiva y numérica la relación entre las variables establecidas. En cuanto al diseño, se elige un diseño no experimental de tipo descriptivo, puesto a que no se manipularán deliberadamente las variables, sino que se observarán los eventos tal como se presentan en su contexto natural (Hernández et al., 2019). Este diseño permitirá describir la evolución de las nociones temporoespaciales en los niños y niñas, así como el analizar las actividades lúdicas que aportaran a esta investigación.

### 3.2. Población y muestra

Se muestra que en la población seleccionada esta investigación se las hizo a estudiantes y maestros de la unidad educativa fiscal Río Amazonas, la cual se tomará a 15 estudiantes como muestra al nivel de educación inicial 2, paralelo "A" con estudiantes de edades comprendidas entre 3 a 5 años, y 2 docentes que sean de la misma área educativa. La población consiste en un grupo infinito o finito de sujetos que compartan características similares o comunes entre sí (Arias et al., 2022). Mientras que la muestra se consigue un estadístico, esta es una cifra que se obtiene a través de un cálculo o una operación estadística que ofrece un valor o la cantidad exacta de los elementos que representan a la población

**Tabla 1.**

*Población*

<b>Participantes</b>	<b>Docentes</b>	<b>Estudiantes</b>	<b>Total</b>
Muestra	2	15	17

### **3.3. Métodos de investigación**

Se utilizará el método inductivo, deductivo dado ya que comienza con teorías generales acerca de actividades recreativas en el desarrollo de nociones temporoespaciales, para luego contrastarlas con datos específicos del contexto estudiado (Arias et al., 2022). Este método facilitará establecer relaciones lógicas entre las prácticas docentes y el grado de competencia en que los estudiantes demuestren la adquisición de destreza.

### **3.4. Técnica de recolección de datos**

Dentro de esta investigación se ha visto un enfoque cuantitativo, en el que se emplearán técnicas e instrumentos estructurados que permitan obtener datos objetivos y mensurables sobre el tema a desarrollarse.

#### **3.4.1. Técnica encuesta**

La técnica encuesta se aplicará porque es una herramienta que se realiza a través de un instrumento llamado cuestionario, esto no solo está direccionado a estudiantes sino esto va para docentes y así ofrecer una mejor información sobre sus opiniones, conductas o percepciones dentro de su enseñanza en el aula (Arias et al., 2022).

#### **3.4.2. Técnica observación directa**

La observación directa se seleccionó porque permite observar los sucesos ocurridos en el lugar donde se desarrollan. (Arias et al., 2022). Esta técnica será aplicada durante el desarrollo de actividades

### **3.5. Instrumentos de investigación**

#### **3.5.1. Cuestionario estructurado**

Se escogió un cuestionario mediante preguntas cerradas con opciones de respuesta con escala de Likert. La encuesta es un recurso de recolección de datos muy empleado en investigaciones científicas. Consiste en una serie de interrogantes organizados y numerados en una tabla, junto con varias opciones de respuesta que deben ser escogidas por el encuestado (Arias et al., 2022).

En este instrumento no existen respuestas correctas o incorrectas, puesto que cada opción genera un resultado diferente, generalmente aplicado a un grupo de personas.

### **3.5.2. Ficha de observación**

Se seleccionó cuyo instrumento porque aquí se registrará las observaciones dadas por parte del investigador. Esto será un registro de observación estructurada aplicada a los alumnos (Arias et al., 2022). Esta herramienta será aplicada durante el desarrollo de actividades.

### **3.6. Análisis de validez y confiabilidad**

Según Hernández (2014) La confiabilidad y validez de un instrumento de medida se relaciona con el grado en que su uso reiterado en el mismo individuo o entidad produce resultados esenciales. En el caso de la Encuesta de Observación Estructurada y el cuestionario estructurado, se utilizará para la obtención de sus resultados en el coeficiente Alfa de Cronbach como medida de coherencia interna.

## Matriz de operacionalización de Variables

Variable dependiente	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Unidad de análisis	Técnicas e instrumentos
Nociones Temporoespaciales	Las nociones temporoespaciales comprenden los conceptos de tiempo y espacio, fundamentales para organizar experiencias y acontecimientos del entorno (Sánchez y Benítez, 2025).	Las dificultades en el desarrollo de nociones espaciales pueden vincularse a factores como la falta de conocimiento didáctico por parte de los docentes y la carencia de actividades contextualizadas.	<b>Espacio</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Delante-detrás</li> <li>• Arriba-abajo</li> <li>• Izquierda-derecha</li> </ul>	Estudiantes Docentes	Observación directa Ficha de observación
			<b>Tiempo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Antes-después</li> <li>• Inicio-medio-fin</li> <li>• Mañana/tarde/noche</li> </ul>		
<b>Variable Independiente</b> Actividades lúdicas	<b>Definición Conceptual</b>	<b>Definición Operacional</b>	<b>Dimensiones</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Unidad de análisis</b>	Encuesta cuestionario estructurado
					Docente Estudiantes	

	<p>El uso de actividades lúdicas en el entorno educativo se fundamenta en la teoría del aprendizaje significativo, la cual plantea que el aprendizaje se vuelve más eficaz cuando el estudiante puede vincular los nuevos contenidos con los saberes que ya posee. (Espinoza, 2025).</p>	<p>Las actividades lúdicas se realizan a través de juegos y actividades dinámicas, favorece esta asociación, ya que los alumnos tienen la oportunidad de explorar, cometer errores y analizar sus propios procesos mentales.</p>	Ambientes de aprendizajes	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Materiales concretos</li> <li>• Materiales manipulativos</li> </ul>		
			Participación activa.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Exploración</li> <li>• Autonomía</li> </ul>		
			Desarrollo cognitivo.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Representaciones mentales</li> <li>• Experiencias</li> </ul>		

## CAPÍTULO IV: Análisis e Interpretación de Resultados

Los resultados alcanzados que se exponen a continuación con la implementación de los instrumentos elaborados para esta investigación en el cual podemos observar que un docente esta 100% de acuerdo en que los niños identifican "antes-después", mientras que el otro docente esta el 50% de acuerdo y el otro 50% neutrales en el reconocimiento de "cerca y lejos".

**Tabla 1**

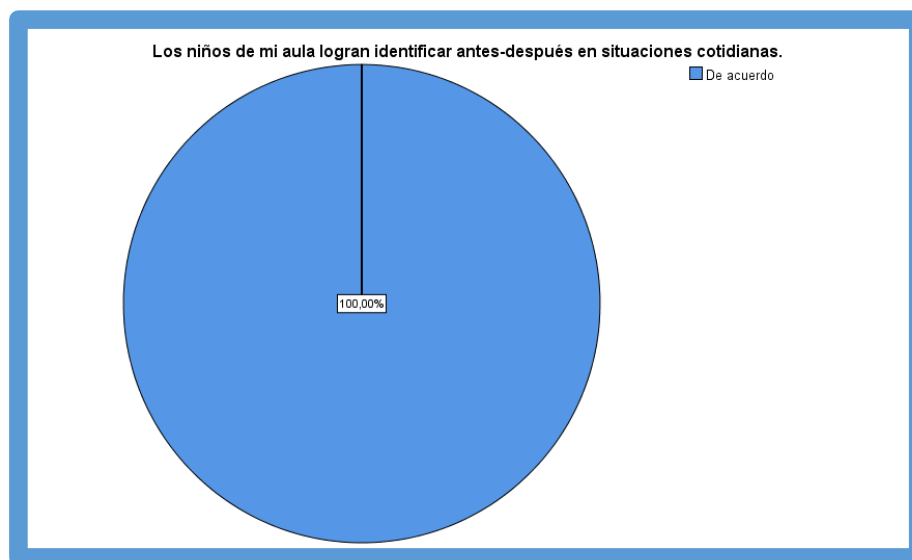
### *Dimensión 1 Nociones temporoespaciales*

**Los niños de mi aula logran identificar el antes-después en situaciones cotidianas.**

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido De acuerdo	2	100,0	100,0	100,0

*Nota. Tabulación de encuesta docente programa IBM SPSS.*

**Figura 1**



### **Análisis.**

Según la Tabla 1, el 100% de los docentes manifestaron estar de acuerdo en que los niños identifican adecuadamente las nociones de antes y después. En este resultado se refleja que todos los alumnos han logrado comprender las secuencias temporales en sus rutinas cotidianas, lo que evidencia una apropiación progresiva del concepto de tiempo en su entorno.

**Tabla 2**

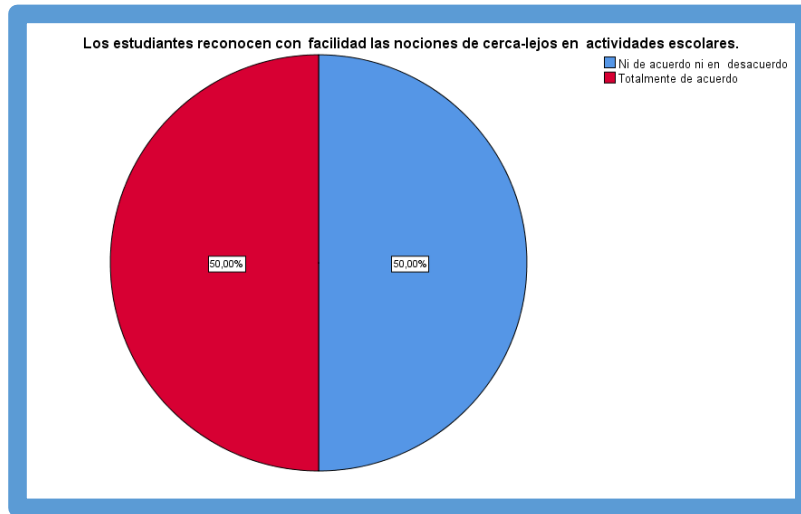
### *Dimensión 2 Nociones temporoespaciales*

**Los estudiantes reconocen con facilidad las nociones de cerca-lejos en actividades escolares.**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Ni desacuerdo ni en desacuerdo	1	50,0	50,0	50,0
	Totalmente de acuerdo	1	50,0	50,0	100,0
	Total	2	100,0	100,0	

*Nota. Tabulación de encuesta docente programa IBM SPSS.*

**Figura 2**



**Análisis**

En la Tabla 2, los resultados muestran que el 50% de los docentes está totalmente de acuerdo y el otro 50% se mantiene neutral respecto al reconocimiento de las nociones de cerca y lejos. Esto indica que, aunque los niños comienzan a distinguir las distancias, aún requieren actividades más dinámicas que fortalezcan su percepción espacial.

**Tabla 3**

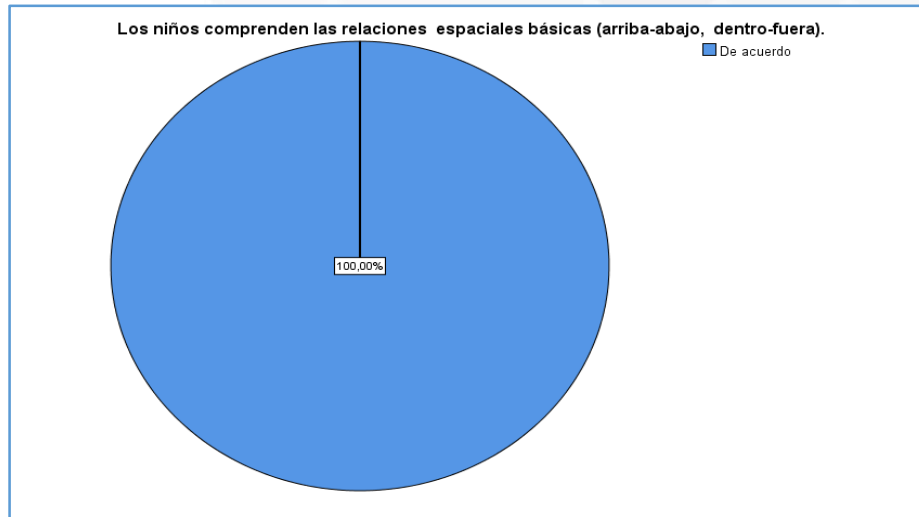
*Dimensión Nociones temporoespaciales*

**Los niños comprenden las relaciones espaciales básicas (arriba-abajo, dentro-fuera).**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	De acuerdo	2	100,0	100,0	100,0

*Nota. Tabulación de encuesta docente programa IBM SPSS.*

**Figura 3**



### Análisis.

La Tabla 3 evidencia que el 100% de los docentes está de acuerdo con que los niños comprenden las relaciones espaciales básicas (arriba-abajo, dentro-fuera). Esto nos demuestra que cada niño tiene un dominio adecuado de acorde a las direcciones espaciales, producto de estrategias de exploración guiada dentro del aula.

### Tabla 4

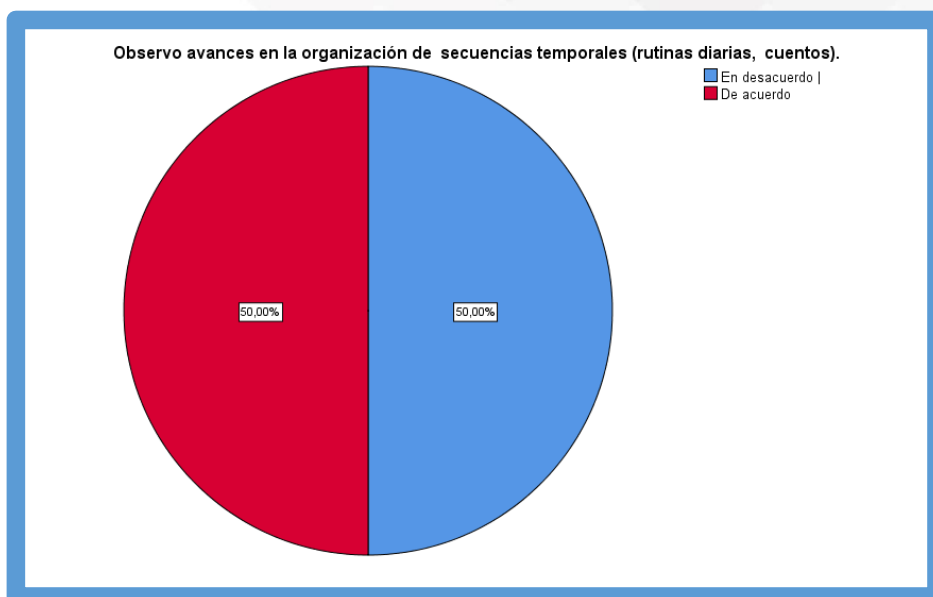
#### Dimensión 1 Nociones temporoespaciales

Observó avances en la organización de secuencias temporales (rutinas diarias, cuentos).

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	En desacuerdo	1	50,0	50,0	50,0
	De acuerdo	1	50,0	50,0	100,0
	Total	2	100,0	100,0	

*Nota. Tabulación de encuesta docente programa IBM SPSS.*

### Figura 4



### Análisis

En la Tabla 4, el 50% de los docentes está de acuerdo y el 50% en desacuerdo respecto a los avances en la organización de secuencias temporales. Este resultado nos revela que aún existen dificultades en los avances de seguimiento que se ha hecho a cada alumno es decir que por falta de continuidad en las prácticas lúdicas estructuradas se necesita rutinas o narraciones.

### Tabla 5

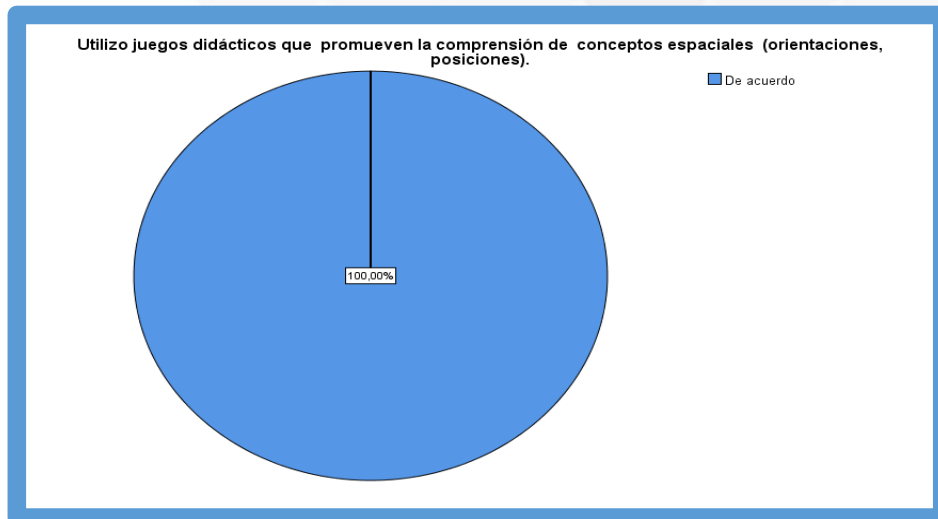
#### Dimensión 2 Actividades lúdicas

Utilizo juegos didácticos que promueven la comprensión de conceptos espaciales (orientaciones, posiciones).

Válido	De acuerdo	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
		2	100,0	100,0	100,0

Nota. Tabulación de encuesta docente programa IBM SPSS.

### Figura 5



### Análisis

De acuerdo con la Tabla 5, el 100% los docentes nos afirman emplear juegos didácticos que ayuden a promover la comprensión de conceptos espaciales. Esto nos demuestra que con ello podemos tener una integración efectiva en lo que las metodologías activas estimulan la orientación y el desplazamiento consciente de los niños.

### Tabla 6

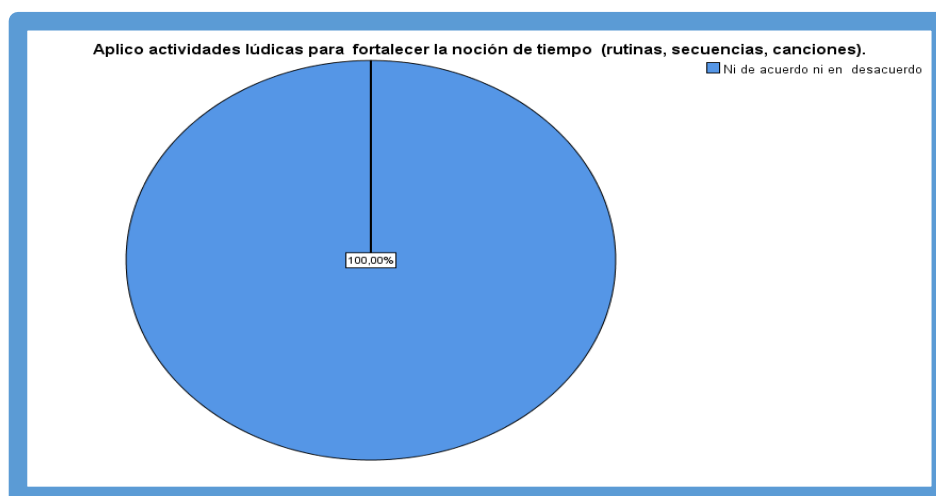
#### Dimensión 2 Actividades lúdicas

Aplico actividades lúdicas para fortalecer la noción de tiempo (rutinas, secuencias, canciones).

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	2	100,0	100,0	100,0

Nota. Tabulación de encuesta docente programa IBM SPSS.

### Figura 6



### Análisis

En la Tabla 6, el 100% los maestros se mantienen en una posición neutral sobre la aplicación de dinámicas recreativas vinculadas al clima. Esto nos podría llegar a señalar que hay una gran diversidad de propuestas didácticas enfocadas en la temporalidad, lo cual debe fortalecerse en futuras planificaciones.

**Tabla 7**

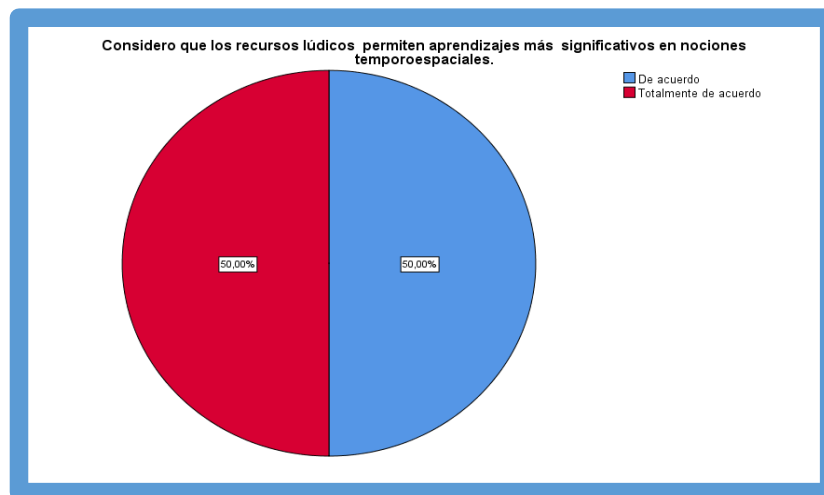
*Dimensión 2 Actividades lúdicas*

**Considero que los recursos lúdicos permiten aprendizajes más significativos en nociones temporoespaciales.**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	De acuerdo	1	50,0	50,0	50,0
	Totalmente de acuerdo	1	50,0	50,0	100,0
	Total	2	100,0	100,0	

*Nota. Tabulación de encuesta docente programa IBM SPSS.*

**Figura 7**



**Análisis.**

Según la Tabla 7, el 50% todos los docentes están totalmente de acuerdo y el otro 50% está de acuerdo en que los recursos lúdicos producen aprendizajes significativos. Este descubrimiento nos reafirma el gran valor de las herramientas pedagógicas esenciales para lo que es la construcción de nociones complejas.

**Tabla 8**

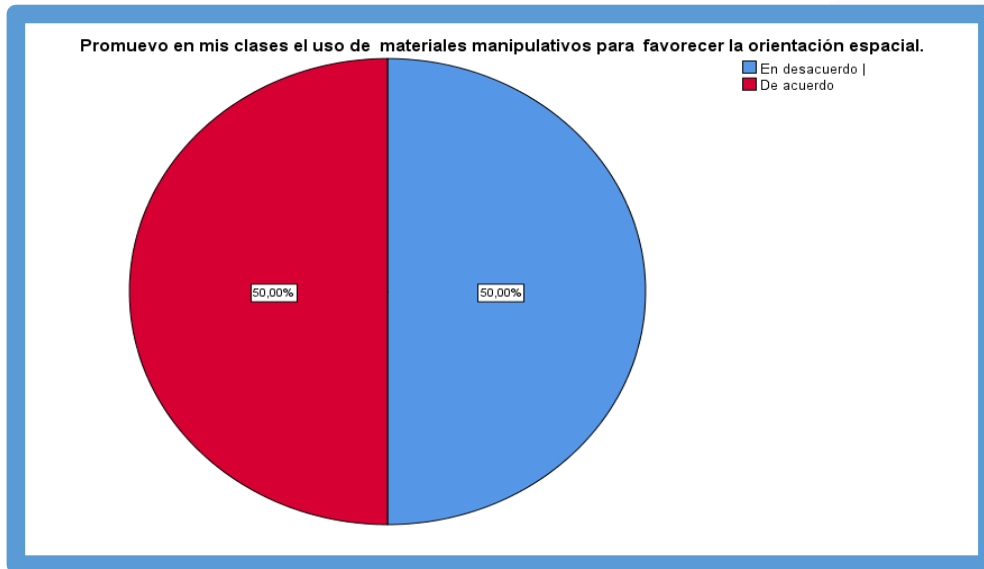
*Dimensión 2 Actividades lúdicas*

**Promuevo en mis clases el uso de materiales manipulativos para favorecer la orientación espacial.**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	En desacuerdo	1	50,0	50,0	50,0
	De acuerdo	1	50,0	50,0	100,0
	Total	2	100,0	100,0	

*Nota. Tabulación de encuesta docente programa IBM SPSS.*

**Figura 8**



**Análisis.**

En la Tabla 8, se observa que el 50% de los docentes está en desacuerdo y el 50% de acuerdo en el uso de materiales manipulativos para la orientación espacial. Esta división muestra la necesidad de promover una mayor capacitación docente en el empleo de recursos sensoriales y tangibles en el aula.

**Tabla 9**

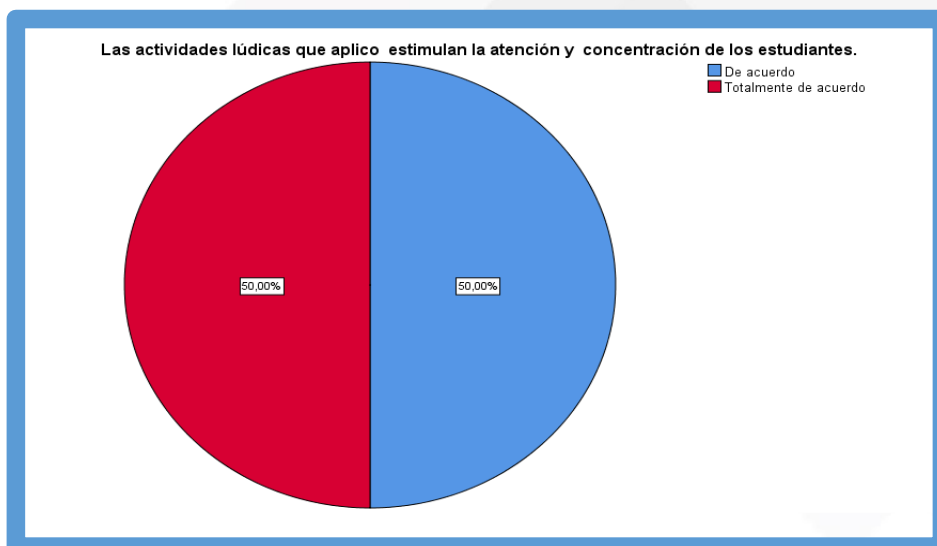
*Dimensión Dimensión 3 Desarrollo cognitivo*

**Las actividades lúdicas que aplicó estimulan la atención y concentración de los estudiantes.**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	De acuerdo	1	50,0	50,0	50,0
	Totalmente de acuerdo	1	50,0	50,0	100,0
	Total	2	100,0	100,0	

*Nota. Tabulación de encuesta docente programa IBM SPSS.*

**Figura 9**



### Análisis.

De acuerdo con la Tabla 9, el 50% de los maestros opinan estar totalmente de acuerdo en que las actividades lúdicas estimulan la atención y la concentración mientras que la otra parte está de acuerdo con esta aplicación. Esto nos confirma lo gran valioso que es la eficacia del juego como medio para desarrollar funciones cognitivas.

### Tabla 10

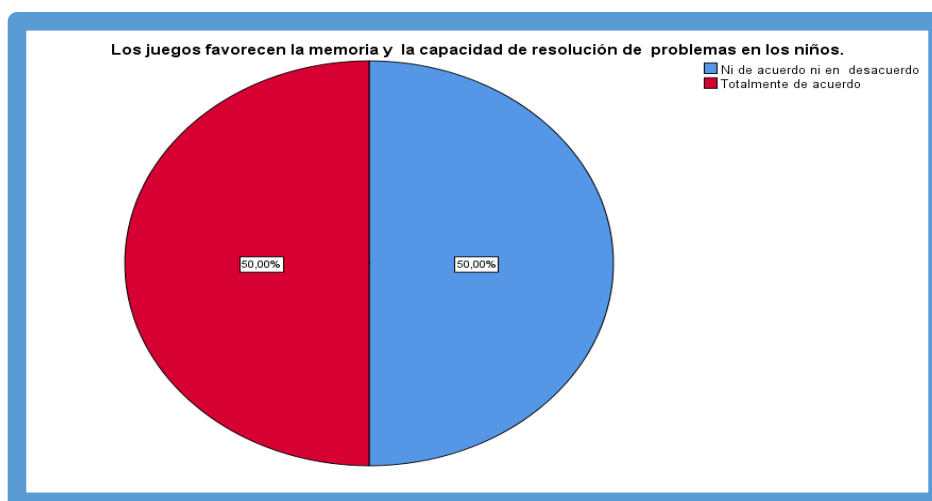
#### Dimensión 3 Desarrollo cognitivo

Los juegos favorecen la memoria y la capacidad de resolución de problemas en los niños.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	1	50,0	50,0	50,0
	Totalmente de acuerdo	1	50,0	50,0	100,0
	Total	2	100,0	100,0	

Nota. Tabulación de encuesta docente programa IBM SPSS.

### Figura 10



## Análisis

En la Tabla 10, el 50% de los docentes se muestra neutral y el 50% totalmente de acuerdo en que los juegos fortalecen la memoria y la resolución de problemas. Estos datos nos indican que el juego estimula el pensamiento lógico, aunque su efecto los podría optimizar mediante actividades más retadoras.

**Tabla 11**

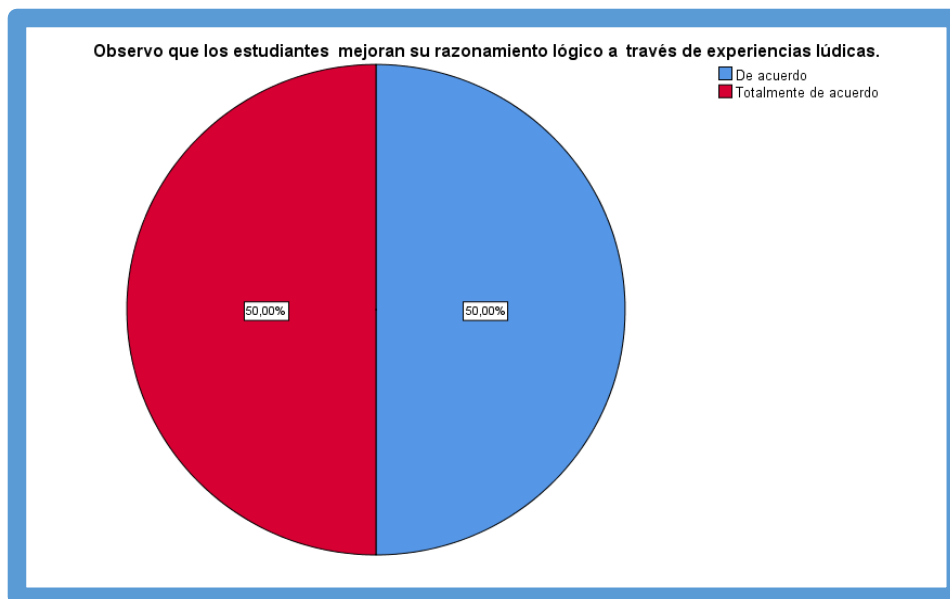
*Dimensión 3 Desarrollo cognitivo*

**Observó que los estudiantes mejoran su razonamiento lógico a través de experiencias lúdicas.**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	De acuerdo	1	50,0	50,0	50,0
	Totalmente de acuerdo	1	50,0	50,0	100,0
	Total	2	100,0	100,0	

*Nota. Tabulación de encuesta docente programa IBM SPSS.*

**Figura 11**



## Análisis

Según los datos obtenidos denotan de acuerdo a la pregunta 11, todos los docentes reconocen mejoras en el razonamiento lógico de los estudiantes a través del juego. Este progreso demuestra la gran importancia del rol de las experiencias lúdicas como método para desarrollar la habilidad de análisis y la toma de decisiones.

**Tabla 12**

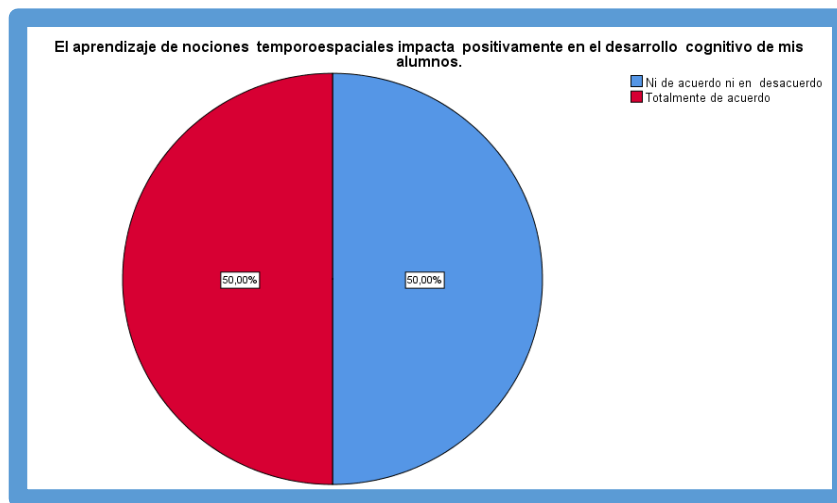
*Dimensión 3 Desarrollo cognitivo*

**El aprendizaje de nociones temporoespaciales impacta positivamente en el desarrollo cognitivo de mis alumnos.**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	1	50,0	50,0	50,0
	Totalmente de acuerdo	1	50,0	50,0	100,0
	Total	2	100,0	100,0	

*Nota. Tabulación de encuesta docente programa IBM SPSS.*

**Figura 12**



*Nota. Tabulación de encuesta docente programa IBM SPSS.*

**Figura 12**

Por último, la Tabla 12 revela que los docentes consideran que el aprendizaje de las nociones temporoespaciales influye positivamente en el desarrollo cognitivo. Esto reafirma la conexión entre la estimulación lúdica y la madurez intelectual del niño.

## **Análisis de los resultados Ficha de Observación estudiantes de Educación Inicial**

**Tabla 1**

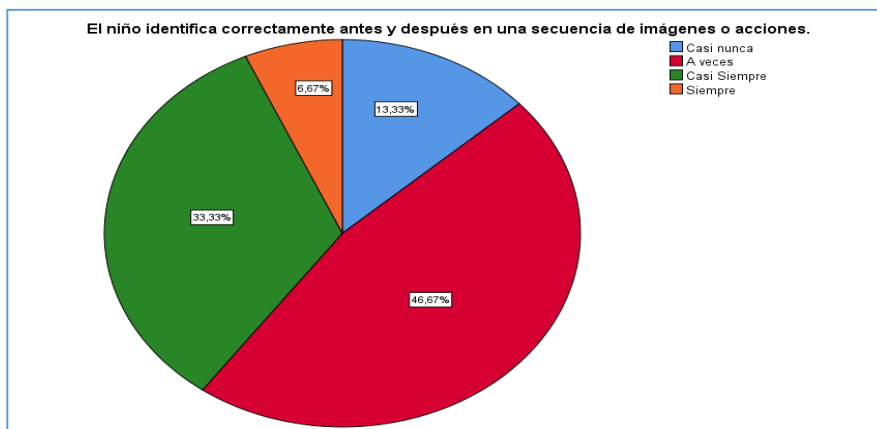
Dimensión 1 Nociones Temporoespaciales

**El niño identifica correctamente antes y después en una secuencia de imágenes o acciones.**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Casi nunca	2	13,3	13,3	13,3
	A veces	7	46,7	46,7	60,0
	Casi Siempre	5	33,3	33,3	93,3
	Siempre	1	6,7	6,7	100,0
	Total	15	100,0	100,0	

*Nota. Tabulación de ficha de observación a estudiantes inicial*

**Figura 1**



**Análisis.**

En los resultados obtenidos que muestra la tabla 1 con respecto a la dimensión de igual indicador que el 46,7% de los niños observados a veces identifican correctamente antes y después en una secuencia de imágenes o acciones. El 33,4% casi siempre, mientras que el 13,3% responde a casi nunca y el resto de las observaciones a 6,7% siempre. Esto muestra que los estudiantes una gran mayoría no identifica las nociones temporoespaciales antes después, lo que se sugiere que se implemente actividades frecuentes a esta destreza.

**Tabla 2**

*Dimensión 1 Nociones Temporoespaciales*

**Reconoce la ubicación de objetos en el espacio (arriba-abajo, adelante-atrás, dentro-fuera).**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	A veces	1	6,7	6,7	6,7

Casi Siempre	4	26,7	26,7	33,3
Siempre	10	66,7	66,7	100,0
Total	15	100,0	100,0	

*Nota. Tabulación de ficha de observación a estudiantes inicial*

**Figura 2**



### **Análisis.**

Se puede observar en los resultados obtenidos en la tabla 2 de igual número de pregunta que el 66,67% de los estudiantes observados siempre reconoce la ubicación de objetos en el espacio (arriba-abajo, adelante-atrás, dentro-fuera). Mientras que el 26,67% casi siempre y el resto a veces. Lo que se sugiere que se siga reforzando con mayores actividades estas secuencias para que todos los estudiantes desarrollen completamente estas destrezas.

**Tabla 3**

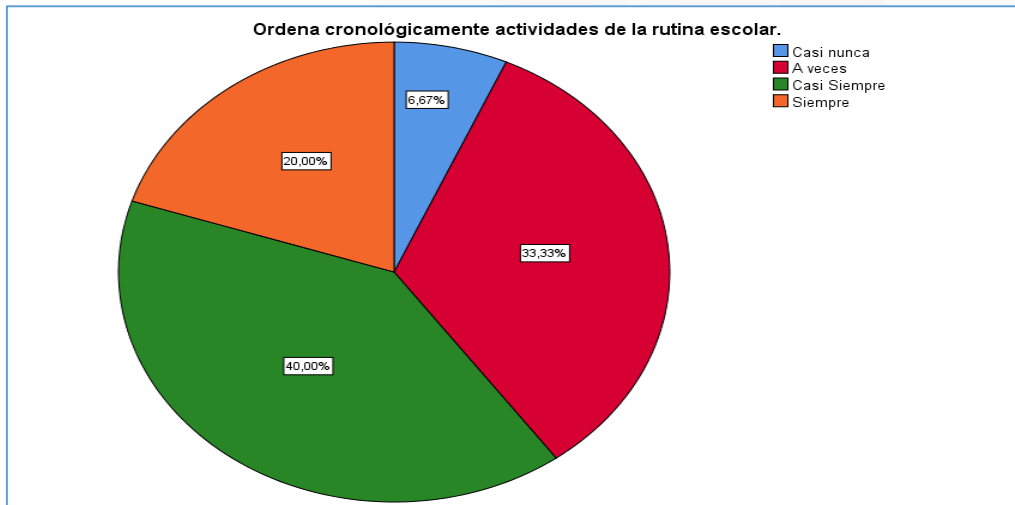
*Dimensión 1 Nociones Temporoespaciales*

### **Ordena cronológicamente actividades de la rutina escolar.**

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido Casi nunca	1	6,7	6,7	6,7
A veces	5	33,3	33,3	40,0
Casi Siempre	6	40,0	40,0	80,0
Siempre	3	20,0	20,0	100,0
Total	15	100,0	100,0	

*Nota. Tabulación de ficha de observación a estudiantes inicial*

**Figura 3**



**Análisis.**

En la Tabla 3 se denota que el 40% de los estudiantes observados responden a casi siempre a la afirmación “Ordena cronológicamente actividades de la rutina escolar”. Sin embargo, el 33,33% a veces, mientras que el 20% siempre y el resto de el 6,67% a la opción casi nunca. Lo que demuestra que, aunque la gran mayoría de estudiantes comprenden frecuentemente el manejo de estas actividades temporales, otra parte considerable no lo hace completamente. En este caso se sugiere la aplicación de estrategias didácticas orientadas a la noción y el tiempo, pero comprender de mejor manera estas actividades.

**Tabla 4**

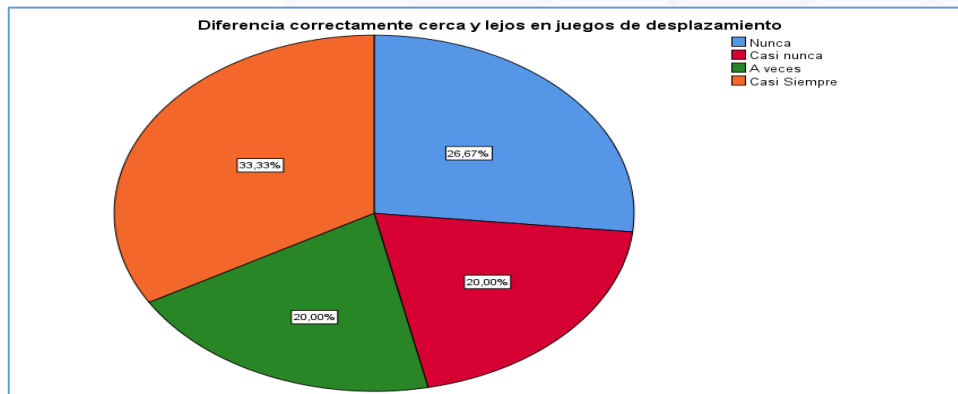
*Dimensión 1 Nociones Temporoespaciales*

**Diferencia correctamente cerca y lejos en juegos de desplazamiento**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	4	26,7	26,7	26,7
	Casi nunca	3	20,0	20,0	46,7
	A veces	3	20,0	20,0	66,7
	Casi Siempre	5	33,3	33,3	100,0
	Total	15	100,0	100,0	

*Nota. Tabulación de ficha de observación a estudiantes inicial*

Figura 4



Los resultados obtenidos muestran que el 33,33% de los estudiantes casi siempre diferencian correctamente cerca y lejos en juegos de desplazamiento, mientras que el 26,67% nunca lo hace, y el 40% de los observados casi nunca y a veces. Lo que identifica que una gran parte de estudiantes no tienen desarrollado esta noción. Con ello, es necesario fortalecer actividades que impliquen juegos de desplazamiento en áreas libres para que los niños y niñas mediante el juego les resulte más sencillo y atractivo comprender estas actividades.

Tabla 5

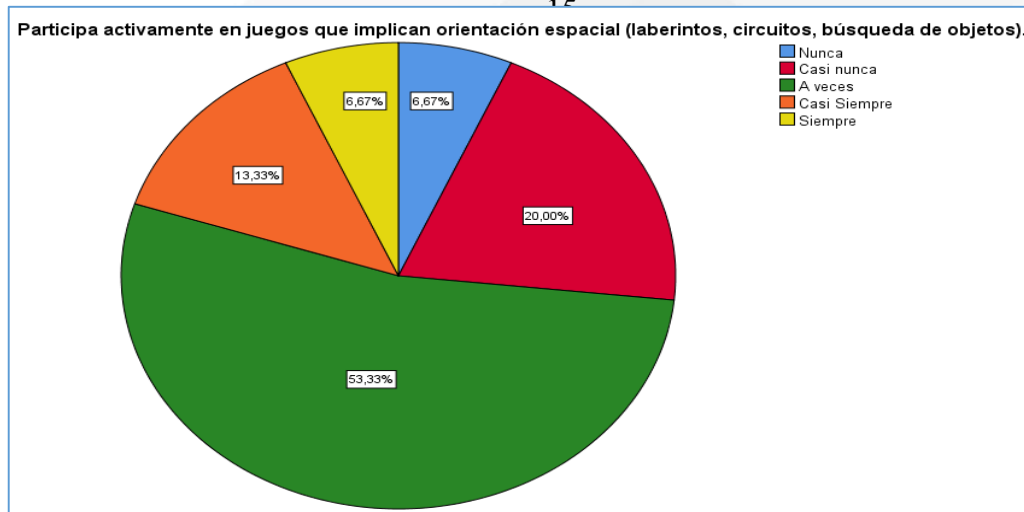
*Dimensión Actividades Lúdicas*

**Participa activamente en juegos que implican orientación espacial (laberintos, circuitos, búsqueda de objetos).**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	1	6,7	6,7	6,7
	Casi nunca	3	20,0	20,0	26,7
	A veces	8	53,3	53,3	80,0
	Casi Siempre	2	13,3	13,3	93,3
	Siempre	1	6,7	6,7	100,0
	Total	15	100,0	100,0	

*Nota. Tabulación de ficha de observación a estudiantes inicial*

Figura 5



### Análisis.

De acuerdo a los resultados observados en la tabla 4, con relación a la afirmación participa activamente en juegos que implican orientación espacial (laberintos, circuitos, búsquedas de objetos), el 53.33% de los estudiantes observados responden a la opción de a veces. Mientras que el 20% casi nunca, el 13,33% casi siempre y el resto de con iguales porcentajes en un 6,67% a las opciones siempre y nunca. Los que nos indica que una parte considerable de estudiantes responden con irregularidad a estas actividades. Es recomendable fortalecer la planificación con actividades que implican orientación espacial, dado que estas habilidades se encuentran en esta etapa en proceso de consolidación.

### Tabla 6

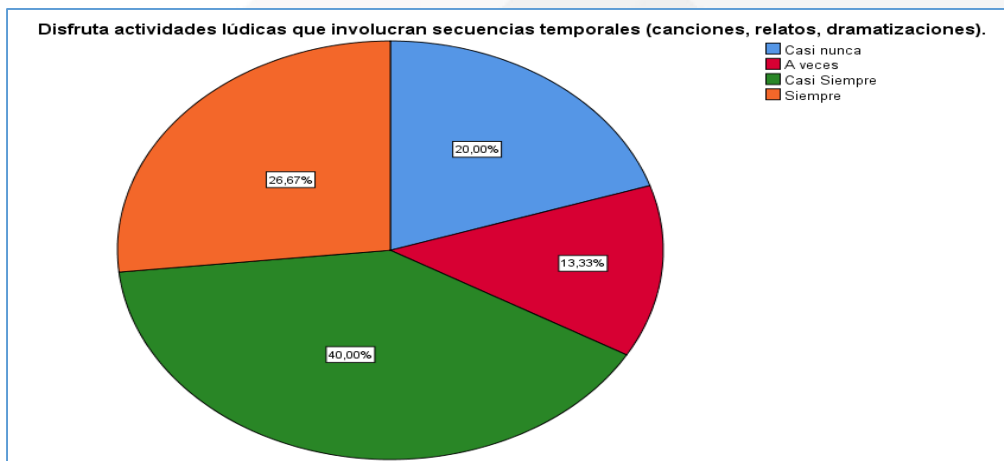
#### Dimensión 2 Actividades Lúdicas

#### Disfruta actividades lúdicas que involucran secuencias temporales (canciones, relatos, dramatizaciones).

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Casi nunca	3	20,0	20,0	20,0
	A veces	2	13,3	13,3	33,3
	Casi Siempre	6	40,0	40,0	73,3
	Siempre	4	26,7	26,7	100,0
	Total	15	100,0	100,0	

Nota. Tabulación de ficha de observación a estudiantes inicial

Figura 6



### Análisis.

La Tabla 6 refleja que el 40% de los niños casi siempre disfruta las actividades lúdicas relacionadas con el tiempo el 26,67% siempre el 20% casi nunca y el 13,33% a veces. Este resultado muestra una actitud positiva hacia el aprendizaje mediado por el juego, lo cual fortalece la motivación y la disposición cognitiva.

### Tabla 7

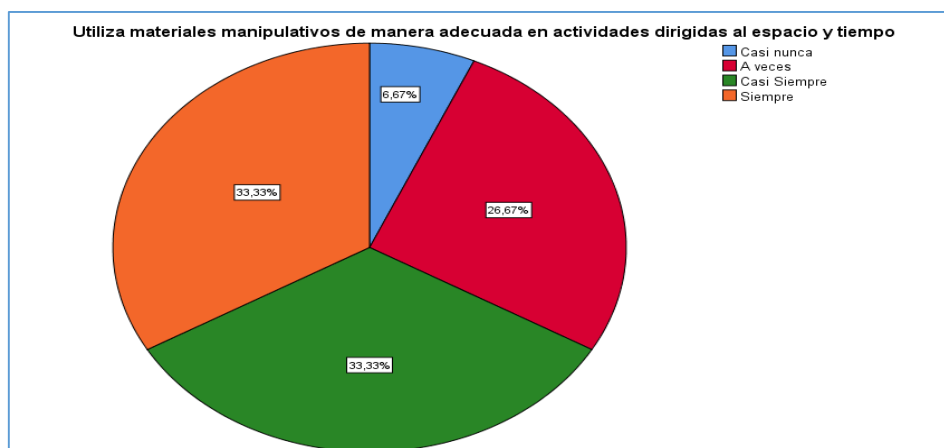
#### Dimensión 2 Actividades Lúdicas

#### Utiliza materiales manipulativos de manera adecuada en actividades dirigidas al espacio y tiempo

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Casi nunca	1	6,7	6,7	6,7
	A veces	4	26,7	26,7	33,3
	Casi Siempre	5	33,3	33,3	66,7
	Siempre	5	33,3	33,3	100,0
	Total	15	100,0	100,0	

Nota. Tabulación de ficha de observación a estudiantes inicial

### Figura 7



### Análisis.

En la Tabla 7, se muestran en sus resultados que el 33,33% de los observados siempre y otra parte con el mismo resultado responde a la opción casi siempre utiliza materiales manipulativos de forma adecuada en actividades de tiempo y espacio. Mientras que el 26,67% a veces y el resto casi nunca. Esto demuestra que los recursos lúdicos facilitan aprendizajes significativos. Se confirma que la participación activa y el manejo de la manipulación de objetos tangibles que facilita la comprensión de conceptos abstractos.

**Tabla 8**

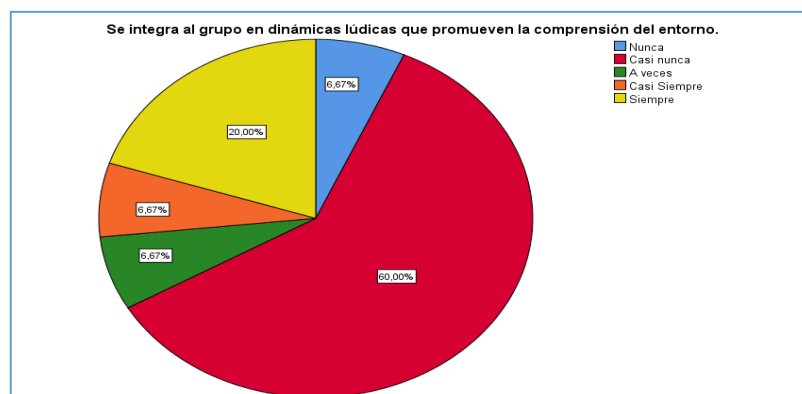
*Dimensión 2 Actividades Lúdicas*

**Se integra al grupo en dinámicas lúdicas que promueven la comprensión del entorno.**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	1	6,7	6,7	6,7
	Casi nunca	9	60,0	60,0	66,7
	A veces	1	6,7	6,7	73,3
	Casi Siempre	1	6,7	6,7	80,0
	Siempre	3	20,0	20,0	100,0
	Total	15	100,0	100,0	

*Nota. Tabulación de ficha de observación a estudiantes inicial*

**Figura 8**



### Análisis.

Los resultados demuestran de acuerdo a la tabla 8 que un 60% de estudiantes casi nunca se integra al grupo en dinámicas lúdicas que promueven la comprensión

del entorno. El 20% siempre y el resto con iguales porcentajes de 6,67% a veces y nunca. Lo que genera preocupación en el aprendizaje de los estudiantes, dado que la mayor parte de los niños y niñas presenta escasa adquisición de conocimiento en estas habilidades. Es recomendable la integración en actividades grupales que favorezcan la exploración, interacción y construcción significativa del conocimiento.

**Tabla 9**

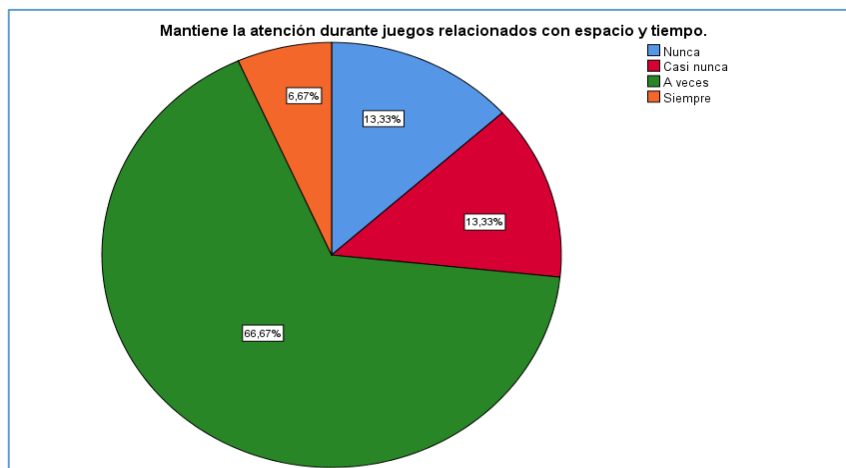
*Dimensión 3 Desarrollo Cognitivo*

**Mantiene la atención durante juegos relacionados con espacio y tiempo.**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	2	13,3	13,3	13,3
	Casi nunca	2	13,3	13,3	26,7
	A veces	10	66,7	66,7	93,3
	Siempre	1	6,7	6,7	100,0
	Total	15	100,0	100,0	

*Nota. Tabulación de ficha de observación a estudiantes inicial*

**Figura 9**



**Análisis.**

Según el gráfico mostrado sobre la afirmación “Sostiene la atención en juegos vinculados con espacio y tiempo”, se nota que el 66,67% de los estudiantes dice “a veces”, constituyendo la mayor parte del grupo. En contraste, el 13,33% expresa que

“nunca” presta atención, el 13,33% menciona “casi nunca” y apenas el 6,67% afirma que “siempre” logra estar atento en estas actividades. Estos hallazgos muestran que la atención sostenida en juegos relacionados con conceptos de espacio y tiempo todavía no está consolidada en la mayoría de los alumnos.

**Tabla 10**

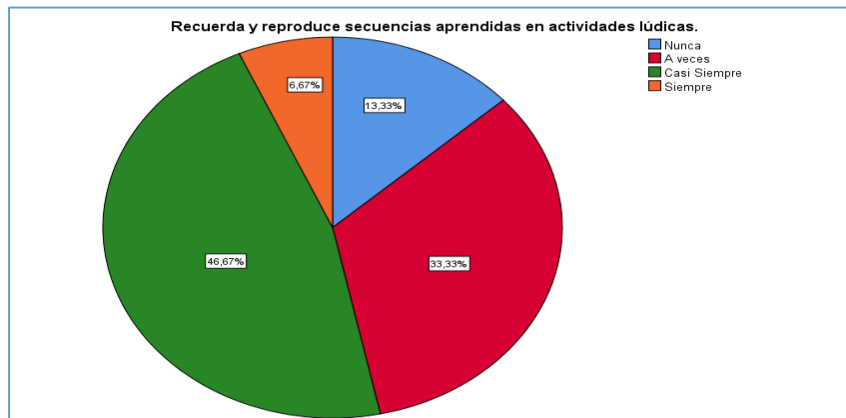
*Dimensión 3 Desarrollo Cognitivo*

**Recuerda y reproduce secuencias aprendidas en actividades lúdicas.**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	2	13,3	13,3	13,3
	A veces	5	33,3	33,3	46,7
	Casi Siempre	7	46,7	46,7	93,3
	Siempre	1	6,7	6,7	100,0
	Total	15	100,0	100,0	

*Nota. Tabulación de ficha de observación a estudiantes inicial*

**Figura 10**



**Análisis.**

De acuerdo con el gráfico correspondiente a la afirmación “Recuerda y reproduce secuencias aprendidas en actividades lúdicas”, se observa que el 46,67% de los estudiantes responde “casi siempre”, constituyendo el porcentaje más alto. Asimismo, el 33,33% manifiesta que lo realiza “a veces”, mientras que el 13,33% indica “nunca” y el 6,67% señala que “siempre”. Estos resultados evidencian que una parte significativa del grupo logra recordar y reproducir secuencias de manera frecuente, lo cual refleja avances en los procesos de memoria y organización

temporal. En este sentido, se hace necesario reforzar actividades secuenciales progresivas.

**Tabla 11**

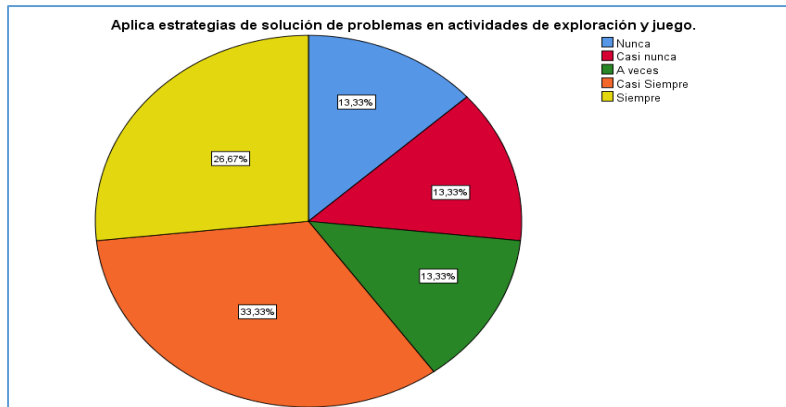
*Dimensión 3 Desarrollo Cognitivo*

**Aplica estrategias de solución de problemas en actividades de exploración y juego.**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	2	13,3	13,3	13,3
	Casi nunca	2	13,3	13,3	26,7
	A veces	2	13,3	13,3	40,0
	Casi Siempre	5	33,3	33,3	73,3
	Siempre	4	26,7	26,7	100,0
	Total	15	100,0	100,0	

*Nota. Tabulación de ficha de observación a estudiantes inicial*

**Figura 11**



**Análisis.**

De acuerdo con el gráfico correspondiente a la afirmación “*Aplica estrategias de solución de problemas en actividades de exploración y juego*”, se pudo observar que un 33,33% de los alumnos responde “casi siempre”, constituyendo el porcentaje más alto. Asimismo, un 26,67% manifiesta que “siempre” se aplica estrategias, mientras que el 13,33% se distribuye en igual proporción entre las opciones “nunca”, “casi nunca” y “a veces”. Los resultados muestran que más de la mitad del grupo (60%) presenta una utilización frecuente o continua de estrategias para solucionar

problemas en situaciones lúdicas, lo que indica progresos importantes en el razonamiento lógico y la habilidad para tomar decisiones

**Tabla 12**

*Dimensión 3 Desarrollo Cognitivo*

**Muestra progresos en la organización de ideas y acciones a través de la práctica lúdica.**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	1	6,7	6,7	6,7
	Casi nunca	4	26,7	26,7	33,3
	A veces	1	6,7	6,7	40,0
	Casi Siempre	4	26,7	26,7	66,7
	Siempre	5	33,3	33,3	100,0
	Total	15	100,0	100,0	

*Nota. Tabulación de ficha de observación a estudiantes inicial*

**Figura 12**



**Análisis.**

Finalmente, la Tabla 12 correspondiente a la afirmación “Muestra progresos en la organización de ideas y acciones a través de la práctica lúdica”, se observa que el 33,33% de los estudiantes responde “siempre”, constituyendo el porcentaje más alto. Asimismo, el 26,67% manifiesta “casi siempre” y el 26,67% “casi nunca”. Por otro lado, el 6,67% indica “a veces” y el 6,67% “nunca”. Estos resultados evidencian que, aunque un grupo significativo demuestra avances constantes en la organización de ideas y acciones dentro de las actividades lúdicas (60% entre “siempre” y “casi siempre”), todavía existe un porcentaje considerable que presenta dificultades o progresos limitados.

### **Análisis entre los resultados del cuestionario aplicado a los docentes y la ficha de observación dirigida a los estudiantes.**

Se observa una conexión favorable entre la realización de actividades recreativas y el avance en nociones temporoespaciales. Los dos instrumentos coinciden en que las estrategias basadas favorecen la manipulación de objetos tangibles que facilita la comprensión de conceptos abstractos, y de las secuencias temporales como antes-después. No obstante, se observan diferencias en la integración de conceptos temporales, lo que sugiere que las estrategias pedagógicas necesitan más continuidad y diversidad en la enseñanza. En términos generales, la concordancia entre las percepciones de los docentes y las observaciones de los estudiantes evidencia que la metodología lúdica genera aprendizajes significativos y contribuye a mejorar la atención, la retentiva y el pensamiento lógico, confirmando que estas acciones son un medio efectivo para el desarrollo cognitivo.

Al final de la investigación pudimos observar lo importante que consiste en la ejecución de acciones recreativas por lo que se basa en un enfoque integral que une una sólida fundamentación teórica, una planificación muy cuidadosa, una ejecución eficiente y una evaluación constante para asegurar que los estudiantes estén adquiriendo las habilidades requeridas para entender y desenvolverse en el entorno que los rodea. Aunque también podemos dar información valiosa sobre el potencial de las actividades recreativas, por el cual es necesario realizar más estudios que profundicen en los factores que afectan su eficacia y que con ello diseñen estrategias de implementación más específicas y adecuadas a diversos contextos educativos.

## CAPÍTULO V:

### CONCLUSIÓN

En relación con el propósito general, se llega a la conclusión de que la incorporación de actividades lúdicas en las planificaciones pedagógicas constituye una estrategia efectiva en el desarrollo de las nociones temporoespaciales en los estudiantes de Educación Inicial II. Cuando el juego es planificado con intencionalidad pedagógica, se transforma en una herramienta didáctica que favorece aprendizajes significativos y sostenibles, fortaleciendo la orientación espacial, la comprensión temporal y el desarrollo integral del estudiante.

La base teórica demostró que las contribuciones de autores como Piaget, Vygotsky y Bruner apoyan el aprendizaje mediante el juego como un método para la construcción activa del conocimiento. Las actividades recreativas facilitan que los niños adquieran nociones temporoespaciales a través de la exploración física, la interacción social y el razonamiento lógico. Se verifica que la base teórica es fundamental para elaborar estrategias pedagógicas coherentes y adaptadas en la educación infantil.

La identificación de las nociones temporoespaciales clave permitió establecer que los alumnos de Educación Inicial II logran reconocer relaciones elementales como arriba-abajo, dentro-fuera, antes-después y cerca-lejos al participar en experiencias dinámicas y significativas. Sin embargo, se mostró que las nociones temporales necesitan un mayor refuerzo a través de actividades narrativas y secuenciales. Estas competencias forman el fundamento para la percepción corporal, la estructuración del pensamiento y el aprendizaje académico posterior.

La creación de actividades recreativas resultó ser una táctica adecuada para potenciar las nociones temporoespaciales, fomentando la participación activa, la exploración y la interacción entre compañeros. Se estableció que el profesor desempeña un papel crucial como intermediario del aprendizaje, al diseñar actividades con recursos tangibles y manipulables que favorezcan la comprensión práctica de las relaciones espaciales y temporales. De igual manera, se demostró que el juego potencia la atención, la memoria y el pensamiento lógico, favoreciendo el desarrollo cognitivo global

## RECOMENDACIONES

Se recomienda integrar de manera permanente actividades lúdicas dentro de las planificaciones pedagógicas, asegurando que estas respondan a objetivos específicos relacionados con el desarrollo de nociones temporoespaciales. El juego debe aplicarse con intencionalidad educativa y coherencia curricular.

Se sugiere implementar programas de capacitación docente en metodologías lúdicas sustentadas en teorías constructivistas, con el fin de fortalecer el conocimiento pedagógico y garantizar estrategias basadas en fundamentos científicos actualizados.

Se recomienda elaborar planificaciones diarias que incluyan actividades orientadas al refuerzo de secuencias temporales y relaciones espaciales mediante canciones, cuentos, dramatizaciones, circuitos motores y juegos secuenciales que permitan la práctica constante de estas nociones.

Se sugiere diseñar y utilizar materiales manipulativos y recursos didácticos concretos que faciliten la comprensión vivencial del tiempo y el espacio. Asimismo, aplicar evaluaciones formativas que permitan evidenciar el progreso cognitivo de los estudiantes a través del juego.

Se recomienda transformar los espacios educativos en ambientes lúdicos y flexibles donde el docente actúe como mediador y orientador del aprendizaje, promoviendo la autonomía, la creatividad y el protagonismo infantil en la construcción de sus conocimientos.

## Referencias bibliográficas

- Alvaro, A. (2024). *Repositorio UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO*. <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/5832/3/ARTICULO%20CIEN TIFICO%20003.pdf>
- Arias, J., Holgado, J., Tafur, T., & Vasquez, M. (2022). *Metodología de la investigación: El método ARIAS para desarrollar un proyecto de tesis*. <https://doi.org/https://doi.org/10.35622/inudi.b.016>
- Bazantez, E. C., & Ayala, G. (2025). Estrategias pedagógicas en el desarrollo de nociones espaciales en niños de cuatro años. *Rimarina Revista de Ciencias Sociales y Humanidades*, 50(60), 9-1. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.61236/rima.v9i1.1017>
- Bruner, J. (1986). Juego, pensamiento y lenguaje. En J. Bruner, *Perspectivas Revista trimestral*. Unesco. [https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000069206\\_spa](https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000069206_spa)
- Candela, Y., & Benavides, J. (2021). Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de la básica superior. *Rehuso*, 5(3), 78-83. <https://doi.org/https://doi.org/10.33936/rehuso.v5i3.3194>
- Cedeño, O., & Ilaquiche, O. (2025). El desarrollo de la estructuración espacial en niños de educación inicial. *Simbiosis. Revista de Educación y Psicología*, 5(9), 135 - 147. <https://revistasimbiosis.org/index.php/simbiosis/article/view/175/273>
- Chida, A., & Avalos, E. (2025). Influencia de las actividades lúdicas en el desarrollo cognitivo de los niños de educación inicial. *Polo del Conocimiento*, 10(3), 2666-2688. <https://doi.org/https://doi.org/10.23857/pc.v10i3.9208>
- Currículo de Educación Inicial . (2014). *Ministerio de Educación* . <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2014/06/curriculo-educacion-inicial-lowres.pdf>
- Espinoza, L. (2025). Metodologías lúdicas en la Enseñanzas. . *Andar Educativo*, 1. <https://andareducativo.ning.com/articulos/metodologias-ludicas-en-la-ensenanza>
- Hernández, S. (2014). *Metodología de la investigación* (sexta ed.). [https://www.paginaspersonales.unam.mx/app/webroot/files/981/Investigacion\\_sampieri\\_6a\\_ED.pdf](https://www.paginaspersonales.unam.mx/app/webroot/files/981/Investigacion_sampieri_6a_ED.pdf)
- Ley Orgánica de Educación Intercultural. (2024). <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2024/01/Ley-organica-de-educacion-intercultural-LOEI-reformada.pdf>
- López, P., Pedraza, C., & Murillo, R. (2025). *Repositorio UNAB. UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BUCARAMANGA*: <https://repository.unab.edu.co/bitstream/handle/20.500.12749/29549/Tesis.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Ministerio de Educación. (2014). <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2014/06/curriculo-educacion-inicial-lowres.pdf>
- Moreno, F. (2021). La importancia de la revisión de la literatura en la investigación formativa. *Freddy Moreno*. [https://www.researchgate.net/publication/351707551\\_La\\_importancia\\_de\\_la\\_revision\\_de\\_la\\_literatura\\_en\\_la\\_investigacion\\_formativa](https://www.researchgate.net/publication/351707551_La_importancia_de_la_revision_de_la_literatura_en_la_investigacion_formativa)
- Moyle, J. (1920). *El juego en la Educación infantil y Primaria*. Morata. [https://edmorata.es/wp-content/uploads/2022/01/MOYLES.-El-juego-en-EI-y-EP\\_prw.pdf](https://edmorata.es/wp-content/uploads/2022/01/MOYLES.-El-juego-en-EI-y-EP_prw.pdf)

- Panchi, Z., & Valencia, M. (2023). *Repositorio Dspace*. Publicación: Metodología Montessori en el desarrollo de las Nociones Temporo-Espaciales en niños y niñas de 3 a 4 años, CEMEI Andalucía:  
<https://www.dspace.uce.edu.ec/entities/publication/6e75af60-6cd4-44f3-aea6-dc0ea1e3c749>
- Reglamento General A La Ley Orgánica De Educación Intercultural. (2023). *Reglamento General A La Ley Orgánica De Educación Intercultural*.  
<https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2023/03/reglamento-LOEI-2023.pdf>
- Reyes, G., & Tomalá, G. (2025). *Actividades rítmicas en el desarrollo de las nociones temporo-espaciales en niños de 4 a 5 años*.  
<https://repositorio.upse.edu.ec/items/3e6deb44-9a46-4ae5-b53e-bc7d3fd0c4a4>
- Rodriguez, C. (2025). *Repositorio UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE - PERÚ*.  
[https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/41145/DIRECCION\\_JUEGO\\_LUDICOS\\_RODRIGUEZ\\_CASTILLO\\_ALEX\\_HOWARD.pdf?sequence=1](https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/41145/DIRECCION_JUEGO_LUDICOS_RODRIGUEZ_CASTILLO_ALEX_HOWARD.pdf?sequence=1)
- Rodríguez, M., Palomo, C., Padilla, M., Corrales, V., Wendel, d. J., & van., B. (2022). Aprendizaje a través de estrategias lúdicas: una herramienta para la Educación Ambiental. *Revista de Ciencia Ambientales tropical Journal of Environmental Sciences*, 56(1), 209-228.  
<https://doi.org/http://doi.org/10.15359/rca.56-1.10>
- Rojas, E., Gastello, W., & Becerra, K. (2025). Estrategias colaborativas para mejorar habilidades sociales en niños de 3 años de educación inicial en Lima - Perú. *Revistas Espacios*, 46(2), 295-314.  
<https://ve.scielo.org/pdf/espacios/v46n2/0798-1015-espacios-46-02-295.pdf>
- Salto, C., Calle, G., Segarra, F., & Tapia, U. (2025). Desarrollo infantil de 0 a 5 años desde una perspectiva contemporánea y reflexiva. *Revista Scientific*, 9(31), 22-45.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.29394/scientific.issn.2542-2987.2024.9.31.1.22-45>
- Sánchez, C., & Benítez Merino, J. (2025). NOCIONES ESPACIO-TEMPORALES Y BIMODAL: ANÁLISIS DE UNA. *International Journal of Developmental and Educational Psychology*, 3(1), 165-177.  
<https://www.redalyc.org/pdf/3498/349851785017.pdf>
- Universidad Estatal de Milagro. (2022). *El esquema corporal*. Compendio.:  
[https://sga.unemi.edu.ec/media/archivomateria/2022/08/11/archivomateria\\_l\\_2022811145559.pdf](https://sga.unemi.edu.ec/media/archivomateria/2022/08/11/archivomateria_l_2022811145559.pdf)
- Vilchez, T. (2023). Vigencia de la teoría de Vygotski: Desarrollo cognitivo, mediación y el problema de la evaluación de los profesores. *Transformación*, 19(1), 1-29.  
[https://doi.org/http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2077-29552023000100001](https://doi.org/http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2077-29552023000100001)
- Zotes, C., & Arnal, P. (2022). Matemáticas en Educación Infantil: una mirada al aprendizaje de las magnitudes desde el desarrollo sostenible. *CONTRIBUCIÓN A LA DOCENCIA*, 34(1), 306-334.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.24844/EM3401.11>

## Anexos

### Anexo 1

Instrumento 1: Cuestionario para Docentes

Objetivo: Identificar las principales nociones temporoespaciales que se desarrollan en la etapa de Educación Inicial 2.

Escala Likert: 1 = Totalmente en desacuerdo | 2 = En desacuerdo | 3 = Ni de acuerdo ni en desacuerdo | 4 = De acuerdo | 5 = Totalmente de acuerdo

Nociones temporoespaciales

Ítem	Pregunta	1	2	3	4	5
1	Los niños de mi aula logran identificar antes-después en situaciones cotidianas.					
2	Los estudiantes reconocen con facilidad las nociones de cerca-lejos en actividades escolares.					
3	Los niños comprenden las relaciones espaciales básicas (arriba-abajo, dentro-fuera).					
4	Observo avances en la organización de secuencias temporales (rutinas diarias, cuentos).					

Actividades lúdicas

Ítem	Pregunta	1	2	3	4	5
1	Utilizo juegos didácticos que promueven la comprensión de conceptos espaciales (orientaciones, posiciones).					

2	Aplico actividades lúdicas para fortalecer la noción de tiempo (rutinas, secuencias, canciones).					
3	Considero que los recursos lúdicos permiten aprendizajes más significativos en nociones temporoespaciales.					
4	Promuevo en mis clases el uso de materiales manipulativos para favorecer la orientación espacial.					

## Desarrollo cognitivo

Ítem	Pregunta	1	2	3	4	5
1	Las actividades lúdicas que aplico estimulan la atención y concentración de los estudiantes.					
2	Los juegos favorecen la memoria y la capacidad de resolución de problemas en los niños.					
3	Observo que los estudiantes mejoran su razonamiento lógico a través de experiencias lúdicas.					
4	El aprendizaje de nociones temporoespaciales impacta positivamente en el desarrollo cognitivo de mis alumnos.					

## Anexo 2

## Ficha de Observación Estudiantes Educación Inicial

Objetivo: Identificar las principales nociones temporoespaciales que se desarrollan en la etapa de Educación Inicial 2.

Edad:

Nivel:

Escala Likert: 1 = Nunca | 2 = Casi nunca | 3 = A veces | 4 = Casi siempre | 5 =

Siempre

### Nociones temporoespaciales

Ítem	Indicador observado	1	2	3	4	5
1	El niño identifica correctamente antes y después en una secuencia de imágenes o acciones.					
2	Reconoce la ubicación de objetos en el espacio (arriba-abajo, adelante-atrás, dentro-fuera).					
3	Ordena cronológicamente actividades de la rutina escolar.					
4	Diferencia correctamente cerca y lejos en juegos de desplazamiento.					

### Actividades lúdicas

Ítem	Indicador observado	1	2	3	4	5
1	Participa activamente en juegos que implican orientación espacial (laberintos, circuitos, búsqueda de objetos).					

2	Disfruta actividades lúdicas que involucran secuencias temporales (canciones, relatos, dramatizaciones).					
3	Utiliza materiales manipulativos de manera adecuada en actividades dirigidas al espacio y tiempo.					
4	Se integra al grupo en dinámicas lúdicas que promueven la comprensión del entorno.					

### Desarrollo cognitivo

Ítem	Indicador observado	1	2	3	4	5
1	Mantiene la atención durante juegos relacionados con espacio y tiempo.					
2	Recuerda y reproduce secuencias aprendidas en actividades lúdicas.					
3	Aplica estrategias de solución de problemas en actividades de exploración y juego.					
4	Muestra progresos en la organización de ideas y acciones a través de la práctica lúdica.					

### Anexo 3

#### Formato de la Validación de Expertos

#### INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN POR CRITERIO DE EXPERTOS

El presente instrumento tiene como propósito valorar la validez, coherencia y calidad metodológica de los instrumentos cuestionario y ficha de observación elaborado para la investigación titulada "Actividades lúdicas para desarrollar las

nociones temporoespaciales en niños y niñas de educación inicial 2 Unidad Educativa Fiscal Río Amazonas periodo 2025.”

Mediante el juicio de expertos, se busca determinar la claridad, objetividad, consistencia, coherencia, pertinencia y suficiencia de los ítems del instrumento, garantizando que su contenido sea adecuado al contexto educativo y cumpla con los objetivos del estudio.

#### 1. Datos generales del experto

Nombre del experto: \_\_\_\_\_

Título profesional: \_\_\_\_\_

Área de especialización: \_\_\_\_\_

Institución donde labora: \_\_\_\_\_

Cargo o función: \_\_\_\_\_

Años de experiencia profesional: \_\_\_\_\_

Correo electrónico: \_\_\_\_\_

Teléfono de contacto: \_\_\_\_\_

Firma: \_\_\_\_\_ Fecha: \_\_\_\_\_

Escala de valoración Likert: 1 = Nada pertinente | 2 = Poco pertinente | 3 = Medianamente pertinente | 4 = Pertinente | 5 = Muy pertinente

Indicador: Claridad

Se refiere al grado en que los ítems del instrumento son comprensibles, precisos y fáciles de interpretar.

Criterios de evaluación	1	2	3	4	5
Los ítems están redactados con un lenguaje comprensible.					

Las instrucciones del instrumento son fáciles de entender.					
Los términos utilizados son adecuados para el nivel educativo evaluado.					
Cada ítem expresa una sola idea.					

Indicador: Objetividad

Evalúa si los ítems están redactados de forma imparcial, sin juicios de valor ni ambigüedad.

Criterios de evaluación	1	2	3	4	5
Los ítems evitan juicios de valor o ambigüedad.					
La redacción no induce a respuestas específicas.					
Las opciones de respuesta son neutrales.					
El instrumento permite recoger información de manera imparcial.					

Indicador: Consistencia

Hace referencia a la estabilidad y uniformidad del instrumento en relación con sus objetivos e ítems.

Criterios de evaluación	1	2	3	4	5
Los ítems guardan relación con los objetivos de investigación.					
Los reactivos están ordenados de forma lógica.					
Se mantiene uniformidad en el formato de los ítems.					

La estructura del instrumento es coherente entre secciones.					
---	--	--	--	--	--

Indicador: Coherencia

Evalúa la correspondencia entre los ítems, los objetivos y el marco teórico del estudio.

Criterios de evaluación	1	2	3	4	5
Existe correspondencia entre los ítems y las dimensiones que evalúan.					
Los indicadores responden al propósito del instrumento.					
Las preguntas están alineadas al marco teórico.					
La secuencia de ítems mantiene una lógica conceptual.					

Indicador: Pertinencia

Valora la adecuación de los ítems al contexto, población y propósito de la investigación.

Criterios de evaluación	1	2	3	4	5
Los ítems son apropiados para el grupo poblacional objetivo.					
Las preguntas contribuyen a cumplir el objetivo del estudio.					
Los indicadores son relevantes al tema de investigación.					
El instrumento se ajusta al contexto educativo.					

Indicador: Suficiencia

Mide si el número y alcance de los ítems son suficientes para cubrir las dimensiones del estudio.

Criterios de evaluación	1	2	3	4	5
El número de ítems es adecuado para evaluar cada dimensión.					
Los ítems abarcan todos los aspectos esenciales del constructo.					
No se observan repeticiones innecesarias.					
El contenido del instrumento es completo para su propósito.					

### 3. Resultados de la validación

Observaciones generales del experto:

---



---



---



---

Sugerencias de mejora:

---



---



---



---

Valoración global del instrumento:

- ( ) Muy pertinente ( ) Pertinente ( ) Medianamente pertinente ( ) Poco pertinente  
 ( ) Nada pertinente

Firma \_\_\_\_\_ del \_\_\_\_\_ experto: \_\_\_\_\_

Fecha: \_\_\_\_\_

**Anexo 4**

**INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN POR CRITERIO DE EXPERTOS**  
 El presente instrumento tiene como propósito valorar la validez, coherencia y calidad metodológica de los instrumentos cuestionario y ficha de observación elaborado para la investigación titulada "Actividades lúdicas para desarrollar las nociones temporoespaciales en niños y niñas de educación inicial 2 Unidad Educativa Fiscal Río Amazonas periodo 2025."

Mediante el juicio de expertos, se busca determinar la claridad, objetividad, consistencia, coherencia, pertinencia y suficiencia de los ítems del instrumento, garantizando que su contenido sea adecuado al contexto educativo y cumpla con los objetivos del estudio.

**I. Datos generales del experto**

Nombre del experto: Rodrigo Manuel Ruiz Alvarado  
 Título profesional: Maestr en Gestión Educativa  
 Área de especialización: Educación  
 Institución donde labora: Unidad Educativa Río Amazonas  
 Cargo o función: Directora  
 Años de experiencia profesional: 24 años docente  
 Correo electrónico: ruizpetera1@hotmail.com  
 Teléfono de contacto: 09982816260  
 Firma: Rodrigo Ruiz A Fecha: 22/10/2025

Escala de valoración Likert: 1 = Nada pertinente | 2 = Poco pertinente | 3 = Medianamente pertinente | 4 = Pertinente | 5 = Muy pertinente

**Indicador: Claridad**

Se refiere al grado en que los ítems del instrumento son comprensibles, precisos y fáciles de interpretar.

Criterios de evaluación	1	2	3	4	5
Los ítems están					

Firma del experto: Rodrigo Ruiz A  
 Fecha: 22/10/2025

### Anexos 5 Aplicación de Instrumentos



Inicio Insertar Diseño Audio Video Participantes Chat Compartir Pausar Detallar Ayudar Control remoto Mostrar reunión Más

VISTA PRECATEGIDA Tenga cuidado los archivos de Internet pueden contener virus. Si no lo [está compartiendo la pantalla](#) [Dejar de compartir](#)

instrumentos elaborados para esta investigación.

**Tabla 1**  
Dimensión 1 Nociones temporoespaciales  
Los niños de mi aula logran identificar el antes-después en situaciones cotidianas.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido De acuerdo	2	100,0	100,0	100,0

*Nota. Tabulación de encuesta docente programa IBM SPSS.*

**Figura 1**  
Los niños de mi aula logran identificar antes-después en situaciones cotidianas.  
80,00%

Análisis

Herramienta Recortes

Captura de pantalla copiada en el portapapeles. Guardado automáticamente en la carpeta de capturas de pantalla.

MONICA SABEL CACERES CARRION

ANA LUCIA GALERZA BASZANO

**Cuestionario para Docentes**  
**Objetivo:** Identificar las principales nociones temporoespaciales que se desarrollan en la etapa de Educación Inicial 2.  
 Escala Likert: 1 = Totalmente en desacuerdo | 2 = En desacuerdo | 3 = Ni de acuerdo ni en desacuerdo | 4 = De acuerdo | 5 = Totalmente de acuerdo

**Nociones temporoespaciales**

Ítem	Pregunta	1	2	3	4	5
1	Los niños de mi aula logran identificar antes-después en situaciones cotidianas.					X
2	Los estudiantes reconocen con facilidad las nociones de cerca-lejos en actividades escolares.					X
3	Los niños comprenden las relaciones espaciales básicas (arriba-abajo, dentro-fuera).					X
4	Observo avances en la organización de secuencias temporales (rutinas diarias, cuentos).					X

**Actividades lúdicas**

Ítem	Pregunta	1	2	3	4	5
1	Utilizo juegos didácticos que promueven la comprensión de conceptos espaciales (orientaciones, posiciones).					X
2	Aplico actividades lúdicas para fortalecer la noción de tiempo (rutinas, secuencias, canciones).				X	
3	Considero que los recursos lúdicos permiten aprendizajes más significativos en nociones temporoespaciales.					X
4	Promuevo en mis clases el uso de materiales manipulativos para favorecer la orientación espacial.					X

**Desarrollo cognitivo**

Ítem	Pregunta	1	2	3	4	5
1	Las actividades lúdicas que aplico estimulan la atención y concentración de los estudiantes.					X
2	Los juegos favorecen la memoria y la capacidad de resolución de problemas en los niños.					X
3	Observo que los estudiantes mejoran su razonamiento lógico a través de experiencias lúdicas.					X
4	El aprendizaje de nociones temporoespaciales impacta positivamente en el desarrollo cognitivo de mis alumnos.					X

**Cuestionario para Docentes**  
**Objetivo:** Identificar las principales nociones temporoespaciales que se desarrollan en la etapa de Educación Inicial 2.  
 Escala Likert: 1 = Totalmente en desacuerdo | 2 = En desacuerdo | 3 = Ni de acuerdo ni en desacuerdo | 4 = De acuerdo | 5 = Totalmente de acuerdo

**Nociones temporoespaciales**

Ítem	Pregunta	1	2	3	4	5
1	Los niños de mi aula logran identificar antes-después en situaciones cotidianas.					X
2	Los estudiantes reconocen con facilidad las nociones de cerca-lejos en actividades escolares.					X
3	Los niños comprenden las relaciones espaciales básicas (arriba-abajo, dentro-fuera).					X
4	Observo avances en la organización de secuencias temporales (rutinas diarias, cuentos).					X

**Actividades lúdicas**

Ítem	Pregunta	1	2	3	4	5
1	Utilizo juegos didácticos que promueven la comprensión de conceptos espaciales (orientaciones, posiciones).					X
2	Aplico actividades lúdicas para fortalecer la noción de tiempo (rutinas, secuencias, canciones).					X

3 Considero que los recursos lúdicos permiten aprendizajes más significativos en nociones temporoespaciales. X

4 Promuevo en mis clases el uso de materiales manipulativos para favorecer la orientación espacial. X

**Desarrollo cognitivo**

Ítem	Pregunta	1	2	3	4	5
1	Las actividades lúdicas que aplico estimulan la atención y concentración de los estudiantes.					X
2	Los juegos favorecen la memoria y la capacidad de resolución de problemas en los niños.					X
3	Observo que los estudiantes mejoran su razonamiento lógico a través de experiencias lúdicas.					X
4	El aprendizaje de nociones temporoespaciales impacta positivamente en el desarrollo cognitivo de mis alumnos.					X

**1. Ficha de Observación Estudiantes Educación Inicial**  
**Objetivo:** Identificar las principales nociones temporoespaciales que se desarrollan en la etapa de Educación Inicial 2.  
 Edad:  
 Nivel:  
 Escala Likert: 1 = Nunca | 2 = Casi nunca | 3 = A veces | 4 = Casi siempre | 5 = Siempre

**Nociones temporoespaciales**

Ítem	Indicador observado	1	2	3	4	5
1	El niño identifica correctamente antes y después en una secuencia de imágenes o acciones.			X		
2	Reconoce la ubicación de objetos en el espacio (arriba-abajo, adelante- atrás, dentro- fuera).				X	
3	Ordena cronológicamente actividades de la rutina escolar.					X
4	Diferencia correctamente cerca y lejos en juegos de desplazamiento.					X

**Actividades lúdicas**

Ítem	Indicador observado	1	2	3	4	5
1	Participa activamente en juegos que implican orientación espacial (laberintos, circuitos, búsqueda de objetos).				X	
2	Disfruta actividades lúdicas que involucran secuencias temporales (canciones, relatos, dramatizaciones).			X		
3	Utiliza materiales manipulativos de manera adecuada en actividades dirigidas al espacio y tiempo.					X
4	Se integra al grupo en dinámicas lúdicas que promueven la comprensión del entorno.			X		

**Desarrollo cognitivo**

Ítem	Indicador observado	1	2	3	4	5
1	Mantiene la atención durante juegos relacionados con espacio y tiempo.				X	
2	Recuerda y reproduce secuencias aprendidas en actividades lúdicas.					X
3	Aplica estrategias de solución de problemas en actividades de exploración y juego.				X	
4	Muestra progresos en la organización de ideas y acciones a través de la práctica lúdica.					X

**2. Ficha de Observación Estudiantes Educación Inicial**  
**Objetivo:** Identificar las principales nociones temporoespaciales que se desarrollan en la etapa de Educación Inicial 2.  
 Edad:  
 Nivel:  
 Escala Likert: 1 = Nunca | 2 = Casi nunca | 3 = A veces | 4 = Casi siempre | 5 = Siempre

**Nociones temporoespaciales**

Ítem	Indicador observado	1	2	3	4	5
1	El niño identifica correctamente antes y después en una secuencia de imágenes o acciones.			X		
2	Reconoce la ubicación de objetos en el espacio (arriba-abajo, adelante- atrás, dentro- fuera).				X	
3	Ordena cronológicamente actividades de la rutina escolar.					X
4	Diferencia correctamente cerca y lejos en juegos de desplazamiento.	X				

**Actividades lúdicas**

Ítem	Indicador observado	1	2	3	4	5
1	Participa activamente en juegos que implican orientación espacial (laberintos, circuitos, búsqueda de objetos).		X			
2	Disfruta actividades lúdicas que involucran secuencias temporales (canciones, relatos, dramatizaciones).				X	
3	Utiliza materiales manipulativos de manera adecuada en actividades dirigidas al espacio y tiempo.					X
4	Se integra al grupo en dinámicas lúdicas que promueven la comprensión del entorno.			X		

**Desarrollo cognitivo**

Ítem	Indicador observado	1	2	3	4	5
1	Mantiene la atención durante juegos relacionados con espacio y tiempo.				X	
2	Recuerda y reproduce secuencias aprendidas en actividades lúdicas.					X
3	Aplica estrategias de solución de problemas en actividades de exploración y juego.					X
4	Muestra progresos en la organización de ideas y acciones a través de la práctica lúdica.				X	

**3. Ficha de Observación Estudiantes Educación Inicial**  
**Objetivo:** Identificar las principales nociones temporoespaciales que se desarrollan en la etapa de Educación Inicial 2.  
 Edad:  
 Nivel:  
 Escala Likert: 1 = Nunca | 2 = Casi nunca | 3 = A veces | 4 = Casi siempre | 5 = Siempre

**Nociones temporoespaciales**

Ítem	Indicador observado	1	2	3	4	5
1	El niño identifica correctamente antes y después en una secuencia de imágenes o acciones.				X	
2	Reconoce la ubicación de objetos en el espacio (arriba-abajo, adelante- atrás, dentro- fuera).					X
3	Ordena cronológicamente actividades de la rutina escolar.					X
4	Diferencia correctamente cerca y lejos en juegos de desplazamiento.					X

Actividades lúdicas						
Ítem	Indicador observado	1	2	3	4	5
1	Participa activamente en juegos que implican orientación espacial (laberintos, circuitos, búsqueda de objetos).			X		
2	Disfruta actividades lúdicas que involucran secuencias temporales (canciones, relatos, dramatizaciones).					X
3	Utiliza materiales manipulativos de manera adecuada en actividades dirigidas al espacio y tiempo.				X	
4	Se integra al grupo en dinámicas lúdicas que promueven la comprensión del entorno.		X			

Desarrollo cognitivo						
Ítem	Indicador observado	1	2	3	4	5
1	Mantiene la atención durante juegos relacionados con espacio y tiempo.		X			
2	Recuerda y reproduce secuencias aprendidas en actividades lúdicas.			X		
3	Aplica estrategias de solución de problemas en actividades de exploración y juego.					X
4	Muestra progresos en la organización de ideas y acciones a través de la práctica lúdica.				X	

**4. Ficha de Observación Estudiantes Educación Inicial**  
 Objetivo: Identificar las principales nociones temporoespaciales que se desarrollan en la etapa de Educación Inicial 2.  
 Edad:  
 Nivel:  
 Escala Likert: 1 = Nunca | 2 = Casi nunca | 3 = A veces | 4 = Casi siempre | 5 = Siempre

**Nociones temporoespaciales**

Ítem	Indicador observado	1	2	3	4	5
1	El niño identifica correctamente antes y después en una secuencia de imágenes o acciones.			X		
2	Reconoce la ubicación de objetos en el espacio (arriba-abajo, adelante- atrás, dentro- fuera).				X	
3	Ordena cronológicamente actividades de la rutina escolar.					X
4	Diferencia correctamente cerca y lejos en juegos de desplazamiento.				X	

**Actividades lúdicas**

Ítem	Indicador observado	1	2	3	4	5
1	Participa activamente en juegos que implican orientación espacial (laberintos, circuitos, búsqueda de objetos).				X	
2	Disfruta actividades lúdicas que involucran secuencias temporales (canciones, relatos, dramatizaciones).				X	
3	Utiliza materiales manipulativos de manera adecuada en actividades dirigidas al espacio y tiempo.					X
4	Se integra al grupo en dinámicas lúdicas que promueven la comprensión del entorno.		X			

Desarrollo cognitivo						
Ítem	Indicador observado	1	2	3	4	5
1	Mantiene la atención durante juegos relacionados con espacio y tiempo.				X	
2	Recuerda y reproduce secuencias aprendidas en actividades lúdicas.		X			
3	Aplica estrategias de solución de problemas en actividades de exploración y juego.					X
4	Muestra progresos en la organización de ideas y acciones a través de la práctica lúdica.					X

**5. Ficha de Observación Estudiantes Educación Inicial**  
 Objetivo: Identificar las principales nociones temporoespaciales que se desarrollan en la etapa de Educación Inicial 2.  
 Edad:  
 Nivel:  
 Escala Likert: 1 = Nunca | 2 = Casi nunca | 3 = A veces | 4 = Casi siempre | 5 = Siempre

**Nociones temporoespaciales**

Ítem	Indicador observado	1	2	3	4	5
1	El niño identifica correctamente antes y después en una secuencia de imágenes o acciones.					X
2	Reconoce la ubicación de objetos en el espacio (arriba-abajo, adelante- atrás, dentro- fuera).					X
3	Ordena cronológicamente actividades de la rutina escolar.				X	
4	Diferencia correctamente cerca y lejos en juegos de desplazamiento.					X

**Actividades lúdicas**

Ítem	Indicador observado	1	2	3	4	5
1	Participa activamente en juegos que implican orientación espacial (laberintos, circuitos, búsqueda de objetos).			X		
2	Disfruta actividades lúdicas que involucran secuencias temporales (canciones, relatos, dramatizaciones).					X
3	Utiliza materiales manipulativos de manera adecuada en actividades dirigidas al espacio y tiempo.					X
4	Se integra al grupo en dinámicas lúdicas que promueven la comprensión del entorno.		X			

**Desarrollo cognitivo**

Ítem	Indicador observado	1	2	3	4	5
1	Mantiene la atención durante juegos relacionados con espacio y tiempo.			X		
2	Recuerda y reproduce secuencias aprendidas en actividades lúdicas.				X	
3	Aplica estrategias de solución de problemas en actividades de exploración y juego.		X			
4	Muestra progresos en la organización de ideas y acciones a través de la práctica lúdica.					X

**6. Ficha de Observación Estudiantes Educación Inicial**  
 Objetivo: Identificar las principales nociones temporoespaciales que se desarrollan en la etapa de Educación Inicial 2.  
 Edad:  
 Nivel:  
 Escala Likert: 1 = Nunca | 2 = Casi nunca | 3 = A veces | 4 = Casi siempre | 5 = Siempre

**Nociones temporoespaciales**

Ítem	Indicador observado	1	2	3	4	5
1	El niño identifica correctamente antes y después en una secuencia de imágenes o acciones.			X		
2	Reconoce la ubicación de objetos en el espacio (arriba-abajo, adelante- atrás, dentro- fuera).					X
3	Ordena cronológicamente actividades de la rutina escolar.		X			
4	Diferencia correctamente cerca y lejos en juegos de desplazamiento.				X	

**Actividades lúdicas**

Ítem	Indicador observado	1	2	3	4	5
1	Participa activamente en juegos que implican orientación espacial (laberintos, circuitos, búsqueda de objetos).				X	
2	Disfruta actividades lúdicas que involucran secuencias temporales (canciones, relatos, dramatizaciones).				X	
3	Utiliza materiales manipulativos de manera adecuada en actividades dirigidas al espacio y tiempo.			X		
4	Se integra al grupo en dinámicas lúdicas que promueven la comprensión del entorno.		X			

**Desarrollo cognitivo**

Ítem	Indicador observado	1	2	3	4	5
1	Mantiene la atención durante juegos relacionados con espacio y tiempo.		X			
2	Recuerda y reproduce secuencias aprendidas en actividades lúdicas.			X		
3	Aplica estrategias de solución de problemas en actividades de exploración y juego.		X			
4	Muestra progresos en la organización de ideas y acciones a través de la práctica lúdica.					X

**7. Ficha de Observación Estudiantes Educación Inicial**  
 Objetivo: Identificar las principales nociones temporoespaciales que se desarrollan en la etapa de Educación Inicial 2.  
 Edad:  
 Nivel:  
 Escala Likert: 1 = Nunca | 2 = Casi nunca | 3 = A veces | 4 = Casi siempre | 5 = Siempre

**Nociones temporoespaciales**

Ítem	Indicador observado	1	2	3	4	5
1	El niño identifica correctamente antes y después en una secuencia de imágenes o acciones.		X			
2	Reconoce la ubicación de objetos en el espacio (arriba-abajo, adelante- atrás, dentro- fuera).					X
3	Ordena cronológicamente actividades de la rutina escolar.				X	
4	Diferencia correctamente cerca y lejos en juegos de desplazamiento.			X		

Actividades lúdicas						
Ítem	Indicador observado	1	2	3	4	5
1	Participa activamente en juegos que implican orientación espacial (laberintos, circuitos, búsqueda de objetos).					X
2	Disfruta actividades lúdicas que involucran secuencias temporales (canciones, relatos, dramatizaciones).		X			
3	Utiliza materiales manipulativos de manera adecuada en actividades dirigidas al espacio y tiempo.				X	
4	Se integra al grupo en dinámicas lúdicas que promueven la comprensión del entorno.	X				

Desarrollo cognitivo						
Ítem	Indicador observado	1	2	3	4	5
1	Mantiene la atención durante juegos relacionados con espacio y tiempo.			X		
2	Recuerda y reproduce secuencias aprendidas en actividades lúdicas.				X	
3	Aplica estrategias de solución de problemas en actividades de exploración y juego.		X			
4	Muestra progresos en la organización de ideas y acciones a través de la práctica lúdica.	X				

**8. Ficha de Observación Estudiantes Educación Inicial**  
 Objetivo: Identificar las principales nociones temporospaciales que se desarrollan en la etapa de Educación Inicial 2.  
 Edad:  
 Nivel:  
 Escala Likert: 1 = Nunca | 2 = Casi nunca | 3 = A veces | 4 = Casi siempre | 5 = Siempre

**Nociones temporospaciales**

Ítem	Indicador observado	1	2	3	4	5
1	El niño identifica correctamente antes y después en una secuencia de imágenes o acciones.			X		
2	Reconoce la ubicación de objetos en el espacio (arriba-abajo, adelante- atrás, dentro- fuera).					X
3	Ordena cronológicamente actividades de la rutina escolar.			X		
4	Diferencia correctamente cerca y lejos en juegos de desplazamiento.				X	

**Actividades lúdicas**

Ítem	Indicador observado	1	2	3	4	5
1	Participa activamente en juegos que implican orientación espacial (laberintos, circuitos, búsqueda de objetos).		X			
2	Disfruta actividades lúdicas que involucran secuencias temporales (canciones, relatos, dramatizaciones).				X	
3	Utiliza materiales manipulativos de manera adecuada en actividades dirigidas al espacio y tiempo.					X
4	Se integra al grupo en dinámicas lúdicas que promueven la comprensión del entorno.		X			

**Desarrollo cognitivo**

Ítem	Indicador observado	1	2	3	4	5
1	Mantiene la atención durante juegos relacionados con espacio y tiempo.					X
2	Recuerda y reproduce secuencias aprendidas en actividades lúdicas.			X		
3	Aplica estrategias de solución de problemas en actividades de exploración y juego.				X	
4	Muestra progresos en la organización de ideas y acciones a través de la práctica lúdica.	X				

**9. Ficha de Observación Estudiantes Educación Inicial**  
 Objetivo: Identificar las principales nociones temporospaciales que se desarrollan en la etapa de Educación Inicial 2.  
 Edad:  
 Nivel:  
 Escala Likert: 1 = Nunca | 2 = Casi nunca | 3 = A veces | 4 = Casi siempre | 5 = Siempre

**Nociones temporospaciales**

Ítem	Indicador observado	1	2	3	4	5
1	El niño identifica correctamente antes y después en una secuencia de imágenes o acciones.			X		
2	Reconoce la ubicación de objetos en el espacio (arriba-abajo, adelante- atrás, dentro- fuera).				X	
3	Ordena cronológicamente actividades de la rutina escolar.					X
4	Diferencia correctamente cerca y lejos en juegos de desplazamiento.				X	

**Actividades lúdicas**

Ítem	Indicador observado	1	2	3	4	5
1	Participa activamente en juegos que implican orientación espacial (laberintos, circuitos, búsqueda de objetos).				X	
2	Disfruta actividades lúdicas que involucran secuencias temporales (canciones, relatos, dramatizaciones).				X	
3	Utiliza materiales manipulativos de manera adecuada en actividades dirigidas al espacio y tiempo.					X
4	Se integra al grupo en dinámicas lúdicas que promueven la comprensión del entorno.		X			

**Desarrollo cognitivo**

Ítem	Indicador observado	1	2	3	4	5
1	Mantiene la atención durante juegos relacionados con espacio y tiempo.	X				
2	Recuerda y reproduce secuencias aprendidas en actividades lúdicas.			X		
3	Aplica estrategias de solución de problemas en actividades de exploración y juego.				X	
4	Muestra progresos en la organización de ideas y acciones a través de la práctica lúdica.					X

**10. Ficha de Observación Estudiantes Educación Inicial**  
 Objetivo: Identificar las principales nociones temporospaciales que se desarrollan en la etapa de Educación Inicial 2.  
 Edad:  
 Nivel:  
 Escala Likert: 1 = Nunca | 2 = Casi nunca | 3 = A veces | 4 = Casi siempre | 5 = Siempre

**Nociones temporospaciales**

Ítem	Indicador observado	1	2	3	4	5
1	El niño identifica correctamente antes y después en una secuencia de imágenes o acciones.		X			
2	Reconoce la ubicación de objetos en el espacio (arriba-abajo, adelante- atrás, dentro- fuera).					X
3	Ordena cronológicamente actividades de la rutina escolar.				X	
4	Diferencia correctamente cerca y lejos en juegos de desplazamiento.		X			

**Actividades lúdicas**

Ítem	Indicador observado	1	2	3	4	5
1	Participa activamente en juegos que implican orientación espacial (laberintos, circuitos, búsqueda de objetos).		X			
2	Disfruta actividades lúdicas que involucran secuencias temporales (canciones, relatos, dramatizaciones).				X	
3	Utiliza materiales manipulativos de manera adecuada en actividades dirigidas al espacio y tiempo.				X	
4	Se integra al grupo en dinámicas lúdicas que promueven la comprensión del entorno.					X

**Desarrollo cognitivo**

Ítem	Indicador observado	1	2	3	4	5
1	Mantiene la atención durante juegos relacionados con espacio y tiempo.		X			
2	Recuerda y reproduce secuencias aprendidas en actividades lúdicas.			X		
3	Aplica estrategias de solución de problemas en actividades de exploración y juego.			X		
4	Muestra progresos en la organización de ideas y acciones a través de la práctica lúdica.					X

**11. Ficha de Observación Estudiantes Educación Inicial**  
 Objetivo: Identificar las principales nociones temporospaciales que se desarrollan en la etapa de Educación Inicial 2.  
 Edad:  
 Nivel:  
 Escala Likert: 1 = Nunca | 2 = Casi nunca | 3 = A veces | 4 = Casi siempre | 5 = Siempre

**Nociones temporospaciales**

Ítem	Indicador observado	1	2	3	4	5
1	El niño identifica correctamente antes y después en una secuencia de imágenes o acciones.			X		
2	Reconoce la ubicación de objetos en el espacio (arriba-abajo, adelante- atrás, dentro- fuera).					X
3	Ordena cronológicamente actividades de la rutina escolar.				X	
4	Diferencia correctamente cerca y lejos en juegos de desplazamiento.		X			

Actividades lúdicas						
Ítem	Indicador observado	1	2	3	4	5
1	Participa activamente en juegos que implican orientación espacial (laberintos, circuitos, búsqueda de objetos).		X			
2	Disfruta actividades lúdicas que involucran secuencias temporales (canciones, relatos, dramatizaciones).				X	
3	Utiliza materiales manipulativos de manera adecuada en actividades dirigidas al espacio y tiempo.			X		
4	Se integra al grupo en dinámicas lúdicas que promueven la comprensión del entorno.					X

Desarrollo cognitivo						
Ítem	Indicador observado	1	2	3	4	5
1	Mantiene la atención durante juegos relacionados con espacio y tiempo.	X				
2	Recuerda y reproduce secuencias aprendidas en actividades lúdicas.				X	
3	Aplica estrategias de solución de problemas en actividades de exploración y juego.					X
4	Muestra progresos en la organización de ideas y acciones a través de la práctica lúdica.		X			

**12. Ficha de Observación Estudiantes Educación Inicial**  
 Objetivo: Identificar las principales nociones temporoespaciales que se desarrollan en la etapa de Educación Inicial 2.  
 Edad:  
 Nivel:  
 Escala Likert: 1 = Nunca | 2 = Casi nunca | 3 = A veces | 4 = Casi siempre | 5 = Siempre

**Nociones temporoespaciales**

Ítem	Indicador observado	1	2	3	4	5
1	El niño identifica correctamente antes y después en una secuencia de imágenes o acciones.				X	
2	Reconoce la ubicación de objetos en el espacio (arriba-abajo, adelante-atrás, dentro-fuera).					X
3	Ordena cronológicamente actividades de la rutina escolar.			X		
4	Diferencia correctamente cerca y lejos en juegos de desplazamiento.	X				

**Actividades lúdicas**

Ítem	Indicador observado	1	2	3	4	5
1	Participa activamente en juegos que implican orientación espacial (laberintos, circuitos, búsqueda de objetos).				X	
2	Disfruta actividades lúdicas que involucran secuencias temporales (canciones, relatos, dramatizaciones).					X
3	Utiliza materiales manipulativos de manera adecuada en actividades dirigidas al espacio y tiempo.					X
4	Se integra al grupo en dinámicas lúdicas que promueven la comprensión del entorno.		X			

**Desarrollo cognitivo**

Ítem	Indicador observado	1	2	3	4	5
1	Mantiene la atención durante juegos relacionados con espacio y tiempo.		X			
2	Recuerda y reproduce secuencias aprendidas en actividades lúdicas.				X	
3	Aplica estrategias de solución de problemas en actividades de exploración y juego.					X
4	Muestra progresos en la organización de ideas y acciones a través de la práctica lúdica.					X

**13. Ficha de Observación Estudiantes Educación Inicial**  
 Objetivo: Identificar las principales nociones temporoespaciales que se desarrollan en la etapa de Educación Inicial 2.  
 Edad:  
 Nivel:  
 Escala Likert: 1 = Nunca | 2 = Casi nunca | 3 = A veces | 4 = Casi siempre | 5 = Siempre

**Nociones temporoespaciales**

Ítem	Indicador observado	1	2	3	4	5
1	El niño identifica correctamente antes y después en una secuencia de imágenes o acciones.					X
2	Reconoce la ubicación de objetos en el espacio (arriba-abajo, adelante-atrás, dentro-fuera).				X	
3	Ordena cronológicamente actividades de la rutina escolar.			X		
4	Diferencia correctamente cerca y lejos en juegos de desplazamiento.	X				

Actividades lúdicas						
Ítem	Indicador observado	1	2	3	4	5
1	Participa activamente en juegos que implican orientación espacial (laberintos, circuitos, búsqueda de objetos).		X			
2	Disfruta actividades lúdicas que involucran secuencias temporales (canciones, relatos, dramatizaciones).			X		
3	Utiliza materiales manipulativos de manera adecuada en actividades dirigidas al espacio y tiempo.				X	
4	Se integra al grupo en dinámicas lúdicas que promueven la comprensión del entorno.				X	

Desarrollo cognitivo						
Ítem	Indicador observado	1	2	3	4	5
1	Mantiene la atención durante juegos relacionados con espacio y tiempo.			X		
2	Recuerda y reproduce secuencias aprendidas en actividades lúdicas.				X	
3	Aplica estrategias de solución de problemas en actividades de exploración y juego.					X
4	Muestra progresos en la organización de ideas y acciones a través de la práctica lúdica.		X			

**14. Ficha de Observación Estudiantes Educación Inicial**  
 Objetivo: Identificar las principales nociones temporoespaciales que se desarrollan en la etapa de Educación Inicial 2.  
 Edad:  
 Nivel:  
 Escala Likert: 1 = Nunca | 2 = Casi nunca | 3 = A veces | 4 = Casi siempre | 5 = Siempre

**Nociones temporoespaciales**

Ítem	Indicador observado	1	2	3	4	5
1	El niño identifica correctamente antes y después en una secuencia de imágenes o acciones.			X		
2	Reconoce la ubicación de objetos en el espacio (arriba-abajo, adelante-atrás, dentro-fuera).				X	
3	Ordena cronológicamente actividades de la rutina escolar.				X	
4	Diferencia correctamente cerca y lejos en juegos de desplazamiento.		X			

**Actividades lúdicas**

Ítem	Indicador observado	1	2	3	4	5
1	Participa activamente en juegos que implican orientación espacial (laberintos, circuitos, búsqueda de objetos).					X
2	Disfruta actividades lúdicas que involucran secuencias temporales (canciones, relatos, dramatizaciones).					X
3	Utiliza materiales manipulativos de manera adecuada en actividades dirigidas al espacio y tiempo.				X	
4	Se integra al grupo en dinámicas lúdicas que promueven la comprensión del entorno.				X	

**Desarrollo cognitivo**

Ítem	Indicador observado	1	2	3	4	5
1	Mantiene la atención durante juegos relacionados con espacio y tiempo.				X	
2	Recuerda y reproduce secuencias aprendidas en actividades lúdicas.					X
3	Aplica estrategias de solución de problemas en actividades de exploración y juego.			X		
4	Muestra progresos en la organización de ideas y acciones a través de la práctica lúdica.				X	

**15. Ficha de Observación Estudiantes Educación Inicial**  
 Objetivo: Identificar las principales nociones temporoespaciales que se desarrollan en la etapa de Educación Inicial 2.  
 Edad:  
 Nivel:  
 Escala Likert: 1 = Nunca | 2 = Casi nunca | 3 = A veces | 4 = Casi siempre | 5 = Siempre

**Nociones temporoespaciales**

Ítem	Indicador observado	1	2	3	4	5
1	El niño identifica correctamente antes y después en una secuencia de imágenes o acciones.				X	
2	Reconoce la ubicación de objetos en el espacio (arriba-abajo, adelante-atrás, dentro-fuera).					X
3	Ordena cronológicamente actividades de la rutina escolar.				X	
4	Diferencia correctamente cerca y lejos en juegos de desplazamiento.		X			

**Actividades lúdicas**

Ítem	Indicador observado	1	2	3	4	5
1	Participa activamente en juegos que implican orientación espacial (laberintos, circuitos, búsqueda de objetos).					X
2	Disfruta actividades lúdicas que involucran secuencias temporales (canciones, relatos, dramatizaciones).					X
3	Utiliza materiales manipulativos de manera adecuada en actividades dirigidas al espacio y tiempo.				X	
4	Se integra al grupo en dinámicas lúdicas que promueven la comprensión del entorno.					X

**Desarrollo cognitivo**

Ítem	Indicador observado	1	2	3	4	5
1	Mantiene la atención durante juegos relacionados con espacio y tiempo.				X	
2	Recuerda y reproduce secuencias aprendidas en actividades lúdicas.			X		
3	Aplica estrategias de solución de problemas en actividades de exploración y juego.					X
4	Muestra progresos en la organización de ideas y acciones a través de la práctica lúdica.					X

# UNEMI

UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

*¡Evolución académica!*

@UNEMIEcuador

