

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



El juego en el desarrollo de las relaciones espaciales en educación inicial

Trabajo Académico.

Para optar el Título de Segunda Especialidad profesional en Educación inicial

Autor:

Lila Flor Huayan Rios

Jaén – Perú

2020

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



El juego en el desarrollo de las relaciones espaciales en educación inicial.

Trabajo académico aprobado en forma y estilo por:

Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo (presidente)

.....

Dr. Andy Figueroa Cárdenas (secretario)

.....

Mg. Ana María Javier Alva (vocal)

Jaén – Perú

2020

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



El juego en el desarrollo de las relaciones espaciales en educación inicial.

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

Lila Flor Huayan Rios (Autor)

Dr. Segundo Oswaldo Alburquerque Silva (Asesor)

Jaén – Perú

2020



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

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TRABAJO ACADÉMICO

Jaén, a los diecinueve días del mes de febrero del año dos mil veinte, se reunieron en el colegio Bracamoros, 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 Calixto La Rosa Feijoo, 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 juego en el desarrollo de las relaciones espaciales en educación inicial*, para optar el Título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial al señor(a). **HUAYAN RIOS LILA FLOR**

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 16.

Por tanto, **HUAYAN RIOS LILA FLOR**, 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. Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo
Presidente del Jurado
DNI: 00230120


Dr. Andy Kid Figueroa Cárdena
Secretario del Jurado
DNI: 43852105


Mg. Ana María Javier Alva
Vocal del Jurado
DNI: 07038746

El juego en el desarrollo de las relaciones espaciales en educación inicial

INFORME DE ORIGINALIDAD

11 %	11 %	4 %	5 %
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.untumbes.edu.pe Fuente de Internet	2 %
2	1library.co Fuente de Internet	1 %
3	doczz.net Fuente de Internet	1 %
4	kipdf.com Fuente de Internet	1 %
5	Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote Trabajo del estudiante	1 %
6	dspace.unitru.edu.pe Fuente de Internet	1 %
7	repositorio.unsa.edu.pe Fuente de Internet	1 %
8	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	< 1 %



9	www.thefreelibrary.com Fuente de Internet	< 1 %
10	repositorio.unjfsc.edu.pe Fuente de Internet	< 1 %
11	pirhua.udep.edu.pe Fuente de Internet	< 1 %
12	Martínez Díaz Omar. "Diseño de un juego didáctico como material auxiliar en la enseñanza-aprendizaje de los procesos de oxidación y reducción en el nivel de educación medio superior", TESIUNAM, 2016 Publicación	< 1 %
13	Submitted to Fundacion Universitaria Juan de Castellanos Trabajo del estudiante	< 1 %
14	repositorio.uwiener.edu.pe Fuente de Internet	< 1 %
15	Álvarez Ramírez Julia Ivette. "Promoción del aprendizaje significativo a través del juego en educación preescolar", TESIUNAM, 2011 Publicación	< 1 %
16	repositorio.usanpedro.edu.pe Fuente de Internet	< 1 %



Excluir citas Activo

Excluir bibliografía Activo

Excluir coincidencias < 15 words



Dr. Segundo Oswaldo Albuquerque Silva
(Asesor)

DEDICATORIA

Con todo cariño y gratitud a Dios por guiar mis pasos para seguir adelante y lograr mis metas. A mi familia por ser el motor de mi vida, la motivación que me impulsa día a día. A los docentes de la Universidad Nacional de Tumbes, por compartir su conocimiento y asesoría en este nuevo reto de mi vida.

INDICE

DEDICATORIA

INDICE

RESUMEN

ABSTRACT

INTRODUCCIÓN

CAPITULO I.....	17
2.1. Antecedentes	17
2.1.1. Antecedentes Nacionales.....	17
2.1.2. Antecedentes Internacionales	17
2.2. Definición de juego	18
2.3. Características del juego	20
2.4. El Juego en el aprendizaje.....	21
2.5. Importancia de los juegos.....	22
2.6. Clasificación del juego	24
2.7. Las teorías del juego.....	24
2.7.1. Teoría de la energía excedente	24
2.7.2. Teoría recreativa, de esparcimiento y de recuperación	25
2.7.3. Teoría de la práctica del instinto	25
2.7.4. Teoría de la recapitulación	26
2.7.5. Teoría de la catarsis.....	26
2.7.6. Teoría de la auto expresión	26
2.7.7. Teoría del juego como estimulante de crecimiento.....	27
2.7.8. Teoría del entretenimiento	27
2.7.9. Teoría del juego como ejercicio complementario	27
2.7.10. Teoría de crecimiento y mejoramiento	28
2.7.11. Teoría de reestructuración cognoscitiva.....	28
2.8. Tipos de Juegos	28
CAPITULO II	30
3.1. Definición de espacio	30
3.2. Evolución de la noción espacial en los infantes	30
3.3. Las relaciones espaciales y su definición.....	31
3.4. Tipos de relaciones espaciales	32
3.4.1. Proximidad	32

3.4.2. Orientación.....	32
3.4.3. Exposición.....	33
3.4.4. Adyacencia.....	33
3.4.5. Inclusión.....	33
3.4.6. Coincidencia.....	33
3.4.7. Conectividad	33
3.4.8. Agregación	34
3.4.9. Asociación.....	34
3.5. Etapas del desarrollo de las relaciones espaciales.....	34
3.5.1. Etapa sensoriomotora.....	34
3.5.2. Etapa preoperacional	35
3.5.3. Etapa operacional	35
3.5.4. Etapa operacional concreta	35
3.6. Importancia del juego en el desarrollo de las relaciones espaciales	35
CONCLUSIONES	37
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	38

RESUMEN

Esta investigación aborda la problemática de los estudiantes de inicial en las relaciones espaciales, que repercute en el desarrollo del aprendizaje. El juego es indispensable en los niños, ayudan al desarrollo del aprendizaje y es utilizado como estrategia para la enseñanza. Las relaciones espaciales son útiles para los niños, les ayuda en la lectoescritura y en las matemáticas, también a ubicarse en su espacio, pero hoy en día las docentes no se centran en enseñar esto ya que viven más esquematizadas al conteo de números, agrupaciones. Hoy en día existen muchas estrategias, una de ellas es el juego para lograr el aprendizaje de estas nociones, así como lo podemos ver en este trabajo de investigación, es por ello que me he visto motivada a realizarlo.

PALABRAS CLAVES: Juego, espacio, relaciones espaciales, Educación Inicial.

ABSTRACT

This research addresses the problem of initial students in spatial relationships, which affects the development of learning. The game is essential in children, they help the development of learning and is used as a strategy for teaching. Spatial relationships are useful for children, it helps them in reading, writing and mathematics, also to locate themselves in their space, but today teachers do not focus on teaching this since they live more schematized to counting numbers, groupings. Nowadays there are many strategies, one of them is the game to achieve the learning of these notions, as we can see in this research work, that is why I have been motivated to do it.

KEYWORDS: Game, space, spatial relations, Initial Education.

INTRODUCCIÓN

Minedu, (2016) La Educación Inicial es el primer nivel de la Educación Básica Regular. Atiende a los niños y las niñas menores de 6 años, es decir, se hace cargo de la educación en los primeros años de vida, que constituyen una etapa de gran relevancia, pues en ella se establecen las bases para el desarrollo del potencial biológico, afectivo, cognitivo y social de toda persona. Este nivel sienta las bases para el desarrollo de las competencias de los niños y las niñas y se articula con el nivel de Educación Primaria, lo que asegura coherencia pedagógica y curriculum.

Debido a esto ha surgido mi interés por investigar e indagar más sobre el juego como estrategia y la relación que tiene con las nociones espaciales, centrándome en investigar detenidamente en distintos informes y libros de autores como es e investigadores del tema. El presente estudio de Investigación se estructura de la siguiente manera:

Capitulo I.

- Antecedentes nacionales e internacionales
- Definición, características, importancia, clasificación, teorías y tipos del juego.

Capitulo II

- Las Relaciones espaciales: Definición, tipos, etapas y la importancia.

En nuestro país, una gran parte de la población infantil comprendida en la edad de 3 a 5 años, forma parte de la formación educativa inicial pública como privada. Estos datos, nos indican que la cobertura para este tipo de estudiantes, se ha ampliado y estamos en proceso para alcanzar el 100% de cobertura; pero estos indicadores no muestran cual es la evolución del sistema educativo en cuánto al logro de competencias básicas del nivel.

Existen innumerables estudios de investigación, tanto regionales, nacionales e internacionales que han enfatizado sobre la importancia de la educación inicial. Es así que, un infante de 3 a 5 años de edad, se ubica en un período de afianzar el propio yo y exploración

de su entorno, donde la escuela es muy valiosa para la socialización y las oportunidades de aprendizaje que brinda nuevamente.

En entornos de educación temprana, los maestros a menudo usan una variedad de estrategias para desarrollar una conciencia espacial temprana en los niños. Es claro que, aunque algunos docentes cuentan con el bagaje pedagógico y metodológico de las últimas estrategias didácticas, muchos muestran una situación diferente y que deja mucho que desear cuando se monitorea en el salón de clases. También debemos agregar que, las estrategias que los maestros eligen y aplican a menudo, no están relacionadas con la realidad de los infantes, lo que hace difícil que los niños capten qué hacer o su eficacia es más lenta.

Cortés & García (2017) “Las estrategias didácticas, son herramientas esenciales en educación inicial, dado que de éstas depende la motivación de los niños, así como la generación de actividades de enseñanza que fomenten aprendizajes significativos que contribuyan al desarrollo integral de los estudiantes”. No obstante, los maestros no se enfocan en actividades que desarrollen el aprendizaje activo y constructivo en los niños.

Correa & Molina, (2013) Es de suma importancia que los infantes reconozcan la ubicación de arriba-abajo, adelante-atrás, dentro-fuera, para llevar a cabo actividades que debe realizar en su espacio. Al mismo tiempo, el conocimiento espacial forma parte de los conocimientos básicos de la formación inicial del infante, es por ello que, los profesores deben centrar sus estrategias a orientar el desarrollo de los conceptos espaciales de manera oportuna.

En la enseñanza y el aprendizaje de los primeros conceptos matemáticos y el desarrollo motor del esquema físico del infante, es necesario comenzar con el movimiento, por ejemplo, para fomentar la aplicación y el descubrimiento del propio niño de su cuerpo y entorno (entiende el concepto de línea, ángulo o plano cuando camina, corre o salta en el espacio, o cuando recoge un objeto del entorno reconoce su largo, ancho, redondo, cuadrado o alto-bajo si están al revés).

Early Learning Project, (2020) Los niños hacen experimentos con las propiedades de objetos desde muy temprano. Al principio usan la observación para captar información de sus ambientes. Notan contrastes en colores y patrones. Pueden discernir caras humanas y

empiezan a distinguirlas. Mientras los niños crecen, usan la exploración física para enterarse de las propiedades de objetos. Progresan desde sencillamente dar toques suaves a un objeto o meterlo a la boca hasta rotarlo, retorcerlo o agitarlo para aprender y explorar. Aprenden a identificar cuáles objetos producen resultados específicos.

Por lo tanto, en la planificación e implementación del currículo, los docentes necesitan utilizar la formación de conceptos espaciales mediante estrategias tales como el juego. En la actualidad el sistema educativo en el cual estamos inmersos, da énfasis a los nuevos proyectos, y más aún al juego. Sin embargo, también podemos ver que son muchos los docentes que dejan de lado este aspecto, centrándose en actividades meramente mecánicas, de un lápiz y un papel, sin pensar que, así no se logra un aprendizaje y menos de un aspecto tan práctico como son las relaciones espaciales, teniendo en cuenta que las relaciones espaciales sirven para que el niño pueda ubicarse mediante actividades lúdicas que le permitan desarrollarse y experimentar.

www.aulafacil.com, (2021) “En el juego se destaca, ante todo, su dimensión social, participativa, comunicativa. Todo juego invita al encuentro y a la complicidad”. El juego permite que el individuo interactúe con su entorno y con sus semejantes, desarrollando la habilidad de comunicarse en su lengua para ser parte de una sociedad y participar en ella dando a saber sus posturas, estableciendo su relación de amistad y por necesidad la exploración de su entorno del ambiente que lo rodea, cómo de su propio cuerpo.

El juego proporciona diversas opciones educativas y, aunque los infantes no juegan para adquirir conocimientos, eventualmente aprenderán a través del juego, porque no hay duda de que los juegos son una forma de conocer y experimentar nuevas vivencias. Es así que, el niño cuando juega no tiene intención de aprender, pero si el juego tiene un aspecto educativo implícito, dependerá del docente guiarlo al niño para que pueda aprender de forma significativa.

Al conocer a través de la investigación las bondades del juego para que el estudiante infantil desarrolle el concepto de relación espacial y no tenga dificultades en su aprendizaje, propongo poner como objeto de estudio al juego para desarrollar las relaciones espaciales en Educación Inicial.

Objetivo General

Describir la importancia que tiene el Juego en el desarrollo de las Relaciones Espaciales en los niños de Educación Inicial.

Objetivos específicos

Conocer las definiciones del Juego y las Relaciones Espaciales en el desarrollo de los estudiantes de Educación Inicial.

Determinar la influencia del Juego en el desarrollo de las relaciones espaciales en los niños de Educación Inicial.

Que, al haber investigado la problemática que existe en los niños de Educación Inicial con relación al desarrollo de la noción espacial, vimos que existen dificultades en el desarrollo de las Relaciones Espaciales por parte de los niños, por la simple razón que las maestras dan mucha importancia a la teoría y al desarrollo de los libros entregados por el estado, lo que limita al infante a vivenciar experiencias de reconocimiento de su entorno.

Es por ello, que decidí investigar que estrategias podrían ayudar al docente desarrollar de manera vivencial el conocimiento de las relaciones espaciales en los niños de Educación Inicial, concluyendo en que el juego es una de las estrategias que más se adapta para este fin, siendo el aprendizaje más armonioso y divertido.

El tema de investigación tratado en este estudio, es sin duda un gran apoyo para las y los docentes de Educación Inicial, porque les permitirá planificar y mejorar sus estrategias con el único propósito de que el niño aprenda de una manera libre y divertida a través del juego las relaciones espaciales de su entorno y su ambiente de manera vivida.

Es así que, este estudio generará conciencia en los maestros, porque permitirá conocer estrategias más didácticas las cuales nos ayudarán a dejar las aulas y desarrollar las sesiones en el aire libre, facilitando al estudiante desarrollar su aprendizaje experimentando a través de lo que ve y siente.

2 CAPITULO I

3

4 MARCO TEÓRICO

1.1. Antecedentes

1.1.1. Antecedentes Nacionales

Alpaca, (2016) En su investigación “Aplicación del programa jugando con mis segmentos gruesos y finos en el desarrollo de las relaciones espaciales de los niños y niñas de la institución educativa particular amigos de Jesús Miraflores” para obtener el grado de Licenciado en Educación en la Universidad Nacional San Agustín de Arequipa; encontró que, antes de la ejecución del programa “Jugando con mis segmentos gruesos y finos”, los niños tenían un menor nivel de desarrollo en las relaciones espaciales, debido a que no tenían un concepto de ubicación, identidad, percepción del espacio, distancia y órbita. La orientación y otros aspectos determinan una buena interacción con tu espacio. Sin embargo, con la aplicación de este programa se obtuvieron resultados positivos porque los niños se dieron cuenta de su concepto del espacio.

Es así que, concluye diciendo que la intervención del proyecto “Jugando con mis segmentos gruesos y finos”, demuestra que un poco más del 90% de los niños, tienen un alto nivel de conocimiento en las relaciones espaciales. Esto demuestra la eficacia del programa como medio para estimular el correcto desarrollo de los niños.

Mamani, (2017) En su estudio “La importancia del juego en el aprendizaje del área de matemática en la competencia establece relaciones espaciales en niños y niñas de la institución educativa inicial manto de puno”, menciona que al explorar el campo matemático, en la competencia estableciendo relaciones espaciales entre infantes de 3 y 5 años, las actividades lúdicas ayudan a los infantes a madurar y mejorar el aprendizaje propositivo en las relaciones espaciales de la competencia, sin embargo, estas actividades no se aplican correctamente debido a la escasez de espacios y recursos apropiados para las matemáticas.

1.1.2. Antecedentes Internacionales

Munguia, (2020) En su informe de investigación Experiencia de Aprendizaje “Relaciones Espaciales”, elaborado a partir de una experiencia exitosa que se llevó a cabo en el grupo de 3° del J.N. Prof. Josefa Arciniega Flores, con C.C.T 15EJN1394Q, ubicado en la comunidad de El Palmito, Municipio de Timilpan, adscrito a la zona escolar J029 de Educación Preescolar y a la Subdirección Regional de Educación Básica de Jilotepec en México; explica que los estudiantes adquieran conocimiento de la ubicación espacial, los estudiantes deben tener experiencias de aprendizaje agradables a su disposición y como hobby, uno de sus principales intereses son los juegos, por lo que la experiencia que se les brinde debe orientarse a que los estudiantes sientan que están participando en una acción divertida, pero al mismo tiempo que disfruten armando conceptos que luego usarán en su vida diaria.

Por lo tanto, concluye que las experiencias se presentan a los alumnos, poniéndolos en una situación en la que cada uno, a través de su participación real, moviliza sus conocimientos a través de situaciones que les divierten y forman parte de su vida a modo de juego, además de conectar con el material es parte de su vida, pero físicamente es un juego para jugar e interactuar con sus compañeros, continuando así con el aprendizaje activo.

Anderson, (2017) En su estudio de investigación “La Importancia del juego en el desarrollo de la primera infancia”; menciona que el juego se desarrolla naturalmente en el niño desde que es bebé. Él orienta al juego a sus intereses que provienen de sus sentimientos internos. Es por eso que las mamás, los papás, las familias extensas y los cuidadores necesitan pasar tiempo jugando con sus hijos.

Asimismo, concluye que las actividades lúdicas son parte fundamental e imprescindible en el crecimiento de todos los infantes.

1.2. Definición de juego

Queyrat, (1981) “El juego es una actividad libre, viene a ser una manera que tiene el niño para poder llegar a expresarse de un modo espontáneo, ya que, desde el

primer momento de su nacimiento, empieza jugando con sus miembros y con los objetos que se hayan a su alrededor y cosas cercanas a su alcance”.

El juego es una acción sin restricciones, es una forma con la cual el infante logra expresarse de forma espontánea, dado que, desde su nacimiento, explora sus extremidades en forma de juego y a esa recreación suma los elementos que se hallan en su entorno y a su alcance.

Por lo tanto, el juego no está limitado y permite a los niños manifestar y exteriorizar sus sentimientos, pensamientos y actitudes con una disposición natural, ya que los niños así lo demuestran desde que nacen.

Huizinga, (2022) “El juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría”.

El juego es una actividad o quehacer emancipado, que se lleva a cabo dentro de unos márgenes eventuales y espaciales dispuestos, según normas completamente forzadas, aunque independientemente admitidas. Es por eso, que el juego se realiza en cualquier momento y es actividad innata en el ser humano, pero que tiene ciertos protocolos imperativos que libremente el individuo acepta de acuerdo al contexto dónde se realice.

Díaz, (1983) “Es una actividad pura, donde no existe interés alguno; simplemente el jugar es espontáneo, es algo que nace y se exterioriza. Es placentero; hace que la persona se sienta bien”.

Es una acción simple sin interés, sencillamente el jugar es espontáneo, natural y se manifiesta. Es agradable provocando en el individuo bienestar. Entonces, el juego es una actividad que permite a la persona se sienta bien, y le permite exteriorizar sus sentimientos.

“El juego no exige esfuerzo, pero algunos pueden requerir más energía de la necesaria para realizar sus acciones cotidianas” (Zapata, 1990).

El juego no pide trabajo, pero a veces hay la posibilidad de necesitar más afán de lo que necesitan las actividades diarias. Es así que, el juego provoca en el individuo un derroche de energía, a veces mucho más de lo que necesita para su rutina cotidiana.

“El juego es un testimonio de la inteligencia del hombre, en este grado de la vida. Es por lo general, el modelo y la imagen de la vida del hombre, generalmente considerada, de la vida natural interna y misteriosa en los hombres y en las cosas; he aquí porque el juego origina gozo, libertad, satisfacción, paz en el mundo; el juego es el fin, el origen de los mayores bienes” (Badillo, 1993).

En esta etapa de la vida, los juegos son un testimonio de la sabiduría humana. Generalmente, es un modelo e imagen de la vida natural interior y enigmática del ser humano. Es por eso que el juego da alegría, independencia, gozo y tranquilidad a la humanidad. El juego es el final, el origen del bien mayor, la felicidad. Por ello, el juego en la infancia, ayuda a desarrollar la imaginación y la creatividad, ayudando a estructurar los procesos cognitivos. Así también, abre las puertas a la felicidad.

1.3. Características del juego

Para comprender mejor la definición del juego, veremos algunas características generales:

Libre y voluntario: “En primer lugar, todo juego es una diligencia sin cargo, si el individuo está forzado a participar, el juego dejaría de tener su rol de acción divertida. El juego es una actividad libre, el juego por mandato no es juego” (www.aulafacil.com, 2021)

Improductivo: “Participar en el juego es con la única intención de divertirse sanamente sin esperar condicionantes, es decir no hay contenido material, pues no creará bienes, riquezas ni ningún elemento nuevo” (www.aulafacil.com, 2021).

Participativo y que implica cierto grado de comunicación entre los jugadores: “En el juego se distingue especialmente sus dimensiones tanto social, participativa y comunicativa, porque permite que el individuo interactúe con su entorno y con sus

semejantes, desarrollando la habilidad de comunicarse en su lengua para ser parte de una sociedad y participar en ella dando a saber sus posturas, estableciendo su relación de amistad y por necesidad” (www.aulafacil.com, 2021).

Separada: “Limitado a un espacio y rango de tiempo predeterminados y fijos. El juego tiene un inicio, pero también termina. No tiene un fin inmediato, pero si mediato” (www.aulafacil.com, 2021).

Incierta: “Su progreso no se puede determinar, y su resultado no se puede establecer de antemano, solo puede ser determinado por el propio participante. Esta vacilación genera presión, conservando activo el juego, aproximándolo a su consumación” (www.aulafacil.com, 2021).

Reglamentado: “Sujeto a normas habituales que restringen las leyes ordinarias y establecen temporalmente nuevas leyes singulares. Cada juego es autónomo y se rige por sus propias leyes en este mundo transitorio, y estas reglas son obligatorias de lo contrario se pone fin al juego. Estas reglas pueden ser preestablecidas o acordadas entre todos los participantes” (www.aulafacil.com, 2021).

Ficticio: “Una de las particularidades más resaltantes de las tareas lúdicas es que brinda la oportunidad de ir sin restricciones y sobrepasar las fronteras de la existencia habitual. El juego penetra por completo en el nivel subjetivo, donde se aparenta, por lo que tiene un encanto real pero no una realidad completa” (www.aulafacil.com, 2021).

1.4. El Juego en el aprendizaje

“El juego es un elemento primordial en la educación escolar” (Zapata, 1990).

Los infantes desarrollan más sus saberes cuando juegan, por lo que esta tarea lúdica debe ser el núcleo del proyecto educativo. La educación a través del desplazamiento utiliza los juegos ya que contribuye y es de enorme provecho para el infante, entre los que tenemos la posibilidad de nombrar la contribución al desarrollo de la capacidad cognitiva.

Singhs, (2021) Los infantes aprenden al formar parte en juegos, adoptan normas y actúan de una forma correcta en un entorno popular, y esto se convierte al aula, en donde los infantes de forma física activos tienen la posibilidad de ajustarse mejor a las normas del aula y llevarse bien con profesores y camaradas de clase. Por eso, el desarrollo estudiantil puede ser beneficiado a corto período por el juego, además del rendimiento, existen una serie de beneficios sociales y de comportamiento.

“Jugar es hacer algo con alegría con el fin de entretenerse, divertirse o desarrollar determinadas capacidades. El niño que juega es feliz y, cuando un niño es feliz con toda seguridad aprenderá antes. El primer acto creativo del ser humano es jugar y, jugar significa indagar, conocer, descubrir todo lo que se necesita para hacerse adultos” (Santamaría, 2017).

Jugar es llevar a cabo algo con alegría, con el objetivo de perfeccionarse, entretenerse o desarrollar ciertas habilidades. El pequeño que participa en el juego es alegre y aprende más rápido. Por lo tanto, el juego hace niños felices y los estimula para un aprendizaje más significativo en corto plazo, ya que, el niño puede investigar su entorno a través del juego.

1.5. Importancia de los juegos

“La importancia de los juegos radica en la actualidad en dos aspectos: teórico y práctico y evolutivo sistemático, es decir que debe guiar a los alumnos en la organización armónica entre los componentes que hacen intervenir al movimiento y la actividad musical” (Calero, 2003).

La consideración de las actividades lúdicas en estos tiempos se centra en dos vertientes: la teoría – práctica y la evolución del sistema, pero debe orientar a los estudiantes para que formen una organización armoniosa entre los integrantes que participan en las actividades musicales como deportivas. Por lo tanto, el juego va a orientar de manera armónica el aprendizaje tanto teórico como práctico del niño. El juego ofrece a los infantes felicidad y virtudes para su avance armónico y da al docente condiciones inmejorables para utilizar procedimientos académicos modernos.

“Esta actividad espontánea del infante debe ser dirigida mediante un material adecuado, en un ambiente especial” (Luzuriaga, 1985).

Esta acción natural del niño debe orientarse en un entorno especial haciendo uso de recursos adecuados. Es por eso que, el juego es una estrategia de aplicación positiva y dinámica, muy adecuada, respetando el espacio libre que tiene todo el mundo, hay que tener esto en cuenta y ver lo importante que es el juego. y su papel principal en la formación de los niños. En el sector de la educación, la utilización del juego por parte del docente es una motivación porque despierta el interés del niño, para una enseñanza asertiva y armónica respondiendo de forma natural a las necesidades e interés de los estudiantes.

“El juego da muchas posibilidades educativas y, aunque el niño no juega para aprender, acabará por aprender jugando porque, sin duda, los juegos son aprendizaje y nuevas experiencias” (Santamaría, 2017).

El juego proporciona diversas opciones educativas y, aunque los infantes no juegan para adquirir conocimientos, eventualmente aprenderán a través del juego, porque no hay duda de que los juegos son una forma de conocer y experimentar nuevas vivencias. Es así que, el niño cuando juega no tiene intención de aprender, pero, si el juego tiene un aspecto educativo implícito, dependerá del docente guiarlo al niño para que pueda aprender de forma significativa.

Las bondades del juego son evidentes, pues permite que los niños se sientan aceptados, elevan su autoestima cuando los adultos forman parte de sus juegos, fortaleciendo su seguridad en sí mismos para enfrentar situaciones futuras.

Deja que el niño se muestre tal como es mediante el juego, cuando se ejercitan y se divierten en el juego desarrollan sus habilidades motoras.

Las actividades lúdicas en grupo estimulan al infante a mejorar la comunicación asertiva, aprenden a ser solidarios y practicar el respeto hacia sus semejantes, a través de los juegos podrán mejorar sus habilidades lingüísticas y mejorar su inteligencia. Ayuda a los niños a desarrollar su memoria como también les ayuda a proponer soluciones en situaciones adversas a sus intereses.

1.6. Clasificación del juego

Díaz (1993) ordena a los juegos por las condiciones en las cuales se desarrolla:

Díaz, (1993) Las actividades lúdicas promueven la evolución de los sentidos humanos. Se diferencian por ser pasivos, especialmente la ventaja de promover uno sobre otros sentidos.

Díaz, (1993) Las actividades lúdicas corporales, ayudan a mejorar la habilidad de los movimientos que se requieran en el juego.

Díaz, (1993) Las actividades lúdicas ayudan a que los niños fortalezcan su cuerpo para que esté apto para desarrollar ejercicios o juegos que requieran de destreza y fuerza física.

Díaz, (1993) Las actividades lúdicas organizadas, ayudan a que el niño equilibre sus emociones y pueda relacionarse con los demás niños de manera asertiva.

Díaz, (1993) Los juegos predeportivos ayudan a desarrollar habilidades específicas para determinados juegos. Díaz (1993) Las actividades lúdicas deportivas tienen como propósito es desarrollar los principios y reglas básicas de un deporte, así como la competencia y cuando se pierde y cuando se gana.

1.7. Las teorías del juego

1.7.1. Teoría de la energía excedente

“A mayor energía, más duradera la actividad; o sea hay un cúmulo de energía que no se utiliza en materias teóricas y que se puede usar en Educación Física o en actividades de movimiento” (Vargas, 1995).

Cuanto mayor es la energía, más dura la actividad, es decir, se produce una especie de acumulación de energía, que no se utiliza en asignaturas teóricas y se puede utilizar en deportes o actividades deportivas. Es así que, mientras el niño guarde más energía requerirá de actividades deportivas más prolongadas, ya que en el aula no gasta esas energías.

“El pensamiento de Spencer era que para los niños que comen y descansan bien y que no necesitan consumir sus energías para poder sobrevivir, el juego se convierte en un escape para su excedente de energía” (Newmann, 1983).

Se pensaba que los niños que se alimentan y duermen bien, no era necesario que derrochen energía para que puedan sobrevivir, suficiente es que jueguen para poder consumir el exceso de dicha energía. Por lo tanto, los niños que están bien nutridos y guardan reposo recomendado, es necesario que jueguen un poco para poder quemar las energías que se acumulan y que pueden ser un exceso.

1.7.2. Teoría recreativa, de esparcimiento y de recuperación

“En el juego se utilizan grandes porciones del sistema neuromuscular no agotadas para recuperar el equilibrio, y las energías perdidas. Este equilibrio se produce en el organismo por medio del juego y los deportes” (Vargas, 1995).

El juego usa la mayor parte de energía acumulado en el complejo sistema neuromuscular, para restablecer el equilibrio y perder energía. Este equilibrio se crea en el cuerpo a través de juegos y ejercicio. Entonces, el juego nos ayuda a equilibrar nuestros sistemas tanto neuronal como muscular, evitando así daños a la salud y beneficiando al proceso cognitivo del niño.

1.7.3. Teoría de la práctica del instinto

“El niño nace con instintos y habilidades imperfectos que posteriormente se perfeccionan con el juego” (Vargas, 1995).

El ser humano, en su nacimiento, parte con reflejos y capacidades imperfectas, que se irán desarrollando y perfeccionando a través del juego. El niño no nace perfecto en cuánto a sus habilidades e intuiciones, pero conforme vaya jugando con él mismo, con sus pares y con su entorno logrará desenvolverse con mucha más destreza, memorizando sus reflejos y movimientos y aprendiendo de cada acción desarrollada.

Kraus, (1990) Para Gross, el juego entre ellos les ayuda a vivir mucho más tiempo, porque a través de los juegos, aprenden las habilidades necesarias para ser

animales adultos. Cuanto más adaptable e inteligente es una especie, más se deben practicar y desarrollar las habilidades. Para muestra tenemos a los humanos. En la infancia, juegan a desempeñar roles sociales, algunos de los cuales se deben al género.

El niño mientras más practique sus habilidades en el juego, tendrá mayores probabilidades de enfrentar con éxito las dificultades en su vida adulta.

1.7.4. Teoría de la recapitulación

“Es llamada atávica porque proviene del término biológico atavismo que es la tendencia en los seres vivos a la reaparición de caracteres propios de sus antepasados remotos” (Vargas, 1995).

Se llama hereditario porque guarda relación con el concepto biológico "consanguíneo", que es la orientación que tienen los individuos a reproducir las características de los ancestros lejanos. Esta teoría nos explica que, en los niños se pueden mostrar rasgos genéticos de sus antecesores.

“Por medio del juego, los niños eran enseñados a revivir la vida de sus ancestros relacionándose en actividades que fueron vitales para la especie, tales como pescar, andar en canoas, cazar y acampar” (Krauss, 1990).

A través del juego, se enseña a los infantes a practicar algunas actividades de sus antepasados, las cuales guardan relación con la supervivencia de la especie, como la pesca, el canotaje, la caza y el campamento. Por tanto, la teoría de la recapitulación se basa en la recreación a través del juego de actividades que son vitales para la supervivencia de los seres humanos.

1.7.5. Teoría de la catarsis

“En esta teoría cree que el juego sirve como una válvula de escape para las emociones reprimidas” (Krauss, 1990).

En esta teoría expone que, el juego es importante para que el niño descargue las emociones retenidas. Es decir, el juego también le ayuda a desinhibirse de las emociones contenidas y del estrés.

1.7.6. Teoría de la auto expresión

“Para el hombre identificado con tradiciones culturales, sus hábitos se perfeccionan hasta el grado de que las formas de juegos de un grupo social tienden a constituir también sus hábitos. El individuo toma las costumbres del medio que lo rodea” (Vargas, 1995).

Para las personas con costumbres culturales, su modo de vida se va perfeccionando, por lo que la forma de juego de los grupos sociales tiende a constituir sus hábitos. El individuo adopta las costumbres de su entorno. Es decir, la persona de un determinado grupo se adecúa a nuevos juegos de otros grupos sociales adoptándolos como suyos.

1.7.7. Teoría del juego como estimulante de crecimiento

“A medida que el hombre desarrolla actividad física por medio del juego prepara su organismo y lo habilita para obtener mayor y mejor rendimiento” (Vargas, 1995).

Cuando las personas se ejercitan a través de juegos, prepararán sus cuerpos y harán que se desempeñen mejor. Por lo tanto, el juego ayuda al individuo a prepararse física como mentalmente para situaciones nuevas.

1.7.8. Teoría del entretenimiento

“Esta teoría considera al juego como un mero pasatiempo o diversión, que no tiene mayor significado en la vida. Es una forma de perder el tiempo” (Vargas, 1995).

Esta teoría sostiene que los juegos son solo un entretenimiento, y no son importantes en la existencia de cada individuo. Es un modo de dejar el tiempo pasar sin ningún beneficio. Entonces, el juego solo sirve para divertirnos y desperdiciar nuestro tiempo en la vida.

1.7.9. Teoría del juego como ejercicio complementario

“El juego viene a ser un ultra ejercicio: un ejercicio elevado a un grado superior de habilidad y destreza. El educador físico tiende a perfeccionar los hábitos y costumbres del individuo” (Vargas, 1995).

El juego es un súper deporte: un deporte que mejora la habilidad y la agilidad. Los educadores de educación física tienden a mejorar los hábitos y costumbres personales. Por eso, se debe practicar el juego en el área de Educación Física porque promueve los buenos hábitos en los niños y mejora su salud física y mental.

1.7.10. Teoría de crecimiento y mejoramiento

“Appleton (1910), el cual consideró el juego como un modo de aumentar las capacidades del niño. Lo definía como el tiempo donde los niños descubren y ensaya sus capacidades. Consideraban que el juego dirige al niño hacia una actitud más madura y efectiva” (Newmann, 1983).

Appleton (1910), creía que el juego es una forma de aumentar las habilidades del infante. Por tanto, el juego ayuda a desarrollar la exploración de su entorno, elevando la habilidad y desarrolla un compromiso más responsable por parte de los niños.

1.7.11. Teoría de reestructuración cognoscitiva

“Los niños experimentan cosas nuevas, juegan con ellas para encontrar los distintos caminos de cómo el objeto o la situación nueva se asemejan a conceptos ya conocidos” (Newmann, 1983).

Los niños experimentan coyunturas no previstas y practican con ellas, para descubrir cómo las cosas o situaciones nuevas se asemejan a conceptos conocidos de diferentes maneras.

El juego es una forma o un modo, dónde el niño al explorar descubre un mundo de situaciones nuevas que van enriqueciendo su experiencia de vida.

1.8. Tipos de Juegos

En el informe denominado “El juego en los niños: enfoque teórico”, elaborado por los estudiantes de la Universidad de Costa Rica, mencionan ciertos tipos de juegos, categorizándolo por edades (Meneses, 2001).

El juego funcional, supone primordialmente manipulación de objetos y búsqueda, donde el pequeño adquirirá más capacidades motoras, lo que le va a hacer confiar en sus capacidades, soberanía e idea (Meneses, 2001).

El juego simbólico, se desarrolla a partir del segundo al cuarto año de edad. Sobresale el juego de la construcción y la destrucción. En esta etapa representan e imitan vivencias placenteras pasadas. Se requiere de la orientación de una persona para guiarlo, a pesar de que el juego no es compartido es realmente necesario en el juego (Meneses, 2001).

El juego pre social, se desarrolla a partir del cuarto al sexto año de edad. El infante encontrará camaradas para jugar, pero este juego no es una acción social, porque el infante verá a sus socios como un juguete más, a lo que se señala como juegos asociativos. En esta etapa, no tienen la aptitud de ordenar juegos, pero si a relacionarse en su comunidad y llevar a cabo funciones particulares (Meneses, 2001).

5 CAPITULO II

6

7 LAS RELACIONES ESPACIALES

2.1. Definición de espacio

“El espacio no es sólo un lugar de desplazamiento, sino que es algo que está constituido en nuestros pensamientos, en el que se puede ir desarrollando experiencias y se van convirtiendo en representaciones simbólicas que de una u otra forma hace que el niño o niña vaya razonando” (www.sites.google.com, 2021).

El espacio no solo es un sitio de movimiento es también lo que constituye en nuestros pensamientos, en el que la experiencia puede desarrollarse, y se convierten en una imagen emblemática, que hacen a los infantes desarrollar su intelecto a través del razonamiento. Por lo tanto, el espacio no es solo lo que está en nuestro entorno, sino también es algo que está inmerso en nuestras ideas y se desenvuelve en ella, dándole mayor significado a las experiencias nuevas, generando que el infante vaya razonando.

3.2. Evolución de la noción espacial en los infantes

La evolución del concepto de espacio de los niños, determina su posición en el entorno descubierto y su aprendizaje durante su vida escolar como social.

De acuerdo como avanza la idea del concepto de espacio, los niños comienzan a desarrollar su propio concepto de su cuerpo. Esto supone que, tienes que formarte una imagen mental del cuerpo en términos del entorno. A través de esta imagen, el saber seguirá desarrollándose.

La noción de espacio en los infantes de dos a seis años se desarrolla simultáneamente con el resto de su pensamiento.

María, (2020) Presenta un concepto de espacio todavía limitado. Conoce la dimensión específica de su casa, de los parientes cercanos a quienes visita continuamente y el espacio en el centro de educación Inicial. Son espacios para establecer una relación emocional consigo mismo. Su espacio es “dónde está”.

El espacio para el infante viene hacer los lugares a los cuales recurre constantemente como es su casa, la casa de la abuela, de los tíos, su propio jardín educativo.

Comprende las relaciones espaciales sencillas: arriba - abajo, delante - detrás, por ejemplo. Estas relaciones son fundamentales para la evolución de la noción espacial en niños (María, 2020).

María, (2020) Entender las relaciones espaciales simples, como atrás y adelante, abajo y arriba. Estas relaciones son la base de la percepción de la idea de dimensión de los infantes.

Percibe significativamente los movimientos horizontales y verticales.

2.3. Las relaciones espaciales y su definición

“Cuando hablamos de relación espacial nos referimos a la clara distinción entre el espacio como percepción y el espacio como representación” (www.sites.google.com, 2021).

Cuando tratamos la definición de relaciones espaciales, señalamos a la diferencia obvia entre el espacio como representación y el espacio como percepción.

“Las relaciones espaciales son conceptos que surgen de la interacción entre el espacio y los eventos que en el ocurren” (Ramirez, 2021).

La relación espacial es una definición generada por la relación de sucesos y situaciones que ocurren en el entorno.

“Cuando hablamos de Relaciones espaciales, estamos hablando del espacio que existe entre el esquema corporal y lo que nos rodea, particularmente nos referimos a la clara distinción entre el espacio como percepción y el espacio como representación” (www.sites.google.com, 2021).

Cuando hablamos de relaciones espaciales, estamos hablando del espacio que existe entre el cuerpo y las cosas circundantes, especialmente cuando llamamos a la diferencia obvia entre percepción y representación.

“Las relaciones espaciales se refieren a las posiciones relativas que pueden tener los seres y objetos entre sí” (Bedoya, 1985).

La relación espacial se refiere a la posición relativa entre personas y cosas.

2.4. Tipos de relaciones espaciales

Este tipo de relaciones espaciales se organizan según la posición más o menos dominante de los atributos del espacio o evento. En este caso, hay nueve tipos de relaciones.

2.4.1. Proximidad

Según el concepto de distancia, este tipo de relación puede expresarse cualitativamente mediante términos del lenguaje natural cercano o lejano, y este tipo de relación puede expresarse cuantitativamente por unidades de distancia (Ramirez, 2021).

2.4.2. Orientación

Este tipo de relación, se centra en la idea de dirección. Cualitativamente, señala términos en lenguaje natural abajo, derecha, arriba, izquierda, abajo, atrás, adelante (Ramirez, 2021).

2.4.3. Exposición

La idea de barreras y obstáculos es el cimiento de esta clase de interacciones. De manera cualitativa, los términos son descritos en verbo simple, como se ve, no se ve (Ramirez, 2021).

2.4.4. Adyacencia

La adyacencia se puede observar como la situación radical de cercanía, pero de todos modos es dependiente de la categoría de “contacto” y no de la cercanía. Esto se basa en que este tipo de relación no varía (Ramirez, 2021).

2.4.5. Inclusión

La definición de esta relación, es que un evento circunda a otro evento en el total de las direcciones, es decir, están relacionados entre sí. Para describirlas de manera cualitativa se hace uso de expresiones binarias y cuantitativamente se puede hacer por el número de inclusiones, el número de eventos que incluyen a otro, o la superficie de inclusión, etc. Además del ajuste del espacio, también es una relación topológica (Ramirez, 2021).

3.4.6. Coincidencia

La coincidencia se encuentra dentro de las relaciones frecuentes y se centra en que dos o más eventos tienen la posibilidad de dividir el mismo espacio en dimensiones. Se utilizan manifestaciones binarias para explicarlas en modo cualitativo. Los modos cuantitativos más frecuentes es la cantidad (Ramirez, 2021).

2.4.7. Conectividad

La conectividad se apoya en dos ideas. El primero es el de la presencia de una "conexión" y el segundo es la presencia de "flujo". Para expresiones cualitativas en conexión y flujo, se utilizan expresiones binarias. En términos cuantitativos, la conexión puede usar el número, la longitud, la calidad o alguna combinación del índice (Ramirez, 2021).

2.4.8. Agregación

El concepto ideal es "dependencia", es decir, las acciones que estructuran la agregación espacial están estrechamente relacionados entre sí. Otra característica es que solo existen a través de una parte del mismo. Este evento tiene atributos que no tienen todas las partes (Ramirez, 2021).

2.4.9. Asociación

El criterio que subyace al modo de relación es el concepto de "independencia". Como es la situación de la agregación, las partes en organización construyen un acontecimiento nuevo, más complejo con características novedosas. Este aspecto representa el nivel prominente de organizarse, porque los eventos asociados "deciden" mantener esta relación por sí mismos (Ramirez, 2021).

2.5. Etapas del desarrollo de las relaciones espaciales

Jean Piaget propuso períodos de avance en su estudio del procesamiento espacial y cognitivo, señalando que el desarrollo en la inteligencia espacial por medio de la existencia de los infantes (Giovannettone, 2018).

2.5.1. Etapa sensoriomotora

Los niños recién nacidos empiezan a conocer los contornos básicos, formas y tamaños básicos al nacer. Aprenden a reconocer los rasgos de la cara de los padres o de quienes están al cargo de su cuidado. Los elementos cercanos al cuerpo

del niño recién nacido lo atraen y hace que el pequeño intente tomarlos con la mano para explorarlos. La fase sensoriomotora es hasta los dos años. Los infantes comprenderán el color, el tamaño y la distancia de los objetos cuando intenten mover sus cuerpos para obtener objetos (Giovannettone, 2018).

2.5.2. Etapa preoperacional

La etapa preoperatoria oscila entre los 2 y los 7 años. Durante estos años, los niños hacen uso del lenguaje y la imaginación para comprender el espacio que lo rodea. Utilizan dibujos bidimensionales para expresar su desarrollo espacial en el momento, pero no tienen la capacidad de comprender que el otro lado de los elementos que dibujan se puede expresar en papel (Giovannettone, 2018).

2.5.3. Etapa operacional

Los niños de entre 7 y 12 años ven objetos en modo tridimensional. Representan el objeto y perciben que no se puede ver el otro lado del objeto. A esta edad, los infantes se familiarizan con las formas y proporciones generales de las cosas (Giovannettone, 2018).

2.5.4. Etapa operacional concreta

Los púberes a partir de los doce años hasta ser adultos llegan, alcanzan a la etapa de las operaciones formales, empiezan a percibir que hay algunos elementos de su ámbito y que no en todos los casos son tangibles. Tienen la posibilidad de usar el simbolismo para representar conceptos (Giovannettone, 2018).

2.6. Importancia del juego en el desarrollo de las relaciones espaciales

Estos juegos son esenciales para el crecimiento saludable de los niños. El 75% del desarrollo del cerebro ocurre después que nace el niño, y los juegos estimulan el aprendizaje, lo que promueve este desarrollo. Esta actividad ayuda a mejorar las

habilidades motoras finas y generales. Las habilidades motoras finas se refieren a la capacidad de sostener movimientos como crayones o lápices. (Anderson, 2017).

Cuando los niños ingresan a la escuela, los juegos son muy importantes, ya que pueden ayudarlos a adaptarse al entorno escolar. Les permite cambiar temas y áreas sin preocuparse por el fracaso, mejorando así su preparación para el aprendizaje y su capacidad cognitiva. Jugar en la escuela, como tomarse un descanso, puede aprender y practicar habilidades sociales básicas. Los niños desarrollarán la conciencia de sí mismos, aprenderán la importancia de interactuar con otros niños, hacer amigos y jugar roles. Los juegos exploratorios en la escuela permiten a los niños explorar su entorno (Anderson, 2017)

CONCLUSIONES

Al terminar esta investigación se ha arribado a las siguientes conclusiones:

- PRIMERA:** El juego es una actividad muy importante en el desarrollo del niño, existen muchos tipos y clases de juegos sin embargo de acuerdo a la actividad que se realizará el docente debe escoger el juego más apropiado para el correcto aprendizaje del niño, el juego es una actividad innata del niño y tiene como finalidad ayudarlo a desarrollar en sus distintas áreas.
- SEGUNDA:** Es indispensable que el niño desarrolle sus relaciones espaciales, ya que gracias a ello el niño podrá ubicarse en el espacio donde se encuentra Y no sólo así mismo; sino que podrá ubicar distintos objetos lo cual le servirá para su futuro para así poder ubicarse en el lugar donde se encuentra.
- TERCERA:** Las relaciones espaciales son la base para la lectoescritura ya que al poder coger un papel el niño debe saber cuál es el lado correcto dónde debe escribir etcétera es por ello que las maestras deben centrarse en enseñar y desarrollar esta área de los niños.

RECOMENDACIONES

- El docente debe ser capaz de elegir la mejor metodología para que el juego se desarrolle logrando el objetivo propuesto toma, pero siempre recordando las etapas de desarrollo del niño y no forzándolo a hacer cosas que aún no están para su nivel.
- La actividad lúdica comienza en la niñez y se aprende socializando, pensando, solucionando inconvenientes y sobre todo divirtiéndose

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ALPACA NINA, A. (2016). *Jugando con mis segmentos gruesos y finos en el desarrollo de las relaciones espaciales*. Arequipa.
- Anderson, J. (Junio de 2017). *www.maguared.gov.co*. Obtenido de *www.maguared.gov.co*: <https://maguared.gov.co/wp-content/uploads/2017/06/La-importancia-del-juego.pdf>
- ANDERSON, J. K. (2017). *La Importancia del juego en el desarrollo de la Primera Infancia*.
- Badillo, J. (1993). *Juegos Populares Infantiles*. Lima, Perú: Herrera.
- Bedoya, T. (1985). *Juegos Lógico Matemático*. Lima - Perú: Santillana.
- Calero, M. (2003). *Educación jugando*. Lima: San Marcos.
- Díaz, A. y. (1993). *Desarrollo Curricular para la Formación de Maestros Especialistas en Educación Física*. España: Gymnos.
- Early Learning Project. (2020). <https://illinoisearlylearning.org>. Obtenido de <https://illinoisearlylearning.org>: <https://illinoisearlylearning.org/es/ielg/spatial-sp/>
- Giovannettone, S. (01 de Febrero de 2018). *www.geniolandia.com*. Obtenido de *www.geniolandia.com*: <https://www.geniolandia.com/13174279/las-teorias-de-piaget-sobre-los-cambios-en-la-educacion-artistica>
- Huizinga, J. (2002). *Homo Ludens, intento de delimitación del elemento lúdico de la cultura*. Buenos Aires: Espiritu Guerrero Editor.
- Krauss, R. (1990). *Recreation an Leisuri in Modern Society*. Harper Collins Publishers.
- Luzuriaga, L. (1985). *Ideas Pedagógicas del Siglo XX*. Buenos Aires: Lozada.
- MAMANI PONCE, L. (2017). *La Importancia del Juego en el Aprendizaje del Área de Matemática en la competencia establece relaciones espaciales en los niños y niñas*.
- María, F. (11 de Marzo de 2020). *www.eresmama.com*. Obtenido de *www.eresmama.com*: <https://eresmama.com/nocion-espacial-en-ninos/>
- Meneses, M. (2001). *El juego en los niños: enfoque teórico*. San Pedro, Montes de Oca, Costa Rica: Universidad de Costa Rica. Obtenido de <https://core.ac.uk/download/pdf/25589341.pdf>
- MINEDU. (2016). <http://www.minedu.gob.pe>. Obtenido de <http://www.minedu.gob.pe>: <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>

- MUNGUÍA CAMACHO, S. (2020). *Las Relaciones Espaciales*. Mexico. Obtenido de http://132.247.232.170/bitstream/handle/acervodigitaledu/54470/MLNIITR1387_Relaciones%20espaciales.pdf?sequence=3&isAllowed=y
- Newmann, B. y. (1983). *Desarrollo del Niño*. México: Limusa.
- Queyrat, F. (1981). *Los Juegos de los Niños*. México: Li Musa.
- Ramírez, W. (2021). *Las Relaciones Espaciales*. Obtenido de www.lae.ciga.unam.mx: <http://lae.ciga.unam.mx/arctgis/M1/Las%20Relaciones%20Espaciales.pdf>
- Santamaría, A. (05 de Abril de 2017). *www.guiainfantil.com*. Obtenido de www.guiainfantil.com: <https://www.guiainfantil.com/articulos/educacion/juegos/la-importancia-del-juego-para-el-aprendizaje-del-nino/>
- Singhs, A. (2021). *www.estudiosindependientes.com*. Obtenido de www.estudiosindependientes.com: <http://www.estudiosindependientes.com/index.php/noticias/10536-actividad-fisica-mejora-aprendizaje>
- Vargas, O. (1995). *Resumen del capítulo "El principio de la Educación del Niño"*. Costa Rica: Universidad de Costa Rica.
- www.aulafacil.com*. (16 de Febrero de 2021). *www.aulafacil.com*. Obtenido de www.aulafacil.com: <https://www.aulafacil.com/cursos/pedagogia/juegos-y-grandes-juegos-para-el-tiempo-libre-herramientas-para-la-animacion/caracteristicas-del-juego-141361#:~:text=Para%20acercarnos%20un%20poco%20m%C3%A1s%20al%20conocimiento%20del,por%20el%20puro%20y%20%C3%BA>
- www.sites.google.com*. (17 de 02 de 2021). Obtenido de www.sites.google.com: <https://sites.google.com/site/cienciaennivelpreescolar/relacion-espacial>
- Zapata, O. (1990). *El Aprendizaje por el Juego en la Etapa Maternal y Pre - Escolar*. México: Pax.