

UNIVERSIDAD SAN PEDRO
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL



“La Lúdica para desarrollar la Inteligencia Espacial en los niños de la I.E.I. N° 1530 - Hualgayoc, 2017”

Trabajo de Investigación para obtener el grado de Bachiller en Educación

Autora:

Medina Vásquez, Martha Edita

Asesora:

Vásquez Tolentino, Emérita

Nuevo Chimbote- Perú

2017

INDICE:

1. Palabras clave: en español e inglés	i
2. Título del trabajo	ii
3. RESUMEN:	iii
4. ABSTRACT:	iv
5. Introducción	01
5.1. Antecedentes y Fundamentación Científica	01
5.2. Justificación	34
5.3. Problema	34
5.4. Conceptualización y Operacionalización de Variables	36
5.5. Hipótesis	38
5.6. Objetivos	38
6. Metodología	39
7. Resultados	40
8. Análisis y discusión	51
9. Conclusiones	54
10. Referencias bibliográficas	56
11. Anexos y apéndices (instrumentos)	

1. PALABRAS CLAVE:

TEMA	LA LÚDICA
ESPECIALIDAD	INTELIGENCIA ESPACIAL EDUCACIÓN INICIAL

KEYWORD:

THEME	THEME THE LÚDICA
ESPECIALITY	SPACE INTELLIGENCE INITIAL EDUCATION

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

ÁREA	SUBÁREA	DISCIPLINA
CIENCIAS SOCIALES	CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN	EDUCACIÓN GENERAL

2. TÍTULO:

“La Lúdica para desarrollar la Inteligencia Espacial en los niños de la I.E.I. N° 1530 - Hualgayoc, 2017”

TITLE:

"The Playful to develop the Space Intelligence in the children of the I.E.I. N ° 1530 – Hualgayoc

3. RESUMEN:

Los continuos distractores tecnológicos que han bloqueado la sociedad en los últimos años, ha ido creando espacios de ocio en los niños y niñas; limitan la creatividad e imaginación y se muestran poco dispuestos a desarrollar actividades que demanden pensar y crear.

La habilidad para poder observar el mundo y los objetos desde diferentes perspectivas está relacionada con este tipo de inteligencia, en la que destacan los ajedrecistas y los profesionales de las artes visuales (pintores, diseñadores, escultores...).

Es el caso que en la I.E.I.N° 1530 de la localidad de de Hualgayoc, provincia del mismo nombre se evidencia que los alumnos de 4 años del nivel inicial presentan muchas dificultades en cuanto no idear imágenes mentales, no pueden dibujar, no detectan detalles, además tienen ciertas carencias de un sentido personal por la estética. Es decir si avizoramos que en el futuro logren ser profesionales en los campos de la pintura, fotografía, diseño, publicistas, arquitectos. En suma. Se notan poco creativos.

Ante tales hechos hace necesario, desde la perspectiva de la educación hacerlo frente para lograr que los alumnos estén desarrollado las capacidades para desarrollar habilidades que permitan el desarrollo de la inteligencia espacial. Mediante este estudio de tipo cuantitativa experimental; pretendemos lograr el objetivo de desarrollar la Inteligencia espacial; utilizando para ello la actividad lúdica; teniendo en cuenta que el juego es una de las actividades de goce y disfrute por excelencia en los niños en edad preescolar.

4. ABSTRACT:

The continuous technological distractions that have blocked society in recent years, has been creating leisure spaces for children; They limit creativity and imagination and are not willing to develop activities that require thinking and creating.

The ability to observe the world and objects from different perspectives is related to this type of intelligence, in which chess players and visual arts professionals (painters, designers, sculptors ...) stand out.

It is the case that in the IEIN ° 1530 of the locality of Hualgayoc, province of the same name, it is evident that the students of 4 years of the initial level present many difficulties as they do not devise mental images, they can not draw, they do not detect details, besides they have certain shortcomings of a personal sense for aesthetics. In other words, if we envision that in the future they will be professionals in the fields of painting, photography, design, publicists, architects. In sum. They are not very creative.

Faced with such facts, it is necessary, from the perspective of education, to do so in order to achieve that the students are developed the capacities to develop skills that allow the development of spatial intelligence. Through this experimental quantitative type study; we intend to achieve the objective of developing the spatial Intelligence; using the playful activity for it; taking into account that the game is one of the activities of enjoyment and enjoyment par excellence in children of preschool age.

5. INTRODUCCIÓN:

5.1. Antecedentes y Fundamentación Científica:

5.1.1. Antecedentes:

Durante la investigación se encontraron algunos estudios relacionados con el tema de estudio que nos compete, los cuales citaremos a continuación.

Gómez (2014), en su tesis *Actividades Lúdicas Como Estrategia Para El Aprendizaje de Operaciones Básicas Aritméticas*, realizada con el objetivo de demostrar las actividades lúdicas apropiadas para el aprendizaje de operaciones básicas aritméticas, en los cuales los estudiantes ejercitan y aprenden adiciones, sustracciones, multiplicaciones y divisiones por medio de la aplicación de los talleres que incluían las actividades lúdicas siguientes: adición y sustracciones de números enteros; basta numérico, círculos y bingo de operaciones básicas, arriba a las siguientes conclusiones: al obtener las actividades lúdicas apropiadas, mediante el trabajo de campo se fortalecen conocimientos, procedimientos y cálculos sobre operaciones básicas aritméticas, estas actividades son una estrategia adecuada para mejorar el proceso de aprendizaje de la matemática, ya que según lo demostrado por los estudiantes en los cuatro talleres fueron de gran ayuda para el aprendizaje de operaciones básicas aritméticas. Los estudiantes se mostraron interesados luego de que el docente aplicará de manera adecuada cada una de las actividades lúdicas en los diferentes talleres desarrollados con los estudiantes, rompiendo el paradigma de ser vistas como simple distracción o juego, sin ningún beneficio para el proceso de enseñanza aprendizaje de la

matemática. Identificar el nivel de aprendizaje durante el proceso enseñanza-aprendizaje es necesario para poder conocer los contenidos reforzados y afianzar lo aprendido por los estudiantes, ya que durante los talleres fue indispensable para tomar decisiones sobre el desarrollo de las actividades lúdicas. Se desarrolló una propuesta de actividades lúdicas mediante cuatro talleres, que favorecen el aprendizaje de operaciones básicas aritméticas de los estudiantes de primero básico del Colegio Evangélico Bethania de la ciudad de Quetzaltenango, que benefician el aprendizaje de la matemática en la rama de la aritmética.

Castro. y otros (2014), en su tesis titulada La Didáctica como estrategia pedagógica para fortalecer el desarrollo de Las Inteligencias Múltiples en los niños y niñas de la Institución Educativa Rafael Uribe Uribe sede Mampujan de María La Baja Bolívar, realizada con el objetivo de comprobar como la Didáctica como estrategia pedagógica desarrolla las inteligencias múltiples e los niños y niñas objetos de estudio, arriba a las conclusiones: Determinamos que la función de la escuela en la actualidad ha cambiado mucho, por todos los avances tecnológicos y sociales que han ido sucediendo con el paso del tiempo, hoy su mayor objetivo es la formación de los niños que asisten a la institución, en un mayor desarrollo de sus capacidades para afrontar, decidir, los distintos aspectos y situaciones que se presenten. Por esto es que se considera importante en la instrucción diaria, el desarrollo de las inteligencias múltiples; ya que abarca la totalidad de capacidades que todo ser humano tiene de manera innata, esperando su perfeccionamiento.

Importante es poder facilitar con nuestro trabajo de investigación, la posibilidad de desarrollo y estimular estas capacidades; debemos combinar y armonizar las inteligencias, los conocimientos, la moralidad y la ética para crecer en un mundo en el que valga la pena vivir.

Camacho. (2013), En su tesis “El Juego Cooperativo como Promotor de Habilidades Sociales en niñas de 5 años”, realizada con la finalidad de desarrollar habilidades sociales a través de los JUEGOS Cooperativos, llegó a las conclusiones siguientes: El juego cooperativo brinda espacios a las alumnas para poner en práctica sus habilidades sociales, destrezas de organización y mejora los niveles de comunicación entre los participantes. Existen diversos juegos que responden a las características del juego cooperativo. En esta investigación se hizo la selección de 5 tipos de juegos, los cuales promovieron un mejor uso de ciertas habilidades sociales, sobre todo las habilidades alternativas a la agresión. La metodología de trabajo del programa de juegos cooperativos tiene como pilares el uso adecuado de las habilidades sociales y la comunicación. Por los juegos presentados poseen un carácter eminentemente lúdico e implican el trabajo cooperativo entre sus integrantes para lograr un objetivo, y el cual asegura un papel activo del participante. Supone una secuencia de juegos, los cuales incluyen reglas, materiales y espacios determinados.

Calúa. (2014), en su tesis “Las danzas folklóricas como factor de socialización en los alumnos de quinto y sexto

grado de educación primaria del Centro Educativo N° 82664 de la ciudad de Bambamarca”, realizada con el objetivo de desarrollar la socialización a través de las danzas folklóricas, llega a las conclusiones: El folklore canaliza las expresiones artísticas de un pueblo la frecuencia con que se realiza las fiestas costumbristas, no solo presentan un desahogo o busca relación social de las personas, si no, un deseo de crear y de dar a conocer un arte. La valoración del folklore bambamarquino, implica una autentica identificación con la cultura de nuestro pueblo y su tradición, que a la postre genera la investigación social.

5.1.2. Fundamentación Científica:

Las teorías que guardan estrecha relación con el tema de investigación son las siguientes:

5.1.2.1. Teoría De Howard, Gardner:

“Durante muchos años se pensó que una persona era inteligente si tenía habilidades numéricas y verbales, lo que no significa necesariamente ser inteligente en las áreas de matemática y comunicación, respectivamente, pues, por ejemplo, lo matemático en ese entonces se presentaba como un conjunto de algoritmos o de axiomas y reducciones adquiridas en forma memorística. Actualmente sabemos que las personas exitosas en muchos casos no necesariamente se han destacado en estas áreas (matemática y comunicación), pero si saben, por ejemplo, controlar sus emociones es asertivos, otros

usan maravillosamente su cuerpo en las danzas o en su capacidad para dirigir personas en su buena orientación especial, etc. Es decir, estamos frente a una diversidad de inteligencias o una inteligencia”

Estos hechos objetivos llevaron a Howard Gardner, en 1984, a plantear sus propuestas de las inteligencias múltiples que brevemente describimos:

A. Inteligencia Lingüística: Es la capacidad de usar las palabras de manera afectiva, sea de manera oral o escrita, incluye la habilidad de manipular la síntesis o estructuras de lenguaje, la fonética o sentidos de lenguaje, la semántica o significado de lenguaje y los usos prácticos de lenguajes. Algunos de estos usos incluyen la retórica, la nemónica y la explicación. Al desarrollar el canto, buscamos que los niños y niñas utilicen afectivamente la palabra, ya que es el medio básico y fundamental para la comunicación, lo cual lo va a permitir a integrarse con facilidad a un grupo social para compartir su cultura y sus conocimientos.

B. Inteligencia espacial: Este tipo de se relaciona con la capacidad que tiene el individuo frente a aspectos como color, línea, forma, figura, espacio, y la relación

que existe entre ellos. Es además, la capacidad que tiene una persona para procesar información en tres dimensiones. Las personas con marcada tendencia espacial tienden a pensar en imágenes y fotografías, visualizarlas, diseñarlas o dibujarlas. Percibir la realidad, apreciando tamaños, direcciones y relaciones espaciales. Reproducir mentalmente objetos que se han observado.

Reconocer el mismo objeto en diferentes circunstancias. La imagen queda tan fija que el individuo es capaz de identificarla, independientemente del lugar, posición o situación en que el objeto se encuentre.

Anticiparse a las consecuencias de cambios espaciales, y adelantarse e imaginar o suponer cómo puede variar un objeto que sufre algún tipo de cambio.

Describir coincidencias o similitudes entre objetos que lucen distintos, identificar aspectos comunes o diferencias en los objetos que se encuentran alrededor de un individuo.

La inteligencia espacial es la inteligencia de los arquitectos, pilotos, navegantes, jugadores de ajedrez, cirujanos, pintores, escultores, ingenieros, etc.

Según Gardner, este tipo de inteligencia permite la interpretación y creación de imágenes visuales, aumenta la imaginación y expresión pictórica y también permite pensar en tres dimensiones, relacionando espacios y efectos.

Las personas con este tipo de inteligencia suelen transformarse en buenos arquitectos, pintores, decoradores, paisajistas, escultores, fotógrafos o cartógrafos. Disfrutan de hacer mapas, cuadros, esquemas, planos, etc.

Dentro de esta inteligencia se pueden destacar a diferentes personajes, uno de ellos Pablo Picasso.

C. Inteligencia lógica o matemática

Brinda capacidad para analizar problemas, realizar cálculos matemáticos, identificar patrones, determinando una facilidad para la deducción y el razonamiento científico. Muchas personas con este tipo de inteligencia son contadores, programadores de computación, ingenieros, corredores de bolsa, investigadores científicos o bancarios.

Si tu punto fuerte son las matemáticas y puedes realizar cálculos mentales con facilidad, probablemente este es el tipo de inteligencia que predomina en ti.

En los más pequeños, la inteligencia matemática o lógica se manifiesta mediante el rápido aprendizaje de los cálculos numéricos y la facilidad de análisis de planteamientos o problemas de esta índole.

D. Inteligencia musical

La inteligencia musical es aquella que sensibiliza a las personas ante los sonidos, las cadencias y las melodías o los sonidos de la naturaleza. Estas personas reconocen fácilmente patrones de ritmo, tienen “buen oído” y relacionan sentimientos o emociones con canciones o ritmos.

Quienes tienen inteligencia musical muchas veces son músicos, cantantes, DJs, compositores, o productores musicales. Son capaces de componer buenos jingles, dirigir un coro, tararear una canción sin desentonar o enseñar a tocar un instrumento musical.

Los niños con inteligencia musical muestran especial interés en algún instrumento, siguen el compás de una melodía con el pie o con algún objeto y disfrutan

escuchando sus canciones favoritas. **E. Inteligencia corporal kinestésica:**

Las personas en las que predomina este tipo de inteligencia tienen buena coordinación en sus movimientos, habilidad para realizar tareas manuales, agilidad física y buen equilibrio.

Estas personas pueden ser buenos atletas, bailarines, profesores de educación física, fisioterapeutas, masajistas, cirujanos o intérpretes de lenguaje de señas.

La inteligencia corporal kinestésica permite, entre otras cosas, armar con facilidad un mueble modular, montar a caballo o aprender rápidamente una coreografía.

En los niños que tienen un desarrollo motriz temprano, que disfrutan de realizar deportes y actividades físicas en general, probablemente predomina este tipo de inteligencia. **F.**

Inteligencia interpersonal:

Brinda habilidad para relacionarse con otras personas, ayuda a interpretar sus comportamientos y mejora la empatía. En general, las personas con inteligencia interpersonal suelen captar y comprender las expresiones faciales, gestos o expresiones corporales de otras personas. Pueden ser buenos vendedores, políticos, cuidadores, educadores, profesionales de la salud, psicólogos, profesores, consejeros, etc.

También son capaces de expresarse muy bien utilizando el lenguaje corporal.

Los niños con inteligencia interpersonal trabajan muy bien en grupo, disfrutan las actividades en equipo y con frecuencia son líderes entre sus pares.

G. Inteligencia intrapersonal

Se refiere a la capacidad de conocerse uno mismo, tener consciencia de las virtudes y defectos propios, de tener una idea realista acerca de lo que uno es. Este tipo de inteligencia en general está relacionado con una buena autoestima y capacidad para dirigir nuestra propia vida.

Quienes tienen este tipo de inteligencia más desarrollada, son capaces de reflexionar sobre los objetivos que desean alcanzar y los cambios personales que deben realizar para lograrlos, en otras palabras, tienen lo que se llama “inteligencia emocional”.

En edades tempranas, este tipo de inteligencia se manifiesta mediante la madurez emocional, el razonamiento acertado y la capacidad de reflexión a un nivel profundo.

H. Inteligencia naturalista

Es la capacidad de diferenciar, clasificar los elementos del entorno y relacionarse con el medio ambiente.

Involucra habilidades de observación y reflexión sobre el medio, y se puede observar en personas dedicadas al trabajo de campo, botánicos, veterinarios, ecologistas, personas que disfrutan del contacto con animales y plantas en general.

5.1.2.2. Teoría Sociocultural de Lev Vigostky:

No podemos dejar de referirnos, en este trabajo sobre la Lúdica, a L. S. Vigotsky (1896 - 1934), quien otorgó al juego, como instrumento y recurso socio-cultural, el papel gozoso de ser un elemento impulsor del desarrollo mental del niño, facilitando el desarrollo de las funciones superiores del entendimiento tales como la atención o la memoria voluntaria.

Según sus propias palabras "El juego es una realidad cambiante y sobre todo impulsora del desarrollo mental del niño". Concentrar la atención, memorizar y recordar se hace, en el juego, de manera consciente, divertida y sin ninguna dificultad.

Decimos que su teoría es constructivista porque a través del juego el niño construye su aprendizaje y su propia realidad social y cultural. Jugando con otros niños amplía su capacidad de comprender la realidad de su entorno social natural aumentando continuamente lo que Vigotsky llama "zona de desarrollo próximo"

La "zona de desarrollo próximo" es "la distancia entre el nivel de desarrollo cognitivo real, la capacidad adquirida hasta ese momento para resolver problemas de forma independiente sin ayuda de otros, y el nivel de desarrollo potencial, o la capacidad de resolverlos con la orientación de un adulto o de otros niños más capaces".

Vigotsky analiza, además, el desarrollo evolutivo del juego en la Edad Infantil destacando dos fases significativas: Habría una primera fase, de dos a tres años, en la que los niños juegan con los objetos según el significado que su entorno social más inmediato les otorga.

Esta primera fase tendría, a su vez, dos niveles de desarrollo.

En el primero, aprenden lúdicamente las funciones reales que los objetos tienen en su entorno socio-cultural, tal y como el entorno familiar se lo transmiten.

En el segundo, aprenden a sustituir simbólicamente las funciones de dichos objetos. O lo que es lo mismo a otorgar la función de un objeto a otro significativamente similar, liberando el pensamiento de los objetos concretos. Han aprendido, en consonancia con la adquisición social del lenguaje, a operar con significados. Un volumen esférico, por ejemplo, puede transformarse en una pelota. Después vendría una segunda fase de tres a seis años, a la que llama fase del "juego socio-dramático".

Ahora se despierta un interés creciente por el mundo de los adultos y lo "construyen" imitativamente, lo representan.

De esta manera avanzan en la superación de su pensamiento egocéntrico y se produce un intercambio lúdico de roles de carácter imitativo que, entre otras cosas, nos permite averiguar el tipo de vivencias que les proporcionan las personas de su entorno próximo. Juegan a ser la maestra, papá o mamá, y manifiestan así su percepción de las figuras familiares próximas.

A medida que el niño crece el juego dramático, la representación "teatral" y musical con carácter lúdico, podrá llegar a ser un excelente recurso psicopedagógico

para el desarrollo de sus habilidades afectivas y comunicativas.

Vygotski otorgó al juego un papel central nunca antes dado como promotor del desarrollo mental. Para él, las capacidades del niño podían ser perfeccionadas mediante las actividades lúdicas.

La principal ventaja del juego es que el niño pone en práctica estas capacidades casi sin darse cuenta. Además, como lo hace de manera divertida, sin esfuerzo y conscientemente, su dedicación y frecuencia son mucho mayores que para otros tipos de ejercicios.

Vygotski define a la zona de desarrollo próximo como la distancia entre el nivel de desarrollo cognitivo real, la capacidad adquirida hasta ese momento para resolver problemas sin la ayuda de otros. El nivel de desarrollo potencial, o la capacidad de resolver los problemas con la orientación, de un adulto o de otros niños, más experimentado.

Las habilidades que según este psicólogo, desarrollan los niños mediante la actividad lúdica o los juegos son las siguientes:

- Lenguaje Oral: Como señalamos antes, para Vygotski el lenguaje oral y escrito era la base del desarrollo de una persona. A través de este es posible la comunicación y, por ende, la transmisión de conocimientos que le permiten absorber aspectos propios de una cultura.

Asumir diferentes roles al jugar es un acercamiento de los niños a la realidad, según Vygotski.

Autocontrol

Jugar no implica solamente divertirse, también tiene obligaciones. Ellas tienen la misión de que un juego se organice y que todos sus participantes adopten el rol que se pretende para realizarlo con eficacia.

Por ejemplo, en una carrera de velocidad, los niños en la línea de partida desean salir corriendo cuanto antes para llegar primeros. No obstante, al conocer las reglas de las carreras, saben que no pueden hacerlo hasta que no se dé la orden.

- **Realización de deseos mediante la imaginación:**

En uno de sus escritos, Vygotski comentaba el ejemplo de un niño de tres años que quiere montar a caballo. Como no puede, lo que hace es tomar una vara y hacer como que es un caballo. Es decir, mediante el juego concreta imaginariamente una acción imposible para sus habilidades.

A través de este proceso, el niño extrae el significado del caballo mediante un pivote, que es la vara. Así, se comienza a transformar la estructura psicológica que determina su relación con la realidad.

- **Visión del mundo:**

Aunque nosotros los veamos como simples banalidades imaginarias, los juguetes y los roles que los niños asumen en ellos les ayudan a formar su visión del mundo.

Cuando juegan a los maestros, los obreros o los policías, los niños poco a poco van dándose cuenta de la función de estos en la sociedad.

Además, incorporan nociones como la responsabilidad, el valor de cumplir con el deber y las exigencias por lo que los demás esperan de sí.

Es un claro reflejo del interés creciente del niño por las actividades de los adultos y por el mundo que los rodea. Abandonan, así, su carácter egocéntrico, por lo menos parcialmente.

La psicología del juego es un aspecto central en las teorías de Vygotski.

- Memoria y atención

Estos son dos procesos psicológicos elementales, de acuerdo a la propia clasificación de este psicólogo. Mediante el juego, los niños desarrollan estas capacidades.

Como es una actividad que les atrae, su atención se centra con exclusividad en ella. Por otro lado, la memoria es fundamental para recordar sus componentes básicos: reglas, roles, ubicaciones o cualquier otra cosa que haga falta.

Etapas del juego según Vygotski:

De acuerdo a este autor, el juego en los niños tiene dos etapas:

- **Primera etapa:** (hasta los 3 años de edad): los niños juegan con objetos de acuerdo a los significados que los adultos les otorgan. En una segunda parte de este periodo, aprenden a sustituir simbólicamente las funciones de dichos objetos.

- **Juego ‘socio-dramático’:** en esta fase, los niños representan el mundo de los mayores e imaginan roles dentro de él.

Como conclusión, se puede extraer que para Lev Vygotski el juego constituye una herramienta fundamental en su desarrollo cognitivo.

A través de este construye nuevos conocimientos, regula sus emociones y forja sus relaciones con los demás. El juego permite, asimismo, extender y expresar su visión del mundo que habita.

5.1.2.3. Teoría de Jean Piaget:

Para Jean Piaget (1956), el juego o la lúdica, forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo.

Las capacidades sensoriomotrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego.

Piaget asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano: el juego es simple ejercicio (parecido al animal); el juego simbólico (abstracto, ficticio); y el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo).

Piaget se centró principalmente en la cognición sin dedicar demasiada atención a las emociones y las motivaciones de los niños. El tema central de su trabajo es "una inteligencia" o una "lógica" que adopta diferentes formas a medida que la persona se desarrolla. Presenta una teoría del desarrollo por etapas.

Cada etapa supone la consistencia y la armonía de todas las funciones cognitivas en relación a un determinado nivel de desarrollo. También implica discontinuidad, hecho que supone que cada etapa sucesiva es cualitativamente diferente al anterior, incluso teniendo en cuenta que durante la transición de una etapa a otra, se pueden construir e incorporar elementos de la etapa anterior.

Piaget divide el desarrollo cognitivo en cuatro etapas: la etapa sensomotriz (desde el nacimiento hasta los dos años), la etapa preoperativa (de los dos a los seis años), la etapa operativa o concreta (de los seis o siete años hasta los once) y la etapa del pensamiento operativo formal (desde los doce años aproximadamente en lo sucesivo).

La característica principal de la etapa sensomotriz es que la capacidad del niño por representar y entender el mundo y, por lo tanto, de pensar, es limitada. Sin embargo, el niño aprende cosas del entorno a través de las actividades, la exploración y la manipulación constante. Los niños aprenden gradualmente sobre la permanencia de los objetos, es decir, de la continuidad de la existencia de los objetos que no ven.

Durante la segunda etapa, la etapa preoperativa el niño representa el mundo a su manera (juegos, imágenes, lenguaje y dibujos fantásticos) y actúa sobre estas representaciones como si creyera en ellas.

En la etapa operativa o concreta, el niño es capaz de asumir un número limitado de procesos lógicos, especialmente cuando se le ofrece material para manipularlo y clasificarlo, por ejemplo. La comprensión todavía depende de experiencias concretas con determinados hechos y objetos y no de ideas abstractas o hipotéticas. A partir de los doce años, se dice que las personas entran a la etapa del pensamiento operativo formal y que a

partir de este momento tienen capacidad para razonar de manera lógica y formular y probar hipótesis abstractas. Piaget ve el desarrollo como una interacción entre la madurez física (organización de los cambios anatómicos y fisiológicos) y la experiencia. Es a través de estas experiencias que los niños adquieren conocimiento y entienden. De aquí el concepto de constructivismo y el paradigma entre la pedagogía constructivista y el currículum.

Según esta aproximación, el currículum empieza con los intereses de lo aprendiendo que incorpora información y experiencias nuevas a conocimiento y experiencias previas. La teoría de Piaget sitúa la acción y la resolución auto dirigida de problemas directamente al centro del aprendizaje y el desarrollo. A través de la acción, lo aprendiendo descubre cómo controlar el mundo.

5.1.2.4. Teoría de la energía sobrante (1855) de Herbet Spencer: Este filósofo inglés, considera que los seres vivos tienen una cantidad limitada de energía para consumir diariamente.

Según su teoría, las especies inferiores consumen la mayor parte de la energía en cubrir sus necesidades básicas, mientras que las especies más complejas, como la humana, al no tener que dedicarla toda a satisfacer esas necesidades, producen un excedente de energía que emplean en actividades como el juego.

Para Spencer, el juego se produce como resultado de un exceso de energía acumulada.

5.1.2.5. Teoría de la relajación (1883)

Para Moritz Lazarus, filósofo alemán, el juego no es una actividad que consuma energía, sino un sistema para relajar a

los individuos y recuperarla energía en un momento de decaimiento o fatiga.

Para Lazarus, el juego es un sistema para recuperar energía cuando la necesitamos.

5.1.2.6. Teoría del ejercicio preparatorio o del preejercicio (1898, 1901)

Es Karl Gross, filósofo y psicólogo alemán, quien formula la teoría que ve en el juego un ejercicio preparatorio para la vida. La teoría de Gross está influenciada por los estudios de Darwin, que afirman que las especies que sobreviven son aquellas que mejor se adaptan al medio. Gross considera que el juego es adaptativo.

Según Gross, las personas y los animales ejercitan dos tipos de actividades en las primeras etapas de la vida: aquellas dirigidas a cubrir las necesidades básicas y aquellas que tienen como objetivo que los órganos adquieran un cierto grado de madurez mediante la práctica. El juego está relacionado con estas últimas.

Para Gross, el juego es pre ejercicio, ensayo y entrenamiento de las actividades que se tendrán que hacer en la vida adulta.

Gross estableció un precepto afirmando que “El gato jugando con el ovillo aprenderá a cazar ratones y el niño jugando con sus manos aprenderá a controlar su cuerpo”.

La teoría de Karl Gross se considera una de las propuestas más influyentes de finales del siglo XIX y principios del XX, por considerar el juego como motor de desarrollo de habilidades y capacidades.

5.1.2.7. Teoría de Friedrich von Schiller

En 1795, Friedrich von Schiller escribió la teoría de las necesidades o de la potencia superflua, en la que explica que el juego permite disminuir la energía que no consume el cuerpo al cubrir las necesidades biológicas básicas.

Años más tarde, esta teoría inspiraría a Spencer, quien afirma que jugar es importante para el desarrollo: supone practicar y ejercitar los instintos con el fin de desarrollar las habilidades sociales y motoras que se necesitarán en la vida adulta. Los juegos motores facilitan el desarrollo físico, mientras que los juegos simbólicos preparan para actividades de carácter social.

Otro aspecto importante de la teoría de Gross es la función simbólica del juego: el “hacer como si fuera...” le permite al niño ensayar actividades necesarias para su inserción en la vida social.

El juego es una forma de ejercitar las habilidades y las capacidades que permitirán al niño desarrollarse.

5.1.2.8. Teoría de la recapitulación o atavismo (1904)

La teoría de Stanley Hall se basa en la idea de que el organismo hereda las habilidades aprendidas por sus antecesores. A través del juego, el niño reproduce las actividades de la vida de sus antepasados; de este modo, cuando los niños juegan a trepar, están simbolizando a los primates.

El juego es una representación de la evolución de la especie humana y prepara para la vida adulta.

Para Hall, las actividades lúdicas también desempeñan una función preparatoria para la vida adulta. A medida que los niños juegan, van apareciendo acciones de nuestros antepasados. Puede que estas acciones no sean útiles en nuestra vida actual, pero permiten avanzar hacia conductas más elaboradas, eficaces y complejas, que propician el desarrollo de etapas superiores.

5.1.2.9. Teoría general del juego (1935)

Frederik J. J. Buytendijk entiende el juego como una característica básica de la conducta infantil. El niño juega porque su propia naturaleza le impulsa a jugar.

En oposición a Gross, quien considera que el juego explica lo importante que es la infancia, Buytendijk afirma que es la infancia la que explica la aparición del juego.

Para Buytendijk, la infancia se caracteriza por unos rasgos distintivos (propios de la inmadurez infantil) que hacen posible la actividad del juego. Estos rasgos son los siguientes:

- La ambigüedad de los movimientos: no se percibe una finalidad definida en los movimientos de los niños.
- La impulsividad de los movimientos: el afán de movimiento de los niños hace que rara vez están quietos.
- La emotividad: hace referencia a la capacidad que tienen los niños para distraerse y dejarse llevar por estímulos externos.
 - La timidez y la rapidez para avergonzarse.
- Buytendijk propone la existencia de tres impulsos, que se observan en el juego y expresan el carácter infantil:
 - El impulso de libertad, como forma de expresar y lograr la autonomía personal.
 - El deseo de fusión con el entorno y de parecerse a los demás.
 - La tendencia a la repetición, que podemos observar cuando el niño quiere jugar una y otra vez a lo mismo.

5.1.3. La Lúdica:

A. Concepto:

Para tener una idea amplia de lo que éste término significa; nombrare a algunos autores que se refirieron al mismo: La palabra lúdica es un adjetivo que califica todo lo que se relaciona con el juego, derivado en su etimología del latín “ludus” cuyo significado es precisamente, juego, como actividad placentera donde el ser humano se libera de tensiones, y de las reglas impuestas por la cultura.

El autor Pugmire-Stoy (1996) define el juego como el acto que permite representar el mundo adulto, por una parte, y por la otra relacionar el mundo real con el mundo imaginario. Este acto evoluciona a partir de tres pasos: divertir, estimular la actividad e incidir en el desarrollo.

En el mismo orden de ideas, Gimeno y Pérez (1989), definen el juego como un grupo de actividades a través del cual el individuo proyecta sus emociones y deseos, y a través del lenguaje (oral y simbólico) manifiesta su personalidad. Para estos autores, las características propias del juego permiten al niño o adulto expresar lo que en la vida real no le es posible. Un clima de libertad y de ausencia de coacción es indispensable en el transcurso de cualquier juego.

Según Guy Jacquin, citado por Pugmire-Stoy, el juego es una actividad espontánea y desinteresada que exige una regla libremente escogida que cumplir o un obstáculo deliberadamente que vencer. El juego tiene como función esencial procurar al niño el placer moral del triunfo que al aumentar su personalidad, la sitúa ante sus propios ojos y ante los demás.

Seguidamente, González Millán, citado por Wallon (1984), lo define como "una actividad generadora de placer que no se realiza con una finalidad exterior a ella, sino por sí misma".

El juego también tiene un concepto sociológico:

Según Huizinga en su libro "Homo Ludens", citado por Hill (1976), dice: " el juego es una actividad u ocupación voluntaria que se realiza dentro de ciertos límites establecidos de espacio y tiempo, atendiendo a reglas libremente aceptadas, pero incondicionalmente seguidas, que tienen su objetivo en sí mismo y se acompaña de un sentido de tensión y alegría".

Por otra parte, Freire (1989) relata sobre el juego educacional: "...El niño es un ser humano bien diferenciado de los animales irracionales que vemos en el zoológico o el circo. Los niños son para ser educados, no adiestrados."

En síntesis, para los niños jugar no es un pasatiempo; sus juegos están relacionados con un aprendizaje central: su conocimiento del mundo por intermedio de sus propias emociones. Por medio del juego el niño crea una serie de especulaciones con respecto a la vida. Las mismas que más tarde, en la adultez, volverá a descubrir y elaborar haciendo uso del raciocinio y estableciendo un puente entre el juego y la vida.

Después de leer los aportes de los autores antes mencionados; me atrevo a tentar mi propio concepto sobre la lúdica y el juego: El juego es una actividad que el ser humano practica a lo largo de toda su vida y que va más allá de las fronteras del espacio y del tiempo. Es una actividad fundamental en el proceso evolutivo, que fomenta el desarrollo de las estructuras de comportamiento social. En el caso que nos ocupa, que es el ámbito escolar, el juego cumple con la satisfacción de ciertas necesidades de tipo psicológico, social y pedagógico y permite desarrollar una gran variedad de destrezas, habilidades y conocimientos que son fundamentales para el comportamiento escolar y personal de los alumnos.

B. Importancia de la Lúdica en los niños:

En el niño, son particularmente necesarias las actividades lúdicas, como expresión de su imaginación y de su libertad, para crecer individual y socialmente, según que el juego se realice solitariamente o se comparta, respectivamente.

Muchos juegos infantiles consisten en verse en el rol de adultos: jugar a la maestra, a la mamá, al doctor, etcétera, lo que los va estimulando en su proceso de maduración.

Lo lúdico como aporte a la educación no es nuevo; los antiguos romanos llamaban a las escuelas de primeras letras, “ludus”, y era un “magíster ludi”, el maestro que se encargaba de alfabetizarlos, haciéndolos jugar, con letras construidas con marfil o madera. Aprender jugando es una manera placentera, motivadora, y eficiente de hacerlo, usándose aquí la actividad lúdica con un fin específico.

Por otra parte, el derecho al juego está reconocido en la Declaración de los Derechos del Niño, adoptados por la Asamblea de la ONU el 30 de noviembre de 1959, en el principio 7: "El niño deberá disfrutar plenamente de juegos y recreaciones; la sociedad y las autoridades públicas se esforzarán por promover el goce de este derecho".

C. La Lúdica como Herramienta Educativa

Autores como Silva (1995) refieren que "las interacciones que favorecen el desarrollo incluyen la ayuda activa, la participación guiada o la construcción de puentes de un adulto o alguien con más experiencia. La persona más experimentada puede dar consejos o pistas, hacer de modelo, hacer preguntas o enseñar estrategias, entre otras cosas, para que el niño pueda hacer aquello, que de entrada no sabría hacer solo".

Al respecto, Silva, establece que "para que la promoción del desarrollo de las acciones autorreguladas e independientes del niño sea efectiva, es necesario que la ayuda que se ofrece esté dentro de la zona "de desarrollo próximo", una zona psicológica hipotética que representa la diferencia entre las cosas que el niño puede a solas de las cosas para las cuales todavía necesita ayuda". Esto probablemente puede ser diferente en función del sexo y las características de la escuela.

Vygotsky (1991) destacó la importancia del lenguaje en el desarrollo cognitivo, demostrando que si los niños disponen de palabras y símbolos, los niños son capaces de construir conceptos mucho más rápidamente. Creía que el pensamiento y el lenguaje convergían en conceptos útiles que ayudan al pensamiento. Observó que el lenguaje era la principal vía de transmisión de la cultura y el vehículo principal del pensamiento y la autorregulación voluntaria.

La teoría de Vygotsky se demuestra en aquellas aulas dónde se favorece la interacción social, dónde los profesores hablan con los niños y utilizan el lenguaje para expresar aquello que aprenden, dónde se anima a los niños para que se expresen oralmente y por escrito y en aquellas clases dónde se favorece y se valora el diálogo entre los miembros del grupo.

Es imprescindible acotar que el aprendizaje incrementa la participación en las actividades estructuradas como, por ejemplo, la enseñanza, que es un proceso de construcción social, que la pedagogía, la didáctica y la metodología de las diferentes asignaturas están interrelacionadas y no pueden separarse las unas de las otras, que aquello que se aprende siempre tiene un significado personal y que el aprendizaje es la producción basada en la investigación.

Es evidente entonces que los educadores de hoy deben ser investigadores del entorno educativo y establecer cuáles son las necesidades de los alumnos, a fin de planificar las actividades educativas en pro de satisfacer esas necesidades y colaborar con el desarrollo del individuo del futuro; ofreciéndole herramientas que promuevan su aprendizaje, pero que también desarrolle sus capacidades de socialización, de motricidad, en fin, de todo aquello que lo va a ayudar a convertirse en un ser integral.

Todo lo citado anteriormente demuestra que la escuela es el ámbito ideal para tener la oportunidad de jugar, ya que el juego no es sólo un pasatiempo, y se debe aprovechar todo el potencial de educar a través de lo lúdico. También es sano considerar que los niños son verdaderos especialistas en juego y en modificar las conductas y actitudes por este medio.

5.1.4. Inteligencia Espacial: A. Concepto:

La inteligencia espacial es un concepto que se deriva de la Teoría de las Inteligencias Múltiples propuesta por el psicólogo Howard Gardner. Este tipo de inteligencia puede ser definida como el conjunto de habilidades mentales relacionadas directamente con la navegación y la rotación de objetos en nuestra mente (es decir, su visualización imaginaria desde distintos ángulos). Por tanto, la inteligencia espacial se llama así porque está involucrada en la resolución de problemas espaciales, ya sean reales o imaginarios.

De nuestro nivel de inteligencia espacial dependerá nuestro éxito en tareas como conducir y aparcar un coche, construir una maqueta, orientarse, darle instrucciones a otra persona que ve las cosas desde otro ángulo o manejar herramientas más o menos complejas. Otras actividades menos frecuentes en las que la inteligencia espacial está fuertemente involucrada son, por ejemplo, aquellas en las que se

debe esculpir una forma en un material o hacer un plano de una estructura. Por ello, tanto arquitectos como escultores tienden a mostrar buen nivel de este tipo de inteligencia.

La inteligencia espacial abarca la capacidad de formar e imaginar dibujos de dos y tres dimensiones y el potencial de comprender, manipular y modificar las configuraciones del espacio amplio y limitado. Para las personas cuya inteligencia más desarrollada es la espacial, es fácil recordar fotos y objetos en lugar de palabras; se fijan en los tipos de carros, bicicletas, ropa, y pelo. Estos individuos prefieren pasar el tiempo dibujando, garabateando, pintando, jugando videojuegos, construyendo modelos, leyendo mapas, estudiando ilusiones ópticas y laberintos. Es la inteligencia de los arquitectos, los pilotos, los navegantes, los jugadores de ajedrez, los cirujanos, los artistas, así como también, los pintores, los artistas gráficos, y los escultores.

Campbell manifiesta que la inteligencia espacial "...proporciona la capacidad de pensar en tres dimensiones. Permite al individuo percibir imágenes externas e internas, recrearlas, transformarlas y modificarlas, recorrer el espacio o hacer que los objetos lo recorran y producir o decodificar información gráfica.

Estos autores relacionan esta inteligencia con la parte visual y plantean que se constituyó en la primera forma de expresión del ser humano puesto que, antes del surgimiento de la escritura y la matemática, las imágenes fueron utilizadas como códigos para representar las ideas.

La inteligencia visual-espacial, según Walkman, "...empieza a surgir con la infancia y continúa desarrollándose durante toda la vida". Esta misma autora propone que la inteligencia espacial "...se basa en los objetos, funciona con el mundo concreto de los objetos y sus ubicaciones; es la base de la vida humana". Desde este punto de vista, conviene destacar la definición que plantea al conceptualizarla como la inteligencia de las imágenes, debido a que comprende una

serie de habilidades como discriminación visual, reconocimiento, proyección, imagen mental, razonamiento espacial manejo, así como también, reproducción de imágenes de exteriores e interiores.

Esta inteligencia no se enmarca estrictamente en el sentido de la vista puesto que, las personas con alguna deficiencia visual, tienen amplias probabilidades de desarrollarla y manejarse en el espacio, de lo contrario, no se explicaría cómo hacen para moverse.

B. El Desarrollo de la inteligencia espacial:

Jean Piaget proporcionó el primer cuadro general del desarrollo espacial y lo consideró como parte integral del retrato general del crecimiento lógico. Habló del entendimiento sensoriomotor del espacio que surge durante la infancia existiendo dos habilidades centrales, las trayectorias observadas de los objetos y la capacidad para encontrar el rumbo entre sitios. Distinguió luego entre conocimiento figurativo, donde se retiene la configuración de un objeto, y conocimiento operativo, donde se hace hincapié en transformar la configuración, marcando una línea entre configuración estática y operación activa.

La progresión regular pasa así de la habilidad para moverse en el espacio hasta la habilidad del que comienza a caminar para formar imágenes mentales estáticas, para pasar luego a la manipulación de éstas, hasta la capacidad del adolescente para asociar relaciones espaciales con declaraciones preposicionales donde termina uniendo las formas lógico matemática y espacial en un solo sistema geométrico o científico.

Nuevas investigaciones más recientes indican que lo más difícil para los niños (y quizá no sólo a ellos), es integrar un conocimiento adquirido fragmentariamente en un plan espacial, en una sola estructura organizada globalmente. Dicho de otra manera, el desarrollo, percepción y entendimiento del espacio que logra con la

experiencia, resulta difícil de expresar por medio de un código simbólico sea este un mapa, plano, dibujo o narración verbal. Concluye que los sistemas de representación espacial son igualmente accesibles a la experiencia visual o táctil y que no existe por fuerza una relación privilegiada entre la entrada visual y la inteligencia espacial.

C. La Importancia y uso de la inteligencia espacial:

El progreso en algunos dominios simplemente no existiría sin ella y a otros dominios les proporciona una buena parte de su necesario ímpetu intelectual.

El conocimiento espacial puede servir como un instrumento útil, un auxiliar para el pensamiento, un modo de capturar información, un modo de formular problemas o el propio medio de resolverlos. Hay quienes consideran que habiendo alcanzado un individuo una facilidad verbal mínima, su destreza en la habilidad espacial determinará hasta donde progresará en las ciencias. El lenguaje del espacio o pensar en el medio espacial es pensar en tres dimensiones y es como aprender un idioma extranjero. El número 4 ya no es más un dígito mayor que el 3 y menor que el 5, sino el número de vértices y de caras de un tetraedro; seis es el número de aristas de un tetraedro, el número de caras de un cubo, o el número de vértices de un octaedro.

Gardner considera que el área donde las habilidades de la inteligencia espacial se manifiestan más puras es en la práctica del ajedrez, pues requiere un alto poder de concentración, conocimiento, memoria e imaginación. Considera que la inteligencia espacial y lógico matemática son las dobles contribuyentes, en las que su importancia relativa difiere según cada situación individual. La centralidad del pensamiento espacial en las ciencias podría ser subestimado, pero donde no lo puede ser es en el dominio de las artes.

En las artes en general aparecen como tema las cualidades del mundo perceptible, y ello nos enfrenta al mundo no sólo visual sino al de todos los sentidos. Lo visual espacial sí es su centro y la observación esmerada del mundo cotidiano es siempre un buen inicio, las facultades a desarrollar son por lo tanto, las capacidades de percepción y recuerdo, para poder percibir algo es necesario tener su distinción previa, es decir, observar será un acto fructífero si existe una intención que lo guíe.

“Transversalmente, a través del tiempo y de las diferentes culturas, la inteligencia espacial se ha manifestado a través de las artes, oficios, juegos y deportes si bien existen manifestaciones de ella que son propias de algunas sociedades.

Otra característica de las habilidades espaciales es que éstas se logran en individuos mayores y la arquitectura solo confirma la regla: mientras el pensamiento lógico - matemático se vuelve más frágil en la etapa tardía de la vida y también peligra la inteligencia cinestésico-corporal, al menos determinados aspectos del conocimiento visual y espacial parecen conservarse vigorosos, en especial entre individuos que los han practicado en forma regular durante sus vidas.

Existe un sentido del todo, una sensibilidad gestalt, que es central en la inteligencia espacial, y que parece ser una recompensa por la vejez: una capacidad continua o quizá realizada de apreciar el todo, de discernir patrones hasta cuando se pueden perder determinados detalles o puntos finos. Quizá la sabiduría explota esta sensibilidad a los patrones, formas y el todo”.

Gardner señala que la inteligencia espacial es una forma de inteligencia involucrada con objetos, pero a diferencia de la lógico matemática que tiene una trayectoria de abstracción creciente, la espacial va en el camino inverso, permanece ligada en lo fundamental al mundo concreto y de allí su poder de permanencia.

D. Características de este tipo de inteligencia:

- Este tipo de inteligencia se relaciona con la capacidad que tiene el individuo frente a aspectos como color, línea, forma, figura, espacio, y la relación que existe entre ellos.
- Es la capacidad que tiene una persona para procesar información en 3 dimensiones o Competencias Intelectuales Básicas
 - “Percibir la realidad, apreciando tamaños, direcciones y relaciones espaciales.
 - Reproducir mentalmente objetos que se han observado.
 - Reconocer el mismo objeto en diferentes circunstancias; la imagen queda tan fija que el individuo es capaz de identificarla, independientemente del lugar, posición o situación en que el objeto se encuentre.
- Anticiparse a las consecuencias de cambios espaciales, y adelantarse e imaginar o suponer cómo puede variar un objeto que sufre algún tipo de cambio.
- Describir coincidencias o similitudes entre objetos que lucen distintos; identificar aspectos comunes o diferentes en los objetos que se encuentran alrededor del individuo”.

E. Organización espacial:

Llamamos espacio al lugar donde se sitúan los objetos y al marco físico de referencia de la actividad humana. Cualquier acción se sucede en un orden determinado y es realizada en un espacio externo, que es interiorizado por el sujeto, constituyendo el denominado espacio psíquico.

La organización espacial no es en modo alguno innata; por el contrario, se adquiere a través de la superación de una serie de

etapas que terminarán en una concepción espacial adulta hacia los doce años aproximadamente (A. LAPIERRE).

Según J. PIAGET, en los primeros cuatro meses el niño presenta una noción espacial, rudimentaria, constituida de espacios separados, independientes entre sí, puede hablarse del espacio oral, manual, visual, etc., sin que el niño haya asumido aún la unión en un espacio objetivo único.

Estos espacios heterogéneos se fusionarán posteriormente, dando lugar al espacio global, hacia los dieciocho meses, y a una mayor diferenciación entre el yo corporal y el mundo exterior (STERN). Esta separación entre el propio cuerpo y el espacio en el que está incluido se consigue mediante la discriminación entre las percepciones exteroceptivas (visión o audición de un objeto o sonido exteriores) y las propioceptivas (sensibilidad de la situación de músculos y articulaciones durante el movimiento).

El espacio, que en el primer año se reduce para el niño al ámbito del espacio próximo donde desarrolla sus movimientos, pasa hacia el segundo año a un espacio topológico que perdura aproximadamente hasta los cinco o seis años, en el cual puede ya establecer las relaciones espaciales de distancia, ordenación, continuidad, desplazamientos e inclusión, con respecto a un solo punto de referencia.

El espacio proyectivo, que aparece entre los seis y nueve años, incorpora las nociones de perspectiva y proyección entre distintos objetos y figuras entre sí, y más tarde, entre los siete y los doce años, aparecen la representación espacial, la proporcionalidad y el descubrimiento de la operación geométrica de la medición (A. LÁZARO), lo que culmina la maduración espacial. Por tanto, denominamos organización espacial al proceso desarrollado a lo largo de la infancia, que proporciona:

- Toma de conciencia del propio cuerpo en relación con el exterior.
- Orientación del sujeto con respecto a los objetos.
- Representación mental del «lugar natural» para el desarrollo del movimiento.

F. Relación del Espacio con la Expresión psicomotriz. Desde otra perspectiva, durante la primera infancia existen básicamente dos tipos de espacio:

- Espacio práctico: vinculado a la acción real, manipulado por el niño y percibido de forma exteroceptiva mediante observaciones concretas.
- Espacio figurativo: ligado a la capacidad de representarse mentalmente el espacio y a la posibilidad de simbolizarle. Ambos tipos, y sus expresiones, son objeto de trabajo en la Educación Infantil, y en el mismo orden propuesto, fruto del desarrollo madurativo del niño.

El espacio físico se orienta en el alumno en las tres dimensiones básicas: arriba-abajo, derecha-izquierda y delante-detrás utilizando para ello su propio cuerpo como punto de referencia fundamental. La localización del eje derecha-izquierda junto con el establecimiento de la lateralización, contribuye de forma significativa la diferenciación del esquema corporal. La noción espacial aparece así relacionada con:

- La lateralización;
- El esquema corporal, y
- La organización temporal,

E influye de forma determinante, de no conseguirse adecuadamente, en la aparición de problemas relativos al conocimiento del propio cuerpo y al establecimiento de la lateralidad, siendo uno de los factores que se hallan en el origen de numerosos trastornos instrumentales psicomotores y lingüísticos.

G. Las Nociones Espaciales Básicas:

Tenemos a las siguientes:

- Arriba-abajo.
- Delante-detrás.
- Izquierda-derecha.
- Cerca-lejos
- Encima – debajo
- Dentro – fuera
- Lleno – vacío
- Esquina – centro
- Sube – Baja
- Junto – separado

H. Noción del espacio en los niños.

La noción de espacio el niño la adquiere con cierta lentitud, al principio tiene un concepto muy concreto del espacio: su casa, su calle; no tiene siquiera idea de la localidad en que vive. Pero esa noción se desarrolla más rápidamente que la de tiempo, porque tiene referencias más sensibles, el niño de cinco años no está aún en condiciones de reconocer lo que es su país desde el punto de vista

Geográfico y es probable que piense que "Perú" es la ciudad donde vive, y/o, que "Cajamarca" es su barrio o sector residencial; los niños que viajan a otras ciudades o a países vecinos, en cambio, aprenden rápidamente a diferenciar ciudad y país.

Hasta los ocho o nueve años, no se adquiere la noción de espacio geográfico, por eso la lectura de mapas y de globos terráqueos no es una labor sencilla, pues requiere una habilidad especial para interpretar numerosos símbolos, signos y captar las abstracciones que estos medios suponen.

I. Características más comunes en niños con una capacidad espacial alta

La inteligencia visual- espacial se relaciona con la capacidad de orientación, desde la cual un niño logra apreciar un objeto, identificar detalles en él y relacionarlo rápidamente con colores, formas o tamaños.

Desde la infancia los niños con esta destreza aprenden a elaborar imágenes, son hábiles para dibujar o pintar. Muestran facilidad para armar rompecabezas y sus juegos preferidos se relacionan con la construcción de figuras (legos).

La imaginación es otro de los recursos que utiliza el niño para desarrollar la inteligencia espacial. Cuando realiza sus primeros trazos toma lo observado de la realidad y lo transforma según sus propios conceptos.

La inteligencia espacial se motiva desde las aulas mediante el relato de historias o cuentos para los más pequeños. Un medio para despertar la espacialidad en los niños es preguntándole qué piensa sobre situaciones simples y cotidianas. Las opiniones comienzan a brotar de este modo.

Armstrong retoma algunas características que desarrollan las personas con esta inteligencia como, por ejemplo, que les gusta dibujar, construir, diseñar, crear cosas, soñar, mirar pinturas, diapositivas, ver películas y jugar con máquinas. Son buenos para imaginar cosas, resolver rompecabezas, laberintos, leer mapas, gráficos, y además, percibir los cambios que suceden a su alrededor. Aprenden mejor visualizando, soñando, usando pensamiento abstracto y trabajando con colores y fotos, ya que, poseen sensibilidad al color, línea, forma, figura, espacio y hacia la relación

existente entre estos elementos. Este autor considera que las personas con afinidades hacia esta inteligencia “...parecen saber dónde está ubicado todo... muchos desarrollan una gran fascinación por máquinas o aparatos extraños y en ocasiones inventan objetos”. Está en los alumnos que estudian mejor con gráficos, esquemas, cuadros, puesto que les gusta hacer mapas conceptuales y mentales. Entienden muy bien planos y croquis. La inteligencia visual – espacial consiste en la habilidad de pensar y percibir el mundo en imágenes. Se piensa en imágenes tridimensionales y se transforma la experiencia visual a través de la imaginación.

La persona con alta inteligencia visual puede transformar temas en imágenes, tal como se expresa en el arte gráfico. Las habilidades que poseen pueden ser, por ejemplo, el uso de las imágenes mentales, crear diseños, pinturas y dibujos, habilidad para construir diagramas y construir cosas, habilidad para inventar cosas. Este tipo de inteligencia se relaciona con la sensibilidad que tiene el individuo frente a aspectos como color, línea, forma, figura, espacio y la relación que existe entre ellos.

Percibir la realidad, apreciando tamaños, direcciones y relaciones espaciales.

Reproducir mentalmente objetos que se han observado.

Reconocer el mismo objeto en diferentes circunstancias; la imagen queda tan fija que el individuo es capaz de identificarla, independientemente del lugar, posición o situación en que el objeto se encuentre.

Anticiparse a las consecuencias de cambios espaciales, y adelantarse e imaginar o suponer cómo pueda variar un objeto que sufre algún tipo de cambio.

5.3. Justificación de la investigación:

El presente proyecto de investigación se justifica porque busca a través del de los juegos lúdicos se busca desarrollar la inteligencia espacial de los niños y niñas de 4 años de edad, de la Institución Educativa N° 1530 “Tahona Alto” Hualgayoc, durante el año 2017.

En dicha Institución Educativa, hemos encontrado niños que evidencian bajo nivel de inteligencia espacial, generando así una dificultad para el aprendizaje en grupo. En ese sentido consideramos que, con la aplicación de los juegos lúdicos, se busca desarrollar la inteligencia espacial, lo cual les permitirá compartir sus sentimientos, ideas, conocimientos y emociones

El presente proyecto, es importante, porque busca promover el desarrollo de la inteligencia espacial en equipo y así lograr el desarrollo de los sentimientos de compañerismo, utilizando los juegos lúdicos para desarrollar la inteligencia espacial.

5.4. Problema

La habilidad para poder observar el mundo y los objetos desde diferentes perspectivas está relacionada con este tipo de inteligencia, en la que destacan los ajedrecistas y los profesionales de las artes visuales (pintores, diseñadores, escultores...).

Es el caso que en la I.E.I. N° 1530 de la localidad de Tahona Alto comprensión del Distrito de Hualgayoc, provincia del mismo nombre se evidencia que los alumnos de 4 años del nivel inicial presentan muchas dificultades en cuanto no idear imágenes mentales, no pueden dibujar, no detectan detalles, además tienen ciertas carencias de un sentido personal por la estética. Es decir si avizoramos que en el futuro logren ser profesionales en los campos de la pintura, fotografía, diseño, publicistas, arquitectos. En suma. Se notan poco creativos.

Ante tales hechos hace necesario, desde la perspectiva de la educación hacerlo frente para lograr que los alumnos estén desarrollado las capacidades para

hacer frente a los retos del futuro y que más que desarrollar la inteligencia espacial.

Por tanto para la ejecución de la presente investigación nos planteamos la pregunta siguiente:

¿De qué manera la lúdica influye significativamente en el desarrollo de la inteligencia espacial en los alumnos la I.E.I. N°. 1530 Tahona Alto, Distrito de Hualgayoc en el año 2017?

5. 5. Conceptuación y operacionalización de variables.

TIPO DE VARIABLE	DEFINICION OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	TECNICAS DE RECOLECCION DE DATOS	INSTRUMENTOS
VI: La lúdica	Definición conceptual. Es un conjunto de juegos seleccionados con carácter gracioso donde se utiliza materiales concretos Definición operacional. Estrategia didáctica para niños	Realidad Planificación procesos socialización	Identifica la realidad contextual en función a lo que se presenta Organización de tareas Planifica actividades Determina procesos y normas Identificación de los medios y pares Comunicación e inteligencia Organización de ideas	Conoce los nombres de los espacios si () no () Comprende el que realizar si () no () Asimila procesos de juegos si () no () Se considera la relación entre sus pares si () no () Se considera la comunicación si () no ()	-La indagación -Consultas expertos - Elaboración instrumentos - La observación -La encuesta --La entrevista -Análisis y Procesamiento de datos	Lista de cotejo Ídem
VD: El desarrollo de la inteligencia espacial	Definición conceptual. Es lo relacionado Al conocimiento del espacio natural y su ubicación tiempo espacial	Actuación con el espacio Imaginación Productos	ARRIBA-ABAJO DELANTE-ATRÁS IZQUIERDA-DERECHA CERCA-LEJOS DENTRO-FUERA	Identifica la noción: ARRIBA-ABAJO Identifica la noción: DELANTE-ATRÁS Identifica la noción: IZQUIERDA-DERECHA Identifica la noción: CERCA-LEJOS Identifica la noción: DENTRO-FUERA		

Definición operacional. Capacidad de ubicarse y ubicar realizando tareas	ENCIMA-DEBAJO	Identifica la noción: ENCIMA-DEBAJO
	LLENO-VACÍO	Identifica la noción: LLENO-VACÍO
	ESQUINA-CENTRO	Identifica la noción: ESQUINA-CENTRO
	SUBE-BAJA	Identifica la noción: SUBE-BAJA
	JUNTO - SEPARADO	Identifica la noción: JUNTO - SEPARADO

5.6. Hipótesis.

“La lúdica desarrollará significativamente la inteligencia espacial en niños de 4 años de edad, de la Institución Educativa N°. 1530 Tahona Alto, Distrito de Hualgayoc, durante el año académico 2017”.

5.7. Objetivos:

5.1.1. Objetivo general

Demostrar que la lúdica desarrolla la inteligencia espacial de los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa N° 1530 Tahona Alto, Distrito de Hualgayoc en el año 2017.

5.1.2. Objetivos específicos:

5.1.2.1. Identificar el nivel de la inteligencia espacial de los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 1530 Tahona Alto, Distrito de Hualgayoc en el año 2017, antes de la aplicación de la lúdica.

5.1.2.2. Identificar el nivel de la inteligencia espacial de los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 1530 Tahona Alto, Distrito de Hualgayoc en el año 2017, después de la aplicación de la lúdica.

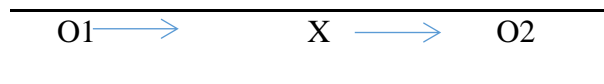
5.1.2.3. Comparar el nivel de la inteligencia espacial de los niños de

4 años de la Institución Educativa N° 1530 Tahona Alto, Distrito de Hualgayoc en el año 2017, antes y después de la aplicación de la lúdica.

6. Metodología

6.1. Tipo y diseño de investigación:

Se desarrollará a través del tipo de investigación cuantitativa experimental del pre-test y pos test, con un solo grupo. Cuyo diseño del esquema es el siguiente:



Donde:

O1: PRE –TEST

X: ESTIMULO O VARIABLE

O2: POS TEST

6.2. Población y muestra:

6.2.1. Población:

La población para el presente trabajo de investigación estará conformada por 40 niños y niñas de la Institución Educativa N° 1530 “Tahona Alto”

EDAD HOMBRES MUJERES TOTAL

3 AÑOS	5	6	11
4 AÑOS	12	8	20
5 AÑOS	4	5	9
TOTAL	21	19	40

FUENTE: Nóminas de matrícula de la I.E.I. N° 1530 - La Tahona- Hualgayoc, 2017.

6.2.2. Muestra:

La muestra estará conformada por 20 niños y niñas de la Institución Educativa N° 15230 “Tahona Alto”

SEXO N° DE			
SECCION	MUJERES	VARONES	NIÑAS (OS)
4 años “U”	8	12	20
TOTAL	20		

6.3. Técnicas e instrumentos de investigación.

Para el presente trabajo de investigación se utilizó las técnicas e instrumentos que detallan a continuación.

Técnicas:

Observación Directa.

Pre-test y pos-test.

Instrumentos:

Test.

Lista de cotejo.

7. Procesamiento y análisis de información □ Seriación de datos.

□ Codificación de datos.

□ Tabulación de datos.

□ Análisis e interpretación de datos.

8. Resultados:

Para obtener los resultados, tanto al inicio como al finalizar nuestra investigación se aplicó la lista de Cotejo, la misma que nos permitió identificar o evidenciar el nivel de desarrollo de la Inteligencia Espacial de los alumnos involucrados en el grupo muestra, tanto en el Pre como en el Pos Test.

La lista de Cotejo elaborada para tal fin, es la que se presenta a continuación:

CUADRO N° 1

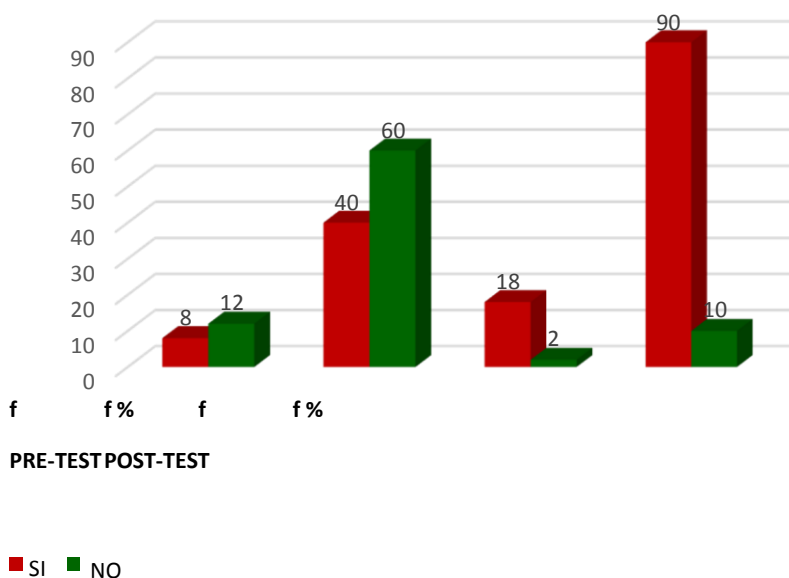
INDICADOR: Identifica la noción: ARRIBA-ABAJO

CRITERIO	PRE-TEST		POST-TEST	
	F	f %	f	f %
SI	8	40	18	90
NO	12	60	2	10
TOTAL	20	100	20	100

Fuente: Test y Post Test aplicado a los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 1530 “Tahona Alto”, en el año 2017.

GRÁFICO N° 1

Identifica la noción: ARRIBA-ABAJO



INTERPRETACIÓN: El cuadro y gráfico anteriores; nos permiten observar que en este indicador, durante el Pre Test; únicamente 8 niños, el 40%, lo logra realizar; entre tanto 12 niños el 60% no logra desarrollar este indicador. En el pos test, los resultados

mejoran de manera favorable, puesto que; 18 niños, el 90 % lo logra y únicamente 2 niños, el 10% no logra desarrollar este indicador.

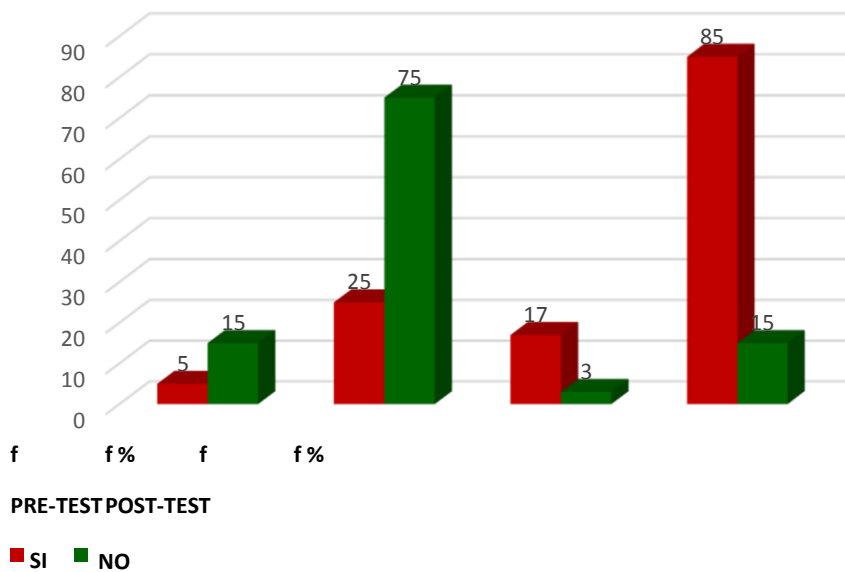
CUADRO N° 2

INDICADOR: Identifica la noción: DELANTE-DETRÁS

CRITERIO	PRE-TEST		POST-TEST	
	F	f %	f	f %
SI	5	25	17	85
NO	15	75	3	15
TOTAL	20	100	20	100

Fuente: Test y Post Test aplicado a los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 1530 “Tahona Alto”, en el año 2017.

Identifica la noción: DELANTEGRÁFICO N° 2 -DETRÁS



INTERPRETACIÓN: En el cuadro y gráfico anteriores; observamos que en este indicador, durante el Pre Test; únicamente 5 niños, el 75%, lo logra realizar; entre tanto 15 niños el 75% no logra desarrollar este indicador. En el pos test, los resultados son satisfactorios, puesto que; 17 niños, el 85 % lo logra y únicamente 3 niños, el 15% no logra desarrollar este indicador.

CUADRO N° 3

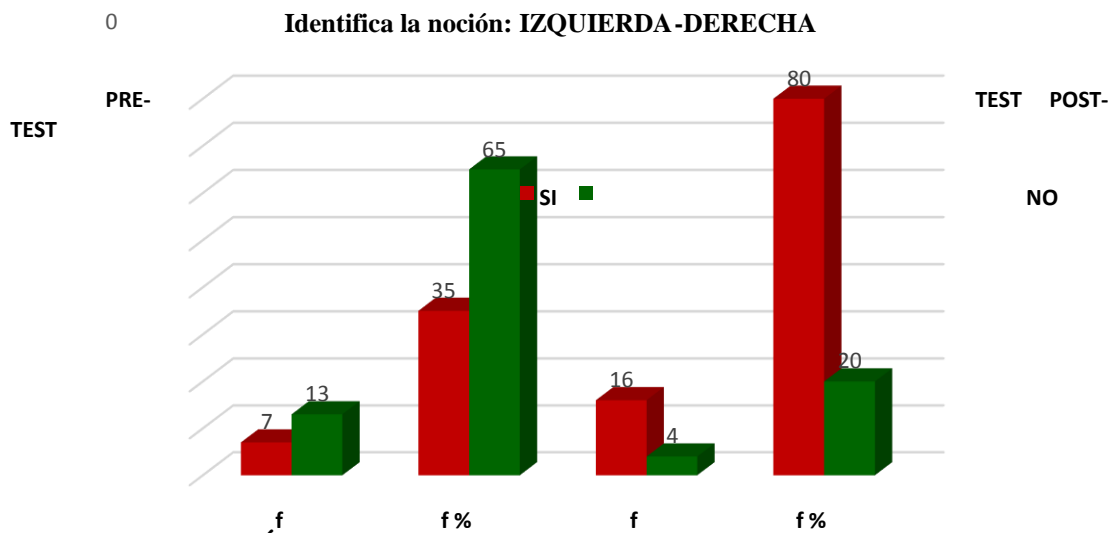
INDICADOR: Identifica la noción: IZQUIERDA-DERECHA

CRITERIO	PRE-TEST		POST-TEST	
	f	%	f	%
NO	13	65	4	20
TOTAL	20	100	20	100

Fuente: Test y Post Test aplicado a los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 1530 “Tahona Alto”, en el año 2017.

GRÁFICO N° 3

80 70
60
50
40
30
20
10



INTERPRETACIÓN: El cuadro y gráfico anteriores; nos muestran que en este indicador, durante el Pre Test; 7 niños; es decir el 35%, lo logra realizar; 13 niños el 65% no logra desarrollar este indicador. En el pos test, los resultados satisfacen al ver que 16 niños, el 80 % lo logra y sólo 4 niños, el 20% no logra desarrollar este indicador.

CUADRO N° 4

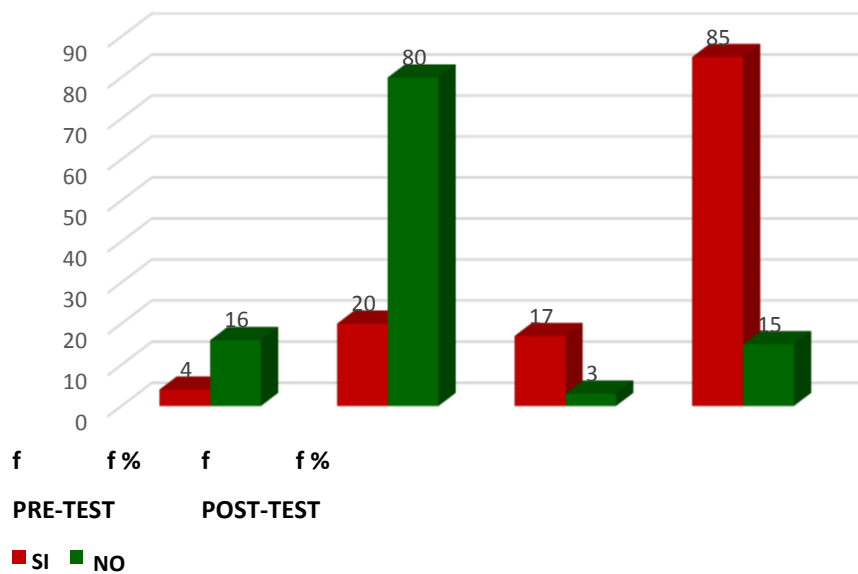
INDICADOR: Identifica la noción: CERCA-LEJOS

CRITERIO	PRE-TEST	POST-TEST	f	%	f	%
SI	4	20	17	85	16	80
NO	16	80	15	65	20	100
TOTAL	20	100	20	100	20	100

Fuente: Test y Post Test aplicado a los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 1530 "Tahona Alto", en el año 2017.

GRÁFICO N° 4

Identifica la noción: CERCA-LEJOS



INTERPRETACIÓN: El cuadro y gráfico anteriores; evidencian que en este indicador, durante el Pre Test; 4 niños; es decir el 16%, lo logra realizar; 16 niños el 80% no logra desarrollar este indicador. En el pos test, los resultados son satisfactorios puesto que observamos que 17 niños, el 85 % lo logra y sólo 3 niños, el 15% no logra desarrollar este indicador.

CUADRO N° 5

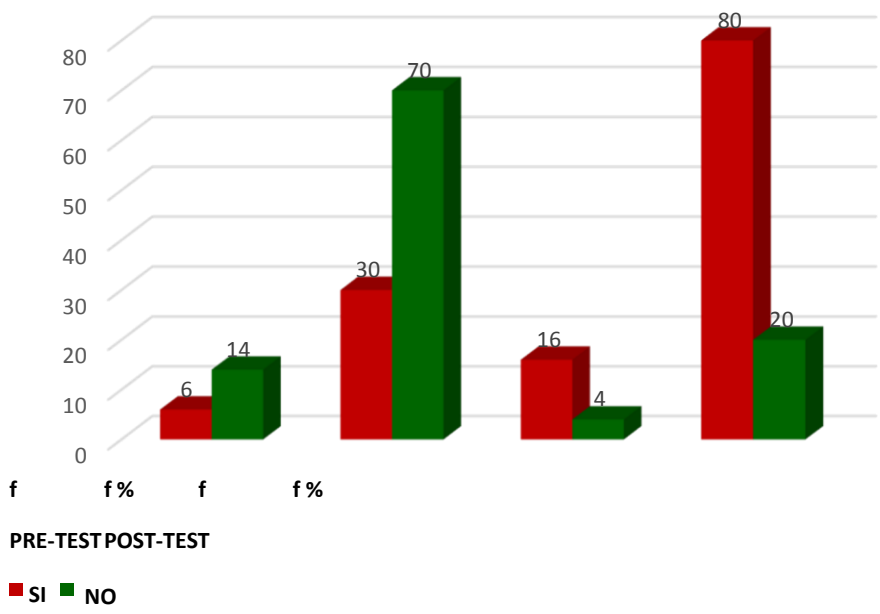
INDICADOR: Identifica la noción DENTRO-FUERA

CRITERIO	PRE-TEST		POST-TEST	
	f	%	f	%
SI	6	30	16	80
NO	14	70	4	20
TOTAL	20	100	20	100

Fuente: Test y Post Test aplicado a los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 1530 “Tahona Alto”, en el año 2017.

GRÁFICO N° 5

Identifica la noción DENTRO-FUERA



INTERPRETACIÓN: El cuadro y gráfico anteriores; nos permiten observar que en este indicador, durante el Pre Test; únicamente 6 niños, el 30%, lo logra realizar; entre tanto 14 niños el 70% no logra desarrollar este indicador. En el pos test, los resultados mejoran de manera favorable, puesto que; 16 niños, el 80 % lo logra y únicamente 4 niños, el 20% no logra desarrollar este indicador.

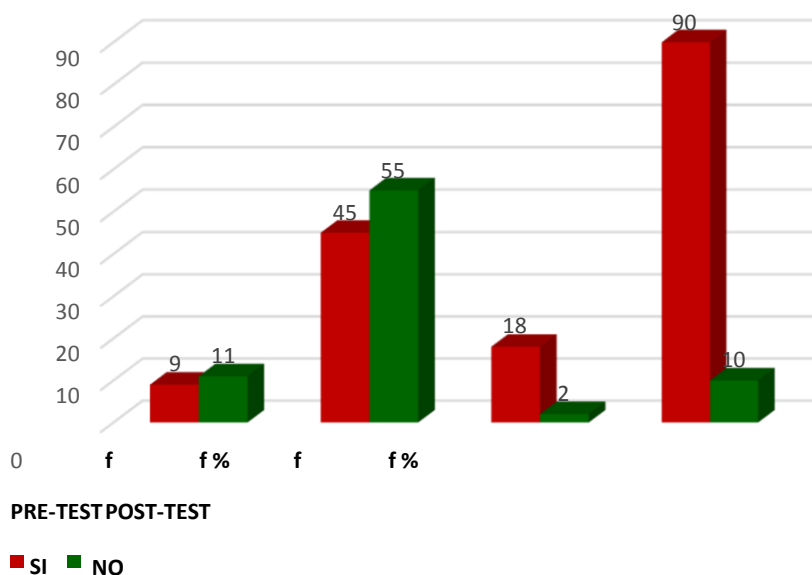
CUADRO N° 6

INDICADOR: Identifica la noción ENCIMA-DEBAJO

CRITERIO	PRE-TEST		POST-TEST	
	f	f %	f	f %
NO	11	55	2	10
TOTAL	20	100	20	100

Fuente: Test y Post Test aplicado a los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 1530 “Tahona Alto”, en el año 2017.

GRÁFICO N° 6
Identifica la noción ENCIMA-DEBAJO



INTERPRETACIÓN: En el cuadro y gráfico anteriores; nos muestran que en este indicador, durante el Pre Test; únicamente 9 niños, el 45%, lo logra realizar; entre tanto 11 niños el 55% no logra desarrollar este indicador. En el pos test, los resultados mejoran de manera favorable, puesto que; se evidencia que 18 niños, el 90 % lo logra y únicamente 2 niños, el 10% no logra desarrollar este indicador.

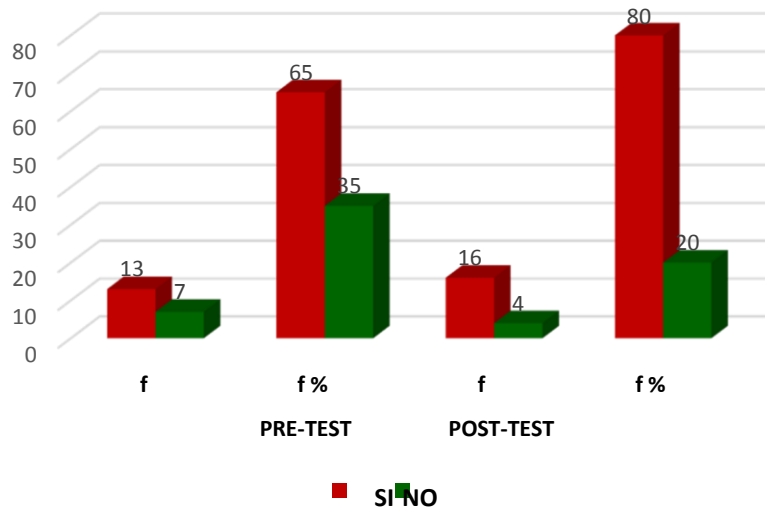
CUADRO N° 7

INDICADOR: Identifica la noción LLENO-VACÍO

CRITERIO	PRE-TEST		POST-TEST	
	F	f %	f	f %
SI	13	65	16	80
NO	7	35	4	20
TOTAL	20	100	20	100

Fuente: Test y Post Test aplicado a los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 1530 “Tahona Alto”, en el año 2017.

GRÁFICO N ° 7
Identifica la noción LLENO-VACÍO
CUADRO N° 8



INTERPRETACIÓN: El cuadro y gráfico anteriores; nos permiten observar que en este indicador, durante el Pre Test; si bien son 13 niños, el 65%, logra alcanzar este indicador; 7 niños el 35% no lo logra desarrollar. Entre tanto en el pos test, los

resultados mejoran sustancialmente, puesto que; 16 niños, el 80 % lo logra y únicamente 4 niños, el 20% no logra desarrollar este indicador.

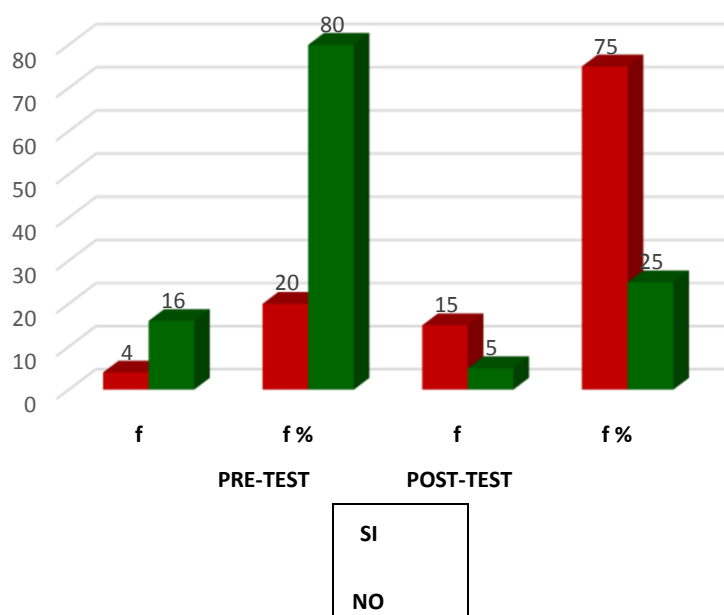
CUADRO N° 8

INDICADOR: Identifica la noción ESQUINA-CENTRO

CRITERIO	PRE-TEST		POST-TEST	
	F	f %	f	f %
SI	4	20	15	75
NO	16	80	5	25
TOTAL	20	100	20	100

Fuente: Test y Post Test aplicado a los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 1530 “Tahona Alto”, en el año 2017.

GRÁFICO N °8
Identifica la noción ESQUINA -CENTRO



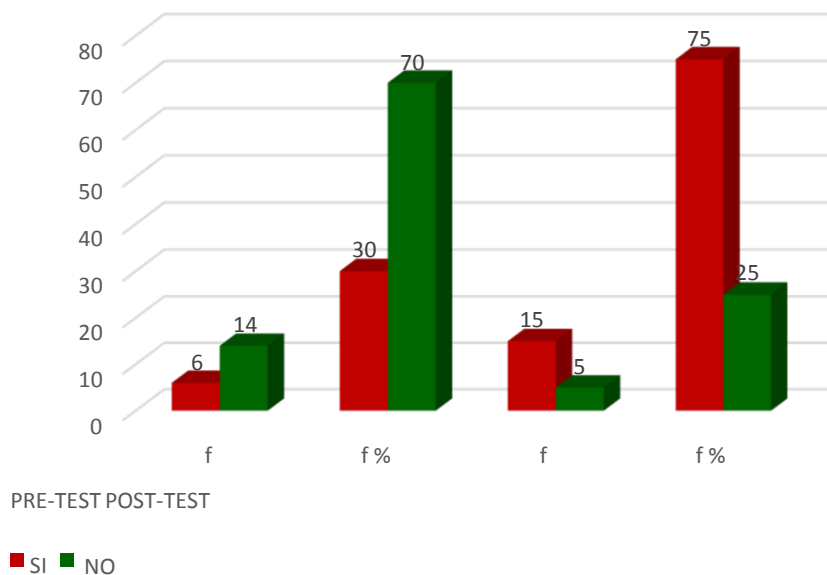
INTERPRETACIÓN: El cuadro y gráfico anteriores; evidencian que en este indicador, durante el Pre Test; 4 niños; es decir el 16%, lo logra realizar; 16 niños el 80% no logra desarrollar este indicador. En el pos test, los resultados son satisfactorios puesto que observamos que 15 niños, el 75 % lo logra y sólo 5 niños, el 25% no logra desarrollar este indicador.

CUADRO N° 9
INDICADOR: Identifica la noción SUBE-BAJA

CRITERIO	PRE-TEST		POST-TEST	
	F	f %	f	f %
SI	6	30	15	75
NO	14	70	5	25
TOTAL	20	100	20	100

Fuente: Test y Post Test aplicado a los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 1530 “Tahona Alto”, en el año 2017.

GRÁFICO N ° 9
Identifica la noción SUBE-BAJA



INTERPRETACIÓN: En el cuadro y gráfico anteriores; se observa que en este indicador, durante el Pre Test; 6 niños; es decir el 30%, lo logra realizar; mientras que 14 niños el 70% no logra desarrollar este indicador. Sin embargo luego de la ejecución de la propuesta observamos que en el pos test, los resultados son satisfactorios puesto que 15 niños, el 75 % lo logra y sólo 5 niños, el 25% no logra desarrollar este indicador.

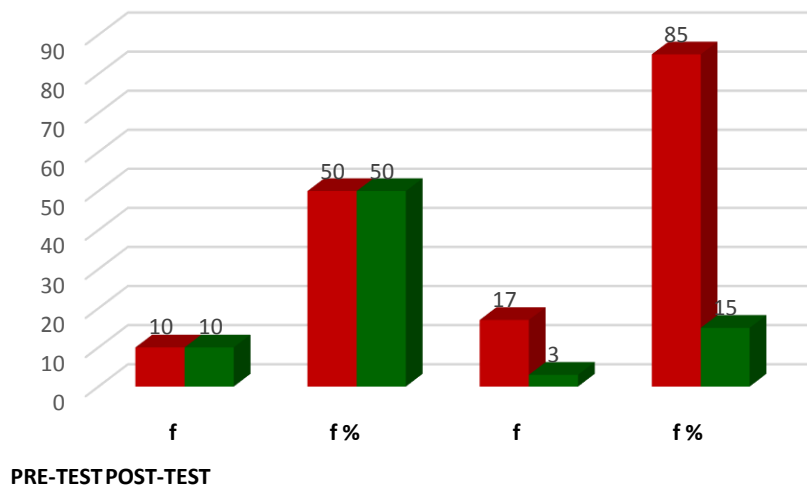
CUADRO N° 10

INDICADOR: Identifica la noción JUNTO-SEPARADO

CRITERIO	PRE-TEST		POST-TEST	
	F	f %	f	f %
SI	10	50	15	75
NO	10	50	5	25
TOTAL	20	100	20	100

Fuente: Test y Post Test aplicado a los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 1530 "Tahona Alto", en el año 2017.

GRÁFICO N °10
Identifica la noción JUNTO -SEPARADO



■ SI ■ NO

INTERPRETACIÓN: En el cuadro y gráfico anteriores; se observa que en este indicador, durante el Pre Test; 10 niños; es decir el 50%, lo logra realizar; mientras que los otros 10, el otro 50% no logra desarrollar este indicador. Sin embargo luego de la ejecución de la propuesta observamos que en el pos test, los resultados son satisfactorios puesto que 17 niños, el 85 % lo logra y sólo 3 niños, el 15% no logra desarrollar este indicador.

9. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS:

Gómez (2014), en su tesis *Actividades Lúdicas Como Estrategia Para El Aprendizaje de Operaciones Básicas Aritméticas*, realizada con el objetivo de demostrar las actividades lúdicas apropiadas para el aprendizaje de operaciones básicas aritméticas, en los cuales los estudiantes ejercitan y aprenden adiciones, sustracciones, multiplicaciones y divisiones por medio de la aplicación de los talleres que incluían las actividades lúdicas siguientes: adición y sustracciones de números enteros; basta numérico, círculos y bingo de operaciones básicas, arriba a las siguientes conclusiones: al obtener las actividades lúdicas apropiadas, mediante el trabajo de campo se fortalecen conocimientos, procedimientos y cálculos sobre operaciones básicas aritméticas, estas actividades son una estrategia adecuada para mejorar el proceso de aprendizaje de la matemática, ya que según lo demostrado por los estudiantes en los cuatro talleres fueron de gran ayuda para el aprendizaje de operaciones básicas aritméticas. Los estudiantes se mostraron interesados luego de que el docente aplicará de manera adecuada cada una de las actividades lúdicas en los diferentes talleres desarrollados con los estudiantes, rompiendo el paradigma de ser vistas como simple distracción o juego, sin ningún beneficio para el proceso de enseñanza aprendizaje de la matemática. Identificar el nivel de aprendizaje durante el proceso enseñanza-aprendizaje es necesario para poder conocer los contenidos reforzados y afianzar lo aprendido por los estudiantes, ya que durante los talleres fue indispensable para tomar decisiones sobre el desarrollo de las actividades lúdicas. Se desarrolló una propuesta de actividades lúdicas mediante cuatro talleres, que favorecen el aprendizaje de operaciones básicas aritméticas de los estudiantes de primero básico del Colegio Evangélico Bethania de la ciudad de Quetzaltenango, que benefician el aprendizaje de la matemática en la rama de la aritmética.

En la presente investigación pese a que las necesidades de aprendizaje son totalmente distintas; sin embargo; podemos afirmar que la Lúdica igualmente cumple un papel fundamental en la vida diaria de los niños y niñas; es la actividad a la que más le dedican tiempo y es por cierto una de las actividades, en las que el niño goza de mayor goce y disfrute; de manera tal que emplearla como una herramienta de apoyo para fortalecer competencias y capacidades en las diferentes

áreas curriculares, resulta de mucho provecho; así como en es el caso del presente trabajo el trabajar continuamente con actividades lúdicas en el aula favoreció el desarrollo de manera significativa de la inteligencia espacial de los niños y niñas involucrados en el presente trabajo.

Castro. y otros (2014), en su tesis titulada La Didáctica como estrategia pedagógica para fortalecer el desarrollo de Las Inteligencias Múltiples en los niños y niñas de la Institución Educativa Rafael Uribe Uribe sede Mampujan de María La Baja Bolívar, realizada con el objetivo de comprobar como la Didáctica como estrategia pedagógica desarrolla las inteligencias múltiples e los niños y niñas objetos de estudio, arriba a las conclusiones: Determinamos que la función de la escuela en la actualidad ha cambiado mucho, por todos los avances tecnológicos y sociales que han ido sucediendo con el paso del tiempo, hoy su mayor objetivo es la formación de los niños que asisten a la institución, en un mayor desarrollo de sus capacidades para afrontar, decidir, los distintos aspectos y situaciones que se presenten. Por esto es que se considera importante en la instrucción diaria, el desarrollo de las inteligencias múltiples; ya que abarca la totalidad de capacidades que todo ser humano tiene de manera innata, esperando su perfeccionamiento.

Importante es poder facilitar con nuestro trabajo de investigación, la posibilidad de desarrollo y estimular estas capacidades; debemos combinar y armonizar las inteligencias, los conocimientos, la moralidad y la ética para crecer en un mundo en el que valga la pena vivir.

En el trabajo anterior, el autor concluye que el uso de la didáctica; permite el desarrollo de las inteligencias múltiples de los niños y niñas; en el caso del presente estudio, se ha orientado la actividad lúdica como herramienta didáctica que nos ha permitido desarrollar en los niños una las inteligencias múltiples estudiadas por Gardner, como lo es la Inteligencia Espacial; que es nuestro objetivo; y el juego o la lúdica fue una herramienta de apoyo por excelencia para lograrlo; ya que a través de los diferentes juegos, se tuvo la oportunidad de trabajar con los niños acciones que nos llevaran a lograr que el niño se ubique y posicione del espacio en el que se desenvolvía y el lugar que ocupaban los otros del grupo y los objetos de apoyo utilizados para el desarrollo de estas actividades

Camacho. (2013), En su tesis “El Juego Cooperativo como Promotor de Habilidades Sociales en niñas de 5 años”, realizada con la finalidad de desarrollar habilidades sociales a través de los JUEGOS Cooperativos, llegó a las conclusiones siguientes: El juego cooperativo brinda espacios a las alumnas para poner en práctica sus habilidades sociales, destrezas de organización y mejora los niveles de comunicación entre los participantes. Existen diversos juegos que responden a las características del juego cooperativo. En esta investigación se hizo la selección de 5 tipos de juegos, los cuales promovieron un mejor uso de ciertas habilidades sociales, sobre todo las habilidades alternativas a la agresión. La metodología de trabajo del programa de juegos cooperativos tiene como pilares el uso adecuado de las habilidades sociales y la comunicación. Por los juegos presentados poseen un carácter eminentemente lúdico e implican el trabajo cooperativo entre sus integrantes para lograr un objetivo, y el cual asegura un papel activo del participante. Supone una secuencia de juegos, los cuales incluyen reglas, materiales y espacios determinados.

Igualmente en el presente estudio, las actividades lúdicas o el juego; no únicamente sirvió para alcanzar y cumplir nuestros objetivos propuestos; sino que además en el trabajo constante con este tipo de actividades permitió que los niños involucrados desplegaran otro tipo de potencialidades como lo es en el caso de la integración al grupo y la socialización; de la misma forma se notaron al término de la misma; niños más despiertos, creativos y con un alto espíritu de respeto y ayuda a los demás; puesto que en cada actividad se procuró trabajar horizontalmente con valores que permitieran el aprendizaje y desarrollo de estos valores.

10. CONCLUSIONES Y SUGERENCIAS:

10.1. Conclusiones:

- a. Antes de la ejecución de la presente propuesta, los niños del grupo de la muestra mostraban grandes limitaciones en cuanto al desarrollo de su inteligencia espacial puesto que los niños no reconocían su izquierda, derecha, delante, atrás, no logaban armar series, rompecabezas, reconociendo lados y colores, mostraban dificultad al realizar acciones que venían acompañadas de estas consignas; hecho que me llevó a realizar y ejecuta la presente propuesta de investigación.

- b. Al concluir con la ejecución de la propuesta; los resultados que obtuvimos, según se muestran en los cuadros y gráficos expuestos anteriormente, fueron muy satisfactorios ya que los niños evidencian un alto índice de mejora en cuanto a los indicadores propuestos para cada actividad de aprendizaje, indicadores que nos llevaron a corroborar el logro del objetivo de este trabajo.

- c. Al comparar los resultados obtenidos en el Pre Test con los alcanzados en el Pos Test; se puede comprobar que la puesta en acción de la actividad lúdica como estrategia para desarrollar la inteligencia espacial en los niños de la muestra dio resultados significativos; puesto que en todos los indicadores planteados en el instrumento de evaluación desde el 75% a más de los estudiantes lograron realizarlo de manera satisfactoria, hecho que nos lleva a afirmar que la hipótesis planteada para la investigación queda verificada y comprobada.

10.2. Sugerencias:

- a. Como autora de la presente investigación, soy consciente, que el presente, no es un trabajo acabado; sino que requiere tal vez de su

continuidad para alcanzar más y mejores resultados; sugiero por tanto a quienes tome este como un antecedente su mejora, en los diferentes apartaos que tiene el mismo.

- b.** A las Instituciones Educativas, brindar las facilidades necesarias para el desarrollo y ejecución de trabajos de esta naturaleza, entendiendo que los más grandes beneficiados son nuestros educandos como fin supremo de la educación.
- c.** A las maestras y maestros de los diferentes niveles educativos, fortalece nuestras estrategias y herramientas pedagógicas a fin de enriquecer nuestra tarea pedagógica en el día a día en el contexto en el que nos toque trabajar.
- d.** Así mismo a los docentes sugerirles, interesarse más por el desarrollo de actividades dentro del campo de la investigación; pues sin duda enriquece nuestra labor pero sobre todo permite crear espacios oportunos y propicios para genera más y mejores conocimientos.

11. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Aprendizaje por Observación, P, citado por CHIRINOS, R. (s.f)

D.R (1983) por Santillana diccionario *Ciencias de la educación*. 32 Madrid –

27, S.A de Ediciones Elfo,

Editorial Rubiños ediciones, octubre (2012) segunda edición.

Según SANCHEZ ESPINOZA Carlos. *Sociología de la educación*. (s. f) p.

27 – 31

Lincografía

BARRANTES EMILIO *La escuela humana*. (s.f) p.15 y 16.

Importancia del canto en la niñez recuperado el 5 de octubre del 2016, de

<http://www.guiainfantil.com/blog/1013/el-canto-un-alimento-para-el-cerebro-de-los-ninos.html>

La socialización en [file:///H:/socializacionXXIV%20\(3\).pdf](file:///H:/socializacionXXIV%20(3).pdf)

La socialización en [http. // WWW. Monografías. Com/ trabajos 12/social/social, shtml](http://WWW.Monografias.Com/trabajos12/social/social,shtml)

Socialización en la etapa de la niñez, recuperado el 8 de octubre del 2016 de,

[http://WWW.monografias, com/ trabajos 12/ social. Html](http://WWW.monografias.com/trabajos12/social.Html)

Tipos de socialización recuperado el 5 de octubre del 2016, de [http, //WWW.](http://WWW.Monografias.com/trabajos12socializacion)

[Monografías.com/ trabajos 12socializacion](http://WWW.Monografias.com/trabajos12socializacion)

ANEXOS

**INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN Y
PROCESAMIENTO DE DATOS.**



LISTA DE COTEJO

DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa : N° 1530
Lugar : Tahona Alto
Distrito : Hualgayoc
Grupo/Edad : 4 años Sexo: M () F () Fecha
:/...../.....

Niño (a) :

OBJETIVOS :

Demostrar que la aplicación de los juegos lúdicos desarrolla la inteligencia espacial en los niños y niñas de 4 años de edad, de la Institución Educativa N° 1530 “Tahona Alto”, en el año 2017.

Instrucciones: A continuación, tienes un conjunto de indicadores observe y marque con una “X” la información solicitada.

INTELIGENCIA ESPACIAL			
DIMENSIONES	INDICADORES	EVALUACIÓN	
INTELIGENCIA ESPACIAL	Identifica la noción: ARRIBA-ABAJO	SI	NO
	Identifica la noción: DELANTE-ATRÁS	SI	NO
	Identifica la noción: IZQUIERDA-DERECHA	SI	NO
	Identifica la noción: CERCA-LEJOS	SI	NO
	Identifica la noción: DENTRO-FUERA	SI	NO
	Identifica la noción: ENCIMA-DEBAJO	SI	NO
	Identifica la noción: LLENO-VACÍO	SI	NO
	Identifica la noción: ESQUINA-CENTRO	SI	NO
	Identifica la noción: SUBE-BAJA	SI	NO
	Identifica la noción: JUNTO - SEPARADO	SI	NO

INVESTIGADORA: Martha Edita, MEDINA VÁSQUEZ



MATRIZ DE CONSISTENCIA

TÍTULO: “La Lúdica para desarrollar la Inteligencia Espacial en los niños de la I.E.I. N° 1530 - Hualgayoc, 2017”

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	TIPO DE VARIABLE	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	TÉCNICAS DE RECOJO DE INFORMACIÓN	INSTRUMENTOS
¿De qué manera la lúdica influye en el desarrollo de la inteligencia espacial en los alumnos la IE N° 1530 de la localidad de Tahona Alto comprensión del distrito de Hualgayoc durante el año 2017?	<p>OBJ. GNRAL. Comprobar la influencia de la aplicación de un plan de juegos lúdicos concretos en el desarrollo de la inteligencia espacial en los alumnos la IE N° 1530 de la localidad de Tahona Alto comprensión del distrito de Hualgayoc durante el año 2017</p> <p>OBJ. ESP. Identificar el nivel de la inteligencia espacial de los niños de 4 años de la</p>	Si aplicamos la lúdica entonces desarrollaremos la inteligencia espacial en los niños de IE N° 1530 de la localidad de Tahona Alto comprensión del distrito de Hualgayoc	VI Plan de juegos lúdicos concretos	<p><i>Definición conceptual.</i> Es un conjunto de juegos seleccionados con carácter gracioso donde se utiliza materiales concretos</p> <p><i>Definición operacional</i> Estrategia didáctica para niños</p>	Realidad	<ul style="list-style-type: none"> Identifica la realidad contextual en función a lo que se presenta 	<p>1. Conoce los nombres de los espacios</p> <p>Si () NO ()</p>	<ul style="list-style-type: none"> La indagación. Consultas a expertos. Elaboración de instrumentos. La observación La encuesta La entrevista Análisis <p>y procesamiento de datos</p>	<ul style="list-style-type: none"> Lista cotejo ÍDEM
					Planificación/ Procesos	<ul style="list-style-type: none"> Organización de tareas Planifica actividades Determina procesos y normas 	<p>2. Comprende el qué realizar</p> <p>Si () NO ()</p> <p>3. Asimila procesos de los juegos</p> <p>Si () NO ()</p>		
					Socialización	<ul style="list-style-type: none"> Identificación de los medios y pares. 	<p>4. Se considera la relación</p>		

	<p>Institución Educativa N° 1530 Tahona Alto, Distrito de Hualgayoc en el año 2017, antes de la aplicación de la lúdica.</p>					<ul style="list-style-type: none"> • Comunicación e inteligencia. • Organización de ideas. 	<p>entre sus pares Si () NO () 5. Se considera la comunicación Si () NO ()</p>		
	<p>Identificar el nivel de la inteligencia espacial de los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 1530 Tahona Alto, Distrito de Hualgayoc en el año 2017, después de la aplicación de la lúdica.</p>		<p>VD El desarrollo de la inteligencia espacial</p>	<p><i>Definición conceptual.</i> Es lo relacionado al conocimiento del espacio natural y su ubicación temporos espacial</p>	<p>Actuación con el espacio</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica la noción: ARRIBA- ABAJO • Identifica la noción: DELANTE- ATRÁS • Identifica la noción: IZQUIERDA- DERECHA • Identifica la noción: CERCA- LEJOS • Identifica la noción: DENTRO- FUERA • Identifica la noción: ENCIMA- DEBAJO 	<p>6. Identifica los nombres de los seres del entorno Si () NO () 7. Interés por la manipulación de los materiales Si () NO () 8. Explica procesos que realiza en la actuación Si () NO ()</p>		
	<p>Comparar el nivel de la inteligencia espacial de los niños de 4 años de la Institución Educativa N°</p>			<p><i>Definición operacional</i> Capacidad de ubicarse y ubicar realizando tareas</p>					

	1530 Tahona Alto, Distrito de Hualgayoc en el año 2017, antes y después de la aplicación de la lúdica.					<ul style="list-style-type: none"> • Identifica la noción: LLENO VACÍO • Identifica la noción: ESQUINA CENTRO • Identifica la noción: SUBE-BAJA • Identifica la noción: JUNTO - SEPARADO 			
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE



USP
UNIVERSIDAD SAN PEDRO

Martha Edita Medina Vásquez

DOCENTE RESPONSABLE

ACTIVIDADES LÚDICAS PARA DESARROLLAR LA

INTELIGENCIA EMOCIONAL

I. DATOS INFORMATIVOS:

UGEL : Hualgayoc- Bambamarca
I.E.I : N° 1530 – La Tahona
DIRECTORA :
DOCENTE ESPONSABLE : Martha Edita Medina Vásquez

II. INTRODUCCIÓN.

“La inteligencia es la capacidad de delimitar problemas y resolverlos, mediante el planteamiento de estrategias y alternativas eficaces”.

(Howard Gardner)

El ser humano en su búsqueda por el conocimiento, ha experimentado diversos cambios que proponen nuevas teorías, metodologías, fines entre otros.

Existen varios caminos que tienen por objeto el conocimiento, como por ejemplo: el conductismo, el cognitivismo, el aprendizaje no dirigido, el aprendizaje a través del juego; los mismos que poseen características y actividades muy específicas para el desarrollo del ser humano.

En una sociedad donde se ha creado nuevos niveles de exigencia, no sólo debe existir el conocimiento, sino también el aspecto praxiológico y axiológico, conformando así una participación holística por parte del sujeto.

En la actualidad nos encontramos en la era del conocimiento científico por lo cual el interés se basa en la investigación, la creación de nuevas soluciones a los diversos problemas que existen actualmente en diferentes campos.

Gardner afirma que la inteligencia es la capacidad que posee cada persona para solucionar problemas en distintos ámbitos, por lo cual es necesario potenciarla, a través de actividades que la estimulen.

Además la educadora debe proporcionar distintas actividades que permitan un desarrollo integral en el niño, ya que es común encontrar planificaciones que se enfocan en el desarrollo cognitivo, dejando de lado el desarrollo psicomotriz y afectivo – social.

Este es el fundamento que explica de forma clara, los objetivos planteados para esta propuesta, a la que las docentes de primero de básica podrán acceder conocer, analizar y aplicar a través de las actividades que permitirán a los niños aprender de forma distinta.

III. JUSTIFICACIÓN.

Actualmente la Teoría de las Inteligencias Múltiples propuesta por Howard Gardner, está incursionando en la educación como un medio novedoso para el aprendizaje de los niños. Gardner nos dice que la inteligencia es la facultad singular que se utiliza en cualquier situación en que haya que resolver un problema y los seres humanos lo hacemos de maneras diversas, por lo que, desde este punto de vista, la inteligencia es una facultad universal que se encuentra en todos los individuos. Las pruebas tradicionales que miden el coeficiente intelectual, están basadas en las capacidades lingüísticas y matemáticas por lo que las personas, que tienen otras maneras de ver la vida y de resolver problemas han sido poco estimuladas por la escuela y la sociedad y muchas veces estigmatizadas como menos inteligentes. La teoría de las inteligencias múltiples muestra a educadores y padres de familia las diversas capacidades que poseen los niños, estimulándolas de una manera novedosa. Gardner afirma que el ser humano posee 8 inteligencias, proponiendo así diversas formas de aprendizaje.

Las lecciones que incorpora la inteligencia múltiple deben llegar a ser parte de nuestro método de enseñanza, y cambiar la educación tradicional, por una educación que permita al niño a desarrollarse integralmente.

El presente trabajo, planteado sobre la base de la Teoría de la Inteligencia Espacial, ofrece una variedad de actividades creativas, gracias a la factibilidad de información existente, para estimular la inteligencia espacial, con el fin de ponerlo a disposición de los educadores contribuyendo así al desarrollo integral de los niños, en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

El presente, persigue conseguir aprendizajes innovadores, que serán de gran apoyo, para las Instituciones del Nivel Inicial que estén interesados en poner en práctica la Teoría de las Inteligencias Múltiples.

IV. OBJETIVOS.

4.3.1. Objetivo General

Desarrollar actividades lúdicas que favorezcan el desarrollo de la inteligencia espacial, permitiendo el desarrollo cognitivo, psicomotriz y afectivo – social de los niños.

V. ACTIVIDADES A DESARROLLAR:

Para alcanzar el objetivo propuesto se han planificado diversas actividades; orientadas cada una de ellas a lograr diversos indicadores, los mismos que fueron planteados en el instrumento de evaluación:

INDICADORES
Identifica la noción: ARRIBA-ABAJO
Identifica la noción: DELANTE-ATRÁS
Identifica la noción: IZQUIERDA-DERECHA
Identifica la noción: CERCA-LEJOS
Identifica la noción: DENTRO-FUERA
Identifica la noción: ENCIMA-DEBAJO
Identifica la noción: LLENO-VACÍO
Identifica la noción: ESQUINA-CENTRO
Identifica la noción: SUBE-BAJA
Identifica la noción: JUNTO - SEPARADO

ACTIVIDADES PARA

ARRIBA, ABAJO

INDICADOR 1



ACTIVIDAD N° 1

OBJETIVO	PROCESO DIDÁCTICO	RECURSOS
Identificar la noción arriba – abajo	Realizar expresión corporal y reforzar esta noción. Mostrar a los niños la hoja de trabajo en la que constará un árbol con unos gusanitos unos van hacia arriba y otros hacia abajo. Colorear de amarillo los gusanitos que van hacia abajo y los de color verde los que van hacia arriba.	Hojas de trabajo. Colores

ACTIVIDAD N° 2

OBJETIVO	PROCESO DIDÁCTICO	RECURSOS
Identificar la noción arriba – abajo	Mostrar la hoja de trabajo a los niños la misma que llevará el dibujo de dos bananas. Ubicar con los niños la banana que está arriba y la banana que está abajo. Repartir a los niños la lana, la goma y las hojas de trabajo. Pedir a los niños que peguen la lana en la banana que está abajo.	Lana amarilla Goma blanca. Hoja de trabajo

ACTIVIDAD N° 3

OBJETIVO	PROCESO DIDÁCTICO	RECURSOS
Identificar la noción arriba – abajo	La educadora pedirá, que identifiquen y nombren objetos que se encuentren arriba y abajo de su entorno. Luego mostrará la hoja de trabajo donde estará dibujado un árbol, arriba del mismo estarán unas ardillas, y debajo unos conejos. Pedirá pegar bolitas de papel, alrededor de los animales que están arriba del árbol. Y también pegar papel retorcido alrededor de los animales que están abajo.	Hojas de trabajo Papel celofán Goma

ACTIVIDAD N° 4

OBJETIVO	PROCESO DIDÁCTICO	RECURSOS
Identificar la noción arriba – abajo	Mostrar la hoja de trabajo a los niños la misma que llevará los números 3 y 4 (puede variar). Repartir a los niños los dibujos y pedir los que ubiquen abajo del número que corresponde es necesario hacer 3 dibujos iguales y cuatro dibujos iguales que difieran de los primeros. Repartir la goma. Pedir a los niños que peguen los dibujos en el lugar que corresponde.	Dibujos. Goma blanca. Hoja de trabajo

ACTIVIDAD N° 5

OBJETIVO	PROCESO DIDÁCTICO	RECURSOS
Identificar la noción arriba – abajo	Realizar ejercicios con el cuerpo por ejemplo: coger o topar objetos que estén arriba y objetos que estén en el suelo (abajo). Mostrar la hoja de trabajo en la que constará círculos de colores (anaranjado verde y violeta) la parte superior y frutas en la partes inferior frutas (naranja, pera y uvas). Trozar papel brillante azul y pegar en las líneas verticales de arriba hacia abajo.	Hojas de trabajo. Papel brillante azul

ACTIVIDAD N° 6

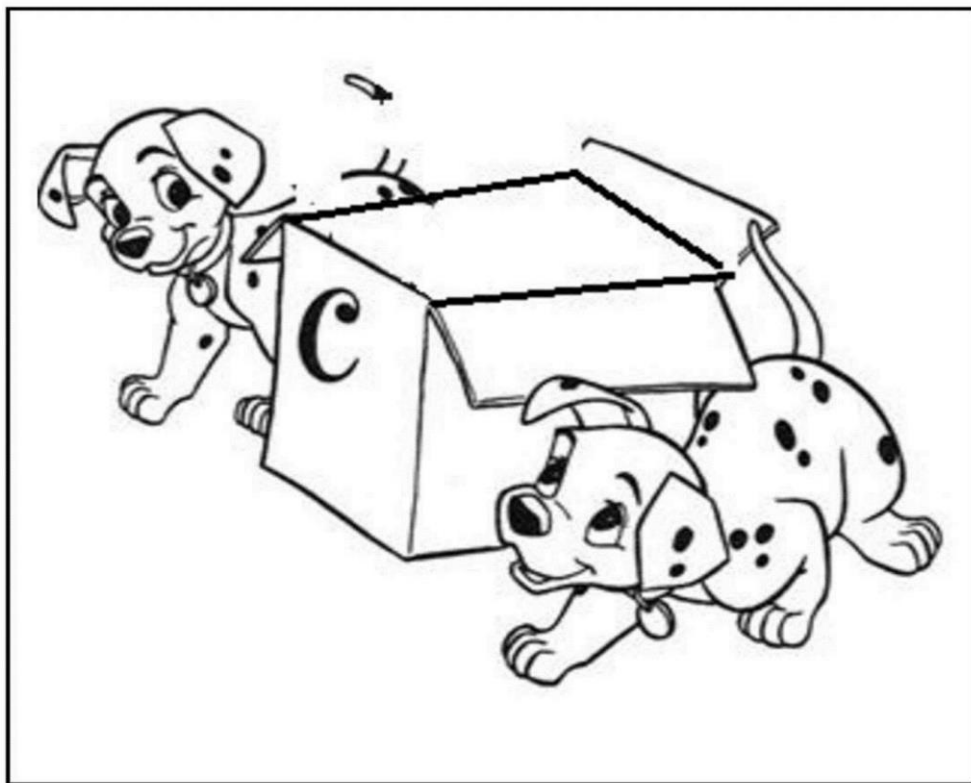
OBJETIVO	PROCESO DIDÁCTICO	RECURSOS
Comprender que los objetos, personas y lugares pueden ser representados de distintas maneras, según los ángulos y posiciones desde los cuales se los observa.	La educadora se sentara frente a los niños y les dirá que hoy jugaremos a imaginar: Imagina que estás en un avión, imagina ver tú casa, ahora dibújala. Agáchate al lado de la educadora, bien cerca, mira hacia arriba y observa, dibuja lo que viste Súbete a la mesa y mira hacia abajo y dibuja lo que ves. Ahora puedes dibujar lo que imaginaste.	Hojas Lápices

ACTIVIDAD N° 7

OBJETIVO	PROCESO DIDÁCTICO	RECURSOS
Comprender que los objetos, personas y lugares pueden ser representados de distintas maneras, según los ángulos y posiciones desde los cuales se los observa.	La educadora se sentara frente a los niños y les dirá que hoy jugaremos a imaginar: Imagina que estás en un avión, imagina ver tú casa, ahora dibújala. Agáchate al lado de la educadora, bien cerca, mira hacia arriba y observa, dibuja lo que viste Súbete a la mesa y mira hacia abajo y dibuja lo que ves. Ahora puedes dibujar lo que imaginaste.	Hojas Lápices

**ACTIVIDADES PARA
INDICADOR 2**

**DELANTE,
ATRÁS**



BJETIVO	PROCESO DIDÁCTICO	RECURSOS
Identificar la noción delante – detrás.	<p>Mostrar a los niños la hoja de trabajo en la que constarán medios de transporte (un auto, una moto, un barco, un helicóptero, un bus y avión). Pedir a los niños que colorean lo siguiente:</p> <p>Colorea el medio de transporte que está detrás de la moto Colorea el medio de transporte que está delante de todos. Colorea el medio de transporte que está detrás del helicóptero. Colorea el medio de transporte que está detrás de todos.</p>	<p>Hojas de trabajo. Crayones</p>

ACTIVIDAD N° 2

OBJETIVO	PROCESO DIDÁCTICO	RECURSOS
Identificar la noción delante – detrás.	<p>La educadora pedirá a los niños que hagan una fila, luego preguntará quién está delante de..., quién está detrás de... y mencionará los nombres de los niños.</p> <p>Luego entregará una hoja en la que habrán niños: - El primer niño tendrá gorra - El segundo niño tendrá short - El tercer niño tendrá lentes - La cuarta niña tendrá trenzas - La quinta niña tendrá el cabello suelto.</p> <p>La educadora pedirá a los niños que pinten de la siguiente manera: - Colorea de anaranjado el niño que está delante de todos. - Colorea de verde el niño que está atrás de la niña con trenzas. - Colorea de violeta el niño que está delante del niño de lentes.</p>	Hojas de trabajo. Crayones

ACTIVIDAD N° 3

OBJETIVO	PROCESO DIDÁCTICO	
Identificar la noción delante – detrás.	La educadora pedirá a los niños que hagan una fila, luego preguntará quién está delante de..., quién está detrás de... y mencionará los nombres de los niños. Luego entregará una hoja en la que habrán niños: - El primer niño tendrá gorra - El segundo niño tendrá short - El tercer niño tendrá lentes - La cuarta niña tendrá trenzas - La quinta niña tendrá el cabello suelto La educadora pedirá a los niños que pinten de la siguiente manera: - Colorea de anaranjado el niño que está delante de todos. - Colorea de verde el niño que está atrás de la niña con trenzas. - Colorea de violeta el niño que está delante del niño de lentes.	

ACTIVIDAD N° 5

OBJETIVO	PROCESO DIDÁCTICO	RECURSOS
Identificar la noción delante – detrás.	Realizar ejercicios en el aula, decirle que se ubique delante de la silla o atrás de la silla. Mostrar las hojas de trabajo con los gráficos. Pedir que una con líneas los dibujos que tienen el círculo delante y con otra los que lo tienen detrás.	Hojas de trabajo. Crayones

ACTIVIDAD N° 4

OBJETIVO	PROCESO DIDÁCTICO	RECURSOS
Identificar la noción delante – detrás.	<p>Hacemos que el niño ponga detrás de y delante de, una silla o caja juguetes.</p> <p>Utilizamos pares de juguetes (2 sillas o camas, 2 perros o gatos etc.).</p> <p>Pondremos un gato detrás de la silla y se le dice al niño dónde puso el objeto.</p> <p>Luego el niño pondrá a uno en el mismo lugar y le diga dónde lo puso.</p> <p>Continuamos, disminuyendo poco a poco las indicaciones que le da. No coloque usted su objeto, solo dígame que ponga un objeto detrás de la silla, etc.</p> <p>Empleamos ilustraciones del mismo objeto detrás de y delante de algo (ejemplo: un gato delante o detrás de a una silla). Pídale al niño que señale al gato que está detrás de la silla, etc.</p>	Sillas Cajas Juguetes

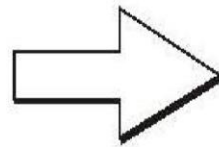
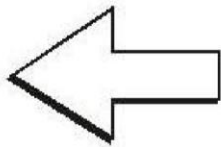
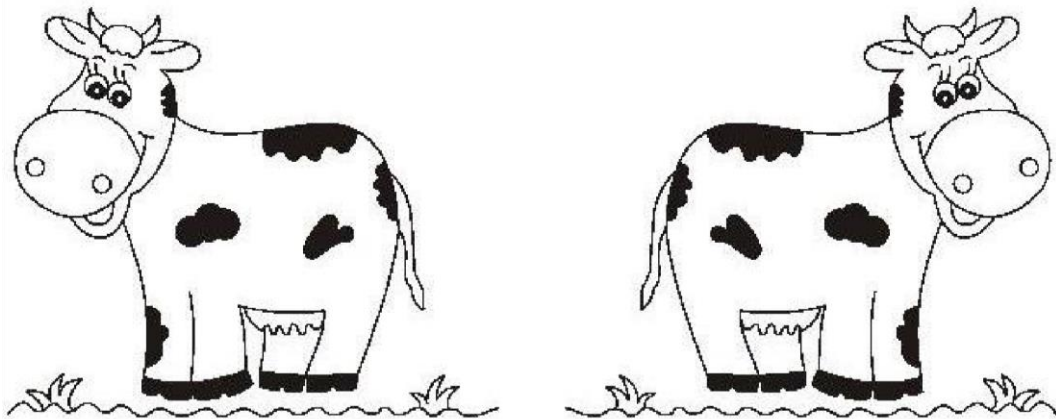
ACTIVIDAD N° 3

OBJETIVO	PROCESO DIDÁCTICO	RECURSOS
Identificar la noción delante – detrás.	Jugar al tren; formar una fila de niños y preguntar: ¿Quién va delante de... o detrás de...? 2. Luego la educadora mostrará la hoja de trabajo que consta de dos partes, en la parte de arriba un elefante detrás de este un mono, y delante de este un perro. En la parte de abajo una niña. 3. Pedirá que encierren en un diagrama al animal que está detrás del elefante y pegar papel trozado, alrededor del animal que está delante del elefante. 4. También pedirá que dibujen una pelota delante de la niña y una flor atrás de la niña	Hojas Colores goma

OBJETIVO	PROCESO DIDÁCTICO	RECURSOS
Identificar la noción delante – detrás.	Jugar al tren; formar una fila de niños y preguntar: ¿Quién va delante de... o detrás de...? Luego la educadora mostrará la hoja de trabajo que consta de dos partes, en la parte de arriba un elefante detrás de este un mono, y delante de este un perro. En la parte de abajo una niña. Pedirá que encierren en un diagrama al animal que está detrás del elefante y pegar papel trozado, alrededor del animal que está delante del elefante. 4. También pedirá que dibujen una pelota delante de la niña y una flor atrás de la niña	Hojas Colores goma

**ACTIVIDADES PARA
INDICADOR 3**

**IZQUIERDA,
DERECHA**



OBJETIVO	PROCESO DIDÁCTICO	RECURSOS
Identificar la izquierdaderecha	<p>Cantamos con los niños la canción “MI MANO IZQUIERDA”</p> <p>Mi mano izquierda al frente, mi mano izquierda atrás, sacudo mi mano izquierda y la pongo en su lugar. Realizando expresión corporal con todo el cuerpo.</p> <p>Se divide un espejo en dos partes colocando cinta adhesiva en sentido vertical.</p> <p>Ubicar a los niños de uno en uno frente al espejo.</p> <p>Señalar cual es el lado izquierdo y cuál es el lado derecho.</p> <p>Asociar actividades que realizamos con el lado izquierdo.</p> <p>Cantar la canción: Mi lado izquierdo. Estampar la mano izquierda en una hoja de cartulina, utilizar témperas de colores.</p> <p>Mostrar a los niños la hoja de trabajo, en la que constarán unas tortugas unas van hacia la derecha y otras hacia la izquierda.</p> <p>Pintar de color amarillo las tortugas que van hacia la izquierda y de color verde las que van a la derecha.</p>	<p>Hojas</p> <p>Colores</p> <p>goma</p>

ACTIVIDAD N° 2

OBJETIVO	PROCESO DIDÁCTICO	RECURSOS
Identificar izquierda – derecha	<p>Mostrar la hoja de trabajo a los niños la misma que llevará el dibujo de un árbol con pájaros al lado derecho y también a lado izquierdo. 2. Ubicar juntamente con los niños los pájaros que se encuentran en el lado derecho de la hoja. 3. Repartir a los niños las témperas y las hojas de trabajo. 4. Pedir a los niños que pinten los pájaros del lado derecho de la hoja.</p>	<p>Témperas</p> <p>Pinceles</p> <p>Hoja de trabajo</p>

ACTIVIDAD N° 3

OBJETIVO	PROCESO DIDÁCTICO	RECURSOS
Identificar izquierda – derecha	Frente a un espejo identificar el lado derecho del cuerpo. 2. Asociar el lado derecho con actividades que realicemos. 3. Estampar la mano derecha en una hoja de cartulina, utilizar témperas de colores. 4. Colocar una lana en la mano derecha. 5. Mostrar a los niños la hoja de trabajo, en la que constarán unos caracoles unos van hacia la derecha y otros hacia la izquierda. 6. Pintar de color violeta los caracoles que van hacia la izquierda y de color anaranjado los que van a la derecha.	Hojas de trabajo. • Colores. • Espejo. • Lana • Cinta adhesiva • Témperas

ACTIVIDAD N° 4

OBJETIVO	PROCESO DIDÁCTICO	RECURSOS
Identificar izquierda – derecha	Canción: derecha, derecha, izquierda, izquierda, delante, detrás 1, 2, 3. 1. Luego presentar las láminas que contienen las figuras geométricas círculo, cuadrado, y triángulo, que se encuentran divididos por una línea en la mitad. 2. Se pedirá al niño, que pinte la mitad derecha de cada figura de un color, y la mitad izquierda de otro color	Láminas Colores

OBJETIVO	PROCESO DIDÁCTICO	RECURSOS
Identificar izquierda – derecha	Mostrar la hoja de trabajo a los niños la misma que llevará el dibujo de una escuela. 2. Repartir a los niños los lápices de color y las hojas de trabajo. 3. Pedir a los niños que dibujen a sus amigos al lado izquierdo de la hoja y al lado derecho a sus amigas a por último pedir que los colorean.	Lápiz de color Hoja de trabajo

ACTIVIDAD N° 6

OBJETIVO	PROCESO DIDÁCTICO	RECURSOS
Identificar izquierda – derecha	Mostrar la hoja de trabajo en la que constará en el lado izquierdo dibujos (pollito, perrito y niña) y en el lado derecho estarán otros dibujos correspondientes con los primeros (gallina, niño y muñeca) entre los dos dibujos habrán diferentes tipos de caminos (recto, ondulado, zig – zag). 2. Seguir los caminos con el dedo índice. 3. Pedir a los niños que tracen los caminos con crayones de diferentes colores sin salirse de los bordes	

**ACTIVIDADES PARA
INDICADOR 3**

CERCA-LEJOS



OBJETIVO	PROCESO DIDÁCTICO	RECURSOS
Identificar CERCA - LEJOS	<p>En el patio la maestra hará que los niños formen un círculo, de esa posición dibujara objetos lejos y cerca de los niños, y preguntará cual está lejos, cual está cerca.</p> <p>Mostrar la hoja de trabajo, donde se encuentra un avión, un carro y pedirá al niño que recorte las mismas y que pegue el avión cerca del niño y el carro lejos.</p>	<p>Hojas Juguetes Caja marcadores</p>

ACTIVIDAD N° 2

OBJETIVO	PROCESO DIDÁCTICO	RECURSOS
Identificar CERCA - LEJOS	<p>Jugar en el patio y decir consignas como las siguientes. Todos cerca de los columpios. Todos lejos de la maestra Deducir el concepto cerca – lejos.</p> <p>Mostrar la hoja de trabajo en la que constará un parque con niños que estén cerca del columpio y niños que estén lejos de el.</p> <p>En la parte inferior de la hoja habrá un pollito lejos de una gallina.</p> <p>Encerrar en un diagrama las personas que están cerca del columpio.</p> <p>Colorear las personas que están lejos del columpio. Dibujar una lombriz lejos del pollito y un maíz cerca de la gallina</p>	<p>Hojas</p> <p>Marcadores</p> <p>Sube y baja</p>

ACTIVIDAD N° 3

OBJETIVO	PROCESO DIDÁCTICO	RECURSOS
Identificar CERCA - LEJOS	<p>Entregar a los niños las hojas de trabajo en las que constarán las siguientes órdenes: • Pega al perro cerca del niño • Pega la gallina en medio de los pollitos • Pega el ratón lejos del queso 2. Entregar a los niños la goma blanca. 3. Leer las órdenes de tal manera que los niños puedan saber lo que tienen que hacer. 4. Supervisar mientras los niños realizan la actividad.</p>	

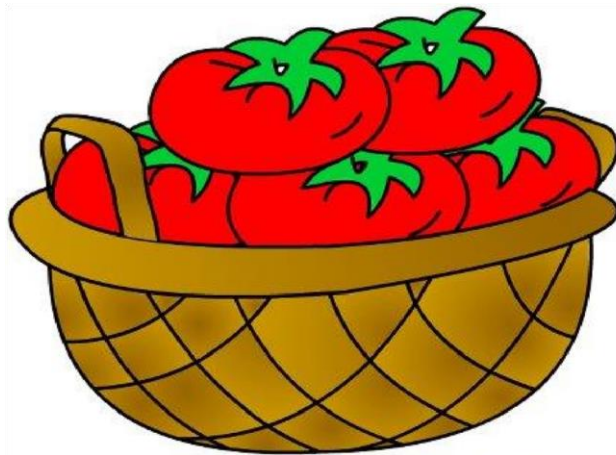
ACTIVIDAD N° 4

OBJETIVO	PROCESO DIDÁCTICO	RECURSOS
Identificar CERCA - LEJOS	<p>En el aula la educadora colocará en un sitio a un niño, y en otro sitio a un grupo de niños preguntará a los niños estamos cerca de... o lejos de....</p> <p>Luego mostrará la lámina la que está dividida en dos partes, arriba un oso cerca de este una pelota y un pato, y lejos de este un gato. En la parte de abajo una niña cerca y lejos de ella dos pájaros.</p> <p>Pedirá pintar los elementos que están cerca del oso.</p> <p>Rellenar con residuos de papel perforado el animal que está lejos del osito.</p> <p>Llenar de puntos el pajarito que está lejos de la niña y colorear el que está cerca.</p> <p>Reconocer a los niños que viven cerca o lejos del jardín.</p>	Hojas de trabajo • Colores • Lápices Papel

OBJETIVO	PROCESO DIDÁCTICO	RECURSOS
Identificar CERCA - LEJOS	<p>En el aula sentados en sus puestos la educadora preguntará Juanito ¿Quién está cerca de ti?, ¿Quién está lejos de ti?, y así sucesivamente preguntará a todos los niños.</p> <p>Luego mostrará una lámina en la cuál está dibujado un niño en el centro de la hoja, y pedirá que cerca del niño dibuje una casa, y lejos de él dibuje una pelota, y colorear los dibujos libremente.</p>	Hojas de trabajo • Colores • Lápices Papel

ACTIVIDADES PARA
INDICADOR 4

DENTRO - FUERA



OBJETIVO	PROCESO DIDÁCTICO	RECURSOS
Identificar la noción dentro - fuera	Visualizar objetos que están dentro y fuera del aula. Mostrar la hoja de trabajo en la que constará una gallina con unos pollitos algunos estarán dentro del nido y otros fuera. Colorear de amarillo los pollitos que están fuera del nido y pegar bolitas de papel crepé en los pollitos que están dentro del nido.	Hojas de trabajo. • Color amarillo. • Papel crepé rojo.

ACTIVIDAD N° 2

OBJETIVO	PROCESO DIDÁCTICO	RECURSOS
Identificar la noción dentro - fuera	Visualizar objetos que están dentro y fuera del aula. Mostrar la hoja de trabajo en la que constarán útiles escolares en el lado izquierdo de la hoja y una mochila en el lado derecho. Trazar con lápiz líneas que lleven los útiles escolares dentro de la mochila	Hojas de trabajo. • Lápiz..

ACTIVIDAD N° 3

OBJETIVO	PROCESO DIDÁCTICO	RECURSOS
Identificar la noción dentro - fuera	<ol style="list-style-type: none"> 1. La educadora mostrará la hoja de trabajo a los niños la misma que llevará el dibujo de un círculo. 2. Repartir a los niños los lápices de color amarillo y las hojas de trabajo. 3. Pedir que coloreen dentro del círculo con el color amarillo. 4. Pedir a los niños que hagan líneas fuera del círculo formando un sol. 	Hojas de trabajo. • Lápiz de color amarillo

OBJETIVO	PROCESO DIDÁCTICO	RECURSOS
Identificar la noción dentro - fuera	Mostrar la hoja de trabajo a los niños la misma que llevará un corazón. Repartir a los niños papel brillante rojo y amarillo y pedir que lo trocen, luego de deberán pegar el papel brillante rojo dentro del corazón y el amarillo fuera del corazón.	• Lana roja • Goma blanca. • Hoja de trabajo

ACTIVIDAD N° 5

OBJETIVO	PROCESO DIDÁCTICO	RECURSOS
Identificar la noción dentro - fuera	La educadora pedirá a los niños que hagan una fila Dibujar en el piso con tiza mojada figuras geométricas bien grandes, puede ser una sola o varias de acuerdo a lo que se esté trabajando en el aula. La consigna será que a medida que se los nombran tienen que colocar dentro de la figura un objeto o algo que les pertenezca. Afuera tienen que escribir su nombre o realizar un dibujo..	tizas

ACTIVIDAD N° 6

OBJETIVO	PROCESO DIDÁCTICO	RECURSOS
Identificar la noción dentro - fuera	La educadora realizará expresión corporal, dibujará en el patio círculos grandes y pedirá a los niños que salten, dentro del círculo, fuera del círculo. Luego en el aula mostrará una hoja en el aula, la que constará de varios vasos llenos de bolitas fuera y dentro de los vasos. Pedirá que colorean sólo las bolitas que están fuera del recipiente.	Tizas Hojas de colores Lápices de colores

OBJETIVO	PROCESO DIDÁCTICO	RECURSOS
Identificar la noción dentro - fuera	Colocar una caja y a medida que nombramos a los niños deberán colocar dentro de la caja alguna tarjeta seleccionada de acuerdo a alguna consiga, como por ejemplo: "animales que tiene plumas", "elementos que sirven para cocinar", etc. Afuera quedan las tarjetas que no corresponden a la consiga: Otra opción es que adentro de la caja se coloquen las tarjetas de animales y afuera de objetos que sirven para ayudar a mamá en la limpieza de la casa.	tizas

ACTIVIDAD N° 8

OBJETIVO	PROCESO DIDÁCTICO	RECURSOS									
Identificar la noción dentro - fuera	Nombrar a un grupo de niños, deberán hacer puntería con 5 pelotas de trapo adentro de una caja grande. Se va anotando en el pizarrón el puntaje en un cuadro de doble entrada. <table style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td>Nombre</td> <td>Adentro</td> <td>Afuera</td> </tr> <tr> <td>Matías</td> <td style="text-align: center;">3</td> <td style="text-align: center;">2</td> </tr> <tr> <td>Joel</td> <td style="text-align: center;">2</td> <td style="text-align: center;">3</td> </tr> </table> Cuando terminamos el juego se pueden contar cuántas veces las pelotas estuvieron afuera, cuántas adentro, quién embocó más veces, etc.	Nombre	Adentro	Afuera	Matías	3	2	Joel	2	3	tizas
Nombre	Adentro	Afuera									
Matías	3	2									
Joel	2	3									

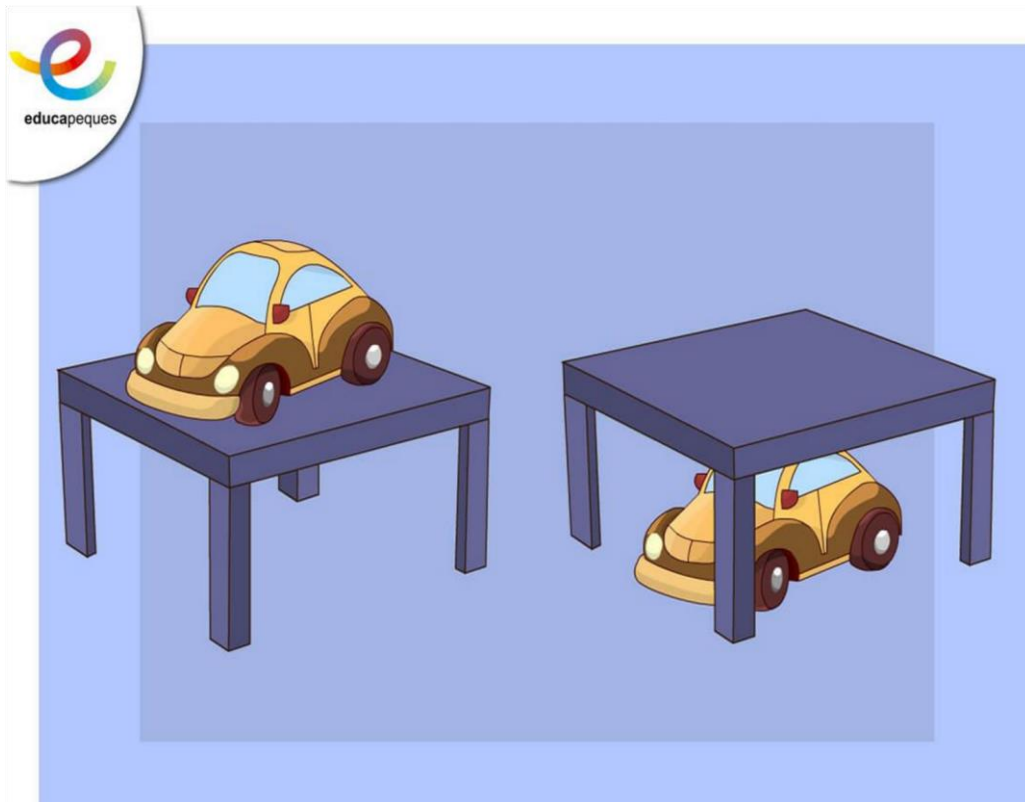
ACTIVIDAD N° 9

OBJETIVO	PROCESO DIDÁCTICO	RECURSOS
Identificar la noción dentro - fuera	Mostrar la hoja de trabajo a los niños la misma que llevará el dibujo de una casa Repartir a los niños los lápices de color y las hojas de trabajo. Pedir a los niños que dibujen flores fuera de la casa. Pedir a los niños que dibujen su familia dentro de la casa.	tizas

ACTIVIDAD N°

ACTIVIDADES PARA
INDICADOR 5

ENCIMA - DEBAJO



OBJETIVO	PROCESO DIDÁCTICO	RECURSOS
Identificar la noción ENCIMA DEBAJO	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mostrar la hoja de trabajo a los niños la misma que llevará el dibujo de una casa. 2. Repartir a los niños los lápices de color y las hojas de trabajo. 3. Pedir a los niños que dibujen flores fuera de la casa. 4. Pedir a los niños que dibujen su familia dentro de la casa. 	Láminas • Lápices • Colores

ACTIVIDAD N°2

OBJETIVO	PROCESO DIDÁCTICO	RECURSOS
Identificar la noción ENCIMA DEBAJO	<ol style="list-style-type: none"> 1. Realizar expresión corporal y reforzar estas nociones. 2. Mostrar la hoja de trabajo en la que constará un gato encima de una mesa. 3. Colorear el animal que están encima de la mesa. 4. Dibujar unos ratoncitos debajo de la mesa 	Láminas • Lápices • Colores

ACTIVIDAD N°3

OBJETIVO	PROCESO DIDÁCTICO	RECURSOS
Identificar la noción ENCIMA DEBAJO	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mostrar la hoja de trabajo en la que constarán unos pajaritos que estén encima de un barco y unos peces que estén debajo del barco. 2. Pedir a los niños que coloreen los animales que están encima del barco. 3. Pegar bolitas de papel de diferentes colores en los animales que están debajo del barco. 	Láminas • Lápices • Colores

ACTIVIDAD N°4

OBJETIVO	PROCESO DIDÁCTICO	RECURSOS
Identificar la noción ENCIMA DEBAJO	<ol style="list-style-type: none">1. Mostrar la hoja de trabajo en la que constarán unos pajaritos que estén encima de un barco y unos peces que estén debajo del barco.2. Pedir a los niños que colorean los animales que están encima del barco.3. Pegar bolitas de papel de diferentes colores en los animales que están debajo del barco.	Láminas • Lápices • Colores

**ACTIVIDADES PARA
INDICADOR 6**

**LLENO,
VACÍO**

CONCEPTOS

Lleno



Vacio



ACTIVIDAD N°1

OBJETIVO	PROCESO DIDÁCTICO	RECURSOS
Identificar la noción LLENO-VACÍO	<ol style="list-style-type: none">1. Mostrar la hoja de trabajo a los niños la misma que llevará el dibujo de dos vasos, el uno no contienen agua y el otro si.2. Identificar con los niños el vaso que contiene agua y establecer con ellos la noción lleno vacío.3. Repartir a los niños las tablas y los punzones pedir que puncen sólo el contenido del vaso que está lleno.4. Entregar un pedazo de papel celofán azul y pedirles que lo peguen detrás de la hoja.	Papel celofán azul. • Goma blanca. • Tabla y punzón • Hoja de trabajo

ACTIVIDAD N°2

OBJETIVO	PROCESO DIDÁCTICO	RECURSOS
Identificar la noción LLENO-VACÍO	<ol style="list-style-type: none">1. La educadora utilizará vasos de plástico, y fideos, repartirá a cada niño 2 vasos, pedirá que llenen de fideos un vaso y el otro lo dejen vacío.2. Luego dará hojas en blanco para que dibujen los dos vasos el uno con fideos y el otro vacío y los coloreen libremente.	• Vasos de plástico • Fideos • Lápices • Colores

ACTIVIDAD N°3

OBJETIVO	PROCESO DIDÁCTICO	RECURSOS
----------	-------------------	----------

Identificar la noción LLENO-VACÍO	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mostrar la hoja de trabajo en la que constarán dos fruteros uno lleno de frutas y el vacío. 2. .Pedir a los niños que adornen con lenteja el frutero que están vacío 	<ul style="list-style-type: none"> • Hojas de trabajo. • Lenteja.
--	--	--

ACTIVIDAD N°4

OBJETIVO	PROCESO DIDÁCTICO	RECURSOS
Identificar la noción LLENO-VACÍO	<ol style="list-style-type: none"> 1. La educadora mostrará una caja grande llena de juguetes de color rojo, y otra caja grande vacía de color azul preguntará ¿cuál está llena?, ¿cuál está vacía?. 2. Luego pedirá que vacíen la caja roja y llenen la caja azul, y volverá a preguntar ¿cuál caja está llena? 3. Mostrará la lámina, en donde estará dibujada las dos cajas la una llena de juguetes y la otra vacía y pedirá que tache la caja llena y la vacía la pinte de color anaranjado 	<ul style="list-style-type: none"> •Cajas grandes de cartón • Juguetes • Hojas de trabajo • Lápices • Colores

**ACTIVIDADES PARA
INDICADOR**

ESQUINA, CENTRO



ACTIVIDAD N° 1

OBJETIVO	PROCESO DIDÁCTICO	RECURSOS
Identificar la noción ESQUINA- CENTRO	<ol style="list-style-type: none">1. La educadora dibujará en el patio un cuadrado en el centro de este una estrella, en cada esquina del cuadrado habrá frutas, dirá a un niño coge de cualquier esquina una fruta y colócala en el centro, se dirigirá hacia la estrella, a otro le dirá que retire la fruta del centro y la ponga en la esquina vacía y así sucesivamente.2. Mostrará la lámina, en la cuál estará el cuadrado y pedirá que en el centro de este dibuje una estrella, y en las esquinas del cuadrado dibuje frutas y que coloree libremente	Tizas • Hojas de trabajo • Lápices • Colores

ACTIVIDAD N° 2

OBJETIVO	PROCESO DIDÁCTICO	RECURSOS
Identificar la noción ESQUINA- CENTRO	En el aula pondrá un grupo de niños en las esquinas del aula y a un solo niño en el centro, preguntará ¿quién está en el centro?, ¿quién está en la esquina? Mostrará la lámina donde estará un cuadrado y pedirá que en cada esquina, del cuadrado dibuje 2 niños y el centro de cuadrado dibuje un niño y coloree libremente.	Hojas de trabajo • Lápices • Colores

ACTIVIDAD N° 3

OBJETIVO	PROCESO DIDÁCTICO	RECURSOS
Identificar la noción ESQUINA-CENTRO	<ol style="list-style-type: none">1. Realizar expresión corporal y reforzar esta noción.2. Mostrar la hoja de trabajo en la que constará un perrito en la parte superior de la hoja. En un cuadro bajo el habrá un hueso en cada esquina y en el centro habrá una casita.3. Observar, señalar, marcar con un marcador las esquinas y el centro de la hoja.4. Trazar con lápiz el camino para llevar al perrito a recoger los huesos de cada esquina y luego a su casa.5. Colorear los dibujos libremente.	Hojas de trabajo • Lápices • Colores

ACTIVIDAD N° 4

OBJETIVO	PROCESO DIDÁCTICO	RECURSOS
Identificar la noción ESQUINA-CENTRO	<ol style="list-style-type: none">1. Mostrar la hoja de trabajo en la que constarán cuatro niños uno en cada esquina de la hoja y en el centro un pastel.2. Pedir a los niños que tracen líneas desde los niños hacia el pastel.	Hojas de trabajo • Lápices • Colores

**ACTIVIDADES PARA
INDICADOR 8**

SUBE-BAJA





ACTIVIDAD N° 1

OBJETIVO	PROCESO DIDÁCTICO	RECURSOS
Identificar la noción SUBE-BAJA	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mostrar a los niños la hoja de trabajo en la que constará uno cohetes unos subirán hacia el cielo y otros bajarán a la tierra. 2. Colorear con color amarillo los cohetes que van subiendo y con azul los que van bajando. 	Hojas de trabajo • Lápices • Colores

ACTIVIDAD N° 2

OBJETIVO	PROCESO DIDÁCTICO	RECURSOS
Identificar la noción SUBE-BAJA	<ol style="list-style-type: none"> 1. La educadora mostrará un globo inflado y lo soltará preguntará el globo ¿está subiendo o bajando?, también hará caer una piedra al piso preguntará ¿subió o bajo? 2. En una lámina donde estará dibujado el globo y la piedra, pedirá que pinte el objeto que sube de rojo y el objeto que baja de negro. 	Globos • Piedra pequeña • Hojas de trabajo • Colores

ACTIVIDAD N° 3

OBJETIVO	PROCESO DIDÁCTICO	RECURSOS
Identificar la noción SUBE-BAJA	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mostrar la hoja de trabajo en la que constará un avión y un paracaidista. 2. Pedir a los niños que peguen lana sobre el dibujo que están subiendo (avión) y que colorean en dibujo que están bajando (paracaidista). 	Hojas de trabajo. • Lana. • Colores

ACTIVIDAD N° 4

OBJETIVO	PROCESO DIDÁCTICO	RECURSOS
Identificar la noción SUBE-BAJA	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mostrar la hoja de trabajo en la que constará dos dibujos en el primero habrá una escalera con unos niños subiendo y en el segundo unos niños bajando por la escalera. 2. Pedir a los niños que colorean de amarillo los niños que están subiendo y de verde los que están bajando. 	Hojas de trabajo. • Lana. • Colores

ACTIVIDAD N° 5

OBJETIVO	PROCESO DIDÁCTICO	RECURSOS

<p>Identificar la noción SUBE-BAJA</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. La educadora realizará expresión corporal, y dirá con las manos en la cintura dirá subimos, bajamos, así un par de veces. 2. En una lámina donde estará dibujado un niño parado, tendrá Globos en sus manos y el niño sentado tendrá una piedra, pedir que coloree al niño que tiene el objeto cuando lance caerá de sus manos. 	<p>Hojas de trabajo. • Lana. • Colores</p>
---	---	--

ACTIVIDADES PARA INDICADOR 9

**JUNTO-
SEPARADO**



ACTIVIDAD N° 1

OBJETIVO	PROCESO DIDÁCTICO	RECURSOS
Identificar la noción JUNTO-SEPARADO	1. Realizar expresión corporal, en el patio se hará un círculo con los niños, cogidos de la mano dirá: nos juntamos, nos separamos. 2. En una lámina donde estará dibujados un grupo de niños juntos y otros separados la educadora pedirá que pinten al grupo de niños juntos	Hojas de trabajo. • Lana. • Colores

ACTIVIDAD N° 2

OBJETIVO	PROCESO DIDÁCTICO	RECURSOS
Identificar la noción JUNTO-SEPARADO	Mostrar una hoja en donde estará dibujado dos rombos, pedirá que peguen fideos en el un rombo bien juntos y en el otro rombo separados.	Hojas de trabajo • Fideos • Goma

ACTIVIDAD N° 3

OBJETIVO	PROCESO DIDÁCTICO	RECURSOS
Identificar la noción JUNTO-SEPARADO	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mostrar la hoja de trabajo en la que constará unos niños juntos jugando en una ronda y otros niños separados como si jugaran a las cogidas. 2. Pedir a los niños que peguen papel trozado amarillo en las camisetas de los niños que están juntos y papel trozado rojo en los niños que están separados. 	Hojas de trabajo • Papel brillante amarillo y rojo.

ACTIVIDAD N° 4

OBJETIVO	PROCESO DIDÁCTICO	RECURSOS
Identificar la noción JUNTO-SEPARADO	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mostrar la hoja de trabajo en la que constará unos vasos juntos y otros separados. 2. Pedir a los niños que peguen papel trozado azul formando en agua de los vasos que está juntos y que coloreen de azul los vasos que están juntos formando así en agua dentro de ellos, 	Hojas de trabajo • Papel brillante amarillo y rojo.