



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA

**Trabajo de titulación previo a la obtención del título de licenciado en ciencias
humanas y de la educación mención Parvularia**

TEMA:

**“EL JUEGO CAMBIANDO LUGARES EN EL DESARROLLO DE LA
NOCIÓN DE ESPACIO PROYECTIVO”**

AUTOR: Walter Patricio Acosta Zapata

TUTORA: Dra. Sylvia Andrade Mg.

AMBATO – ECUADOR

Abril- Septiembre 2023

APROBACIÓN DEL TUTOR

Yo, Dra. Sylvia Andrade Zurita, con cédula de ciudadanía: 1801911890 en calidad de tutora del Trabajo de titulación, sobre el tema: **“EL JUEGO CAMBIANDO LUGARES EN EL DESARROLLO DE LA NOCION DE ESPACIO PROYECTIVO”**, desarrollado por la estudiante Acosta Zapata Walter Patricio, considero que el informe investigativo reúne los requisitos técnicos, científicos y reglamentarios, por lo cual autorizo la presentación del mismo ante el organismo pertinente, para su evaluación por parte de la Comisión calificadora designada por el Honorable Consejo Directivo.

Dra. Sylvia Jeannette Andrade Zurita Mg.

C.C. 1801911890

TUTORA

AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Yo, Walter Patricio Acosta Zapata con cédula de ciudadanía No. 0502669682, dejo constancia que el presente informe es el resultado de investigación de la autora, con el tema: **“EL JUEGO CAMBIANDO LUGARES EN EL DESARROLLO DE LA NOCION DE ESPACIO PROYECTIVO”**, quien, basada en la experiencia profesional, en los estudios realizados durante la carrera, en la revisión bibliográfica, e investigación de campo, he llegado a las conclusiones y recomendaciones descritas en la investigación. Las ideas, opiniones y comentarios especificados en este informe, son de exclusiva responsabilidad de la autora.

C.C. 0502669682

AUTOR: Walter Patricio Acosta Zapata

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO

La comisión de estudio y calificación del informe del Trabajo de Integración Curricular, sobre el tema “**EL JUEGO CAMBIANDO LUGARES EN EL DESARROLLO DE LA NOCION DE ESPACIO PROYECTIVO**” elaborado por WALTER PATRICIO ACOSTA ZAPATA, estudiante de la Carrera de EDUCACION PARVULARIA. Una vez revisada la investigación se APRUEBA, en razón de que cumple con los principios básicos técnicos, científicos y reglamentarios.

Por lo tanto, se autoriza la presentación ante los organismos pertinentes.

COMISIÓN CALIFICADORA

Ballesteros Casco Tamara Yajaira

1600364382C.C.

Miembro de la comisión Calificadora

Sánchez Fernández Irelys

1756925952 C.C.

Miembro de la comisión Calificadora

DEDICATORIA

Esta tesis se la dedico con todo el corazón, humildad a Dios quien supo guiarme a lo largo de mi carrera profesional, por ser la fortaleza en los momentos más difíciles de mi vida para alcanzar mi meta.

A mi hijo Igor Matheo Acosta Navas, quien es el único motivo por el cual he seguido adelante con mí el proceso educativo y de formación académica, ya que asido mi mayor inspiración en los momentos más significativos de mi vida estudiantil.

Mi esfuerzo y mi trabajo lo dedico a mi familia; mis padres, Sr: José Augusto Acosta Sandoval y la Sr: Aida Gladys Zapata de Acosta las almas más puras del universo, quienes son la parte más importante, ya que los dos fueron las personas quienes me enseñaron a luchar por los objetivos y sueños que se tiene como persona en el camino que es la vida.

Si las personas que amamos nos son arrebatadas, la forma de mantenerlas con vida es no dejar de amarlas, los edificios se incendian la gente muere, pero el amor verdadero es para siempre.

En memoria.

De: Augusto y Gladys

AGRADECIMIENTO

Durante una de las etapas importantes de mis estudios, hubo muchas personas que se mostraron solidarias y siempre predispuestas para colaborar y ayudarme.

Agradezco en primer lugar a Dios, quien me permitió cada día ver un amanecer y darme la sabiduría necesaria para cumplir con mis responsabilidades y llegar a la meta; por depositar en mí la fe y tener la satisfacción de haber hecho las cosas muy bien y de forma correcta y sentirme orgulloso de quien soy y de lo que hago.

A los docentes, quienes con su paciencia y dedicación impartieron sus conocimientos junto con su experiencia profesional para enriquecer mi aprendizaje.

Walter Patricio Acosta Zapata

INDICE GENERAL

AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN	3
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO	4
DEDICATORIA	5
AGRADECIMIENTO	6
INDICE GENERAL	7
ÍNDICE DE TABLAS.....	8
RESUMEN EJECUTIVO	9
ABSTRACT (SUMMARY).....	9
CAPITULO I.....	9
MARCO TEÓRICO	10
1.1 Antecedentes Investigativos	10
1.1 OBJETIVOS.....	12
Objetivo General.....	12
Objetivos Específicos	12
CAPÍTULO II	25
METODOLOGÍA.....	25
2.1 Materiales	25
2.2 Métodos.....	25
2.3 Hipótesis.....	26
2.4 Población o muestra.....	¡Error! Marcador no definido.
2.5. Recolección de información.....	¡Error! Marcador no definido.
2.6. Procesamiento de la información y análisis estadístico	¡Error! Marcador no definido.
2.8 Variables respuesta o resultados alcanzados.....	¡Error! Marcador no definido.
CAPÍTULO III.....	28
RESULTADOS Y DISCUSIÓN	28
3.1. Análisis y discusión de los resultados	28
Grafico 1 Genero.....	¡Error! Marcador no definido.
3.2. Verificación de hipótesis.....	¡Error! Marcador no definido.
2.1 Verificación de hipótesis (según el proyecto de titulación aprobado)	¡Error! Marcador no definido.
CAPITULO IV	36
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	36

4.1	Conclusiones	36
4.2	Recomendaciones	38
C.	REFERENCIA	¡Error! Marcador no definido.
	Referencias.....	41
	Anexos	¡Error! Marcador no definido.

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	Originalidad	¡Error! Marcador no definido.
Tabla 2	Fluidez	¡Error! Marcador no definido.
Tabla 3	Flexibilidad	¡Error! Marcador no definido.
Tabla 4	Elaboración	¡Error! Marcador no definido.

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1	Originalidad.....	¡Error! Marcador no definido.
Figura 2	Fluidez	¡Error! Marcador no definido.
Figura 3	Flexibilidad.....	¡Error! Marcador no definido.
Figura 4	Elaboración.....	¡Error! Marcador no definido.

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

TEMA: “EL JUEGO CAMBIANDO LUGARES EN EL DESARROLLO DE LA NOCIÓN DE ESPACIO PROYECTIVO”

Autor: WALTER PATRICIO ACOSTA ZAPATA

Tutora: DRA: SYLVIA ANDRADE Mg.

RESUMEN EJECUTIVO

ABSTRACT (SUMMARY)

Esta investigación fue de tipo mixto cualitativo y cuantitativo a través de la observación el cual se realizó un proceso de seguimiento en el cual se trata de crear una noción en los niños, como es el espacio proyectivo a través del juego el cual constituye uno de los marcos lógico –matemático fundamentalmente, que ha de servir para el futuro pensamiento abstracto – formal. Resulta inquietante que el docente utilice un método o estrategia que es en este caso el juego cambiando lugares como enseñanza aprendizaje ya que es considerado como un momento de ocio o relajación, pues de ello dependerá obtener la noción espacial en los primeros años de vida escolar y pre escolar, debido a las actividades para aprendizaje que ayudan a formar nociones de carácter proyectivo y euclidiano que garantice, los principios y comprensión fundamental y física de la utilización del método del el juego cambiando lugares para el desarrollo de una noción espacial.

Palabras clave. Noción de espacio, euclidiano, proyectivo, desarrollo.

THE GAME CHANGING PLACES IN THE DEVELOPMENT OF THE NOTION OF PROJECTIVE SPACE

This research was of a mixed qualitative and quantitative type through observation, in which a monitoring process was carried out in which the aim is to create a notion in children, such as the projective space through play, which constitutes one of the frameworks. fundamentally logical-mathematical, which must serve for future abstract-formal thinking. It is disturbing that the teacher uses a method or strategy that in this case is the game changing places as teaching-learning since it is considered a moment of leisure or relaxation, since obtaining the spatial notion in the first years of school life will depend on it. pre-school, due to the learning activities that help form notions of a projective and Euclidean nature that guarantee the

principles and fundamental and physical understanding of the use of the game method by changing places for the development of a spatial notion.

Keywords. Notion of space, Euclidean, projective, development.

CAPITULO I

MARCO TEÓRICO

1.1 Antecedentes Investigativos

Es importante la revisión de estudios previos puesto que con ellos se logrará tener una visión clara sobre el tema además hay que tomar en cuenta que el proceso de la noción o desarrollo del espacio proyectivo se da a través de su propio cuerpo y exploración. Ya que la mejor referencia es conocerse a sí mismo, en nuestro estudio nos adentraremos en el espacio proyectivo. Existe conocimiento del espacio por parte de los niños, tomando como punto de partida su ubicación. Se encontraron estudios en los cuales se fundamenta que el juego es parte fundamental de aquello, además es transmitida a través de distintos roles como los juegos, es por eso que (Ponce & Cedeño, 2023) determina que las nociones espaciales son: arriba, abajo, cerca, lejos, derecha, izquierda se recalca la importancia de una estimulación se la realiza a tempranas edades.

Mientras que (Gómez, Sarmiento, & Caguana, 2022) en el artículo sobre el desarrollo de la noción espacial en niños en la cual determina que es la ubicación y el ambiente, menciona que el desarrollo de las nociones espaciales va de la mano con el conocimiento de su propio cuerpo y el esquema corporal, a los 2 años los niños logran interiorizar el espacio, de 3 a 4 años comprende las relaciones de: arriba, abajo, delante, detrás las nociones de tiempo están en proceso de desarrollo por lo cual determina la importancia de una estimulación significativa todas estas relaciones son importantes para la evolución de la noción espacial en los niños.

(Ramírez, 2019) en su investigación menciona que las nociones de tiempo no son innatas, que estas se van aprendiendo con la experiencia y los años, además sustenta con los postulados (Duarte & Pérez, 2020) en los que determina que en el rango de 6 a 7 años los niños comprenden el concepto de tiempo, pero que antes de la edad

indicada se pueden enseñar las nociones de orden y secuencia; es decir empezando a familiarizar con el tiempo, se requieren diversas estrategias innovadoras, especialmente con juegos ya que el mismo es de disfrute para los niños.

Ahora bien, con los estudios abordados, en los cuales enfatizan la importancia de establecer actividades, estratégicas que permitan que los niños adquieran noción o conocimiento del espacio proyectivo, mediante la indagación se presentan a continuación diversos estudios respaldando a la temática presentada.

El juego tiene diversos beneficios, según (Pérez, 2020) es una estrategia que fortalece las áreas: afectiva, cognitiva, social y lingüística, se lo considera como un integrador de conocimientos, además este es de agrado de los niños y niñas, el juego es espontáneo, recreativo es allí en donde se integra el potencial de maestro para asignarle un valor pedagógico al conocimiento dado.

(Chacha, 2020) desarrolla una investigación sobre el juego en el ámbito lógico matemático en la cual aplica una investigación cuantitativa, con un método descriptivo y con una población de 24 estudiantes a los cuales aplico un cuestionario de 7 ítems al final de la ejecución se realizó diversos juegos y con ello determina que dentro del proceso enseñanza - aprendizaje el juego es fundamental, ya que genera un aprendizaje significativo en los estudiantes.

Por último en la investigación desarrollada (Vargas , Vásquez, & Posada, 2020), se determina que es importante que el ser humano aprenda las nociones espaciales y temporales por que le permiten ubicarse el tiempo y espacio, se aplicaron secuencias didácticas incluyendo el juego y con la técnica de la observación y un registro aplicado al inicio y al final llegando a la conclusión de que el juego es el eje gestor de las actividades escolares y contribuye significativamente al desarrollo de las habilidades de ubicación y destrezas.

Mientras tanto (Quiñonez, 2020), se desarrolla una investigación sobre: “Metodología lúdica “Jugando Aprendo” en la que se promueve el aprendizaje a través de la motivación y participación individual de cada uno de los alumnos lo cual también menciona la importancia del juego para el aprendizaje de las nociones espaciales, en la cual sigue una línea de investigación con un diseño pre experimental, aplicado técnicas de tipo descriptiva, de campo y bibliográfica, utilizando nuestro estudio la

técnica de la observación y como instrumento la ficha de observación de igual manera se lo realizo el estudio de acuerdo y coherentemente a nuestra investigación con las que determinó que el juego aporta a una mejor integración, despierta el interés y brinda la oportunidad de desarrollar destrezas cognitivas que aportan al desarrollo de las nociones espaciales a través del juego cambiando lugares.

1.1 OBJETIVOS

Objetivo General

- **Determinar la incidencia del juego cambiando lugares en el desarrollo de la noción de espacio proyectivo en los niños.**

Objetivos Específicos

- **Fundamentar teóricamente el juego cambiando lugares en el desarrollo de la noción de espacio proyectivo.**

Para dar cumplimiento con el objetivo propuesto se procede a la indagación de documentos, repositorios científicos actualizados con los cuales se busca ampliar la información sobre las variables; sus características, lo cual nos permitirá establecer una relación.

La recreación pertenece a la educación que contribuyen en el desarrollo integral del participante, en este caso los niños que en su tiempo libre de forma voluntaria para que realicen las actividades. Dentro de los distintos tipos de actividades recreativas se encuentran las dinámicas o actividades lúdicas con las cuales nos podemos identificar de varias formas, así como juegos de mesa, juegos tradicionales, actividades de recreación artística, manual o físicas, con las cuales nos permites desarrollar la noción espacial que contribuyen un papel importante dentro de la afectividad ser más colaborativo, aprenden a ser responsables y perseverantes en sus tareas. Además del desarrollo físico se estimulan muchas más áreas sean estas cognitivas y sociales ya que se vuelve más sensible al momento de relacionarse con los demás, mental y social con

la obtención del objetivo que es la obtención o desarrollo de la noción de espacio (Majuri, 2022) .

Los ejercicios de psicomotricidad permiten al niño explorar e investigar, superar y transformar situaciones de conflicto, enfrentarse a las limitaciones, relacionarse con los demás, conocer y oponerse a sus miedos, proyectar sus fantasías, vivir sus sueños, desarrollar la iniciativa propia, asumir roles, disfrutar del juego en grupo y expresarse (Guz., 2019).

El juego sirve como un canalizador, ya que el niño puede descargar su impulsividad sin culpabilidad. Esta descarga será determinante para su equilibrio afectivo; facilita la adquisición del esquema corporal, permite que el niño tome conciencia y percepción de su propio cuerpo; favorece el control del cuerpo, a través de la psicomotricidad el niño aprende a dominar y adaptar su movimiento, Ayuda afirmar su lateralidad, control postural, equilibrio, coordinación, ubicación en tiempo y espacio (Figuroa, 2022).

El juego según (Minerva Torres, 2002)	Según (Pacheco & Casquete , 2023).	Según (Velasco & Molina, 2016)
El juego es considerado una de las actividades más agradables al momento de realizar actividades conocidas, hasta el momento es una forma de esparcimiento ya que ayuda a liberar tenciones y emociones. Como señalan los antecedentes el juego permite que niños exploran, aprendan de una	El juego es una actividad presente en todos los seres humanos. Habitualmente se le asocia con la infancia, pero lo cierto es que se manifiesta a lo largo de toda la vida del hombre, incluso hasta la muerte. Comúnmente es una actividad fundamental para el desarrollo y aprendizaje de los niños	El juego cambiando lugares, es decir, la propuesta didáctica de la noción del espacio es una extensión proyectada desde su cuerpo ya que es el principal instrumento para el desarrollo de la noción del espacio, como espacios concebidos a partir del encuentro entre una propuesta estética y la

manera divertida, pueda edificarse y conocer características generales.	con el juego potencian su imaginación exploran el medio que los rodea y expresar sus pensamientos o se manifiestan atreves del lenguaje oral y corporal.	fundamentación pedagógica inspirada en la práctica psicomotriz y el juego es simbólico y en un contexto y concepto muy amplio, versátil
---	--	---

Elaborado por: Walter Acosta

El entorno ofrece al niño las posibilidades de desarrollar sus capacidades individuales mediante el juego, según Vygotsky (1991), es el mundo que lo rodea este puede afectar de manera positiva o negativa ya que se caracteriza fundamentalmente por ser en motor fundamental del aprendizaje, el juego al principio no es la actividad principal, está guiada por las ideas. La actividad del niño durante el juego se va convirtiendo en un hábitos diarios con las cuales se van fortaleciendo con el tiempo. (Gaitán, 2023) .

Según (Cabrera Feroso, González Vera, Mendoza Mendoza, & Arzate Robledo, 2017) El espacio proyectivo surge cuando un objeto llega a ser considerado mentalmente en relación a un punto de vista; el niño comienza a ubicarse en el entorno que lo rodea, con tenencia de posición sobre su cuerpo y con direcciones relativas de acuerdo donde este se encuentre, así define el espacio que está determinada por la sociedad desde diferentes posiciones.

Por tanto, la base de las matemáticas, según Piaget (1999), se encuentra en el proceso reflexivo que el niño hace cuando acciona los objetos en su entorno. Al comienzo de los primeros años es donde el niño recibe mayor información del mundo que los rodea esto sucede dentro y fuera de la unidad educativa cuando se trata de desarrollar una noción intelectual, motriz o emocional es necesario tener una formación pedagógica muy capaz para enseñar.(ordenar, agrupar, amontonar, doblar, estirar, pegar, colorear, completar, recortar, hacer corresponder, posicionar y desplazar, entre otras); son algunas experiencias, de tipo proyectivo (Duarte M. , 2021).

Según La Noción de Espacio proyectivo en el niño o la estructuración de la noción de espacio, aun cuando está presente desde el nacimiento, cobra fuerza en la medida en que el niño/niña progresa en la posibilidad de desplazarse y de coordinar sus acciones (espacio concreto), e incorpora el espacio circundante a estas acciones como una propiedad de estas (Vega, 2019).

El espacio proyectivo en la etapa infantil está relacionado con las nociones de espacio como puede ser : frente y atrás, arriba y abajo, adentro y afuera, y entre, lo cual se encuentra relacionadas con la lógica matemáticas, orden lógico entre los distintos elementos en espacios delimitados lo cual comprende el desarrollo de los proceso de razonamiento, en este ámbito se especifican las nociones básicas: de tiempo, cantidad, espacio, textura, forma, tamaño y color las cuales los niños las deben adquirir durante el inicial II (Ministerio de Educación, 2014).

En el Currículo de Educación Inicial se fundamenta el ámbito de relaciones lógico – matemática en el cual se encuentran las destrezas necesarias para el desarrollo de las nociones, espaciales, temporales, nociones de forma, figura, nociones de cantidad y sus relaciones (Ministerio de Educación, 2014).

Las relaciones lógico-matemáticas permiten al niño construir la relación, conocer diferentes características, atributos de los objetos que se encuentran a su alrededor, en la actualidad para enseñar las relaciones lógico – matemática los actores educativos desarrollan actividades de manipulación, experimentación y exploración, en donde incluyen al juego ya que este es atractivo para los niños, donde de se crean hábitos de cercanía ,separación, orden, sucesión espacial ,inclusión (Iza, 2022), con el conocimiento que en la actualidad el juego es utilizado como terapias para bajar los niveles de estrés.

El currículo de Educación Inicial 2014 es un documento que recoge aportes de la trayectoria curricular acumulada a este nivel educativo en el país, así como también experiencias e investigaciones innovadoras sobre la primera infancia.

Para garantizar la adecuada aplicación del Currículo de Educación Inicial a nivel institucional y de aula, es necesario que se lo contextualice en función de las

características y requerimientos específicos de los estudiantes (Ministerio de Educación, 2014).

Los ejes de desarrollo y aprendizaje son: desarrollo personal y social, descubrimiento natural y cultural, y expresión y comunicación cada uno contiene ámbito de acuerdo con la edad de 0 a 3 años y de 3 a 5 años (Ministerio de Educación, 2014).

El currículo está adaptado y realizado para los maestros de educación con el cual pueden guiar y planificar diariamente el currículo es el principal instrumento de los sistemas educativos para traducir a contenidos, competencias y habilidades específicas, lo que la sociedad necesita y la comunidad educativa. Refleja los estándares, capacidades de lo que los estudiantes deben saber y ser capaces de realizar durante el ciclo académico. (Díaz, y otros, 2022)

- **Establecer el nivel de desarrollo de la noción espacio proyectivo de los niños.**

Para identificar el nivel de desarrollo de la noción espacio proyectivo se construyó una ficha de observación con indicadores con la cual se recogieron los datos y posteriormente fueron procesados por el programa Excel, el cual ayuda a relacionar el nivel de desarrollo de cada uno de los alumnos, el paradigma de la investigación es mixto, porque es un proceso que recolecta, analiza y vincula datos cuantitativos y cualitativos de la investigación en estudio, se presenta una serie de investigaciones para responder a un planteamiento del problema o para responder preguntas, o supuesto de una investigación de un problema.

Los indicadores evaluados con la ficha de observación

1. **LA ORIGINALIDAD**
El niño participa dinámicamente en los juegos
El niño establece la noción del espacio proyectivo cuando realiza los juegos
2. **LA FLUIDEZ**
El niño muestra ideas novedosas durante el juego cambiando lugares
El niño muestra preferencias e intereses diversos en el juego cambiando lugares
3. **LA FLEXIBILIDAD**
El niño demuestra motricidad fina y gruesa
El niño expresa ideas al momento de realizar los juegos
4. **ELABORACIÓN**
El niño realiza aportes creativos sobre el juego cambiando lugares

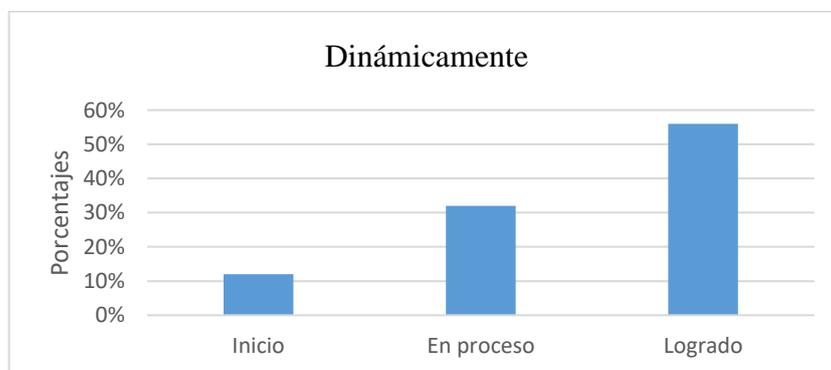
El niño desarrolla la noción de espacio proyectivo

Una vez aplicada la ficha de observación se obtiene los siguientes datos necesarios para el análisis

Pregunta 1. El niño participa dinámicamente en los juegos cambiando lugares

Columna1	Alternativas	resultados	Frecuencia
1	Inicio	3	12%
2	En proceso	8	32%
3	Logrado	14	56%
	TOTAL	25	100%

Elaborado por: Walter Acosta
Fuente: Ficha de observación



Elaborado por: Walter Acosta
Fuente: Ficha de observación

Análisis y discusión

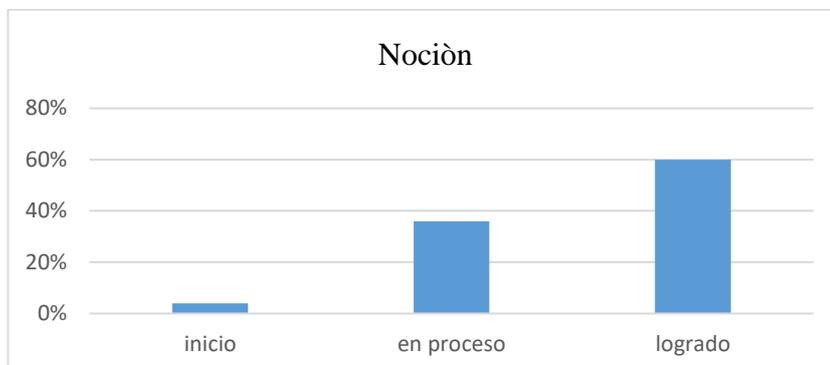
De los datos recolectados con la ficha de observación a 25 niños se identificó que 3 niños de 4 y 5 años corresponden al 12%, mientras que los 8 restantes pertenecen al 32% son niñas de la misma edad, así como también 14 niños están dentro del 56% verificando de esta manera que la mayor parte de niños están dentro del indicador de logrado.

Pregunta 2. El niño establece la noción del espacio proyectivo cuando realiza juegos

Columna 2	Alternativas	Resultados	Frecuencia
1	Inicio	1	4%
2	En proceso	9	36%
3	Logrado	15	60%

TOTAL 25 100%

Elaborado por: Walter Acosta
Fuente: Ficha de observación



Elaborado por: Walter Acosta
Fuente: Ficha de observación

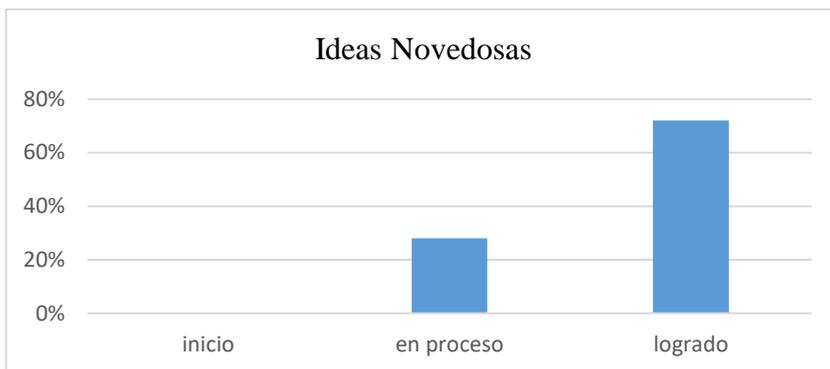
Análisis y Discusión

Con test aplicado a 25 niños se identificó que 1 niño de 4 y 5 años que corresponden al 4% se encuentra en inicio, 9 niños que corresponden al 36 % se encuentran en el indicador de en proceso y los 15 niños restantes que corresponden al 60% verificando de esta manera que la mayor parte de niños están dentro del indicador de logrado.

Pregunta 3. El niño muestra ideas novedosas durante el juego cambiando lugares

Columna3	Alternativas	resultados	frecuencia
1	Inicio	0	0%
2	en proceso	7	28%
3	Logrado	18	72%
	Total	25	100%

Elaborado por: Walter Acosta
Fuente: Ficha de observación



Elaborado por: Walter Acosta
Fuente: Ficha de observación

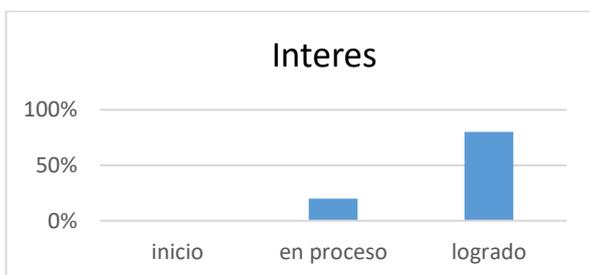
Análisis y discusión

De los datos recolectados con la ficha de observación aplicado a 25 niños se identificó que 18 niños de 4 y 5 años corresponden al 72%, que se encuentra en logrado y que 7 niños se encuentran en proceso que corresponde al 28% y los 0 restantes pertenecen al 0% que pertenece al inicio verificando de esta manera que la mayor parte de niños están dentro del indicador de logrado.

Pregunta 4. El niño muestra preferencia e interés diversos en el juego cambiando lugares

	Alternativas	resultados	Frecuencia
1	inicio	0	0%
2	en proceso	5	20%
3	logrado	20	80%
	total	25	100%

Elaborado por: Walter Acosta
Fuente: Ficha de observación



Elaborado por: Walter Acosta
Fuente: Ficha de observación

Análisis y discusión

De los datos recolectados con la ficha de observación a 25 niños se identificó que 20 niños de 4 y 5 años corresponden al 80%, de logrado mientras que los 5 restantes pertenecen al 20% son niñas de la misma edad están en proceso de logrado, así como también 0 niños están dentro del 0% en el proceso de logrado, verificando de esta manera que la mayor parte de niños están dentro del indicador de logrado.

Pregunta 5. El niño muestra motricidad fina y gruesa.

	Alternativas	Resultados	Frecuencia
1	Inicio	1	4%
2	En proceso	6	24%
3	Logrado	18	72%
	Total	25	100%

Elaborado por: Walter Acosta
Fuente: Ficha de observación



Elaborado por: Walter Acosta
Fuente: Ficha de observación

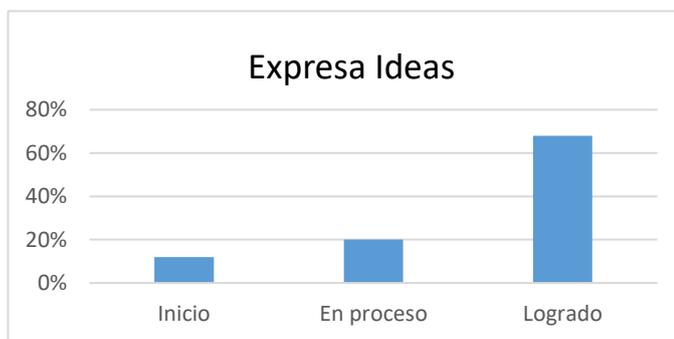
Análisis y discusión

De la ficha de observación aplicada a 25 niños se identificó que 18 niños de 4 y 5 años corresponden al 72%, que corresponde a logrado, mientras que los 6 restantes pertenecen al 24% que corresponde en proceso son niñas de la misma edad, así como también 1 niño está dentro del 4% que se encuentra en inicio verificando de esta manera que la mayor parte de niños están dentro del indicador de logrado.

Pregunta 6. El niño expresa ideas al momento de realizar los juegos

	Alternativas	Resultados	Frecuencia
1	Inicio	3	12%
2	En proceso	5	20%
3	Logrado	17	68%
	Total	25	100%

Elaborado por: Walter Acosta
Fuente: Ficha de observación



Elaborado por: Walter Acosta

Fuente: Ficha de observación

Análisis de discusión

De la ficha de observación aplicada a 25 niños se identificó que 17 niños de 4 y 5 años corresponden al 68%, que corresponde a logrado, mientras que los 5 restantes pertenecen al 20%, que se encuentran en proceso son niñas de la misma edad, así como también 3 niños están dentro del 12%, que se encuentran en inicio verificando de esta manera que la mayor parte de niños están dentro del indicador de logrado.

Pregunta 7. El niño realiza aportes creativos sobre el juego cambiando lugares.

	Alternativas	Resultados	Frecuencia
1	Inicio	1	4%
2	En proceso	4	16%
3	Logrado	20	80%
	Total	25	100%

Elaborado por: Walter Acosta
Fuente: Ficha de observación



Elaborado por: Walter Acosta
Fuente: Ficha de observación

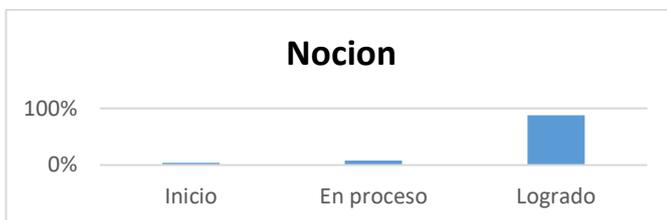
Análisis y Discusión

De la ficha de observación aplicada a 25 niños se identificó que 20 niños de 4 y 5 años corresponden al 80%, que corresponde en logrado, mientras que los 4 restantes pertenecen al 16%, que corresponde en proceso, son niños de la misma edad, así como también 4 niños están dentro del 4%, que se encuentra en inicio verificando de esta manera que la mayor parte de niños están dentro del indicador de logrado.

Pregunta 8. El niño desarrolla la noción del espacio proyectivo

	Alternativas	Resultados	Frecuencia
1	Inicio	1	4%
2	En proceso	2	8%
3	Logrado	22	88%
	Total	25	100%

Elaborado por: Walter Acosta
Fuente: Ficha de observación



Elaborado por: Walter Acosta
Fuente: Ficha de observación

Análisis y discusión

De la ficha de observación aplicada a 25 niños se identificó que 22 niños de 4 y 5 años corresponden al 88%, corresponden en logrado, mientras que los 2 restantes pertenecen al 8%, que se encuentra en proceso, son niñas de la misma edad, así como también 1 niño está dentro del 4% que está en inicio verificando de esta manera que la mayor parte de niños están dentro del indicador de logrado.

- **Analizar la incidencia del juego cambiando lugares en el desarrollo de la noción de espacio proyectivo en los niños.**

En base a los datos obtenidos se analizó sobre la incidencia del juego cambiando lugares se resumen las interpretaciones ya que se cumplió con el desarrollo de la noción de espacio proyectivo, los niños con su mismo cuerpo relacionan todas las direcciones toman conciencia de su espacio según van trascurriendo el tiempo en el aula y su manera de reflexionar acerca de su noción espacial las cuales se van construyendo de manera analítica, hacen referencia al conocimiento de relaciones entre objetos físicos y el mundo real para la interacción entre ellos o en la vida cotidiana se los realiza o los ejecuta en un espacio determinado y con objetos que nos ayudaran al desarrollo del mismo a través de la manipulación.

CAPÍTULO II

METODOLOGÍA.

2.1 Materiales

Debido a la fundamentación teórica se utilizó el juego como método para la investigación de nuestro tema a tratar, y la observación o visualización dirigida a los estudiantes, además la utilización de medios tecnológicos dispositivo laptop, internet y también en: repositorios, revistas, documentos científicos, videos actuales y bibliotecas virtuales los cuales ayudaron a construir los INSTRUMENTOS; los cuales fueron una fichas de observación con 8 indicadores y una entrevista dirigida a los docentes con 5 preguntas, también se hizo uso de programas estadísticos como del SPSS para la comprobación de la hipótesis, además de la utilización del programa Excel para el ingreso de datos, sin embargo para la obtención o recolección de datos se utilizó el aula que fue el espacio físico donde utilizamos los métodos, recogimos los datos y resultados, en algunas áreas de la Institución educativa como espacios o áreas verdes dirigidos o destinados al juego en la que se realizó el estudio.

2.2 Métodos

Con un enfoque de investigación cualitativa, ya que este recoge y resulta datos acorde al tema o estudio, se utilizó el enfoque cuantitativo para determinar el nivel de desarrollo del espacio proyectivo en los niños, mediante la aplicación de una ficha de observación con datos estandarizados (**Inicio, alcanzado y en proceso**), a la par se utilizó un enfoque cualitativo para aplicar una entrevista dirigida a las docentes del nivel inicial sobre la incidencia del juego cambiando lugares en el desarrollo de la noción espacio proyectivo (Ortega, 2021) .

Se trabajó con un diseño secuencial concurrente, ya que está caracterizado por etapas, en la primera se recabo y analizo los datos cuantitativos mediante la aplicación de una ficha de observación a los niños sobre la noción del espacio proyectivo atreves del juego cambiando lugares, seguida de otra etapa donde se aplicó una entrevista a las docentes del nivel inicial II de la Escuela de Educación Básica Juan Bautista Palacios “ La Salle”, con la cual se obtuvo la importancia de la ejecución de los juegos cambiando lugares en el desarrollo del espacio proyectivo (Bayas, 2023).

El **alcance** de la investigación es exploratorio, descriptivo. La investigación descriptiva “consiste, fundamentalmente, en caracterizar un fenómeno o situación concreta indicando sus rasgos más peculiares o diferenciadores. La investigación exploratoria es aquella que se efectúa sobre un tema, es el primer acercamiento a un problemas es utilizado con frecuencia para abordar nuevos temas que aún están en proceso de estudio objeto desconocido o poco estudiado, por lo que sus resultados constituyen una visión aproximada de dicho objeto, es decir, un nivel superficial de conocimiento e investigación explicativa se encarga de buscar el porqué de los hechos mediante el establecimiento de relaciones causa-efecto (Ramos, 2020).

En la presente investigación se empleará **técnicas e instrumentos** para recabar datos, entre ellos están la observación dirigida a los niños y la entrevista aplicada a los docentes.

A través de la entrevista se establecerá comunicación con las docentes, en la cual se recolectará la información sobre la utilización del juego, con la ficha de observación se recabará datos de los estudiantes, durante la práctica del juego.

La población está integrada por 2 docentes y 25 estudiantes del subnivel II de la Escuela de Educación Básica “JUAN BAUTISTA LA SALLE.

2.3 Hipótesis

Verificación de hipótesis

El estudio planteó las siguientes hipótesis:

- H1: Determinar la incidencia del juego cambiando lugares en el desarrollo de la noción de espacio proyectivo en los niños de educación inicial II
- H0: Determinar la no incidencia del juego cambiando lugares en el desarrollo de la noción de espacio proyectivo en los niños de educación inicial II

Para la verificación de la hipótesis se procesó los datos finales en el programa SPSS, por medio de su ejecución automática mediante el método del *t-student* para unas muestras relacionadas, debido a que se trabajó con una población pequeña, es decir, menos de 30, con un intervalo de confianza del 95%, un grado de significancia de 0,05 ($p < .05$).

2.1 Verificación de hipótesis

Estadísticas para una muestra

	N	Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio
ORIGINALIDAD	28	5,0357	,92224	,17429
FLUIDEZ	28	5,2857	,85449	,16148
FLEXIBILIDAD	28	5,2500	,84437	,15957
ELABORACION	28	5,5000	,57735	,10911

Prueba para una muestra

	T	gl	Sig. (bilateral)	Valor de prueba = 0		
				Diferencia de medias	95% de intervalo de confianza de la diferencia	
				Inferior	Superior	
ORIGINALIDAD	28,893	27	,000	5,03571	4,6781	5,3933
FLUIDEZ	32,732	27	,000	5,28571	4,9544	5,6171
FLEXIBILIDAD	32,901	27	,000	5,25000	4,9226	5,5774

ELABORACION	50,408	27	,000	5,50000	5,2761	5,7239
-------------	--------	----	------	---------	--------	--------

CAPÍTULO III

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

3.1. Análisis y discusión de los resultados

Análisis

Siempre está pendiente el juego para la enseñanza aprendizaje por lo general está en las actividades físicas, además se las planifican diariamente la cual se la incluye durante todo el ciclo escolar permitiendo un óptimo aprendizaje.

Como podemos darnos cuenta que el juego nos ayuda en cada momento en el desarrollo de la noción espacial llevando a cabo su objetivo que es el desarrollo de destrezas, motricidad y nociones básicas con el cual logramos un correcto aprendizaje en el estudiante.

El juego cumple un papel muy importante ya que permite que el aprendizaje sea correcto en el desarrollo de la noción del espacio proyectivo ya que tiene mucho más impacto. Sin embargo, el juego se ha convertido hoy en día, en una valiosa herramienta en entorno laboral y profesional para la enseñanza de cada uno de los niños.

Las dificultades más comunes son la falta de interés en los niños a veces encontramos roles entre estudiantes, problemas familiares y la desorganización entre los mismos.

Una vez revisados los resultados de la ficha de observación cabe afirmar que la mayor parte de los niños cumple con el estándar de acuerdo a la edad y sexo, obtuvimos los resultados deseados que se refiere a la noción espacial a través del juego en los estudiantes.

Discusión

La siguiente discusión está basada en temas relacionados al desarrollo de la noción de distancia en el cual la ubicación tiene un rol muy importante ya que les ayuda a tomar conciencia de la realidad o presente tomado en cuenta el tiempo, me permito decir con toda seguridad que para desarrollar esta noción el alumno tiene que experimentar con los compañeros, profesores, el entorno y padres de familia y comunidad educativa como ya sabemos el currículo de educación inicial en el ámbito lógico matemático esta nos ayuda a manejar las nociones básicas espaciales para la adecuada ubicación de los objetos y la iteración entre los mismos, las destrezas esta entre las edades de 4 a 5 años

pude reconocer la ubicación de objetos en relación a el mismo y las nociones espaciales que son entre adelante atrás, junto ,cerca lejos.

Análisis de datos cualitativos

Variable	Pregunta	Descripción repuesta	Definición conceptual	Interpretación
<p>Variable independiente El juego cambiando lugares</p> <p>Variable dependiente Desarrollo de la noción del espacio proyectivo</p>	<p>1. ¿Usted aplica el juego cambiando lugares para desarrollar la noción del espacio proyectivo?</p>	<p>1. Si se aplica mediante la pedagogía conceptual el cual se aplica el juego a partir de este concepto pedagógico y la motivación, el juego es un medio que forma parte de la fase de evolución del ser humano para aprender la infancia</p> <p>2. Si diariamente con técnicas de aprendizaje basado en juegos que implica utilizar el funcionamiento y la mecánica del juego en un contexto educativo, aprovechando las ventajas como elemento motivador, social e interactivo, para ello, se pueden poner en práctica, estrategias y utilizar los recursos que propone una adecuada</p>	<p>Según (Ideas, 2020),El desarrollo de las nociones espaciales en los niños puede llegar a ser un proceso complejo ya que incluye una comprensión general de temas como la evaluación de la distancia, el tamaño, la forma, la posición relativa de los objetos y su posición con respecto a la orientación.</p> <p>El juego permite introducir estos conceptos de manera lúdica, facilitando su</p>	<p>Siempre está pendiente el juego para la enseñanza aprendizaje por lo general en las actividades diarias también ayuda la planificación diaria la cual organiza durante todo ciclo escolar permitiendo un óptimo aprendizaje.</p>

		1 planificación semanal de acuerdo el tema a tratar.	comprensión y aprendizaje al volver estos conceptos más accesibles y atractivos para los niños.	
<p>Variable independiente</p> <p>El juego cambiando lugares</p> <p>Variable dependiente</p> <p>desarrollo de la noción del espacio proyectivo</p>	2. ¿Cite dos beneficios de aplicar juegos para el desarrollo de la noción del espacio proyectivo?	<p>1. Mejora las capacidades motoras niños para planificar, organizar, llevarse bien con los demás y regular sus emociones.</p> <p>1. 1 Además, el juego ayuda con el lenguaje, las destrezas matemáticas y sociales e incluso ayuda a los niños a sobrellevar el estrés.</p> <p>2. Les ayuda con conocimientos o actitudes que los alumnos adquieran al momento que practican el juego, se detecta aciertos, errores para aprender en la próxima sesión.</p>	Según (Moreano, 2020) los docentes es necesario entender que el juego es parte de la vida cotidiana de un niño, y como tal debemos darle el valor que merece. El juego es una herramienta idónea en el crecimiento infantil por varias razones: <ul style="list-style-type: none"> • Reúne aspectos significativos consistentes para el fortalecimiento de las habilidades cognitivas y 	Como podemos darnos cuenta el juego nos ayuda en cada momento la noción espacial llevando a cabo su objetivo que es el desarrollo de destrezas, motricidad y nociones básicas del estudiante con el cual logramos un correcto aprendizaje en el estudiante.

		2.1 Se puede realizar una mejor comprensión de cualquier materia o una asignatura completa, los contenidos de un tema en específico o un tema concreto que se les resiste. También puedes tener como fin potenciar ciertos comportamientos, desarrollar ciertas destrezas o competencias.	sociales: pensamiento, sentimiento y actuación.	
Variable independiente El juego cambiando lugares Variable dependiente desarrollo de la noción del	3 ¿Enliste las dificultades que se le ha presentado al momento de aplicar el juego cambiando lugares?	1.No forjan vínculos con los demás, y a compartir, negociar y resolver conflictos, además de contribuir a su capacidad de autoafirmación. 1.1 Al no realizar actividades no fomenta la motivación, la habilidad para solucionar problemas, y maneras sencillas de afianzar conocimientos. 2. Hay falta de atención por parte de los alumnos y por consiguiente no se	Según (Finol, 2021) los niños, ya que les permite potenciar su imaginación, explorar el medio ambiente en el que se desenvuelven, expresar, su particular forma de ver del mundo, manifestando la mediante su creatividad a través del lenguaje oral y corporal, y	El juego cumple un papel muy importante ya que permite que el aprendizaje en el desarrollo tiene más impacto. Sin embargo, el juego se ha convertido hoy en día, en una valiosa

<p>espacio proyectivo</p>		<p>realiza con normalidad la motricidad fina y gruesa.</p> <p>2.1 Bueno al momento de realizar los juegos tiene como resultados roses entre estudiantes, desatención por parte de un grupo pequeño, mala coordinación entre otros.</p>	<p>el desarrollo de habilidades que se materializan atreves del juego.</p>	<p>herramienta en entorno laborales.</p>
<p>Variable independiente El juego cambiando lugares</p> <p>Variable dependiente desarrollo de la noción del espacio proyectivo</p>	<p>4 ¿Indique la frecuencia de uso de los juegos cambiando lugares para el desarrollo la noción del espacio proyectivo?</p>	<p>1.Se utiliza diariamente constantemente en las aulas con la ayuda de planificación de acuerdo a la clases o temas que se realiza diariamente talvez varia un poco en función de los objetivos de las actividades que se llevan a cabo. De la misma forma, los estilos de enseñanza con el juego son más aceptados por los alumnos.</p> <p>2.La frecuencia es diaria ya que el juego es una parte fundamental del</p>	<p>Según (López, 2020)el juego constituye una de las formas más importantes en las que los niños pequeños obtienen conocimientos. Por esta razón, las oportunidades de juego y los entornos que favorecen el juego, la exploración y el aprendizaje práctico constituyen el fundamento</p>	<p>El juego es una metodología muy importante para el trabajo docente y desarrollo de las nociones, además se nota un gran cambio dentro de las destrezas que desarrolla los niños dando un mejor aprendizaje.</p>

		aprendizaje y nos ayuda con el desarrollo de los conocimientos, ya que motiva a los estudiantes de una manera positiva con la cual podemos asegurar su pleno aprendizaje durante el ciclo escolar.	de los programas de educación preescolar eficaces. Se lo mantiene al juego presente diariamente en el ámbito educativo.	
Variable independiente El juego cambiando lugares Variable dependiente desarrollo de la noción del espacio proyectivo	5 ¿Cite dos dificultades que se le ha presentado al momento de aplicar los juegos cambiando lugares?	1. Las dificultades que se presentan es al momento de realizar los juegos ya que los alumnos muestran un poco de interés al momento de realizarlo, lo que produce un bajo rendimiento de actividad física el juego puede resultar difícil de definir; no obstante, los investigadores y teóricos por lo general coinciden en definir las características clave de las experiencias lúdicas. 2.La dificultad más común al realizar la actividad que es el juego es el rose entre	Según (ANA MARÍA BLANES FERNÁNDEZ, 2019)Hace referencia a las dificultades de aprendizaje referidas a las habilidades motrices. Por ejemplo, conoceremos cómo prevenir un mal funcionamiento de la motricidad fina y gruesa a través de un juego como método de enseñanza.	Las dificultades más comunes son la falta de interés en los niños a veces encontramos roses entre estudiantes y la y desorganización entre los mismos.

		<p>alumnos, porque al momento de la actividad hay golpes entre ellos y nos lleva a un pare muy corto de la misma.</p> <p>2.1 Podemos decir que la falta de interés, ya que unos realizan la actividad y un grupo reducido no le presta atención este sucede por lo general en áreas abiertas o espacios grandes cuando se la realiza en al aula la mayor parte adquiere el conocimiento.</p>		
--	--	--	--	--

Nota: Triangulación de la entrevista, (Acosta, 2023)

CAPITULO IV

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

4.1 Conclusiones

Se fundamentó o concluyo que la noción de espacio proyectivo se desarrolló de manera adecuada a través del juego ya que se implementó, distintos métodos educativos y científicos como estrategia de enseñanza aprendizaje con el cual nos permitió observar el adecuado desarrollo varias habilidades físicas, cognitivas, lógicas, motrices y estándares de calidad.

Gracias a los juegos como de exploración y distintas habilidades, destrezas les ayuda a formar una adecuada conciencia del mundo en el que se encuentran o los que les rodea dando así una mejor relación entre ellos siendo más colectivos, sociales y cooperativos. De esta manera podemos asegurar que la noción de espacio fue adquirida gracias a la aplicación e intervención del juego cambiando lugares.

La bibliografía es actualizada

Se encuentra mucha información acerca de este tema el juego cambiando lugares para la noción del espacio proyectivo se obtuvo información desde los años 2019 hasta el 2023 con el cual pudimos recopilar información muy actual acerca de nuestro tema de investigación, con la ayuda de grandes exponentes o investigadores cuyo propósito es realizar la obtención de la noción espacial a través del juego ya que es un método muy utilizado en la enseñanza aprendizaje.

La información recopilada constituye un aporte al conocimiento del docente.

Si bien la investigación tuvo como propósito brindar conocimientos prácticos, teóricos estos resultan eficientes para dotar a las educadoras de distintas estrategias o métodos educativos en el caso de nuestro trabajo empleamos el método del juego haciendo notar el desarrollo del espacio proyectivo y potencien el del concepto del mismo. Dado que las educadoras median el desarrollo de los niños de 4 a 5 años, esto requiere de una

preparación o formación más específica que brinda una observación y visualización más clara de los objetivos y métodos educativos que desarrollaran en esta etapa. Esta problemática surgió desde la propia reflexión sobre la formación profesional, ya que nace la incógnita dentro del mismo educador acerca de diferentes estudios y métodos que podrían aplicarse el este tema a tratar.

Esto lo podemos encontrar en diferentes documentos que forman parte del marco curricular de Educación.

Establecer el nivel de desarrollo de la noción espacio proyectivo de los niños y niñas de educación inicial II.

Se concluye que se estableció el desarrollo de da la noción del espacio proyectivo atreves del juego, fue el motor principal para poder observar como cada niño fue avanzando en cada uno de los objetivos que se tuvo en el tema a investigar nociones espaciales arriba, abajo cerca lejos, lateralidad, entre otras nociones temporales día, noche, hoy, ayer, mañana. Para una mejor noción del espacio esta debe ser tratada desde la infancia para su mejor desarrollo.

Del análisis cuantitativo realizado y se establece que verificación de la Hipótesis.

La investigación cualitativa permite que las hipótesis sean formuladas después de que el investigador en este caso haya comenzado el estudio con el estudiante a investigar el tema. Están fundadas en los datos y se desarrollan en interacción con ellos, en lugar de ser ideas previas que van a ser testadas en el caso de la noción de distancia atreves del juego. Por ello, la investigación cualitativa no pretende verificar una hipótesis sino revelar lo oculto dando como conclusión un claro desarrollo de la noción de espacio proyectivo con la ayuda del juego tomando este como una manera adecuado de enseñar incluyendo el diario educativo, descubrir aquello que conforma los diferentes objetivos.

Al analizar la incidencia y establecer que del juego cambiando lugares en el desarrollo de la noción de espacio proyectivo en los niños de educación inicial II.

Se puede concluir o sugerir que los docentes incluyan el juego como método de aprendizaje con el cual le permitió desarrollar la noción de distancia adecuadamente ,le ayudara para su vida adulta, se manifestara el desarrollo muscular en todo su cuerpo el cual es común al momento de realizar un juego, en el transcurso de la investigación requerida del conocimiento científico del tema a tratar, y con la convicción de que las destrezas la tendencia del juego se manifiesta de forma impulsiva esto es una necesidad que se manifiesta desde la concepción de los niños ,si desarrollarlas a partir del juego con una intervención del docente directamente interactuando con los niños pasando por varias etapas de desarrollo en nuestro caso a investigar fue la noción espacial el cual se desarrolló con normalidad en todo el proceso de la investigación logramos explicar al respecto de las condiciones del juego y la experiencia lúdica para la educación .

4.2 Recomendaciones

El juego inciden positivamente en el aprendizaje para la noción del espacio proyectivo, pero la falta de desarrollo de las mismas provocan deficiencias cognitivas, comprobándose la misma en base a los datos obtenidos Se recomienda a los docentes de las instituciones aplicar diariamente el juego como base de la enseñanza aprendizaje para la incidencia del juego cambiando lugares ya que se detectó el poco desarrollo al principio y gracias a la interacción del juego se terminó dando desarrollo de la misma en este caso la noción de espacio proyectivo, dando como efecto el adecuado desarrollo en el aprendizaje, las causas se presume pueden ser por la falta de atención por parte de los educadores y el poco tiempo dedicado a los niños.

Se recomienda realizar actividades para fundamentar la teoría acerca del juego ya que el entorno que se ofrecemos a los niños debe ser óptimo ya que existen más posibilidades de desarrollar sus capacidades individuales mediante el juego, que permite que cualquier actividad se convierta en juego ayudando a la obtención de un adecuado desarrollo de la noción de espacio proyectivo se recomienda realizar actividades que tenga relación con el juego en espacios abiertos y con la interacción de todos los actores de la unidad educativa.

Se recomienda a los docentes realizar un cronograma semanal para recoger datos acerca del avance de cada uno de los niños ya que van adquiriendo la noción de espacio proyectivo progresivamente esta se lo realizará gracias a la interacción o del juego ya que nos demuestra que si hubo un correcto avance del el mismo.

Se recomienda que para la incidencia del desarrollo del niño se realice una actividad diaria en el aula concibe desde un enfoque integral que debe favorecer el aspecto físico, social y emocional para lo cual, el docente aparece como un guía practico para el desarrollo de la noción espacio proyectivo llevando a experiencias de aprendizaje significativas, que permitan al niño/niña avanzar en su formación educativa ya que con el pasar del tiempo se nota la adquisición de la noción del espacio proyectivo con actividades en este caso la utilización del juego, la noción de espacio se obtiene sin mayores contratiempos de modo paralelo a la noción y conciencia de la existencia delos objetos sin embargo, en ocasiones puede presentar dificultades derivadas de lagunas que se han creado durante nuestra educación

Referencias

- Cabrera Fermoso, N. L., González Vera, R., Mendoza Mendoza, H., & Arzate Robledo, R. (2017). La Topología y la Geometría en la enseñanza educativa básica . *alternativas en psicología* , 37.
- Acosta, W. (2023).
- ANA MARÍA BLANES FERNÁNDEZ, Á. M. (2019).
https://repositori.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/80558/forum_1995_1.pdf?sequence=1. Obtenido de
https://repositori.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/80558/forum_1995_1.pdf?sequence=1:
https://repositori.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/80558/forum_1995_1.pdf?sequence=1
- Bayas, D. (2023). LOS EJERCICIOS DE PRAXIAS LINGUALES EN LA ADQUISICIÓN DE FONEMAS NASALES Y OCLUSIVOS EN NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS”. *Repositorio de la Universidad Técnica de Ambato*. Recuperado el 04 de Julio de 2023, de https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/35864/1/INFORME%20FINAL%20TESIS_BAYAS%20DAYANNA-signed-1-signed-signed.pdf
- Chacha, A. (2020). El juego como estrategia didáctica para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los niños. *Universidad Politécnica Salesiana*. Recuperado el 03 de Julio de 2023, de <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/22670/1/UPS-CT009813.pdf>
- Díaz, M., María, M., Pellicer, I., López , E., Rodríguez, H., Quesada, A., & Brooks, S. (2022).
- Duarte, F., & Pérez, N. (2020). LATERALIDAD EN NIÑOS DE 2 A 5 AÑOS DEL INSTITUTO DE RECREACIÓN Y DEPORTES DE TUNJA (IRDET) APLICANDO EL TEST DE HARRIS. *Actividad Física y Deporte*. Recuperado el 29 de Junio de 2023, de <https://revistas.udca.edu.co/index.php/rdafd/article/view/1572/1946>
- Duarte, M. (2021). Didáctica de la Matemáticas en la Educación Inicial. *Riuma.uma*. Recuperado el 04 de Julio de 2023, de <https://riuma.uma.es/xmlui/bitstream/handle/10630/23404/5%20-%20Taller%20Geom%20Topolo%CC%81gica%20y%20Proyectiva.pdf?sequence=1>
- Feria, H., Mantilla, M., & Mantecón, S. (2020). La entrevista y la encuesta: ¿métodos o técnicas de indagación empírica? *Revista Didasc@lia: D&E.*, XI(3), 62-79.
- Figuerola, A. (2022). ESPACIOS RECREATIVOS Y EL RENDIMIENTO EN EL PROCESO DE LA ENSEÑANZA – APRENDIZAJE DE LOS

ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA ESCUELA FRANCISCO PACHECO DEL CANTÓN PORTOVIEJO PERIODO 2021 – 2022. *Educare*. Recuperado el 03 de Julio de 2023, de <file:///C:/Users/Intel/Downloads/Articulo+15.pdf>

Finol, A. E. (junio de 2021). *Univercidad Espiritu Santo*. Obtenido de Univercidad Espiritu Santo: <https://uees.edu.ec/la-importancia-del-juego-para-mejorar-el-desarrollo-de-nuestros-ninos/#:~:text=Jugar%20mejora%20en%20nuestros%20m%C3%A1s,juego%2C%20pueden%20sobrellevar%20el%20estr%C3%A9s>.

Gaitán, V. (2023). Gamificación: el aprendizaje divertido. *Educativa*. Recuperado el 29 de Junio de 2023, de <https://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/>

Gómez, M., Sarmiento, M., & Caguana, L. (2022). Estimulación de las capacidades perceptivo motoras en los niños de 4-5 años a partir de una cartilla basada en la Pedagogía Reggio Emilia en Cuenca-Ecuador. *Universoidad Nacional de Educación*. Recuperado el 29 de Junio de 2023, de <http://repositorio.unae.edu.ec/bitstream/56000/2758/1/TIC27EI%20.pdf>

Guz., S. (2019). SEGUNDA PONENCIA: INTEGRACIÓN SENSORIAL PARA MEJORAR LA VIDA DE LOS NIÑOS. » Construyendo la torre mas alta». *Maestra de Inicial*. Recuperado el 03 de Julio de 2023, de <https://maestradeinicial.com/sesiones/segunda-ponencia-integracion-sensorial-para-mejorar-la-vida-de-los-ninos-construyendo-la-torre-mas-alta/>

Ideas, B. j. (26 de junio de 2020). *Blog Juego Ideas*. Obtenido de Blog Juego Ideas: <https://www.juegoideas.com/2020/06/18/20-juegos-nociones-espaciales/>

Iza, N. (2022). EL JUEGO EN EL APRENDIZAJE DE LAS RELACIONES LÓGICOMATEMÁTICAS EN PREPARATORIA. *Universidad Politécnica Saleciana*. Recuperado el 04 de Julio de 2023, de <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/22047/1/TTQ640.pdf>

López, P. (Octubre de 2020). <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>. Obtenido de <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>: <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>

Majuri, K. (2022). LA RECREACIÓN EN LOS CENTROS DE SALUD DE VENEZUELA. *Linkedin*. Recuperado el 03 de Julio de 2023, de <https://es.linkedin.com/pulse/la-recreaci%C3%B3n-en-los-centros-de-salud-venezuela-keyla-majuri>

Minerva Torres, C. (2002). EL JUEGO: UNA ESTRATEGIA IMPORTANTE. *educere*, 290.

- Ministerio de Educación. (2014). Currículo de Educación Inicial . Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2014/06/curriculo-educacion-inicial-lowres.pdf>
- Moreano, D. (julio de 2020). *aeticulo cientifico fenebicio del juego para el desarrollo de los ninos*. Obtenido de aeticulo cientifico fenebicio del juego para el desarrollo de los ninos: https://www.usfq.edu.ec/sites/default/files/2020-07/pea_019_0007_0.pdf
- Ortega, C. (2021). Investigación mixta. Qué es y tipos que existen. *QuistioPro*. Recuperado el 07 de Julio de 2023, de <https://www.questionpro.com/blog/es/investigacion-mixta/>
- Ostrosky, M. (2023). *Illinois Earlyl Earning project*. Obtenido de Illinois Earlyl Earning project: <https://illinoisearlylearning.org/es/welcome/>
- Pacheco, L., & Casquete , A. (2023). Estrategias lúdicas niños menores de 5 años y evitar el uso excesivo de dispositivos tecnológicos en los hogares. *Polo del Conocimiento*, 8(2). Recuperado el 29 de Julio de 2023, de <file:///C:/Users/Intel/Downloads/5261-27355-3-PB.pdf>
- Pérez, A. (2020). La importancia del juego para mejorar el desarrollo de nuestros niños. *Universidad Espiritu Santo*. Recuperado el 29 de Junio de 2023, de <https://uees.edu.ec/la-importancia-del-juego-para-mejorar-el-desarrollo-de-nuestros-ninos/#:~:text=Jugar%20ayuda%20a%20nuestros%20peque%C3%B1os,ayuda%20a%20generar%20resiliencia%20emocional.&text=Posibilita%20diferentes%20movimientos%20que%20ejercitan,ni%>
- Ponce, M., & Cedeño, R. (2023). Estrategias metodológicas para estimular las nociones temporo-espaciales en los niños y niñas de Educación Inicial. *Investigar*. Recuperado el 02 de Junio de 2023, de <https://www.investigarmqr.com/ojs/index.php/mqr/article/view/326/1382#:~:text=Las%20nociones%20temporo%20Despacial%20permiten,potenciadas%20durante%20la%20educaci%C3%B3n%20inicial.>
- Quiñonez, G. (2020). NOCIÓN ESPACIAL EN LA MODALIDAD DE EDUCACIÓN A DISTANCIA EN NIÑOS DE PREESCOLAR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SCHOOL GOLF. *Universidad San Ignacio de Loyola*. Recuperado el 03 de Julio de 2023, de <https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/48132aac-e270-450e-98d3-17393e0863eb/content>
- Ramírez, R. (2019). Desarrollar el sentido espacial para comprender el mundo. *El País*. Recuperado el 29 de Junio de 2023, de https://elpais.com/elpais/2019/06/12/ciencia/1560336520_008365.html
- Ramos, C. (2020). LOS ALCANCES DE UNA INVESTIGACIÓN. *Ciencia América*. Recuperado el 07 de Julio de 2023, de

file:///C:/Users/Intel/Downloads/Dialnet-LosAlcancesDeUnaInvestigacion-7746475%20(2).pdf

- Sánchez, Castillo, etc. (2020). El juego como representación del signo en niños y niñas preescolares: un enfoque sociocultural. *Revista Educación*, vol. 44, 5. Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/440/44062184041/44062184041.pdf>
- Sierra, R., Sosa, K., & González, V. (2018). *Lista de cotejo*. Obtenido de <https://cuaieed.unam.mx/publicaciones/libro-evaluacion/pdf/Capitulo-14-LISTA-DE-COTEJO.pdf>
- Vargas , M., Vásquez, M., & Posada, D. (2020). El papel del juego en el desarrollo de habilidades de ubicación espacio temporal de los niños del Gimnasio Infantil Creando Sueños de la ciudad de Ibagué. *Coporación Universitaria Minuto de Dios*. Recuperado el 26 de Junio de 2023, de https://repository.uniminuto.edu/bitstream/10656/11574/1/VargasReinaMariaIsabel_2020.pdf
- Vega, I. (2019). LA REPRESENTACIÓN ESPACIAL EN EL SEGUNDO CICLO DE EDUCACIÓN INFANTIL. *Universidad de Valladolid*. Recuperado el 04 de Julio de 2023, de <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/39166/TFG-O-1777.pdf?sequence=1>
- Velasco, G. Á., & Molina, a. A. (2016). Lugares de juego y encuentro para la infancia. *Dialnet*, 37-62.

Anexos:

Procesamiento de información

Preguntas	Docente 1	Análisis docente 1	Docente 2	Análisis docente 2
¿Usted aplica el juego cambiando lugares para desarrollar la noción del espacio proyectivo?	Si se aplica mediante la pedagogía conceptual el cual se aplica el juego a partir de este concepto pedagógico y la motivación, el juego es un medio que forma parte de la fase de evolución del ser humano para aprender la infancia	La docente indica que la motricidad es importante porque permite al niño a coordinar sus movimientos.	Si diariamente con técnicas de aprendizaje basado en juegos que implica utilizar el funcionamiento y la mecánica del juego en un contexto educativo, aprovechando las ventajas como elemento motivador, social e interactivo, para ello, se pueden poner en práctica, estrategias y utilizar los recursos que propone una adecuada planificación semanal de acuerdo el tema a tratar.	La docente indica que los juegos son esenciales para comprender la experiencia primaria y esencial con referencia al desarrollo de la noción espacial.
Análisis:				
¿Cite dos beneficios de aplicar juegos para el desarrollo de la noción del espacio proyectivo?	Mejora las capacidades motoras niños para planificar, organizar, llevarse bien con los demás y regular sus emociones	La docente indica que los beneficios son muchos ya que el movimiento desarrolla masa muscular mejor funcionamiento de las destrezas o habilidades fomenta la amistad entre ellos mejora su seguridad ,planifica de mejor manera sus actividades organizarse que son del el niño contribuye a controlar su coordinación de movimientos.	Además, el juego ayuda con el lenguaje, las destrezas matemáticas y sociales e incluso ayuda a los niños a sobrellevar el estrés.	Esta docente indica que el desarrollo de la noción del espacio proyectivo fue estimulado por el juego y tubo beneficios notables de los niños como mejoramiento de su destrezas , estado de salud o animo de la manera en cómo se enfrenta a nuevos retos dentro de la institución.
Análisis:				

Preguntas	Docente 1	Análisis docente 1	Docente 2	Análisis docente 2
¿Enliste las dificultades que se le ha presentado al momento de aplicar el juego cambiando lugares?	No forjan vínculos con los demás, y a compartir, negociar y resolver conflictos, además de contribuir a su capacidad de autoafirmación.	La docente indica que hay dificultades como la falta de atención o desinterés no es organizado en su tiempo no tiene una buena coordinación motriz.	Hay falta de atención por parte de los alumnos y por consiguiente no se realiza con normalidad la motricidad fina y gruesa.	La docente indica que la mayor dificultad que se muestra dentro del aula es el desinterés de los alumnos los cuales son ayudados con el estímulo del juego.
Análisis:				
¿Indique la frecuencia de uso de los juegos cambiando lugares para el desarrollo la noción del espacio proyectivo?	Se utiliza diariamente constantemente en las aulas con la ayuda de planificación de acuerdo a la clases o temas que se realiza diariamente talvez varia un poco en función de los objetivos de las actividades que se llevan a cabo. De la misma forma, los estilos de enseñanza con el juego son más aceptados por los alumnos.	La docente indica que al realizar con más frecuencia los juegos o que sea parte de las actividades diarias que ayudan al desarrollo de la noción del espacio proyectivo con el transcurrir del ciclo académico nos damos cuenta que si existe el uso de los jugos dentro de la planificación abecés son una o dos diarias que se debe aplicar el juego dentro del aula.	La frecuencia es diaria ya que el juego es una parte fundamental del aprendizaje y nos ayuda con el desarrollo de los conocimientos, ya que motiva a los estudiantes de una manera positiva con la cual podemos asegurar su pleno aprendizaje.	Esta docente indica que la frecuencia de la utilización del juego debe ser con mayor frecuencia ya este permite al estudiante no estresarse al momento de realizar las demás actividades y permite que desarrolle diferentes destrezas o nociones en nuestro caso la noción del espacio.
Análisis:				

Preguntas	Docente 1	Análisis docente 1	Docente 2	Análisis docente 2
¿Cite dos dificultades que se le ha presentado al momento de aplicar los juegos cambiando lugares?	Las dificultades que se presentan es al momento de realizar los juegos ya que los alumnos muestran un poco de interés al momento de realizarlo, lo que produce un bajo rendimiento de actividad física el juego puede resultar difícil de definir; no obstante, los investigadores y teóricos por lo general coinciden en definir las características clave de las experiencias lúdicas	La docente indica que las dificultades se manifiestan en las actividades como, la no formación musculares, como caminar, saltar y escalar, correr actividades que se las realiza normalmente, se desarrollan al mismo tiempo ya que muchas actividades requieren la intervención del juego.	La dificultad más común al realizar la actividad que es el juego es el rose entre alumnos, porque al momento de la actividad hay golpes entre ellos y nos lleva a un pare muy corto de la misma.	La docente indica que la mayor dificultad es tener la atención de los estudiantes ya que al no existir la ,misma nos lleva a un caos en general el desequilibrio da las nociones.
Análisis:				

Elaborado por: Walter Acosta.

Fuente: Entrevistas