

**La incidencia del juego como estrategia pedagógica en el desarrollo del  
pensamiento espacial de los niños y niñas**

**Trabajo de grado para optar al título de Licenciada en educación infantil**

**Lorena Medina Vélez**

**Asesora**

**Nora Luz González de Cortes**

**Magíster en Educación con especialidad en formación de maestros**

**Unilasallista Corporación universitaria**

**Facultad de Ciencias Sociales y Educación**

**Licenciatura en Educación Infantil**

**Caldas, Antioquia**

**2024**

## Contenidos

<b>Resumen</b> .....	7
<b>Abstract</b> .....	8
<b>Introducción</b> .....	9
<b>Contextualización</b> .....	11
<b>Planteamiento del problema</b> .....	15
<b>Formulación del Problema</b> .....	18
<b>Objetivos</b> .....	19
<b>Objetivo general</b> .....	19
<b>Objetivo específico</b> .....	19
<b>Justificación</b> .....	20
<b>A nivel Internacional:</b> .....	22
<b>A Nivel Nacional</b> .....	24
<b>A Nivel Local</b> .....	27
<b>Referente conceptual</b> .....	29
<b>Juego:</b> .....	29
<b>Estrategias metodológicas</b> .....	31
<b>Estrategia de enseñanza</b> .....	31
<b>Pensamiento</b> .....	32
<b>Lógica:</b> .....	33
<b>Espacial:</b> .....	33
<b>Referente Legal</b> .....	35
<b>Constitución Política De Colombia:</b> .....	36

<b>Derechos Básicos De Aprendizaje Transición</b> .....	37
<b>Colegio Reggio Emilia</b> .....	38
<b>Referente Teórico</b> .....	38
<b>Juego</b> .....	38
<b>Definiciones del juego</b> .....	39
<b>Tipos de juegos:</b> .....	43
<b>Estrategias didácticas de aprendizaje</b> .....	44
<b>Estrategias cognitivas</b> .....	44
<b>Estrategias metacognitivas</b> .....	45
<b>Estrategias de manejo de recurso</b> .....	45
<b>Aprendizaje basado en proyecto</b> .....	45
<b>Ambientes educativos</b> .....	46
<b>Aprendizaje colaborativo</b> .....	46
<b>Desarrollo Cognitivo</b> .....	47
<b>Pensamiento</b> .....	48
<b>Pensamiento crítico</b> .....	49
<b>Pensamiento espacial</b> .....	50
<b>Pedagogía</b> .....	55
<b>Filosofía Reggio Emilia</b> .....	56
<b>Técnicas e Instrumentos de Recolección y Análisis de la Información</b> .....	59
<b>Fases y Cronograma de Ejecución</b> .....	68
<b>Discusión y Resultados</b> .....	73
<b>Tabla 10.</b> .....	75
<b>Tabla 11.</b> .....	80
<b>Conclusiones</b> .....	83
<b>Recomendaciones</b> .....	86

**Referencias Bibliográficas..... 89**

## Tablas

<b>Tabla 1</b> Matriz de Valoración institucional, fuente de elaboración propia .....	14
<b>Tabla 2</b> Distintas definiciones de juego, fuente de elaboración propia.....	<b><u>¡Error! Marcador no definido.</u></b>
<b>Tabla 3</b> Etapas del desarrollo del pensamiento espacial, Diseñada por Casad Y. Merino (2014).....	53
<b>Tabla 4</b> Matriz recolección de información, fuente de elaboración propia.....	60
<b>Tabla 5</b> Diario de campo, fuente de elaboración propia .....	<b><u>¡Error! Marcador no definido.</u></b>
<b>Tabla 6</b> Entrevista semiestructurada, fuente de elaboración propia.....	<b><u>¡Error! Marcador no definido.</u></b>
<b>Tabla 7</b> Consentimiento informado niños y niñas, fuente de elaboración propia .....	<b><u>¡Error! Marcador no definido.</u></b>
<b>Tabla 8</b> Consentimiento informado docentes y directivos Elaboración propia.....	<b><u>¡Error! Marcador no definido.</u></b>
<b>Tabla 9</b> Cronograma de ejecución, Elaboración propia .....	<b><u>¡Error! Marcador no definido.</u></b>
<b>Tabla 10</b> Matriz de análisis .....	75
<b>Tabla 11</b> Planeación.....	80

## Listado de anexos

<b>Anexos</b> Consentimiento informado niños y niñas. ....	96
<b>Anexos</b> Consentimiento informado directivos docentes y docentes.....	100
<b>Anexos</b> Aprobación de la entrevista por expertos. ....	101
<b>Anexos</b> Copia de entrevista semiestructurada.....	103
<b>Anexos</b> Diario de campo .....	119
<b>Anexos</b> Proyecto de aula: “Mariposeando espacialmente” .....	124
<b>Anexos</b> Evidencia.....	136

## Resumen

La presente investigación, tiene como objetivo general el identificar la incidencia del juego como estrategia pedagógica en el desarrollo del pensamiento espacial de niños y niñas del ciclo Infantil en el Colegio Reggio Emilia, Envigado, durante el año 2022. Investigación de corte cualitativo, con un diseño de investigación acción pedagógica participativa; la muestra estuvo constituida por un directivo docente, cuatro docentes y quince niños y niñas del ciclo infantil matriculados en el Colegio Reggio Emilia del municipio de Envigado, con quienes se trabajó desde la metodología de los UPAS (unidad pedagógica de trabajo solidario) teniendo como eje central el juego como estrategia pedagógica y realizando evaluaciones periódicas para verificar sus adelantos con relación al desarrollo del pensamiento espacial. Los resultados muestran que la mayoría de las estudiantes participantes en el proyecto mostraron avances significativos en la construcción y desarrollo de habilidades del pensamiento espacial por cuanto la estrategia pedagógica implementada permitió dar sentido al mundo que les rodea y descubrir el significado de las nuevas experiencias conectándose con sus saberes previos, y así ampliar sus conocimientos.

**Palabras clave:** Pensamiento espacial, estrategias pedagógicas, juego e infancias.

### **Abstract**

The general objective of this research is to identify the incidence of playing games as a pedagogical strategy in the development of spatial thinking in children of the infant cycle (ciclo infantil) at the Reggio Emilia School in Envigado, during the year 2022. Qualitative research, with an ethnographic approach, and an action research design; the sample consisted of a teacher manager, four teachers and fifteen children of the infant cycle (ciclo infantil) enrolled in the Reggio Emilia school in the municipality of Envigado, with whom we worked under the UPAS : **Solidarity** Learning Pedagogical Unit (Unidad Pedagógica de Aprendizaje Solidario) methodology, having play as a central axis as a pedagogical strategy and carrying out periodic evaluations to verify their progress in relation to the development of spatial thinking. The results show that most of the students participating in the project showed significant progress in the construction and development of spatial thinking skills because the pedagogical strategy implemented allowed them to make sense of the world around them and to discover the meaning of new experiences by connecting with their previous knowledge, thus expanding their knowledge.

**Key words:** Spatial thinking, pedagogical strategies, play and childhood.

## Introducción

El desarrollo del pensamiento espacial, tal como lo define Saiz (1998), implica la posibilidad de que los niños establezcan relaciones espaciales entre ellos o con los objetos presentes. Además, este proceso contribuye al desarrollo de habilidades, capacidades y talentos, fortaleciendo el lenguaje por medio de los saberes previos. Desde allí, los niños y niñas analizan, reflexionan y establecen conexiones entre ellos mismos, sus pares y los objetos.

En este sentido, el juego se posiciona como una estrategia pedagógica fundamental para el desarrollo del pensamiento espacial en los niños y niñas matriculados en el ciclo infantil del Colegio Reggio Emilia sede Envigado, por cuanto el juego posibilita un aprendizaje más significativo al tener en cuenta los ritmos de aprendizaje, despertando el interés y la motivación. Según la UNICEF (2018) el juego constituye una de las formas más importantes en las que los niños pequeños obtienen conocimientos y competencias esenciales, por ello es importante que los docentes acompañen y guíen el proceso de enseñanza y aprendizaje, así como la construcción de los distintos niveles de desarrollo, fortaleciendo las potencialidades, habilidades y talentos de los niños y niñas y de la misma manera, es crucial que las familias tomen parte activa en el proceso educativo de sus hijos, hijas o acudidos, acompañándolos en el desarrollo de las nociones espaciales contribuyendo al desarrollo y aprendizaje.

La presente propuesta de investigación se realiza en varias fases. En la primera fase, se contextualiza el establecimiento educativo denominado Colegio Reggio Emilia sede Envigado, realizando una observación participante con el fin de tener bases para la creación del planteamiento

del problema. La segunda fase se enfoca en la construcción del marco teórico, incluyendo el estado del arte de investigaciones tanto a nivel internacional como nacional y local relacionadas con el tema en cuestión. Asimismo, se describe el referente conceptual, legal y teórico referenciado por categorías definidas por varios autores.

En la tercera fase, se describe la metodología que parte del diseño, enfoque y método de investigación, así como la descripción de las técnicas e instrumentos de recolección y análisis de la información, las fases y el cronograma de ejecución. La cuarta fase está destinada a la discusión y análisis de los resultados, haciendo alusión a las conclusiones y recomendaciones con relación al desarrollo del pensamiento lógico matemático desde el pensamiento espacial por medio del juego como estrategia pedagógica.

En resumen, la investigación propuesta busca profundizar en el desarrollo del pensamiento espacial en los niños y niñas del ciclo infantil del Colegio Reggio Emilia sede Envigado, considerando al juego como estrategia pedagógica fundamental que tiene en cuenta la participación activa de los docentes y las familias en el proceso educativo.

## Contextualización

El Colegio Reggio Emilia Sede Envigado está ubicado en una zona rural del municipio de Envigado, cerca de la Loma del Escobero y la Loma del Chocho. El colegio es de carácter privado y tiene una población estudiantil mixta, creado en el año 2020. Cuenta con una jornada única y un promedio de ciento setenta (170) estudiantes distribuidos entre los niveles de preescolar, básica y media. Sin embargo, estos niveles son denominados por ciclos y cada aula está conformada entre trece y veinte niños y niñas. El colegio tiene una mirada de educación especializada, con el lema “todos aprendemos con distinto ritmo y en cualquier momento y lugar”.

La investigación se centra en el trabajo con niños y niñas del ciclo infantil, que consta de un total de veintidós estudiantes con edades que oscilan entre cinco y seis años, edad en la que inician su la educación formal. Durante esta etapa, los niños y niñas desarrollan su capacidad para tomar decisiones y despiertan su interés y curiosidad por generar preguntas e ideas complejas o abstractas para encontrar soluciones a corto o mediano plazo. Al mismo tiempo, se enfatiza en el desarrollo armónico de las distintas dimensiones a fin de que puedan solucionar problemas y tener espacios para dialogar entre ellos, ser conscientes de su propio contexto, así como narrar algunas de sus experiencias y vivencias personales.

El cuerpo docente del Colegio Reggio Emilia se caracteriza por la constante innovación en torno a su práctica pedagógica. Actúa de modo tal que logra reconocer la importancia de la construcción social del conocimiento y la flexibilidad que caracteriza los diversos procesos de aprendizaje que determinan ese tránsito de la niñez a la juventud. Las prácticas del cuerpo docente evidencian los valores de la cooperación y trabajo en equipo, propenden por una constante

actualización de sus prácticas pedagógicas y valoran y prestan particular atención al contexto social de sus estudiantes en pro de su formación a nivel académico y social, inspirados en Reggio Emilia.

En el Colegio Reggio Emilia, los estudiantes del ciclo infantil oscilan entre los 5 y 6 años de edad y se encuentran en la etapa denominada “preguntar y representar el mundo”, según lo señala el MEN (2017). Durante esta etapa, se resalta la importancia del lenguaje como herramienta fundamental para que los niños y niñas puedan conocer el mundo mediante la formulación de sus propias preguntas. También, en esta fase inicial se pretende que los estudiantes desarrollen nuevas habilidades y conocimientos a través de un aprendizaje significativo que se da tanto mediante la interacción con sus compañeros como a través de sus propias vivencias individuales. El enfoque pedagógico se basa en la filosofía de Reggio Emilia, que propone la construcción de proyectos de vida saludable a través de diversas herramientas pedagógicas, tales como los Proyectos de Aula con trabajo cooperativo, las Unidades Pedagógicas de Aprendizaje Autónomo y Solidario (UPAS), la resolución de problemas para el desarrollo de la creatividad, y el uso de la tecnología como herramienta.

El Colegio promueve y apoya un proceso de renovación, innovación y mejora de las prácticas pedagógicas tanto de los docentes como de los estudiantes, con el objetivo de brindar a la comunidad educativa todos los elementos y herramientas necesarios para el beneficio de los estudiantes. Por tanto, es importante que la comunidad educativa participe activamente en el proceso de mejora continua y que se comprometa con la educación de calidad.

Es necesario reconocer que, según los autores Thomas y Almenara (2007), el desarrollo cognoscitivo no solo procede de cambios cualitativos en los hechos y en las habilidades, sino de transformaciones radicales en la forma en que se organiza el conocimiento. En este sentido, los niños y niñas se encuentran en la etapa pre-operacional, en la que se demuestra una mayor habilidad para emplear símbolos como gestos, palabras, números e imágenes con los que representan cosas reales de su entorno. Esto les permite pensar y expresarse de una forma que antes no era posible, lo que les ayuda a reconocer que hay otras personas que piensan y perciben el mundo de manera diferente. Durante esta etapa, los niños disfrutaban de su espacio de juego de forma individual como grupal, mostrándose activos y participativos. Asimismo, se disfrutaban de los chistes y el reconocimiento de nuevas palabras permitiéndoles la participación en espacios de diálogo.

En cuanto al componente Teleológico, el Colegio Reggio Emilia se centra en la atención a la infancia y adolescencia, trabajando como un eje fundamental en la formación de niños y jóvenes desde el humanismo integral, con capacidad para pensar y decidir sobre su futuro y dar respuesta a las necesidades de su sociedad. Asimismo, se enfoca en formar a las personas con sólidos valores éticos y culturales, el respeto por el medio ambiente y un comportamiento disciplinado y responsable, orientados adecuadamente en el conocimiento científico.

**Tabla 1***Matriz de Valoración institucional*

<b>Fortalezas</b>	<b>Limitaciones</b>	<b>Oportunidades</b>	<b>Retos</b>
Adecuada comunicación entre tutores, compañeros y aprendices	Dificultad de algunos estudiantes en el manejo espacial.	Apropiarnos de la teoría y llevarlo a la práctica de una manera lúdica	Vincular a las familias en proceso de desarrollo de los niños y niñas
Desarrollo de la curiosidad y la exploración en niños y niñas	Poca cantidad de materiales por estudiante	Trabajar los conceptos teóricos de diferente manera partiendo del reconocimiento de sí mismo, del otro y lo otro	Crear con los aprendices materiales para potenciar el desarrollo del pensamiento lógico
El niño toma su tiempo para adquirir el conocimiento y sabe cómo potenciarlo	Ausencia en el uso de actividades lúdicas para el desarrollo del pensamiento lógico matemático	Por medio de los días de los meses se puede vincular lo lógico y lecto escritura	Crear nuevas estrategias lúdicas en donde los niños aprendan diversos lenguajes y se apropien de conocimiento lógicos
Identifica su nombre y saben cómo escribirlo	Escasez de estrategias lúdicas	Vincular elementos de la propuesta Reggio Emilia en el proceso de enseñanza y aprendizaje	Crear historias, cuentos, fábulas que den a conocer conceptos matemáticos.
Sabe cuántos años tiene y cuándo es su cumpleaños.	Poca utilización de materiales didácticos de alto impacto		Conocer la filosofía Reggio Emilia y la relación que tiene frente a lo lógico matemático y vincular a la familia

**Fuente:** Elaboración Propia.

## Planteamiento del Problema

A lo largo de la historia, las habilidades de pensamiento lógico matemático han sido consideradas de gran importancia en la educación, ya que permiten interpretar y dar significado al mundo. El desarrollo de estas habilidades facilita a los niños y niñas procesos de reflexión, solución, comprensión, asimilación y acomodación de conceptos, así como la construcción de nociones de clasificación, seriación, espacio, entre otros. Según Flavell (1985) desarrolla la mente “...está siempre reconstruyendo y reinterpretando ese medio hasta hacerlo encajar con su propio marco de referencia intelectual” (p.12).

Para desarrollar el pensamiento lógico, los niños requieren el uso de propuestas significativas que posibiliten el encuentro con experiencias significativas. La estrategia Reggio Emilia, utilizada en el trabajo por UPAS, permite que los niños aprendan a pensar mediante la improvisación en un ambiente significativo. En este sentido, el MEN plantea que

...de lo que se espera que los estudiantes logren como resultado de su paso por la escuela; su avance se evalúa con el fin de saber si se están alcanzando, y en la tarea de alcanzarlo se comprometen los recursos, el liderazgo y el saber de los docentes y de las instituciones educativas en un esfuerzo intencional de mejoramiento continuo. (MEN, 2006, p.9)

Por ello, es importante que los profesores acompañen este proceso de aprendizaje con una amplia mirada hacia la construcción del mundo del niño desde variadas y significativas experiencias, tal como reza en los estándares básicos de competencias (2006) donde mencionan que

... todo niño, niña y joven debe saber y saber hacer para lograr el nivel de calidad esperado a su paso por el sistema educativo y la evaluación externa e interna es el instrumento por excelencia para saber qué tan lejos o tan cerca se está de alcanzar la calidad establecida con los estándares. Con base en esta información, los planes de mejoramiento establecen nuevas o más fortalecidas metas y hacen explícitos los procesos que conducen a acercarse más a los estándares e inclusive a superarlos en un contexto de construcción y ejercicio de autonomía escolar. (MEN, 2006 p. 9)

Aunque el desarrollo de habilidades de pensamiento lógico matemático ha sido objeto de controversia, por cuanto, los resultados esperados no se limitan exclusivamente al rendimiento académico, sino que deben fijarse en términos de lo que se espera que los estudiantes logren como efecto de su paso por la escuela, es necesario que para que los niños y niñas puedan desarrollar las habilidades de pensamiento lógico matemático y las nociones espaciales, que exploren el mundo en el que nos encontramos de manera macro para poder pasar a lo micro. Por tanto, el espacio es un elemento conformador de las categorías espaciales mediante las cuales se aprende la realidad, para lo que se requiere contar con material concreto que facilite el aprendizaje, el descubrimiento y el interés.

Por esto, la estimulación del pensamiento espacial es crucial para el desarrollo cognitivo y motor de los niños. La falta de esta estimulación puede limitar su capacidad para entender y manipular objetos en su entorno, navegar y orientarse en su entorno, apreciar el arte, la arquitectura, desarrollar su autoestima y confianza. Además, se hace importante que los educadores y los padres proporcionen a los niños oportunidades para desarrollar sus habilidades espaciales desde una edad temprana.

En este sentido, los niños no aprenden por una relación lineal de causa-efecto ni por un tipo de enseñanza que realizamos de manera directa con ellos. Su aprendizaje es mérito, en gran parte de los niños, de sus actividades, y del uso de los recursos que poseen. (García 2018 p. 20). Por ello, el juego sienta las bases para el desarrollo de conocimientos, competencias sociales y emocionales claves, aprendiendo a forjar vínculos con los demás y a compartir, negociar y resolver conflictos, contribuyendo a desarrollar su capacidad de autoafirmación, aprendiendo aptitudes de liderazgo, así como a relacionarse en grupo. Por tanto, es una herramienta natural pueden utilizar para incrementar su resiliencia y sus competencias de afrontamiento mientras aprenden a gestionar sus relaciones y a los retos sociales para superar sus temores.

Ahora, es normal preguntarse ¿por qué los niños juegan? ¿Qué pasa por la mente de un niño cuando juega? ¿Cómo aprenden los niños a través del juego? interrogantes que permiten dilucidar la importancia de realizar actividades que potencien la interpretación, la reflexión, y por consiguiente el desarrollo de habilidades para la resolución de problemas de la vida cotidiana que confluyen en el desarrollo de habilidades matemáticas; En este sentido, Peña (2021), expresa que:

...la dificultad al razonar, comprender, confusión de números y operaciones básicas; geométrico: confusión de figuras geométricas y secuencias de estas; espacial: confusión de conceptos de lateralidad; métrico: confusión de horas exactas y medidas; variacional: análisis de problemas matemáticos; aleatorio: tomar decisiones a partir de la lógica. (Peña, 2021 p. 5)

Entre tanto, UNICEF (2018) lo describe cómo,

El aprendizaje a través del juego mediante materiales estimulantes constituye un rasgo esencial de los planes de estudio de la educación preescolar, aunque los detalles difieren entre los diferentes contextos y culturas; los planes de estudio y la pedagogía deben responder a los diversos contextos socioculturales, sin embargo, un principio clave independiente del contexto concreto es que ellos deberían ser adecuados al desarrollo; por tanto un plan de estudios eficaz es el que está bien adaptado a las distintas edades, y a las características de desarrollo, individuales y culturales de los niños y niñas. En el caso de los estudiantes del ciclo infantil, un plan de estudios que haga hincapié en la exploración y en la enseñanza intencional de contenidos clave mediante interacciones estimulantes y experiencias activas de aprendizaje lúdico probablemente fomentará los progresos en todas las áreas del desarrollo y el aprendizaje. (UNICEF, 2018, p. 22).

En consecuencia, se sugiere la estrategia lúdico-pedagógica basada en el juego, para facilitar procesos básicos que posibiliten el desarrollo de habilidades del pensamiento lógico matemático y las nociones espaciales de los niños y niñas matriculados en el ciclo infantil del colegio Reggio Emilia. De esta manera, se favorece la formación de estudiantes capaces de resolver problemas en su vida cotidiana y en ciclos posteriores a su etapa escolar.

### **Formulación del Problema**

¿Cuál es la incidencia del juego como estrategia pedagógica en el desarrollo del pensamiento espacial de niños y niñas del ciclo Infantil en el Colegio Reggio Emilia, Envigado, 2022?

## **Objetivos**

### **Objetivo General**

Analizar la incidencia del juego como estrategia pedagógica en el desarrollo del pensamiento espacial de niños y niñas del ciclo Infantil en el colegio Reggio Emilia, Envigado, 2022

### **Objetivos Especificos**

1. Identificar los contenidos teóricos y fundamentos de las nociones espaciales a través del juego como estrategia pedagógica para la educación inicial
2. Describir el juego como estrategia pedagógica para favorecer el desarrollo del pensamiento espacial en la infancia.
3. Generar una propuesta pedagógica en virtud de la implementación del juego como estrategia para favorecer el desarrollo del pensamiento espacial en la infancia.

## Justificación

El pensamiento espacial es una habilidad cognitiva esencial que permite a las personas percibir, analizar y manipular visualmente el mundo que las rodea. Esta habilidad es importante para el desarrollo de competencias matemáticas, científicas y tecnológicas, así como para la comprensión de conceptos abstractos en diferentes áreas del conocimiento. Los niños y niñas que tienen dificultades para desarrollar el pensamiento espacial pueden tener dificultades para aprender en estas áreas, lo que puede afectar su desempeño académico y limitar sus opciones futuras.

De manera, que los elementos reseñados permiten el diseño de la presente propuesta de investigación con el fin de favorecer el desarrollo de habilidades espaciales de los niños y niñas de manera sistemática y estructurada, lo que incluye la implementación de estrategias pedagógicas y didácticas orientadas desde el juego, dado que una intervención efectiva puede tener un impacto positivo en el desarrollo cognitivo de los niños y niñas al mejorar su capacidad para comprender, analizar y resolver problemas espaciales, lo que puede traducirse en una mayor competencia en diferentes asignaturas, que favorecen el desarrollo y aprendizaje de los niños.

De igual forma, la intervención puede beneficiar al colegio al mejorar la calidad de la educación que ofrece, presente en los resultados académicos futuros de los estudiantes en general. Finalmente, como investigador educativo, una intervención efectiva puede proporcionar información valiosa sobre la eficacia de diferentes enfoques pedagógicos y técnicas de enseñanza en el desarrollo del pensamiento espacial, en especial desde el juego como mediador.

Es por esto que, descubrir la importancia del juego en el desarrollo de los niños, en particular, en la mejora del pensamiento espacial y el análisis lógico, conlleva a crear propuestas

que permitan la exploración del entorno, la construcción de habilidades sociales, cognitivas y emocionales, y adquirir conocimientos de manera significativa.

## **Marco Teórico**

### **Estado del Arte**

El estado de arte de la presente investigación se constituye en una recopilación de varias fuentes documentales, que hacen alusión al juego como estrategia pedagógica en el desarrollo del pensamiento espacial de niños y niñas del ciclo infantil a través del rastreo bibliográfico para identificar que se ha hecho o investigado recientemente sobre este tema.

De acuerdo a lo anterior hay que precisar que el estado de arte permite revisar, trabajos de grado de los últimos cinco años, de ahí que es a través de la verificación en diversas fuentes y bases de datos tales como Google académico, EBSCO, SCIELO, DIALNET entre otras, desde donde se puedan agrupar los trabajos de diferentes autores, teniendo en cuenta el lugar y el año de su publicación, a fin de indagar y buscar teoría que sirva para darle sentido a la presente investigación, tomando como referente, las voces de cinco trabajos locales, cinco nacionales y cinco internacionales para un total de quince trabajos revisadas.

### **A Nivel Internacional**

A nivel internacional, se encuentra una investigación realizada en Perú por Palomino, y Encalada (2019) con el título “Los juegos tradicionales en el desarrollo lógico matemático en una población de niños de cinco años” (p.1) con el objetivo “Demostrar de qué manera los juegos tradicionales contribuyen al desarrollo del pensamiento lógico matemático de los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 225 (p.15) concluyendo que los juegos tradicionales son mediadores del aprendizaje y del conocimiento, fortaleciendo y creando una motivación en desarrollo lógico

matemático, además, de una serie de recomendaciones las cuales puntualizan sobre la importancia en construcción conjunta de cultura y las instrucciones claras que enfatizan y clarifican la importancia de las reglas reflejadas en los proyectos de aula.

Asimismo, en la investigación elaborada en Quito por Camino (2019) con el trabajo de grado denominado “La metodología Reggio Emilia y los lenguajes de los niños de 4 y 5 años” (p.1) en donde se concluye que “El proceso de aprendizaje permite que el ser humano adquiera nuevos conocimientos. Además, da lugar a desarrollar habilidades y destrezas” (p.21), concluyendo que es importante partir de los conocimientos previos para desde la observación participante entender las capacidades, habilidades o gustos que tienen los aprendices, por medio de los ambientes, atelier o estrategias didácticas

Por otro lado en Ecuador, se toma el trabajo de grado realizado por Cordones (2020) con el título de “Recurso didáctico geo plano en el desarrollo del pensamiento espacial en niños y niñas de 5 a 6 años de la Unidad Educativa Victoria Vásquez Cuvi-Simón Bolívar Elvira Ortega” (p.1) con el objetivo de “Identificar el desarrollo del pensamiento espacial en niños y niñas de 5 a 6 años” (p.16); investigación con una metodología de corte cuantitativo con un diseño experimental y la utilización de varios test, donde se pudo observar que se logra dicho objetivo las cuales se vieron reflejadas en las actividades las cuales fueron figuras geométricas, coordinación en el espacio, la motricidad y la creatividad son mediadores para el aprendizaje.

Así mismo, en Perú, se encuentra el trabajo realizado por Tafur (2021) con el título “La danza infantil como estrategia didáctica para mejorar la orientación espacial en los niños de la I.E.I N° 233, la Soledad- Huaraz,2018” (p.1) con el objetivo general “demostrar que la danza infantil como estrategia didáctica mejora significativamente la orientación espacial en los niños de 05 años de la I.E.I. N° 233, La Soledad – Huaraz, 2018” (p.46), investigación que permite concluir que la

expresión oral es importante para fortalecer esa comunicación y articular todas las áreas del conocimiento.

Finalmente en el Ecuador, aparece el trabajo del autor Villarreal (2021) con el título “Recursos didácticos para el desarrollo del pensamiento lógico matemático de los niños que cursan el primer año de educación general básica, de la institución particular ``Ángel de la Guarda`` de la ciudad de Tulcán en el período 2019 -2020” (p.1) con el objetivo de “Describir de qué manera los recursos didácticos podrían beneficiar el desarrollo del pensamiento lógico matemático de los estudiantes que cursan el primer año de Básica, de la institución particular Ángel de la Guarda de la ciudad de Tulcán” (p,12) esta investigación tiene un enfoque de corte cualitativo y su metodología tiene la investigación documental y bibliografía, con el fin de conocer las necesidades de los niños y buscar estrategias con ayuda de material didácticos para la adquisición del conocimiento.

### **A Nivel Nacional**

A nivel nacional, se toma como referente una investigación realizada en Cundinamarca por Peña (2021) titulada “Estrategias lúdicas en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en estudiantes de primero de la sede Montefrío en la parte rural del municipio Schanguani-Cundinamarca, 2021”,(p.1) con el objetivo de “Implementar una estrategia lúdica para fortalecer el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los estudiantes de primero” (p.11) por lo que toma como referencia el juego de parques a fin de interpretar y dar significado al mundo, para desarrollar procesos de razonamiento, solución, comprensión de la construcción de nociones de clasificación, seriación, espacio, entre otros.

Así mismo se toma como referente, la investigación realizada en Cartagena de Indias por Alvear, Jiménez y Rojas, (2017) con el título “La lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje en la dimensión lógico- matemático para niños y niñas de grado transición en la Corporación Instituto Educativo del Socorro, sede Villas de la Candelaria en la ciudad de Cartagena de Indias” (p.2) concluyendo que “Los juegos lúdicos son un estímulo para el desarrollo de funciones intelectuales como la memoria, la atención, la concentración, la imaginación, la creatividad, la comunicación y la discriminación entre la fantasía y la realidad” (p. 18). Es por esto que favoreciendo el desarrollo armónico del pensamiento lógico matemático no solo se aprende de forma teórica sino también a través procedimientos o actividades de la vida diaria, con relación a los objetos o elementos que tiene a su alrededor. Para lo cual se diseñaron encuestas, entrevistas y observaciones que les permitieron alcanzar los objetivos propuestos.

De la misma manera, aparece en Soacha Cundinamarca, Barbosa, Cifuentes y Martínez (2017) con su trabajo de grado denominado “juego de roles una estrategia lúdico pedagógica para potenciar el desarrollo de las habilidades lógico matemáticas” (p.1) con el propósito de potenciar las habilidades del pensamiento lógico matemático a través del juego de roles, resultando que los niños y niñas adquirieron el juego como un medio para comunicar, despertar la motivación e inspiración la cual va a permitir esa adquisición de nuevos conocimientos, es por ello que se articula el juego con el pensamiento lógico matemático porque a través, de este se solucionan problemas que se relacionan con la vida diaria y el contexto.

Del mismo modo, se aborda el trabajo de grado elaborado en Ibagué denominado “Estrategias lúdico-pedagógicas para la inclusión educativa en el nivel de transición del colegio Champagnat de Ibagué: reflexiones desde el método Reggio Emilia” (p.2) diseñado por Rojas y

Ochoa (2020) con la intencionalidad de analizar los procesos de inclusión en el desarrollo de niños y niñas. Esto se logra a través de la aplicación de estrategias desde la metodología Reggio Emilia, por cuanto en el aula de clase se pretende que todos los niños y niñas adquieran su conocimiento de diferentes maneras, reconociendo que no todos somos iguales, sino que necesitamos nuevas alternativas, para la adquisición del conocimiento.

Por otro lado, aparece en el trabajo de grado elaborado en Cali por Carmona (2017) titulado “Secuencias didácticas como estrategia de aprendizaje colectivo para fortalecer el pensamiento espacial en los niños de grado tercero en la institución educativa Evaristo García” (p.1) con un objetivo general de “Diseñar secuencias didácticas como estrategia de aprendizaje colectivo de conceptos propios de las ciencias sociales (relaciones ambientales y espaciales) que mejoren afianzar las competencias de saber en el orden del pensamiento espacial en los niños del grado tercero de la Institución Educativa Evaristo García” (p.17) la autora tomó como título “mi situación en el espacio”, en donde se utilizó un enfoque Psicológico del modelo histórico-cultural, dado que todas las situaciones se van a presentar en el contexto social, que se reflejaron por medios de unas técnicas las cuales fueron observación, registro del desarrollo y la aplicación de actividades.

Asimismo, en Bucaramanga se cita el trabajo de grado realizado por Reyes (2018) denominado “Desarrollo de la lateralidad y el pensamiento espacial a través de estrategias creativa-expresivas que optimice el aprendizaje en los niños del grado jardín del colegio Santa Isabel de Hungría de Floridablanca Santander” (p.2) con el objetivo de “Implementar estrategias creativo-expresivas que permitan el desarrollo de la lateralidad y el pensamiento espacial, así como la optimización del aprendizaje en los niños del grado Jardín del Colegio Santa Isabel de Hungría de Floridablanca Santander” (p.26), el autor encaminó la investigación a un enfoque cualitativo

en donde se tuvo en cuenta la investigación acción y para la recolección de información utilizó la observación directa, diario de campo, videograbaciones y análisis documental las cuales fueron de gran ayuda para llegar a la conclusión de que se tiene que tener en cuenta trabajar de manera individualizada para adquirir mejor el conocimiento y que los niños se pueden formar de manera integral.

Finalmente aparece en Bogotá el trabajo de grado elaborado por Calderón y Navarrete (2020) Con el título “Juego de rol para el desarrollo emocional y del pensamiento espacial de los niños y jóvenes del programa volver a la escuela de la IED Restrepo Millán” p.1 con el objetivo general “Diseñar e implementar ambientes de aprendizaje lúdicos espacial – geométrico para el desarrollo socio cognitivo y emocional de los niños, niñas y jóvenes del programa Volver a la Escuela Restrepo Millán” (p.7)

### **A Nivel Local**

A nivel local, se describe la investigación realizada por Álvarez y Colorado (2017) denominada “Desarrollo del pensamiento lógico Matemático en la primera infancia”, con el objetivo de implementar una estrategia lúdica para fortalecer el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los niños y niñas, proceso que posibilita la revisión de los conocimientos y herramientas que utilizaban para nuevos aprendizajes, mediante el uso de estrategias lúdicas mediadas por el juego. Partiendo de que lo teórico siempre tiene que estar vinculado con lo práctico, ya que por medio de este se dan bases que van a ser de ayuda para la exploración y la adquisición de nuevos significados, las cuales se van a ver fluidas en los objetivos propuestos en el juego.

Por otro lado, se analiza el trabajo de grado realizado en Medellín, por Chaves y Sánchez (2017) nombrado como “El aprestamiento en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños de 3 a 5 años”, en el que las autoras expresan que es importante abordar el pensamiento lógico matemático por medio de los sentidos porque a través de esta interacción se ve reflejado el contexto o las vivencias que han tenido los niños y las niñas, es por esto que se propuso como objetivo “identificarlos aprestamientos que influyan en el desarrollo del pensamiento lógico” (p.11), investigación que tuvo en cuenta el uso de estrategias didácticas para abordar el tema lógico matemático. Cabe resaltar que se centra en el desarrollo armónico de las dimensiones.

Igualmente, en este sentido para el autor Marín (2021) con el título denominado “Propuesta de una estrategia didáctica para la enseñanza de las matemáticas enfocada en el pensamiento espacial para los estudiantes del grado sexto,” (p.1) con el objetivo de “Diseñar una propuesta pedagógica que contribuya a la conceptualización e identificación de figuras y cuerpos geométricos para el desarrollo del pensamiento espacial” (p.20), esta investigación tiene un corte cualitativo en el que busca indagar en el contexto con método que es un estudio de caso y con unos instrumentos los cuales fueron la observación, producciones de los estudiantes, guía de clase y la revisión documental. Da a conocer que los materiales didácticos son de gran ayuda para transversalizar todas las áreas del conocimiento.

Para concluir, es importante tener en cuenta que este rastreo permitió analizar, conocer e identificar actividades relacionadas con el desarrollo del pensamiento espacial por medio del juego como estrategia pedagógica, dado que todos los trabajos buscaban potenciar las habilidades, capacidades y conocimientos que tienen los niños, sin dejar de vista que el docente tiene que estar constantemente capacitándose buscando estrategias para poder reconocer que no todos los

aprendemos al mismo ritmo y de la misma manera, de ahí la importancia para el presente trabajo de recoger las voces y experiencias de diferentes autores con el fin de profundizar sobre las categorías establecidas.

### **Referente Conceptual**

Así como se realiza una búsqueda de antecedentes de investigaciones recientes, se consultan fuentes documentales que aborden los distintos elementos categoriales y que sirvan de apoyo conceptual para la elaboración del marco teórico, en ese sentido se consultan en promedio cinco artículos por categoría en revistas indexadas de los últimos cinco años, sin desconocer que pueden existir fuentes documentales de base, tal es el caso del aporte de Piaget, Vygotsky y Bloom.

### **Juego**

En la revista educativa Hekademos se encuentra un artículo denominado “Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil” elaborado por Gallardo y Gallardo (2018) donde se sustenta que el juego es una placer y una alegría en donde los niños y niñas despiertan la creatividad a través de la imaginación y de sus vivencias para dar a conocer lo que sucede en su vida diaria sabiendo que “El juego es fundamental para el desarrollo físico, intelectual, afectivo, social, emocional y moral en todas las edades” (Gallardo et al, 2018, p.2) Es por esto que es importante tener como estrategia lúdica el juego para articular diferentes temas, materias o asignaturas que nos sirven como medio para adquirir el aprendizaje y el conocimiento, dado que por medio de movimiento y del disfrute ellos aprenden a su ritmo.

Para Gallardo et al (2018)

Los juegos son fundamentales para lograr el desarrollo integral del niño en la etapa de educación infantil, ya que permiten al niño desarrollar las habilidades motoras finas, la coordinación óculo-manual y las capacidades de análisis y síntesis; fomentar la imaginación y la creatividad; potenciar la capacidad de atención y concentración; estimular la habilidad manual, asociar ideas; ejercitar la capacidad de razonamiento lógico; etc. (Gallardo et al 2018 p.5)

Es por eso, que el maestro debe articular todas las materias, habilidades y conocimientos, para que los niños mientras juegan puedan aprender y motivarse a descubrir, pues con ello se incrementa su nivel de autonomía y seguridad. De la misma manera se aborda un artículo realizado por Puente (2005) quien considera “el juego como construcción de secuencias sobre la realidad en el niño” (p.2) Orientado hacia la reflexión teórico- crítica sobre el juego desde donde se reconoce que este permite despertar el interés, indagar y comprender por medio de actividades lo que pasa en su realidad y que forma parte de los sistemas de comportamientos, teniendo en cuenta la motivación y placer de las personas.

El juego confiere la libertad de colocar los impulsos del yo, sus aspiraciones y sus carencias como temas principales de una actividad liberada del principio de realidad, de subvertir cánones, tal como lo permite el arte, el teatro o la literatura para el adulto. Aunque recoge los elementos de lo cotidiano, los desplaza para ensayarlos en otro entorno, y de paso los reconstruye como una nueva realidad simbólica, aceptable para reforzar su ego (Puente 2005, P. 6).

El juego entonces se puede vincular con el pensamiento lógico matemático, porque por medio del disfrute se puede observar cómo es el ser humano, para así a medida que se disfruta

poder ir incorporando actividades temporo espaciales como el manejo del espacio, lateralidad, cantidades de compañeros, sin dejar a un lado el tipo de juego con instrucciones, con el fin de potenciar la resolución de problemas en niños y niñas.

### **Estrategias Metodológicas**

En el artículo realizado por Hidalgo (2018), da a conocer que “Las estrategias metodológicas permiten identificar principios, criterios y procedimientos que configuran la forma de actuar del docente en relación con la programación, implementación y evaluación del proceso de enseñanza aprendizaje” (p.2) es por esto que es importante reconocer el contexto nos encontramos, al ser humano partiendo de los saberes previos, necesidades y habilidades para así poder crear estrategias que permitan la adquisición completa del aprendizaje.

### **Estrategia de Enseñanza**

El docente en su formación debe conocer sus funciones, estrategias, métodos para así hacer su labor de una manera más lúdica y con más enriquecimiento de saberes para reconocer el ritmo y los estilos aprendizaje de todos sus aprendices es por esto que Peralta (2015) “Las estrategias de enseñanza son también consideradas como medios o recursos para prestar la ayuda pedagógica. Por esta razón el docente debe poseer un bagaje amplio de estrategias, conociendo qué función tienen y cómo pueden utilizarse apropiadamente” (p.3).

## **Pensamiento**

El pensamiento es una base que contienen experiencias basadas en aprendizajes adquiridos y la representación de la realidad es por esto que el pensamiento une la creatividad, imaginación e intereses para la resolución de problema, por medio de que el pensamiento puede reflejar imágenes, anécdotas, canciones o recuerdos en que los seres humanos nos indagamos, cuestionamos, reflexionamos y dialogamos según el autor (Hidalgo, et al 2018)

...el pensamiento es aquello que se trae a la realidad por medio de la actividad intelectual. Por eso, puede decirse que los pensamientos son productos elaborados por la mente, que pueden aparecer por procesos racionales del intelecto o bien por abstracciones de la imaginación. (Hidalgo, et al 2018 p.3)

Para los autores Hoyuelos y Cabanellas (1996) “Malaguzzi y el valor de lo cotidiano” (p.1) defiende su postura frente a que “El pensamiento circular es la base de su actuación educativa. Sentir, pensar, actuar” (p.4) Para tener en cuenta que desde que iniciamos con la asamblea comenzamos activar ese pensamiento circular porque comenzamos con una activación, seguidamente con una reflexión y un orden del día, desde ese momento el niño comienza a preguntarse, reflexión y busca posibles respuesta con el fin de identificar los saberes previos y esa curiosidad para potenciar por medio de la investigación y la exploración del medio y esto se da por medio de la transversalización de las actividades propuestas en el día.

Dado que Hoyuelos et al (1996) sostiene que “El aprendizaje se está produciendo delante de nosotros y se nos puede escapar el momento que se produce” (p.4) pues no se puede olvidar que los niños tienen su propio ritmo de aprendizaje y es por eso que constantemente tenemos que

colocar material concreto o actividades de diversas maneras para que cada uno adquiriera lo más significativo y se va a ver reflejado en el práctica, reconociendo que todos somos capaces de inventar, identificar, construir y dar conocer nuestros conocimientos.

## **Lógica**

Para el autor Hidalgo et al (2017) “...la lógica nos ayuda a organizar nuestros razonamientos y nos permite expresarlos de manera correcta” (p.4) por medio de sus múltiples lenguajes y experiencias adquiridas los niños van buscando la solución de sus inquietudes por medio de las operaciones o teoría que tienen.

## **Espacial**

En el artículo elaborado por Alderete (1983) sobre “la teoría de Piaget sobre el desarrollo espacial” da a conocer que “el espacio no viene dado.... de la mera percepción, sino que ha de irse elaborando poco a poco, jugando un papel decisivo la actividad del sujeto” (p.1) es por esto que en la primera etapa de los niños se tienen que trabajar la motricidad, el reconocimiento de su cuerpo e ir activando los sentidos para la exploración del medio en el que se encuentra comenzar desde las partes de su cuerpo para después comenzar con la exploración del medio.

Continuando con el tema Alderete et al (1983) considera que es importante tener en cuenta que “el conocimiento del espacio proviene al principio de la actividad sensorio motriz y posteriormente, a un nivel representativo” (p.3) Por eso es importante tener en los ciclos material

concreto que pueda permitir esa exploración individual o grupal respetando los ritmos de aprendizaje de cada uno.

Por ello, en el artículo “Influencia del método Montessori en el aprendizaje de la matemática escolar” diseñado por Burbano, Muñervar, y Miranda (2021) se lee que es importante comprender que la “matemática ha sido un campo del saber humano fundamental para razonar, analizar, abstraer y entender el mundo que nos rodea, al igual que para plantear soluciones a problemas suscitados en: la vida cotidiana, la naturaleza” (p. 2) Es porque se crean estrategias que potencien esa creatividad de poder comunicar, dar a conocer y dar resoluciones de problemas que conllevan a los niños y niñas a una reflexión e indagación continua.

Es por ello importante crear un soporte pedagógico para que ellos experimenten y den sus propias conclusiones. Para Montessori citado por (Burbano, et al 2021) “la edad inicial se debe ejercitar a los infantes por medio de los sentidos en todas sus formas” (p. 3) es por eso que todos los niños deben tener a su alcance materiales didácticos y ambientes que les permitan potenciar la exploración y descubrimiento de nuevas ideas para facilitar la construcción de aprendizajes significativos.

Por otro lado en el artículo realizado por Celis, Quilca, Sánchez, y Paladines (2021) con el título “Estrategias didácticas para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños de educación inicial” en donde se concluye que las matemáticas siempre han estado inmersas en nuestras vidas en los procesos de pensar o solucionar actividades, pero no nos han forjado o permitido plantear y solucionar problemas, es por eso que se pretende que las maestras diseñen actividades ligadas a la experiencia con el pensamiento lógico matemático y se vean vinculadas diferentes áreas del conocimiento.

Reconociendo que Celis, et al (2021) “manifiesta que los docentes deben estimular, orientar y apoyar en el desarrollo cognitivo a través del uso de materiales concretos o representaciones gráficas que faciliten la representación mental de elementos para la resolución de problemas” (p.11), esto se puede lograr con base en un trabajo colaborativo en donde se potencie la creación de material concreto que nos va ayudar para esas explicaciones de manera teórica con el fin de llegar a ser un poco más lúdico.

En el artículo Reggio Emilia y la pedagogía de Loris Malaguzzi citado por Hoyuelos (2004) quien plantea que la escuela debería ser una transmisora cultural en donde se puedan reconocer valores, ideas y empezar a transformar, es por esto que “plantea que los maestros y maestras vayan a las escuelas a aprender con los niños, allí un maestro es un investigador” (p.2) reconociendo que los maestros constantemente están en construcción de nuevos saberes, en donde parte con una tranquilidad para poder abordar temas o situaciones que se le presentan, además ser una guía donde uno se involucra en todas actividades activando un foco de ideas que permite buscar estrategias para nutrir con nuevos conocimientos y saberes.

### **Referente Legal**

A continuación, abordaremos temas que van a servir de apoyo legal para nuestro trabajo de grado los cuales comenzaremos con la constitución política de Colombia en su artículo 67 “La educación es un derecho de la persona y un servicio público que tiene una función social: con ella se busca el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica, y a los demás bienes y valores de la cultura”.

### **Constitución Política De Colombia:**

Todos los niños tienen el derecho de aprender nuevos conocimientos y de tener a su disposición la educación con diversos materiales en donde se pueda vincular contexto con la solución de problemas de la vida diarias, las cuales se deben de tener en cuenta la edad, características y el ciclo en el que se encuentran.

De igual forma, se tiene en cuenta el artículo 5 de la Ley General de Educación de 1994, desde donde se referencian los fines educativos, y entre ellos el numeral 6 que reza: “El estudio y la comprensión crítica de la cultura nacional y de la diversidad étnica y cultural del país, como fundamento de la unidad nacional y de su identidad”, es importante entonces reconocer al ser humano desde sus costumbres, habilidades y capacidades para así poder abordar temas que articulen las diversas culturas para que los estudiantes se sientan parte y puedan aprender con esa motivación y poder transmitir a otros, nuevos significados, por otro lado en el ítem 9 se conoce que:

El desarrollo de la capacidad crítica, reflexiva y analítica que fortalezca el avance científico y tecnológico nacional, orientado con prioridad al mejoramiento cultural y de la calidad de la vida de la población, a la participación en la búsqueda de alternativas de solución a los problemas y al progreso social y económico del país. (Ley General de Educación 1994)

Es por ello que desde las asambleas se tienen espacios de análisis y de reflexión, con el fin de que los niños se concienticen y puedan plantear diferentes estrategias para el mejoramiento de

la vida diaria y por otro lado desde la resolución de las unidades de aprendizaje autónomo y solidario se sugieren nuevos temas que permiten el reconocimiento de las potencialidades de los niños y niñas y con ello posibilitar la construcción de aprendizajes significativos que se proyectan desde sus saberes previos.

De otra parte, en el artículo 29 de la Ley 1098 de 2006, define el desarrollo integral como un:

... proceso singular de transformaciones y cambios de tipo cualitativo y cuantitativo mediante el cual el sujeto dispone de sus características, capacidades, cualidades y potencialidades para estructurar progresivamente su identidad y su autonomía, desde donde se busca la interacción del ser humano con el contexto cultural y social, a partir de la resolución de problemas que posibilitan el desarrollo crítico, reflexivo y creativo. (Artículo 29 de la Ley 1098 de 2006).

### **Derechos Básicos De Aprendizaje Transición**

Con el trabajo autónomo, la responsabilidad y el trabajo de la resolución de problemas el niño va creando sus propios conocimientos y su propia identidad es por esto que surgen como propuesta metodológica los derechos básicos de aprendizaje, desde donde se pueden encontrar estrategias de aprendizaje que infieran en la construcción de aprendizajes significativos, respetando los ritmos y capacidades de los aprendices, por cuanto:

Los Derechos Básicos de Aprendizaje le permiten a la maestra orientar la construcción de experiencias y ambientes a través de mediaciones pedagógicas, entendidas como acciones intencionadas, diseñadas y planificadas que facilitan la relación de los aprendizajes estructurantes y los desarrollos propios de los niños y niñas (DBA 2006, p. 6).

### **Colegio Reggio Emilia**

En este sentido, es importante resaltar que el colegio objeto de estudio posee un referente legal que lo acredita ante la secretaría de educación del Municipio de Envigado, por tanto, está legalmente establecido y tiene orden y autoridad para subsistir, detallando que el colegio Reggio Emilia fue creado mediante la resolución No 124 de abril del 2019, y código del Dane 305631800047 y el código ICFES 732545.

### **Referente Teórico**

#### **Juego**

El niño va aprendiendo y potenciando el desarrollo de las distintas dimensiones, en especial la motricidad fina y gruesa tema de gran relevancia para el presente estudio, por cuanto busca comunicar, expresar y adquirir conceptos y experiencias de la cultura, los objetos, los espacios, y los lenguajes, pero lo más importante que aprendemos a conocernos a nosotros mismos, a los otros y lo otro; es por ello que a partir del juego, los niños van adquiriendo canales para su desarrollo integral y armónico los cuales se referencian por dimensiones a nivel físico, emocional, intelectual y social.

**Tabla 2***Distintas definiciones de juego desde las dimensiones del desarrollo*

Desarrollo físico	Desarrollo socio-afectivo	Desarrollo cognitivo	Desarrollo comunicativo
Permite identificar y potenciar los movimientos por medio de patrones básicos que permiten el fortalecimiento de la motricidad gruesa y fina, además de la apropiación de los movimientos del cuerpo en el espacio	Posibilita el desarrollo del pensamiento crítico a fin de tener control de las diferentes emociones, procurando resolver conflictos y eventos discursivos en relación consigo mismo, con el otro y con lo otro	Favorece el desarrollo cognitivo que propende por la investigación el análisis la confrontación y exposición de nuevos conceptos que parten de las experiencias y saberes previos, para incentivar en los chicos el análisis, reflexión y crítica de aprendizajes significativos que surgen de la aplicación de estrategias metodológicas desde las actividades rectoras de la infancia (el juego, el arte, la literatura y el medio ambiente).	Es la capacidad que tenemos de construir habilidades comunicativas para hablar, escuchar, leer y escribir comprensivamente de ahí que a partir del juego se posibilite la creación y apropiación de reglas para compartir de conocimiento y experiencias atendiendo la diversidad del contexto.

**Fuente:** Elaboración Propia.

## Definiciones del Juego

Consultando diversas fuentes se puede concluir que el término juego es definido de distinta forma según el autor consultado; en este sentido Carrión (2020) define el juego como

...una actividad que tiene fin en sí misma y el niño la realiza sin la intención de alcanzar un objetivo. Es algo espontáneo opuesto al trabajo; no implica una adaptación a la realidad y, por ende, se realiza por puro placer y no por utilidad. Permite la liberación de conflictos ignorándose o revolviéndose (Carrión, 2020, p.5).

En segundo lugar, el autor Carrión Et al (2020), sostiene que el juego

... Es una actividad propia de la infancia por medio de la cual el niño puede elaborar las distintas situaciones penosas de su vida, al realizar activamente lo vivido en forma

pasiva. Posibilita también la vía de realización de deseos no permitidos por los adultos. (p.5).

Por medio de ese disfrute e interacción con el otro, los niños y niñas van nutriéndose de experiencias en la que ellos mismos buscan resolver situaciones que les permitan sentirse libres y aprender vivir con el otro, por otra parte, el autor Carrión Et al define que el juego

... Es una actividad social en la que el niño, por medio de la interacción con sus pares, logra apropiarse de su cultura. Adquiere las relaciones sociales fundamentales propias de la cultura al limitar y reproducir las acciones de los adultos. (Carrión, 2020, p.5).

De la misma se referencia a Salazar (2000) quien lo define como “... un comportamiento universal, vital para la existencia del ser humano; a veces es descrito como una forma infantil de pensamiento. Algunos psicólogos y antropólogos consideran el juego como un elemento esencial en el desarrollo humano” (p.1), es por ello tarea del maestro plantear unos objetivos que busquen nuevos aprendizajes significativos y experiencias, teniendo en cuenta los diferentes pensamientos, formas de aprender, en la que se va potenciando el desarrollo armónico de las distintas dimensiones para favorecer su desarrollo integral de los niños y niñas. De acuerdo con lo anterior se referencia al Ministerio de educación nacional (2014) en donde se lee que el juego:

...hace parte vital de las relaciones con el mundo de las personas y el mundo exterior, con los objetos y el espacio. En las interacciones repetitivas y placenteras con los objetos, la niña y el niño descubren sus habilidades corporales y las características de las cosas”. (MEN 2014 p.16),

Por esta razón entendemos el juego como mediador para adquirir conocimientos significativos, por que el niño aprende conceptos nuevos a partir de la exploración de sus

experiencias al mismo tiempo, se identifican sus necesidades e intereses para la construcción de nuevos saberes. Para los niños y niñas es de gran importancia contar con la intencionalidad del juego con el fin de que ellos puedan aprender, adaptarse, a construir de una manera lúdica mediante la implementación de diversas estrategias pedagógicas por cuanto como se lee en el MEN Et al (2014) “el juego es un periodo privilegiado para descubrir, crear e imaginar”. (p.16) Es por ello que el maestro necesita articular y transversalizar asignaturas, con el fin de formular preguntas, inquietudes y posibles mejoras que potencien el descubrimiento y la investigación en los niños y niñas.

Es por estas razones que al momento de jugar se debe tener en cuenta reglas, experiencias y comunicación con los participantes, partiendo de que el juego como lo cita Torres (2002), “... es considerado una de las actividades más agradables conocidas hasta el momento, como una forma de esparcimiento antes que de trabajo...” (p.5) así pues los maestros debemos de brindar estrategias y herramientas con el propósito de identificar los aprendizajes previos, los sentimientos y las curiosidades que se le presenta a los niños y niñas con relación a la exploración del medio, para ir poco a poco incorporando a este disfrute en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Por esta razón el niño mientras juega va adquiriendo vocabulario y estrategias que son utilizadas comunicar y expresar situaciones que se le presenta con el par, donde va fortaleciendo capacidades, habilidades, lenguajes en su desarrollo, de modo que el autor Vygotsky (1984) referencia el juego

... el escenario práctico a través del cual el desarrollo social, afectivo e intelectual del niño y la niña se ven comprometidos con las dimensiones cognitivas superiores como: la inteligencia, el lenguaje, el pensamiento, la memoria, la percepción, la atención, entre otras” (Vygotsky, 1984 p.5)

Siendo así el niño y la niña por medio del juego va reconociendo situaciones en la que ellos deben de analizar, reflexionar y discutir para dar su opinión de acuerdo a las sentimiento que se le van a presentar en la interacción con los compañeros, teniendo en cuenta al autor Flores, cita al juego como (2013) "... su condición y su esencia, conjugar el sí y el no a la vez, imaginación y realidad, ganar y perder, saber y equivocarse sin temor, adivinar y resolver los acertijos que prefiguran la vida" (p.8) Por lo tanto se tiene en cuenta la exploración del espacio como mediador del juego con la intencionalidad de que los niños y niñas para que ellos vaya potenciando la autonomía, memoria y atención. Para dar a conocer nuevos aprendizajes, respetando el ritmo y los intereses de los aprendices. Por lo tanto, el juego va de la mano con unos objetivos los cuales buscan tener una intencionalidad para facilitar nuevos temas por lo que la autora Chacón, (2008) "...conocer las destrezas que se pueden desarrollar a través del juego, en cada una de las áreas de desarrollo del educando como: la físico-biológica; socioemocional, cognitivo-verbal y la dimensión académica" (p.2).

Entonces, el juego es un medio donde los niños reflejan su realidad o experiencias y emociones, por medio de la observación participante y el aprender a conocer a nuestros aprendices sabemos que sucede cómo podemos abordar con estrategias pedagógicas con el fin de acompañar y bordar estas situaciones con consiguiente los autores Gallardo, Gallardo y Vásquez (2018) referencian el juego como:

... un proceso de sustitución; es la realización imaginaria, ilusoria, de deseos irrealizables; señala que la imaginación constituye esa nueva formación que falta en la conciencia del niño en la primera infancia, y que representa una forma específicamente humana de la actividad de la conciencia" (Gallardo, Gallardo y Vásquez 2018 p.5)

A través del juego los niños y niñas despiertan diferentes miradas del ver al mundo es por esto que los tutores debemos potenciar esa curiosidad, imaginación y creación, donde descubran el espacio en el que se encuentra con el fin de brindarle nuevos aprendizajes significativos, es por esto que los autores Montero, y Alvarado (2001) reconoce que el en el juego “El educador es un guía y su orientación se da en forma indirecta al crear oportunidades, brindar el tiempo y espacio necesario” (p.4)

### **Tipos de Juegos**

**Individual:** Los niños y niñas juegan de manera individual, aunque siguen alrededor de sus pares.

**En parejas:** Son juegos en donde se realiza en parejas.

**Grupales:** Los juegos están conformados por dos o más integrantes. Por lo tanto, estos tipos de juego son entre otros equipos.

**Libre:** Son aquellos que parten desde la imaginación y creación de los niños y niñas en la que se inventa al instante con materiales los cuales pueden estar en el espacio o su propio juguete, en la cuales ellos mismo proponen sus reglas.

**Dirigido:** En estos juegos se tiene en cuenta el reconocimiento y la identificación del ser en donde se parte de capacidades, habilidades y conocimiento con el fin de que ellos se sientan parte en donde puedan expresar y comunicar. Después de conocer con ayuda de sus pares que se puede modificar y llegar acuerdos en las reglas del juego.

## **Estrategias Didácticas de Aprendizaje**

En este sentido Gutiérrez et al (2018) reconocen que las estrategias didácticas de aprendizaje “representan la diversidad de acciones que el aprendiz realiza para afianzar los conocimientos que el maestro enseña” (p.3) son medios para el afianzamiento de aprendizajes significativos, de ahí la importancia de fortalecer la autonomía de los estudiantes para que puedan cuestionarse, investigar, reflexionar y expresar sus puntos de vista al lado de sus pares, sus aprendizajes y experiencias.

De igual forma, las estrategias de aprendizaje son medios para facilitar y motivar el conocimiento, pero sin dejar a un lado que antes de comenzar debemos indagar y buscar el ¿qué?, el ¿cómo? el ¿para qué?, el ¿dónde?, ¿el con qué? y el ¿cuándo? Elementos de la didáctica que posibilitan la elección de las estrategias de mayor significación para que el aprendizaje sea más enriquecedor es por esto que se establecen tres grandes clases de estrategias de aprendizaje:

## **Estrategias Cognitivas**

Por medio de este tipo de estrategias se puede aprender, comprender, modificar nuevos conceptos, es por ello que Valle (1998) la define como “la integración del nuevo material con el conocimiento previo”. (p.6) con ayuda de micro estrategias en las que se reflejan en los temas y subtemas que trabajamos en el aula. A esta categoría le corresponde en primera instancia la repetición que busca nombrar, generar nuevos significados y experiencias los cuales se van a mantener en la memoria a corto plazo; a un segundo grupo le pertenece la elaboración en la que el estudiante intenta buscar materiales para almacenar la información y por último surge la de

entrelazar la información adquirida con nuevos aprendizajes, generando nuevos procesos mentales.

### **Estrategias Metacognitivas**

Son procesos mentales en los cuales en los niños y niñas desarrollan capacidades y habilidades para la comprensión de nuevos saberes; al respecto Valle et al (1998) da a conocer que las estrategias metacognitivas son “la planificación, control y evaluación por parte de los estudiantes de su propia cognición” (p.7) por ende, es que los aprendices conocen y regulan su propio aprendizaje con ayuda de materiales concretos o a través de la interacción con el medio.

### **Estrategias de Manejo de Recurso**

Inicialmente, los conocimientos previos de los niños y niñas van de la mano con la motivación, el afecto, las actitudes y los intereses, en donde la explotación del medio, juega un papel importante dado que a partir de su contacto ellos analizan, se cuestionan y reflexionan para buscar soluciones; por ello Valle et al (1998) reconocen que estas estrategias son de “...apoyo que incluyen diferentes tipos de recursos que contribuyen a que la resolución de la tarea se lleve a buen término” (p.8)

### **Aprendizaje Basado en Proyecto**

Comenzaremos por definir qué son los aprendizajes basados en proyectos, en los que buscan recoger voces de los intereses de los niños y niñas con el fin de adquirir aprendizajes significativos pero asimismo, se busca transversalizar y crear herramientas para ello, es por eso que el autor Sánchez (2013) aduce que el aprendizaje basado en proyecto es un “...conjunto de tareas de aprendizaje basada en la resolución de preguntas y/o problemas” (p.1) Es de aquí que se

comienza a encaminar a los niños y niñas a una autonomía y responsabilidad, sin dejar a un lado esa motivación de aprender nuevos saberes, el cual se va a ver relajado en un producto elaborado por ellos mismo, con el fin de vincular la teoría con la práctica.

### **Ambientes Educativos**

Por otra parte los ambientes educativos busca en los niños y niñas la participación, la interacción y la comunicación con todas las personas que se encuentran en el aula, por medio de materiales concretos que van ser de apoyo para el aprendizaje, es de ahí que surgen una infinidad de preguntas e inquietudes esto se crea para la resolución conjunta o individualmente, es por esto que los autores Patiño y Marín (2020) definen que: “...el ambiente se configura en la posibilidad de dar cabida a los acontecimientos de la vida cotidiana para crear, transformar, hacer, reflexionar, idear, intercambiar, reconstruir”(p.22).

### **Aprendizaje Colaborativo**

En la actualidad no nos enfocamos en la competencia ni en las notas, es por esto que brindamos herramientas para ayudarse y ayudar al otro. Con el fin de aprender todos en juntos respetando el ritmo y el aprendizaje de compañeros donde las veces de saberes previos van a enriquecer a otro, es por esto que los autores Collazo y Mendoza (2006)” comparten la idea de que los estudiantes trabajan juntos para aprender y son ellos los responsables de su propio aprendizaje” (p.2)

## Desarrollo Cognitivo

Es importante tener en cuenta la etapa en la que se encuentran los niños y las niñas con el fin de crear estrategias las cuales tienen como objetividad abarcar sus pensamientos, sus lenguajes y a su razonamiento, es de allí que, para Ternera (2009) reconoce que “El niño comienza a experimentar cambios en su manera de pensar y resolver los problemas, desarrollando de manera gradual el uso del lenguaje y la habilidad para pensar en forma simbólica. (p.2), esto se da por medio de las bases o experiencias que el niño va construyendo a través de aprendizajes significativos, en el cual la exploración, la sociedad y la cultura van ayudando a que el niño vaya creciendo y fortaleciendo su desarrollo.

De este modo tenemos que conocer y entender los factores, intereses o curiosidades que tienen los niños y niñas al momento de adquirir los conocimientos y aprendizajes con el fin de buscar estrategias que sean acorde a su etapa de desarrollo entendiendo que ellos están en constante cambio, es por esto que existen factores enriquecedores de saberes como lo es la exploración, cultura y la interacción con sus pares es de allí que es importante reconocer que los niños y niñas en el proceso del desarrollo cognitivo son para Ternera,(2009) “cambios cualitativos que ocurren en la capacidad de pensar y razonar de los seres humanos en forma paralela a su desarrollo biológico desde el nacimiento. (p.3)

También es importante despertar los cinco sentidos a través de las asambleas en donde ellos lo reconocen y las adquieren para así poder presentarles situaciones las cuales ellos puedan analizar, reflexionar y buscar posibles soluciones con el fin de despertar y mantener en funcionamiento el cerebro, la atención, la percepción y la memoria en la que va a trabajar de la mano con la motricidad fina y gruesa pero además, la lateralidad y la espacialidad, teniendo en cuenta que para Ternera et al (2009) “los niños con edades comprendidas entre los 3 y 7 años se hallan en

la llamada etapa de niñez temprana, caracterizada por grandes progresos en su capacidad de pensamiento, lenguaje y memoria” (p.3), Por otro lado tenemos que reconocer que los niños y niñas son creadores para describir su propio mundo con el objetivo de despertar esa motivación, creatividad e imaginación.

...es un proceso mediante el cual se da el aprendizaje, este nace de la socialización, interacción con el entorno y el mundo que lo rodea, de esta forma el niño percibe, organiza y adquiere aprendizajes que le permiten crecer tanto intelectual como madurativamente” (Agudelo, Pulgarín, y Tabares 2017 p.2)

### **Pensamiento**

Inicialmente se debe tener en cuenta que el pensamiento es una necesidad del ser humano para analizar, reflexionar y tomar sus propias decisiones de manera verbal y no verbal en donde el entorno, la cultura y la resolución de situaciones son portadores de experiencias para adquirir el conocimiento y aprendizajes, es por esta razón que el Pensamiento Jara (2012) “...es un reflejo de la realidad en tanto se perciba el objeto real y se concretice lo visualizado” (p.5). En donde el sentimiento y las emociones son reflejo de sus vivencias y experiencias del aprendizaje y conocimiento.

Es por eso por lo que los docentes son mediadores de aprendizaje y concurriendo en donde ellos toman el papel de guía en el que busca fortalecer la autonomía y responsabilidades para que los niños y niñas tengan esa libertad de expresar e investigar nuevos saberes es por eso que Jara et al (2012) tiene en cuenta que en el pensamiento “se desarrolla en la medida en la que las operaciones mentales rebasan la complejidad de resolver problemas y de exponer oralmente sus pensamientos” (p.10) es importante crear estrategias en la que los niñas tienen ese espacio de

reflexionar, ubicarse en el espacio por medio de la percepción visual esto le potencia a los niños y niñas nuevas soluciones.

### **Pensamiento Crítico**

El pensamiento crítico busca reflexionar para poder crear estrategias para transmitir sus ideas respetando su propia postura y la de sus pares para la resolución de situaciones en donde el medio la exploración del medio, la cultura y la relación con sus pares. Es por eso que el pensamiento crítico según León (2012) son “...procesos, estrategias, y representaciones mentales que la gente usa para resolver problemas, tomar decisiones, y aprender nuevos conceptos” (p.3)

Pensamiento lógico matemático: Para comenzar tenemos que tener en cuenta que en el pensamiento lógico matemático los aprendices despierta esa curiosidad, creatividad y cuestionamiento por descubrir todo lo que está en su entorno, su cultura es por esto que ellos comienzan a buscar estrategias para resolver situaciones las cuales son llevadas al aula, en donde surgen los proyectos de aula con unos objetivos los cuales buscan fortalecer y potenciar el pensamiento, razonamiento, espacialidad y autonomía en los niños y niña, por estas razones, es que Cardoso y Cerecedo (2008) tiene en cuenta que el pensamiento ” permite establecer las bases del razonamiento, así como la construcción no solo de los conocimientos matemáticos sino de cualquier otro perteneciente a otras asignaturas del plan de estudio”. (p.3) de manera que podemos diseñar propuestas la cual contenga una intencionalidad y una transversalización con diferentes materias con el fin de que los niños y niñas adquieran un aprendizaje significativo en donde ellos puedan crecer en el análisis, reflexión.

De igual manera, en el pensamiento lógico matemático se trabaja con el conocimiento conceptual da a conocer la teoría, el análisis y la reflexión temas relacionados con los contenidos

matemáticos. Pero por otra parte, se tienen en cuenta el conocimiento procedimental es un medio para adquirir el conocimiento con profundidad a través de la práctica en donde se asocia lo aprendido con la vida diaria, por este motivo es que se tienen que llevar a cabo los dos conocimientos reconociendo la motivación y los ritmos de aprendizaje para adquirir aprendizajes significativos, es por esto que Schmidt, (2006) tiene en cuenta "... que el pensamiento lógico no es parte del pensamiento matemático, sino que el pensamiento lógico apoya y perfecciona el pensamiento matemático" (p.56), de igual manera en la vida diaria se trata de potenciar que los niños analicen, piensen, indaguen, reflexionen y descubran las habilidades, capacidades que tienen los aprendices.

Dado que la motivación, la curiosidad, imaginación y creatividad que tienen los niños y niñas podemos despertar el interés hacia la investigación la cual va a estar de la mano con las experiencias y los saberes previos que llevan incorporados logrando un puente para adquirir conocimientos y aprendizajes Lugo, Vílchez y Romero (2019) "conjunto de experiencias van a permitir la estructuración de este pensamiento en el niño desde tempranas edades, y que, sin duda alguna, las condiciones de los escenarios y la participación de los actores del proceso" (p.4) es de allí que diseñan materiales concretos y estrategias las cuales ayudan a los niños a ubicarse en el espacio, lateralidad, direccionalidad para desarrollar las diferentes competencias teniendo en cuenta la etapa en que están los niños y niñas.

### **Pensamiento Espacial**

Se puede iniciar hablando que ha medida en que los niños y niñas van creciendo en su etapa de desarrollo y formación incorporan sus propios patrones alguno de ellos son la manera de hablar, caminar, bailar y hacer diferentes acciones con su cuerpo, por esta razón hablamos de Espacialidad la cual es para Segura, Arango, y Uribe, (2018). "...la competencia que involucra establecer

diferentes posiciones en el espacio y operar con ellas” (p.2) tal como lo vemos reflejado en las actividades diarias con la ayuda de las experiencias y conocimiento previos que tienen los niños y niñas para resolverlas, pero, además, la exploración del medio es un mediador para que se ubique en el espacio e identifique que hay en su alrededor.

Por consiguiente los docentes en su labor diaria trata de articular todas las asignaturas con un propósito el cual le va a facilitar el incorporar el conocimiento de diferentes estrategias pedagógicas como por ejemplo el juego que tienen una intencionalidad en los niños y niñas niño como por ejemplo el ubicarse, el reconocerse y reconocer a sus pares, por eso Lodoño (2020) da a conocer qué El pensamiento espacial “...se conciben como una herramienta que se encuentra inherente en varias asignaturas” (p.46) es por esto que tenemos que aprender a conocer al niño sus capacidades, habilidades, talentos y ritmos de aprendizaje con el fin de saber que estrategias brindarle para que el aprendizaje sea significativo, pero además tener en cuenta cómo se siente, como lo podemos solucionar y guiarlo en ese procesos, los cuales se van a ver expresados de diversas maneras tanto verbales como escrita,

Es importante recalcar que no se trata solamente de hacer vivir el espacio (acciones) al niño, sino también, tratar de lograr que lo exprese oralmente y lo represente, pues sólo así adquirirá, progresivamente, su ubicación espacial, su esquema corporal, tan necesarios en el aprendizaje de la lecto-escritura y el cálculo (Saiz, 1998 p.77)

Por lo tanto los niños y niñas a esta edad debemos de potenciarlos en habilidades, capacidades y destrezas y talentos; sin dejar a un lado la parte social la interacción con el otro es importante para la enriquecer nuevos lenguajes, esto permite explorar con el otro el mundo en el que vivimos, para que a medida de ese descubrimiento se vaya incorporando las áreas del conocimiento, el cual para Saiz, Et al (1998) “...posibilidad de establecer relaciones espaciales de

los niños entre ellos o con los objetos presentes aparece como una característica pertinente de la situación” (p.25) es por lo que se tiene en cuenta la resolución de problemas, en donde los niños y niñas vayan formulando idea para solucionarlas

Es de gran importancia propiciar espacios de juegos en donde ellos identifiquen y reconozcan sus capacidades, talentos y emociones para compartir con sus pares nuevos conocimiento es por esto que la inteligencias múltiples permiten al ser humano crear un espacio en donde se toma en cuenta el tiempo y el ritmo para identificar en donde se encuentre seguro para comenzar ese placer de descubrir desde lo macro hasta lo micro es por esto que Hernández de Cobis, Duran y Marcano (2016) aducen que la “Inteligencia espacial, permite al individuo percibir imágenes externas e internas, recrearlas, transformarlas o modificarlas; recorrer el espacio o hacer que los objetos lo recorran para producir y decodificar información gráfica”(p.152)

Por ende la inteligencia espacial se centra según Paniagua, Lizano y Umaña (2006) en “la parte visual y plantean que se constituyó en la primera forma de expresión del ser humano, pues antes del surgimiento de la escritura y la matemática, las imágenes fueron utilizadas como códigos para representar las idea” (p.4) los niños expresan todo por medio del cuerpo relatan su vida diaria reflejando frustraciones, logros, felicidad o palabras que lo demuestran también por medio de la mirada o de otros sentidos es por esto que se tienen en cuenta a la hora de planear la libre expresión en la que todo lo que se aprenda por medio del cuerpo y sus experiencias, porque ellos transmiten inquietudes, preguntas que en esa resolución de problemas y vivencias llegan a un conocimiento.

Siendo así cada persona tiene capacidades y habilidades en la que se busca potenciar la mayoría de tiempo sus talentos y enfocarse en despertar la curiosidad, imaginación y creación, pero lo más importante es acompañar e incentivar en ellos la inspiración y el amor por lo que hacen con el fin de crear en ellos seguridad y autonomía, por estas razones se diseñan estrategias

las cuales tienen como objetivo respetar ritmos de aprendizaje de los niños y niñas con el fin de lograr un aprendizaje significativo algunas herramientas para trabajar son los para (Paniagua et al 2006) “dibujar, construir, diseñar, crear cosas, soñar, mirar pinturas, diapositivas, ver películas y jugar con máquinas.... resolver rompecabezas, laberintos, leer mapas, gráficos, y, además, percibir los cambios que suceden a su alrededor” (p.5) Por medio del juego y del diálogo los niños y las niñas va incorporando experiencias en las cuales van afianzando emociones, posturas y vivencias culturales, pero desde la educación los tutores tenemos varias intenciones a la hora de diseñar estrategias porque allí tenemos en cuenta la etapa de desarrollo, el razonamiento, el pensamiento es de allí que aparece el pensamiento espacial afianzar el concepto de tiempo, lugares, direcciones y espacios para Sánchez, Casado, Y Benítez (2014). Dan a conocer “...la construcción del espacio está más condicionada por el desarrollo de los procesos posturales y motores del niño, así como por la percepción visual, siendo este último aspecto fundamental para la organización espacial” (p.4)

**Tabla 3**

*Etapas del desarrollo del pensamiento espacial*

Espacio Topológico, de los 0 y los 6 años	Espacio Proyectivo, entre los 6 y 8 años	Espacio euclidiano entre los 6 y 12 años	Espacio racional etapa operaciones concretas e inicio de las formales
Tiene en cuenta Tamaños, formas y diferenciar objetos	Reconoce los objetos desde diferentes ejes y posturas	Tienen en cuenta las diferentes dimensiones y proporciones	Se apropia del espacio por medio de experiencias vivenciadas.

**Fuente:** Diseñada por Casad Y. Merino (2014)

Comenzaremos hablando sobre infancia como una etapa crucial en el desarrollo de los niños y niñas partiendo que son portadores de conocimiento, pensamiento y reflexiones, partiendo de que ellos Gómez (2014) “son los viajeros que acaban de llegar a un país extranjero del cual no saben nada” (p.4), cuando ingresan por primera vez a un espacio nuevo los niños y niñas comienzan con sus saberes previos a crear bases por medio de estrategias pedagógica en las que se va a adquirir un aprendizaje significativo, en donde ellos comienzan a explorar su espacio, su cultura y todo lo que le rodea buscando así un interés con el cual podemos descubrir sus habilidades, capacidades, talentos, ritmos de aprendizajes.

Es de allí que podemos partir de que los niños y niñas pueden analizar, reflexionar, cuestionar e indagar y ser seres humanos libres con las mismas capacidades y cuestionamientos, en donde ellos van adquiriendo un lenguaje los cuales se son reflejadas por sus experiencias, su cultura y su interrelación con sus pares son mediadores para adquirir conocimiento, teniendo en cuenta que los niños y niñas son como lo dice Jaramillo (2007) “...como ciudadanos es reconocer igualmente los derechos y obligaciones de todos los actores sociales” (p.6) en donde tenemos que respetarle sus opiniones, ritmos de aprendizajes en donde ellos también tiene que defender sus derechos y también respetarlos.

En la primera infancia debemos de tener en cuenta trabajar con los niños y niñas la memoria, la ubicación en el espacio, la motricidad fina y gruesa, la lateralidad, la direccionalidad, la exploración, el reconocimiento, el lenguaje y la resolución de problemas con el fin de ir poco a poco incorporando asignaturas para que el aprendizaje sea más ameno para la primera infancia en los niñas y niñas como lo referencia Campos (2010) “...nivel neurológico, se establecen las bases o estructuras para todo aprendizaje posterior”(p.7) desde allí podemos crear esas bases por medio de intereses, motivación y curiosidades.

## **Pedagogía**

La pedagogía es un mediador de conocimiento en donde los tutores se capacitan constantemente donde se va enriqueciendo de experiencia para la transmisión de conocimiento de los aprendices es por eso que Villa (2019) “La noción de pedagogía está ligada al clima social, cultural y educativo de cada momento histórico, así como a contextos en los que surgen nuevas concepciones y enfoques.”(p.3) por medio de la resolución de problemas los niños y niñas van creando estrategias y herramientas las cuales van construyendo bases para solucionarlas, es por esto que por medio del conocimiento y el aprendizaje se va transmitiendo aprendizajes nuevos e interactuando con sus pares las experiencias más enriquecedoras, reconociendo que la pedagogía ocupa un sentido de relación todo con el mundo exterior y la cual ayuda a transversalizar materias con el fin de enriquecernos con aprendizajes significativos Para Gutiérrez y Prieto, (1999).la pedagogía “se ocupa del sentido del acto educativo y éste consiste en seres humanos que se relacionan para enseñar y aprender” (p.3)

Por estas razones en el aula de clase es importante partir desde la pedagogía partiendo desde intereses, motivaciones y capacidades que tienen los docente, para la busca queda de una estrategia la cual es observar a los niños y niñas para buscar nuevas herramientas para facilitar la enseñanza y aprendizaje de los aprendices es por esto que define que la pedagogía (Prieto, Et al 1999) “... es, por tanto, relacional; y la mediación pedagógica del acto educativo implica concebir a los sujetos de la enseñanza y del aprendizaje como interlocutores activos en la búsqueda y construcción del sentido” p.3, por medio del trabajo cooperativo y colaborativo los niños y niñas el niño comienzan a descubrir , explorar nuevos espacios educativos en donde ellos investigan con el fin de buscar herramientas para llegar a la a la reflexión, análisis de la autonomía y la responsabilidad de los niños y niñas en todos sus ámbitos en el no busca llevar todos sus

conocimientos o sentimientos a la realidad, con ayuda de contexto,, la familia y escuela para llegar a nuevos aprendizajes significativos, el cual busca que los niños y niñas se interroguen, cuestionen, investiguen y analicen con el fin de resolver situaciones.

Teniendo en cuenta que la pedagogía está nutrida de experiencia y aprendizajes significativos, la cual permite la creación de estrategias y métodos en las que tienen en cuenta los ritmo de aprendizaje, habilidades y capacidades de los niños y niñas para Villa (2019) “La noción de pedagogía está ligada al clima social, cultural y educativo de cada momento histórico, así como a contextos en los que surgen nuevas concepciones y enfoques” (p.4) en la que parte de manera teórica y práctica para que el conocimiento se adquiriera de diversas maneras, es por esto que aparecen espacios los cuales son escenarios o lugares en los que se pueden buscar una inspiración, motivación, recuerdo y experiencias, es por esto que a los niños y niñas se les dan unas herramientas para la exploración y goce de nuevos aprendizajes con el fin de despertar esa autonomía, responsabilidad y curiosidad de descubrir nuevas herramientas las cuales van a ser útiles para su vida diaria con el fin de brindar esa seguridad.

### **Filosofía Reggio Emilia**

Es un modelo constructivista, en el cual se centra en el niño reconociendo sus capacidades, necesidades, emociones y estrategias que debe tener en cuenta con el fin de que ellos adquieran una autonomía para su aprendizaje significativo, es por esto que los autores Saldarriaga, Bravo y Loor, (2016) sostienen que:

...el conocimiento como una construcción propia del sujeto que se va produciendo día con día resultado de la interacción de los factores cognitivos y sociales, este proceso se realiza de manera permanente y en cualquier entorno en los que el sujeto interactúa. (p.4).

Es, por consiguiente, un enfoque nuevo en educación más conocido por brindar un derecho y unos deberes en donde los niños pueden descubrir y potenciar su aprendizaje mientras juegan o exploran el espacio, por medio de unos aprendizajes previos que tienen adquiridos los niños para crear esa esencia de investigador alimentando la creatividad, la imaginación de nuevos significados.

De acuerdo a lo anterior, Martínez y Hernando (2015) “el objetivo principal es hacer una escuela bonita donde los niños, las familias y los profesores consideran que el objetivo de la educación no es producir el aprendizaje, sino producir las condiciones de aprendiz” (p.3) creando estrategias en donde se pueda conocer al niño su ser interior, para poder que ellos sientan esa motivación e inspiración de aprender sobre la vida diaria, la resolución de problemas y la articulación de diferentes asignaturas las cuales se encuentran en las upas, en donde vean el aula de clase (ciclo) como un espacio de exploración y de conocimiento.

“Se puede considerar una «pedagogía movimentista» observados niños, a diario, comparando sus conocimientos y teorías con niños reales, que juegan, aprenden, trabajan y crecen”. (Martínez Et al 2015, p.4) este enfoque permite tener un ciclo personalizado en las cuales tenemos ese espacio de observación constante con la intencionalidad de identificar y potenciar las capacidades, habilidades y conocimiento de todos los niños.

El enfoque Reggio Emilia es una educación activa en donde se centra en lo emocional, la ubicación espacial, lo social y lo intelectual que tienen los aprendices para potenciar o reforzar de manera creativa. Para Martínez et al (2015) “Aquí el docente escucha a los niños, les deja tomar la iniciativa e igualmente los guías de una forma productiva. Los niños aprenden por medio de la observación para después desarrollar sus propios proyectos de creación. “(p.4) Esto se tiene en cuenta con el fin de potenciar la comunicación con sus diferentes lenguajes y crear espacios de

autonomía y el buen manejo del trabajo en equipo porque todos aprendemos y todos nos podemos ayudar y mejorar poco a poco en el proceso. En estos espacios se pueden hacer preguntas, contar anécdotas, proponer otros medios para alcanzar el objetivo y tienen una libertad de poder adquirir el conocimiento de diferente manera, dado que no existe en concreto un currículo con una serie de contenidos si no que acá a medida que se identifica las necesidades de los niños se van trabajado de diferentes intencionalidades, pero siempre cumpliendo con lo que pide el ministerio de educación y respetando los procesos de los aprendices.

Por consiguiente, los espacios del enfoque Reggio Emilia es un espacio natural que brinda con una luminosidad la cual es un factor positivo porque es un medio para adquirir el conocimiento, los salones cuentan con materiales concretos los cuales están disponibles para los niños y para los tutores como una estrategia para transmitir el conocimiento, los salones están divididos por ciclos los cuales a sus alrededores en las paredes se encuentra plasmado las creaciones o materiales que son creados por ellos como medio para la construcción de aprendizajes significativos.

## **Ruta Metodológica**

En la presente investigación, se tiene en cuenta un estudio tipo cualitativo, por medio de este se puede explorar, interpretar y analizar de acuerdo a los objetivos propuestos en el trabajo de grado ya que se centra como lo sostiene Sampieri (2014) “En comprender los fenómenos, explotándolos desde la perspectiva de los participantes en un ambiente natural y en relación con su contexto” (p.391).

Agregado a lo anterior, se utiliza el método de investigación acción pedagógica participativa como lo definen Zapata, Florencia y Rondan, Vidal. (2016) es “investigación para el cambio social llevada a cabo por personas de una comunidad, que buscan mejorar sus condiciones de vida y las de su entorno” (p 5), en la que se busca crear estrategias lúdicas que favorezcan el desarrollo del pensamiento espacial en los niños y niñas.

### **Técnicas e Instrumentos de Recolección y Análisis de la Información**

Para dar respuesta a los objetivos específicos, trazados para el presente trabajo de grado, se procede con el uso de variadas técnicas de recolección y análisis de la información.

### **Revisión Documental**

Tal es el caso que para dar respuesta al objetivo específico No 1 se utiliza como técnica la revisión documental, definida por Valencia (2014) como aquella que “permite identificar las investigaciones elaboradas con anterioridad, las autorías y sus discusiones; delinear el objeto de estudio; construir premisas de partida; consolidar autores para elaborar una base teórica; hacer

relaciones entre trabajos” (p.2), puesto que es de gran importancia poder tomar voces de autores que han estudiado algunas de las categorías propuestas, para analizarlas y reflexionarlas.

### **Matriz de recolección de información**

Teniendo como instrumento la matriz de recolección de la información que permite recolectar datos a partir del lugar y fecha de su publicación, el título, la descripción y las conclusiones y para dar respuesta a la revisión documental que contiene entre otros los siguientes datos:

#### **Tabla 4.**

#### ***Matriz de recolección de información***

Autor	País y año	Título	Citación con normas APA	Citas textuales y No de página	Análisis	Observaciones
-------	------------	--------	-------------------------	--------------------------------	----------	---------------

**Fuente:** elaboración propia.

Seguidamente y como respuesta al objetivo específico No 2, se implementa en primera instancia como técnica la Observación participante lo permitió la vinculación directa con los niños y niñas, por cuanto, la investigadora fue vinculada como asistente de tiempo completo para acompañar la maestra titular del grado en cuestión; dado como lo expresa Sampieri et al (2014) “Se mezcla totalmente, el observador es un participante más” (p. 436).

### **Diario de campo**

Teniendo como instrumento el diario de campo, donde se registra luego de cada intervención todo lo relevante a las experiencias vividas en el proceso de observación y ejecución de actividades, permitiendo la realización doce (12) diarios mediante la descripción, reflexión y

contrastación de la teoría con la práctica. Constituyéndose como un elemento esencial que sirve de apoyo al investigador para estudiar un contexto, conocerlo y adaptarlo a sus necesidades e intereses para problematizar, es por ello que como lo sostiene Martínez (2009). El trabajo de campo tiene “...como eje fundamental la observación, pues éste es el instrumento por excelencia para aprehender “la totalidad de lo social que se manifiesta en la experiencia “(p. 71)

El diario de campo debe permitirle al investigador un monitoreo permanente del proceso de observación. Puede ser especialmente útil [...] al investigador en él se toma nota de aspectos que considere importantes para organizar, analizar e interpretar la información que está recogiendo (Martínez 2009 p. 16).

### **Tabla 5.**

#### ***Diario de campo***

Diario de campo	Fecha:	Grado:
Agencia de práctica:	Maestro Cooperador:	
Investigador:		
Título del proyecto:		
Descripción de la situación observada:		
Contrastación teórica de la situación observada:		
Análisis de la situación teórico práctica:		
Referentes bibliográficos		

**Fuente:** elaboración propia

#### **Entrevista**

Para la presente investigación se utiliza como técnica la entrevista, es definida por Sampieri (2014) citando a (Savin-Baden y Major, 2013; y King y Horrocks, 2010)

*Como una reunión para conversar e intercambiar información entre una persona (el entrevistador) y otra (el entrevistado) u otras (entrevistados). En el último caso podría ser tal vez una pareja o un grupo pequeño como una familia o un equipo de manufactura. En la*

*entrevista, a través de las preguntas y respuestas se logra una comunicación y la construcción. (Sampieri, 2014 p.403*

### **Entrevista semi estructurada**

De la misma manera, se tendrá una entrevista semi estructurada la cual como lo sostiene Sampieri (2014) “se basa en una guía de asuntos o preguntas y el entrevistador tiene la libertad de introducir preguntas adicionales para precisar conceptos u obtener mayor información” (p. 436) teniendo como instrumento la guía de preguntas.

### **Técnicas Interactivas**

Finalmente, como respuesta al objetivo específico tres (3), se implementa técnicas interactivas donde como lo expresan Chacón, Zabala, Trujillo, Velásquez y Cotos (2002) se “promueven procesos de reflexión, generación y apropiación de conocimientos por parte de los sujetos en el estudio de investigación” (p. 38).

### **Taller**

Proceso que va a estar acompañado con un diseño denominado taller teniendo en cuenta que como se lee en Chacón, et al (2002) es “Un proceso de construcción grupal de conocimiento, de planteamientos, propuestas, respuestas, preguntas e inquietudes respecto a un tema; donde cada persona aporta desde sus capacidades, sus experiencias y particularidades” (p.38) el cual llevará por nombre “talleres lúdicos, pedagógicos y de construcción” en los cuales van a estar incorporadas los distintos elementos categoriales con el fin de reconocer las habilidades,

necesidades y expectativas de los aprendices que posibiliten la construcción de aprendizajes significativos.

## **Tabla 6**

### ***Entrevista semiestructurada***

#### **Entrevista semiestructurada para directivos docentes y docentes**

##### **Título del proyecto**

Una mirada al desarrollo del pensamiento lógico matemático desde el pensamiento espacial.

**Pregunta:** ¿Cuál es la incidencia del juego como estrategia pedagógica en el desarrollo del pensamiento espacial de niños y niñas del ciclo Infantil en el Colegio Reggio Emilia, Envigado, 2022?

**Objetivo general:** Identificar la incidencia del juego como estrategia pedagógica en el desarrollo del pensamiento espacial de niños y niñas del ciclo Infantil en el colegio Reggio Emilia, Envigado, 2022.

La presente entrevista busca Identificar la incidencia del juego como estrategia pedagógica en el desarrollo del pensamiento espacial de niños y niñas del ciclo Infantil en el colegio Reggio Emilia, Envigado, 2022, realizada por Lorena Medina Vélez con cédula de ciudadanía No 1026162631 respectivamente, estudiante de la Licenciatura en Educación Infantil de Unilasallista Corporación Universitaria, como parte de uno de los instrumentos utilizados para la recolección de información, a la luz de la investigación titulada una mirada al desarrollo del pensamiento lógico matemático desde el pensamiento espacial, utilizada únicamente para fines académicos, por tanto, su identidad será totalmente preservada. Está dirigida a un directivo docente, y a cuatro docentes pertenecientes al colegio Reggio Emilia, sede Envigado.

Antes de llevar a cabo esta entrevista, le recuerdo que la información es absolutamente confidencial; que valoro enormemente su honestidad y que cada una de las preguntas está relacionada con situaciones relacionadas con su labor docente, en caso de no entender alguna, por favor sienta la confianza de expresarlo.

Agradezco significativamente su participación.

## **Nociones espaciales**

### **Objetivo específico No 1**

Analizar los contenidos teóricos y fundamentos de las nociones espaciales a través del juego como estrategia pedagógica para la educación inicial.

**Categorías:** Nociones espaciales, Estrategias pedagógicas, Juego

### **Cuestionario**

1. ¿Cómo describe usted las nociones espaciales?
2. ¿Qué estrategias pedagógicas utiliza en sus encuentros con los estudiantes?
3. ¿Qué tipo de juegos realiza en sus espacios áulicos?
4. ¿Cómo se vinculan las nociones espaciales a las diferentes etapas evolutivas de los niños y niñas?

Juego y Pensamiento Espacial

### **Objetivo específico No 2**

Describir el juego como estrategia pedagógica para favorecer el desarrollo del pensamiento espacial en las infancias.

**Categorías:** Juego, Pensamiento espacial, infancias

### **Cuestionario**

1. ¿Qué importancia les da a los saberes previos de los niños y niñas sobre las nociones espaciales?
2. ¿Qué nociones del pensamiento espacial desarrolla en el aula?
3. ¿Cómo Implementa el juego como una estrategia pedagógica?
4. ¿Cómo justifica el juego como mediador pedagógico para la construcción de aprendizajes significativos en torno a las nociones espaciales?

### **Propuesta de intervención**

#### **Objetivo específico No 3**

Generar una propuesta pedagógica en virtud de la implementación del juego como estrategia para favorecer el desarrollo del pensamiento espacial en la infancia.

**Categorías:** Propuesta pedagógica

### **Cuestionario**

1. ¿Con qué propósito utiliza el juego como estrategia pedagógica para adquirir el desarrollo del pensamiento espacial?
2. ¿Cree usted que con el uso adecuado e innovador de estrategias pedagógicas los niños y niñas aprenden con más facilidad?

Relate algunas experiencias significativas con relación al uso del juego como estrategia pedagógica para el desarrollo del pensamiento espacial.





**Fuente:** elaboración propia

### **Tabla 7.**



## Asentamiento Informado



A causa, de que la investigación se realiza con niños y niñas, este asentimiento informado se aplicó a un grupo de quince (15) niños que asiste en el grado ciclo infantil y por lo tanto se les invito a participar de la investigación.

### **Asentimiento informado para niños menores de 7 años participantes en la investigación:**

Yo Soy   Mi nombre es  \_\_\_\_\_ tengo  \_\_\_\_\_ años

Quiero decir que me han explicado sobre la investigación en la que participan mis

Quiero participar  

Además, quiero decir que me explicaron que sobre la investigación que trata sobre el juego en el pensamiento espacial  

En donde podemos realizar diferentes actividades lúdicas y dibujar lo que me gusta y que nos gusta de ella

Me Gusto

Puede mejorar

Propongo

Mi firma  \_\_\_\_\_

Mi huella 

**Fuente:** elaboración propia

**Tabla 8*****Consentimiento informado para directivos docentes y docentes***

**Título proyecto:** “una mirada del juego como estrategia pedagógica en el desarrollo del pensamiento espacial de niños y niñas del ciclo Infantil”

**Programa:** *Licenciatura* *en* *educación* *infantil*

Yo, \_\_\_\_\_, mayor de edad, e identificado como aparece al pie de mi firma, certifico que he sido informado(a) con la claridad y veracidad debidas respecto a la investigación el cual tiene como nombre “una mirada del juego como estrategia pedagógica en el desarrollo del pensamiento espacial de niños y niñas del ciclo Infantil” sus objetivos y procedimientos. Que actúo conscientemente, libre y voluntariamente como participante de la presente investigación contribuyendo a la fase de recolección de información. Se me informaron los riesgos y beneficios de la investigación y la prueba. Soy conocedor(a) de la autonomía suficiente que poseo para abstenerse de responder total o parcialmente las preguntas que me sean formuladas y a prescindir de mi colaboración cuando a bien lo considere y sin necesidad de justificación alguna y de igual forma, se me informó que mi participación se hará a título gratuito, por lo que no recibiré remuneración alguna por participar. También sé que se respetará de buena fe, la confidencialidad e intimidad de la información por mí suministrada, lo mismo que mi seguridad física y psicológica.

Además, estoy consciente que, en el informe final de la investigación, no serán mencionados los nombres reales de ninguno de los participantes, será uso exclusivo para la licenciatura.

Dado en el municipio de Envigado, Antioquia a los \_\_\_\_\_ días del mes de \_\_\_\_\_ del año 2022.

**Fuente:** elaboración propia

### **Fases y Cronograma de Ejecución**

Primera Etapa Logro del Objetivo N° 1: “Identificar los contenidos teóricos y fundamentos de las nociones espaciales a través del juego como estrategia pedagógica para la educación inicial”. Realizar un análisis en distintas fuentes documentales tales como EBSCO, Google académico entre otras, para saber desde qué parámetros se trabaja el desarrollo del pensamiento espacial y a la enseñanza mediante la aplicación del juego como estrategia metodológica de verificar la claridad conceptual frente al tema que infiere la pregunta de investigación, a fin de contrastarlo con los resultados de la observación participante la que permite a partir del diario de campo identificar los avances y retrocesos de los estudiantes frente a la temática abordada.

Segunda Etapa Alcance Del Objetivo N° 2: “Describir el juego como estrategia pedagógica para favorecer el desarrollo del pensamiento espacial en la infancia”. Este análisis permitirá hacer un acercamiento desde una entrevista semiestructurada de la estructura curricular y didáctica que tienen los docentes del ciclo infantil sobre sus estrategias de enseñanza, sus metodologías, los libros de texto y los recursos que utilizan y la forma de evaluar las competencias entre otros. Igualmente facilita un diagnóstico sobre los estudiantes conociendo sus saberes y posibles desempeños en cuanto al saber espacial. Para lograrlo se procede con la definición de un marco teórico que se fundamente en el desarrollo conceptual de cada una de las categorías; de la misma manera se realiza un cuestionario de preguntas aplicado a un directivo docente tres docentes y dos auxiliares; se procede con la elaboración y diseño de un proyecto de aula denominado “Mariposeando espacialmente” así como la elaboración de mediadores didácticos que tengan en

cuenta el entorno de los estudiantes, sus expectativas y necesidades, y fundamentada en los referentes teóricos abordados desde la investigación.

Tercera Etapa Del Objetivo N°3: “Generar una propuesta pedagógica en virtud de la implementación del juego como estrategia para favorecer el desarrollo del pensamiento espacial en la infancia”. En esta etapa se procede con la aplicación de la propuesta a los estudiantes haciendo un seguimiento detallado a los avances y dificultades que presentan; compilación de material didáctico elaborado, situaciones y esquemas de trabajo en clase haciendo una evaluación detallada de la utilidad y pertinencia de este, posibilitando la observación y sistematización de los alcances obtenidos con la aplicación de la propuesta trabajada desde el objetivo dos, mediante el análisis de instrumentos de recolección de información como son el diario de campo, copias, fotos, percepciones del investigador y observación directa de los procesos donde se verán los registros de momentos de clase haciendo un análisis bajo los referentes teóricos; identificación de los aspectos más importantes a tener en cuenta para el desarrollo del pensamiento espacial a partir de los resultados obtenidos, culminando con la redacción final del documento de trabajo desarrollado en esta investigación.

Finalmente, se revisaron los resultados y experiencias obtenidas tras la aplicación y análisis de los diarios de campo en el desarrollo pedagógico como resultado de la observación participante y la aplicación del proyecto de aula “Mariposeando espacialmente”, permitiendo realizar la triangulación de categorías evaluadas durante el proceso de la investigación con base en los aportes de varios investigadores tales como Chacón (2008) quien hace referencia a la importancia del juego como estrategia pedagógica, así mismo, los enfoques pedagógicos de Ortiz, (2022) y Hoyuelos (2014) desde la filosofía Reggio Emilia en el proceso de enseñanza y aprendizaje

constructivista afirmando que las Estrategias pedagógicas y el proceso de enseñanza aprendizaje del ámbito de relaciones lógico matemático son de gran importancia para el desarrollo del pensamiento espacial.

**Tabla 9.**

***Cronograma de ejecución***

**Práctica pedagógica e investigativa I**

Actividad	Objetivos	Tiempo	Responsable
		F M A M	
Planteamiento del problema	Definir el planteamiento del problema y la pregunta de investigación		Lorena Medina
Objetivos	Plantear y revisar los objetivos		Lorena Medina
Justificación	Realizar la justificación del proyecto		Lorena Medina
Estado de arte	Realizar estado de arte en investigación de tesis internacionales, nacionales y locales		Lorena Medina

Metodología Definir y crear el diseño metodológico de la investigación

Lorena Medina

Feria de investigación Participar en la feria de investigación

Lorena Medina

## Práctica pedagógica e investigativa II

Actividad	Objetivos	Tiempo	Responsable
-----------	-----------	--------	-------------

A S O N

Marco referencial	Rastrear información de los conceptos claves y hacer el marco referencial		Lorena Medina
-------------------	---	--	---------------

Lorena Medina

Elaboración del marco teórico	Elaboración del marco teórico a partir del rastreo y análisis de distintos textos en revistas indexadas		Lorena Medina
-------------------------------	---	--	---------------

Lorena Medina

Diseño de técnicas e instrumentos	Definir y crear los instrumentos para la recolección de datos y ejecutarlos		Lorena Medina
-----------------------------------	---	--	---------------

Lorena Medina

Feria de investigación Socializar los avances del trabajo de grado



Lorena Medina

### Práctica pedagógica e investigativa III

Actividades	Objetivos	Tiempo	Responsable
-------------	-----------	--------	-------------

F M A M

Aplicación de técnicas e instrumentos	de Aplicar las técnicas e instrumentos e y el consentimiento informado		
---------------------------------------	--	--	--



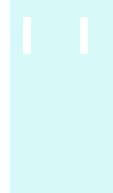
Lorena Medina

Análisis de datos	Hacer el análisis de los datos		
-------------------	--------------------------------	--	--



Lorena Medina

Conclusiones y recomendaciones	Generar las conclusiones y cierre de proyecto		
--------------------------------	---	--	--



Lorena Medina

Feria de investigación	Socializar el resultado final de la propuesta investigativa		
------------------------	---	--	--

Lorena Medina

**Fuente:** elaboración propia

## Discusión y Resultados

Inicialmente y como respuesta al objetivo específico No 1 orientado hacia el análisis de los contenidos teóricos y fundamentos de las nociones espaciales a través del juego como estrategia pedagógica para la educación inicial se parte del análisis en distintas fuentes documentales tales como EBSCO, Google académico entre otras, concluyendo que según las respuestas de los docentes entrevistados, los referentes teóricos y la observación participante se puede concluir que el juego es una estrategia pedagógica para adquirir las nociones espaciales de ahí que según el Ministerio de Educación Nacional (2006) este

... hace parte vital de las relaciones con el mundo de las personas y el mundo exterior, con los objetos y el espacio. En las interacciones repetitivas y placenteras con los objetos, la niña y el niño descubren sus habilidades corporales y las características de las cosas. (Ministerio de Educación Nacional 2006 p. 16)

Siguiendo con este razonamiento, como se pudo detectar desde la observación participante, y analizar en uno de los diarios de campo que el “trabajar el cuerpo humano por medio de los sentidos y conjuntamente de la exploración del entorno en donde se tenga en cuenta la cultura, el espacio y la interacción con sus pares, es trascendental para favorecer el desarrollo del pensamiento espacial”, así mismo el E1 describe su experiencia y conocimiento acerca de las nociones espaciales y las define como la “clave para trabajar las nociones espaciales según las necesidades de cada niño y niña pues en esta etapa de preescolar o transición se debe empezar con el tema de lateralidad y de ubicación espacial en relación con su propio cuerpo, porque ellos deben ubicarse en el espacio y luego de que se ubiquen en relación con los sentidos y lo que tengo a mi alrededor y con los diversos estímulos que tengo en el espacio” de la misma manera el E2 sostiene

que “es importante tener en cuenta que el juego descubre en los niños y niñas su ser pues es a través del mismo desde donde identifica, experimenta y descubre nuevos aprendizajes significativos” por ello como lo define Ayala (2020) “... en el juego, los niños ponen en práctica la cooperación, la solución de problemas, comunicación, matemáticas y artes, motivando el desarrollo de la curiosidad, autoestima, motricidad, fortaleza, coordinación, entre otros” (p. 28), por tanto el juego se constituye en el mediador como se evidencia en otro diario de campo “para transmitir y expresar sentimientos, emociones y situaciones vividas” pero además lleva consigo unos objetivos los cuales busca en los niños y niñas potenciar la etapa de desarrollo en la que se encuentran, por tanto se puede concluir que los juegos como lo definió el E1 “...de construcción, de creación, material plastilina, arcilla bloques sean de elaboración propia o sea que se les muestran los objetos o les enseñan figuras que ellos deban ubicar en un contexto determinado” E4 con ayuda de estos materiales podemos potenciar el bagaje importantísimo el cual debemos nosotros como tutores maestros aprovechar en grupo para construir ciertas nociones ciertos significados

De acuerdo a lo anterior, es de gran relevancia como lo sostiene el E3 que “para con la construcción de aprendizajes con sentido crítico y social se requiere que los niños y niñas reconozcan el lugar que ocupan, para saber hacia dónde van y a dónde se dirigen, con el fin de identificar la noción de lo que están ocupando, y donde habitan en este momento”, por ello desde la ejecución de actividades se pudo observar que se llevó a cabo el logro del objetivo No 1 por cuanto se encausa el proceso hacia el desarrollo de la autonomía y responsabilidad a la hora de descubrir y explorar nuevos significados desde donde se colocan diferentes situaciones para que ellos piensen, analicen y reflexionen para que ellos mismos creen sus propias estrategias o herramientas que les permita resolver estas problemáticas. Al respecto Celis (2021) “manifiesta

que los docentes deben estimular, orientar y apoyar en el desarrollo cognitivo a través del uso de materiales concretos o representaciones gráficas que faciliten la representación mental de elementos para la resolución de problemas” (p.11) dado que el docente debe partir desde lo micro para llegar a lo macro por esta razón es de gran importancia reconocer su propio cuerpo, ubicarse en el para ubicarse en el espacio lo que le va a permitir describir el espacio gráfico para poder lograr una ubicación espacial desde allí se trabajaron las sombras, el dibujarse, el cómo me veo, el cómo puedo por medio de movimientos coordinar espacialmente mi cuerpo de una manera interesante y motivadora.

**Tabla 10.**

***Matriz de análisis***

Objetivos	Entrevistas	Diario de campo	Referente teórico	Análisis
Describir el juego como estrategia pedagógica para favorecer el desarrollo del pensamiento espacial en las infancias	Reconoce que los niños y niñas necesitan ubicarse en su propio cuerpo y en un espacio para poder lograr una coordinación que les permita describir un espacio gráfico para poder lograr una ubicación espacial y es el juego como estrategia pedagógica el eje del aprendizaje.	“los niños y niñas comienzan a despertar ese interés, motivación y curiosidad que está atravesado por las asambleas o rutinas diarias en donde partimos también desde las capacidades, habilidades, talento y ritmos de aprendizaje”	“...la construcción del espacio está más condicionada por el desarrollo de los procesos posturales y motores del niño, así como por la percepción visual, siendo este último aspecto fundamental para la organización espacial” (p.4).	Sera que el juego es un mediador del aprendizaje? ¿Los niños van incorporando el pensamiento espacial? Los niños y las niñas tienen que aprender a ubicarse, pero esto se va a reflejar por medio de los intereses y curiosidades que tienen los niños y las niñas. Es por esto que se planeó una estrategia pedagógica para que los niños se inspiren y se motiven a ver la educación de diferente manera. Para reconocer que todo conocimiento tiene que pasar primero por el cuerpo, por el espacio para finalmente plasmar su conocimiento aprendido. Por eso es que los niños y niñas no aprenden de manera lineal.
Generar una propuesta pedagógica en virtud de la implementación del juego como estrategia para favorecer el desarrollo del pensamiento espacial en la infancia	entonces a partir de los roles los estudiantes van a poder tener como aprendizajes significativos y los asociando a esas nociones espaciales otra cosa importancia que el juego es que permite diga romper o ser un poco más directivo con las diferentes rutinas	los niños aprenden con mayor facilidad si primero se ubican en el espacio de manera lúdica, en donde el juego les brinda seguridad, tranquilidades y nuevos aprendizajes”	“... escenario práctico a través del cual el desarrollo social, afectivo e intelectual del niño y la niña se ven comprometidos con las dimensiones cognitivas superiores como: la inteligencia, el lenguaje, el pensamiento, la memoria, la percepción, la atención, entre otras” (p.5)	La implementación de estrategias lúdicas le va a permitir a los niños y las niñas crear su propio aprendizaje, reconocimiento que articula su pensamiento memoria, habilidades, talentos. Esto ayuda a que la educación tradicional se pueda vincular estrategias lúdicas, la cual va lograr un

---

**Fuente:** elaboración propia

## **Objetivo 2**

Ahora bien, como respuesta al objetivo No 2 Describir el juego como estrategia pedagógica para favorecer el desarrollo del pensamiento espacial en las infancias. Tal como se describe en uno de los diarios de campo “los niños y niñas comienzan a despertar ese interés, motivación y curiosidad que está atravesado por las asambleas o rutinas diarias en donde partimos también desde las capacidades, habilidades, talento y ritmos de aprendizaje” por ello el E1 “Reconoce que los niños y niñas necesitan ubicarse en su propio cuerpo y en un espacio para poder lograr una coordinación que les permita describir un espacio gráfico para poder lograr una ubicación espacial y es el juego como estrategia pedagógica el eje del aprendizaje” es por esta razón que es importante en el aula de clase transversalizar las asignaturas para que se convierten en mediadoras del aprendizaje para que el niño y la niñas puedan describir, explorar, reflexionar y descubrirse por medio de los juegos y la interacción con sus pares lo que permite el logro del objetivo por cuanto como lo expresan Sánchez, Casado, & Benítez (2014) “...la construcción del espacio está más condicionada por el desarrollo de los procesos posturales y motores del niño, así como por la percepción visual, siendo este último aspecto fundamental para la organización espacial” (p.4).

De la misma manera según la voz y experiencia del E2 quien para dar claridad a las respuestas anteriores aduce que “el juego es un mediador para que el niño se reconozca y conozca a sus pares, partiendo desde la cultura, costumbres, el entorno, pero igualmente las experiencias

previas que llevan consigo”. es por ello que como reza en otro de los diarios de campo “el juego busca en los niños y niñas despertar su interés motivación y por medio de movimientos adquirir el desarrollo armónico de todas las dimensiones del individuo por medio del fortalecimiento de habilidades del pensamiento espacial”, De tal manera que como lo describe Hernández de Cobis, Duran & Marcano (2016) la “Inteligencia espacial, permite al individuo percibir imágenes externas e internas, recrearlas, transformarlas o modificarlas; recorrer el espacio o hacer que los objetos lo recorran para producir y decodificar información gráfica”(p.152) es por tanto relevante relatar el aporte del E2 tiene en cuenta que “el juego implica saber dónde estoy ,quién soy qué hago qué quiero hacer el juego implica movimiento, un movimiento mucho más elaborado donde yo tengo un trabajo en equipo, tengo normas tengo estrategias donde se gana y se aprender también a perder”.

Conforme a ello, es gran relevancia fomentar la autonomía para el momento de la realización de diferentes situaciones en donde los niños y niñas construyan estrategias o herramientas que les permitan identificar que cada uno aprende de distinta manera que todos tenemos intereses, necesidades y expectativas diferentes por cuanto es el maestro el encargado de develar por medio de los encuentros áulicos las distintas postura y comportamientos a fin de posibilitar la construcción aprendizajes significativos.

De la misma manera y como respuesta al referente categorial orientado hacia el desarrollo y aprendizaje de las nociones espaciales y como se puede vislumbrar la implementación de la filosofía Reggio Emilia en el colegio y de manera especial con niños y niñas es un poco compleja; pues para hacerlo se debe trascender en el mismo concepto de currículo, tal es el caso el trabajo por “proyectos de aula” como parte del currículo, por ello se necesita romper esquemas predeterminados por el Ministerio de Educación Nacional desde donde se establecen estándares

de formación que en ocasiones dificultan el desarrollo de procesos orientados hacia la formación integral de los pequeños, el cual tendría de alguna manera que tratar de repensar en los procesos de educación en Colombia donde el mismo sistema de educación Nacional responde a unas políticas neoliberales, prueba de ello es que propone preparar los estudiantes para responder a un tipo de pruebas de orden nacional e internacional, como respuesta a unos estándares ya predeterminados, por tanto es difícil imaginar un currículo emergente donde el estudiante sea quien a partir de sus necesidades, intereses y expectativas genere las propuestas de aprendizaje.

Lo anterior sin tener en cuenta el docente o tutor como se les *nomina* en el colegio, donde habría que preguntar por el ¿qué tan preparado está el tutor para la concepción y aplicación de un currículo como este? Donde lo que se busca de alguna manera es el desarrollo de la creatividad del maestro y no la “improvisación”, pues de ahí emerge la posibilidad de aprendizaje de quienes la reciben y la idea es llevar al maestro a apropiarse de estas posibilidades de aprendizaje, es por ello que en las asambleas es donde surgen todas y cada una de las situaciones que le generan curiosidad, inquietudes a los infantes, pero qué hacer en la realidad cuando vemos que el tutor cada vez cada vez se interesa menos y continúa implementando sus saberes sin concienciarse sobre su papel de orientador y tutor del proceso, pues parece ser que los lineamientos educativos van por un lado y los intereses, necesidades y expectativas de los estudiantes por el otro, y es precisamente el tutor quien debe hacer esta articulación y son pocos o escasos los casos de maestros que logran hacerlo.

De acuerdo a lo anterior, el trabajo en grupo colaborativo, denominado en el colegio como las asambleas, son consideradas valiosas y necesarias para avanzar en el desarrollo armónico de todos los procesos de formación de los niños, niñas, jóvenes y adolescentes, espacios en los que son alentados a dialogar, criticar, comparar, negociar, hacer hipótesis, y resolver problemas a

través del trabajo en grupo. Por tanto como lo sostiene Rinaldo (2011) dentro del enfoque Reggio Emilia las perspectivas múltiples promueven tanto un sentido de pertenencia a un grupo como la unicidad del ser propio, por ello es indudable que propuestas educativas con este esbozo de trabajo en equipo generado a través de las asambleas, tienen el propósito de romper esquemas tradicionales de formación con el que han sido formados muchas generaciones en el mundo, pues se proponen llevar al estudiante desde su infancia a ser consciente de todas aquellas situaciones que puedan llegar a generar inequidad, desigualdad e incluso vulneración de derechos humanos.

En las asambleas, se encuentra una forma distinta de definir, vivir y trascender en el concepto de democracia, pues es difícil hablar de algo que no se ha vivido o algo que no me interesa, de ahí que la reflexión parte y se incorpora como una práctica diaria y personal en la que todos participan con propiedad, cuando les surgen dudas y pueden resolverlas o hacen parte de las propuestas.

En consecuencia, la participación puede ser considerada como parámetro real para analizar la eficiencia educativa en el colegio, por cuanto muchos de los fracasos escolares tienen mucho que ver, con la separación y distancia que se da entre la escuela y la familia, es por ello que Rinaldi, (2011) aduce que:

Al seguir esta construcción social, se esfuerza en demostrar el potencial de cada niño y en darle a cada uno de ellos el derecho democrático de ser escuchado y de ser reconocido como ciudadano por la comunidad. Este fue un mensaje muy fuerte, una provocación, puesto que los niños y sus vidas no estaban realmente presentes en el discurso público; y cuando lo están son muy fácilmente desvalorizados y marginados con la etiqueta de “pobres”, “débiles” o “inocentes”, en alusión a una situación de déficit, inmadurez, fragilidad o capacidad inferior (Rinaldi, 2011, p. 25).

### Objetivo 3

#### Tabla 11.

#### *Planeación*

<b>Mariposeando espacialmente</b>			
<b>Desarrollar el pensamiento espacial por medio de la metamorfosis de la mariposa pasando por todos los ciclos con los niños y niñas del Colegio Reggio Emilia, envigado 2022</b>			
<b>Metodología</b>			
<b>Vamos a realizar un proyecto de aula en donde el niño va a crear su propio aprendizaje por medio de experiencias. En la cual se va a ver referenciado en la parte de anexos</b>			
<b>Sesión</b>	<b>Tema</b>	<b>Actividades</b>	<b>Ejecución</b>
1	La vida secreta de la mariposa	Reconocer por medio de una lluvia de ideas los saberes previos de los niños y niñas a cerca de la mariposa	Semana 1
2	El ciclo de la mariposa	Por medio de manualidad los niños y niñas van a reconocer paso a paso los ciclos de la mariposa	Semana 2
3	Oruga	En este espacio vamos a comenzar con un video y un cuento. También vamos a tener la observación de nuestra oruga para así al fin crear nuestra propia oruga	Semana 3
4	Pupa	Vamos a observar la oruga, pero además vamos a crear con material ecológico nuestras propias pupas	Semana 4
5	Mariposa	En esta actividad vamos a crear una mariposa lógico-matemático allí vamos a crear cuanta mariposa. Los tamaños y formas	Semana 5

**Fuente:** elaboración propia

Por otra parte, como respuesta al objetivo N°3 Generar una propuesta pedagógica en virtud de la implementación del juego como estrategia para favorecer el desarrollo del pensamiento espacial en la infancia, en el diario del campo se pudo observar que los niños aprenden de diversas maneras en donde el cuerpo es un mediador para un aprendizaje significativo, pero además

tenemos que incorporar la motivación, interés, capacidades y talentos que tienen los niños y niñas. Por esta razón es que aparece el juego como estrategia pedagógica para adquirir nuevos conocimientos, reconociendo que el juego como lo define Vygotsky, (1984) es

“... escenario práctico a través del cual el desarrollo social, afectivo e intelectual del niño y la niña se ven comprometidos con las dimensiones cognitivas superiores como: la inteligencia, el lenguaje, el pensamiento, la memoria, la percepción, la atención, entre otras” (p.5)

Por esta razón se plantearon estrategias pedagógicas por medio del juego las cuales eran acordes a la etapa en la que se encontraban los niños y niñas en donde la exploración del medio, el material concreto y la relación con sus pares, se pudo observar las capacidades, los intereses, curiosidades. También, se pudo observar en los diarios de campos “Que los niños aprenden con mayor facilidad si primero se ubican en el espacio de manera lúdica, en donde el juego les brinda seguridad, tranquilidades y nuevos aprendizajes”

En el colegio, la participación, el sentirse parte y partícipe del proceso de acompañamiento en la construcción de conocimiento significativos no se limita solamente a las familias, sino que es un proceso fundamental, es un valor y una cualidad de toda la comunidad educativa, y debe proveer espacios, lenguajes, y más integralmente, organizaciones y estrategias que lo posibiliten. Estas reflexiones llevan a declarar otro valor que se lidera en el colegio es así que como lo sostiene (Rinaldi et al 2011) “la democracia” la cual se vive en el concepto de participación de la familia, de los niños, las niñas, los jóvenes, los adolescentes y de los tutores en el Proyecto Educativo Institucional” (p. 150), dado que las asambleas son el lugar en el cual se elabora el presente en la trama entre el pasado y el futuro, entre memoria y proyecto, por ello como lo plantea Francisco Tonuchi a los niños y niñas se les debería permitir participar y llevarlos a pensar en los proyectos de ciudad, pues son finalmente ellos quienes lo vivirán.

De ahí la importancia de desde la filosofía Reggio Emilia se tengan como principios, los definidos por Burshan (2006) como un “conjunto, conectado y coherente, en el cual cada punto influye y es influenciado por los demás” (p. 6–7) reconociendo que los niños y niñas están preparados, y poseen el potencial, la capacidad de asombro y el interés por relacionarse e involucrarse consigo mismo, con el otro y con lo otro lo que les permite el desarrollo del pensamiento espacial y es a través del juego como estrategia pedagógica cómo pueden lograrlo por tanto la educación debe enfocarse en cada niño, hacia el mejoramiento de las relaciones con su familia, con sus pares, con los agentes educativos, con el contexto y con la sociedad en general.

## Conclusiones

Es importante relatar algunas conclusiones obtenidas posterior al análisis y síntesis de la presente investigación, las cuales permitieron determinar el alcance de los propósitos y el objetivo general de la misma. De igual manera, se resaltan las principales contribuciones de tipo teórico y didáctico y se perfilan sugerencias de continuidad para el estudio.

En relación con el análisis de los referentes bibliográficos, se logró una aproximación al estado del arte de la investigación, ello permitió ampliar el horizonte de estudio y delimitar el área de investigación. Consideró que su importancia está en la posibilidad que ofrece, al planificar una actividad, al mismo tiempo de establecer y enriquecer relaciones entre el docente y los estudiantes, entre los estudiantes y sus pares y entre el concepto espacial y los estudiantes. En este sentido se puede concluir que:

A nivel regional se evidencia la escasa investigación frente al desarrollo del pensamiento espacial en estudiantes del ciclo infantil. En este sentido la presente investigación muestra de manera reflexiva y crítica los problemas del contexto escolar en torno al desarrollo del pensamiento espacial por medio del juego como estrategia metodológica.

Así mismo se pudo concluir que, existen diferencias entre el plan de estudios del área de matemáticas, los estándares básicos, los objetivos de aprendizaje y los derechos básicos de aprendizaje con lo que se proyectó en el aula de clases del colegio Reggio Emilia ubicado en Envigado, el tratamiento frente al desarrollo del pensamiento espacial o en el aula es escaso, ya

que se le da mayor importancia al desarrollo del pensamiento numérico y todo desde una mirada pedagógica tradicional, aunque desde los directivos docentes se propenda por el trabajo desde la filosofía de Reggio Emilia pero la realidad es muy distinta.

La aplicación del proyecto de aula “Mariposeando espacialmente” fue una experiencia novedosa que dio lugar a resultados positivos para interpretar los avances de la experimentación educativa de la psicología social y del desarrollo que son pilares de la didáctica moderna, comprobando que el uso del juego como estrategia pedagógica permitió en los niños y niñas avances significativos en su proceso de aprendizaje.

Con el uso de la secuencia didáctica se logra no solo desarrollar el pensamiento espacial, sino también potenciar el desarrollo de habilidades motivacionales tales como la fluidez, la flexibilidad, la creatividad y las cognitivas como el análisis, la generalización y la autonomía.

La propuesta metodológica presentada en esta investigación implica ajustes en los procesos de enseñanza y aprendizaje de los diferentes contenidos matemáticos y por consiguiente hacen necesarios los respectivos ajustes en sus planeaciones porque se requiere de la incorporación del juego como estrategia metodológica dado que los niños y niñas no aprenden jugando, sino que juegan para aprender.

La puesta en escena del proyecto de aula, dada la forma de trabajo fue algo difícil de ejecutar con los estudiantes, pero fue evidente que a medida que avanzaban en sus clases, su interés y su desempeño aumentaba, esto favoreció, la construcción de aprendizajes significativos, además

de que los maestros disfrutaron en la implementación de la propuesta concluyendo la importancia de trabajar el juego como estrategia metodológica.

En el proceso de desarrollo del pensamiento espacial a través del juego, se puede concluir que existe una dependencia entre las capacidades individuales y las oportunidades que la sociedad ofrece al estudiante.

Actuar y argumentar sobre los objetos del espacio apoyándose en distintas clases de juego, que se trabajaron en las actividades, permitieron construir aprendizajes significativos.

La imaginación espacial, se enriquece y se potencia con experiencias espaciales reales, por eso la observación de la metamorfosis de la mariposa, los laberintos, los recorridos por distintos espacios institucionales, el reconocimiento, la exploración y práctica de distintos movimientos y las experiencias reales fueron un medio apropiado para el cumplimiento del objetivo general y de los específicos los cuales están orientados al desarrollo del pensamiento espacial a través del juego como estrategia pedagógica.

Los estudiantes desarrollaron por sí mismos situaciones presentadas por el docente en las diferentes actividades propuestas, logrando un desarrollo destacable frente al pensamiento espacial.

## Recomendaciones

De acuerdo con los resultados obtenidos durante el proceso de investigación se recomienda que:

El proceso de enseñanza aprendizaje sea el resultado de una planeación sistemática que tenga en cuenta la realización de actividades individuales y grupales, teniendo como base el juego como estrategia metodológica; de ahí la importancia de que el maestro o tutor en este caso diseñe estrategias creativas para que estimule el desarrollo integral del estudiante, en cualquier contexto educativo.

El tutor, genere un ambiente de aprendizaje dinámico para que el desarrollo de las diferentes actividades y la aplicación de las estrategias propuestas hagan más agradable la construcción de los aprendizajes.

Se continúe fortaleciendo el desarrollo de la inteligencia y el pensamiento lógico matemático de los niños y niñas como parte del proceso integrador que se requiere formar en ellos, estipulado en el perfil de egreso del Currículo de Inicial, para ello pueden hacer del espacio en que se encuentren un verdadero ambiente de interacción y dinamismo, con la finalidad de mejorar el desarrollo integral de los niños y niñas del ciclo infantil desde el ser, el hacer y el pensar.

Se trabaje en equipo con las familias, constituyéndose en la vía de interacción e involucramiento por parte de los padres de familia en este proceso formativo, a fin de unir esfuerzos para que desde casa se refuercen los contenidos matemáticos, hoy en día la educación ha tomado un giro diferente, pero si se trabaja en equipo familia - escuela, los únicos beneficiarios serán los niños y niñas en cuanto a su crecimiento y desarrollo.

Se genere la cultura de la autoevaluación para que los estudiantes valoren sus aprendizajes y comprendan que solo a partir de la autorreflexión se logra la metacognición.

El docente, estimule el desarrollo del pensamiento espacial a partir de la aplicación de secuencias didácticas, que permitan la apropiación dinámica de conocimientos significativos.

Se le permita al estudiante participar activamente de los distintos juegos, se estimule la descripción de lo observado, el contacto con su entorno natural, así como la manipulación y elaboración de su propio material didáctico.

Los docentes que tienen a cargo el desarrollo del pensamiento espacial, sigan innovando, aplicando y planeando estrategias pedagógicas basadas en el juego, que sean vivenciales, significativas en los encuentros áulicos, a fin de generar conocimientos significativos a través de las experiencias de vida de los niños y niñas.

Las actividades planeadas sensibilicen a los estudiantes para que sean autos conductores de su propio proceso de aprendizaje en torno al desarrollo del pensamiento espacial, de manera que sean autónomos para la selección de las estrategias que les van a servir de apoyo para el logro de aprendizajes significativos.

Las familias tomen parte activa en el proceso educativo de sus hijos, hijas o acudidos, se les sugiere que apoyen el desarrollo de las nociones espaciales mediante la práctica cotidiana desde las experiencias de los pequeños en casa, y que a través del juego contribuyan con el desarrollo del pensamiento espacial de los niños y niñas.

Se recomienda a los docentes, que en su planeación utilicen estrategias metodológicas basadas en el juego para el desarrollo del pensamiento lógico matemático, de tal manera que los encuentros áulicos sean dinámicos y participativos logrando así la eficacia al momento de construir su propio conocimiento.

Los docentes utilicen estrategias metodológicas basadas en el juego con el fin de incentivar el desarrollo del pensamiento lógico matemático, a través de recursos didácticos adecuados y poder incrementar la lógica del pensamiento.

## Referencias Bibliográficas

- Agudelo Gómez, L., Pulgarín Posada, L. A., & Tabares Gil, C. (2017). La estimulación sensorial en el desarrollo cognitivo de la primera infancia. *Fuentes*, 19 (1), 73-83.
- Alcaraz, F. G., Espín, A. A., Martínez, A. H., & Alarcón, M. M. (2006). Diseño de cuestionarios para la recogida de información: metodología y limitaciones. *Revista clínica de medicina de familia*, 1(5), 232-236.
- Alderete, E. O. (1983). La teoría de Piaget sobre el desarrollo del conocimiento espacial. *Estudios de psicología*, 4(14-15), 93-108
- Alvear Ebratt, M. A., Jiménez de Diego, H., & Rojas Bello, V. M. (2017). La lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje en la dimensión lógico-matemático para niños y niñas de grado transición en la Corporación Instituto Educativo del Socorro, Sede Villas de la Candelaria en la ciudad de Cartagena de indias (Doctoral dissertation, Universidad de Cartagena).
- Ayala Sánchez, I. (2020). Desarrollo de habilidades sociales en función de la metodología Reggio Emilia y bachillerato internacional en niños de 3 a 5 años.
- Barbosa Romero, K. P., Cifuentes Velandia, C. V., & Martínez Moreno, Y. A. (2017). El juego de roles: una estrategia lúdico-pedagógica para potenciar las habilidades del pensamiento lógico-matemático en los niños y niñas entre los cinco y siete años del Liceo Comercial Nuevo Alejandrino (Doctoral dissertation, Corporación Universitaria Minuto de Dios).
- Burbano-Pantoja, V. M. Á., Munévar-Sáenz, A., & Valdivieso-Miranda, M. A. (2021). Influencia del método Montessori en el aprendizaje de la matemática escolar. *Revista de Investigación, Desarrollo e Innovación*, 11(3), 555-568.

- Calderón, L., y Navarrete, S. (2020) Juegos de rol para el desarrollo del pensamiento emocional y del pensamiento espacial de los niños y jóvenes del programa Volver a la Escuela de la IED Restrepo Millán.
- Camino Guerra, K. P. (2019). Metodología Reggio Emilia y el lenguaje en niños de 4-5 años.
- Campos, Y. (2000). Estrategias de enseñanza aprendizaje. Estrategias didácticas apoyadas en Tecnología. Universidad Autónoma Metropolitana
- Cardoso, E., & Cerecedo, M. T. (2008). El desarrollo de las competencias matemáticas en la primera infancia. *Revista iberoamericana de educación*, 47(5), 1-11.
- Carmona, B. E. (2017). Secuencias didácticas como estrategia de aprendizaje colectivo para fortalecer el pensamiento espacial en los niños de grado tercero de la Institución Educativa Evaristo García (Doctoral dissertation, Universidad Icesi).
- Carratalá, E. R. (1984). La representación del espacio en el niño en la obra de J. Piaget. *Educación Cultura: revista mallorquina de Pedagogía*, 145-170.
- Carrión, A. L. A. (2020). El juego y su importancia cultural en el aprendizaje de los niños en educación inicial. *Journal of Science and Research: Revista Ciencia e Investigación*, 5(2), 132-149.
- Casado, J. I. S., & Merino, J. M. B. (2014). Nociones espaciotemporales y bimodal: análisis de una implementación educativa para alumnado de 3 años. *International Journal of developmental and educational psychology*, 3(1), 165-177.
- Castro Vega, L. J., & Robles Olivares, K. A. (2018). Juegos tradicionales como estrategia para reestablecer vínculos afectivos entre los infantes de grado transición del liceo la alegría de aprender (Doctoral dissertation, Corporación Universitaria Minuto de Dios).

- Celi Rojas, S. Z., Sánchez, V. C., Quilca Terán, M. S., Paladines Benítez, M.D. C. (2021). Estrategias didácticas para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños de educación inicial. *Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 5(19), 826-842
- Chacón, P. (2008). El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje ¿Cómo crearlo en el aula? *Nueva aula abierta*, 16(5), 1-8.
- Chaves Velasco, D., & Sánchez Cala, M. (2017). El aprestamiento en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños de 3 a 5 años (Doctoral dissertation, Corporación Universitaria Minuto de Dios).
- Collazos, C. y Mendoza, J. (2006). Cómo aprovechar el " aprendizaje colaborativo" en el aula. *Educación y educadores*, 9(2), 61-76.
- Colorado, D. S., & Álvarez Agudelo, E. J. (2017). Desarrollo del pensamiento lógico matemático en la primera infancia (Doctoral dissertation, Corporación Universitaria Minuto de Dios).
- Cordones Tasigchana, J. M. (2020). Recurso didáctico geoplano en el desarrollo del pensamiento espacial en niños y niñas de 5 a 6 años de la Unidad Educativa "Victoria Vásconez Cuvi-Simón Bolívar-Elvira Ortega (Bachelor's thesis, Universidad Técnica de Ambato. Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación. Carrera de Educación Parvularia).
- Durán, S. y Pulido, J. (2018). Creencias de maestras respecto al juego en educación inicial, trazos para su investigación. *Pedagogía y saberes* 49, 225-23
- Flavell John (1985) *Desarrollo cognitivo. La inteligencia*. Boadilla del Monte Madrid Flórez Ochoa, R. (2013). Estrategias de enseñanza y pedagogía. *Actualidades pedagógicas*, 1(61), 15-26.
- Gallardo, López, J. A., & Gallardo Vázquez, P. (2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil. *Hekademos: revista educativa digital*, (24), 41-51.

- García Velastegui, M. B. (2018). Diseño de material didáctico para niños a partir del método Reggio Emilia (Bachelor's thesis, Universidad del Azuay).
- Gutiérrez Delgado, J, Gutiérrez Ríos, C., & Gutiérrez Ríos, J. (2018). Estrategias metodológicas de enseñanza y aprendizaje con un enfoque lúdico. *Revista de educación y desarrollo*, 45, 37-46.
- Gutiérrez, F., & Prieto, D. (1999). La mediación pedagógica. *Apuntes para una educación a distancia alternativa*, 6(4), 1-45.
- Hidalgo, M. I. M. (2018). Estrategias metodológicas para el desarrollo del pensamiento lógico-matemático. *Didasc@lía: Didáctica y Educación*, 9(1), 125-132.
- Hoyuelos, A. (2004). Reggio Emilia y la pedagogía de Loris Malaguzzi. *Revista Novedades Educativas*, 54(11).
- Hoyuelos, A. (2014). Pedagogía y política en el pensamiento y obra pedagógica de Loris Malaguzzi. *RELADEI. Revista Latinoamericana de Educación Infantil*, 43-61.
- Hoyuelos, A., & Cabanellas, I. (1996) Malaguzzi y el valor de lo cotidiano. In Trabajo presentado en el Congreso de Pamplona.
- Jara, V. (2012). Desarrollo del pensamiento y teorías cognitivas para enseñar a pensar y producir conocimientos. *Sophia, colección de filosofía de la educación*, (12), 53-66.
- León, F. R. (2014). Sobre el pensamiento reflexivo, también llamado pensamiento crítico. *Propósitos y representaciones*, 2(1), 161-214.
- López Aymes, G. (2012). Pensamiento crítico en el aula.
- Lugo Bustillos, J. K., Vílchez Hurtado, O., & Romero Álvarez, L. J. (2019). Didáctica y desarrollo del pensamiento lógico matemático. Un abordaje hermenéutico desde el escenario de la educación inicial. *Revista Logos Ciencia & Tecnología*, 11(3), 18-29.

- Marín Orrego, J. G. Propuesta de una estrategia didáctica para la enseñanza de las matemáticas enfocada en el pensamiento espacial para los estudiantes del grado sexto.
- Martínez-Agut, M. P., y Hernando, C. R. (2015). Escuelas Reggio Emilia y los 100 lenguajes del niño: experiencia en la formación de educadores infantiles. In *Actas del XVIII Coloquio de Historia de la Educación: Arte, literatura y educación* (pp. 139-151). Universitat de Vic-Universitat Central de Catalunya.
- Monereo, C., Castelló, M., Clariana, M., Palma, M., y Pérez, M. L. (2000). Estrategias de enseñanza y aprendizaje.
- Montero, M. M., & Alvarado, M. D. L. Á. M. (2001). El juego en los niños: un enfoque teórico. *Revista educación*, 25(2), 113-124.
- Ortiz Aroca, J. C. (2022). Estrategias pedagógicas y el proceso de enseñanza aprendizaje del ámbito de relaciones lógico matemático (Bachelor's thesis, La Libertad: Universidad Estatal Península de Santa Elena).
- Palomino Barrientos, E., Encalada y Achaica, E. (2021). Juegos tradicionales en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños de 5 Años de la IEI N° 225 “Miraflores” Tamburco— 201p.
- Peña Bautista, L. A. Estrategia lúdica en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los estudiantes de primero de la Sede Monte Frío en la parte rural del municipio Chaguaní Cundinamarca.
- Peralta, W. M. (2015). El docente frente a las estrategias de enseñanza aprendizaje. *Revista Vinculando*.
- Puente, I. R. (2005). El juego: construcción de secuencias comprensivas sobre la realidad en el niño. *Boletín Academia Paulista de Psicología*, 25 (2), 86-92.

- Reyes Cruz, E. M. (2018). Desarrollo de la lateralidad y el pensamiento espacial a través de estrategias creativo-expresivas que optimicen el aprendizaje en los niños del grado jardín del colegio Santa Isabel de Hungría de Floridablanca
- Santander Rojas Trujillo, Z. R., & Ochoa Ñungo, A. D. P. (2020). Estrategias lúdico-pedagógicas para la inclusión educativa en el nivel de transición del colegio Champagnat de Ibagué: reflexiones desde el método Reggio Emilia (Doctoral dissertation, Corporación Universitaria Minuto de Dios).
- Rosales, J. (2007). Estrategias didácticas. Universidad Nacional Autónoma de México.
- Saldarriaga-Zambrano, P. J., Bravo-Cedeño, G. D. R., & Looz-Rivadeneira, M. R. (2016). La teoría constructivista de Jean Piaget y su significación para la pedagogía contemporánea. *Dominio de las Ciencias*, 2(3Especial), 127-137.
- Sánchez, J. (2013) Qué dicen los estudios sobre el Aprendizaje Basado en Proyectos. *Actualidad pedagógica*, 1(4).
- Santamaría Linares, M. (2021). Desarrollo de habilidades del pensamiento espacial en estudiantes de grado 4° a través del dibujo artístico. Universidad Nacional de Colombia.
- Sevil, J. S. A. (2017). Kahoot, Socrative & Quizizz herramientas gratuitas para fomentar un aprendizaje interactivo y la gamificación en el aula. In *Buenas prácticas en la docencia universitaria con apoyo de TIC: experiencias en 2016* (pp. 17-27). Prensas Universitarias de Zaragoza.
- Tafur Castillejo, N. Y. (2018) La danza infantil como estrategia didáctica para mejorar la orientación espacial en los niños de la IEI N° 233, la soledad–Huaraz.
- Ternera, L. A. C. (2009). Características del desarrollo cognitivo y del lenguaje en niños de edad preescolar. *Psicogente*, 12(22).
- Torres, C. M. (2002). El juego: una estrategia importante. *Educere*, 6(19), 289-296.

UNICEF (2018) Aprendizaje a través del juego Reforzar el aprendizaje a través del juego en los programas de educación en la primera infancia. The Lego Foundation

Valle, A. (1998). Las estrategias de aprendizaje. Características básicas y su relevancia en el contexto escolar.

Villarreal Alemán, C. S. (2021). Recursos didácticos para el desarrollo del pensamiento lógico matemático de los niños que cursan el primer año de educación general básica, de la institución particular 'Ángel de la Guarda' de la ciudad de Tulcán en el período 2019-2020 (Bachelor's thesis, Quito: UCE).

### Listado de anexos

#### Anexos

#### Consentimiento informado niños y niñas.

Consentimiento informado para niños/as de 7 años participantes en la investigación

Yo soy Mi nombre es José P. Linares  
Imag. años

Quiero decir que me han explicado sobre la investigación en la que participo con

Quiero participar

Además, quiero decir que me explicaron que sobre la investigación que está sobre el juego en el pensamiento espacial

En donde podemos realizar diferentes actividades lúdicas y dibujar lo que me gusta y que me gusta de ella

Me Gusta  Que podemos mejorar  Que podemos proponer

Mi firma

Consentimiento informado para niños/as de 7 años participantes en la investigación

Yo soy Mi nombre es Fernando  
Imag. años

Quiero decir que me han explicado sobre la investigación en la que participo con

Quiero participar

Además, quiero decir que me explicaron que sobre la investigación que está sobre el juego en el pensamiento espacial

En donde podemos realizar diferentes actividades lúdicas y dibujar lo que me gusta y que me gusta de ella

Me Gusta  Que podemos mejorar  Que podemos proponer

Mi firma

Consentimiento informado para niños/as de 7 años participantes en la investigación

Yo soy Mi nombre es OSCAR  
Imag. años

Quiero decir que me han explicado sobre la investigación en la que participo con

Quiero participar

Además, quiero decir que me explicaron que sobre la investigación que está sobre el juego en el pensamiento espacial

En donde podemos realizar diferentes actividades lúdicas y dibujar lo que me gusta y que me gusta de ella

Me Gusta  Que podemos mejorar  Que podemos proponer

Mi firma

Consentimiento informado para niños/as de 7 años participantes en la investigación

Yo soy Mi nombre es OSCAR  
Imag. años

Quiero decir que me han explicado sobre la investigación en la que participo con

Quiero participar

Además, quiero decir que me explicaron que sobre la investigación que está sobre el juego en el pensamiento espacial

En donde podemos realizar diferentes actividades lúdicas y dibujar lo que me gusta y que me gusta de ella

Me Gusta  Que podemos mejorar  Que podemos proponer

Mi firma

**Unilasallista**  
UNIVERSIDAD LASALLISTA

¿Constitúyete la familia para estos miembros de 7 años participando en la investigación?

Tu hijo  Mi nombre es ALICIA  
 Mi edad 7 años

Quiero decir que me han explicado sobre la investigación en la que participo con 

Quiero participar 

Además, quiero decir que me explicaron que sobre la investigación que trata sobre el juego en el  **presonamiento espacial**

En donde podemos realizar diferentes actividades lúdicas y dibujar lo que me gusta y que nos gusta de ella

Me Gusta  Que podemos mejorar  Que podemos proponer 

Mi firma  Mi huella 

**Unilasallista**  
UNIVERSIDAD LASALLISTA

¿Constitúyete la familia para estos miembros de 7 años participando en la investigación?

Tu hijo  Mi nombre es JORDAN  
 Mi edad 7 años

Quiero decir que me han explicado sobre la investigación en la que participo con 

Quiero participar 

Además, quiero decir que me explicaron que sobre la investigación que trata sobre el juego en el  **presonamiento espacial**

En donde podemos realizar diferentes actividades lúdicas y dibujar lo que me gusta y que nos gusta de ella

Me Gusta  Que podemos mejorar  Que podemos proponer 

Mi firma  Mi huella 

**Unilasallista**  
UNIVERSIDAD LASALLISTA

¿Constitúyete la familia para estos miembros de 7 años participando en la investigación?

Tu hijo  Mi nombre es JORDAN  
 Mi edad 7 años

Quiero decir que me han explicado sobre la investigación en la que participo con 

Quiero participar 

Además, quiero decir que me explicaron que sobre la investigación que trata sobre el juego en el  **presonamiento espacial**


En donde podemos realizar diferentes actividades lúdicas y dibujar lo que me gusta y que nos gusta de ella


Me Gusta  Que podemos mejorar  Que podemos proponer 


Mi firma  Mi huella 


**Unilasallista**  
UNIVERSIDAD LASALLISTA

¿Constitúyete la familia para estos miembros de 7 años participando en la investigación?




Tu hijo  Mi nombre es MILAGROS GARCIA  
 Mi edad 7 años



Quiero decir que me han explicado sobre la investigación en la que participo con 

Quiero participar 

Además, quiero decir que me explicaron que sobre la investigación que trata sobre el juego en el  **presonamiento espacial**

En donde podemos realizar diferentes actividades lúdicas y dibujar lo que me gusta y que nos gusta de ella

Me Gusta  Que podemos mejorar  Que podemos proponer 

Mi firma  Mi huella 

Con esta información queremos que nos ayudes a:

Yo soy   Mi nombre es                     

Imag                       

Quiero decir que me has ayudado sobre la investigación en la que participo con  

Quiero participar  

Además, quiero decir que me gustaría que sobre la investigación que trata sobre el juego en el pensamiento espacial  

En donde podemos realizar diferentes actividades físicas y dibujar lo que me gusta y que nos gusta de ella


Me Gusto   



Que podemos mejorar   


Que podemos proponer   



Mi firma  Rehata  



Con esta información queremos que nos ayudes a:

Yo soy   Mi nombre es                     




Imag                       



Quiero decir que me has ayudado sobre la investigación en la que participo con  




Quiero participar  



Además, quiero decir que me gustaría que sobre la investigación que trata sobre el juego en el pensamiento espacial  


En donde podemos realizar diferentes actividades físicas y dibujar lo que me gusta y que nos gusta de ella

Me Gusto   

Que podemos mejorar   

Que podemos proponer   

Mi firma                        



The image displays a series of educational worksheets for handwriting practice, arranged in a grid. Each worksheet features the name 'MIRIAM' in various styles and orientations. The worksheets include a title, a large name, a smaller name, a fingerprint, and a circular graphic. The text on the worksheets is mirrored and includes instructions in Spanish.

Top row (left to right):  
1. Title: 'MIRIAM' (upside down). Large name: 'MIRIAM' (upside down). Smaller name: 'MIRIAM' (upside down). Fingerprint: 'MIRIAM' (upside down). Circle: 'MIRIAM' (upside down).  
2. Title: 'MIRIAM' (upside down). Large name: 'MIRIAM' (upside down). Smaller name: 'MIRIAM' (upside down). Fingerprint: 'MIRIAM' (upside down). Circle: 'MIRIAM' (upside down).

Middle row (left to right):  
3. Title: 'MIRIAM' (upside down). Large name: 'MIRIAM' (upside down). Smaller name: 'MIRIAM' (upside down). Fingerprint: 'MIRIAM' (upside down). Circle: 'MIRIAM' (upside down).  
4. Title: 'MIRIAM' (upside down). Large name: 'MIRIAM' (upside down). Smaller name: 'MIRIAM' (upside down). Fingerprint: 'MIRIAM' (upside down). Circle: 'MIRIAM' (upside down).

Bottom row (left to right):  
5. Title: 'MIRIAM' (upside down). Large name: 'MIRIAM' (upside down). Smaller name: 'MIRIAM' (upside down). Fingerprint: 'MIRIAM' (upside down). Circle: 'MIRIAM' (upside down).  
6. Title: 'MIRIAM' (upside down). Large name: 'MIRIAM' (upside down). Smaller name: 'MIRIAM' (upside down). Fingerprint: 'MIRIAM' (upside down). Circle: 'MIRIAM' (upside down).

Fuente: elaboración propia

## Anexos

Consentimiento informado directivos docentes y docentes.

**Modelo Consentimiento Informado**

**Título proyecto:**  
**Programa: Licenciatura en educación infantil**

Yo, Hania Adelaida Betancur mayor de edad, e identificado como aparece al pie de mi firma, certifico que he sido informado(a) con la claridad y veracidad debidas respecto a la investigación el cual tiene como nombre "una mirada del juego como estrategia pedagógica en el desarrollo del pensamiento espacial de niños y niñas del ciclo Infantil" sus objetivos y procedimientos. Que actúo conscientemente, libre y voluntariamente como participante de la presente investigación contribuyendo a la fase de recolección de información. Se me informaron los riesgos y beneficios de la investigación y la prueba. Soy conocedor(a) de la autonomía suficiente que poseo para abstenerse de responder total o parcialmente las preguntas que me sean formuladas y a prescindir de mi colaboración cuando a bien lo considere y sin necesidad de justificación alguna y de igual forma, se me informó que mi participación se hará a título gratuito, por lo que no recibiré remuneración alguna por participar.

También sé que se respetará de buena fe, la confidencialidad e intimidad de la información por mí suministrada, lo mismo que mi seguridad física y psicológica. Además, estoy consciente que, en el informe final de la investigación, no serán mencionados los nombres reales de ninguno de los participantes, será uso exclusivo para la licenciatura.

Dado en el municipio de Envigado, Antioquia a los 29 días del mes de Octubre del año 2022.

Acepto,

Hania Adelaida Betancur  
Datos y Nombre completo del participante

Lorena Medina Vélez  
Datos de contacto del investigador  
Datos del asesor(a):

**Modelo Consentimiento Informado**

**Título proyecto:**  
**Programa:** Licenciatura en educación infantil

Yo, Juan Pablo Rodríguez Ariza, mayor de edad, e identificado como aparece al pie de mi firma, certifico que he sido informado(a) con la claridad y veracidad debidas respecto a la investigación el cual tiene como nombre "una mirada del juego como estrategia pedagógica en el desarrollo del pensamiento espacial de niños y niñas del ciclo infantil" sus objetivos y procedimientos. Que actúo conscientemente, libre y voluntariamente como participante de la presente investigación contribuyendo a la fase de recolección de información. Se me informaron los riesgos y beneficios de la investigación y la prueba. Soy conocedor(a) de la autonomía suficiente que poseo para abstenerse de responder total o parcialmente las preguntas que me sean formuladas y a prescindir de mi colaboración cuando a bien lo considere y sin necesidad de justificación alguna y de igual forma, se me informó que mi participación se hará a título gratuito, por lo que no recibirá remuneración alguna por participar. También sé que se respetará de buena fe, la confidencialidad e intimidad de la información por mí suministrada, lo mismo que mi seguridad física y psicológica. Además, estoy consciente que, en el informe final de la investigación, no serán mencionados los nombres reales de ninguno de los participantes, será uno exclusivo para la licenciatura.

Dado en el municipio de Envigado, Antioquia a los 29 días del mes de abril del año 2012.

Acepto,



Datos y Nombre completo del participante

Lorena Medina Vélez  
Datos de contacto del investigador  
Datos del asesor(a):

**Fuente:** elaboración propia.

## Anexos

### *Aprobación de la entrevista por expertos.*

Objetivos específicos	Categorías	Afirmación	Calificación del Experto
Analizar los contenidos teóricos y fundamentos de las nociones espaciales a través del juego como estrategia pedagógica para la educación inicial.	Nociones espaciales	1. ¿Cómo describe usted las nociones espaciales?	A M I X
	Estrategias pedagógicas, Juego	2. ¿Qué estrategias pedagógicas utiliza en sus encuentros con los estudiantes?	X
		3. ¿Qué tipo de juegos realiza en sus espacios áulicos?	X

Describir el juego como estrategia pedagógica para favorecer el desarrollo del pensamiento espacial en las infancias.

4. ¿Cómo se vinculan las nociones espaciales a las diferentes etapas evolutivas de los niños y niñas? **x**

Generar una propuesta pedagógica en virtud de la implementación del juego como estrategia para favorecer el desarrollo del pensamiento espacial en la infancia.

Juego

1. ¿Qué importancia les da a los saberes previos de los niños y niñas sobre las nociones espaciales? **X**

Pensamiento espacial,

2. ¿Qué nociones del pensamiento espacial desarrolla en el aula? **X**

infancias

3. ¿Cómo Implementa el juego como una estrategia pedagógica? **X**

4. ¿Cómo justifica el juego como mediador pedagógico para la construcción de aprendizajes significativos en torno a las nociones espaciales? **x**


Propuesta pedagógica

1. ¿Con qué propósito utiliza el juego como estrategia pedagógica para adquirir el desarrollo del pensamiento espacial? **x**

Niños y niñas

2. ¿Cree usted que con el uso adecuado e innovador de estrategias pedagógicas los niños y niñas aprenden con más facilidad? **x**

3. Puede usted relatar algunas experiencias significativas con relación al uso del juego como estrategia pedagógica para el desarrollo del pensamiento espacial. **x**

**Observaciones:** El instrumento se revisó de acuerdo al objetivo general y específicos con un enfoque semiestructurado permitiendo introducir otras preguntas que encaminan a la investigación. 

**Fuente:** elaboración propia.

## **Anexos**

### ***Copia de entrevista semiestructurada***

Entrevistado N°1 (E1)

Objetivo específico No 1: Analizar los contenidos teóricos y fundamentos de las nociones espaciales a través del juego como estrategia pedagógica para la educación inicial.

Categorías: Nociones espaciales, Estrategias pedagógicas, Juego

Respuestas: En relación a la pregunta No 1 acerca de ¿Cómo describe usted las nociones espaciales? la E 1 responde que “yo las veo como en dos aspectos si primero es a nivel de la propiocepción es decir desde mi parte consciente como yo logro ubicarme en el espacio y luego de que yo me ubique en relación con mis sentidos y lo que tengo a mi alrededor de mí con mi sentido y con los diversos estímulo que tengo en el espacio ya sea un ser vivo sea un objeto sea lo que sea en relación con ese mismo espacio entonces puedes saber manejarse en un contexto fuera del mío propio nociones espaciales las veo en dos grandes rasgos en relación consigo mismo en relación con el otro importantes con seguridad también esa exteriorización”

Con respecto a la pregunta No 2 sobre las estrategias pedagógicas que la E 1 utiliza en sus encuentros con los estudiantes, ella responde la parte de trazos paralelos trabajo e con estrategias de ubicación espacial desde derecha e izquierda arriba abajo en relación consigo mismo en relación con otros objetos puede ser a través de material concreto puede ser a través de fichas visuales a las que hay imágenes permiten al niño ubicarte mismo ubicar a otros también a

través del propio cuerpo muchas de las figuras desde el reconocimiento de las partes del cuerpo y silueta y entonces ya partiendo de eso la propiocepción

De la misma manera, la E1 responde la pregunta N.º 3 sobre los tipos de juegos que realiza en sus espacios áulicos que implementa el “Juego de construcción, de creación, material plastilina, arcilla bloques sea construcción propio o sea que muestra un objeto o les muestra una figura que ellos tengan que ubicarse en un espacio” dentro de un espacio específico para poder comenzar a crear esa misma figura cuando trabajamos escritura trabajamos con los renglones los cuales los tengo grandes comienza a trabajar todo el tema de la ubicación espacial también jugamos al escondite también jugamos a al tesoro escondido

De igual manera responde la pregunta N.º 4 sobre cómo ella “vincula las nociones espaciales a las diferentes etapas evolutivas de los niños y niñas” Es algo que va de la mano a lo largo de todo el desarrollo si hay un punto en de clima o una cima pico en el que ya el niño logra un nivel de apropiación del espacio sí de su espacio personal y del espacio visto hacia otros elementos que lo rodean entonces yo considero que en cada etapa específicamente en los primeros grados en las primeras etapas escolares es clave que se trabaja en las nociones espaciales según las necesidades de cabeza si estamos un niño con esta etapa preescolar o etapa de transición sabemos que hay que empezar con el tema de lateralidad con el tema ubicación espacial en relación con su propio cuerpo ya luego aumentamos el nivel de dificultad en ese tipo de ejercicios ya es más bueno ya estoy seguro de mi cuerpo ya ahora lo puedo representar en otros objetos y así se puede ir acompañando la evolución de su concierto de nacionalización

Objetivo específico No 2: Describir el juego como estrategia pedagógica para favorecer el desarrollo del pensamiento espacial en las infancias.

Categorías: Juego; Pensamiento espacial, infancias

Respuestas: Reconocer su propio cuerpo ubicarse en su propio cuerpo y ubicarse en un espacio difícilmente va a poder lograr una coordinación para poder escribir en un espacio gráfico para poder lograr una ubicación espacial a nivel de letras ya cuando le corresponda leer o va a poder comprender problemas de razonamiento claro la parte de la lógica matemática entonces si yo no voy a la base de ese desarrollo que es que la apropiarme de mi propio cuerpo pueda ubicarlo en un espacio pues difícilmente yo voy a poder alcanzar saber eso superior entonces esa es la base

2. Juego transversal para mí el juego es un eje transversal en el aprendizaje el juego está presente porque es la forma como los niños precisamente en las primeras etapas en El Mundo se dan cuenta de muchas cosas y comienzan a realizar anclaje en relación con su aprendizaje entonces el juego el juego es el instrumento principal para poder lograr la consolidación de muchos aprendizajes

3.El juegos en sí mismo es como la justificación de peso si es así yo no yo no permito que el niño explore si yo no permito que el niño descubra si yo no permito que el niño explore su creatividad y se dé cuenta hasta dónde puedo llegar cómo puedo llegar entonces yo le estoy limitando tu oportunidad de aprendizaje entonces para mí la justificación que tiene el juegos es que el niño los niños ya vienen con esa necesidad de juegos y con esa necesidad de vivir el juegos entonces partiendo de esa necesidad que tienes ya yo puedo incluir cualquier tipo de aprendizaje

Objetivo específico No 3

Respuestas: El propósito y de los juegos siempre es la estimulación del aprendizaje y la estimulación del uso de las habilidades que el niño ya tiene para darse cuenta que puedo lograr más partiendo de lo que ya conocemos entonces para mí ese es el propósito siempre del cuerpo

2. sí claro completamente estoy de acuerdo con eso creo que sabemos tenemos ya un conocimiento ya de base científico la necesidad de pueden utilizar diversas estrategias dentro de un mismo contexto educativo entendiendo que cada cerebro aprende de una manera diferente y cada cerebro tiene necesidades diferentes entonces el hacer uso de estrategias que sea innovadoras y que sean a través del juego siempre va a facilitar que las necesidades de los niños sean atendidas y sean estimuladas al momento de estar dentro de un contexto de aprendizaje

3. bueno por ejemplo que queremos tenemos una chiquita que ha tenido muchas dificultades para consolidar el tema de la coordinación eso motora si eso tiene que ver mucho con el espacio entonces qué hacemos trabajamos con tangram trabajamos con rompecabezas trabajamos con patrones de figuras entonces con diferentes materiales sean las mismas figuras del tangram sea a través de recortes sea a través de triángulos sea utilizamos diferentes figuras que nos permiten ir creando o generando un tipo de movimiento para ayudar a madurar esa coordinación motora que a su vez necesita estar relacionada con un espacio para poder comenzar a ubicarnos dentro de su poder impulsar el tema de la escritura y todo eso lo hacemos o se hace a través de la necesidad de trabajar esas nociones espaciales arriba abajo delante detrás derecha e izquierda hasta donde me puedo mover hasta donde me puedo que desplazar y también hemos utilizado escaleras de coordinación motora en las que tenemos huellas o tenemos manos es un asalto para poder ubicarse mejor en el espacio

Entrevistado No 2 (E2)

Repuestas:1. ¿Cómo describe usted las nociones espaciales? Las nociones espaciales para muy importante todo el tema, el capítulo de gamificación del juegos y el juegos implica saber dónde estoy quién estoy qué hago qué quiero hacer el juegos implica movimiento es fundamental pero es un movimiento mucho más elaborado yo tengo un trabajo en equipo, tengo normas tengo

estrategias se gana se aprender a perder pues digamos que ese juegos me lleva a unas condiciones en mi cerebro primero de motivación y cuando hay motivación pues el aprendizaje es un sea es mucho más fácil y hay un proceso de individualización y a su vez hay un proceso de socialización

2 ¿Qué estrategias pedagógicas utiliza en sus encuentros con los estudiantes? Identificar cada todos aprendemos distinto todos tenemos intereses distintos y todos tenemos espacios donde los timos más cómodos o menos cómodos entonces hablar de una estrategia única sería casi que menos valorar lo que uno puede identificar en cada niño entonces digamos que una primera estrategia si no llamamos así a cada uno de estos estudiantes también en la medida de lo posible en algún momento puedan afectarlos cuando iba a afectarlos es que les puedan servir para la forma cómo aprende hacen eso yo puedo ir cortando muchas estrategias que me lleven a desarrollar en cada uno de los niños esa capacidad de aprendizaje

3. ¿Qué tipo de juegos realiza en sus espacios áulicos? Hay muchas maneras de jugar todos los juegos tienen que estar relacionados con desarrollar esa plasticidad del cerebro que se da a través de los sentidos entonces desde la primera función al olfato identificar algunos aromas sí en el oído identificar los sonidos o creando sonidos nuevos el tacto identificando texturas la motricidad brincando teniendo equilibrio todo lo que tenga que ver el gusto todo lo que pase por los sentidos y que te genere una motivación en el niño puede ser utilizado para que se pueda dar ese aprendizaje la gran ventaja es que para él la especie humana y sobre todo en algunas etapas de la vida ese juegos es fundamental se generó una atracción y te pone en escenarios que no son del todo reales pero que te llevan a la realidad entonces no se diga porque tiene que ver con la formación de los hábitos sino solo es generar unas competencias sino también poder tener unos hábitos de manera

que el cerebro vaya adaptando a su manera de ser de pensar y actuar actitudes que le van a servir para la vida

¿Cómo se vinculan las nociones espaciales a las diferentes etapas evolutivas de los niños y niñas? El tema espacial está muy con un niño no se está quieto niños están muriendo permanentemente hay niños que se mueven más hay unos niños que son más bruscos en la niñez que son más arriesgados son más cuidadosos otros les gusta más la parte individual otros se relacionan muy fácil con los demás pero es fundamental volver a lo mismo identificar en qué condiciones está el niño puede desarrollar primero aquellas cosas que va mostrando mayor habilidad y segundo poder corregir algunas situaciones que uno va viendo y que son fundamentales para su desarrollo en lo que tú estás haciendo y en lo que más o menos te captado que esta investigación en el proceso de individualización es primero al proceso de socialización entonces cuando yo me conozco cuando yo me sé ubicar eso me va a servir para la vida a veces uno toma de decisiones no porque yo sé que es lo que tengo que hacer sino porque el entorno me lleva si los griegos decían que uno no es la persona que es sino la persona a la que se ha acostumbrado a hacer y lo interesante en esto es llegar a ser la persona que soy y a veces los entornos la vida misma las circunstancias me llevan a hacer cosas que no realmente no soy yo sí que es en el trasfondo lo que uno busca todos buscamos la felicidad y la felicidad se encuentra cuando yo me encuentro a mí mismo

Objetivo específico No 2: Describir el juego como estrategia pedagógica para favorecer el desarrollo del pensamiento espacial en las infancias.

Respuestas: ¿ Qué importancia le da a los saberes previos de los niños y niñas sobre las nociones espaciales ? hoy la ciencia sabe muy poco el cerebro el cerebro es un col tenemos billones de neuronas y podríamos tener trillones de conexiones neuronales el cerebro tenemos

billones de neuronas y podríamos tener trillones de conexión neuronas cómo se logra esto a través del movimiento y una forma de movimiento es el juegos pues es fundamental cada vez que vamos a planear cualquier labor con un niño involucrado el juegos por un lado motiva Por otro lado lo hace más participativo y sieso desarrolla su cerebro es qué mejor alternativa que el juegos

2. ¿Qué nociones del pensamiento espacial desarrolla en el aula? yo la verdad no soy un experto tampoco en estos temas entonces tú me hablas de emociones yo te diría hombre lo que uno busca cuando estás hablando del juegos es que el niño primero pueda reconocer su valía frente a los demás lo que llamamos la autoestima sí pueda reconocer qué habilidades tiene y qué habilidades podría desarrollar cuáles son sus falencias y a veces buscar cómo poderlas minimizar con la ayuda de otros si entonces en un equipo se necesita una que no puede ser que yo no sea el arquero pero si soy el que hago los goles entonces hablaste muy técnicamente yo no soy un pedagogo experto en decirte cosas técnicas pero puedo decirte a dónde podemos llegar o qué es lo que buscamos llegar y es eso que el niño aprenda a reconocerse sus talentos lo que a él le gusta lo que a él es bueno pero también saber que uno no es bueno para todo y que me pueda apoyar en los demás y podemos hacer equipo sí y juntos podemos llegar muy lejos

3. ¿Cómo Implementa el juego como una estrategia pedagógica? está implícito en todas las actividades está implícito en todas las actividades o sea uno podría arrancar con una cualquier tipo de aprendizaje a través de programar para los niños actividades que les generen movimientos que les generen resultados que les permitan hacer contacto con otros o que les permitan medirse y la forma pues más propia en la condición humana es el juegos todo lo que suene a juegos para nosotros es poner el cerebro en una estructura distinta y es donde se logran los mejores resultados donde uno puede avanzar más y donde uno puede generar mayores retos

también el ser humano pues tiende a veces a la pasividad y es bueno en esas etapas tempranas lograr generar un hábito y es el hábito del movimiento el hábito de la competencia el hábito de llegar más allá y eso a través de generar métodos, disciplina, esfuerzo.

4. ¿Cómo justifica el juego como mediador pedagógico para la construcción de aprendizajes significativos en torno a las nociones espaciales? el juego necesita que el cuerpo esté interactuando con el medio que está interactuando con un objeto y es todo el cuerpo el que se pone en sintonía por eso hablar del juego unido a los deportes es otro nivel ya normalmente los colegios tradicionales hablan de tres o cuatro deportes entonces aparece el fútbol aparece el baloncesto aparece el voleibol el atletismo pero desconocemos el temas como la natación y todo lo que se pueda decir en el agua, desconocemos temas como el béisbol correr un bate de béisbol una raqueta de tenis un palo de golf el poder saber pegarle a un objeto con la mano con el pie hay deportes que para nuestro estilo son desconocidos el esgrima cómo me muevo las técnicas si hay una serie de deportes que para nosotros aparecen desconocidos y no se diga aquellas actividades que no lo reconocemos como un deporte pero que son juegos en la calle entonces que la pelota envenenada que él escondidijo ,que la chucha una cantidad de juegos en la vuelta a Colombia que lo hacíamos con tapitas entonces como tenía la primero hacer el mapa para hacer la carretera luego las tapitas y marcarlas con número no sé qué tal irle dando sentido también a la creatividad y lo más importante es que a través de esto estás desarrollando una cantidad de funciones ejecutivas de ese cerebro que al final se van a ver representadas en la forma como un niño va a actuar en su vida misma y va a tomar decisiones desde lo que quiero estudiar porque lo voy a estudiar dónde voy a trabajar con quién me voy a casar dónde voy a vivir sí que es en el trasfondo lo que uno espera de un niño no que sepa muchas matemáticas o que sepa mucho

inglés sino que va a entonces inglés y cómo lo va a poner al servicio de él de sus seres queridos y de una humanidad.

Objetivo específico No 3: Generar una propuesta pedagógica en virtud de la implementación del juego como estrategia para favorecer el desarrollo del pensamiento espacial en la infancia.

Categorías: Propuesta pedagógica

Respuestas: Los juegos está ligado al movimiento, el movimiento es lo que realmente desarrolla las neuronas que se den esas cosas esas sinapsis esas conexiones entre las neuronas pues sí tenemos ya ganado esa conexión neuronal el aprendizaje se hace mucho más fácil se hace más fácil la expresión de las personas cada niño o cada ser humano se puede expresar distintos y siente que sus neuronas trabajan acordes a ese expresión del movimiento inicial pues va a tener expresiones más de más tranquilidad cuando uno está en un sitio confiable tranquilo motivador aprende y el juegos se pone a ubicarte por eso los niños hay que llevarlos a que le pierdan el miedo al fuego está muy ligado a otros temas y es el tema de la motricidad el tema del trabajo con el otro el tema de la norma la regla la estrategia el saber ganar el saber perder todos los aprendizajes nos tendrían que llevar a mejorar nuestra calidad de vida a tener un sentido mayor de la vida pues no solo el aprender por aprender, es saber que quiero hacer en mi vida como lo quiero hacer para el final alcanzar lo que cualquier ser humano que sea alcanzar su felicidad estamos hablando de que es muy trascendente a través del movimiento desarrollo de digamos la torre de control torre de control bien ubicada es capaz de llevarnos a unos estados demás aprendizaje de más calidad de vida sí de mayor desarrollo de habilidades de cada persona.

mira está claro que estábamos preparando los niños en la educación tradicional casi que para que fueran unas maquinitas que pudieran cumplir con los objetivos que nos traza la

industria y nos dábamos cuenta aunque muchos niños llegaban a la industria y no sabían trabajar o llegaban niños insatisfechos niños con grandes frustraciones soy logramos que un niño identifique con sus habilidades para qué es bueno que le gusta y además se dé cuenta que es capaz de hacerlo vamos a lograr unos sin apreciar mucho más significativos unos aprendizajes digamos más profundo muchas de las cosas que hoy nosotros sabemos alguien algún día se le ocurrieron alguien por primera vez vio que se unía un número y le ponía un + se iba a dar cuenta de que había una suma eso lo hizo alguien hoy nosotros lo vemos como si eso existiera desde siempre pero a alguien se le tuvo que haber ocurrido y no se diga de los sujetos y las herramientas tecnológicas que tenemos el ser humano está para crear entonces si no tenemos un aprendizaje como el que estás proponiendo no vamos a llegar al proceso de creación qué es realmente lo que nos puede identificar también con la naturaleza una naturaleza creada que se seguirá creando que sigue siendo un ser vivo que todos los días se transforma y es el nombre del dueño y amo de esa naturaleza y es el que está llamado a transformarla pero a través de su creatividad a descubrir cosas que uno las de eso no las tiene conocidas pero que están ahí que las tiene que ir a descubrir y eso lo logra a través de aprendizaje significativos.

### Entrevistado No 3 (E3)

Con respecto a la pregunta N°1 el E3 responde de la siguiente manera las nociones espaciales yo la describo como aquellas que le permiten al estudiante desarrollarse o desenvolverse en una sociedad cierto porque tenemos nociones espaciales que la han permitir al estudiante reconocer el lugar en el que está el momento en el que está hacia dónde vas y a dónde nos dirigimos y aparte vamos a tener pues como una noción de todo lo que nos está ocupando nos habita en ese momento en dimensión socio afectiva que hace parte también como de esas

relaciones interpersonales que podemos ir fortaleciendo en el estudiante esa la noción del pensamiento crítico que le va a permitir a él entonces cómo tener una postura propia frente a las situaciones que le suceda frente al aprendizaje que se adquiriendo frente a lo diferente retos que nos brinda la vida pero yo creo que se me escapan dos porque son 5 nociones yo creo que las nociones espaciales yo la describo como todo aquello que le permite al estudiante desarrollarse o desenvolverse dentro de una sociedad como tal

Por otro lado la segunda pregunta es qué estrategias pedagógicas utilizadas en sus encuentros con los estudiantes E3 las estrategias lúdicas realmente pues son muy variadas cierto porque todo depende como de la actividad que estemos haciendo pero siempre van encaminadas como digamos en un mismo objetivo entonces las diferentes estrategias que he utilizado ha sido como canciones etc. trabajando mucho de la mano de las TIC implementando mucho lo que es el estén haciendo construcciones y a veces también pues se implementa como tal actividades que van relacionadas con el movimiento con la investigación con las oración porque soy parte pues como el enfoque entonces las estrategias que más utilizo dentro del enfoque son soluciones propias y la exploración y ya una adaptación de actividades tradicionales que se traen pues como este enfoque.

Por otro lado la pregunta tres qué tipos de juegos que realizamos son juegos como son estrategia de economía tenemos juegos de construcción porque también hacemos parte de las construcciones y también tenemos juegos como retos cierto entonces donde los chicos deben desarrollar algunos retos para llegar pues como algo que hay que tener en cuenta y es que esos tipos de juegos se pueden utilizar es porque tienen objetivo y eso es lo que hace que lo podamos utilizar en los espacios áulicos como tal

Finalmente tenemos la última pregunta del objetivo número cuatro es cómo se vinculan las nociones espaciales a las diversas diferentes etapas de evolutivas de los niños y niñas eh por lo que te decía ahorita entonces digamos que al inicio en la primera etapa es muy importante la noción espacial la noción de las relaciones interpersonales cierto en las diferentes etapas hay momentos en los que más hay que fortalecer al estudiante las emociones hay que trabajarlas en todos los momentos pero no todas se fortalecen las mismas etapas entonces yo creo que ese vínculo en ese en eso es en el proceso de crecimiento en el proceso de aprendizaje y en el proceso de maduración que va teniendo el estudiante acá en el colegio como tal

2 A través de la primera pregunta del objetivo numero dos el E3 da conocer que los saberes previos de los niños y niñas sobre las nociones espaciales diría yo que mucha importancia porque la primera escuela de un niño en la casa entonces aquellos saberes previos que nosotros tenemos en la casa son los cuales venimos a la escuela y si nosotros desde la escuela no aprovechamos esos saberes previos para seguir fortaleciendo las nociones espaciales entonces ahí vamos a tener una falencia es la importancia tiene que ser mucha porque si es de casa la digamos la familia no le da importancia a las relaciones interpersonales va a ser un estudiante que no se va a relacionar fácil que va a generar inconvenientes en esa parte si no relacionamos la noción pues como tal el espacio en dónde me ubico dónde estoy cómo me siento tampoco el estudiante va a poder cómo relacionar esa parte hay otra que es la corporal digamos que esa también se trabaja mucho pero no necesariamente esa le damos tanta importancia a partir de los saberes previos porque precisamente es lo que hacemos en la escuela trabajar toda esa parte de la corporalidad para que el estudiante sea un poco más autor

Seguidamente en la respuesta N°2 el E3 reconoce que en el aula yo desarrollo nociones del pensamiento espacial a partir como la geometría cierta que nociones desarrollo yo creo que

yo desarrollo nociones de reconocer el contexto reconocer el lugar de ubicarnos identificar las figuras que podemos tener de todo lo que nos compone como tal yo creo que las nociones que nosotros desarrollamos espaciales son más de ubicación más del lugar de observación y reconocer nuestro entorno

Por otro lado la respuesta N °3 E3 se implementa como estrategia pedagógica a partir de los objetivos que se establecen es cierto el juegos cuando él solo juegos tiene solo dos objetivos ganar o perder no tengo más cierto pero cuando lo utilizo como estrategia pedagógica antes del juegos deja de tener solo esos dos objetivos y empiezan a ver unos objetivos que son los que nosotros planteamos y son los aprendizajes a los que queremos que el estudiante llegue entonces el juegos como estrategia pedagógica es implementar de esa forma dándole como tal un objetivo que pueda brindar un aprendizaje significativo en los estudiantes

la última respuesta N°4 del E3 ... yo creo que la justificación más importante que tiene el juegos es que permite definir roles en los estudiantes entonces a partir de los roles los estudiantes van a poder tener como aprendizaje significativos y los asociando a esas nociones espaciales otra cosa importancia que el juegos es que permite diga romper o ser un poco más directivo con las diferentes rutinas que se tiene entonces la rutina ya no deja de ser solamente aula profesor examen tarea teoría sino que ya empieza a haber otros medios otras formas y los chicos empiezan ya a asumir un rol donde el tutor empieza a quedar pues como un lado porque ellos empiezan a ser parte y hacer dueños como tal del juegos.

3.Seguidamente se da respuesta a los objetivo número repuestos respondiendo la pregunta N°1 yo creo que el propósito es básicamente lo que estamos lo que te estaba mencionando ahora el propósito es precisamente sacar de la zona de confort a estos estudiantes que cuando digo que sacarlos de la zona de confort es sacarlos de esas rutinas diarias que ellos van viviendo entonces

el juego permite que ellos vean la actividad desde otra perspectiva con otra mirada el juegos también aparte como hace parte de la vida de ellos entonces van a asumir aquellas actividades aquellos aprendizajes no como una obligación sí sino como un proceso de interacción con sus compañeros entonces el propósito que yo le doy al juegos es ese es poder quitarles a ellos la noción que de la escuela tradicional y poder traer el método a esa pedagogía que el método permite es eso es interactuar explorar salir estar todo el tiempo que en un movimiento y en construcción del conocimiento

La segunda respuesta del E3 es yo no sé si con más facilidad cierto yo no creería que sea más fácil o menos fácil yo lo que creería es que con un uso adecuado como tal de las estrategias pedagógicas y teniendo estrategias pero que si no valoras si podemos hacer un espacio más ameno para el estudiante y eso se parte del aprendizaje y cuando yo tenga un espacio en el cual me siento cómodo cuando yo estoy bien mis emociones cuando yo estoy bien consigo mismo entonces a que el aprendizaje debe ser significativo voy a poder desarrollar todo lo que se pretende entonces no podría decir que sea más fácil o menos fácil por la diversidad que se tiene puede que para algunos sea más fácil como para otros no pero lo que sí puedo decir es que si iba a poder brindar un espacio un contexto mucho más adecuado para el aprendizaje

la tercera respuesta es sobre las experiencias frente al juego como estrategia pedagógica el E3 dice es hace poco venimos trabajando entonces un proyecto en matemáticas se llama mi ciudad geométrica es a partir de mi ciudad geométrica lo que estamos haciendo es construir una parte de la ciudad pero no se trata de hacer una construcción solo por construir sino también de observar qué es lo que tenemos a nuestro alrededor de que se conforman las estructuras que figuras geométricas podemos encontrar y decir como las matemáticas está en nuestro contexto todo el tiempo eso hace parte del pensamiento espacial yo como cuando veo algo lo relaciona

inmediatamente con el conocimiento aplicado que hay en esa situación el juegos ahí entraría entonces dentro de ese proyecto es porque hacemos un juegos de roles a partir de que algunos son compradores otros son la constructora y otros son aquellos que están pues como interesados en el proyecto entonces hacemos todo el diseño hacemos la planeación hacemos los planos los modelamos en una página que se llama 5 de Planet y eso hace parte entonces de ese juegos que se construye se construye un juegos de roles donde cada uno está cumpliendo un rol importante sea como un trabajador de la constructora como un ingeniero o como simplemente un comprador pero todos hacen parte todo el proyecto.

#### Entrevistado No 4 (E4)

La respuesta del E4 da a conocer que las nociones espaciales cómo un trabajo de todas las dimensiones porque para los niños de preescolar la educación es integral entonces ese trabajo se puede ver en cualquiera de las dimensiones y es una ganancia para el proceso lógico matemático y de lectoescritura en las áreas de primaria la segunda es qué estrategias pedagógicas utiliza y sus encuentros con los estudiantes como nuestros estudiantes son de ciclo infantil qué es el primer grado que tenemos en el colegio Rayo Emilia entonces qué estrategias usó todas las estrategias que tienen que ver con lo concreto para así afianzar y fortalecer esa parte espacial

Podemos también apreciar la respuesta del E4 enfoque nos permite que tengamos una lúdica constante y todo lo que pensamos al enfocarnos en el trabajo de los chicos es pensando en su integralidad en potenciar lo que ya traen de los distintos centros infantiles y que sea un aprendizaje significativo que no nos tengamos que ir y devolver ante el trabajo ya hecho

Seguidamente la respuesta de la E4 es después de la pandemia vemos que los niños traen unas etapas retrasadas digámoslo así porque estas vivencias fueron en casa por personas familiares empleadas o unos acompañantes externos que no tenían nada de pedagogía entonces

que las vinculamos con diferentes actividades que favorezcan esa evolución teniendo en cuenta que hubo dos años de pare entonces ante esos dos años de pare hay que retomar casi que desde ceros porque el trabajo es constante continuo y con mucho observación para saber quién niño y en qué medida necesita todo ese trabajo continuo e integral

Finalmente, en la respuesta cuatro del E4 pienso que toda la importancia ellos traen un bagaje importantísimo el cual debemos nosotros como tutores maestros aprovechar en grupo en el grupo para aquellos como pares empiezan también a construir ciertas nociones ciertos significados y ciertas experiencias que les sirven a todos

Comenzamos con el objetivo numero dos con la primera respuesta uno del entrevistado E5 si los niños son integrales debemos ser integrales para todos parejos para todo entonces pienso que las nociones del pensamiento se desarrollan por igual en el aula el juego es una estrategia pedagógica y lúdica que fortalece todas las dimensiones del aprendizaje de nuestros niños por eso es tan importante que un tutor un profe que acompañé transversa transversal hice todas las áreas de conocimiento

El juego es para los niños como la vida misma ellos viven en un constante construir y a la vez apropiarse de todo su espacio de todo su entorno a través del juegos miden e se comparan socializan se respetan o sea ahí está implícito valores conocimiento y vivencia a ver ahí sí difiero muchas cosas de los profes que están en colegios tradicionales pienso que Reggio Emilio porque estoy ahora en él y tuve la oportunidad de estar en colegios tradicionales y puedo comparar Reggio Emilia para el juego es creo que un Pilar importante es el un valor que trabaja en los niños porque a pesar de que seguimos ciertos parámetros iguales a Secretaría de Educación nuestro enfoque permite que todo por medio de los juegos se de aprendizaje aprestamiento

trabajo desde el objetivo número tres con la respuesta número el E4 uno estoy segura estoy segura de eso estoy segura de que por medio de lo que me gusta aprendo

veo a ahora una niña que tengo hace dos años con un retrato en el desarrollo grande ella tiene 7 años y se le hizo una evaluación porque tiene una condición especial tiene un cuerpo calloso Delgado el cual como tutora hace 26 años nunca había manejado entonces aprendí por medio de esta aprendiz que puedo aprender muchas cosas y que el juegos desarrolla imaginación percepción dispositivos básicos que nunca esta niña había logrado tener en un en otra institución educativa entonces esa es mi como mi experiencia ver ahora una niña que tiene 3 años de retraso en el desarrollo como ya les había contado dispuesta a pasar a un ciclo 1 que sería primero en primaria con unas ganancias gigantes que le ha dado todo el bagaje externos y el equipo de colegio que fuimos haciendo un buen equipo digámoslo así nos unimos todos y trabajamos todo a nivel espacial para que pueda desarrollar esas competencias que le servirán para su vida escolar en primaria.

**Fuente:** elaboración propia

## **Anexos**

### ***Diario de campo***

#### Diario de campo No 1

Agencia de práctica	Fecha:	Grado
Transición		
Investigador: Lorena Medina	Maestro Cooperador: María Adelaida	
Betancur		
Título del proyecto		

Descripción de la situación observada: Hoy lunes 5 de julio comenzamos el día con la asamblea de inicio a las 8 a.m. con la activación la cual consistía en que las tutoras del ciclo infantil decía blanco y ellos tenían que decir negro cuando estábamos listos cantamos la canción “Cuando yo diga blanco, Cuando yo diga blanco ustedes dicen negro vamos a ver voy a empezar no me vayan a fallar” esto lo hicimos con diferentes palabras y desplazamientos, Amelia alzo la mano y dijo profe y si la hacemos con partes del cuerpo y nos mostró un ejemplo de cómo se veía lo hicimos y ya todos los aprendices comenzamos a participar, después seguimos con la reflexión del valor de la semana y el orden del día con el fin de que ellos sepan y tengan en cuenta que se va a trabajar el día de hoy. Comenzamos la clase de lógico matemático en la que consistía en que en el ciclo había unos aros y al lado tenía unas fichas de forma de dados con el fin de que los niños descifrarán la cantidad y fueran a buscar objetos de esa cantidad allí se vio el trabajo en equipo, pero además la falta de apropiación del trazo de los números, porque los hacían de materia reflejo o invertida.

Contrastación teórica de la situación observada: Para las autoras Mahecha, Pabón. Vásquez, Quiroz & Quiñones, Benavidez (2019) da a conocer de los ambientes es importante para el aprendizaje reconocimiento el niño como ser humano que tiene diversas capacidades y habilidades “Es oportuno aclarar que el ambiente es el lugar en donde el aprendizaje está dispuesto a intervenir de manera activa y sutil en los estudiantes, en donde el profesor también hace parte de la inclusión en este aprendizaje. Esto le permite al docente estimular a los niños y niñas para así realizar sus exploraciones y potenciar su interés” (p.36)

Análisis de la situación teórico práctica: Es importante crear con los niños el reconocimiento del cuerpo, la lateralidad y la espacialidad con el fin de que ellos exploren y adquieran conocimientos por medio del contexto, la cultura y el entorno en el que se encuentran

para así reconocerse como persona y reconocer a los demás con respeto. Esto le da una seguridad y arriesgarse a descubrir nuevos significados, además en este juego de opuestos ellos reconocen su cuerpo y demás partes del entorno y los saberes que lleva consigo.

Por otro lado, la actividad de los aros les da a los niños esa seguridad de reconocer el espacio en el que nos encontramos porque tenemos que activar la exploración para encontrar la cantidad correspondiente, pero tenemos que permitirle a los niños y niñas la posibilidad de que identifiquen e incorporen los trazos de los números para seguir con las secuencias cantidad.

### Diario de campo No 2

Agencia de práctica

Fecha: 5 de septiembre

Grado Transición

Investigador:

Maestro Cooperador:

María Adelaida

Título del proyecto

Descripción de la situación observada:

Hoy 05 de septiembre, comenzamos la jornada con una asamblea general en donde el valor de la semana era la fortaleza en donde tuvimos un vídeo sobre kaju panda sobre que es fortaleza resistir y reconocer las capacidades y creyendo en el ser, después de activación comenzamos con una actividad de los aros esta consiste en que todo ciclo inicial que va desde ciclo dos hasta ciclo inicial tenían que conformar equipos de a tres personas y después les dábamos un aro y tenían que hacer un círculo cerrado y pasar por todo el cuerpo sin soltarse y trabajar en equipo. Cuando de repente comenzamos a trabajar y “una estudiante” dice profe eso es muy difícil porque no somos del mismo tamaño y no nos conocemos, otro grupo tuvo esa

comunicación y le colocamos otro aro y comenzaron a enredarse sin saber que podían buscar estrategias, pero al final buscaron la manera de culminar la actividad sin soltarse de la mano y todo unidos. Podemos observar que los grandes le pueden transmitir los conocimientos previos y experiencias que llevan para guiar al otro a un aprendizaje significativo por que acompañaba ayudar y aprenden juntos

Contrastación teórica de la situación observada: Hernández, Duran & Marcano (2016) define que “Inteligencia espacial, permite al individuo percibir imágenes externas e internas, recrearlas, transformarlas o modificarlas; recorrer el espacio o hacer que los objetos lo recorran para producir y decodificar información gráfica” (p.152)

### Diario de campo No 3

Corporación Universitaria Lasallista Facultad de ciencias sociales y educación

Licenciatura en educación infantil

Diario de campo

Agencia de práctica

Fecha:

Grado

Investigador:

Maestro Cooperador María

Adelaida Betancur

Título del proyecto Origami

El día 18 de abril comenzamos con el proyecto de aula de los animales y surgió la propuesta de realizar con los aprendices el origami, con mi asesora de práctica llegamos a la conclusión de hacer un perrito ya que muchos lo tienen como mascota. Cuando entramos del descanso los niños encontraron el puesto una hoja cuadrada blanca, en ese momento todos comenzamos a cogerla y la observaron y pensaban en pintarla, ¿pero les pregunte? que figura vemos en la hoja cuántas puntas tiene esa hoja, para qué sirve la hoja.... mientras contestaban les

pregunte que si alguna vez habían hecho un origami y la respuesta de algunos fue que sí y otros que no. Entonces les dije vamos a tener los ojitos muy abiertos y vamos a ver que figura va a parecer. Vamos a prestar atención a los pasos. El primer paso fue unir punta con punta la hoja hasta formar un triángulo, Allí comenzaron a decir profe así está bien, lo hice bien y así continuamos los otros pasos, esperando el proceso de cada niño. Cuando terminaron comenzaron a decir profe tiene cara de un perro y surgieron las preguntas

¿Quién tiene un perro como mascota? ¿Cómo se llama la mascota? ¿Cuántos tienen en la casa? ¿De qué tamaño es el perro de la casa? y por último ¿De qué color es el perro de tu casa? Allí comenzaron alzar la mano para contar esa experiencia con mascotas y cuando decían el color les preguntaba y en inglés como se dice, también comenzamos a contar cuantas mascotas teníamos en todos con los niños de ciclo infantil y les dije chicos atención y ellos contestaron que mi profesora que pasó y yo vamos colocarnos de pie y vamos coger varios colores y vamos a recrear nuestro perrito del color que ustedes quieran y despertan esa creatividad. Cuando ibas finalizando me dice uno profe puedo colocar el nombre de mi perrito atrás y la respuesta fue sí y lo acompañamos en ese proceso de escritura. Se pudo notar esa motivación de aprender algo nuevo y como en sus procesos tienen el conocimiento de las figuras geométricas, los colores en inglés, los tamaños y la historia reflejada en las experiencias vividas que tienen nuestros niños de ciclo infantil. Es duro recordar cada palabra cada segundo porque si uno se centra en la actividad y en los niños se pierde todo por completo y más cuando ellos cada segundo están haciendo otra cosa por eso Reggio Emilia " Es un mundo por descubrir"

Contrastación teórica de la situación observada: El origami desarrolla tanto la precisión motriz como la coordinación bilateral, también desarrolla la atención, concentración y secuenciación que inciden plenamente en su proceso de aprendizaje " (p18) Cuando estamos en

la ejecución de crear una figura en origami podemos comprender muchas situaciones las cuales son la paciencia, el orden, la distracción y las emociones que este proceso le causa, es por eso que antes de intervenir con la figura es importante realizar esas preguntas si ya habías hecho que hicieron y cómo les fueron con la creación. Si en la respuesta aparece algo que nos llame la atención es importante acompañar y buscar otra solución o crear estrategias para que ellos se sientan seguros y tengan esa seguridad.

Análisis de la situación teórico práctica: Es importante reconocer el espacio en donde estamos aprendiendo saber que tenemos y que se nos relaciona con ese color, con esta actividad se trabaja el aprendizaje previo, los objetos, el andamiaje, las similitudes, experiencias entre otras, es por eso que tenemos que aprender desde lo concreto y reconocer con detalle en donde estamos y cómo podemos aprender, porque se trabajan los sentidos, emoción, significados y la esa apropiación del espacio y contexto.

**Fuente:** elaboración propia

## **Anexos**

***Proyecto de aula: “Mariposeando espacialmente”***



### Índice

- Presentación
- Justificación
- Objetivo
- Primer Capítulo: Oruga
- Segundo Capítulo: Cristaliza
- Segundo Capítulo Mariposa

### Presentación

Es un proyecto de aula el cual busca trabajar el desarrollo del pensamiento espacial por medio de la metamorfosis de la mariposa con el fin de transversalizar asignaturas, además reconocer que también se aprende por medio de estos ciclos de la vida.

Con el fin de fomentar la lateralidad, direccionalidad, espacialidad, entorno, Lógico Matemática, Lecto escritura, juego, artes y entre otras.



## Justificación

Las maestras hicieron preguntas a partir de lo que dice la canción, se registraron las inquietudes que salían de los niños, provocaron, motivaron a que todos participen, surgió así el tema del proyecto, se ambientaron las aulas y comunicaron a los padres para que haya un involucramiento. Una madre familia llevó algunas orugas a la escuela. Los niños y las maestras pudieron vivenciar el proceso de la metamorfosis con los gusanitos de seda que tenían en el aula, disfrutaron e interiorizaron las palabras de la canción, surgieron muchas inquietudes que las maestras fueron contestando, después propusieron a los niños pintar la historia de la cuncuna y se mostraron muy entusiasmados, y mientras realizaron sus hermosos trabajos cantaban la canción de la cuncuna.

Todas las actividades de los niños fueron documentadas, incluso los comentarios que hacían y la descripción de sus dibujos. Con este proyecto, tanto los niños como los maestros tuvieron la oportunidad de observar paso a paso este acontecimiento sorprendente de la naturaleza que pocas veces se puede admirar.



Tanto para los niños como para los profesores significó un conocimiento profundo y respetuoso de la sabiduría de la naturaleza. Los niños pudieron expresar todo lo que sentían a través de muchos lenguajes, cantaron, bailaron, representaron la historia, dibujaron y pintaron, y lo más importante, aprendieron con la observación directa como un pequeño gusano de seda se transforma en una hermosa mariposa.

## Objetivo

Desarrollar el pensamiento espacial por medio de la metamorfosis de la mariposa pasando por todos los ciclos con los niños y niñas del colegio Reggio Emilia, Envigado 2022

## Canción

"Una cuncuna amarilla"

Una cuncuna amarilla

Debajo de un hongo vivía,

Ahí en medio de una rama

Tenía escondida su cama

Comía pedazos de hojas

Tomaba el sol en sus copas

Le gustaba subir a mirar

A los bichitos que pueden volar

¿Por qué no seré como ellos?

Preguntaba mirando a los cielos

¿Por qué me tendré que arrastrar?

Si yo lo que quiero es volar.

Un día le pasó algo raro

Sentía su cuerpo inflado

No tuvo ganas de salir

Solo quería dormir

Se puso camisa de seda

Se escondió en una gran higuera

Todo el invierno durmió

Y con alas se despertó

"Ahora ya puedo volar

Como ese lindo zorzal

Mariposa yo soy

Con mis alitas yo me voy"

## La vida Secreta De las mariposas

### Saberes Previos- Voces de ciclo infantil

"Se Hace mas grande por los procesos"

"Era grande por la comida que comió, así como nosotros que crecemos "

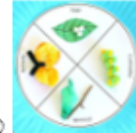
"Por sus plantas hospedera"

"Por que tiene pega en sus patas"

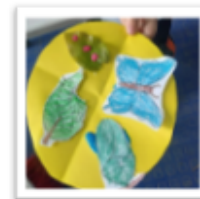
"Por qué no sabe Volar"

"Por qué se quiere quedar con nosotros"

## Ciclo de la mariposa



Comenzaremos explicando el



ciclo de la mariposa por medio de una manualidad la cual consiste en colocarla en el proceso en un plato desechable en el que va a contener huevo, oruga, pupa, mariposa.

## Oruga

Después del video, la canción de la mariposa y la observación de la oruga los niños y niñas de ciclo infantil comienzan a recrear su propia oruga



## Pupa

Por medio de la exploración del medio los niños y niñas de ciclo infantil comienzan a buscar material ecológico para crear la pupa. Pero además se coloreo y de mostro con diferentes colores y tamaños este proceso. También por medio de la observación ellos van a mirar y evidenciando este proceso cada mañana en la asamblea de inicio



## Que se trabaja en el proyecto de la mariposa espacialmente

Creatividad	Análisis- reflexiones
Conocimientos previos	juego de roles
Imaginación	responsabilidad
Lenguaje	sombras
Autonomía	coordinación motora
Figura fonda	escritura espontanea
Percepción visual	Colores
Discociación	formas
Reconocimiento visual	respeto por la naturaleza
Juicios lógicos	
Espacialidad	

## PENSAMIENTO ESPACIAL

En parejas nos vamos a parar frente al otro y el tutor da algunas indicaciones ejemplo

1. Saludémonos con la mano derecha después con la izquierda
2. Vamos a saludarnos con los dos pies
3. Vamos a saludarlos con la espalda
4. Vamos a saludarnos con dos dedos de la mano izquierda

Esta actividad se va a realizar con un bomba en donde las parejas dan ideas para identificar partes del cuerpo

Por ejemplo

1. Con la rodilla vamos a caminar con la bomba
2. En la mano izquierda del compañero y en la mano derecha mía vamos a caminar sin soltar nuestra mano

## Pensamiento espacial

El tutor le da una pelota a todos los niños ellos exploran por medio de los sentidos en las que se va a realizar preguntas las son el tamaño, color, forma.

El tutor tiene todas las pelotas en la parte superior del salón y les pide a sus aprendices que se hagan en la parte inferior y él va a contar hasta tres y va a tirar todas las pelotas a una direccionalidad ya sea izquierda o derecha.

"Uno, Dos y tres estas pelotas se van a dirigir a la izquierda"

Cada aprendiz tiene en sus manos un mapa del tesoro perdido en las cuales vamos a hacer un rastreo para poder identificar en qué punto se encuentran las pistas, cada pista contiene una imagen referente a la cultura andina las cuales se van adecuar al proyecto de aula Cada aprendiz va a realizar un camino saltando, brincando como conejo en la cual ellos van a llegar a sus puntos y va a identificar de que hace referencia.

## Pensamiento espacial

La tutora va a formar a los aprendices de conductores y peatones. Va dar la siguiente instrucción verde adelante y rojo es parar pero además cuando haga con el silbato una vez es girar a la derecha y cuando pita dos veces es girar a la izquierda.

La profesora va ser la agente de tránsito y que ella va poder controlar el tránsito con las instrucciones dadas anteriormente pero además va dar un ejemplo

Verde..... Pito una Vez..giro a la izquierda..Rojooo dos pitos!

En esta actividad vamos a hablar sobre los saberes previos acerca a los animales con las siguientes preguntas qué animales conoces que sonido realizan y cómo caminan o saltan.

Con el fin de reconocerlos, la tutora va a decir vamos a saltar como conejos primero rápido, después despacio además saltar rápido y añadiendo dos saltos mas.

Invitamos a los niños que hagamos como dinosaurios y que pensemos cómo se hace, qué come y cómo camina o como corre con el fin de que ellos realicen la actividad y la le vamos subiendo la intensidad si le colocamos obstáculos mientras camina el dinosaurio

## PENSAMIENTO ESPACIAL

La actividad consiste en que los maestros disponen mesas y ellos deben pasar por debajo y por los lados además pegarle a una pelota con rapidez con un tiempo límite por que seguidamente tienen que pasar por conos de manera de siza, sin dejar a un lado las escaleras que tienen que saltar como conejos, finalmente tienen un tiempo límite para la construcción con materiales concretos de algún objeto que tienen en mente y explicar el por que y que significa para el.

De acuerdo a los proyectos de aula podemos hacer origami con los niños y niñas ejemplo la mariposa, el perro. Mientras la tutora da las instrucciones va mencionando figuras geométricas, tamaños, cantidades

## PENSAMIENTO ESPACIAL

La tutora va a dar a conocer las figuras geométricas por medio de una imagen y los chicos van a descubrir en su alrededor qué materiales hay con esa forma.

Ejemplo Redondo: Tapa, una pelota una moneda

La tutora va dar un ejemplo con figuras geométricas y ellos deben de seguir la secuencia de color y tamaño.

Todos los chicos deben de seguir la secuencia triángulo verde y cuadrado anaranjado después deben de crear por medio de esa secuencia una figura sin perder esa direccionalidad

## Pensamiento espacial

Actividad de patos al agua patos a la tierra en donde la tutora va a diferenciar el adelante y el atrás. Pero además se va a realizar ciertas preguntas para reconocer los saberes previos de qué color es tamaño, que forma es y con que se puede relacion ejemplo la luna, un anillo

Colocar una fila de sillas con el fin de colocar una canción de movimiento con el fin de que ellos reconozcan el espacio. " Todos enfrente de la silla" o " todos atrás de las sillas" o "mitad de grupo atrás y el otro enfrente de las sillas"

## PENSAMIENTO ESPACIAL

La actividad consiste en que los maestros disponen mesas y ellos deben pasar por debajo y por los lados además pegarle a una pelota con rapidez con un tiempo límite por que seguidamente tienen que pasar por conos de manera de siza, sin dejar a un lado las escaleras que tienen que saltar como conejos, finalmente tienen un tiempo límite para la construcción con materiales concretos de algún objeto que tienen en mente y explicar el por que y que significa para el.

De acuerdo a los proyectos de aula podemos hacer origami con los niños y niñas ejemplo la mariposa, el perro. Mientras la tutora da las instrucciones va mencionando figuras geométricas, tamaños, cantidades

## Pensamiento espacial

### Juego de la golosa

Consiste en que todos los niños se distribuyen en un espacio límite en donde no se pueden dejar tocar por los demás.

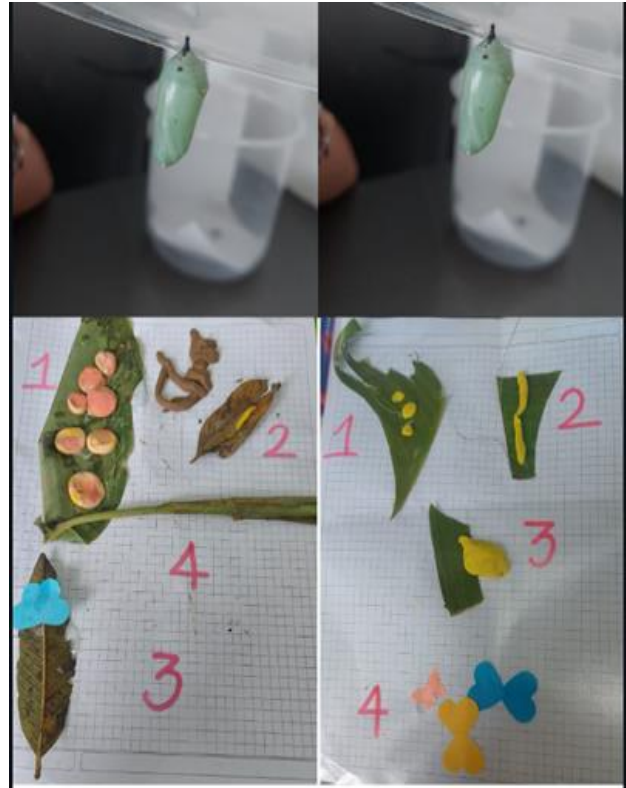
De acuerdo a los proyectos de aula podemos hacer origami con los niños y niñas ejemplo la mariposa, el perro. Mientras la tutora da las instrucciones va mencionando figuras geométricas, tamaños, cantidades

**Fuente:** elaboración propia

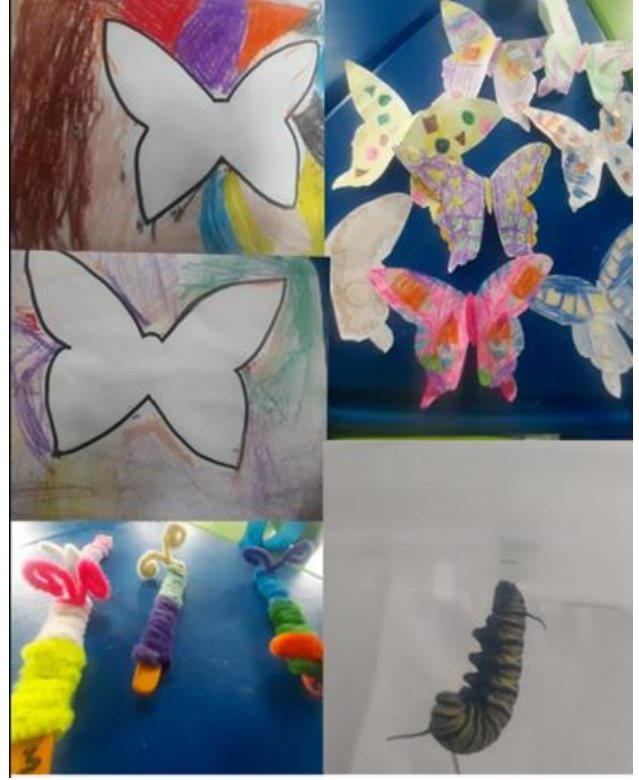
Anexos

*Evidencia*













**Fuente:** elaboración propia