

INSTITUTO PEDAGÓGICO NACIONAL MONTECRICO

Programa de Formación Complementaria



**LOS JUEGOS LÚDICOS COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA
DESARROLLAR LAS NOCIONES ESPACIALES EN NIÑOS PREESCOLARES**

**TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO
DE BACHILLER EN EDUCACIÓN**

CARDENAS MIRANDA, Vanessa

CAYO OSCATA, Rosa María

CHAYÑA MAMANI, Yanina Mercedes

PALOMINO CATALÁN, Raysa Sheridan

RAMIREZ GUTIERREZ, Judith Sara

Lima – Perú

2020

RESUMEN

Esta investigación titulada “Los juegos lúdicos como estrategia didáctica para desarrollar las nociones espaciales en niños preescolares” constituye un aporte para desarrollar en los niños de manera dinámica y divertida los diversos juegos que ayudarán a desarrollar sus nociones espaciales, proponiendo estrategias de diferentes actividades que serán fundamentales para su formación integral como persona a lo largo de su vida y como estudiante en la etapa preescolar. La educación inicial constituye un ámbito sistemático, ya que es la primera etapa escolar de los niños y niñas.

La investigación se sustenta con el postulado de Piaget que sostiene que el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo. Una de sus estructuras es el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo).

A la vez tiene el interés de guiar a los niños y niñas a una buena formación integral, además que sirve de gran ayuda para comprender la importancia de estos juegos lúdicos para rescatar creencias culturales, integración entre miembros, donde se propicia la tolerancia y el respeto, la cooperación entre participantes, la solidaridad, favoreciendo la cohesión y el sentido de pertenencia, y con ellos lograr el cumplimiento de las metas trazadas, evidenciándose, como el juego es una estrategia didáctica.

Es un trabajo de revisión bibliográfica para responder a una inquietud profesional a partir de la identificación de una situación problemática en el aula, haciendo uso de técnicas como la psicometría, entrevistas y cuestionario, siendo de interés académico. Asimismo, la didáctica es parte de la pedagogía, que se concentra en la formación de ámbitos específicos por medio de la adquisición de conocimientos teóricos y prácticos, contribuyendo como proceso de enseñanza de aprendizaje, que sirva para la explotación, formación e indagación en el desarrollo integral de los niños. En el ámbito profesional una didáctica bien estructurada será una excelente aliada en la labor docente, con el interés de facilitar la incorporación de conocimientos en el proceso de enseñanza y de la adquisición de aprendizajes significativos en lo que a niños se refiere.

Palabras claves: Juegos Lúdicos, Nociones espaciales.

ABSTRACT

This research entitled "Play games as a didactic strategy to develop spatial notions in preschool children" constitutes a contribution to develop in children in a dynamic and fun way the various games that will help develop their spatial notions, proposing strategies for different activities that will be fundamental for his comprehensive training as a person throughout his life and as a student in the preschool stage. Initial education constitutes a systematic environment, since it is the first stage of school for boys and girls. The research is supported by Piaget's postulate that the game is part of the child's intelligence, because it represents the functional or reproductive assimilation of reality according to each evolutionary stage of the individual. One of its structures is the regulated game (collective, the result of a group agreement). At the same time, it has the interest of guiding children to a good comprehensive education, and it also helps to understand the importance of these playful games to rescue cultural beliefs, integration among members, where tolerance and respect are fostered. , cooperation between participants, solidarity, promoting cohesion and a sense of belonging, and with them achieving the goals set, showing how the game is a didactic strategy. It is a bibliographic review work to respond to a professional concern from the identification of a problematic situation in the classroom, using techniques such as psychometry, interviews and questionnaires, being of academic interest. Likewise, didactics is part of pedagogy, which focuses on the formation of specific areas through the acquisition of theoretical and practical knowledge, contributing as a learning-teaching process that serves to exploit, train and investigate development. comprehensive of children. In the professional field, a well-structured didactics will be an excellent ally in teaching, with the interest of facilitating the incorporation of knowledge in the teaching process and the acquisition of significant learning in regard to children.

Key words: Playful Games, Spatial notions.

ÍNDICE

RESUMEN.....	ii
ABSTRACT.....	iii
INDICE	¡Error! Marcador no definido.
INTRODUCCIÓN	v
ANTECEDENTES.....	1
CAPÍTULO I: Los Juegos Lúdicos.....	14
1.1 Definición	14
1.2 Importancia	18
1.3 Características	22
1.4 Tipos de juego.....	24
1.5 Métodos	27
CAPÍTULO II: Estrategias Didácticas	28
2.1 Concepto de estrategias.....	28
2.2 Concepto de didáctica	31
2.3 El juego como estrategia didáctica en la educación infantil	33
CAPÍTULO III. Nociones Espaciales	36
3.1 Definición	36
3.2 Teoría de la noción espacial según Jean Piaget	38
3.3 Desarrollo evolutivo de las nociones espaciales.....	42
3.4 Etapas del desarrollo de las relaciones espaciales.....	43
3.5 Desarrollo de la noción del espacio	46
3.6 Desarrollo de las nociones de espacio en el nivel inicial	49
CONCLUSIONES	51
RECOMENDACIONES	53
REFERENCIAS	54

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de investigación trata sobre los juegos lúdicos como estrategia didáctica para desarrollar las nociones espaciales en niños preescolares ayudando a experimentar, vivenciar y promover aprendizajes significativos de manera libre y espontánea, apoyándonos con diversos antecedentes nacionales e internacionales, sirviendo de gran apoyo.

Teniendo para ello como base que cada niño desarrolla sus capacidades lúdicas de forma desigual, en lo cual influye el entorno familiar, motivaciones, aptitudes y características presentándose todo ello a la edad temprana. De ahí que las actividades lúdicas permiten desarrollar en los niños diversas capacidades el cual tiene como base realizarlo en forma conjunta explorando tanto el entorno y los objetos, desarrollando además, el sentido analítico reflexivo, aprender en forma directa, disfrutando de experiencias concretas, ello contribuye a mejorar la motricidad fina y gruesa, destreza y equilibrio corporal entre otros. Constituyendo una oportunidad a fin el infante logre identificar el esquema corporal, mejorando a la vez su maduración intelectual. Razones que validan su formación acorde a sus características donde las actividades lúdicas permiten activar habilidades creativas se juntan para ayudarlo a crecer y desarrollarse de forma saludable.

Este estudio está compuesto por los siguientes capítulos:

En el primer capítulo encontramos la definición de los juegos lúdicos, su importancia, características, tipos y métodos.

Mientras que en el segundo capítulo se plantean las estrategias didácticas, donde se encuentran conceptos de estrategias y didácticas, el juego como estrategia didáctica en la educación infantil.

Y en el tercer capítulo se señalan las nociones espaciales, donde se encuentra la definición, teoría de la noción espacial según Jean Piaget, desarrollo evolutivo de las nociones espaciales, etapa del desarrollo de las nociones espaciales, desarrollo de la noción del espacio y el desarrollo de las nociones de espacio en el nivel inicial.

ANTECEDENTES

a) Antecedentes nacionales

Para la presente investigación se toma en consideración los diversos aportes realizados por autores y especialistas del Perú respecto al tema objeto de estudio.

En Cajamarca, Mostacero (2015) en su trabajo de investigación *“La influencia de las actividades lúdicas en el desarrollo de la autonomía de los niños de los programas no escolarizados de educación inicial de 4 años de la red educativa Once de abril del Departamento de Cajamarca Distrito de San Miguel”*.

Tuvo como objetivo general determinar la influencia de las actividades lúdicas en el desarrollo de la autonomía en los niños de la Institución Educativa antes citada. A la vez los objetivos específicos son diagnosticar el nivel de desarrollo de la autonomía de los niños de 4 años de inicial y las actividades lúdicas pertinentes y el realizar la aplicación de un programa de actividades lúdicas para el fortalecimiento de la autonomía.

En este trabajo de investigación se empleó un enfoque cuantitativo. Es de tipo explicativo y diseño cuasi experimental. El estudio cuantitativo le permitió explicar la información obtenida de la observación y encuesta aplicada y como instrumentos de investigación se realizó la evaluación de entrada y lista de cotejo, los cuales permitieron observar el desenvolvimiento del niño determinando la conducta que existe.

Por tanto, es importante ya que la aplicación de estrategias lúdicas posibilita a los niños obtener el desarrollo de actividades simultáneas en las dimensiones cognitiva, motriz y social, ya que mediante el juego los niños podrán activar su capacidad de pensar, colocando en marcha distintos movimientos y destrezas físicas, que les permite controlar su cuerpo, a la vez insertarse activamente en el grupo social.

Las semejanzas con el presente estudio ya que en ambas se estudia las actividades lúdicas como primera variable, además porque se busca determinar

cómo influye la aplicación de las actividades lúdicas en el desarrollo de la autonomía de los niños, estando constituida la población y muestra igualmente por niños

Las diferencias parten desde la segunda variable, en la cual este estudio se basa en el desarrollo de la autonomía en niños influenciada por las actividades lúdicas, mientras que en la presente investigación se busca el desarrollo de las nociones espaciales.

En Ayacucho, Taípe (2018) en su trabajo de investigación titulada “*Nivel de nociones espaciales en estudiantes de 5 años de la institución educativa inicial N° 414 ‘Pedro Ruiz Gallo’*”.

Tuvo como objetivo general definir el nivel de desarrollo de las Nociones Espaciales de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 414 ‘Pedro Ruiz Gallo’, Llochegua-Huanta, Ayacucho.

Es de enfoque metodológico de tipo descriptivo y no experimental a la vez es cualitativo, haciendo uso de las siguientes técnicas tales como psicometría, entrevista y cuestionario, a fin conseguir el desarrollo espacial.

Esta investigación fue de mucha importancia y aporte para nuestro estudio ya que logró demostrar que los niños de 5 años desarrollaron las nociones espaciales.

Las semejanzas con el presente estudio son similares, ya que en ambas se trabaja la misma variable que son las nociones espaciales, en la cual se proponen estrategias de diferentes actividades para el desarrollo de las mismas.

Las diferencias son identificar el nivel que tienen los niños en el desarrollo de las nociones espaciales, mientras que en el presente estudio se busca desarrollarlas.

En Chimbote, Su Arellan (2018) en su trabajo de investigación titulado “*Los juegos lúdicos cómo estrategia didáctica para mejorar la coordinación viso manual de los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 1556 Angelitos de Jesús Casma, 2015*”.

Tuvo como objetivo determinar si el uso de juegos lúdicos como estrategia didáctica genera la mejoría en la coordinación viso manual de los niños y niñas.

El tipo de investigación es cuantitativa de nivel explicativo, mientras que el diseño de investigación es pre experimental. Para la ejecución de la misma se hizo uso del tipo cuantitativo tomando una muestra de 30 estudiantes, aplicando como instrumento la lista de cotejo. Llegando a la conclusión que la aplicación de 15 sesiones y propuestas de Juegos Lúdicos efectivamente mejoran el aprendizaje y la coordinación viso – manual dando buenos resultados.

Esta investigación es de suma importancia para el trabajo que se ha propuesto, porque en ella queda demostrado que efectivamente existe una diferencia significativa entre la coordinación viso-manual y el pre test. De ahí que mediante el logro del post test, demuestran tener una coordinación viso - manual después de haber aplicado los juegos lúdicos, consiguiendo una gran mejoría, obteniendo completamente nivel A.

Las semejanzas con el presente estudio se da, ya que en ambas investigaciones se realiza el estudio de la variable juegos lúdicos, las que al ser aplicadas logran elevar el nivel educativo, además ambos estudios tienen como actor principal los niños de etapa preescolar.

Las diferencias son: Primero que este estudio se basa en la búsqueda de mejora de la coordinación viso manual de niños y niñas de 5 años, mientras que en la presente investigación se busca el desarrollo de las nociones espaciales en niños preescolares.

Guerreros (2019), en su trabajo de investigación titulado *“Aplicación de estrategias lúdicas basado en el enfoque significativo para desarrollar las nociones espaciales en el área de matemática, en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial 1412 distrito de Lacasani, provincia de Moho, región Puno, año 2019”*.

Tuvo como objetivo determinar la mejoría que se consigue al aplicar las estrategias lúdicas en el área de matemática en niños de cinco años. La

investigación se basa en el enfoque significativo, siendo cuantitativo de nivel explicativo. Éste estudio de investigación tendrá un diseño pre – experimental.

Para la ejecución del mismo se tomó el tamaño de la muestra a toda la población, porque se tuvo en cuenta la muestra no probabilístico de tipo intencional. Instrumento utilizado o aplicado la lista de cotejo indicando los desempeños de valoración como (Si y No) y como técnica de observación pre - experimental, que alude a la recolección de datos mediante una prueba de entrada (Pre test) y una prueba de salida (Post test). Concluye afirmando que la aplicación de estrategias lúdicas basadas en el enfoque significativo ayuda al desarrollo de las nociones espaciales mejorando a la vez en el área de matemática en los niños de 5 años.

Esta investigación es de importante valor para el presente trabajo porque muestra la gran relevancia que guarda las estrategias lúdicas las cuales al ser aplicadas a los niños de 5 años mejoran en el desarrollo de las nociones espaciales del área de matemática. Por ello se recomienda aplicar diversos métodos activos en base a estrategias lúdicas, para mejorar el aprendizaje significativo en los niños y niñas del nivel inicial. Se recomienda que, para mejorar un aprendizaje significativo en los niños del nivel inicial se debe utilizar distintas metodologías activas en base a estrategias lúdicas.

Las semejanzas con el presente estudio guardan similitud ya que se investigan en ambos estudios se aplican estrategias lúdicas aplicadas a niños de preescolar, teniendo como objetivo el desarrollo de las nociones especiales yd e este modo elevar el nivel educativo de los niños del nivel inicial.

Las diferencias entre ambas investigaciones es que la investigación del autor busca el desarrollo de las nociones espaciales en niños preescolares solo en el área de matemática. Mientras que en el presente estudio se busca el desarrollo general de las nociones espaciales.

En Lambayeque, Chafloque y Guzman (2017) en su trabajo de investigación titulada *“Aplicación de un programa de actividades lúdicas para desarrollar las nociones espaciales en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 530 Corral de Arena, distrito Olmos, Provincia y Región Lambayeque”*.

Tuvo como objetivo formular y ejecutar un programa de actividades lúdicas para desarrollar las nociones espaciales.

Mientras que desde el enfoque metodológico la investigación fue de tipo cuantitativo de nivel explicativo, mediante la cual se aplicaron diez sesiones de enseñanza y aprendizaje, una para cada técnica propuesta. Éste estudio de investigación tendrá un diseño pre – experimental. Conformada por una muestra de estudio de 13 niños de 4 años matriculados en el año 2017.

El instrumento aplicado fue la lista de cotejo basado en el diseño y aplicación de un programa de actividades lúdicas, basado en la teoría Piagetiana del juego. Concluyó que al inicio de la intervención pedagógica se pudo observar, que el nivel de desarrollo de la expresión oral, en niños de 4 se ubica en un nivel bajo. Finalizando esta investigación se determinó que una vez aplicada la evaluación de salida el nivel de desarrollo de las nociones espaciales el nivel de aprendizaje efectivamente había logrado su objetivo.

Esta investigación es importante para el presente trabajo, porque se logra confirmar que la aplicación de un programa de actividades lúdicas ayuda al desarrollo completo de las nociones espaciales.

Las semejanzas con el presente estudio guardan mucha similitud, ya que en ella también se aplican actividades lúdicas que ayudan en el desarrollo efectivo de las nociones espaciales en niños de edad preescolar.

La diferencia que presenta frente a nuestro estudio es que la aplicación de un programa de actividades lúdicas para desarrollar las nociones espaciales está basada solo en los niños de 4 años de la institución educativa inicial N° 530 Corral de Arena, distrito olmos, provincia y región Lambayeque”, mientras que el presente estudio es para niños que comprendan toda la etapa preescolar.

En Chiclayo, Delgado (2019) en su trabajo de investigación titulado *“Estrategias lúdicas para el desarrollo de nociones topológicas en niños de 4 años de edad, educación inicial- “Karl Weiss”*.

Tuvo objetivo fue demostrar que la aplicación de estrategias lúdicas ayuda a desarrollar las nociones topológicas, siendo el tipo de investigación explicativa aplicativa.

Mientras que el diseño de investigación es pre experimental. Se hizo uso de una muestra conformada por 30 niños de 4 años de ambos sexos del turno mañana”. El instrumento aplicado llamado lista de cotejo. Concluyó que efectivamente existe eficacia del programa de estrategias lúdicas en las nociones topológicas, ya que mediante los resultados obtenidos se encontró que el 93% de los niños de 4 años, lograron desarrollar los juegos psicomotores, un 50% logró ejecutar los juegos interiores y el 87% los juegos exteriores con facilidad.

Por otro lado al aplicar el pos test de las nociones topológicas, se consiguió que el 90% de los niños de 4 años de la Institución Educativa “Karl Weiss”, se encuentran en un nivel alto, mientras que el 10% en un nivel regular, los cuales ayudaron en el desarrollo y mejora de sus objetivos propuestos.

Esta investigación es muy importante para el presente trabajo porque ha demostrado que la aplicación de estrategias lúdicas en las nociones topológicas ayuda a mejorar notablemente el sistema educativo del niño.

Las semejanzas con el presente estudio tienen mucho parecido, ya que en ambos estudios se aplica estrategias lúdicas para cumplir con su objetivo.

La diferencia que tiene frente a la investigación propuesta es que ella solo se basa en el estudio de nociones topológicas en niños de 4 años de edad, mientras que el presente estudio busca el desarrollo de las nociones espaciales en niños de preescolar.

b) Antecedentes internacionales

Con los aportes internacionales se logra obtener una visión más amplia sobre el tema de estudio y tener conocimiento de los adelantos científicos en ese aspecto.

En Colombia, Ospina (2015) en su trabajo de investigación titulado *“El juego como estrategia para fortalecer los procesos básicos de aprendizaje en el nivel preescolar”*.

Tuvo como objetivo general determinar cómo el juego es una estrategia que favorece el desarrollo de los procesos básicos del aprendizaje en el nivel de la educación preescolar de la Institución Educativa Félix Tiberio Guzmán. A la vez los objetivos específicos se tiende a identificar herramientas metodológicas a la docente de preescolar para que aplique el juego como estrategia pedagógica de fundamental importancia en el aula preescolar. Otro objetivo es Implementar desde el Proyecto Pedagógico de Aula acciones innovadoras basadas en el juego como estrategia facilitadora de los procesos básicos para el aprendizaje de los niños de preescolar.

El procedimiento empleado para la investigación, es un diseño que se apropia el método cualitativo, sujetando en la etnografía y la Investigación-Acción, tal como se sustenta desde los documentos orientadores del proceso de investigación del programa.

Esta investigación es muy importante para el presente trabajo, ya que los resultados determinan que el juego como estrategia pedagógica, facilita el aprendizaje básico en el nivel de la educación preescolar.

Las semejanzas con el presente estudio ya que en ambas hacen uso de estrategias lúdicas para fortalecer el aprendizaje en niños preescolares.

Las diferencias son fortalecer los procesos básicos de aprendizaje, mientras que el presente estudio se busca desarrollar las nociones espaciales.

En Ecuador, Cortez (2015) en su trabajo de investigación titulado *“Diseño de juegos didácticos interactivos como herramienta metodológica para desarrollar habilidades matemáticas en niños de nivel inicial”*.

Tuvo como objetivo general realizar el diseño de juegos didácticos interactivos como herramienta metodológica a fin poder conseguir el desarrollo de las habilidades matemáticas en niños de nivel inicial. Por otro lado los objetivos específicos son diagnosticar los saberes previos en niños de nivel Inicial y fundamentar una metodología que facilite la inclusión de juegos didácticos. Finalmente, pretende Construir los componentes lúdicos interactivos de la aplicación.

La metodología corresponde al enfoque cualitativo de tipo explicativo. Para lo cual se hizo uso de diversas técnicas tales como la observación y la encuesta aplicada, siendo a la vez los instrumentos de investigación la evaluación de entrada y lista de cotejo, las cuales servirían como estudio para desarrollar actividades lúdicas de acuerdo a las necesidades de aprendizaje de los niños.

Es de suma importancia que mediante este estudio se llegó a la conclusión que aplicación de estrategias lúdicas en el aula ayuda a experimentar, vivenciar y promover la adquisición de aprendizajes significativos en ellos, estando totalmente de acuerdo en la debida aplicación, luego de verificar la facilidad que presentan las herramientas utilizadas como son: scratch, edim y constructor.

Las semejanzas con el presente estudio, es que en ambos estudios se considera a los juegos lúdicos como herramientas metodológicas de desarrollo en los niños preescolares.

Las diferencias son que en esta investigación se logran desarrollar las habilidades matemáticas en niños de nivel inicial, mientras que el presente estudio se basa en el desarrollo de las nociones espaciales.

En Cuenca – Ecuador, Encalada (2019) en su trabajo de investigación titulada *“Estrategias lúdicas para el desarrollo de nociones de cantidad y número en el nivel inicial 2 de la Escuela de Educación Básica Carlos Rigoberto Vintimilla, de la Comunidad de Vendeleche, del Cantón Cañar. Año Lectivo 2018-2019”*.

Tuvo como objetivo principal la elaboración de un manual de actividades lúdicas a fin ser usadas como estrategias en el desarrollo de aprendizaje.

Para ello se hizo uso de un enfoque cualitativo y cuantitativo mediante la utilización del método hipotético – deductivo. La muestra de estudio está conformada por 8 niños y docentes de la Escuela de Educación Básica Carlos Rigoberto Vintimilla.

El instrumento utilizado o aplicado fueron las encuestas a docentes y ficha de observación a niños y niñas. Concluyó que mediante la aplicación de estas estrategias por parte del docente se pudo permitir al estudiante ser el actor más

importante, en la cual experimente, descubra, aprendiendo sobre todo de manera divertida, considerando de este modo la matemática como un área que lo entretenga.

Esta investigación es muy importante en la ejecución del presente trabajo ya pudo demostrar que el uso de estrategias por parte del docente permite al estudiante ser el actor más importante, en la cual experimente, descubra, aprendiendo sobre todo de manera divertida, considerando de este modo la matemática como un área que lo entretenga, obteniendo grandes logros.

Las semejanzas con la presente investigación es que busca hacer uso de aplicación de estrategias lúdicas para conseguir su objetivo, lo que genera que el estudiante empiece a desarrollar su aprendizaje.

Se diferencia de esta investigación, porque ella basa su estudio en la elaboración de un manual de actividades lúdicas, para el desarrollo de nociones de cantidad y número en el nivel inicial 2.

En Guayaquil – Ecuador, Salvador y Sánchez (2019) en su trabajo de investigación titulado *“El plegado como técnica grafo-plástica y su incidencia en el aprendizaje de nociones espaciales en niños de 4 a 5 años de edad en la Escuela Particular Monte Ararat”*.

Tuvo como objetivo principal determinar la incidencia del plegado como técnica grafo-plástica en el aprendizaje de nociones espaciales.

Presentando un enfoque metodológico de tipo cualitativo y cuantitativo, a la vez fue inductivo – deductiva, la muestra de estudio está compuesta por 36 actores, 1 Director, 10 docentes, 25 estudiantes. Por otro lado para la recolección de datos se realizó la aplicación de la ficha de observación.

Mediante la cual se concluye que efectivamente existe incidencia de la variables: Independiente el plegado y la dependiente las nociones espaciales, evidenciándose que la falta de aplicar estrategias eficientes en la enseñanza aprendizaje limitan el desarrollo de la comprensión de las nociones espaciales a través del plegado. Y que mediante este estudio se pudo lograr la aplicación de la

Guía Didáctica dirigida al Docente, permitiéndole optimizar su labor de enseñanza-aprendizaje y realizar la validación del proyecto.

De ahí que las metodologías de investigación utilizadas fueron bibliográfica, de campo, descriptiva, con un enfoque cualitativo y cuantitativo, aplicando técnicas como la encuesta y entrevista, instrumentos o cuestionarios, trabajado con la escala de Likert, además se hizo uso de la lista de cotejo y diversas fichas de observación, mediante los cuales se pudo confirmar la idea del presente estudio.

Esta investigación tiene un aporte significativo para los docentes dentro de sus diarias labores educativas, constituyendo una herramienta que facilita y optimiza el desempeño docente, pudiendo a la vez consultar las diez actividades lúdicas de la Guía, las que se encuentran interrelacionadas con las variables el plegado y nociones espaciales y que además guardan vinculación con temas infantiles para ser observados en el desarrollo de una clase. De ahí que estas estrategias ayudan a elevar el interés del niño en el aprendizaje.

Las semejanzas con el presente estudio guardan similitud, dado que su estudio se centra en el desarrollo de las nociones espaciales.

Se diferencia del presente ya que ellas basan su estudio en el plegado como técnica grafo-plástica y su incidencia en el aprendizaje de nociones espaciales.

En Manabí – Ecuador, Lazo y Macias (2019) en su trabajo de investigación titulado *“Un espacio lúdico-formativo para el desarrollo cognitivo de niños de madres universitarias”*.

Tuvo como objetivo fomentar en las madres universitarias la enseñanza temprana hacia los niños. La metodología de la presente investigación se fundamenta en la aplicación de técnica de campo.

Se aplicó una encuesta a las estudiantes madres de cuatro carreras de la Universidad Técnica de Manabí en la Facultad de Ciencias Humanísticas y Sociales, además se obtuvo datos relevantes mediante una entrevista que se le aplicó a varias madres, para ello la metodología estuvo compuesta de preguntas semi

estructuradas, lo cual arroja como resultados que las madres se sientan inquietas ante el cuidado de sus hijos.

Para ello se aplica la técnica documental, obtenida de la información recolectada de varias bibliotecas, a la vez se hizo uso de diversos artículos y sobre todo referencias de diversos autores sobre los espacios lúdicos para los niños y las niñas. La población de estudio es de 154 estudiantes que son madres de las siguientes carreras de Psicología clínica (65), bibliotecología (35), trabajo social (38) y secretariado ejecutivo (16) con edad de 19 a 32 años.

Cabe anotar que no se hizo uso de muestra alguna por contar con una población muy reducida y de fácil acceso para la investigación. Concluyó que existe una demanda de necesitar un espacio lúdico- formativo para los hijos de madres universitarias, pues se evidencia en la encuesta realizada a las 154 madres de la Facultad de Ciencias Humanísticas y Sociales de la Universidad Técnica de Manabí que este disminuiría distancia entre las madres e hijos.

De ahí que esta investigación tiene mucho valor porque pudo demostrar que mediante la aplicación e implementación de un espacio lúdico contando con docente preparado y con un lugar que permitan e incentiven el desarrollo cognitivo de los hijos de las madres universitarias según la teoría y etapa de Piaget, y además el espacio con especialistas como son: psicólogos clínicos, parvularios/as, psicólogos educativos y bibliotecología genera que el juego ayude al desarrollo cognitivo de los niños.

Las semejanzas con el presente estudio tienen mucha similitud, dado que los puntos importantes de estudio están centrados en las actividades lúdicas para beneficio del niño. A la vez la creación de un centro generaría un gran beneficio a las madres universitarias, y por consiguiente a sus niños, los cuales desarrollarían las habilidades cognitivas con mayor efectividad. Mientras dispongan de este centro el niño podrá realizar diversas actividades tales como jugar, aprender, lo cual le servirá para poder potenciar sus habilidades y desarrollar actividades según la Teoría del psicólogo Piaget.

La diferencias con el presente estudio es que se basan a un espacio lúdico-formativo que permite e incentiva el desarrollo cognitivo de los hijos de las madres universitarias según la teoría y etapa de Piaget.

En Barranquilla – Colombia, Pizarro y Rivera (2019) en su trabajo de investigación titulado *“Efectos de estrategias lúdicas en el desarrollo del pensamiento numérico de las operaciones de suma y multiplicación”*.

Tuvo como objetivo determinar el efecto que producen las estrategias lúdicas para lograr el desarrollo del de las operaciones numéricas concernientes a la adición y multiplicación de los alumnos de 5° de primaria en la Institución Educativa Técnica Industrial y Comercial de Soledad.

Por otro lado el tipo de investigación tiene un enfoque cuantitativo y un alcance explicativo dentro de un paradigma positivista, mientras que el diseño de investigación es cuasi experimental. La muestra está conformada por 71 estudiantes de 5° grado de educación primaria. Para lo cual se aplica como instrumento la prueba estandarizada para lo cual se toma en cuenta los DBA de 4° y 5° del área de matemáticas y a la vez las evidencias de aprendizaje, siendo conformada por 6 ítems, evaluando de esta forma la suma y multiplicación y resolución de problemas.

Concluyó que las estrategias lúdicas cumplen un papel fundamental, ya que permiten obtener avances en el proceso de aprendizaje de operaciones numéricas, ellas promueven en el niño el interés por aprender, la motivación y la dinámica activa de cada uno ellos al momento de resolver problemas matemáticos que involucren estas operaciones, con la ayuda de recursos visuales, fichas y otra serie de materiales que facilitan el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Por otro lado al realizar la aplicación del pre-test se consiguió que el nivel de desempeño en los estudiantes del 5° grado de la Institución Educativa Técnica Industrial y Comercial de Soledad era totalmente bajo, debido a que mostraron serias carencias en la aplicabilidad de la suma, multiplicación y resolución de problemas, siendo los promedios obtenidos bastantes bajos. Al implementar estrategias lúdicas tales como: escalera, ruleta, circo matemático, ventana, entre otras, se logra obtener que los alumnos comprendan el concepto y la forma de

aplicar las operaciones de suma, multiplicación números naturales y sobre todo la resolución de problemas.

Se considera de suma importancia para el presente trabajo porque con la aplicación de estas estrategias se busca impactar el desarrollo de los procesos cognitivos y afectivos del educando, invitándolo a la participación y construcción activa de su propio conocimiento, por lo que se puede afirmar que estas estrategias lúdicas fortalecen el desarrollo del pensamiento numérico.

Las semejanzas con el presente estudio es que se busca que los docentes de matemáticas se relacionen con la lúdica, con el único objetivo de ser agentes activos que proliferen las buenas prácticas pedagógicas novedosas en detrimento de lo tradicional para lograr que los educandos se sientan motivados y despiertos al nuevo aprendizaje. Para que haya más agilidad en las operaciones numéricas y puedan dar solución a problemas de su contexto al momento de manejar las operaciones básicas matemáticas, y se coloque en práctica los valores de compañerismo, honestidad, solidaridad para que se refuerce las relaciones interpersonales.

La diferencia es que busca determinar el efecto de las estrategias lúdicas en el desarrollo del pensamiento numérico de las operaciones de adición y multiplicación en números naturales de los estudiantes de 5° de primaria en la Institución Educativa Técnica Industrial y Comercial de Soledad lo que marca la diferencia.

CAPÍTULO I

LOS JUEGOS LÚDICOS

1.1 Definición

En la actualidad existe una gama de definiciones de juegos lúdicos, lo que permite tener una visión más acertada para el desarrollo integral.

Las metodologías que tradicionalmente se han aplicado al compás de los años en cuanto al proceso de enseñanza y aprendizaje en los niños en edad preescolar, ha ocasionado en muchos casos desmotivación y aburrimiento, por lo que se hizo necesario la aplicación de nuevas estrategias, siendo uno de ello la aplicación de los juegos lúdicos en el aula, dado que el juego se basa en imitaciones que el niño capta dentro de sus vivencias, compartiéndolo con otros, siendo ello una etapa importante en la vida, ya que mediante el juego aparte de considerarse como entretenido, se logran conseguir muchos beneficios para el niño.

Tal como lo señala Mallart (2000) “juegos Lúdicos se lo considera una disciplina de enseñanza y aprendizaje con el fin de conseguir otra mirada del educando” (p.125).

Enseñar mediante los juegos lúdicos, permite tener otra mirada diferente dentro de la enseñanza y aprendizaje, siendo ello una oportunidad de poder ingresar al mundo del saber, sobre todo donde los niños presenten problemas o dificultades de interacción durante su aprendizaje, los cuales se reflejan en la poca atención, desmotivación y mal comportamiento en las aulas. La aplicación de los juegos lúdicos permitirá se despierte el interés en los niños, siendo de mucho beneficio para su desarrollo dentro de la etapa preescolar.

En el Juego entra a tallar la creatividad y libertad, siendo considerada una disciplina de enseñanza y aprendizaje, en donde participan con amplia libertad fijándose reglas o normas, tomándose en cuenta el tiempo y espacio. Según Huizinga (1968, citado por Toro, 2013) afirma que:

El juego es una acción y ocupación libre, que se desarrolla dentro de los límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de ser de otro modo que la vida corriente.(p.2)

De manera que siendo el juego una acción libre, actividad que se logra desarrollar dentro de un tiempo determinado y espacios adecuados, que a la vez conlleva al desarrollo de los aprendizajes y capacidades, el cual se considera una actividad de mucha flexibilidad y placer en el niño.

El juego siempre ha estado presente, lo que ha permitido que al estar en contacto con el medio ambiente, logre desarrollar el área psicomotor, afectivo y social.

Por consiguiente, Delgado (2011), hace referencia a las ideas de Piaget, y señala que “el niño ingresa en contacto con el medio que lo rodea a través del juego, pudiendo desarrollar, asimilar y comprender la realidad” (p. 223).

El niño al encontrarse en contacto con el medio ambiente es cuando mejor logra comprender y aprender la realidad de las cosas. Mientras que cuando permanece en un lugar con muchas limitaciones, las posibilidades de poder desarrollarse son mínimas lo cual afecta grandemente el aspecto humano, teniendo muchas veces un comportamiento de apatía y negativismo.

El juego es una fuente de gozo y placer de forma muy divertida, lo que genera una elevada alegría en los niños, presentándose en forma espontánea y libre, en la cual no admite que se le imponga, ya que mediante ello, marca sus objetivos, queriendo sentirse libre para actuar, lo cual servirá para que pueda negociar con los demás.

Por ende, Thió, Fusté, Martín, Palou y Masnou (2007) afirman que el juego es: “Una actividad libre y flexible en la que el niño se impone y acepta libremente unas pautas y unos propósitos que puede cambiar o negociar, porque en el juego no cuenta tanto el resultado como el mismo proceso del juego” (p. 128).

El niño juega libremente, siendo una actividad totalmente libre y flexible, que el niño realiza con mucho placer y satisfacción, mediante el cual el niño acepta las pautas y propósitos tal cual o cambiarlos. El mismo aplica reglas, normas y metas, teniendo siempre un objetivo que alcanzar o superar, siendo los seres más justos en cuanto hacer valer las reglas que se impongan.

En consecuencia el juego está en la vida de los seres humanos desde que nace, siendo de carácter totalmente universal, constituyendo el día de hoy una herramienta valorable para la enseñanza y aprendizaje en los niños de preescolar, que lo ayuda a evolucionar en sus diversas etapas, a fin pueda lograr construir e incorporar conductas y valores.

De acuerdo a ello López (2010) refiere que el juego lúdico tiene mucha relevancia en la vida del niño, ya que sirve como un medio para que construya e incorpore conductas y valores durante las diversas etapas evolutivas, constituyendo ello, uno de los objetivos principales del aprendizaje, el cual se da desde la temprana edad, rol en el que participan activamente la escuela, el niño, padres de familia y el entorno que lo rodea, todo ello sustentado en diversas referencias bibliográficas de autores, quienes dan sus aportes desde diferente perspectivas como filosófica, psicología o del desarrollo humano. Además López (2010) refiere que:

Los juegos lúdicos son importantes para que el niño logre el desarrollo de sus aprendizajes y capacidades, la cual se le asocia con la infancia comúnmente se le identifica con diversión, satisfacción, ya que mediante ello se puede transmitir normas de conducta, valores y además ayudan a resolver conflictos. (p.19)

El niño suele tomar el juego como una diversión lo cual conduce a transmitirles normas de conducta, valores y sobre todo ayudarlos a que puedan resolver problemas que se les presente en la vida diaria, toda vez que el niño acepta las normas o propósitos aplicados al juego.

De ahí que se puede lograr desarrollar y formar valores en los niños preescolares, mediante la aplicación de estrategias lúdicas, el cual se inicia desde muy temprana edad en donde existe mayor facilidad para asimilar y adaptarse a la

realidad, ya que es ahí donde el niño está en la formación de su personalidad desde la parte física, cognitiva, socio emocionales, demandando mayor esfuerzo a fin poder crear las bases en el niño.

De ahí se tiene el aporte valioso de Piaget (1961) afirma que el juego “se caracteriza por la asimilación de los elementos de la realidad, sin tener que aceptar las limitaciones de su adaptación, incluyendo los mecanismos lúdicos durante la infancia en los estilos y formas de pensar” (p.205).

El juego cuenta con una serie de características que buscan que el niño logre asimilar sus vivencias frente a la realidad, el cual posibilite la estimulación simultánea de todos y cada uno de estos elementos, haciendo énfasis en uno u otro aspecto, según sea la naturaleza y tipo de juego en el cual se involucre el niño.

De todas las definiciones se puede señalar que los niños generalmente suelen jugar por placer, y son ellos mismos los que marcan sus metas y reglas a fin superarlos. Se puede destacar además que los niños son las personas más justas cuando se trata del juego y más aún al fiel cumplimiento de las reglas marcadas por ellos mismo.

En consecuencia se puede identificar que el niño y el juego guardan una estrecha relación, mediante el cual el niño en forma espontánea logra expresar sus instintos y satisfacer sus necesidades de movimiento, ya que tiende a explorar, encontrando interacción social con otros niños, pudiendo mediante ello a la vez desarrollar el habla, la atención, la imaginación, entre otros, favoreciendo todo ello al desarrollo cognitivo, emocional y social. Todo ello, está respaldado a nivel de mundo por diversos organismos internacionales en la que consideran de suma importancia la aplicación del juego en la enseñanza-aprendizaje.

De acuerdo a ello, el derecho al juego está reconocido en la Declaración de los Derechos del Niño, adoptados por la Asamblea de la ONU (1959) en el principio 7: "El niño deberá disfrutar plenamente de juegos y recreaciones; la sociedad y las autoridades públicas se esforzarán por promover el goce de este derecho" (p. 77).

El hecho que el niño logre adaptarse a la sociedad, demanda acción mediante la aplicación de los juegos lúdicos, el cual debe ser variado entretenido a

fin captar su atención, la poca participación que se tenga, es porque este juego no cubre sus expectativas del niño y debe ser cambiado, teniendo la sociedad y autoridades un rol importante de promover el respeto de este derecho. Actualmente existen una serie de juegos en todo el mundo, pero en muchos casos este derecho al juego se ve totalmente vulnerado y son muchos objetos los que en forma improvisadas logran convertirse en juegos.

De ahí que según estudios de diversos autores, señalan que las actividades lúdicas y el juego son lo mismo, considerándolo como una actividad donde los niños desarrollan integralmente como personas, siendo de mucho placer, gozo y sobre todo que les brinda mucha satisfacción, siendo muy entretenido para ellos, el cual brinda muchas posibilidades de que el aprendizaje sea rápido pudiendo actuar y pensar. Pudiendo aplicarse una diversidad de juegos, los que guarden estrecha relación con los objetivos del aprendizaje dentro de la vida diaria del niño en etapa preescolar.

Bajo este contexto Chaparro, Lorenza, Rodríguez y Trujillo (2015) conciben a la lúdica como “aquel conjunto de juegos que guardan relación con el aprendizaje, produciendo emociones ante las diversas acciones de la vida cotidiana” (p.31).

Se puede señalar que las actividades lúdicas están conformados por un grupo de juegos, siendo herramienta esencial y fundamental en el aprendizaje, para el desarrollo integral de los niños en su vida diaria.

Sobre el aspecto de la práctica del juego lúdico se puede reflexionar en varios escenarios, de con los autores que han hecho aportes en beneficio de los estudiantes. Por esta razón cuando se desarrolla el juego se encajan ingredientes que ayudan en el desarrollo de este. Así pues el juego lúdico y el tema a desarrollar generan la creación de un ambiente en el que los niños se sienten cómodos, dando valor a la importancia del compañerismo ayudando ello a soltar el ego, practicar valores y sobre todo centran el trabajo en equipo.

1.2 Importancia

El juego lúdico es importante para estimular el desarrollo integral de los niños con base a sus necesidades e intereses. Es favorable que los niños dispongan de

tiempo para las actividades lúdicas ya que mejoran la calidad de vida de las personas en todas las etapas, siendo una actividades libres y espontáneas, siendo practicada no solo por los niños sino también por los adultos, mediante el cual el niño aprende a desenvolverse frente al mundo que lo rodea, además de lograr identificar capacidades y limitaciones.

De ahí que la actividad lúdica se identifica en todas las culturas, siendo un elemento socializador imprescindible para el ser humano, ya que en el caso de las personas adultas el juego ayuda a la eliminación del stress y muchas otras preocupaciones o dolencias. Según Vásquez (2019):

El juego es fundamental en todas las etapas del desarrollo físico del ser humano, las actividades lúdicas favorecen, la comunicación, la expansión de exigencias, sensibilidad; resulta muy divertido para su desarrollo y pueden ser utilizadas como fuente de aprendizaje. En las primeras etapas es fundamental, en la pre adolescencia y adolescencia desarrolla y ayuda en las capacidades y habilidades físicas, mentales, afectivas y a través de los mismos los jóvenes pueden instruirse conductualmente. (p.23)

El juego lúdico ayuda en el logro de coordinación, desarrollo físico, mental y afectivo, equilibrio emocional y social, siendo espontáneo, libre favoreciendo ello a la buena comunicación entre los niños, lo cual los ayuda a crecer y vivir en conjunto dentro del ámbito social, el cual puede ser aplicado en el aprendizaje del niño en edad preescolar.

El juego lúdico es de vital importancia para el niño, ya que mediante ello aprende a identificar colores, sonidos, formas y muchas veces lo hace hasta con su propio cuerpo, expresando así sus emociones, siendo importante para que encuentre la seguridad en sí mismo, evolucionando el lenguaje, atención y más que ello la memoria. Es una forma de estar en contacto con los demás, pudiendo de este modo valorar las opiniones ajenas y de este modo respetar normas de convivencia.

En consecuencia Aucouturier (2004) manifiesta que jugar “es una utilidad vital, importante y necesaria tal como moverse o respirar. Es una forma de ser y estar en el mundo del niño aquí y ahora” (p.58).

Se puede decir que el juego lúdico es sumamente importante para la realización de actividades de los niños, lo que les permitirá poder desplazarse con amplia libertad, de ahí que ello va modificándose según va pasando los años, considerándose un medio importante de enseñar a los niños, el cual se adapta a la edad y sobre todo preferencias que tengan.

El juego lúdico es de gran valor en el desarrollo de la niñez, siendo placentero interviniendo en forma decisiva dentro del aprendizaje y el debido desarrollo de la parte afectiva y social con los demás. De ahí que Lleixá (2004) afirma que:

Los juegos son fundamentales para el aprendizaje. El niño tiene la necesidad de relacionarse con el entorno, conocer y dominar el medio que le envuelve, hallará en el juego una forma agradable y divertida de conseguirlo. El juego es una diversión desarrollando actividades. (p. 183)

Entonces, se puede entender la gran importancia que desempeña el juego en nuestras vidas, mediante el cual se pueden realizar diferentes actividades, fundamentales para la enseñanza, donde el niño se relaciona, conoce y logra el dominio del entorno que lo envuelve de forma que halla en el juego, una forma divertida de aprender mediante actividades libres, en donde el juego se realiza con placer, con el único fin de sentirse bien, actividades prácticas compuestas por juegos apropiados acordes a su edad.

No obstante aparte de la importancia que significa el juego lúdico para el niño, constituye una gran ventana que lo ayudará a ingresar en el mundo, en donde experimente e incluya acciones, para conseguir un buen aprendizaje. De ahí que el juego a temprana edad, asegura que en la infancia se logre un gran desarrollo en el niño mediante una educación preescolar de calidad, quedando con la debida preparación para poder cursar la enseñanza primaria.

De ahí que el juego se compone de diversas características, siendo de gran importancia en la educación preescolar, considerado una pieza fundamental para el logro de una enseñanza universal, constituyéndose en estrategia clave para que el aprendizaje y los resultados escolares sean óptimos, así como también la eficacia en los sistemas educativos.

Tal como lo señala MINEDU (2019) refiere que “el juego es importante en el desarrollo y aprendizaje, ya que es un fin en sí mismo, la cual tiene sus propias características” (p.10).

El juego tiene características propias, ya que ello les crea conexiones neuronales los cuales producen hormonas cerebrales que benefician para el desarrollo de los mismos, siendo parte importante en la educación.

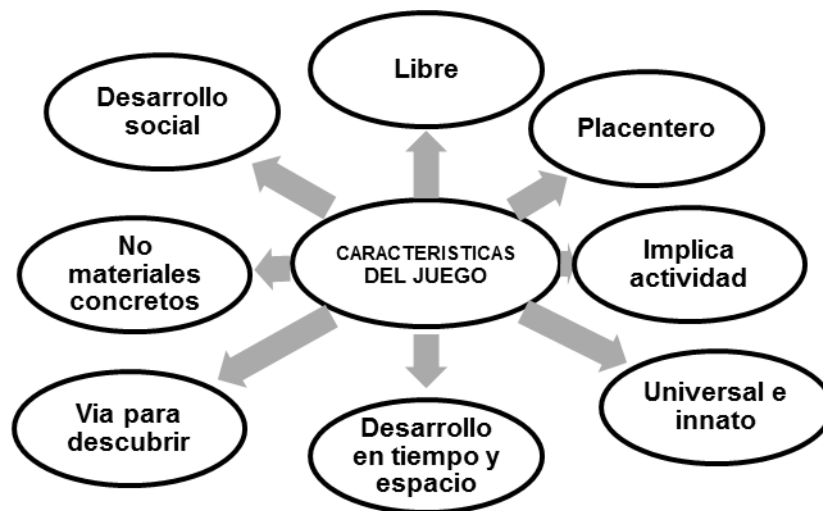
En estos tiempos se puede observar que los docentes se están replanteando en cuanto al modo de enseñar a los niños, aprovechando su gran potencial de aprendizaje. Es por esta razón, que las diversas oportunidades de juego y los entornos favorecen a la exploración y el aprendizaje práctico constituyendo fundamento de los programas de educación preescolar eficaces, lo cual lo ayuda a su desarrollo.

También MINEDU (2019) señala que “el juego los ayuda en el aprendizaje y su crecimiento, creándole conexiones neuronales, los cuales producen hormonas cerebrales beneficiosas” (p.11).

El juego constituye un medio, mediante el cual se logra el aprendizaje, permitiéndole desarrollarse en forma integral, siendo de beneficio para las neuronas las que al producir hormonas cerebrales traen grandes beneficios en el ser humano.

Por tanto, se puede afirmar que el juego tiene gran importancia en la educación infantil, de ahí que se logra observar que los docentes se dan cuenta de que el juego no es simplemente una diversión en cual disfrutan los niños en sus primeros años de vida, sino que ello contribuye a la formación siendo una herramienta de gran ayuda, tornándose más que indispensable y vital para el desarrollo humano. Además de guardar vinculación con la creatividad, en donde se logra la participación activa del niño, pudiendo de este modo reafirmar su personalidad y autoestima.

1.3 Características



Fuente: Delgado (2012)

Sin lugar a dudas, la mejor forma del aprendizaje en niños es mediante el juego lúdico, ya que ellos disfrutan y se involucran en actividades que los entretiene durante horas, pudiendo así lograr el desarrollo de habilidades para aprender; siendo muchas características las que componen al juego entre las más comunes tenemos que es verdaderamente transformador, que tiene capacidad para lograr asombrarnos, mediante la exploración, la curiosidad, creatividad, constituyendo ello en una actitud capaz de poder transformar al docente y niño de edad preescolar de forma recíproca. De acuerdo a Uriarte (2020) señala que existen 10 características principales tales como:

Ser espontáneo, tener límites, llevar reglas, perseguir una finalidad, evolucionar al compás del tiempo, desarrollar social y culturalmente, ampliar sus capacidades motoras y sensoriales, desarrollar intelectualmente, estimular el pensamiento reflexivo y representativo, liberar tensiones y energías retenidas, interactuar con la realidad. (p. 115)

El juego tiene como principal característica ser espontaneo, en donde el niño se pone límites, reglas, teniendo como meta un determinado objetivo, el cual en sus diversas etapas va evolucionando, pudiendo obtener el desarrollo social, cultural además de poder ampliar sus capacidades motoras y sensoriales. Cabe anotar que además ello servirá para el estímulo reflexivo y sobre todo representativo, lo que le

ayuda a liberar el stress que tenga retenido. De ahí que se puede afirmar que los juegos en general educan, aunque tal vez no lo hagan directamente en los aprendizajes que queremos incentivar o en los valores que queremos educar.

Se puede entender por actividades lúdicas a los juegos espontáneos, en el cual limita su tiempo y espacio, hace uso de reglas formado por los mismos niños, a la vez persigue un fin, evolucionan poco a poco de acuerdo a la edad, ayudando al desarrollo de las funciones sociales y culturales, psicomotrices, intelectuales, emocionales, además que lo ayuda a interactuar con la realidad, pudiendo ser juegos de mesa, paseos con amigos, recorrer parque de diversiones, infinidad de actividades lo cual sea placentero para las personas.

Es de mucha utilidad y más que necesario en el desarrollo del niño, por ello el juego cuenta con muchas características que requieren que se le facilite tiempo, espacio, disponibilidad, no imponer. De la misma forma Calle (2011) señala que el juego como actividad lúdica presenta las siguientes características: Es libre, placentero, es activo, puede realizarse toda la vida, es innato, organiza acciones, ayuda a conocer la realidad, permite la afirmación del niño, lo favorece socialmente, integrándolo, rehabilitando, el material no es indispensable, hace uso de reglas que lo aceptan, realiza la actividad en cualquier ambiente.

Tal como se puede observar existe mucha similitud entre los dos últimos autores antes citados en cuanto al detalle de las características de los juegos, ambos refieren que es una fuente de placer, la cual se ejecuta con amplia libertad, en la cual existe acción y participación, posee en muchos casos ficción, pueden expresar y descubrir todo de sí mismo y del mundo que los rodea, el cual lo ayuda a poder socializar, integrándolo y muchas veces rehabilitándolo.

Por tanto las características que conformar el juego lúdico son muchas, lo que contribuye a que el niño pueda explorar el mundo externo, obtener autonomía y más que todo poder comunicarse y socializar con los demás.

De acuerdo a Garaigordobil (2007) establece las siguientes características del juego: “es una actividad de libre acción y participación el cual requiere esfuerzo, siendo elemento de expresión y descubrimiento de sí mismo como del mundo, lo que favorece la interacción y la comunicación” (p.115).

El conjunto de actividades lúdicas en forma libre y participativa ayuda a poder ver la realidad de las cosas, siendo medio esencial para que aprenda a expresarse y descubrirse dentro de su vida cotidiana. Cabe anotar que los juegos cuentan con reglas que ellos mismos comparten y aceptan. A la vez implica esfuerzo en el niño lo que favorece la interacción y la buena comunicación con los demás.

1.4 Tipos de juego

Se puede afirmar que al compás que el niño va creciendo varían sus juegos, siendo que en un inicio sus juegos están basados en la parte exploratoria, pero según como van pasando los años despiertan su interés por conocer el mundo de los adultos es así como reflejan ello jugando a ser médicos, profesores, policías entre otros. Según Salirrosas (2016), hay diversos tipos de juegos:

a) Juegos de destrezas

Es la coordinación de movimientos, en la cual requiere de una actividad sensorio – motriz a fin ayude al niño al desarrollo de su motricidad gruesa a través de destrezas.

b) Juegos de estrategias

Son aquellas que han adquirido en la computadora un instrumento flexible y apropiado para su aprendizaje, diferenciándose de los otros porque implica un reto en sí, sin que exista un contrincante para jugar.

c) Juegos libres

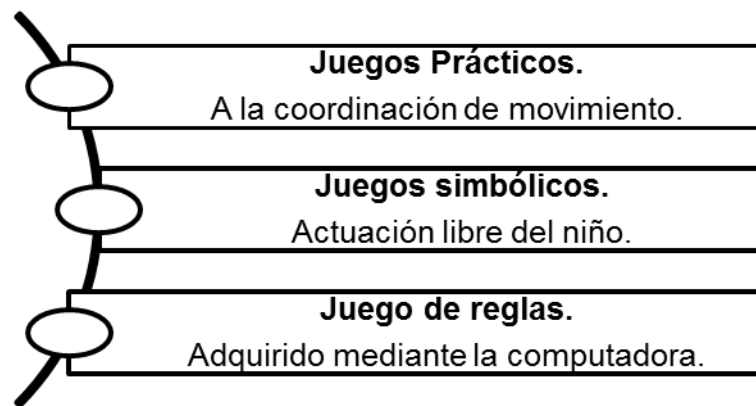
Es cuando el niño actúa libremente sometiéndose e involucrándose en una actividad motivadora y gratificante por sí misma. (p.13)

Según estos tipos de juegos didácticos de destrezas, estrategias o libres estos se basan más a los cambios tales como las actividades sensorias motrices, por otro lado se da cuando se utiliza la computadora y no se tiene contrincante y sobre todo cuando el niño se siente libre y puede iniciar un juego, siendo ellos realizados de acuerdo a nivel de vida, generando ello el desarrollo del aprendizaje.

Los diversos tipos de juegos son agradables antes los ojos de los seres humanos los cuales se dan desde la etapa inicial, lo que conlleva a la creación de

diversas experiencias que sirven para el aprendizaje significativo, permitiendo que se logre adquirir una serie de conocimientos, habilidades, destrezas, hábitos y normas, aquellos que van en beneficio de los niños de edad preescolar.

De acuerdo a Piaget (1961) nos señala que mediante el desarrollo del juego, se pueden identificar tres formas sucesivas del juego:



Fuente: Piaget (1961)

- ✓ **Juegos prácticos:** corresponde la etapa senso-motora. Comprende desde los 6 a los 18 meses
- ✓ **Juegos simbólicos:** corresponde a la etapa pre-operacional. Comprende desde los 2 años aproximadamente, mediante el cual el niño logra disfrutar imitando acciones de la vida diaria.
- ✓ **Juego de reglas:** Es aquella que corresponde a la etapa de operaciones concretas en la cual participan los alumnos de 6 a 11 años aproximadamente. Esta forma de juegos es más colectiva y está constituida por reglas. (p. 158)

Por tanto, se puede señalar que de acuerdo a las diversas bibliografías investigadas en cuanto a tipos de juego, muchas se asemejan en diversos aspectos, en la que señalan que los juegos son prácticos, e ingresa en funcionamiento la parte sensorio motriz lo que desarrolla en el niño la motricidad gruesa, siendo ello además complementado con los juegos motores e intelectuales. Por lo cual se considera un modelo básico que es ampliamente demostrable.

De ahí que, Groos (2012) clasificó los juegos en dos grandes grupos, los de experimentación o funciones generales, que comprenden:

- Juegos sensoriales: auditivos, visuales, táctiles, silbidos. Entre ellos tenemos los juegos en los que la música ayuda a la identificación de las figuras.
- Juegos motores: carreras, saltos. Entre estos juegos tenemos el pañuelo que consiste en quien llegue primero, entre otros.
- Juegos intelectuales: dentro de los cuales participan la imaginación y la curiosidad. Entre estos juegos se puede señalar la formación de figuras con otras, o tal vez describir la figura, juegos afectivos entre otros.
- Los juegos de funciones especiales: comprenden los juegos de persecución, de lucha, de ocultamiento, de caza, imitación, actividades familiares y sociales. Ejemplo los parches, imitaciones de juegos de mesa. Cacería de figura. (p.25)

Bajo ese tenor, se puede afirmar que los juegos son espontáneos los cuales en la primera etapa de vida del niño es de tipo experimental lo cual irá evolucionando a través de los años, al paso de las diversas etapas educativas del niño, los que ayudan al desarrollo de la parte sensorial, motora e intelectual. Facilitando que el aprendizaje se torne ameno, cooperativo.

Actualmente existe una diversidad de juegos los cuales varían de acuerdo a la edad del niño, siendo la tecnología en estos tiempos las que vienen conquistando los gustos de los niños, más aun si dentro de su hogar vive rodeado de las nuevas y altas tecnologías como los computadores, tablets, teléfonos entre otros.

Sin embargo, Raffino (2019) afirma “que a medida que las personas se desarrollan los juegos van cambiando, pudiendo ser de diversas clases tales como juegos de mesa, juegos deportivos, videojuegos y juegos de azar” (p.97).

A través de los años los juegos van evolucionando, siendo algo más avanzados tales como los juegos de mesa entre los que tenemos el juego del ludo, las damas, el ajedrez. Mientras que los juegos deportivos son guiados por otras personas, realizándose en espacios amplios en forma espontánea. También se

tienen a los videojuegos que son herramientas digitales y por último cita a los Juegos de azar que dependen de lo fortuito.

1.5 Métodos

Al conjunto de estrategias aplicadas para la creación de un ambiente armonioso se le denomina método lúdico, desde donde los niños en forma divertida y amena desarrollan actividades en forma libre y espontánea, los que sirven de gran apoyo para el desarrollo del aprendizaje del niño en etapa preescolar. Son diversas técnicas utilizadas para el proceso de enseñanza/aprendizaje.

Por lo tanto Morillo y Rogel (2017) señalan que “las técnicas lúdicas está conformado por juegos didácticos, al aire libre, constructivos, de argumento e intelectuales” (p.8).

Los juegos al aire libre podrían ser de contenido intelectual en donde se presenten gestos y movimientos. A la vez se tienen a los juegos didácticos que tienen como guía al docente teniendo como fin instructivo, tales como los juegos de memorias, rompecabezas entre otros. Y por último tenemos los juegos intelectuales los cuales tiene como base la libertad total de crear o tomar iniciativa los niños tales como adivinanzas, preguntas y respuestas y otros.

Se puede concluir señalando que la metodología utilizada pueden ser mediante juegos constructivos el cual puede ser individual en donde se construye algo determinado como cubos, juegos de ensamble entre otros, Por otro lado se tiene a los juegos de argumento es aquel donde intervienen libremente la creatividad del niño los cuales podrían manifestarse mediante dibujos, pintura o tal vez dramatizar algo.

CAPÍTULO II

ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS

2.1 Concepto de estrategias

El juego como estrategia utilizada para el aprendizaje de los niños preescolares le permiten resolver conflictos internos, a fin poder enfrentar diversas situaciones, con decisión y firmeza, lo que se cumple mediante el cumplimiento de objetivos trazados. De ahí que las estrategias que aplique el docente debe permitir que el niño sienta placer y disfrute de los momentos que pasa en el aula, debiendo tener la debida planificación el cual vaya en función de los conocimientos que el niño o la niña deba adquirir, en función de la edad, los intereses, el ritmo de aprendizaje, entre otros. Existen aportaciones relevantes sobre el tema con una amplia gama de estrategias que reflejan la diversidad.

Chandler (2003) la estrategia “es la aplicación de metas y objetivos a largo plazo de una empresa, mediante acciones a emprender contando con los recursos necesarios” (p.5).

De lo antes señalado se podría decir que el juego como estrategia aplicada ayuda al cumplimiento de objetivos o metas específicas, cubriendo de este modo la integración de los contenidos de las diversas áreas y entrelazando los ejes transversales de una manera divertida y placentera.

Al incluirse el juego como estrategia dentro de las actividades diarias que realizan los estudiantes se pueden generar cualidades como la creatividad, el deseo y el interés por participar, el respeto por los demás, atender y cumplir reglas, ser valorado por el grupo, actuar con más seguridad y comunicarse mejor, es decir, expresar su pensamiento sin temor a hacer el ridículo, todo ello orientado hacia el futuro.

Carneiro (2010) señala que la estrategia “es la orientación, el actuar a futuro, el establecimiento de un fin, dentro de un plazo estimado como aceptable hacia el rumbo que sigue” (p.24).

La aplicación de estrategias como herramienta didáctica se encuentra ligada a la enseñanza-aprendizaje de las diversas materias que se imparten en el aula, constituyendo una forma divertida motivadora e interesante de aprender, siendo orientadas hacia un futuro dentro de un tiempo definido.

De acuerdo con las definiciones se puede señalar que la estrategia son acciones que se emprenden, el cual tiene como fin lograr metas trazadas en un plazo estimado.

En consecuencia el desarrollo del juego, como estrategia didáctica planteado desde un enfoque metodológico, genera que el niño pueda adquirir sus propios conocimientos mediante la exploración, investigación y experimentación; procesos que son claves para el aprendizaje del niño en forma significativa, abriéndose de este modo una infinidad de posibilidades para la creación de juegos didácticos y su debido desarrollo, implicando que se cuenten con un buen planteamiento de partida y objetivos que se pretendan alcanzar, que todo ello ayude a que jugando se logre la resolución de todos los obstáculos que se presenten.

De ahí que, Ramírez (2019) define a las estrategias didácticas como “un conjunto estructurado para organizar la enseñanza, bajo un enfoque metodológico de aprendizaje, haciendo uso de criterios para la selección de recursos que sirvan de soporte” (p.15).

Se entiende que las estrategias didácticas como la agrupación de actividades bien planificadas que contribuyan a la enseñanza, apoyándose de diversos recursos, los que servirán de soporte para el cumplimiento de los objetivos propuestos desde un enfoque metodológico.

Por tanto, se entiende que las estrategias didácticas son procedimientos intencional, deliberado y de rutinas automatizadas es decir, son más que simples secuencias o aglomeraciones de habilidades. Luego Solé (2011) refiere que:

Las estrategias de aprendizaje se oponen a las acciones automatizadas, requieren autocontrol y planificación previa, supone la utilidad de regular la actividad de las personas, ya que su aplicación permite seleccionar, evaluar,

persistir o abandonar determinadas acciones para llegar a conseguir la meta propuesta. (p.33)

Las estrategias de aprendizaje son trabajadas bajo un plan de acción siendo mecánica o rutinaria. Existen algunos autores contrarios a la forma mecánica que se pueda llevar, para lo cual señalan que debe existir autocontrol y planificación previa.

Es así como los juegos como estrategias. promuevan en el niño el desarrollo de estrategias cognitivas, potenciando el pensamiento lógico, desarrollándole hábitos de razonamiento y enseñándole a pensar en forma crítica, por ello, se hace necesario la aplicación del juego como estrategias, a fin poder fortalecer las bases del aprendizaje en el niño

Así pues Monereo (2000) define la estrategia como “el grupo de acciones realizadas a fin cumplir con algún objetivo de aprendizaje” (p. 24).

El juego como estrategia conformado por una serie de acciones los que contribuyen en el aprendizaje de los niños de preescolar, logrando fortalecer sus aprendizajes, integrándolos y haciendo que participen, lo que genera bases para su desarrollo.

Dado que las estrategias son acciones que fortalecen el aprendizaje, en la cual se muestran las habilidades, el cual tiene como fin principal el desarrollo y cumplimiento de objetivos

Para Álvarez, González, González y Núñez (2007) “son guías de acción mediante la cual se pone en práctica las habilidades, establecidos como objetivos del aprendizaje” (p.24).

Se puede concluir que las estrategias son guías o procedimientos a fin de poner en prácticas las habilidades, las que poseen una composición cognitiva, que sirven para el procesamiento de la información, teniendo ellos logros óptimos en los alumnos enriqueciéndolos con métodos de enseñanza aprendizaje.

De ahí que las estrategias metodológicas cuentan con una composición cognitiva, mediante la cual el docente guía al niño, a través de diversas actividades, todos ellos encaminados al desarrollo de la dimensión cognitiva, las cuales tendrán como base los estándares curriculares de acuerdo a la edad, en donde podrá identificar, caracterizar clasificar y ordenar objetos, satisfaciendo de este modo sus necesidades cognitivas. Román y Gallego (2001) señalan que:

Las estrategias educativas poseen una composición cognitiva para procesar la información como son la adquisición, codificación y recuperación; dando como resultado que los alumnos se enriquezcan con métodos de enseñanza aprendizaje a fin de que aprendan de forma secuencial mediante uso de herramientas de aprendizaje significativo para el futuro. (p.12)

De ahí que la aplicación de estrategias educativas da como resultado que los alumnos se enriquezcan con métodos de enseñanza aprendizaje a fin de que aprendan de forma secuencial mediante uso de herramientas de aprendizaje significativo. Cabe anotar que ello se logra de manera sistematizada con alta motivación trayendo como beneficios que la mente pueda procesar, clasificar, categorizar, almacenar y hasta asimilar información para retroalimentarlas y crear informaciones transformadas.

2.2 Concepto de didáctica

El juego didáctico es una serie de actividades que se presentan en forma participativa de la enseñanza, el cual consiste en el desarrollo de los niños, mediante diversos métodos de dirección y una correcta conducta, el cual conlleva a el reforzamiento y adquisición de algún aprendizaje, siendo utilizado dentro del ámbito escolar teniendo como objetivo primordial el aprendizaje.

Según Mallart (2002) define a la didáctica como “la ciencia que conforma el proceso de aprendizaje y enseñanza, con el fin de conseguir la formación intelectual del educando” (p.25).

La enseñanza y el aprendizaje están directamente relacionados con la didáctica, formando un proceso complejo, teniendo como fin el desarrollo intelectual del niño en etapa preescolar.

La didáctica es parte fundamental que compone el ámbito pedagógico, el cual tiene como objetivo principal el proceso de aprendizaje, el cual tiene a cargo además revelar los fundamentos teóricos de la educación y la formación en su forma más general. Mediante ello, se determinan patrones, principios de enseñanza, tareas, el contenido de la educación, formas y métodos de enseñanza y aprendizaje, estimulación y control en el proceso educativo, característicos de todas las materias en todas las etapas de formación, los cuales son aplicados dentro del proyecto curricular.

Por otro lado Sánchez (2003) la señala como “la ciencia que estudia el proceso de enseñanza – aprendizaje, siendo la fundamentación del proyecto curricular, ya que ambos se llevan a cabo en una realidad específica, en la que se aplica el currículo” (p.54).

De acuerdo a esta cita, se puede señalar que la didáctica es una ciencia que ayuda al desarrollo de la enseñanza y aprendizaje y tiene gran importancia como estrategia, ya que ayuda de manera efectiva al crecimiento global e integral del niño en el aprendizaje.

En efecto la didáctica es parte importante de la enseñanza-aprendizaje, siendo aquello que se produce bajo una intención, en la cual intervienen el profesor y el alumno. Mientras que el docente enseña, el estudiante tiene que querer aprender, de forma tal que ambas se complementan y relacionan, siendo necesarias para que se procese en forma correcta y se logre el desarrollo intelectual en el niño de preescolar.

Carbajal (2009) “Es la ciencia que estudia e interviene en el proceso de enseñanza-aprendizaje teniendo como fin conseguir el logro de una buena formación intelectual del educando”(p.1).

La didáctica es una técnica participativa incursa dentro de la enseñanza, el cual persigue como objetivo una buena formación intelectual, y que mediante ello el niño logre el desarrollo de dirección y conducta, estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación.

De ahí que no solo logra el desarrollo de los conocimientos y habilidades, sino que además logra que se motive por las asignaturas; constituyendo de este modo una forma de trabajo docente que brinda una gran variedad de procedimientos para el entrenamiento de los estudiantes en la toma de decisiones a fin puedan lograr la resolución de los problemas que se le presentan.

Se puede señalar que la didáctica contribuye a la consolidación de sus habilidades partiendo de la concepción, que la lúdica es una de las actividades más relevantes para el desarrollo y el aprendizaje infantil, el cual requiere un gran esfuerzo de reflexión y comprensión, mediante la elaboración de modelos teóricos los que serán aplicados por los docentes. A la vez se considera una disciplina el cual tiene gran proyección-práctica, y que se encuentra inmersos en los problemas de los docentes y de los estudiantes.

2.3 El juego como estrategia didáctica en la educación infantil

El juego aplicado a los niños constituye una excelente estrategia didáctica, considerado como fuente importante de progreso y aprendizaje de la etapa infantil. Tal como señala Moreno (2002) afirma que:

El valor psicopedagógico permite que el cuerpo crezca armoniosamente, así también la inteligencia, la afectividad, la creatividad y la sociabilidad, siendo ello clave para el desarrollo de la personalidad del niño en todas sus facetas, puede tener un fin en sí mismo, como ser medio para la adquisición de los aprendizajes y puede darse de forma espontánea y voluntaria, como darse de forma organizada siempre que se respete el principio de la motivación. (p.82)

La aplicación de estrategias didácticas son piezas claves para que el cuerpo se desarrolle en forma sana, conllevando además que la inteligencia se muestre abiertamente, de igual forma muestren afectividad a determinadas cosas o personas, y desarrollen su creatividad a la vez que socializan con los demás.

Siendo elemento importante en el aprendizaje del niño, el cual puede darse en forma espontánea o voluntaria, pudiendo de este modo desarrollar su personalidad totalmente, liberándose de todo tipo de tensiones. Mientras tanto Bañeres (2008) afirma que:

Es la actividad que más interesa y divierte, además constituye un elemento fundamental para el desarrollo de las potencialidades y la configuración de la personalidad adulta. A través de ella libera tensiones, desarrolla habilidades y se muestra creativo y espontáneo, el juego se practica libremente y por puro placer, debido a todas estas circunstancias explican que el juego constituye una estrategia muy útil didácticamente. (p.48)

Por tanto se logra determinar que desde sus primeros meses de vida el niño se divierte mediante los juegos, realizando determinadas funciones, conociendo y dominando su propio cuerpo, partiendo desde el ámbito social y cultural en el que se encuentran, siendo una estrategia didáctica fundamental en el aprendizaje del niño de la etapa preescolar, el cual le servirá para formarse como persona adulta, el cual a la vez le ayudará a poder liberar tensiones.

El niño juega en forma libre y espontánea, mediante el cual suele hacer uso de sus extremidades para propiciar el juego, logrando experimentar y descubrir cosas de su total interés. Tal como lo señala Pellicciotta (2017) nos menciona que:

El niño juega utilizando todos los elementos que están a su alcance: primero la voz y el cuerpo; luego los juguetes adquiridos o aquellos creados por él con los más variados elementos que ofrecen un amplísimo campo para averiguar, descubrir, probar, crear juguetes. (p.77)

El niño primero experimenta con su cuerpo, después con lo que encuentra más a la mano tales como son la voz y su cuerpo, posterior a ello hace uso de los juguetes o los que él crea, los que le permite probar, descubrir y explorar.

De ahí que el valor psicopedagógico permite el cuerpo crezca en armonía, además de la inteligencia, la afectividad, la creatividad y la sociabilidad. Cuando el niño se adapta al medio ambiente poco a poco es influido por las actitudes y conductas de los adultos.

También Pellicciotta (2017) señala que es “la estructura característica del individuo en la formulación de sus expectativas con respecto al mundo, y su actitud frente a otras personas” (p.77).

El juego como estrategia didáctica en la educación infantil es la principal característica que tiene el niño, para poder cubrir sus expectativas frente al mundo y personas que lo rodea.

En consecuencia el juego constituye pieza fundamental para lograr que el proceso de enseñanza y aprendizaje sea de calidad, beneficioso en los niños de la etapa preescolar, el cual estimula y despierta el interés, por temas importantes para su formación.

Luego Bañeres (2008) afirma que “a través del juego se despierta en los niños los temas que se van abordar a lo largo de cualquier programa de formación, generando estímulos positivos en el proceso de enseñanza y aprendizaje” (p.50).

A la vez se considera que a través del juego se logra el ingreso de estímulos positivos, lo cual general que el niño se sienta motivado, despertando interés por el conocimiento de los temas que se tratarán a través de la enseñanza.

De ahí que motivar al alumnado mediante el juego hace que aprenda a crear fantasías, imaginando cosas, y sobre todo transformando cosas u objetos; además hace que despierte su interés por el conocimiento de los contenidos que ha de abordar a lo largo de la enseñanza. Y por otro lado logra enriquecer y agilizar los procesos de aprendizaje y enseñanza de las disciplinas académicas, potenciando el aprendizaje personalizado y significativo.

A la vez Pellicciotta (2017) afirma que “el niño aprende jugando mediante al cual crea su fantasía, imaginación, transformando un objeto en otro en su mundo de juegos; otorgándole a las cosas una vida distinta, una realidad diferente” (p.77).

De ahí que se puede señalar que el juego como estrategia educativa en los niños es una herramienta que le permite al docente socializar con los niños de la educación infantil, para lo cual hace uso de los recursos necesarios que estén al alcance, a fin lograr la combinación perfecta con otras actividades educativas, logrando así que los niños cuenten con aprendizajes que los motiven en forma divertida.

CAPÍTULO III

NOCIONES ESPACIALES

3.1 Definición

Durante las etapas de desarrollo, el niño irá aprendiendo las nociones espaciales lo que le servirán de gran ayuda en su vida diaria, aquellos que conciernen a la direccionalidad, tales como distinguir derecha, izquierda, además de los movimientos de adelante y atrás, o de ubicación como arriba o abajo, siendo de gran importancia incorporarlos.

Según Córdoba (2018) hace que según Piaget lo define como “la formación de la noción del tiempo dependía de las etapas evolutivas vividas durante la educación infantil” (p.128).

La noción del tiempo en el niño se encuentra vinculado entre sus vivencias y las actividades que realiza tales como juegos, actividades deportivas o escolares, es de ahí que el niño aprende a tomar conciencia del tiempo tales como hoy, mañana, pasado, etc.

Se puede señalar que las nociones espaciales hacen referencia al tiempo vivido, el cual se logra adquirir a través de las experiencias sensoriales y motoras. De ahí se logra observar que en los inicios a los niños les resulta difícil comprender el orden temporal como identificar hechos simultáneos o sucesivos.

También se puede considerar a lo que concierne al tiempo percibido, el cual de igual forma logra adquirirlo mediante la observación, en la cual los niños son capaces de percibir los cambios en su entorno inmediato y su orden secuencial. Por otro lado, se tiene el tiempo concebido, en esta etapa el tiempo es percibido y representado mentalmente, teniendo un lenguaje simbólico.

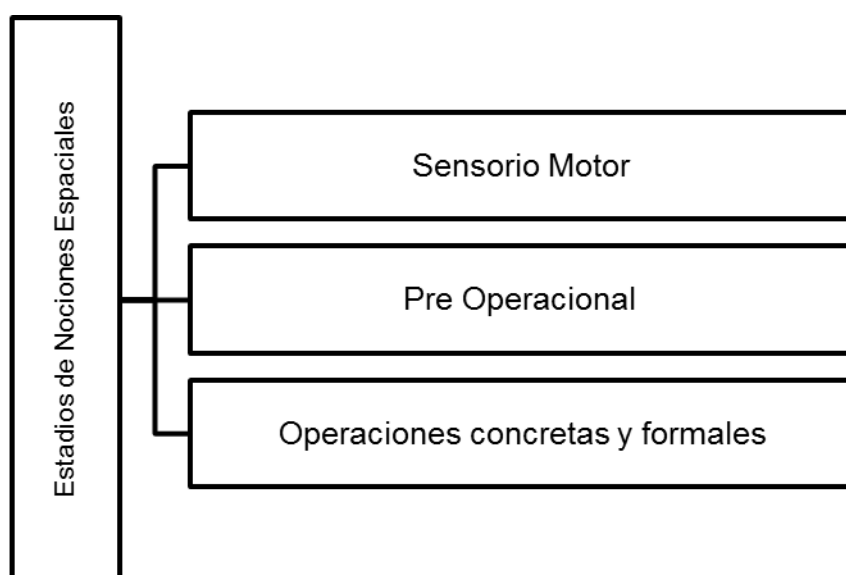
Mientras tanto Timbila (2017) señala que el desarrollo tempero espacial “resulta indispensable en el proceso de aprendizaje de la lectura y escritura, pues a través de estas nociones es que logran la asociación visual y mental entre los registros fonológicos, los cuales adquieren con el lenguaje simbólico escrito” (p.91).

El desarrollo de las nociones espaciales para niños es la base durante el desarrollo del niño, ya que facilitan el proceso de aprendizaje para que fácilmente aprenda a leer y escribir, en la cual entra a tallar los ojos y la mente.

Por tanto, la actividad más compleja se inicia con lo básico, donde es posible tener nociones sobre cualquier materia.

Ahora bien, el término espacio se desarrolla mediante el aprendizaje sensorio motor y representativo, el cual está referido a la capacidad de establecer relaciones entre objetos, dando lugar al conocimiento de atributos y la comparación como base de los conceptos de espacio, forma, medida, siendo ello una condición del pensamiento y del razonamiento.

Según Córdoba (2018) refiere que para Piaget el concepto del espacio “se desarrolla a través del aprendizaje sensorio motor y del aprendizaje representativo no surge de manera espontánea” (p.255). Es de ahí que Piaget señala que para adquirir nociones espaciales se debe pasar por cuatro estadios:



Fuente: Piaget (1961)

- ✓ **Sensorio motor**, según el autor este estadio hace referencia que se desarrolla cuando a través de la experimentación, movimiento y percepción, los niños empiezan el desarrollo de las nociones topológicas el cual se da entre los 0 a 5 meses de edad. En consecuencia al cumplir el primer año de vida, el niño aprende a coordinar esquemas perceptivos, identificando

objetos, su forma tamaño independientemente de la distancia en que se encuentren de ellas.

- ✓ **Pre operacional**, es cuando mentalmente interiorizan diversas formas de lograr alcanzar objetos, iniciando la comprensión de sus capacidades.
- ✓ **Operaciones concretas y formales**, en este período los niños contemplan las relaciones proyectivas ya que su pensamiento es más flexible.

De acuerdo con las diversas definiciones antes descrita se puede concluir que las nociones espaciales son los conocimientos básicos o ideas primarias necesarias para adquirir otras habilidades y conocimientos posteriores de la escolaridad como leer, escribir y hacer cálculos, siendo las básicas como saber ubicar: arriba, abajo; dentro, fuera; cerca, lejos; pequeño, grande. De igual modo las nociones temporales son: antes, después; por la mañana, por la tarde, etc. Por tanto no se logra identificar las nociones básicas, pero se puede afirmar que son necesarias para adquirir nuevas habilidades. Asimismo, se puede afirmar que noción espacial es la capacidad que tiene el ser humano de ser consciente de su relación con el entorno en el espacio que nos rodea y de nosotros mismos, construyéndose a través de los sentidos.

3.2 Teoría de la noción espacial según Jean Piaget

La noción espacial de acuerdo a la teoría de Piaget se logra adquirir mediante la propia experiencia con el medio y del aprendizaje lingüístico. De ahí que Piaget (1976) señala que:

En los primeros meses del niño cuenta con un espacio reducido tanto en lo visual, bucal o táctil, orientándose en función de sus necesidades, mediante el cual intenta agarrar un objeto, posterior a ello comienza a andar y amplía el espacio de acción con locomociones que le permiten dirigirse a otros espacios, todo ello en función de sus necesidades biológicas, emotivas y afectivas, denotándolo espacio funcional. (p.114)

En la primera etapa de vida del niño se desarrolla dentro de un ámbito bastante limitado de acuerdo a sus necesidades los cuales podrían ser visualmente,

bucal o táctil, es de ahí que empiece a dar sus primeros pasos, ampliando de este modo todo tipo de acciones que le permitan localizarse a otros lados.

Por otro lado a los dos años, el espacio es más amplio ya que comprende a los demás, pudiendo además relacionarse con objetos de acuerdo a la cercanía que se tenga, o tal vez de acuerdo al orden o separación, tal como lo señala Piaget en el que predominan formas, tamaños, separación y continuidad comprendido dentro del espacio topológico.

Mientras que entre las edades de los tres y siete años logra construir el espacio euclidiano bidimensional, estableciendo formas geométricas en el plano, además que comprende la noción de oblicuo, y, sobre todo, logra orientar el espacio haciendo para ello uso de su propio cuerpo, con nociones de izquierda-derecha, arriba-abajo, grande-pequeño, aquí-allí, hasta, desde, etc., orientando de este modo su esquema corporal.

Así pues desde la edad de los siete y ocho años, empieza a tomar como referencia de orientación otros objetos, que Piaget denomina espacio proyectivo.

Por consiguiente a partir de los ocho años el niño o niña logra operar en un espacio euclidiano tridimensional, donde a la vez establece relaciones espaciales, las cuales las representan en forma mental dentro de un espacio virtual compuesta de tres dimensiones.

Organización Espacial: Se refiere al establecimiento de relaciones espaciales, mediante el cual el niño logra organizar movimientos en el espacio, todo ello lo logra por medio del movimiento y las experiencias motrices, haciendo primero con referencia a él mismo, y posteriormente logra hacerlo en función de objetos y los demás. A la vez este tipo de organización cuenta con dos etapas importantes tales como:

- ✓ Plano sensomotriz o perceptivo: es cuando logra la organización directa del espacio respecto al yo, con referencias topológicas basadas en la lateralidad y el eje corporal, con situación de personas y objetos, apreciación de distancias y desplazamientos

- ✓ **Plano de representación mental:** es cuando la organización espacial no toma como referencia el propio cuerpo con capacidad de situar la noción derecha izquierda sobre los objetos y los demás.

Estructuración Espacial: Es aquella que distribuye y organiza los objetos en un espacio determinado, el cual ayuda a que el niño logre el reconcomiendo de su propio cuerpo tales como identificar las partes, siendo básico para el aprendizaje de la lectura, la escritura y el cálculo.

Piaget (1976) explica todo el proceso de la noción espacial hasta llegar a la estructuración de la siguiente forma:

La noción espacial se elabora progresivamente por el movimiento. En un principio la diversificación del yo corporal respecto al mundo exterior es lo que establece el esquema corporal. A partir del movimiento es cuando se puede diferenciar un segmento de los demás, se puede tener identidad y percibir el espacio corporal. La percepción del espacio corporal es a la vez propioceptiva y exteroceptiva, pues el cuerpo es visto y sentido. (p.98)

De ahí que se puede determinar que para que la estructuración espacial de ello implica localizar, organizar y orientar el propio cuerpo y los objetos relacionándolos todos ellos con el mundo exterior el cual se logra poco a poco mediante el movimiento, logrando diferenciar un segmento de los demás tener identidad y a la vez percibir el espacio corporal.

Desarrollo Evolutivo: Durante la etapa infantil los niños desde su nacimiento van evolucionando, siendo de tipo voluntario teniendo como objetivo el desarrollo social, intelectual, físico y afectivo.

De ahí, que antes de los tres años es la edad que imitan todo, en donde los niños observan las acciones de los adultos, basando sus juegos en actitudes que ellos captan en los demás; es la edad que juegan con la imaginación, donde un objeto puede significar para el niño una casa, el mar u otro. Siendo la etapa de mayor estimulación de coordinación motora en donde desarrolla la habilidad, explora su cuerpo, a la vez es donde el equilibrio se desarrolla con facilidad mediante movimientos como saltos, movimiento de los brazos entre otros.

Según Piaget (1976) señala que “antes de los tres años el espacio es indisociable del tiempo, guardando relación con la actividad motriz estando a la vez asociado con las necesidades biológicas y emotivas, a la vez que no posee noción de duración ni orden” (p.85).

Antes de los tres años el niño va evolucionando no teniendo aun noción del tiempo ni menos del orden, es ahí donde se debe iniciar al niño en las siguientes nociones espaciales como la orientación de su cuerpo u objeto, los que a su vez guardan relación con sus necesidades biológicas y emotivas.

Mientras que antes de los tres años es antisociable, sucede todo lo contrario a partir de los tres años en donde se va perdiendo subjetividad y se puede juzgar una duración con respecto a otra, es cuando el niño empieza a relacionar la velocidad el tiempo y sobre todo espacio.

Consecuentemente a los cuatro años logra el reconocimiento de lo que es el día y la noche. Por tanto a los cinco años logra reconocer el momento del día. Luego resulta que a los seis años indica el día de la semana. En tanto que a los siete años puede identificar el mes además de señalarlo. En tanto que a partir de los doce años logra representar mentalmente el tiempo y el nivel de estructuración con una aproximación de veinte minutos.

Organización Temporal: Se podría señalar que es la organización espontánea de fenómenos funcionales y motrices, referidos al nivel de representación mental, cuando se adquiere la posibilidad de ubicar los fenómenos en el pasado y futuro, proporcionando un horizonte temporal.

Díaz y Guzmán (2017). “La percepción está fuertemente unida al espacio, siguiendo la misma evolución de la noción espacial, siendo el tiempo duración, orden y sucesión. De ahí que el orden de estos tres niveles se hace necesario para la estructuración temporal” (p.28).

Cuando el niño va madurando se pasa de la concepción inconsciente del tiempo a su gestión consciente, mediante el cual niño puede identificar el tiempo, duración, orden y sucesión de los acontecimientos pasados, presentes o futuro, proporcionándole de este modo una estructuración temporal.

Por otro lado, se determina que tiempo escolar, dentro del cual se le define como oportunidad, ocasión para la planificación y realización de las diversas actividades educativas, la falta de ello podría constituir un gran problema. De ahí que manteniendo la correcta planificación se podrá lograr el cumplimiento de los objetivos.

3.3 Desarrollo evolutivo de las nociones espaciales

El desarrollo evolutivo de las nociones espaciales en los niños de preescolar evoluciona en forma paralela con el resto de su pensamiento, de ahí que la estructuración de la noción de espacio, a pesar que desde el nacimiento del niño está presente, ello progresa poco a poco pudiendo desplazarse y coordinar sus acciones. Según MAD Editorial (2006) afirma que evolutivamente:

La estructuración del tiempo es igual que la del espacio, mediante el cual el niño logra la comprensión de las nociones temporales unidas a la satisfacción de sus propias necesidades corporales, y que en forma progresiva irá accediendo a la representación de un tiempo objetivo, en el que se podrán situar cosas y acontecimientos relacionados con el momento presente. (p. 42)

Es mediante la estructuración cuando el niño logra relacionarse con la actividad motriz, siendo muy subjetivo, los cuales a la vez estarán asociados a las diversas necesidades corporales y que se irán desarrollando en forma progresiva.

Mientras que antes de los tres años, el niño es muy pegado a su madre, lo cual le cuesta aceptar separarse no tomando en cuenta el tiempo, girando dentro de un espacio limitado.

Por consiguiente Piaget (1976) señala que “antes de los tres años el espacio es indisociable del tiempo” (p.67).

En esta edad, antes de los tres años el niño actúa sin tener conciencia de sus actos sin tomar en cuenta el tiempo y espacio.

A partir de los tres años pierde poco a poco subjetividad y logra evaluar la duración con respecto a otra, empieza a relacionar espacio con velocidad y tiempo.

Mientras tanto a los cuatro años logra reconocer el día y noche, y consiguientemente a los cinco tiende a identificar el momento del día, de ahí que a los seis logra poder indicar el día de la semana, a los siete logra la identificación del mes y a partir de las doce estimas duraciones con una aproximación de veinte minutos, mediante la cual logra la representación mental del tiempo y a la vez el nivel de estructuración.

Así, el desarrollo evolutivo del niño se comprende como un enfoque integral el cual favorece dentro del aspecto físico, social y emocional, cumpliendo para ello el docente un papel fundamental como mediador y propiciador de experiencias de aprendizaje significativas, permitiendo al niño avanzar en su formación. De ahí que las estrategias de enseñanza son de suma importancia ya que ello involucra las actividades de carácter cognitivo procedimental que realiza el niño en los primeros años de su etapa preescolar.

Luego García (2019) afirma que “el desarrollo evolutivo de la noción espacial condiciona su ubicación en el que se encuentra, además del aprendizaje en la escuela y la vida, y que de acuerdo a la edad, la capacidad de establecer estas referencias mejora” (p.27).

Es así como según logre el desarrollo especial el niño podrá identificar su propio cuerpo y esquema corporal, componiendo mentalmente una imagen mental de su propio cuerpo relacionado con el medio, siendo a partir de ello que el mundo del niño empieza a evolucionar y mejorar.

En efecto en los inicios el niño tiene solo como referencia su propio cuerpo y de ahí es como poco a poco va alcanzando abstracciones propias de las personas adultas.

Se logra determinar de acuerdo a ello que la noción espacial logra evolucionar en paralelo con el resto de su pensamiento.

3.4 Etapas del desarrollo de las relaciones espaciales

Es de suma importancia que los docentes principalmente los que atienden niños de edad preescolar manejen y conozcan las diversas definiciones con

respecto a los tres tipos de espacios, los cuales conciernen a tres tipos de Geometría y que explican las relaciones espaciales, lo que lo ayudará a poder realizar una adecuada selección de estrategias de enseñanza y aprendizaje favorables para el desarrollo de la capacidad de ubicación en el espacio del niño.

Según Piaget (1976) se refieren a “las ubicaciones relativas que logran mantener tanto los humanos como los objetos entre sí” (p.145). Según el autor adquirir el desarrollo de las relaciones espaciales se da en tres etapas:



Fuente: Piaget (1976)

a) Espacio Topológico: En efecto sucede desde que se da el nacimiento del niño hasta el cumplimiento de los tres años, limitándose en sus inicios solo al campo visual y a las posibilidades motrices del niño. De ahí que cuando el niño logra el desarrollo de la habilidad motriz en forma básica, logra ampliar y desenvolverse en un espacio más amplio, para lo cual considera todas distancias y direcciones en relación con su propio cuerpo, ello a partir de sensaciones cinéticas, visuales y táctiles, entre ellas se tiene: La identificación de los objetos de cerca, los objetos dispersos, guardar un grupo de objetos, relacionar sujeto objeto, relación de sucesión constante.

b) Espacio Euclidiano: Es aquel que se presenta entre las edades de tres y siete años, a partir de ahí se logra la consolidación del esquema corporal, el cual

permite favorecer las relaciones espaciales y a la vez ayuda a adquirir las nociones de dirección, tamaño, situación, orientación.

c) Espacio Proyectivo o Racional: De igual manera este espacio se presenta a los siete primeros años de vida, en donde el espacio del niño o niña se concibe como un esquema general del pensamiento, el cual tiene como fundamento la representación mental de derecha e izquierda. Los cuales se dan en aquellos casos en los que se requiere situar a los objetos en relación a otros, para lo cual permanecen los objetos o sujetos en forma inamovible, se adquiere el concepto de perspectiva, respecto a un sistema de referencia, cambiará la relación entre los objetos. De ahí que al niño, desde que nace, se logra observar movimientos inconscientes y reflejos.

Por tanto, se puede determinar que las relaciones espaciales se refieren a las posiciones relativas que pueden tener los seres y objetos entre sí, en ese sentido, la operación de espacio se define como la actividad intelectual que coordina los cuadros exteriores del sujeto y la organización de los movimientos que imprime formas coherentes a la percepción. El cual no implica que se oriente y tenga conciencia de su propio cuerpo en el espacio.

Según Linares (2017) cuando “el niño toma conciencia de su cuerpo coordina movimientos, generando su propio espacio, tomando en cuenta posibles adaptaciones espaciales, tales como obstáculos que puedan presentarse lo que obliga al niño a reorganizarse en forma constante” (p.18).

De acuerdo a ello se logra determinar que el niño cuando adquiere la debida conciencia, puede lograr ejercer movimiento de su propio cuerpo con la debida coordinación, salvo cuando existen o se presentan obstáculos y el niño logra reorganizarse.

Según las posibilidades y necesidades, el niño organizará su propio espacio dentro del espacio temporal y social.

Espacio personal: Corresponde al espacio que ocupa su propio cuerpo y los espacios internos de éste.

Espacio social: Tal como lo señalan Stokoe (2016) como “espacio relacional, por ser el hábitat de las comunicaciones” (p.98).

Es el espacio que comparte con otros relacionándose, pudiendo comunicarse en forma libre y espontánea.

3.5 Desarrollo de la noción del espacio

El niño nace con cierta noción del tiempo el cual va desarrollando poco a poco, pudiendo llegar a conseguir desplazamiento y coordinación, a la vez lograr incorporar espacio a sus acciones. La noción del espacio se desarrolla en forma progresiva de acuerdo al orden que parte de las experiencias: Topológicas, Proyectivas y Euclidianas, siendo adverso al orden en que históricamente fueron formalizadas las respectivas geometrías.

Según Piaget (1976) “el desarrollo surge de las diversas capacidades motrices del niño, presentándose generalmente en la etapa sensoria motriz, ya que en sus primeros días de vida el niño solo logra moverse dentro de diferentes espacios no coordinados entre sí” (p.154).

En la primera etapa de su infancia, la capacidad motriz del niño es bastante reducida, en donde se desplaza desde diferentes espacios, siendo más que todo su cuerpo el centro de su atención.

El espacio se vive según los estímulos táctiles, auditivos y visuales. De ahí que el niño o niña como primer espacio el bucal, el cual esta centra en su propio cuerpo, logrando desarrollo poco a poco al manipular diversos objetos. A partir de esta nueva experiencia motriz, los espacios antes aislados se juntan y aparece un cierto sentido de dimensión, siendo los primeros espacios dentro-fuera, grande-pequeño, delante-detrás que el niño adquiere en el primero y segundo año.

Cierto es que al finalizar el segundo año el niño o niña logra contar con un espacio global, el cual lo desarrolla en forma afectiva con orientación directa a sus necesidades. De ahí que consecuencia hasta los tres años, aun no logra la identificación de formas, dimensiones guardando relación solo con un espacio de cercanía, orden y separación.

Por tanto, este conocimiento del espacio implica además un conocimiento del yo, capacidad de comprensión y de abstracción por tanto el objeto tiene su opuesto el cual podrá ser usado de acuerdo a un punto referencial, siendo un proceso lento, el cual se logra consolidar a seis a siete años, en el caso de casos simples, y por otro lado si se complica se logra entre los diez a doce años.

En consecuencia, este espacio vivido se va valorando poco a poco conforme se va hallando todo el aspecto psicomotor del niño. De ahí que el espacio será formado en base a los movimientos propios, a las acciones con objetos, y de ahí interiorizados mediante imágenes mentales y verbalizaciones (nociones de cerca - lejos, - delante- detrás, - arriba- abajo, - dentro-fuera, etc.).

La organización del espacio se da, a través de las relaciones espaciales o capacidades de un individuo de percibir las posiciones de dos o más objetos en relación consigo mismo y respecto los unos con los otros.

Según Sara (1975) “Las relaciones espaciales son aquellas desarrolladas después de la más simple percepción de las posiciones de un objeto en el espacio y relacionándolo al propio sujeto” (p. 47).

Se podría decir que el espacio como percepción no solo constituye un lugar para desplazarse, sino que es algo que está constituido en el pensamiento, mediante el cual se puede desarrollar experiencias, convirtiéndose posteriormente en representaciones simbólicas que de una u otra forma hace que el niño aprenda a relacionarlo.

a) Relación sujeto – objeto

Ante la relación entre una persona con los objetos de su entorno, se logra establecer mapas conceptuales de acuerdo a la ubicación que permanecen, de ahí que logran identificar diversos objetos. Este proceso de construcción mental que se establece de la ubicación de los objetos en relación uno mismo es un proceso complejo pero que permite al sujeto construir toda una serie de conexiones con la realidad objetiva.

Por tanto, se logra el desarrollo de las siguientes actividades tales como arriba - abajo, de frente-espalda, delante- detrás y de derecha- izquierda. Siendo la localización espacial, la que desarrollan mediante una imagen segura, pero si cuenta con inseguridad de su cuerpo, no se desarrollan en forma adecuada. La simple orientación "adelante - detrás" implica una conciencia de su propio cuerpo.

b) Relación sujeto – sujeto

Consiste en que el niño establece la relación de su ubicación de una persona con otra persona, en qué lugar se ubica una persona en relación a otra persona; ejemplo sería que niño va junto a sus padres y otro niño está cerca de su maestro y no junto a un directivo.

Por tanto se hace necesario que el niño o niña logre la identificación de su propio cuerpo tales como arriba- abajo, delante- detrás, y a los costados.

c) Relación objeto – objeto

En cuanto a la relación objeto-objeto es cuando ambos se relacionan con otros objetos, con respecto a su ubicación, así por ejemplo se puede establecer que un equipo de sonido se encuentra encima de una mesa y no a la inversa, es decir que la construcción de este se realiza como un proceso complementario al anterior. Se propone realizar los siguientes conceptos: Arriba –Abajo, delante- detrás, a un lado- al otro y dentro- fuera.

d) Relación de objetos en el espacio

Por consiguiente, se encuentra que entre los siete y doce años el niño es capaz de orientarse en el espacio y a la vez logran ubicarse en relación con los objetos que lo rodean, pudiendo descentralizarse, permitiendo al niño encontrar puntos de referencia fuera de su cuerpo y de este modo poder hacer el traslado de nociones espaciales a otros objetos.

De ahí que logra la construcción del espacio en simultáneo a la construcción de la temporalidad, mientras que el tiempo físico y cronológico, se asocia al tiempo vivencial y social. Así pues, Santes (2013) afirma que es aquella que respalda el desarrollo integral infantil, bajo la concepción del niño como seres sociales,

integrantes de familia y comunidad, que poseen particularmente características personales, sociales, culturales y lingüísticas, aprendiendo bajo un proceso constructivo relacionándolo con el medio.

Según el autor refiere que las etapas de evolución son aquellas que garantizan el desarrollo total de los niños, en donde el docente aparece como un mediador y propiciador de experiencias de aprendizaje significativo, el cual se desarrolla desde un enfoque integrador que favorece el aspecto físico, social y emocional del niño.

Antes bien en la primera etapa de la vida logra encajar perfectamente dentro de las nociones temporales y espaciales. De ahí que las diversas experiencias sensoriales que se presentan en forma continua son aspectos diferentes.

El período preescolar es esencialmente el momento oportuno del progreso de la habilidad del niño para usar representaciones, mediante la cual desarrolla sus habilidades para representar el conocimiento del mundo a través de diversos medios y modalidades, es tiempo en que deja de depender totalmente del aquí y el ahora y de los objetos concretos de su mundo.

3.6 Desarrollo de las nociones de espacio en el nivel inicial

En la etapa de la educación inicial el niño cuenta, primero con el docente como mediador y que lo ayuda a propiciar experiencias para su aprendizaje, siendo ello de forma integral lo cual es beneficioso en el aspecto físico, emocional y sobre todo social, guardando relación con los puntos cardinales.

De acuerdo con Ortiz (2018) afirma que en “la etapa inicial se ubica e inicia su relación con los puntos cardinales que están en relación con la fuente de luz universal” (p.29).

El niño en su primera etapa de vida guarda estrecha relación con los diversos puntos cardinales, los cuales son direcciones derivadas del movimiento de rotación terrestre que conforman un sistema de referencia cartesiano, el cual tiene como fin representar la orientación dentro de un mapa o en la propia superficie terrestre, pudiendo ser los puntos más conocidos como norte, sur, este y oeste.

El espacio es el entorno que nos rodea en nuestra vida cotidiana y es posible interactuar con ello de distintas maneras, garantizando el desarrollo integral del niño dentro del ámbito personal, social, cultural, el cual lo van asimilando mediante el proceso constructivo y relacionándose con el medio, favoreciéndolo en el aspecto físico, social y emocional.

Por tanto, se puede señalar que en la primera etapa de la vida, el interés por la Física Moderna, se ajusta que en un principio la percepción se encuentra entremezclada entre las nociones temporales y las espaciales, por otro lado en lo sensorial se encuentran diferentes.

Sin embargo, el período preescolar es el principal momento en que la habilidad del niño pueda progresar y lograr hacer uso de representaciones. Además, que desarrolla sus habilidades para representar, el conocimiento del mundo a través de diversos medios y modalidades, dejando ya de depender totalmente del aquí y el ahora y de los objetos concretos de su mundo. Según, Delval (2016) refiere que en el caso de las operaciones topológicas, son las experiencias que guardan relación con la constitución del orden y la conservación de las vecindades; mientras que en el de las estructuras euclidianas, corresponde a todas las construcciones operacionales tales como la longitud, superficie y volumen, así como la elaboración de los sistemas de referencia horizontal y vertical; en el de las estructuras proyectivas son aquellas transformaciones perspectivas de un único objeto o de un sistema de muchos objetos de coordinación de los puntos de vista.

Se puede señalar que el desarrollo de las nociones de espacio hace referencias a las diversas transformaciones que se dan a través del tiempo. Siendo de vital importancia se tome en cuenta las etapas propuestas por Piaget, las cuales ayudan a la comprensión, evolución de los niños, a la vez identificar las necesidades que van presentando. Por otro lado, es importante tener en cuenta el movimiento y la exploración del cuerpo y el espacio.

.

CONCLUSIONES

Según los estudios realizados se concluye que actualmente existe una gran debilidad en relación al manejo de habilidades y nociones espaciales en los niños de Preescolar, existiendo una mayoría de niños y niñas que poseen serias dificultades específicas en reconocer algunas nociones, tales como girar imágenes o figuras y sobre todo lo referente a la ubicación en mapas.

Se puede ver que actualmente los docentes no manejan la adquisición de habilidades espaciales en los niño/as, todo ello debido a la falta de material didáctico.

La falta de capacitación al personal docente respecto al tema tratado es una de las desventajas principales a la hora de emprender actividades de juego lúdicos con los infantes, ello ocasiona que los docentes no cuenten con un conocimiento claro sobre las habilidades que se pueden desarrollar en los niños y niñas desde muy temprana edad, y de este modo conseguir una atención integral a su aprendizaje.

Otro factor importante es que se logre elaborar una guía de actividades lúdicas, el cual tenga como fin el desarrollo de las habilidades espaciales mediante ejercicios de mucha practicidad y adaptación al medio, sirviendo ello en materiales de ayuda para los docentes, beneficiando a los niños en el desarrollo de nociones y capacidades tempo-espaciales.

De ahí que la aplicación de esta guía de actividades lúdicas permitirá desarrollar las habilidades espaciales ayudando a los niños y niñas a mejorar las nociones espaciales tales como: ubicación en mapas, armado de rompecabezas, direccionamiento en laberintos, reconocimiento de secuencias seriales, y el manejo de nociones corporales de lateralidad y nociones como: anterior-posterior, profundo-encima, arriba-abajo, interior-exterior, frontera-límite, abierto-cerrado, cerca-lejos, entre otros.

La aplicación de los juegos lúdicos como estrategia didáctica influye positivamente para desarrollar las nociones en el esquema corporal es decir estimula la coordinación motriz en los niños y niñas de preescolar.

También influye en forma positiva en las nociones espaciales, nociones temporales y en el desarrollo de la afectividad en los niños y niñas que se encuentran de la etapa preescolar.

RECOMENDACIONES

- El docente debe respetar el producto de los niños y niñas en las actividades espontáneas que realizan tanto individuales como grupales sea en el aula o en el patio. ya que actúa como una práctica importante de aprendizaje y ya no como un juego no significativo.
- Se propone el empleo de actividades lúdicas como un instrumento de trabajo necesario en el aprendizaje de los niños y niñas para descubrir sus competencias en matemáticas y ciencias.
- A la vez realizar taller de juegos lúdicos y el uso de diversos materiales para facilitar el desarrollo de sus nociones espaciales y fortalecer sus habilidades sociales, afectivas y cognitivas.
- Por otro lado integrar actividades en la sesión donde los estudiantes expresen sus emociones libremente.
- Contar con una guía de actividades lúdicas a fin sea aplicado con el personal docente.
- Se debe contar con capacitaciones en forma constante a fin mantener actualizados a los docentes.

REFERENCIAS

- Abad, J. (2009). *"Iniciativas de Educación artística a través del arte contemporáneo para la escuela infantil"*. Universidad complutense de Madrid.
- Álvarez, L., González, J., González, P. & Núñez, J. (2007). *"Prácticas de psicología de la educación"*. Evaluación e intervención psicoeducativa. Madrid: Pirámide.
- Aucouturier, B. (2004). *"Los fantasmas de acción y la prácticas psicomotriz"*. Barcelona: GRAÓ.
- Bañeres D. (2008). *"El juego como estrategia didáctica"*. Barcelona: Grao.
- Calle, J. (2011). *"Características del Juego Infantil"*. Universidad San Pedro PROFOPE. P.11. <https://es.calameo.com/accounts/779605>
- Carneiro, M. (2010). *"Dirección estratégica innovadora"*. Ed. La Coruña. España.
- Carvajal, M. (2009). *"La didáctica en la educación"*. Fundación Academia de Dibujo Profesional http://eduteka.icesi.edu.co/gp/upload/58fa5a9e8c2_7a98b58bcc88d86e1873c.pdf
- Chafloque, M. y Guzmán, Y. (2017). *"Aplicación de un programa de actividades lúdicas para desarrollar las nociones espaciales en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 530 Corral de Arena, Distrito Olmos, Provincia y Región Lambayeque"* Universidad Nacional "Pedro Ruiz Gallo". Lambayeque <http://repositorio.unprg.edu.pe/bitstream/handle/UNPRG/3533/BC-TES-TMP-2336.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Chandler, A. (2003). *"Estrategia y estructura"*. Capítulos en la historia de la American Industrial Enterprise. Nueva York: Beard Books.
- Chaparro, A., Lorenza, M., Rodríguez, L. y Trujillo, N. (2015). *"La lúdica como estrategia pedagógica para el mejoramiento de la convivencia escolar"*. Bogotá D.C. <https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/428/ChaparroRinc%C3%B3nAlexandra.pdf?sequence=2&isAllowed=y>
- Córdoba, D. (2018). *"Desarrollo cognitivo, sensorial, motor y psicomotor en la infancia"* (2da ed.). Málaga, España: IC Editorial. Recuperado el 13 de 08 de 2019, de https://books.google.com.ec/books?id=OcZhDwA_AQBAJ&printsec=frontcover&dq=nocion+temporo+espacial+ni%C3%B1os&hl=es&sa=X&ved=

0ahUKEwj64YeGsoHkAhVFuVvKHZvDCwk4KBD0AQhFMAY#v=onepage&q
=noción%20temporal%20espacial%20ni%C3%B1os&f=true

Cortez, L. (2015). *“Diseño de juegos didácticos interactivos como herramienta metodológica para desarrollar habilidades matemáticas en niños de nivel inicial”*. Ambato – Ecuador. <http://repositorio.pucesa.edu.ec/bitstream/123456789/1458/1/75911.pdf>

Delgado, I (2011). *“Juego infantil y su metodología”*. Madrid: Paraninfo.

Delgado, I. (2012). *“Naturaleza e importancia del juego en la infancia”*. En I. Madrid: Paraninfo.

Delgado, R. (2019). *“Estrategias lúdicas para el desarrollo de nociones topológicas en niños de 4 años de edad, educación inicial- “Karl Weiss”*. Universidad Cesar Vallejo. Chiclayo-Perú http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/38021/Delgado_ZRC.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Delval, J. (2016). *“Lectura de psicología del niño”*. Madrid. Alianza U Textos.

Díaz M. y Guzmán, M. (2017). *“El uso de material didáctico aplicado a la educación psicomotriz desde la danza de niños y niñas de 05 años de la institución educativa inicial N° 255 - Chanu – Chanu”*. Universidad San Agustín De Arequipa <http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/8303/EDCdi.comj.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Encalada, P. (2019). *“Estrategias lúdicas para el desarrollo de nociones de cantidad y número en el nivel inicial 2 de la Escuela de Educación Básica Carlos Rigoberto Vintimilla, de la Comunidad de Vendeche, del Cantón Cañar. Año Lectivo 2018-2019”* Universidad Politécnica Salesiana. Sede Cuenca – Ecuador. <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/17895/1/UPS-CT008475.pdf>

Garaigordobil, M. (2007). *“Programa juego. Juegos cooperativos y creativos para grupos de niños de 4 a 6 años”*. Ediciones Pirámides.

García, F. (2019). *“El desarrollo de la noción espacial en niños”*. Artículo Eres Mamá. <https://eresmama.com/nocion-espacial-en-ninos/>

Groos, K. (2012). *“Los juegos de animales”*. Felix Alcan Editorial. París. p.236. <https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vigotsky-kroos/>

Guerreros, N. (2019). *“Aplicación de estrategias lúdicas basado en el enfoque significativo para desarrollar las nociones espaciales en el Área de*

- Matemática, en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial 1412 Lacasani del Distrito, Provincia de Moho, Región Puno, Año 2019*". Juliaca – Perú http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/13481/ESTRATEGIAS_LUDICAS_ENFOQUE_SIGNIFICATIVO_NOCIONES_ESPA_CIALES_GUERREROS_REYNAGA_NORMA_ELENA.pdf?sequence=1
- Lazo, M. y Macias, A. (2019). *"Un espacio lúdico-formativo para el desarrollo cognitivo de niños de madres universitarias"*, *Revista Atlante: Cuadernos de Educación y Desarrollo* (marzo 2019). En línea: <https://www.eumed.net/rev/atlante/2019/03/desarrollo-cognitivo-ninos>
- Linares, P. (2017). *"Expresión corporal y desarrollo psicomotor"*. Málaga: Junta de Andalucía.
- López, M. (2010). *"El juego como recurso educativo: guía antológica"*. Valencia. Universitat de Valencia.
- Lleixà, T. (2004). *"Juegos sensoriales y de conocimiento corporal"*. Barcelona. Paidotribo.
- MAD Editorial. (2006). *"Educación Infantil"*. Cuerpo de Maestros. Temario Para la Preparación de Oposiciones. España: MAD-EDUFORMA.
- Mallart, J. (2000). *"Didáctica: del currículum a las estrategias de aprendizaje"*. *Revista Española de Pedagogía*, Nº 217. P.11.
- Mallart, J. (2002). *"Didáctica: concepto, objeto y finalidad"*. Cap. 1: <http://www.xtec.cat/~tperulle/act0696/notesUned/tema1.pdf>
- MINEDU (2019). *"El juego simbólico en la hora del juego libre en los sectores"*. Guía. Primera edición. Amauta Impresiones S.A.C. Pág. 10-11.
- Monereo, C. (2000). *"El asesoramiento en el ámbito de las estrategias de aprendizaje"*. En C. Monereo (Coord.), *Estrategias de aprendizaje* (pp. 15-62). Madrid: Visor.
- Montessori, M. (2003). *"El método de la Pedagogía"*. Científica. Madrid: Biblioteca Nueva.
- Moreno, J. (2002). *"Aproximación teórica a la realidad del juego"*. Aprendizaje a través del juego. Ediciones Aljibe.
- Morillo, V. y Rogel, P. (2017). *"Técnicas lúdicas creativas para desarrollar destrezas en el aprendizaje del inglés en estudiantes del séptimo año de Educación Básica en la Unidad Educativa "Duchicela XXII" de la ciudad de Santo Domingo en el periodo 2016 – 2017"*. Universidad Central del Ecuador.

Ciencias de la Educación, Mención Inglés. p.8 <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/11141/1/T-UCE-0019-I001-2017.pdf>

- Mostacero, D (2015). Influencia de las actividades lúdicas en el desarrollo de la autonomía de los niños de los programas no escolarizados de educación inicial de la Red Educativa “Once de Abril”, Del Distrito San Miguel – Cajamarca – Perú. <http://repositorio.unc.edu.pe/bitstream/handle/UNC/1593/TESIS%20INFLUENCIA%20DE%20LAS%20ACTIVIDADES%20L%C3%9ADICAS%20EN%20EL%20DESARROLLO%20DE%20LA%20AUTONOM%C3%8DA%20DE%20LOS%20NI%C3%91OS%20DE%20LOS%20.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- ONU 1959. “*Convención sobre los derechos del niño*”. Principio 7. UNICEF. Edit. Nuevo Siglo. <https://www.un.org/es/events/childrenday/pdf/derechos.pdf>
- Ortiz, L. (2018). “*Juegos motrices como estrategia didáctica para el desarrollo de las nociones espaciales en los niños y niñas de tres años de la Institución Educativa Inicial N° 781 de la Florida, Huánuco 2018*”. p.29 http://repositorio.uladech.edu.pe/xmlui/bitstream/handle/123456789/9498/U_L_UBITH_REYNA_ORTIZ_REYES.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Ospina, M. (2015). “*El juego como estrategia para fortalecer los procesos básicos de aprendizaje en el nivel preescolar*”. Universidad del Tolima Instituto de Educación a Distancia – Idead. Programa de Licenciatura en Pedagogía Infantil Ibagué <http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/1576/1/Trabajo%20de%20Grado%20-%20Maria%20Ospina%20version%20aprobada.pdf>
- Pellicciotta I. (2017). “*Enciclopedia practica pre-escolar*”. Dramatización y construcciones. Buenos Aires: Editorial Latina. <http://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/1297/TM%20CE-Pa%203070%20E1%20-%20Egoavil%20Cuadrado.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Piaget, J. (1961). “*La formación del símbolo en el niño*”. México: F.C.E. pág.205.
- Piaget, J. (1976). “*El Desarrollo de la Noción del Espacio en el niño*”. Guadalupe: Argentina.
- Pizarro, E. y Rivera, M. (2019). “*Efectos de estrategias lúdicas en el desarrollo del pensamiento numérico de las operaciones de suma y multiplicación*”. Universidad de la Costa CUC Facultad de Humanidades Maestría en Educación Barranquilla – Colombia.

- Raffino, E. (2019). *"Juego"*. Última edición: 6 de diciembre de 2019. Argentina, p.97.
Disponible en: <https://concepto.de/juego/>
- Ramírez, S. (2019). *"Estrategias didácticas utilizadas por las docentes y el logro de aprendizaje en el área de comunicación de educación inicial de la Institución Educativa N° 288 Divino Niño Jesús y la Institución Educativa N° 269 Elvira García y García de Ucayali, 2018"*. Universidad Católica Los Ángeles Chimbote. Pucallpa, Perú (p.15) http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/9139/ESTRATEGIAS_APRENDIZAJE_LOGROS_RAMIREZ_PAREDES_STEFANI_FIORELLA.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Román J, Gallego S (2001). *"Escalas de estrategias de aprendizaje"*. ACRA Madrid: TEA Ediciones.
- Salirrosas, R. (2016). *"Programa de juegos didácticos utilizando material concreto para mejorar el aprendizaje en el Área de Matemática en los alumnos de 5 años de edad de la Institución Educativa N° 159 Shitamalca Pedro Gálvez San Marcos – 2016"*. Trujillo. Recuperado de <http://erp.uladech.edu.pe/bibliotecavirtual/?ejemplar=00000041132>
- Salvador, A. y Sánchez, J. (2019). *"El plegado como técnica grafo-plástica y su incidencia en el aprendizaje de nociones espaciales en niños de 4 a 5 años de edad en la Escuela Particular Monte Ararat"*. Ecuador. Universidad Laica Vicente Rocafuerte de Guayaquil. Facultad de Educación <http://repositorio.ulvr.edu.ec/bitstream/44000/3448/1/T-ULVR-3028.pdf>
- Sánchez, G. (2003). *"Conceptos claves en la didáctica de las disciplinas"* Revista Interuniversitaria. Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado.
- Santes, D. (2013). *"El desarrollo de la noción de espacio en el niño de educación inicial"*. <https://es.slideshare.net/dianasantes/el-desarrollo-de-la-nocion-de-espacio-en-el-nio-de-educacin-inicial-23693312>
- Solé, I. (2011). *"Competencia lectora y aprendizaje"*. (España, Editorial de la Universidad de Barcelona).
- Stokoe, P. (2016). *"La expresión corporal en el jardín de infantes"*. Barcelona: Paidós.
- Su Arellan, L. (2015). *"Los juegos lúdicos cómo estrategia didáctica para mejorar la coordinación viso manual de los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 1556 Angelitos De Jesús – Casma, 2015. Chimbote – Perú"*. <http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/3347/JUEGOS>

LUDICOS ESTRATEGIA DIDACTICA SU ARELLAN LISETTE SHEILA.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Taipe, L. (2018). “*Nivel de nociones espaciales en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 414 ‘Pedro Ruiz Gallo’ - Llochegua – Huanta – Ayacucho*”. file:///C:/Users/FRESSITA/Downloads/TESIS-EDUC-INICIAL-2018_TAIPE%20CCANTO.pdf

Thió, C., Fusté, S., Martín, L., Palou, S. y Masnou, F. (2007). “*Jugando para vivir, viviendo para jugar: el juego como motor de aprendizaje*”. (p. 127-163). Barcelona: Graó.

Timbila, M. (2017). “*Orientación espacial en el proceso de lecto escritura en los niños y niñas de primer año de básica*”. Universidad Central del Ecuador, Quito. Recuperado el 13 de 08 de 2019, de <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/11176/1/T-UCE-0010-1655.pdf>

Toro, V. (2013). “*El juego como herramienta educativa del Educador Social en actividades de Animación Sociocultural y de ocio y tiempo libre con niños con Discapacidad*”. Revista de educación social, 16. 1-13.

Tripero, A. (2011). “*Piaget y el valor del juego en su Teoría Estructuralista*”. Revista E-innova Sumario <http://webs.ucm.es/BUCM/revcul/e-learning-innova/6/art431.php#.XkxQ2DJKjIU>

Uriarte, J. (2020). “*Juego*”. Última edición: 11 de febrero de 2020. Disponible en: <https://www.caracteristicas.co/juego/>. Consultado: 18 de febrero de 2020

Vásquez, E. (2019). “*Programa de Juegos lúdicos en el clima social escolar en estudiantes del cuarto grado de secundaria de una Institución Educativa, año 2019*”. Universidad César Vallejo. Programa Académico De Maestría En Psicología. http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/37767/vasquez_ce.pdf?sequence=1&isAllowed=y

WEB:

https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/Record/RUNC_b413e71f909b3d49acc721e42fa_d5d06/Details

http://repositorio.unh.edu.pe/bitstream/handle/UNH/2190/TESIS-EDUC-INICIAL-2018_TAIPE%20CCANTO.pdf?sequence=1&isAllowed=y

https://books.google.com.pe/books?id=AHi_OJSXRGAC&pg=PA2&dq=libro+de+juegos+ludicos&hl=es-419&sa=X&ved=0ahUKEwjAgcyStaTmA hXKZVAKHbokDj0Q6AEIQTAD#v=onepage&q=libro%20de%20juegos%20ludicos&f=false

<https://books.google.com.pe/books?id=LRJplt1K8NsC&pg=PA183&dq=libro+de+juegos+ludicos+en+inicial&hl=es-419&sa=X&ved=0ahUKEwjC57rvuaTmA hURaFAKHZaXCmAQ6AEIKDAA#v=onepage&q=libro%20de%20juegos%20ludicos%20en%20inicial&f=false>

https://books.google.com.pe/books?id=AHi_OJSXRGAC&pg=PA2&dq=libro+de+juegos+ludicos&hl=es-419&sa=X&ved=0ahUKEwjAgcyStaTmA hXKZVAKHbokDj0Q6AEIQTAD#v=onepage&q=libro%20de%20juegos%20ludicos&f=false