

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



El desarrollo de la noción de espacio mediante situaciones lúdicas en los niños y niñas de cuatro años

Trabajo académico

Para optar el Título de Segunda Especialidad Profesional en Educación Inicial.

Autora:

Silvia Díaz Delgado

Tumbes – Perú

2021

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



El desarrollo de la noción de espacio mediante situaciones lúdicas en los niños y niñas de cuatro años

Trabajo académico aprobado en forma y estilo por:

Dr. Oscar La Rosa Feijoo (presidente)

.....

Dr. Andy Figueroa Cárdenas (miembro)

.....

Mg. Ana María Javier Alva (miembro)

.....

Tumbes – Perú

2021

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



El desarrollo de la noción de espacio mediante situaciones lúdicas en los niños y niñas de cuatro años

Los suscritos declaramos que el trabajo académico es original en su contenido y forma.

Silvia Díaz Delgado. (Autora)

Dr. Segundo Oswaldo Alburquerque Silva (Asesor)

Tumbes – Perú

2021



UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN
PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TRABAJO ACADÉMICO

Tumbes, al día tres del mes de julio de dos mil veintiuno, se reunieron sincrónicamente a través de google meet, los integrantes del Jurado Evaluador, designado según convenio celebrado entre la Universidad Nacional de Tumbes y el Consejo Intersectorial para la Educación Peruana, al Dr. Oscar Calisto La Rosa Fejoo, coordinador del programa; representantes de la Universidad Nacional de Tumbes (Presidente), Dr. Andy Figueroa Cárdenas (Secretario) y Mg. Ana María Javier Alva (vocal) representantes del Consejo Intersectorial para la Educación Peruana, con el objeto de evaluar el trabajo académico de tipo monográfico denominado: *El desarrollo de la noción de espacio mediante situaciones lúdicas en los niños y niñas de cuatro años*, para optar el Título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial al señor(a) **DÍAZ DELGADO, SILVIA**.

A las doce horas, y de acuerdo a lo estipulado por el reglamento respectivo, el presidente del Jurado dio por iniciado el acto académico. Luego de la exposición del trabajo, la formulación de las preguntas y la deliberación del jurado se declaró aprobado por mayoría con el calificativo de 18.

Por tanto, **DÍAZ DELGADO, SILVIA**, queda apto(a) para que el Consejo Universitario de la Universidad Nacional de Tumbes, le expida el título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial.

Siendo las trece horas con treinta minutos el Presidente del Jurado dio por concluido el presente acto académico, para mayor constancia de lo actuado firmaron en señal de conformidad los integrantes del jurado.


Dr. Oscar Calisto La Rosa Fejoo
Presidente del Jurado


Dr. Andy Kio Figueroa Cárdenas
Secretario del Jurado


Mg. Ana María Javier Alva
Vocal del Jurado

El desarrollo de la noción de espacio mediante situaciones lúdicas en los niños y niñas de cuatro años

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	docplayer.es Fuente de Internet	2 %
2	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	2 %
3	dspace.ups.edu.ec Fuente de Internet	1 %
4	Submitted to Universidad Catolica de Santo Domingo Trabajo del estudiante	1 %
5	repositorio.unsa.edu.pe Fuente de Internet	1 %
6	archive.org Fuente de Internet	1 %
7	Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote Trabajo del estudiante	1 %
8	repositorio.ug.edu.ec Fuente de Internet	1 %



9	Submitted to uniminuto Trabajo del estudiante	1 %
10	repositorio.utn.edu.ec Fuente de Internet	1 %
11	repositorio.uta.edu.ec Fuente de Internet	1 %
12	prezi.com Fuente de Internet	1 %
13	eljuegoenlaeducacioninicialuc.blogspot.com Fuente de Internet	1 %
14	Submitted to Universidad Nacional Abierta y a Distancia, UNAD,UNAD Trabajo del estudiante	1 %
15	repositorio.unfv.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
16	www.researchgate.net Fuente de Internet	<1 %
17	www.pensarsm.com.ar Fuente de Internet	<1 %
18	repositorio.unp.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
19	issuu.com Fuente de Internet	<1 %
20	repositorio.ucss.edu.pe Fuente de Internet	

		<1 %
21	Submitted to Universidad de Nebrija Trabajo del estudiante	<1 %
22	Submitted to ESCUNI - Centro Universitario de Magisterio Trabajo del estudiante	<1 %
23	Submitted to Universidad Catolica de Trujillo Trabajo del estudiante	<1 %
24	1library.co Fuente de Internet	<1 %
25	Submitted to Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga Trabajo del estudiante	<1 %
26	repository.libertadores.edu.co Fuente de Internet	<1 %
27	www.saludpanama.com Fuente de Internet	<1 %

Excluir citas Activo

Excluir bibliografía Activo

Excluir coincidencias < 15 words



Dr. Segundo Oswaldo Alburquerque Silva
Asesor.

DEDICATORIA

A mí esposo Oscar Sánchez Solano, Iker y Smith, con quienes comparto mis alegrías y tristezas.

A mis profesores de la segunda especialidad, que me impulsaron a lograr mis expectativas profesionales.

ÍNDICE

DEDICATORIA	7
ÍNDICE	8
RESÚMEN.....	9
ABSTRACT.....	10
INTRODUCCIÓN	11
CAPÍTULO I	13
ANTECEDENTES DE ESTUDIOS.....	13
1.1. Antecedentes Nacionales	13
1.2. Antecedentes internacionales	15
CAPÍTULO II	17
NOCION DEL ESPACIO	17
2.1. Conceptos espaciales.....	17
2.2. Desarrollo de las Nociones Espaciales.....	19
2.3. Conocimientos espaciales en el niño	21
2.4.¿Qué es la actividad lúdica	21
CAPÍTULO III.....	22
ACTIVIDADES LUDICAS	22
3.1. ¿Qué es la actividad lúdica?.....	22
3.2. El juego	23
CONCLUSIONES	30
RECOMENDACIONES.....	31
REFERENCIAS CITADAS	32

RESÚMEN

La presente monografía está referida a un aspecto esencial en la formación de los seres humanos, un aspecto que le permite ubicarse y ubicar objetos en el espacio es decir tener noción de espacio. De esta manera, se pretende mejorar la interacción social, familiar y educativa de los mencionados niños, pues la ubicación en el espacio es fundamental para el desarrollo y crecimiento. Se debe tener presente, que la ubicación en el espacio y la motricidad mantiene una relación que existente entre los movimientos, el desarrollo psíquico, y desarrollo del ser humano, como también esa correlación entre el desarrollo social, cognitivo afectivo y motriz que incide en nuestros niños y niñas en la primera infancia.

Palabras clave: Noción de espacio, Actividades lúdicas, Desarrollo.

ABSTRACT

This monograph refers to an essential aspect in the formation of human beings, an aspect that allows them to locate and locate objects in space, that is, to have a notion of space. In this way, it is intended to improve the social, family and educational interaction of the aforementioned children, since the location in the space is essential for development and growth. It must be borne in mind that the location in space and motor skills maintains a relationship that exists between movements, psychic development, and human development, as well as that correlation between social, cognitive, affective and motor development that affects our boys and girls in early childhood.

Keywords: Notion of space, Playful activities, Development.

INTRODUCCIÓN.

El concepto de espacio es una necesidad humana y siempre se utiliza a lo largo de su vida y en todas las actividades, muchas veces no se considera la utilidad e importancia de esta capacidad en la formación y vida de una persona, sin embargo, muchos estudios han demostrado que el desarrollo de Esto sirve como punto de partida para entender y entender otras acciones y actividades relacionadas con la educación.

El presente trabajo se justifica por la necesidad de desarrollar el concepto de espacio en los niños, y por ende la ubicación espacial.

La práctica profesional como docente me llevó a descubrir las limitaciones del concepto de espacio, realidad que me desafió a profundizar en este tema ya que lo veo como un problema educativo que viven los niños en su infancia.

El problema de la presente investigación es el bajo nivel de localización espacial que experimentan los estudiantes de educación primaria, y esta sospecha surge de las dificultades observadas en los estudiantes.

Claramente muchos docentes noveles no desarrollan actividades o estrategias para lograr que los niños trabajen en la ubicación espacial, la cual se considera muy básica porque es la base del trabajo del estudiante en la resolución de problemas cuantitativos, entre otras cosas, porque en la ejecución al operar la técnica, deben conocer las posiciones espaciales izquierda y derecha para ubicar los números según el orden en el Tablero de valor posicional.

El concepto de espacio es definido por varios autores, de los cuales citamos la siguiente definición: El concepto de espacio Emmanuel Kant, quien le dio gran importancia al concepto de espacio, como dijo en varios escritos: El espacio y el tiempo son los fundamentos de la existencia de los seres humanos, ya que esta categoría partió del ámbito muy cotidiano hasta que se convirtió en la base de las principales teorías que tratan sobre el origen y el funcionamiento del universo. (Kant, 2003) p.54

El concepto de espacio es un aspecto muy importante en la vida de los niños, y si no pueden desarrollar el concepto de espacio, tendrán otras dificultades. Por lo tanto, es necesario desarrollar diversas estrategias para desarrollar este concepto. Pero la realidad es otra porque en la mayoría de los jardines este concepto de espacio no lo desarrollan los niños.

Para un mejor análisis del trabajo presentado, se indican los siguientes objetivos.

Objetivo General.

Describir el desarrollo de la noción de espacio mediante situaciones lúdicas en los niños y niñas de cuatro años.

Objetivos específicos.

- Conocer antecedentes de estudio sobre la noción espacial en el nivel inicial.
- Conocer las definiciones conceptuales de las nociones espaciales.
- Conocer las actividades lúdicas en el desarrollo de la noción espacial en los niños.

El contenido del presente trabajo, está dividido de la siguiente manera:

El capítulo I. se describe antecedentes de estudio que explican la importancia de la noción espacial en el nivel inicial.

En el capítulo II, se da a conocer las definiciones conceptuales de las nociones espaciales, además se brinda información sobre las actividades lúdicas para el desarrollo de las nociones espaciales en los niños.

Así mismo se describe las conclusiones de estudio, como también las recomendaciones y las referencias citadas que han ayudado en el desarrollo de la presente monografía.

CAPÍTULO I

ANTECEDENTES DE ESTUDIOS.

1.1. Antecedentes Nacionales

(Álvarez & Laurencio, 2015), realizaron la investigación La psicomotricidad y el desarrollo de la escritura en el nivel inicial de la Institución Educativa Mi Nuevo Mundo del distrito de Comas en el año 2008-2009, que fue presentada como tesis de maestría en Administración de la Educación en la Universidad César Vallejo (Lima). Se trata de un estudio cuantitativo utilizando un diseño descriptivo correlacional para establecer la relación entre la psicomotricidad y la escritura en las instituciones educativas antes mencionadas. La muestra estuvo compuesta por 45 estudiantes de educación primaria. Los datos se recolectaron a través de técnicas de observación y herramientas de inventario. Entre los resultados útiles a la nueva encuesta se identificaron los siguientes: a) Los niveles psicomotores presentados por los estudiantes se distribuyeron de la siguiente manera: 9,0% malo, 42,0% normal y 49,0% bueno; b) psicomotor El nivel de la habilidad es relacionados con el desarrollo de la escritura, lo que significa que los niños con mejor psicomotricidad desarrollan (49,0%) tienen un mejor desarrollo de escritura (33,0%), lo que se ratificó en la prueba de hipótesis ($Rho = ,403 / sig = ,001$).

(Plasencia, 2015), desarrolló la investigación Juegos psicomotrices y el conocimiento del esquema corporal en niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Particular Valle Grande del distrito Casa Grande en el año 2015, que fue presentada como tesis de Licenciatura en la Universidad Nacional de Trujillo. Se trata de un estudio cuantitativo para determinar en qué medida el juego psicomotor incide en la mejora del conocimiento anatómico entre los niños de 3 años de las instituciones educativas mencionadas en el título. Las 11 muestras incluyeron 11 niños de aulas de 3 años. En la recolección de datos se utilizaron listas de cotejo y pruebas de psicomotricidad. En los resultados se destacan los valores medios de los indicadores

dimensionales: El movimiento cognitivo y el movimiento instrumental son favorables, ya que dominando la medición es que la mayoría de las personas logran casi todos los indicadores de medición: Identificar y nombrar las partes gruesas de su cuerpo: Cabeza y cara (100,0 %), jugar a construir (91,0 %), manipular piezas pequeñas (91,0 %), montar siluetas (91,0 %), así mismo trasladar pequeños objetos de un lugar a otro (100,0 %), dos Saltos con los pies de lado (100,0%), recoger la pelota y lanzarla sin perder el equilibrio (100,0%), correr a diferentes velocidades (82,0%), caminar en línea recta (73,0%) y otras actividades. En conclusión, los resultados muestran que la aplicación de juegos de psicomotricidad mejora la imagen corporal de los niños de tres años.

(Rojas, 2017), realizó la investigación denominada, Los juegos verbales y el lenguaje oral en niños y niñas de 5 años de la I.E.I N°5522 Hermacia Payet, de Villa María del Triunfo, que fue sustentada como tesis de Licenciatura en la Universidad César Vallejo. Este estudio corresponde a un levantamiento de métodos cuantitativos a nivel descriptivo, no de diseño experimental, ya que fue diseñado para determinar la relación entre el juego verbal y el lenguaje hablado en niños de 5 años de las instituciones antes mencionadas. Los datos se recolectaron en una muestra compuesta por 64 estudiantes de 5 años distribuidos en aulas de los siguientes tres colores: 23 estudiantes en el aula amarilla, 20 estudiantes en el aula verde y 21 estudiantes en el aula naranja. mesa de reloj. Los resultados muestran que el nivel de percepción de los niños sobre los juegos de lenguaje se encuentra en el nivel de logro (40,6%) y excelente (32,8%); de igual forma, las estrategias de los juegos de lenguaje enfatizan los siguientes puntos: dimensión adivinanza, los niños se encuentran en el nivel excelente (53,1%) y en el nivel de (53,1%) 32,8%); en la dimensión trabalenguas las calificaciones de los niños alcanzaron (50,0%) y excelente (35,9%); en rima los niños se ubicaron en el nivel excelente (59,4%) y logro (26,6%); y en el habla, los niños se ubicaron en nivel (51,6%) y excelente (23,4%). Esto quiere decir que los niños han desarrollado habilidades como la correcta pronunciación y fluidez al utilizar trabalenguas y/o adivinanzas, expresar pensamientos, pensamientos y sentimientos en conversaciones espontáneas y directas.

1.2. Antecedentes internacionales

(Chico & Cordones , 2020) Se investigan recursos didácticos de planificación geográfica que permitan a los niños desarrollar múltiples habilidades y destrezas, tales como: identificar, representar y manipular figuras geométricas, relaciones espaciales y conceptos de espacio y tiempo. Para evaluar el pensamiento espacial se aplicó una adaptación post-test de la prueba de Magallanes, que consta de 12 conceptos espaciales utilizados por 62 niños y niñas en etapa preparatoria. Este proyecto tiene un enfoque cuantitativo, un diseño experimental cuasi-experimental. En cuanto a los experimentos, se aplicó un pre-test de adaptación del Test de Vocabulario de Conceptos Básicos de Magellan para comprender el desarrollo de las ideas espaciales iniciales, seguido de una serie de actividades en el plano geográfico, y finalmente se aplicó un post-test para comprender el cambio. Esto estimula el uso de los recursos. Los resultados mostraron que el uso de recursos didácticos de planificación geográfica fue beneficioso para el desarrollo del pensamiento espacial en niños y niñas de 5 a 6 años. En base a los resultados obtenidos, se recomienda implementar recursos didácticos de planificación geográfica en el proceso de enseñanza.

Tapia (2018) Se realizó una encuesta sobre el tema “Diversión” - Actividades Creativas para el Desarrollo de la Competencia Espacial de los Niños de 1° Grado de la Unidad Educativa Daniel Paskel. El objetivo general es diseñar una guía de actividades divertida y creativa para el desarrollo de las habilidades espaciales de los niños. Los tipos de estudios considerados fueron: documentados, descriptivos y de campo. en una muestra de 49 niños y 2 docentes. Las técnicas de recolección de datos fueron: entrevistas a educadores y observaciones a través de documentos elaborados para cada infante. Existe evidencia de que la mayoría de los niños tienen problemas con el manejo conceptual y otras habilidades espaciales. Se concluyó que los docentes no recibieron una formación adecuada en estrategias de juego para desarrollar habilidades espaciales debido a la falta de recursos, lo que se tradujo en limitaciones de los niños en el reconocimiento de conceptos espaciales.

Chugá (2019) Se realizó un estudio en la ciudad de Ibara sobre un

conjunto de estrategias metodológicas para estimular los conceptos espaciotemporales en niños de 3 a 4 años. El objetivo general es detallar las diferentes estrategias que los docentes pueden utilizar en la acción educativa, en contraste con la educación tradicional y los enfoques actuales que permiten un mejor aprendizaje en el aula, una buena planificación y por ende el logro exitoso de las metas. Los tipos de métodos son: en vivo, grabado, descrito y explicado; analítico, sintético, inductivo, deductivo, etc. La muestra estuvo compuesta por 85 niños y niñas de 3 a 4 años y 9 docentes. Como herramientas, utilizando técnicas apropiadas, encuestas y observaciones, y una variedad de herramientas, las mismas conclusiones y recomendaciones han dado paso a pautas para desarrollar estrategias metodológicas, específicamente para maestros de educación primaria, para desarrollar Concepto tiempo y espacio.

CAPITULO II.

NOCION DEL ESPACIO

2.1. Definición de nociones espaciales

En primer lugar es necesario tener una aproximación teórica a algunas de las definiciones anteriores, como por ejemplo la definición del concepto de espacio.

Para Newton el espacio era algo absoluto y eterno, con cierta cualidad metafísica, porque lo identificaba como el dios-sentido, el órgano sensorial de Dios. Desde la perspectiva del relacionamiento, Leibniz creía que el espacio es un orden de coexistencia, un orden de relaciones. (Trepát, 2008)

Uno de los autores más eminentes de la filosofía contemporánea que consultamos fue Immanuel Kant, quien le dio gran importancia al concepto de espacio, así lo expresó en varios escritos: El espacio y el tiempo son la base de la existencia del pensamiento humano, pues esta categoría parte de un ámbito muy cotidiano, se convirtió en la base de las principales teorías que tratan sobre el origen y la función del universo. Para Kant, el concepto de espacio es una condición previa a la experiencia humana, una forma a priori de intuición, una forma de sensibilidad, una base necesaria para los fenómenos: el espacio, como el tiempo, precede a todos los fenómenos y a todos los datos de la experiencia, los hace posibles. en primer lugar. (Kant, 2003).

Otro autor consultado y visto como referente para la definición del espacio es Giordía, quien afirma que el espacio es parte del proceso de separación de su madre que lo llevará a desarrollar su propia identidad. (Giordía, 2006)

Fernández y Ramiro, (2015). Señalan que los humanos necesitan dominar una gama de conceptos espaciales que les permitan ubicar y posicionar cuerpos, objetos e incluso sus propios cuerpos de acuerdo con su entorno. Desde el salón de clases inicial, para ayudar a los niños a reconocer estos conceptos, necesitamos ayudarlos a través de diferentes actividades para formar una buena base y sentar una base sólida. El concepto

de espacio se adquiere a través de la propia experiencia con el entorno.

Noción del espacio según la teoría de Jean Piaget

Díaz (2001) La comprensión del niño de los conceptos espaciales es algo lenta. Al principio tenía un concepto muy específico del espacio: su casa, su calle, no sabía dónde vivía. Pero el concepto evoluciona más rápido que el tiempo porque tiene referencias más sensibles hasta ocho o nueve años.

a) **Período sensorio motor.** Piaget Durante este período, la inteligencia sensorio-motora se rige por la organización de los movimientos, que se coordinan continuamente. Actividad física, el desarrollo de actividades encaminadas a potenciar la capacidad del niño para reconocer el espacio que ocupa el cuerpo y el espacio en el que es capaz de orientarse. Para reforzar los parámetros espaciales, el niño debe reconocer su propio espacio en el área o áreas en las que se mueve.

b) **Sub período pre operacional**

Fase Pre conceptual. 2 a 4 años de edad.

Existe un espacio universal para describir la relación entre los objetos y abarcar su totalidad, incluido el propio cuerpo. El refinamiento del espacio se debe esencialmente a la coordinación del movimiento, y aquí vemos la estrecha relación que existe entre este desarrollo y el desarrollo de la inteligencia motor-sensorial. (Fernandez & Ramiro, 2015).

Fase intuitiva. 5 a 6 años de edad.

Para Piaget Los conceptos espaciales están relacionados con la adquisición del conocimiento de los objetos. El espacio es así un producto de la interacción de los organismos con el medio ambiente, en el que la organización del universo percibido no puede separarse de la organización de la actividad misma.

Cambios de habitaciones, paseos al jardín, visitas al parque y todos los

lugares a los que fue llevado, como la casa de los abuelos y amigos, también contribuyeron al desarrollo del concepto espacial. Estos espacios dejan en su memoria una sensación de dimensión y distancia, aunque a los dos o tres años todavía no saben lo que eso significa. El conocimiento de las relaciones espaciales se adquiere en el nivel preescolar. (Fernandez & Ramiro, 2015).

En conclusión, las nociones de orientación espacial son: Arriba-abajo.

Encima- debajo. Izquierda – derecha. Dentro –fuera.

Delante-atrás.

Teorías sobre conocimiento del espacio de Hannoun. De acuerdo con la teoría de Hannoun (1977), La percepción del espacio por parte de los niños se ajusta a un esquema mental que evoluciona a partir de tres etapas básicas:

Etapas del espacio vivido (0-7 años). En esta primera etapa, el niño vive en el espacio, y está aquí. Refleja cómo el niño experimenta el entorno. Por tanto, este espacio vital consistirá en un espacio físico en el que el niño estará en constante contacto y que experimentará a través del movimiento. Como un parque infantil o sala de juegos en casa. Esta etapa corresponde a la etapa aquí y la entiende como una experiencia directa.

Etapas del espacio percibido (7-10). En esta segunda etapa, conocida como etapa de trascendencia, el niño podrá percibir el espacio aunque no haya estado expuesto antes a él, es decir, el niño podrá experimentar lo que tiene más allá para poder ver o experimentar. En este caso, el niño ya no necesitará utilizar el movimiento y el contacto directo, ya que al observar podrá analizar el espacio. Puede notar espacios menos inmediatos, como su vecindario o la ciudad en la que vive. Entonces se trata del espacio que conoce sin tener que experimentarlo biológicamente, y lo usa para distinguir las distancias y posiciones de los objetos en relación con otros objetos, incluso desde los puntos base de los que ha adquirido un concepto geográfico.

Etapas del espacio concebido (desde los 11 años): A partir de los 11 o 12 años se produce la denominada etapa ubicua, en la que el niño será capaz de concebir los

espacios más abstractos y matemáticos, formas menos concretas, referidas a superficies más grandes, como el concepto español de país.

En la etapa sensorio motriz (0-2 años). Durante los primeros ocho meses de esta etapa, el espacio del niño se limita a lo que sus ojos pueden alcanzar o simplemente tocar. Posteriormente, alrededor de los doce meses, el niño amplía el concepto de espacio. Finalmente, entre los dieciocho meses y los dos años, camina de forma independiente en lugares familiares. A esta edad, es capaz de reconocer algunas rutas e incluso comienza a comprender la adquisición de ciertos conceptos espaciales, como cerca y lejos.

En la etapa pre operacional (2-7 años). Alrededor de los tres o cuatro años, los niños tienen un concepto más maduro del espacio y pueden describir la posición, la distancia e incluso el desplazamiento de algunos objetos. Con el tiempo, la memoria de un niño tiene una gama más amplia de componentes, diferentes ubicaciones y rutas, por lo que la comprensión y la percepción del espacio se vuelven más complejas. En cuanto a la orientación, los niños, al igual que los adultos, extraen alusiones externas que les ayudan a orientarse, es decir, cuanto más familiar o más cercano sea un objeto, más orientador será para el niño. Cuando los niños explican algunas rutas reales, lo hacen describiendo los movimientos que realizan en secuencia. Pero en el momento en que la ruta real se convierte en la ruta simulada, el niño no reconoce los elementos tanto como lo hizo y recorrió esa ruta por sí mismo. (Hannoun, 1977)

2.2. Desarrollo de las Nociones Espaciales

El desarrollo del concepto de espacio es un proceso lento y complejo. Los conceptos no se desarrollan de repente, sino que al principio aparecen como conceptos vagos que ganan claridad, amplitud y profundidad con la madurez y la experiencia.

Berruezo Pedro Pablo (1999)

En el desarrollo psicomotor: En principio, la construcción del espacio está regulada por el desarrollo del proceso motor del niño.

La percepción visual: Es esencial en la construcción del espacio. El tejido del espacio evoluciona en dos planos.

Un plano perceptivo o sensoriomotriz: Las experiencias sensoriales como los juegos de entrar y salir de espacios previamente definidos son fundamentales.

Un plano representativo o Intelectual: Reflejar las mismas acciones realizadas anteriormente a través del dibujo.

La percepción del espacio

Se define como conocimiento o conciencia del medio y su entorno, es decir, conciencia del sujeto, conciencia de su situación en el espacio.

La estructuración del espacio. El espacio expresivo se logra a través de estructuras, dibujos o maquetas. Esta representación requiere motricidad fina y coordinación ojo-mano. Gran parte de la investigación sobre el desarrollo del conocimiento espacial de los niños se basa en su representación gráfica. (Fernandez & Ramiro, 2015).

Importancia del desarrollo de la Noción Espacial. La importancia de un concepto estable del espacio es crucial cuando observamos las relaciones entre las cosas y los objetos a medida que nos desarrollamos a través del espacio y las relaciones espaciales. Podemos observar tales relaciones que podemos ubicarlas en el espacio y mantenerlas en esa relación espacial. (Fernandez & Ramiro, 2015).

El entorno espacial del niño. El niño muestra la diferencia entre representación y reconocimiento y acción; puede reconocer y expresar un objeto, pero no puede dibujarlo. A medida que avanza en la escuela y mejora su nivel de gráficos, el niño mejora en el manejo de sus relaciones espaciales: objeto-espacio (contiene espacio/contiene objeto, desplazamiento del objeto en el espacio, posición del objeto en el espacio, en el espacio, el espacio se caracteriza por objetos contenidos y los objetos se caracterizan por espacios contenidos) Los espacios escolares, como las aulas, contienen objetos como

pupitres, tableros, ventanas, puertas y, a veces, estantes; cuadros y vallas publicitarias cuelgan de las paredes. (Fernández & Ramiro, 2015).

2.3. Conocimientos espaciales en el niño

El conocimiento espacial debe trabajar a través de situaciones problemáticas, específicas y con propósito que permitan a los niños construir un nuevo conocimiento espacial.

Aspecto pedagógico. La construcción del espacio está relacionada con la posibilidad de que los niños se comprendan a sí mismos y al mundo que los rodea no solo a través de la exploración sensorial, visual.

CAPÍTULO III

ACTIVIDADES LUDICAS

3.1. ¿Qué es la actividad lúdica?

Dinello (1992). Las actividades lúdicas favorecen la autoconfianza, la autonomía y la formación de la personalidad en la infancia y se convierten así en una de las principales actividades lúdicas y educativas. Un juego es una actividad utilizada para la diversión y disfrute de los participantes y, en muchos casos, incluso como herramienta educativa. Las actividades recreativas pueden variar, tales como: ejercicio físico, mental, destreza, equilibrio, etc.

En su libro *Aprender a través del juego*, Xia Duo mencionó que los juegos preparan para la vida y el surgimiento de la individualidad, por lo tanto, los juegos no solo son beneficiosos para la adquisición de conocimientos, sino también para la relación con el mundo exterior, así como para la personalidad del niño. (Chateau, 1976).

Conceptualización de la variable situaciones lúdicas

Dinello (1992). Para entender una situación cómica, primero hay que entender la definición de La ludica. Es una elección de comprensión que vislumbra nuevas representaciones que alteran creativamente la percepción fenomenológica de una comunidad, resultando en nuevos procesos de conocimiento, creación y relaciones afectivas positivas. También es una cualidad humana que favorece la creatividad y tiene la capacidad de modificar opiniones, además de producir tonos en una amplia gama de emociones positivas y agradables.

Lúdico es un adjetivo que describe una cualidad humana: la capacidad simbólica (Jimenez, Dinello y Alvarado, 2004, p. 15), que suele surgir en presencia de una identidad libre de conciencia, un alto grado de sensibilidad y creatividad en la ejecución para satisfacer simbólicamente su voluntad, y las acciones que requieren sus emociones y sentimientos.

3.2. El juego

Zapata, Muestra que el juego infantil, como medio de expresión, herramienta de conocimiento, factor de socialización, regulador y compensador emocional, es una herramienta eficaz para el desarrollo de la estructura motriz, o sea, un medio necesario para organizar, desarrollar y afirmar la personalidad. (Zapata, 1989)

Varios autores, particularmente en los campos de la psicología y la pedagogía, apoyan el uso de los juegos como una herramienta para la motivación y el aprendizaje, argumentando que es un determinante de importantes desarrollos de aprendizaje en la socialización, la cognición y el aprendizaje. Formación integral. Por ello, se abordarán los principales aspectos de los principios conceptuales y teóricos que considera el proyecto de investigación desde sus respectivas perspectivas y el soporte que lo sustenta. (Fernández, 2014)

Procesos básicos de aprendizaje. Todo individuo que pasa por el proceso de aprendizaje busca desarrollar habilidades cognitivas, emocionales y morales, por lo que es importante recordar que la adquisición de conocimientos sólo puede lograrse a través del desarrollo adecuado de los procesos correspondientes, tales como comprender, analizar, sintetizar, generalizar, juzgar y hacer juicios de valor, con esto en mente, es importante entender acerca de la experiencia y el aprendizaje. (Fernández, 2014)

Ospina (2015) Se realizaron diversas aportaciones a la educación, y a partir de la década de 1970 los conceptos de experiencia y aprendizaje fueron cambiando, como el de Jerome Bruner (1968), quien defendía el aprendizaje por descubrimiento, en el que los niños se interesan, sobre todo, por descubrir contenidos desde sus posibilidades. y su origen sociocultural. (p. 26).

En esta dinámica se toma los aportes de Ausubel (1961), quien considera que: El aprendizaje por descubrimiento no debe ser lo contrario del aprendizaje por exposición (aceptación), ya que este puede ser igualmente efectivo si se cumplen

ciertas características. Así, el aprendizaje escolar puede llevarse a cabo como una estrategia de enseñanza a través de la aceptación o el descubrimiento, y puede lograrse un aprendizaje significativo o repetitivo de memoria. (p. 27)

Esto se logrará si el estudiante asocia los nuevos conocimientos con los conocimientos adquiridos previamente (también conocidos como conocimientos previos), sin embargo, el estudiante también debe estar interesado en comprender lo que se muestra. En este sentido, Perea (2000, citado en Ospina, 2015) afirma que Ausubel propone una aproximación al concepto de competencia, que se asume como un tipo de conocimiento, relacionado con algún logro o desempeño, más allá de la memoria o regular. Es el conocimiento adquirido a partir de un aprendizaje importante. (p. 27).

Piaget (1974, citado en Amaya, 2012, p. 27) cita que El juego es una actividad social que trasciende todos los aspectos de la vida de un niño. De esta forma, el autor concibe el juego como una forma de aprendizaje que consolida y amplía nuevos conceptos y habilidades, combinando el pensamiento con la acción. La forma en que el niño juega es un momento específico, pues depende del nivel de desarrollo y del nivel de madurez física y mental, en la etapa sensoriomotora lo hace concretamente, mueve su cuerpo, manipula objetos tangibles, posteriormente jugará con su imaginación. en formas simbólicas. Cuando integran símbolos, ya tienen acceso a reglas y objetos bien definidos. (Amaya & Herrera, 2012).

Freud (1906, citado en Amaya y Herrera, 2012) afirma que:

El juego ayuda a los niños a desarrollar la fuerza y la autodeterminación. A través del juego, el niño resuelve el conflicto entre el ello y el superyó. Impulsado por el principio del placer, el juego es una fuente de satisfacción. También es una respuesta catártica que reduce la tensión física y permite que el niño tome el control de la abrumadora experiencia. (p. 29)

Huizinga (2005, citado en García, 2013, p. 8) Definir el juego como una acción u ocupación voluntaria realizada dentro de ciertas limitaciones de tiempo y

espacio de acuerdo con reglas absolutamente obligatorias, la acción tiene un propósito en sí misma y está acompañada de sentimientos de tensión y alegría. Además, Delgado (2011) afirmó que la educación El juego se propone con fines didácticos, desarrolla la atención, la memoria, la comprensión y el conocimiento, que pertenecen al desarrollo de la capacidad de pensar. (Huizigan, 2000).

Ventajas y beneficios del uso o aplicación del juego en el ámbito educativo.

El juego es un gran recurso para motivar y comprometer más a los estudiantes en un tema o área. Los juegos de matemáticas cuidadosamente seleccionados brindan a los estudiantes una variedad de beneficios tales como: apertura, desbloqueo, motivación, interés, diversión, entusiasmo y más. (García, 2013, p. 14)

Desde un punto de vista metodológico, Salvador (2012, citado en García, 2013, p. 14) afirma que los juegos bien elegidos pueden servir para introducir un tema, ayudar a comprender mejor un concepto o proceso, y reforzar lo adquirido. adquiera las habilidades de ciertos algoritmos o descubra la importancia de los atributos, fortalezca la automatización y consolide el contenido.

Juegos en clase de matemáticas para adquirir habilidades de alto nivel para desarrollar el pensamiento matemático, se utiliza para enseñar contenidos y estrategias de resolución de problemas, por lo tanto, un juego de matemáticas es un motivador de principio a fin, genera entusiasmo por aprender matemáticas, Diversión, Interés, Desbloqueo y Diversión. (Fernández, 2014)

Guzmán citado en Fernández (2014, p. 14), relaciona al juego con la enseñanza de la matemática, señalando que:

Los juegos y la belleza son los orígenes de la mayoría de las matemáticas. Si los matemáticos de todas las edades se divierten y disfrutan viendo sus juegos y ciencia, ¿por qué no intentar aprender matemáticas a través

de juegos y belleza?

El juego es una herramienta didáctica que contribuye a una metodología positiva, hacer matemáticas en las clases de matemáticas; oponiéndose al aprendizaje pasivo y tradicionalista; porque, los procesos de enseñanza y enseñanza, así como los procesos emocionales, permiten la comunicación de actitudes, la participación colectiva y fomentan la creatividad y la fuerza de la imaginación. (Fernández, 2014, p. 14),

Villabrille (citada en Fernández p.16, 2014), Piensa que hay buenas razones para considerar los juegos en la enseñanza de las matemáticas, por ejemplo: motiva a los estudiantes, desarrolla habilidades y destrezas, invita y motiva a las personas a encontrar nuevas formas de resolver problemas, rompe la rutina de la práctica mecánica, tiene un El contenido genera una actitud positiva.

Aproximación teórica al concepto de juego.

Chiller (2002) Nos dice que las personas son personas reales cuando juegan. Los juegos son algo con lo que las personas nacen y todas las personas están capacitadas para jugar como parte del proceso de crecimiento y evolución. En la educación inicial, el juego debe complementar la formación del niño.

La Real Academia de la Lengua (2014) Definir un juego como el acto de jugar también se define como divertirse haciendo algo, es decir, un juego es un acto que produce placer en la persona que lo realiza. Además, menciona que el juego infantil es una forma de abordar el conocimiento sin dificultad y sin forma, por lo que los niños aprenden algo de manera informal mientras juegan, sin necesidad de un adulto. Desde este punto de vista, por tanto, podemos decir que el juego es un acto que produce placer en las personas, permitiéndoles recibir conocimiento sin dificultad.

En su libro *Aprendizaje a través del juego*, Chateau (1976) Se menciona que el juego prepara para el surgimiento de la vida y la personalidad, por lo tanto, el juego no solo es bueno para la adquisición de conocimientos, sino también para la relación con el mundo exterior, y también para la personalidad del niño.

Zapata (1989) Definir el juego infantil como medio de expresión, herramienta de conocimiento, factor socializador, moderador y compensador de emociones, herramienta eficaz para el desarrollo de las estructuras motrices, es decir, como medio fundamental de organización, desarrollo y afirmación de los niños. personaje.

Juego autóctono: Originario de uno de los lugares que mencionamos. Teniendo en cuenta que muchos juegos son de épocas lejanas, no podemos garantizar categóricamente que se hayan originado en un lugar u otro. Por lo tanto, el término debe usarse con precaución. (Zapata, 1989)

Juego popular: Un juego para la gente. Las manifestaciones son populares cuando la gente las sigue y participa. El uso del término juego popular se refiere a una actividad que tiene lugar en algún lugar y tiene un gran número de seguidores. (Zapata, 1989)

Teorías sobre el juego. Existen diferentes teorías sobre el juego, y existen diferentes tendencias para cada etapa histórica en la que fue descubierto. primera aproximación. Las primeras aproximaciones teóricas a los juegos se sitúan históricamente entre la segunda mitad del siglo XIX y principios del XX. (Zapata, 1989)

Teoría del excedente energético. Herbert Spencer (1855) Señale que él ideó esta teoría a mediados del siglo XIX, y mencionó que los juegos surgieron como resultado del exceso de energía en el cuerpo humano y la necesidad de concentración, debido a esta energía surgieron los juegos. Spencer sustenta su tesis de que la infancia y la niñez son etapas en las que el niño no tiene mayor responsabilidad: incluso su papel social no es el de hacer un trabajo para la supervivencia, porque sus necesidades cubren sus necesidades. Padres, adultos y sociedad Spencer comenta que el niño consume su exceso de energía a través del juego, actividad que es primitiva en su tiempo libre.

Teoría del pre ejercicio o La teoría de juegos como expectativa funcional de Karl Gross. El juego es un ejercicio de preentrenamiento de las funciones necesarias para la vida adulta porque ayuda a desarrollar las funciones y habilidades que permitirán a los niños y niñas realizar las actividades que realizarán cuando crezcan. Este argumento de anticipación funcional concibe el juego como un ejercicio preparatorio necesario para la madurez, que no se alcanza hasta el final de la infancia y, a su juicio, es precisamente para el juego y la preparación para la vida. (Gross, 1902)

Teoría Piagetiana. Para Piaget, Las diversas formas de juego en el desarrollo de los niños son resultado directo de la transformación que experimentan sus estructuras intelectuales. El género del juego refleja en parte estas estructuras. Sin embargo, en términos de excelencia en el comportamiento de los niños, el juego ayuda a construir y desarrollar nuevas estructuras psicológicas. (Linaza, 1991).

Teoría Vygotskiana. Afirma que el juego es un proceso de sustitución; es la realización imaginaria e ilusoria de deseos insatisfechos; señala que la imaginación constituye una nueva forma que falta en la conciencia de la primera infancia, que representa una forma específica de la actividad consciente humana; Creencia de que el niño crea una situación imaginaria y una estructura de sentimientos/cosas en juego en la que los aspectos semánticos, el significado de las palabras, el significado de los objetos predominan y determinan su comportamiento; enfatiza que el niño no es simbólico en el juego, sino que es la categoría básica de la esperanza, el cumplimiento de los deseos y la realidad a través de la emoción, e insiste en que la característica básica del juego son las reglas, que se traducen en emociones. (Elkonin, 1985)

Fomentan espontáneamente la colaboración y la asistencia. (Bañeres, Bishop, Comas, & Cardona, 2008)

Beneficio del juego al desarrollo afectivo emocional

Zapata, (1989). Indica que El juego es una actividad placentera que produce satisfacción emocional. Es la fuente del placer, trae placer de diferentes naturalezas; placer de la creación, placer de ser causa y efecto, placer de hacer lo prohibido, placer del deporte, placer de la inocencia de la destrucción.

Zapata, (1989). El juego puede expresar simbólicamente la agresión y la sexualidad infantil. Por un lado, es un medio de expresión, probado en el médico, juegos de novio... por otro lado, es un medio de expresión de agresión, que encuentra constructivo en los juegos de lucha ficticios, la vida salvaje dramática, chocando con la tierra usada. modelar personajes.

Rol del docente ante las actividades lúdicas.

Pinillos, (1987). Señala que un docente no puede ser meramente un portador de información, también debe ser un recipiente lleno de juego y motricidad, dispuesto a volcarse en quien lo necesite, porque antes de ser un facilitador, es... Personas... congéneres... par... también en construcción permanente.

Así que el maestro ya ha dicho bastante sobre el maestro que aboga, reflexiona, demuestra, expresa una actitud lúdica, una vida creativa o, por el contrario, un maestro que se resiste al cambio. ¿Qué desarrolla la actitud de un maestro? ¿profesor? Primero, porque lo refleja, emana deseo de aprender y fomenta la división, la inquietud y el desequilibrio del pensamiento. ¿Qué enseña la presencia de un maestro? Sólo puede aprender quien quiere aprender, quien está motivado para descubrir nuevas habilidades, nuevas habilidades que le permitan poseer y ser poseído por su entorno y la vida cotidiana; sólo quien quiere cambiarse a sí mismo y cambiar la realidad puede aprender; sólo aquellos que necesitan satisfacer algunas necesidades pueden aprender. (Pinillos, 1987).

CONCLUSIONES

PRIMERA. – La ubicación espacial es parte de la inteligencia espacial que los preescolares deben desarrollar para recibir una buena educación.

SEGUNDA. – La ubicación espacial juega un papel importante en los algoritmos matemáticos y de lectoescritura, ya que los niños sin una buena ubicación espacial pueden desarrollar dislexia y dislexia numérica o discalculia.

TERCERA. – La mejor manera de desarrollar la posición espacial de un niño es a través del juego.

CUARTA. Los docentes serán una herramienta importante en este monográfico, permitiéndoles mejorar su trabajo en cuanto a la ubicación espacial y los juegos que les permiten desarrollar.

RECOMENDACIONES.

Se recomienda lo siguiente:

- Motivar a maestros y padres a estimular actividades que desarrollen los conceptos espaciales de los niños.
- Realizar una clase de formación en la que se describa la importancia de desarrollar el concepto de espacio infantil.
- Actividades para promover el concepto de espacio de los niños en la etapa inicial.
- Los maestros deben usar juegos para mejorar los conceptos espaciales.

REFERENCIAS CITADAS

- Álvarez, C., & Laurencio, M. (2015). *La psicomotricidad y el desarrollo de la escritura en el nivel inicial de la institución educativa Mi Nuevo Mundo del distrito de Comas en el año 2008-2009*. [Tesis de Maestría de la Universidad Cesar Vallejo Facultad de Posgrado].
- Bañeres, D., Bishop, A., Comas, O., & Cardona, C. (2008). *El juego como estrategia didáctica*. Barcelona: Grao.
- Chateau, J. M. (1976). *Psicología de los juegos infantiles*. Paris: Kapelusz.
- Chico, L., & Cordones, J. (2020). *Recurso didáctico geoplano en el desarrollo del pensamiento espacial en niños y niñas de 5 a 6 años de la Unidad Educativa "Victoria Vásquez Cuvi-Simón Bolívar-Elvira Ortega*. [Tesis de Maestría de la Universidad Técnica de Ambato- Ecuador].
- Fernandez, J. &. (2015). *Concepto de espacio en educación inicial*. Castellon de la Playa - España.
- Giordia, C. (2006). *La geografía nella scupola primaria. Contenuti. Strumenti. Didacttica*. Roma: Crocci.
- Grooss, K. (1902). *El juego como escuela de la vida*. Felix Alcan Éditeur.
- Hannoun, H. (1977). *Psicología del desarrollo y del aprendizaje*. Buenos Aires: Kapelusz.
- Holloway, G. (1982). *Concepción de la geometría en el niño según Piaget*. Barcelona: Grao.
- Huizigan, J. (2000). *Homo Ludens*. Madrid: Alianza.
- Kant, I. (2003). *Crítica a la razón pura*. Königsberg.
- Pinillos, J. (1987). *Actitud lúdica del maestro*.
- Plasencia, M. (2015). *Juegos psicomotrices y el conocimiento del esquema corporal en niños y niñas de 3 años de la institución educativa particular "valle grande", del distrito de casa grande en el año 2015*. [Tesis de Maestría de la Universidad Nacional de Trujillo].
- Rojas, T. (2017). *Los juegos verbales y el lenguaje oral en niños y niñas de 5 años de la I.E.I N.º 552 "Hermacia Payet", de Villa María Del Triunfo, 2017*. [Tesis de Maestría de la Universidad Cesar Vallejo, Facultad de Posgrado].
- Tortolero, E. (21 de noviembre de 2018). *Monografías.com*. Obtenido de Extraído de <https://www.monografias.com/trabajos65/uso-juego-estrategia-educativa/uso-juego-estrategia-educativa2.shtml>: <https://www.monografias.com/trabajos65/uso-juego-estrategia-educativa/uso-juego-estrategia-educativa2.shtml>
- Trepal, C. C. (2008). *Hablar de espacio para enseñar a pensar el espacio*. Barcelona: Grao.
- Tripero, A. (22 de noviembre de 2018). *E-innova BUCM*. Obtenido de Extraído de https://biblioteca.ucm.es/BUCM/revcul/e-learning-innova/5/art382.php#.W_sZZzEkrIU: <https://biblioteca.ucm.es/BUCM/revcul/e->

learning-innova/5/art382.php#.W_sZZzEkrIU

Zapata, O. (1989). *Juego y Aprendizaje Escolar*. México: Pax México.