

UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCABELICA

(Creada por Ley N° 25265)

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL



TESIS:

**ACTIVIDADES LÚDICAS Y LA INTELIGENCIA ESPACIAL
EN ESTUDIANTES DEL NIVEL DE EDUCACIÓN INICIAL
DEL DISTRITO DE PICHANAKI, 2021**

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Desarrollo Infantil

PRESENTADO POR:

Gilda GARCIA RAMOS

Verginia MAYTA MEZA

PARA OPTAR EL TÍTULO DE SEGUNDA ESPECIALIDAD

PROFESIONAL EN:

Educación Inicial

HUANCABELICA, PERÚ

2022



UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCAMELICA
(Creada por Ley N° 25265)

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CERTIFICADA ISO 9001 Y 21001

PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL



"AÑO DEL FORTALECIMIENTO DE LA SOBERANÍA NACIONAL"

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

En la ciudad de Huancavelica, a los 21 días del mes de junio del año 2022, a horas dieciocho, se reunieron los miembros del Jurado Evaluador, designados con Resolución N° 0445-2022- D-FCED-UNH de fecha (21.04.2022) conformado de la siguiente manera:

PRESIDENTE (A) : Dr. HUGO AUGUSTO CARLOS YANGALI
: <https://orcid.org/0000-0001-9959-7844>
: N.I. N° 04002034

SECRETARIO (A) : Dra. ESTHER GLORY TERRAZO LUNA
: <https://orcid.org/0000-0002-1818-7075>
: D.N.I. N° 20901075

VOCAL : Dra. JESUS MERY ARIAS HUANUCO
: <https://orcid.org/0000-0002-3167-1136>
: D.N.I. N° 20723981

Con la finalidad de llevar a cabo la sustentación de tesis de forma virtual sincrónica*, a través del Aplicativo MEET. La tesis titulada: "ACTIVIDADES LÚDICAS Y LA INTELIGENCIA ESPACIAL EN ESTUDIANTES DEL NIVEL DE EDUCACIÓN INICIAL DEL DISTRITO DE PICHANAKI, 2021", pertenece a los:

EGRESADOS (AS) : GILDA GARCIA RAMOS
: DNI N° 41441748
: VERGINIA MAYTA MEZA
: DNI N° 47605614

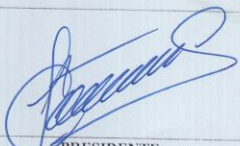
Terminada la sustentación y defensa de la tesis de forma virtual sincrónica, el presidente de jurado evaluador comunica a los (las) egresados (as) y asistentes de forma virtual, que los jurados evaluadores abandonarán la sustentación virtual sincrónica por un momento, con el propósito de deliberar el proceso de la sustentación de tesis. Después de 15 minutos, los jurados evaluadores se reincorporan a la sala de sustentación virtual, donde el secretario del jurado evaluador da lectura del acta de sustentación virtual sincrónica, llegando a la siguiente deliberación:

EGRESADO (A) : GILDA GARCIA RAMOS
APROBADO (A) POR : MAYORÍA
DESAPROBADO (A) POR : =====

EGRESADO (A) : VERGINIA MAYTA MEZA
APROBADO (A) POR : MAYORÍA
DESAPROBADO (A) POR : =====

OBSERVACIONES:

Siendo las diecinueve horas con veinte minutos del mismo día, se da por concluida la sustentación virtual sincrónica. En conformidad a lo actuado firmamos al pie del acta.

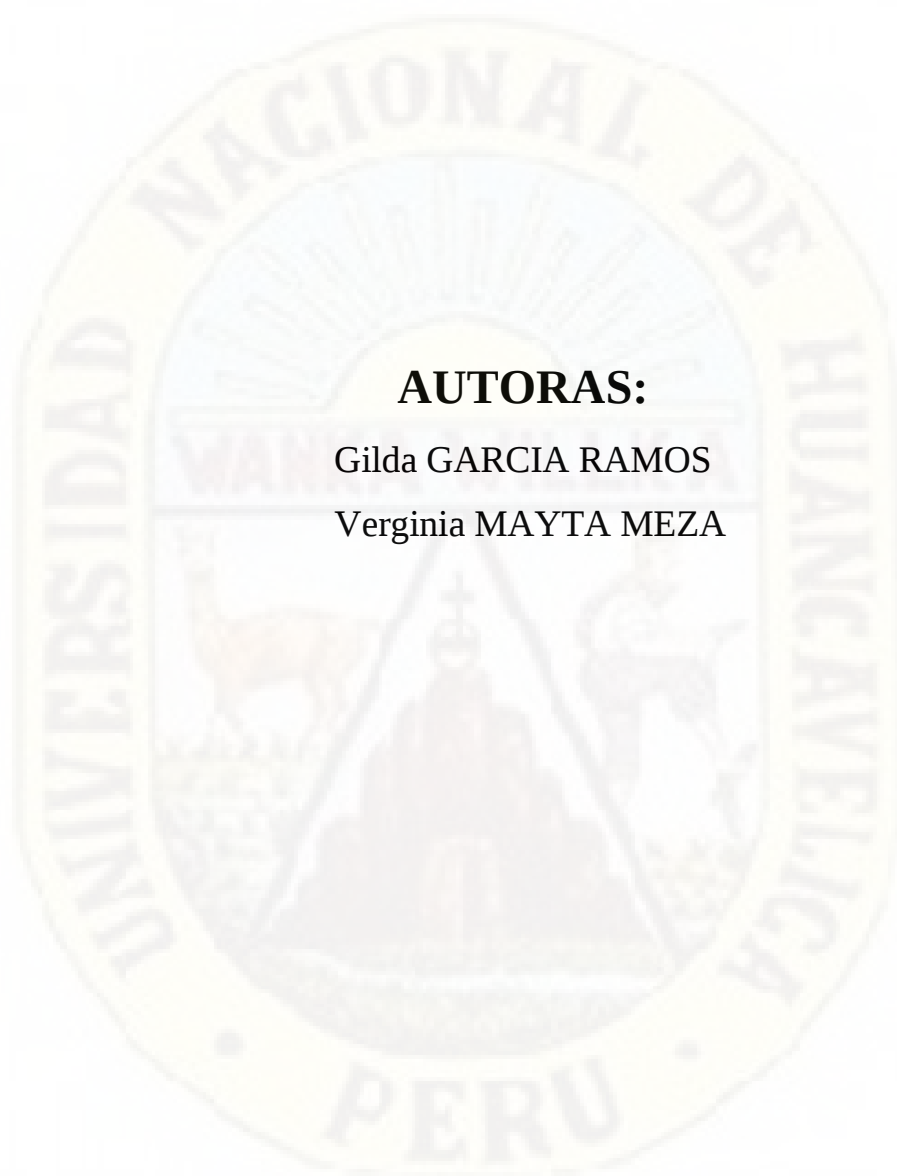

PRESIDENTE


SECRETARIO


VOCAL

Directiva N° 001-VRAC-UNH

TÍTULO:
ACTIVIDADES LÚDICAS Y LA INTELIGENCIA ESPACIAL EN
ESTUDIANTES DEL NIVEL DE EDUCACION INICIAL DEL
DISTRITO DE PICHANAKI, 2021



AUTORAS:

Gilda GARCIA RAMOS

Verginia MAYTA MEZA

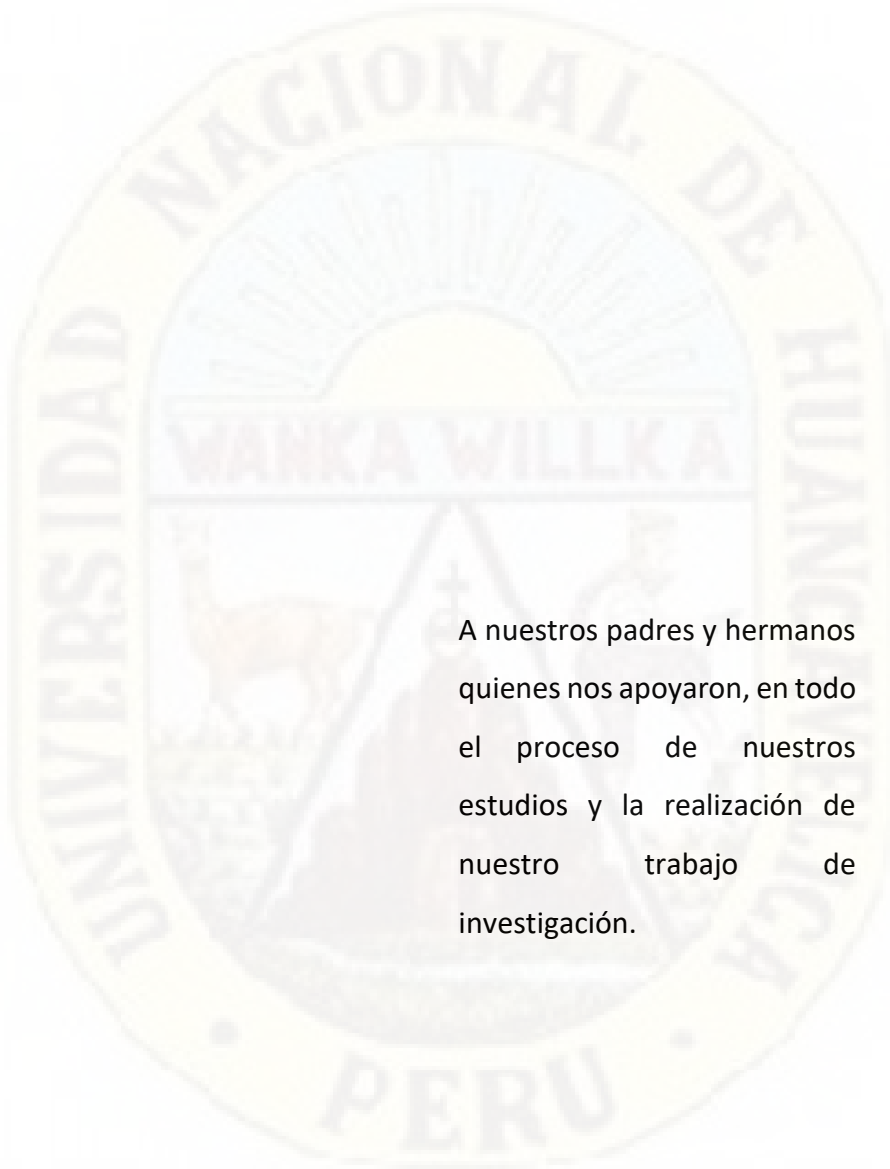
ASESORA:

Dra. Ana María Enríquez Chauca de Villagomez

<https://orcid.org/0000-0002-4066-945X>

D.N.I. N° 09722644

DEDICATORIA



A nuestros padres y hermanos
quienes nos apoyaron, en todo
el proceso de nuestros
estudios y la realización de
nuestro trabajo de
investigación.

ÍNDICE

PORTADA.....	i
ACTA DE SUSTENTACIÓN.....	ii
TÍTULO	iii
AUTORAS.....	iv
ASESORA	v
DEDICATORIA	vi
ÍNDICE	vii
RESUMEN.....	ix
ABSTRACT	x
INTRODUCCIÓN	xi
CAPÍTULO I	
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	
1.1. Descripción del problema	13
1.2. Formulación del problema	16
1.2.1. Problema general.....	16
1.2.2. Problemas específicos.....	16
1.3. Objetivos:	17
1.3.1. Objetivo general	17
1.3.2. Objetivos específicos	17
1.4. Justificación.....	17
CAPÍTULO II	
MARCO TEÓRICO	
2.1. Antecedentes	19
2.1.1. A nivel internacional	19
2.1.2. A nivel nacional	22
2.1.3. A nivel regional.....	25
2.2. Bases teóricas	28
2.2.1. Teoría del estudio.....	28

2.2.2. Actividades lúdicas	29
2.2.3. Inteligencia espacial	50
2.3. Definición de términos.....	63
2.4. Hipótesis.....	64
2.5. Variables	64
2.6. Operacionalización de las variables	66
CAPÍTULO III	
METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	
3.1. Ámbito temporal espacial.....	68
3.2. Tipo de investigación	68
3.3. Nivel de investigación.....	68
3.4. Diseño de investigación	69
3.5. Población, muestra y muestreo.....	70
3.5.1. Población.....	70
3.5.2. Muestra.....	70
3.5.3. Muestreo.....	70
3.6. Técnica e instrumentos para recolección de datos.	71
3.7. Técnicas y procesamiento de análisis de datos	72
CAPÍTULO IV	
PRESENTACIÓN DE RESULTADOS	
4.1. Presentación e interpretación de datos	73
4.2. Proceso de prueba de hipótesis	106
4.3. Discusión de resultados	113
CONCLUSIONES... ..	116
RECOMENDACIONES.....	117
REFERENCIAS.....	118
ANEXOS	125

RESUMEN

El juego como actividad lúdica por excelencia y también las diversas manifestaciones del arte, el espectáculo, el afán creador en el que hacer laboral, que de simple acción productiva va a un interesante proceso creativo; y la inteligencia espacial siendo la capacidad de percepción de la realidad y sus detalles para la formación de modelos mentales que puedan ser rotados y manipulados de maneras abstractas o bien reproducidas gráficamente, fueron estudiadas respondiendo a la interrogante ¿Cómo influyen las actividades lúdicas en la inteligencia espacial de los estudiantes del nivel de educación inicial de Pichanaki?, con el objetivo de determinar la influencia de las actividades lúdicas en la inteligencia espacial de los estudiantes, estudio realizado en una población de 100 estudiantes del nivel inicial del distrito de Pichanaki, investigación de tipo descriptivo correlacional, en la cual se usó la técnica de la observación, como instrumento la lista de cotejo compuesta por 12 ítems, obteniendo un Rho de Spearman igual a 0,084, que indica una correlación muy baja y el nivel de significancia (P-valor) 0.551 mayor a la planteada (0.05), concluimos que las actividades lúdicas no influyen en la inteligencia espacial de los estudiantes del nivel de educación inicial de Pichanaki, 2021.

Palabras clave: actividades lúdicas, inteligencia espacial, el juego como actividad lúdica

ABSTRACT

The game as a playful activity par excellence and also the various manifestations of art, the show, the creative desire in which to do work, which goes from a simple productive action to an interesting creative process; and spatial intelligence, being the ability to perceive reality and its details for the formation of mental models that can be rotated and manipulated in abstract ways or reproduced graphically, were studied in response to the question: How playful activities influence intelligence? of the students of the initial level of education of Pichanaki?, with the objective of determining the influence of the ludic activities in the spatial intelligence of the students, study carried out in a population of 100 students of the initial level of the district of Pichanaki, investigation of correlational descriptive type, in which the observation technique was used, as an instrument the checklist composed of 12 items, obtaining a Spearman's Rho equal to 0.084, which indicates a very low correlation and the level of significance (P-value) 0.551 greater than the one proposed (0.05), we conclude that recreational activities do not influence intelligence. Spatial ia of the students of the initial education level of Pichanaki, 2021.

Keywords: recreational activities, spatial intelligence, the game as a playful activity.

INTRODUCCIÓN

Toda actividad lúdica está presente a lo largo de la vida del ser humano, empezando en edades muy tempranas; en los niños constituyen acciones continuas dedicadas a proporcionar alegría y bienestar, que le permitirán ir desarrollando sus habilidades y destrezas, aumentando su independencia, la interacción con el mundo exterior, estableciendo correspondencia entre el juego y la cultura, practicando normas instituidas dentro de una sociedad. Las actividades lúdicas en el desarrollo espacial del niño se dan de manera natural, a estas actividades no se ha dado la importancia debida ni en las familias ni en la escuela, más siendo necesario desarrollarlos en este confinamiento en cada uno de los hogares.

La actividad lúdica favorece, en la infancia, la autoconfianza, la autonomía y la formación de la personalidad, convirtiéndose así en una de las actividades recreativas y educativas primordiales. El juego es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes, en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa. Las actividades lúdicas pueden ser variadas, como: ejercicios físicos, mentales, destreza, equilibrio, entre otros. (Ludotecaweb., 2016).

En las instituciones educativas de nivel inicial del distrito de Chanchamayo, donde se realizó el estudio, se observó la influencia de las actividades lúdicas en la inteligencia espacial de los estudiantes de 4 y 5 años, teniendo como objetivo a investigar: Determinar si las actividades lúdicas se relacionan con la inteligencia espacial en estudiantes de una institución educativa del nivel inicial de Pichanaki.

En la presente se da a conocer lo revisado y encontrado producto de la aplicación de los instrumentos de recolección de datos, informe de investigación que está estructurado en cuatro capítulos, considerando el Reglamento de Grados y Títulos de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad Nacional de Huanca.

El capítulo I. Comprende el problema de investigación donde se incluye los antecedentes, el planteamiento, la formulación y la delimitación del problema, el objetivo general y los específicos donde se puntualizan los aspectos que dirigen la

investigación y finalmente la justificación que determina y explica las razones de su desarrollo.

El capítulo II. Incluye el marco referencial, donde contiene los antecedentes, referentes teóricos que sustenta el tema que se investigó, contempla los lineamientos y enfoques que lo sostienen.

El capítulo III. Comprende el Marco Metodológico, que describe el área de estudio, el diseño, tipos y los procedimientos de investigación, además las consideraciones bioéticas

El Capítulo IV. Presentación de Resultados, que detalla los resultados encontrados sobre las variables, la prueba de hipótesis y discusión.

Las autoras

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción del problema

Los investigadores comprenden que los confinamientos afectarán a los niños debido a interacciones sociales reducidas o retrasadas. Ya que los estudios recientes proporcionan evidencia de que la cognición social de algunos adultos se ha visto afectada por los confinamientos de covid-19. El estudio mostró que las personas experimentaron una reducción en los sentimientos positivos, lo que los inclinó a pensar negativamente, lo cual se relacionó significativamente con su conexión social. Los que estaban menos conectados socialmente se vieron más afectados.

Los niños son más vulnerables en lo que se trata de los efectos a largo plazo de un retraso o ausencia en la interacción entre pares.

Sabemos que el desarrollo del cerebro social es una calle de dos sentidos: el entorno, en este caso la interacción social entre compañeros, afecta al cerebro y el cerebro afecta a la respuesta emocional y conductual a los compañeros.

El juego es una parte importante de este proceso ya que implica mucho contacto físico y el desarrollo de amistades, lo que ayuda a los niños a afrontar las emociones y mantenerse mentalmente fuertes.

La actividad lúdica favorece, en la infancia, la autoconfianza, la autonomía y la formación de la personalidad, convirtiéndose así en una de las actividades recreativas y educativas primordiales. El juego es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes, en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa. Las actividades lúdicas pueden ser variadas, como: ejercicios físicos, mentales, destreza, equilibrio, entre otros. (Ludotecaweb., 2016).

Los cierres de escuelas provocados por el coronavirus afectaron desproporcionadamente a los niños y las niñas, porque no todos tuvieron las oportunidades, las herramientas o el acceso necesarios para seguir aprendiendo durante la pandemia.

Al respecto, encontramos estudios a nivel internacional que nos indica que “las actividades pedagógicas durante la pandemia se basan principalmente en el envío de actividades (81%) y tareas (75%) para el trabajo autónomo de las y los estudiantes; no obstante, solo un 9% los estudiantes cuentan con hábitos autónomos” (CEPAL, 2020), este estudio nos reafirma que la mayoría de los docentes han descuidado el trabajo en las instituciones educativas con actividades lúdicas, por consiguiente, se observa deficiencias en el desarrollo de en su inteligencia espacial de los niños.

En el Perú, se observa que el docente del nivel inicial se encuentra desactualizado en el conocimiento de estrategias, técnicas de actividades lúdicas adecuadas para mejorar las habilidades espaciales en los niños, lo que impide el verdadero proceso de enseñanza y aprendizaje para desarrollar un nivel académico adecuado en los niños. Según los estudios del Ministerio de Educación (MINEDU, 2015) “en la etapa de la educación no formal, las actividades lúdicas deberán alternarse con actividades básicas de comunicación, matemática y habilidades para la vida, pues la actividad lúdica en emergencias es una de las etapas de la respuesta educativa”.

En el actual contexto de la educación a distancia se puede percibir que las actividades lúdicas representan un importante estímulo del aprendizaje, puesto que cuando los niños juegan, al mismo tiempo están aprendiendo,

experimentando, explorando, descubriendo su entorno y fortaleciendo su inteligencia espacial.

En la región de Junín, se observa consecuentemente que los docentes no están aplicando actividades lúdicas, ni juegos para el fortalecimiento de la inteligencia espacial y si por algún motivo lo hacen en los niños y niñas es de forma ocasional o esporádicamente, por lo cual, se refleja en el niño deficiente adquisición de las habilidades de desorientación, desequilibrios en la direccionalidad, dificultades en la localización espacial. Al respecto, encontramos información importante en el Ministerio de Educación (MINEDU, 2020).

A decir que la inteligencia espacial es la capacidad que se tiene para visualizar, imaginar y representar ideas e imágenes mentales, desde diversos ángulos haciéndolo rotar en su mente (2021, 2021).

La poca interactividad de los docentes con los estudiantes da a conocer que no se están trabajando desarrollando actividades lúdicas, también no se están desarrollando la inteligencia espacial, nosotras estamos convencidas que estas dificultades pueden ser superadas, mediante la orientación adecuada al padre de familia en el diseño de un medio didáctico que mantenga diversas actividades lúdicas que incluyan juegos tradicionales, recreativos al aire libre para ejercitar las nociones espaciales, que promueven el aprendizaje, en función de intereses y experiencias de los niños.

En la ciudad de Chanchamayo, se aprecia en los hogares de los estudiantes, que los padres de familia están desprovistos de los materiales didácticos para fortalecer la inteligencia espacial de sus hijos e incluso no cuentan con ambientes físicos para el desarrollar actividades lúdicas para fortalecer la habilidad de lateralidad, orientación y direccionalidad en el mundo visual espacial, en esta realidad del docente de nivel inicial debe preverse de materiales necesarios como de espacio proyectivo con la coordinación de figuras, progresiones en laberintos y nociones euclidianas en el niño, etc. que puedan incluso facilitar a los padres de familia para que ellos puedan apoyar en el fortalecimiento de este tipo de inteligencia.

De continuar con esta realidad los niños y niñas crecerán sin la oportunidad de desarrollar su inteligencia espacial, demostrándose que es el origen de numerosos trastornos psicomotores generales, es decir, se formarán estudiantes inseguros, inestables, desequilibrados con falta de creatividad generando escaso desarrollo nocional, situación que da lugar a que el niño alcance un restringido desarrollo espacial, a lo largo de su vida.

En las instituciones educativas del nivel inicial del distrito de Pichanaki, se aprecia bajos niveles de desarrollo de la inteligencia espacial en los niños de 3, 4 y 5 años a consecuencia del poco contacto que tiene con sus pares y docentes, también se puede observar en sus hogares que, los niños no cuentan con el espacio adecuado que les permiten desarrollar actividades lúdicas, razones por las que nos proponemos a estudiar las variables de actividades lúdicas y la inteligencia espacial en los niños y niñas del nivel inicial del distrito de Pichanaki.

1.2. Formulación del problema

1.2.1. Problema general

¿Cómo influyen las actividades lúdicas en la inteligencia espacial de los estudiantes del nivel de educación inicial de Pichanaki?

1.2.2. Problemas específicos

¿Cómo influyen los juegos físicos en la memoria visual de los estudiantes del nivel de educación inicial de Pichanaki?

¿Cómo influyen los juegos con objetos en la capacidad de abstracción de los estudiantes del nivel de educación inicial de Pichanaki?

¿Cómo influyen los juegos con reglas en la orientación espacial de los estudiantes del nivel de educación inicial de Pichanaki?

1.3. Objetivos

1.3.1. General

Determinar la influencia de las actividades lúdicas en la inteligencia espacial de los estudiantes del nivel de educación inicial de Pichanaki

1.3.2. Específicos

Determinar la influencia de los juegos físicos en la memoria visual de los estudiantes del nivel de educación inicial de Pichanaki.

Determinar la influencia de los juegos con objetos en la capacidad de abstracción de los estudiantes del nivel de educación inicial de Pichanaki.

Determinar la influencia de los juegos con reglas en la orientación espacial de los estudiantes del nivel de educación inicial de Pichanaki.

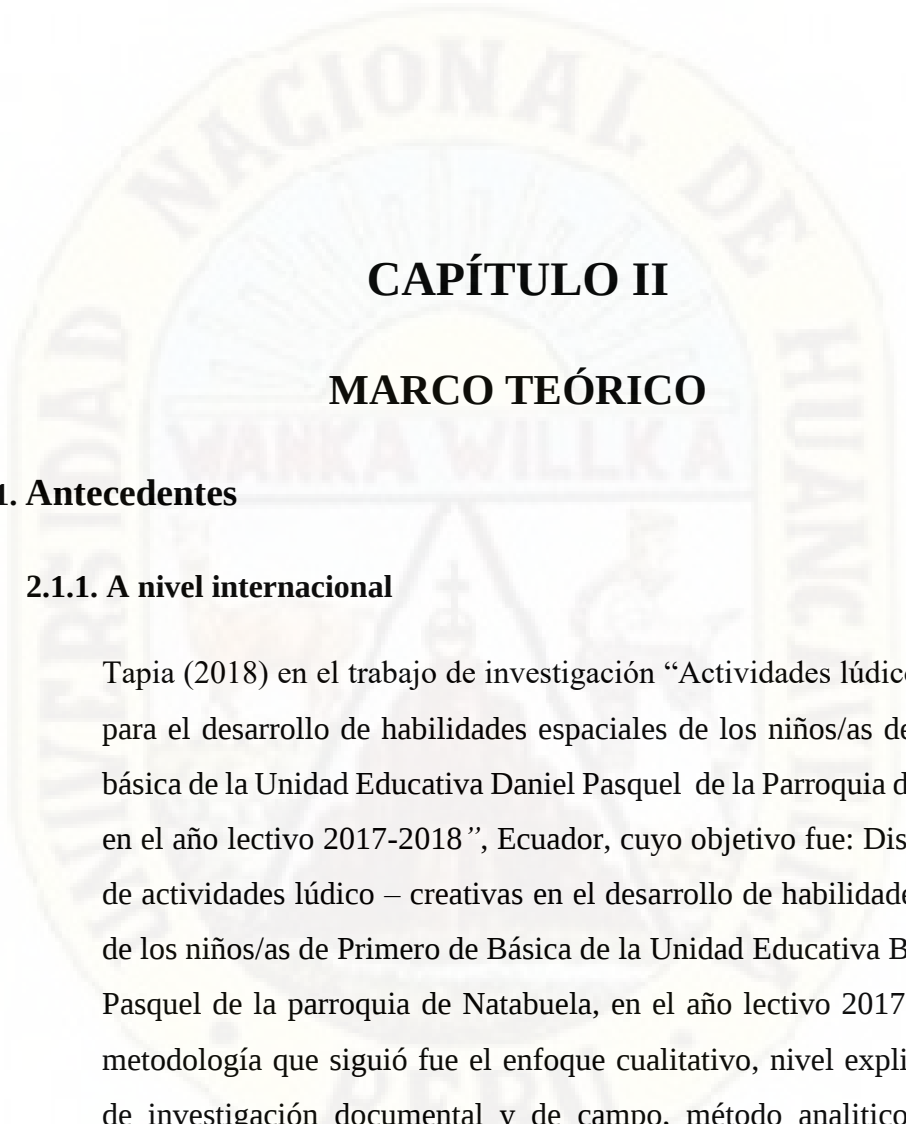
1.4. Justificación

La investigación se realizará porque se observa que hay poca iniciativa de los docentes que laboran en las instituciones educativas de nivel inicial del distrito de Pichanaki en potenciar el aprendizaje de los estudiantes con el uso de las actividades lúdicas para el desarrollo de la inteligencia espacial, el presente trabajo de investigación es importante porque permitirá en los estudiantes orientarse para que mejoren su ubicación territorial y a los docentes dinamizar las clases promoviendo la memoria lateral.

La investigación se justifica teóricamente porque aportará a la comunidad científica un nuevo conocimiento aplicable a la práctica educativa, también porque se abordará acerca de las actividades lúdicas que desarrollan los niños y niñas de pre-escolar en sus dimensiones: Juegos físicos, juegos con objetos, juegos con reglas y sobre todo porque permitirá conocer el desarrollo de la inteligencia espacial en sus dimensiones: La memoria visual, el capacidad de abstracción y la orientación espacial.

Justificación práctica: La investigación tiene justificación práctica porque dejaremos a la comunidad científica y educativa un conjunto de actividades lúdicas que se podrán usar para la enseñanza de las habilidades sociales de los niños de 3, 4 y 5 años del nivel inicial, así mismo, dejaremos nuestro instrumento de investigación para la exploración de los docentes del distrito de Pichanaki, provincia de Chanchamayo.

La investigación metodológicamente propone que el desarrollo de las actividades lúdicas desarrollará la inteligencia espacial, consecuentemente nos permitirá conocer el nivel del empleo de las actividades lúdicas en el desarrollo de la inteligencia espacial en las instituciones educativas del nivel inicial del distrito de Pichanaki, también tiene importancia porque servirá como antecedente de estudio en el marco teórico y marco metodológico para futuros investigadores que aborden la temática que se estudia.



CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes

2.1.1. A nivel internacional

Tapia (2018) en el trabajo de investigación “Actividades lúdico – creativas para el desarrollo de habilidades espaciales de los niños/as de primero de básica de la Unidad Educativa Daniel Pasquel de la Parroquia de Natabuela, en el año lectivo 2017-2018”, Ecuador, cuyo objetivo fue: Diseñar un guía de actividades lúdico – creativas en el desarrollo de habilidades espaciales de los niños/as de Primero de Básica de la Unidad Educativa Básica Daniel Pasquel de la parroquia de Natabuela, en el año lectivo 2017-2018. Cuya metodología que siguió fue el enfoque cualitativo, nivel explicativo, tipos de investigación documental y de campo, método analítico - sintético, inductivo - deductivo y estadístico, población 49 niños/as y 2 docentes; arribándose a las siguientes conclusiones:

a) Existe una debilidad en relación al manejo de habilidades y nociones espaciales de los niños de Primero de Básica de la Unidad Educativa Daniel Pasquel, demostrando que la mayoría de los infantes tienen dificultades específicas en reconocer algunas nociones, como el giro de figuras y lo referente a la ubicación en mapas.

- b) Las docentes de la Unidad Educativa Daniel Pasquel no desarrollan o manejan la adquisición de habilidades espaciales en los niño/as, por la falta de material didáctico (manuales, proyectos, planes, programas, entre otros).
- c) Las limitadas capacitaciones sobre temas de habilidades espaciales es uno de las desventajas principales a la hora de emprender actividades de juego lúdicos con los infantes, restringiendo a los docentes de la institución a no tener un conocimiento claro de cada una de las habilidades que se puede desarrollar en los niños desde temprana edad y así para poder brindar una atención integral a su aprendizaje.
- d) La elaboración de una guía de actividades lúdicas para desarrollar las habilidades espaciales mediante ejercicios prácticos y adaptables al medio se convertirán en materiales de ayuda para los docentes, beneficiando a los niños en el desarrollo de nociones y capacidades tempo-espaciales.
- e) La aplicación de la guía de actividades lúdicas para desarrollar las habilidades espaciales ayudará a los infantes a mejorar las nociones espaciales tales como: ubicación en mapas, armado de rompecabezas, direccionamiento en laberintos, reconocimiento de secuencias seriales, identificación de colores, tamaños, formas y distancias de cuerpos geométricos, pintado adecuado, reconocimiento de dimensiones y el manejo de nociones corporales de lateralidad y nociones como: anterior-posterior, profundo encima, arriba abajo, interior exterior, frontera límite, abierto cerrado, cerca-lejos.

Campués (2017) en la investigación titulada “Estrategias lúdicas para el fortalecimiento de las inteligencias múltiples de los niños de 4 años de la Unidad Educativa Urcuquí del Cantón Urcuquí de la provincia de Imbabura en el año 2016-2017”; Ecuador, tuvo por objetivo: Determinar la influencia que tienen las estrategias lúdicas para el fortalecimiento de las inteligencias múltiples de los niños y niñas de 4 años de la Unidad Educativa Urcuquí durante el periodo escolar 2016-2017. El marco metodológico se sustentó en el enfoque cualitativo, investigación de campo, bibliográfica, método analítico y sintético, técnica la observación y encuesta, instrumento ficha de

observación, población muestral entre docentes y 70 estudiantes. El investigador arribó a las conclusiones:

- a) Los docentes de educación inicial de la Unidad Educativa Urcuquí, Cantón Urcuquí, tienen un nivel regular de conocimientos en estrategias lúdicas, por lo que los niños de 4 años del nivel inicial no han sido correctamente estimulados en el fortalecimiento de sus inteligencias múltiples, esto impide el reconocimiento de sus talentos y capacidades de manera oportuna.
- b) Los niños/as de educación inicial, rara vez cumplen actividades lúdicas dentro y fuera de aula, por lo que no fortalecen sus habilidades y destrezas, por tanto, se determina que los educandos no potencializan sus capacidades de manera oportuna lo cual impide llegar a un aprendizaje significativo.
- c) Las docentes están totalmente de acuerdo en el desarrollo y aplicación de una guía de estrategias lúdicas para el fortalecimiento de las inteligencias múltiples, de manera que sea un apoyo pedagógico para su desempeño diario.

Rosero y Jeanpier (2018) investigación titulada “Creación de una estrategia didáctica basada en la creatividad para el desarrollo de la inteligencia espacial en los estudiantes de educación básica media”; realizada en la Pontificia de La Universidad Católica del Ecuador, el objetivo que se propuso fue: Establecer una estrategia didáctica basada en la creatividad para el desarrollo de la inteligencia espacial en los estudiantes de educación básica media de la Unidad Educativa Hermano Miguel – Latacunga. El marco metodológico se sustentó en el enfoque cuantitativo aplicó la metodología de investigación descriptiva – explicativa, método trabajo de campo, técnica el test de valoración psicométrica y el instrumento ficha de observación, unidad de análisis 50 encuestados.

Los investigadores arribaron a las siguientes conclusiones principales:

- a) En la cotidianidad de la práctica pedagógica se vislumbró que los docentes presentan dificultades para solucionar problemas relacionados con

el empleo de materiales cartográficos en el área de Estudios Sociales; el desuso de material cartográfico en el aula de clase no ha permitido fortalecer el proceso de aprendizaje en ésta área de conocimiento.

b) Se promovió el uso didáctico de material cartográfico como un importante sistema código de comunicación imprescindible en todas las esferas de aprendizaje ya que en el plano de la enseñanza tiene implicaciones evidentes sobre los tres tipos de contenidos: factuales conceptuales, procedimentales y de actitudes y valores.

c) Los estudiantes conocen los signos convencionales más usuales en cartografía; los distintos tipos de cartografía; contrastan con la realidad la información proporcionada por los mapas; adquieren autónomamente información sobre aspectos significativos de la organización del paisaje y son capaces de emitir juicios críticos sobre las diferentes fuentes estadísticas y cartográficas.

d) Los estudiantes elevaron su media de desempeño en una media total de 24,21 puntos, de lo que se deriva que existe una mejora considerable en el fortalecimiento de todas las inteligencias múltiples objeto de la aplicación de la estrategia lúdica, ya que a través de la estrategia diseñada se logró estimular a los estudiantes a asimilar cualquier tipo de conocimientos que requieran de un determinado nivel de habilidades de visualización, idealización, interiorización y manejo de lenguaje iconográfico.

2.1.2. A nivel nacional

Fernández y Melissa (2019) investigación titulada “Orientación espacial en niños de 4 años de una Institución Educativa Pública y una Institución Educativa Privada, Lima – 2019”; el objetivo fue: Determinar la diferencia en la orientación espacial en los niños de 4 años de una Institución Educativa Pública y una Institución Educativa Privada, Lima – 2019. El marco metodológico se sustentó en el enfoque cuantitativo, tipo básica, la población estuvo formada por 270 alumnos del nivel inicial, la muestra no probabilística intencional estuvo conformada por 47 niños y niñas de la edad

de 4 años, técnica la observación y el instrumento lista de cotejo, método hipotético deductivo. Los investigadores arribaron a las siguientes conclusiones principales:

a) Existe diferencia en la variable estudiada Orientación espacial en las instituciones educativas pública y privada, puesto que el valor obtenidos por la prueba estadística U de Mann-Whitney es menor al p- valor ($0,023 < 0,05$), por lo tanto, permite descartar la hipótesis nula y admitir que si existe diferencia en la variable Orientación espacial en una institución educativa pública y una institución educativa privada. Cabe recalcar los porcentajes en el nivel logro a favor de la institución educativa privada con 35,3% sobre la institución educativa pública ubicada en 34,1%, sobre todo una marcada diferencia en el nivel proceso ya que, que la institución educativa pública alcanzó 21,9% a diferencia de la institución educativa privada obtuvo solo un 7,3%.

b) Existe diferencia en la primera dimensión determinada como Localización entre una institución educativa pública y una institución educativa privada, ya que al aplicar la prueba estadística U de Mann-Whitney arrojó como resultado un valor de significancia de 0,005 siendo igual al margen establecido ($< 0,05$), por consiguiente, se admite la hipótesis alterna y se rechaza la hipótesis nula. Siendo mayores los porcentajes en diferencia en el nivel proceso en la institución educativa privada obtuvo 28% y la institución educativa pública solo 10,9%. A su vez se encontraron regular diferencia en los porcentajes del nivel logro, en la cual la institución educativa privada alcanzo 31,7% mientras que la institución educativa pública se ubica con 21%, otra de las diferencias marcadas en el nivel de inicio ya que solo la institución educativa pública presenta 3,6% mientras que la institución educativa privada no obtiene porcentaje en dicho nivel.

Medina (2019) investigación titulada “La Lúdica para desarrollar la inteligencia espacial en los niños de la I.E.I. N° 1530 - Hualgayoc, 2017”, el objetivo que se propuso fue: Demostrar que la lúdica desarrolla la inteligencia espacial de los niños y niñas de 4 años de la institución educativa N° 1530 Tahona Alto, distrito de Hualgayoc en el año 2017. El marco

metodológico se sustentó en el tipo de investigación cuantitativa experimental, método científico, diseño transeccional, población conformada por 40 niños y niñas, muestra 20 niños y niñas, técnica observación directa, instrumento Test. El investigador arribó a las conclusiones:

- a) Antes de la ejecución de la presente propuesta, los niños del grupo de la muestra mostraban grandes limitaciones en cuanto al desarrollo de su inteligencia espacial puesto que los niños no reconocían su izquierda, derecha, delante, atrás, no logaban armar series, rompecabezas, reconociendo lados y colores, mostraban dificultad al realizar acciones que venían acompañadas de estas consignas; hecho que me llevó a realizar y ejecuta la presente propuesta de investigación.
- b) Al concluir con la ejecución de la propuesta; los resultados que obtuvimos, según se muestran en los cuadros y gráficos expuestos anteriormente, fueron muy satisfactorios ya que los niños evidencian un alto índice de mejora en cuanto a los indicadores propuestos para cada actividad de aprendizaje, indicadores que nos llevaron a corroborar el logro del objetivo de este trabajo.
- c) Al comparar los resultados obtenidos en el Pre Test con los alcanzados en el Pos Test; se puede comprobar que la puesta en acción de la actividad lúdica como estrategia para desarrollar la inteligencia espacial en los niños de la muestra dio resultados significativos; puesto que en todos los indicadores planteados en el instrumento de evaluación desde el 75% a más de los estudiantes lograron realizarlo de manera satisfactoria, hecho que nos lleva a afirmar que la hipótesis planteada para la investigación queda verificada y comprobada.

Tufinio (2020) investigación titulada “Trabajo académico presentado para optar el título de segunda especialidad profesional de educación inicial”; realizada en la Universidad Nacional de Tumbes, el objetivo que se propuso fue: Analizar el desenvolvimiento de las acciones relacionada con el juego en el sistema educativo y cómo éstas forman parte de la enseñanza –

aprendizaje de los estudiantes. El marco metodológico se sustentó en el enfoque cualitativo, nivel explicativo, método revisión bibliográfica, técnica la observación, instrumento fichaje, población de estudio 34 niños y niñas. El investigador arribó a las conclusiones:

- a) El juego se ha desarrollado en diversos contextos y de diversas formas. Estos han evolucionado en el sistema educativo, convirtiéndose en los últimos años en verdaderos transformadores de la realidad educativa.
- b) Los juegos virtuales son diversos desde juegos serios, videojuegos. Estos son practicados por los niños en diversas modalidades por lo que corresponde al sistema educativo enseñarlo de modo adecuado.

2.1.3. A nivel regional

Huayta y Sanabria (2019) investigación titulada “La psicomotricidad en la lateralidad de niños de 5 años de la I. E. N°301 – Chilca”; realizada en la Universidad Nacional del Centro del Perú, el objetivo que se propuso fue: Determinar la influencia del programa de psicomotricidad en la lateralidad en niños de 5 años de la I.E. N°301 de Chilca. El marco metodológico se sustentó en el cuantitativo, tipo aplicada, método experimental, diseño pre-experimental población 24 niños y niñas de 5 años, muestra censal, muestreo intencional no probabilístico, técnica la observación, instrumento listo de cotejo. Los investigadores arribaron a las siguientes conclusiones principales:

- a) Se determinó que el programa de psicomotricidad influye significativamente en el dominio lateral en niños y niñas de 5 años de la I.E N° 301 – Chilca. Que significa que las diferentes actividades proporcionadas en el programa utilizando materiales diversos sirvieron para el afianzamiento del dominio lateral.
- b) Se determinó que el programa de psicomotricidad influye significativamente en el dominio del pie de niños y niñas de 5 años de la I.E N° 301. Que significa que las diferentes actividades proporcionadas en el programa utilizando materiales diversos sirvieron para el afianzamiento del

dominio lateral del pie.

c) Se determinó que el programa de psicomotricidad influye significativamente en el dominio lateral óculo podal de niños y niñas de 5 años de la I.E N° 301 – Chilca.

d) Que significa que las diferentes actividades proporcionadas en el programa utilizando materiales diversos sirvieron para el afianzamiento del dominio lateral óculo podal.

e) Se determinó que el programa de psicomotricidad influye significativamente en el dominio lateral óculo manual de niños y niñas de 5 años de la I.E N°301 – Chilca. Que significa que las diferentes actividades proporcionadas en el programa utilizando materiales diversos sirvieron para el afianzamiento del dominio lateral óculo manual.

Córdova y Mucha (2018) investigación titulada “Efectividad del taller lúdico infantil en la mejora de la motricidad gruesa en niños de nivel escolar”; realizada en la Universidad Continental, el objetivo que se propuso fue: determinar la efectividad del taller lúdico infantil en la mejora de la motricidad gruesa en niños de nivel escolar. El marco metodológico se sustentó en el enfoque cuantitativo diseño experimental, tipo aplicada, diseño pre experimental, técnica la evaluación, instrumento test, unidad muestral fue 73 niños de 7 y 8 años de ambos sexos que cursaban el segundo grado de primaria. Los investigadores arribaron a las siguientes conclusiones principales:

a) La aplicación del taller lúdico infantil es efectiva, mejora el desarrollo de la motricidad gruesa.

b) En la evaluación del pre test, el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa fue baja.

c) El nivel de desarrollo antes de la aplicación del taller lúdico infantil muestra que los niños tienen un mayor desarrollo en la dimensión de percepción táctil y así mismo se observa que las niñas tienen mayor desarrollo en la dimensión de percepción visual.

d) A mayor aprobación de los juegos de parte de los niños existe más compromiso y mejor desarrollo de la dimensión que se trabaja. La evaluación del post test, el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa fue alta. Al concluir se notó una gran mejoría, los niños se adecuaron a su nivel de desarrollo de acuerdo a su edad. Los niños además de mejorar su desarrollo motor también progresaron a nivel psicológica, social y cognitivamente

Barrios y Muñoz (2017) investigación titulada “Actividades lúdicas en el desarrollo del pensamiento lógico-matemático en niños de 5 años en la institución educativa sagrada familia de concepción”; realizada en la Universidad Nacional del Centro del Perú, el objetivo que se propuso fue: Determinar la influencia de las actividades lúdicas en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños de 5 años en la Institución Educativa Sagrada Familia de Concepción. El marco metodológico se sustentó en el enfoque cuantitativo, tipo aplicada, nivel explicativo, diseño cuasi experimental con grupo control y experimental, técnica la observación, instrumento listo de cotejo y la prueba pedagógica, población muestral 15 alumnos de 5 años. Los investigadores arribaron a las siguientes conclusiones principales:

- a) Se ha determinado la influencia de las actividades lúdicas mediante la aplicación de diversos juegos que permitieron desarrollar el pensamiento lógico matemático en niños de cinco años.
- b) Para la elaboración del instrumento se utilizó una lista de cotejo en base a las capacidades e indicadores del área lógico matemático según el diseño curricular nacional DCN edad cinco años, para medir el desarrollo del pensamiento lógico matemático.
- c) Se ha elaborado las actividades lúdicas en base a la lista de cotejo teniendo en cuenta la edad de los niños, lo cual permitió que el infante manipule, explore, experimente mediante el material concreto para luego desarrollar el pensamiento lógico matemático.

d) La aplicación del instrumento para medir el pensamiento lógico matemático en los niños de cinco años, nos permitió conocer en el pre test el grado de conocimiento previo y en el post test el aprendizaje logrado.

e) Después de la aplicación de las actividades lúdicas para medir el desarrollo del pensamiento lógico matemático se observó que el grupo experimental tuvo un 80 a 90 % de aprendizaje logrado, mientras que en el grupo control se mantienen un 40%. Lo cual significa que las actividades lúdicas estimulan el aprendizaje en el área lógico matemático.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. Teoría del estudio

El proyecto de investigación se sustenta bajo los postulados teóricos de las Teorías de las Inteligencias Múltiples y Teoría Sociocultural del Aprendizaje.

a) Teorías de las Inteligencias Múltiples

Gardner (2005) según los postulados de las inteligencias múltiples que puede desarrollar toda persona, describe sobre la inteligencia espacial:

Este tipo de se relaciona con la capacidad que tiene el individuo frente a aspectos como color, línea, forma, figura, espacio, y la relación que existe entre ellos. Es, además, la capacidad que tiene una persona para procesar información en tres dimensiones. Las personas con marcada tendencia espacial tienden a pensar en imágenes y fotografías, visualizarlas, diseñarlas o dibujarlas. Percibir la realidad, apreciando tamaños, direcciones y relaciones espaciales. Reproducir mentalmente objetos que se han observado.

Reconocer el mismo objeto en diferentes circunstancias. La imagen queda tan fija que el individuo es capaz de identificarla, independientemente del lugar, posición o situación en que el objeto se encuentre. Anticiparse a las consecuencias de cambios espaciales, y adelantarse e imaginar o suponer cómo puede variar un objeto que sufre algún tipo de cambio. Describir

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

La inteligencia espacial es la inteligencia de los arquitectos, pilotos, navegantes, jugadores de ajedrez, cirujanos, pintores, escultores, ingenieros, etc. Según Gardner, este tipo de inteligencia permite la interpretación y creación de imágenes visuales, aumenta la imaginación y expresión pictórica y también permite pensar en tres dimensiones, relacionando espacios y efectos. Las personas con este tipo de inteligencia suelen transformarse en buenos arquitectos, pintores, decoradores, paisajistas, escultores, fotógrafos o cartógrafos. Disfrutan de hacer mapas, cuadros, esquemas, planos, etc.

b) Teoría Sociocultural del Aprendizaje

Vygotski (1978) “Las actividades lúdicas, surgen debido a la necesidad del individuo de poder recrear el contacto con los demás. Es así que los juegos tienen una naturaleza en su origen de índole social, pues esto no solo es una mera actividad recreativa, sino se trata de representar fenómenos y relaciones intrasociales. Es así que por medio del juego y gracias a que debido a ello se forma una cooperación con otros niños, van a ser estos quienes van a desarrollar los papeles de la sociedad, formando roles que son propios de toda relación social. Es así que el autor defiende la postura del simbolismo dentro del juego, pues afirma que el menor asocia su medio de juego con una imagen distinta al que tiene, dándole una connotación acorde la de su imaginación, ya tenemos el ejemplo de por ejemplo lápices convertidos en espadas como un ejemplo de esto”.

2.2.2. Actividades lúdicas

Según Fullea (2000), la lúdica viene a ser una categoría superior que se concentra mediante las formas que asume, es decir es la expresión de la cultura en un determinado contexto de tiempo y espacio. Una de tales formas es el juego o la actividad lúdica por excelencia y también son las diversas manifestaciones del arte, el espectáculo, el afán creador en el que hacer

laboral, que de simple acción productiva a un interesante proceso creativo; estando presente el simbolismo lúdico que transporta a los participantes hacia una dimensión espacio – temporal paralela a la real, estimulando los recursos de fantasía, la imaginación y la creatividad.

El juego es muy importante en el desarrollo integral del niño con él se puede lograr la adquisición de conocimientos, habilidades y destrezas, que le brindarán al infante oportunidades para conocerse así mismo a los demás y el entorno que lo rodea, aquí está reflejada la importancia de su aplicación en los primeros niveles educativos. Es oportuno mencionar la relevancia de dotar a los docentes de un conjunto de instrucciones y un material optimo, para lograr un trabajo acorde con las características de cada niño y así estimular en su crecimiento físico e intelectual (Garcia y Llull, 2009).

Cordero (2009), los juegos también llamados actividades recreativas a un nivel motriz son importantes, porque permiten el desarrollo muscular y óseo del menor. Por otra parte el juego contribuye al fomento de las comunicaciones: pues, al estar interactuando con otros individuos se va a tornar como natural que busquen el dialogo o formas de comunicación entre ellos, siendo que en ese aspecto deben desarrollar todas las habilidades comunicativas sociales que pueden a esa edad, para así comprender la idea de los demás y poder transmitir las suyas; otra de las contribuciones de las que podemos hablar es sin duda el desfogue que tienen los menores mediante estas actividades, es aquí que usas las energías contenidas y que necesitan liberar, así como liberarse de todo el estrés que recae sobre ello debido a la serie de conductas que le impone la sociedad.

El niño es un ser humano bien diferenciado de los animales irracionales que vemos en el zoológico o el circo. Los niños son para ser educados, no adiestrados. Es una actividad agradable en sí misma, que otorga al niño averiguar e interpretar su mundo. Primordialmente, incita al desarrollo de la motricidad, sensorial, intelectual, social, moral, de la creatividad y de la autoconciencia del niño. El objetivo que cumple la actividad lúdica se centra en el juego como fuente de gozo y de ejecución de deseos, de preparación de experiencia y solución / entendimiento de problemas, de manifestación

de sentimientos y dominio de emociones e identificación con el adulto (Freire, 1989, p. 11).

Garófano et al. (2011), el juego es una acción libre y voluntaria para el ser humano que le permite comprender y actuar sobre el mundo que le rodea dinamizar procesos de enseñanza –aprendizaje de forma creativa y divertida en el que los niños y niñas interioricen los conocimientos de manera significativa (p. 97).

El juego, como método de enseñanza, es muy antiguo, ya que en la comunidad primitiva era utilizado de manera empírica en el desarrollo de habilidades en los niños y jóvenes que aprendían de los mayores la forma de cazar, pescar, cultivar, y otras actividades que se transmitían de generación en generación. De esta forma los niños lograban asimilar de una manera más fácil los procedimientos de las actividades de la vida cotidiana (Perez de Urbina, 2013, p. 31).

Para Calero (2010) “La lúdica fomenta el desarrollo psico-social, la conformación de la personalidad, genera valores, puede orientarse a la adquisición de saberes, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento” (p. 37).

Estrategia Lúdica es una metodología de enseñanza de carácter participativa, impulsada por el uso creativo y pedagógicamente consistente en técnicas, ejercicios y juegos didácticos, creados específicamente para generar aprendizajes significativos, tanto como el desarrollo de habilidades o competencias sociales, forman una parte constructiva del ser humano satisfaciendo así la necesidad de comunicarse, sentir y expresar, produciendo en los educandos una serie de emociones guiadas al entretenimiento y conocimiento, de manera que se motive a la libre expresión a través del juego. En el afectivo-motivacional se propicia la familiaridad, el interés, el gusto por la actividad, el espíritu de solidaridad. Como se puede observar el juego es en sí mismo una vía para estimular y fomentar la creatividad y sociabilidad (Perez de Urbina, 2013, p. 33).

Según el Ministerio de Educación (MINEDU, 2015) menciona que acerca de las actividades lúdicas: El juego se diferencia de las actividades lúdicas, porque estas últimas nos pueden servir para enseñar y también ayudar a que las y los estudiantes se distraigan y continúen con su proceso de rehabilitación emocional. Es necesario recordar que nuestras primeras experiencias infantiles marcan cómo viviremos el futuro, por ello como docentes es valioso conocer el desarrollo evolutivo. Este se da de manera transversal e integral incluyendo lo afectivo, cognitivo, social, físico y ambiental; sin embargo, cada niña, niño y adolescente tiene un desarrollo particular, es decir, unos se demoran más que otros en alcanzar capacidades específicas acordes a su edad, entre tanto se mantenga dentro del rango esperado no hay que alarmarse, ni tampoco forzar a que el estudiante acelere su aprendizaje. Siempre se le debe apoyar con empatía (p. 15).

En consecuencia, podemos manifestar que el juego es una actividad, naturalmente feliz, que desarrolla integralmente la personalidad del hombre y en particular su capacidad creadora, influyendo directamente en sus componentes estructurales que serán los pilares fundamentales en la formación del individuo en cada una de las áreas y conseguir que sea el niño quien construya su propia forma de aprender. Por consiguiente, al llegar a la adultez consiga éxitos tanto personales como familiares, sociales y escolares para garantizar su calidad de vida.

Importancia de las actividades lúdicas

Según varios autores manifiestan acerca de la importancia de las actividades lúdicas García (2018) y Sandra (2020):

- Fomentan el aprendizaje. Es bien sabido que todos aprenden a través del juego
- Permiten una socialización mucho mayor al compartir intereses y una actividad común.
- Favorecen la integración social al aprender el funcionamiento de las reglas

- Desarrollan conductas positivas junto con la resolución de conflictos.
- Ayudan a comprender las emociones y a expresarlas de manera adecuada.
- Desarrollan la psicomotricidad.
- Facilitan y fomentan el desarrollo del lenguaje.
- Motivan y fomentan la curiosidad, factor necesario para el aprendizaje.
- Desarrollan la imaginación y la creatividad.
- Les ayudan a superar sus barreras físicas y psicológicas, al suponer retos.
- Se siente bien y se expresa con libertad.
- Se relaciona socialmente con otros y en grupo.
- Adquiere responsabilidades y capacidad de juicio.
- Se integra en el mundo adulto.
- Conoce características de su propia cultura.
- Transforma la realidad y explora el mundo que le rodea.
- Desarrolla la imaginación y la creatividad.
- El juego de los niños siempre tiene sentido, según sus experiencias y necesidades particulares.
- Muestra la ruta a la vida interior de los niños; expresan sus deseos, fantasías, temores y conflictos simbólicamente a través del juego.
- El juego de los niños refleja su percepción de sí mismos, de otras personas, y del mundo que les rodea.
- A través del juego los niños lidian con su pasado y su presente, y se preparan para el futuro.

- El juego estimula todos los sentidos:
- Enriquece la creatividad y la imaginación.
- Ayuda a utilizar energía física y mental de maneras productivas y/o entretenidas.
- El juego facilita el desarrollo de:
 - Habilidades físicas- agarrar, sujetar, correr, trepar, balancearse.
 - Destrezas sociales- cooperar, negociar, competir, seguir reglas, esperar turnos.
 - Inteligencia racional- comparar, categorizar, contar, memorizar.
 - Inteligencia emocional- auto-estima, compartir sentimientos con otros.
- El juego facilita el aprendizaje sobre:
 - Su cuerpo- habilidades, limitaciones.
 - Su personalidad- intereses, preferencias.
 - Otras personas- expectativas, reacciones, cómo llevarse con adultos y con niños.
 - El medio ambiente- explorar posibilidades, reconocer peligros y límites.
 - La sociedad y la cultura- roles, tradiciones, valores.
 - Dominio propio- esperar, perseverar, lidiar con contratiempos y derrotas.
 - Solución de problemas- considerar e implementar estrategias.
 - Toma de decisiones- reconocer opciones, escoger, y lidiar con las consecuencias.

Con respecto a la importancia de las actividades lúdicas en el proceso de aprendizaje, menciona Díaz (2018), “es bien sabido que todos aprenden a

través del juego. Permite una socialización mucho mayor al compartir intereses y una actividad común. Favorecen la integración social al aprender el funcionamiento de las reglas. Desarrollan conductas positivas junto con la resolución de conflictos. Ayudan a comprender las emociones y a expresarlas de manera adecuada. Desarrollan la psicomotricidad. Facilitan y fomentan el desarrollo del lenguaje. Motivan y fomentan la curiosidad, factor necesario para el aprendizaje. Desarrollan la imaginación y la creatividad. Les ayudan a superar sus barreras físicas y psicológicas, al suponer retos.

A medida que un niño pasa de lactante a adulto, su principal enfoque de la actividad evoluciona a lo largo de un todo juego-trabajo. En cada período del desarrollo, el equilibrio entre juego y trabajo se desplaza. Para el niño en edad preescolar, el juego es la actividad central. La organización de los primeros años en la escuela disciplina al niño a saber contrapesar las actividades lúdicas relacionadas a los juegos y las actividades laborales. Conforme el niño se va desarrollando, es decir va creciendo en diferentes aspectos, y se va aproximando a la etapa de la adolescencia, aumenta su participación en actividades organizadas y dirigidas hacia lo laboral, hacia el trabajo. Esta orientación en lo laboral crece, especialmente en los años de la adolescencia (Atuncar, 2017).

Tipos de actividades lúdicas

Según los autores Freire (1989); Castellote (2018) y López (2020) tipifican las actividades lúdicas:

- Los juegos motores. El juego potencia la inteligencia, ya que el desarrollo de las capacidades intelectuales está unido a lo sensorio motor logrando en el alumno el desarrollo de la creatividad, en consecuencia, motor implica el desarrollo de todos los ámbitos de la personalidad, potenciando el desarrollo del ser humano.
- El juego de manipulación. En este juego se relacionan los movimientos que tienen relación con la mano y dedos. Los juegos de imitación. Los niños empiezan el juego imitativo desde la etapa sensorio motriz y se

sigue desarrollando en las edades posteriores adquiriendo el perfeccionamiento de actitudes.

- El juego simbólico. Es la capacidad de simbolizar, crear situaciones mentales y combinar hechos reales con imaginativos es muy importante,
- El juego simbólico pasa por diversas etapas de maduración, comienzan de forma individual y progresivamente se transforma en un juego colectivo.
- Los juegos verbales. Favorecen y enriquecen el aprendizaje a la conciencia lingüística de manera lúdica y creativa.
- Los juegos de razonamiento lógico. Estos juegos son los que aportan el fortalecimiento de los procesos de razonamiento matemático.
- Juegos de relaciones espaciales y temporales. Estimulan al niño observar y analizar el espacio en el que se desenvuelve para el desarrollo de orientación espacial.
- Juegos de memoria. Proveen la capacidad de identificar y elaborar procesos memorísticos a partir de las experiencias, estas memorias irán de acuerdo a las edades.
- Juegos de fantasía. Los juegos de fantasía permiten al niño abandonar por lapsos de tiempos la realidad para sumergirse en un mundo de la imaginación.
- Juegos configurativos. En este juego se les da materiales a los niños, por ejemplo, arena, plastilina, etc.
- Juegos de entrega. Este juego es de carácter íntimo, afectivo e intenso hacia un objeto ya sea por su textura, forma y tamaño.
- Juegos simbólicos. En este juego el niño representa objetos y es capaz de captar las diferencias y semejanzas de estas representaciones, mediante este juego expresa sus emociones y su vida de fantasías, manifestando su mundo interior, alimentando la imaginación y estimulando la fantasía.

- Juegos tradiciones. Este tipo de juegos transmiten características, valores, formas de vida, tradiciones de los diferentes lugares. Estos juegos perduran de generación en generación, son transmitidos de abuelos a padres, de padres a hijos y así consecutivamente con algunas variaciones y manteniendo su esencia.
- Físicos: La acción es lo principal, suele ser social, ruidoso y competitivo
- Manipulativos: El centro es el intento de dominar o controlar el entorno.
- Juego simbólico: Implican la manipulación de la realidad.
- Juegos de reglas: Se rigen por reglas convencionales.
- Juego funcional. Juegos basados en la estimulación de sus sentidos
- Juego de exploración. Actividad explorativa. Comienzo de gateo.
- Juego de autoafirmación. Importancia del propio ser, sus posibilidades y sus límites. Prueban y comprueban su mundo constantemente.
- Juego con los gestos afectivos hacia el adulto.
- Juego simbólico. Construcción y destrucción.
- Juegos de imitación.
- Juego individual, aunque con la presencia física de alguien.
- Juego presocial.
- Juego asociativo con compañeros e individual.
- Juego de roles.
- Juego reglado y social.
- Juego colectivo muy importante. Búsqueda del triunfo constante. Propias reglas. Favorece el razonamiento y su objetividad.

- Juego competitivo. Grupo de niños firme y aislado de adultos.

Según Lalupu (2018) los juegos se clasifican en:

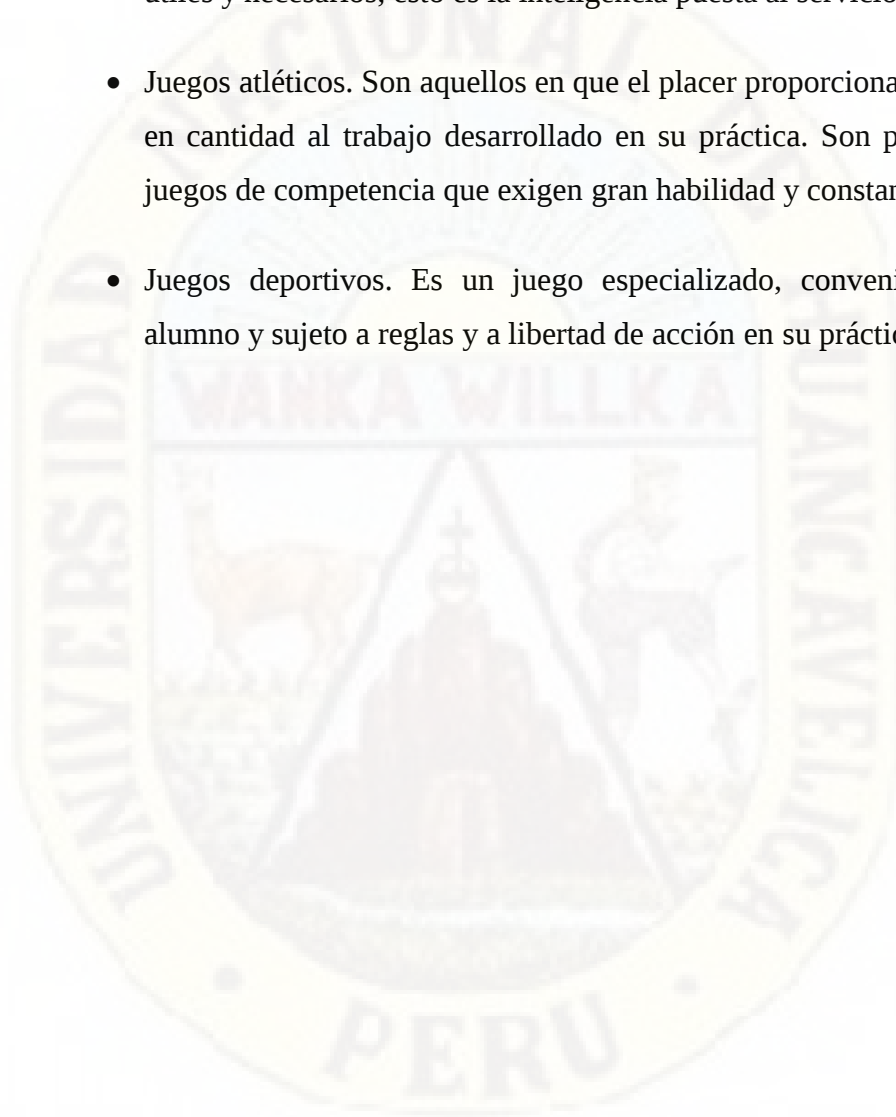
- Juegos sensoriales. Estos juegos son relativos a la facultad de sentir; provocan la sensibilidad en los centros comunes de todas las sensaciones. Los niños sienten placer con el simple hecho de expresar sensaciones, les divierte probar las sustancias más diversas, Para ver a qué saben, hacer ruidos con silbatos, con las cucharas sobre la mesa, etc., examinan colores extra. Los niños juegan a palpar los objetos.
- Juegos motores. Son innumerables, unos desarrollan la coordinación de movimientos como los juegos de destreza, juegos de mano (boxeo, remo), juegos de pelota (básquetbol, fútbol, tenis); otros juegos por su fuerza y prontitud como las carreras, saltos, etcétera.
- Juegos intelectuales. Son los que hacen intervenir la comparación de fijar la atención de dos o más cosas para descubrir sus relaciones, como el dominio, el razonamiento (ajedrez), la reflexión (adivinanza) y la imaginación creadora (invención de historias).
- Juegos sociales. Son los juegos cuya finalidad es la agrupación, cooperación, sentido de responsabilidad grupal, espíritu institucional, etcétera.

Según Lalupu (2018):

- Juegos infantiles. Estos juegos comprenden desde el nacimiento hasta los seis años y con manifestaciones de placer, no exigen esfuerzo muscular, sus juegos son individuales. Esta es la edad de oro del juguete, es decir, del estímulo para el juego individual.
- Juegos recreativos. Estos juegos, también llamados de salón, son aquellos que además de proporcionar placer exigen esfuerzo muscular para llegar a dominarlos; se les puede dividir en dos grupos: Corporales y Mentales.
- Juegos escolares. Estos juegos son los que comprenden en el período de

siete a doce años aproximadamente; el juego cambia fundamentalmente de aspecto, es asociable.

- Juegos de destreza. Estos juegos se caracterizan por el empleo económico del esfuerzo, por la combinación apropiada de los movimientos para alcanzar un fin. En estos juegos no debe haber movimientos demás, sino útiles y necesarios, esto es la inteligencia puesta al servicio del músculo.
- Juegos atléticos. Son aquellos en que el placer proporcionado es inferior en cantidad al trabajo desarrollado en su práctica. Son por lo general juegos de competencia que exigen gran habilidad y constancia.
- Juegos deportivos. Es un juego especializado, conveniente para el alumno y sujeto a reglas y a libertad de acción en su práctica.



Lalupu (2018) la clasificación es la siguiente:

- Juegos visuales. Son los juegos que ayudan a la función visual, que corresponden a la época lúdica del juguete y se producen con ayuda de elementos especiales, como objetos brillantes para ser suspendidos; cubos y conos brillantes, prismas, tablitas de madera en los que se insertan figuras geométricas, juguetes para el sentido cromático.
- Juegos auditivos. Son los juegos que ayudan a la función auditiva, corresponden a la etapa del juguete y se hace proporcionado a los niños en la primera etapa de la infancia.
- Juegos táctiles. Estos juegos ayudan al desarrollo del sentido del tacto y los niños lo realizan con diversos juguetes como muñecas y animales de material blando, cubos de distintos tamaños, tablillas donde se resalte las superficies lisas.
- Juego de agilidad. Son todos los juegos que permite cambiar de posición en el espacio y hacer recorridos con variantes posiciones corporales (saltos, carreras con obstáculos).
- Juegos de puntería. Son todos los que se practican con el tiro al blanco.
- Juegos de equilibrio. Son aquellos que desarrollan la capacidad para controlar la gravedad en relación con el plano de sustentación y la elevación del punto conservador de la gravedad.
- Juegos inhibición. Son los juegos cuya finalidad es la agrupación, cooperación institucional, de igual manera en los juegos sociales.
- Juegos activos. Son los juegos de actividad corporal que espontáneamente realiza el niño, interviniendo dinámicamente impulsado por su vitalidad

Caillois (1967) explica que estos cuatro tipos de juegos pueden mantenerse como simple actividad lúdica:

- Juegos individuales. Son los juegos que ejecuta un solo niño satisfaciendo así sus intereses muy personales.
- Juegos colectivos. Son los juegos que se realizan entre varias personas, responden al principio de la socialización y están estimulados por la evolución y la competencia.
- Juegos organizados. Son los juegos que se refiere a cuando se realizan previa organización.

Las actividades lúdicas permiten el crecimiento y desarrollo global de niños y niñas, mientras viven situaciones de placer y diversión. Constituir una vía de aprendizaje del comportamiento cooperativo, propiciando situaciones de responsabilidad personal, solidaridad y respeto hacia los demás. Propiciar situaciones que supongan un reto, pero un reto superable. Evitar que en los juegos siempre destaquen, por su habilidad, las mismas personas, diversificando los juegos y dando más importancia al proceso que al resultado final.

Características de las actividades lúdicas:

Sandra (2020) entre las principales características tenemos las siguientes:

- Es una actividad implícita en los seres vivos desarrollados.
- Son acciones realizadas por el hombre de manera libre y placentera y que a su vez ayudan a éste a descubrir. Conocer y desear la vida.
- Son herramientas que aliadas con la comunicación permite a los individuos a establecer un buen clima de socialización.
- Favorecen a los individuos tanto en su desarrollo personal como ser individual como ser social.

- Produce placer, y en ésta encontramos el fundamento de su necesidad de repetición, dando seguridad en su continua realización, favoreciendo de esta manera a la memoria.
- Es la acción que realiza el hombre en las diferentes etapas de su vida; contribuyendo a la infancia a la formación física e intelectual y durante la adolescencia, juventud y adultez tiene la misión esencial de reafirmar aspectos que definen la personalidad y la posibilidad de enfrentar y resolver los retos que presenta la vida.
- Es un sistema formal de carácter cerrado que en forma subjetiva presenta parte de la realidad.
- No tiene un fin inmediato, pero si mediato.
- Es una novedad, por lo que se dice una aventura, su encuentro descubrimiento incita a proseguir.
- Se pone a prueba acciones cognitivas, afectivas (paciencia, trabajo en grupo, etc.).
- Un alumno aprecia a un adulto o persona allegada a él cuando más tiempo se dedica a crear y realizar este tipo de actividad con él.
- Permite observar las diversas conductas del niño y adolescente tanto en sus posibilidades causas y efectos como tenemos, aspiración, material que puede ser aprovechado para la terapia de base analítica.

La actividad lúdica de una sociedad es el reflejo de los valores de su propia cultura; por ejemplo, el monopoly reproduce el funcionamiento del sistema económico capitalista. En resumen, el juego, al igual que el deporte, el folklore y las tradiciones, es reflejo de la sociedad en la que se vive (Lalupu, 2018).

Según Caillois (1967) “piensa incluso que los juegos practicados mayoritariamente por un grupo social determinado, identifican la forma de ser, las características y los comportamientos de dicho grupo”.

Las actividades lúdicas permiten generar un ambiente armónico donde el niño y niña pueden aprender de manera divertida, sin presiones, explorando el mundo exterior, mejora la capacidad cognitiva, habilidades sociales y espaciales; así también promueve una interacción positiva entre el docente y estudiante. Más aún lo lúdico está inserto en la complejidad de la vida y de su expresión: la naturaleza, con toda su incertidumbre. Por tanto, lo lúdico ayuda al aprendizaje particular e integral del ser humano de manera dinámica. En el adulto puede hacerlo más grato y facilitar el aprendizaje de competencias laborales y de buscar conocimientos de interés propios donde pueda reflexionar sobre sus inquietudes y al mismo tiempo soslayar el mundo del trabajo (Posada, 2014).

Los procesos lúdicos y en especial los juegos son senderos abiertos a la creatividad y al conocimiento. De ahí que la lúdica en términos metodológicos sea un universo de posibilidades abiertas a la creación y a la cultura. Así mismo, la lúdica no sólo será vista alrededor del simple juego didáctico, sino a través de todo ese gran entramado de procesos creativos e intelectivos que se gestan alrededor del desarrollo humano. Estos procesos creativos, lúdicos se pueden gestar, a través del juego, del sentido del humor, del movimiento, del arte y de la palabra (Jimenez, 2018, p. 90).

Para Noval (2007) “permite formar un ambiente más agradable y también presenta una estrategia para el profesor pueda resolver uno de los muchos problemas que se enfrenta al entrar en clase” (p. 7).

Crescini (2011), La actividad se caracteriza por emplear estrategias innovadoras, divertidas; permiten una liberación inmediata de tensiones y consecuentemente, un enriquecimiento personal, representa una terapia activa al descargar de preocupaciones y facilitar manifestaciones de placer

y satisfacción, es proporcionar aprendizajes significativos para la vida y facilitar entornos de ejercitación y de experimentación.

Una de las principales funciones del componente lúdico, es la capacidad de auto ordenamiento que le brinda a la psique. El impulso lúdico se ubica entre la creatividad y el deseo, y aunque físicamente no se ha logrado ubicar, se le suele situar en un plano de la conciencia entre las estructuras cognitivas, afectivas y emocionales llamado zona transicional, a la cual le son atribuidas las facultades de producir sensaciones (confianza, distensión, goce y placer) propicias a la libertad de pensamiento para todo acto de creación (Domínguez, 2015, p. 12).

Pavía (2006), permite una educación permanente, que facilita aprendizajes significativos y posibilidades la ejercitación y experimentación, por ello es quizá que la actividad lúdica forma parte de los derechos universales del niño, considerada como una actividad pedagógica, que presenta beneficios que puede proporcionar a las personas que lo practican, que enriquece o desarrollo la conducta y la personalidad.

En el ambiente escolar a la lúdica se considera como la disposición de todos los miembros al juego, diversión y placer, con fines educativos, es allí donde los niños deben tomar una postura activa desde el primer día en que el educador les exponga los objetivos que se persiguen con la lúdica escolar, presentándoles sus objetivos mediante una actividad dinámica que escogerá el profesor previamente, en la que será muy comprensivo ante las respuestas que proporcionen los estudiantes y hacer de los errores que puedan tener en la exposición de sus criterios, un mecanismo de adquisición de conocimientos (Lalupu, 2018, p. 31).

Así también la lúdica se caracteriza por tener:

- Flexibilidad: la flexibilidad es el lado cualitativo de la creación; “permiten formar seres flexibles, reflexivos, con la posibilidad de

analizar situaciones que se presenten desde diferentes puntos de vista” (Betancourt y Valadez 2005, p. 3).

- Emplear actividades lúdicas creativas con niños de primaria, permite despertar el interés, creatividad, flexibilidad y capacidad de relacionarse con sus iguales. La lúdica permite formar niños y niñas capaces de interpretar la realidad a su manera desde una posición lógica.
- Originalidad: la lúdica permite formar seres originales con capacidad de generar sus propias ideas.
- Reflexión: Las actividades lúdicas forja seres reflexivos, con capacidad de pensar y tomar acertadas decisiones, en el caso de los niños para que puedan desarrollar habilidades cognitivas.
- Ubicación: Emplear actividades lúdicas con niños de primaria permite tener la capacidad de ubicación en el tiempo y espacio, relacionando las cosas de su alrededor con contextos de la vida real.
- Mejoramiento de enseñanza aprendizaje: La lúdica promueve a mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje, donde el niño y el docente tienen una mejor comunicación y comprensión de las actividades.

La lúdica como instrumento para la enseñanza – aprendizaje, conduce a la reflexión en varios escenarios de acuerdo con las influencias y la relación que sin duda, brinda la posibilidad didáctica y pedagógica para fortalecer los procesos de formación, ya que con el ser humano generan entornos educativos, que amplían las posibilidades de asimilación de los conceptos, no solo de tipo educativo, sino de transmisión de conocimientos y desarrollo de habilidades y destrezas, potenciando el aprendizaje y los procesos de investigación a nivel internacional, Nacional, Regional en las Instituciones oficiales y privadas (Monsalve et al., 2016, p. 14).

Dimensiones de las actividades lúdicas

A. Juego físico

Este incluye actividades físicas (por ejemplo: saltar, escalar, bailar, saltar la cuerda, andar en bicicleta y jugar con pelota), la práctica de la motricidad fina (por ejemplo, coser, colorear, cortar, manipular juguetes de acción y de construcción) y juego de combate (fingir que lucha con sus compañeros) Stjerne (2020).

El juego físicamente activo lleva a los niños a ejercitarse y también está vinculado con un progreso académico, autocontrol y competencia social.

Salir a la naturaleza es una de las actividades que producen claros beneficios positivos, sin embargo, se puede comenzar con actividades básicas y simples al interior, como al convertir el piso en piedras para cruzar un río, tratar de balancear juguetes u objetos en la cabeza y hombros o construir torres complejas.

Omeñaca (2008) indica que el juego es:

- Placentero: debe producir satisfacción a quien lo practica y no suponer en ningún caso, motivo de frustración o fracaso.
- Natural y motivador: el juego es una actividad motivadora, por tanto, la práctica de forma natural.
- Liberador: hay que entender el juego como una actividad libre, voluntaria, donde nadie está obligado a jugar.
- Mundo aparte: la práctica del juego evade de la realidad, introduciendo al niño y/o adulto en un mundo paralelo y de ficción, que le ayuda a lograr satisfacciones que en la vida normal no alcanzan.
- Creador: la práctica del juego favorece el desarrollo de la creatividad y espontaneidad.

- Expresivo: es un elemento favorecedor de la exteriorización de sentimientos y comportamientos que en situaciones normales mantenemos reprimidos.
- Socializador: la práctica de muchos juegos favorece el desarrollo de hábitos de cooperación, convivencia y trabajo en equipo.

B. Juego con objetos

Esto comienza a temprana edad, con comportamientos tales como la manipulación básica de objetos, rotación de objetos mientras se mira, golpea y tira. Esto evoluciona hasta el arreglo y construcción de objetos al ser niños pequeños y luego pasa a la acción y clasificación hasta la construcción más compleja, creando y construyendo objetos más grandes Según Stjerne (2020).

Ciertos estudios vinculan el juego con objetos con el desarrollo de habilidades de representación (por ejemplo: un plátano que se convierte en teléfono), estrategias de razonamiento y solución de problemas. Algunos estudios han dado evidencia de vínculos entre el juego con objetos y el desarrollo del lenguaje, las matemáticas, habilidades espaciales y de motricidad fina.

Involucre a su niño en distintos tipos de actividades creativas desde la pintura hasta el juego con masilla, desde la caja de arena hasta actividades manuales complejas, hornear y cocinar juntos. Puede pedir a su hijo reconstruir y combinar dos de sus modelos LEGO, lo cual ejercita la resolución de problemas, el autocontrol y la creatividad.

Según Sarlé (2006):

- Muñecos, autos, baterías de cocina, juegos de té, espadas y sombreros, varitas mágicas, coronas, etc., forman parte de este universo. En tanto objeto, los juguetes guardan una relación de semejanza con el objeto real que representa.

- Objetos para jugar con el cuerpo. Triciclos, patinetas, patines, bicicletas, pelotas de diverso tipo, cestos y arcos son objetos que no necesariamente representan el mundo y se utilizan para diversos tipos de juegos que comprometen habilidades vinculadas con el equilibrio, el desplazamiento, la puntería, etc. Su diseño puede ser tan complejo que el mismo objeto en manos de un adulto se transforma en parte indispensable para desarrollar un juego deportivo o practicar un deporte. Si bien, estos objetos generalmente están asociados a juegos con reglas convencionales (por ejemplo, son juegos con pelota: el fútbol, el quemado, el Stop), los niños pequeños generalmente juegan sin perseguir fines específicos. Andar en triciclo, deslizarse en patines o hacer picar una pelota se constituyen en juegos aun cuando no se jueguen carreras con otros, ni se pretenda competir con otros.
- Objetos que son juegos. En este grupo encontramos el balero, el trompo, el yo-yo, los barriletes. Pueden tener diferente diseño y estar confeccionados con materiales diversos, pero todos ellos obligan a realizar un único tipo de acción o repertorio de acciones encadenadas entre sí que compromete generalmente una habilidad, una destreza manual. Son juegos que se encuentran en diferentes culturas y que han sobrevivido al paso de los años. (p. 21).

C. Juegos con reglas

Estos incluyen juegos físicos, tales como atrapadas, escondidillas, lanzar y atrapar, ya medida que los niños crecen, usan los juegos electrónicos y en computadora, así como un amplio rango de actividades deportivas más organizadas Stjerne (2020).

Los juegos de mesa (especialmente aquellos que involucran números) consiste sobre todo en pensamiento sistemático, solución de problemas y ayudarles a mejorar las habilidades de cálculo. Los juegos físicos con reglas ayudan a los niños a adaptarse para seguir secuencias e instrucciones, incluida la escolarización formal. Los juegos con reglas

pueden actuar como un sustituto de la vigilancia de los adultos, mejorando la libertad y actuación de los niños.

Esta es una gran oportunidad para encontrar un juego favorito y recordar a los niños que a veces la mejor parte del juego es cambiar y acordar las (nuevas) reglas, ya sea para atrapar una pelota o en un juego de mesa.

Hart (1983) son los que desarrollan:

- Abierto y participativo, buscamos diversidad de puntos de vista y participación creativa.
- Transversal y diverso, para recoger las necesidades y sensibilidades de sectores diversos (privado, público, tercer y cuarto sector), desde cualquier posición organizativa y perspectiva generacional.
- Generador de iniciativas, no buscamos solo conocimiento y reflexión. Queremos intervenir y generar recursos que faciliten la transformación organizacional.
- Dialogante, para aprovechar la riqueza de la diversidad implica mucha escucha e intercambio y mente abierta para cooperar.
- Innovador, para que el propio grupo viva y refleje las nuevas formas organizacionales, desde su propósito, la relación humana y su estructura interna.
- Participación activa, para generar nuevas vías y posibilidades.
- Respeto a las normas que el Grupo se otorgue.
- Aceptación de la diversidad de miradas y perspectivas.
- Continuidad y compromiso, con los objetivos y retos del grupo.
- Generosidad en las aportaciones, sin autolimitaciones.

2.2.3. Inteligencia espacial

“La inteligencia espacial se especializa en visualizar imágenes, formas y colores; las transforma, relaciona y las traduce en esquemas gráficos o conceptuales. Es propio de los arquitectos, cirujanos, escultores, pintores” Vila y Jenichen (2010).

La inteligencia espacial es definida como la capacidad de percepción de la realidad y sus detalles para la formación de modelos mentales que puedan ser rotados y manipulados de maneras abstractas o bien reproducidas gráficamente. También incluye la habilidad para la recreación mental de elementos concretos sin presencia física de estos. Esta inteligencia puede resumirse como la capacidad para pensar y procesar información en tres dimensiones. En la inteligencia espacial se ven implicados múltiples procesos cognitivos tales como la creatividad, la memoria visual, la capacidad de abstracción, la capacidad de abstracción y la orientación espacial. Es por ello que es una inteligencia que tiene un rol tanto en la ciencia como en el arte Alabau (2019) .

Tiene relevancia en la manipulación de objetos; para trabajar en el favorecimiento de habilidades espaciales, es recomendable trabajar en la exploración del espacio, proponer actividades divertidas con diferentes desplazamientos, invento de caminos y trayectorias, dibujos y verbalización haciendo mención a naciones espaciales Cubas (2018).

Los niños y niñas, que han desarrollado estas habilidades piensan en imágenes y dibujos, son los que encuentran lo perdido, les encanta resolver laberintos y rompecabezas, dibujar, diseñar y construir bloques. La utilización de imágenes se manifiesta en forma perceptiva, mental, gráfica y simbólica. La imagen perceptiva es la reproducción de lo que registra el cerebro a través de todos los sentidos, la que construye la mente a partir de la información de las imágenes sensibles, que son las más importantes para la conceptualización, porque tienen que ver con la capacidad de visualización, donde la imagen gráfica es la que dibuja, traza convierte la imagen en signos y la simbólica es la que registra a través de códigos y

signos convencionales (Lomas y Calderón, 2012).

Según Rigo y Donolo (2011) “ser especialmente sensible al color, a las líneas, al espacio, a las formas, así como a las relaciones que existen entre los elementos. La capacidad de representación y orientación geográfica también forma parte de esta inteligencia”.

La inteligencia espacial se manifiesta por la capacidad para distinguir formas iguales o distintas en objetos presentados bajo otros ángulos, identificar el mundo visual con precisión, efectuar transformaciones sobre sus propias percepciones, imaginar el movimiento o traslación entre las partes de una configuración, orientarse en el espacio y ser capaz de volver a crear aspectos de la experiencia visual, incluso lejos de los estímulos pertinentes (Antunes, 2004).

En consecuencia, la inteligencia espacial se define como la capacidad para percibir el mundo de una forma óptima, en lo que se refiere a la percepción visual y del espacio, junto con la capacidad para realizar modificaciones sobre esas percepciones.

Importancia de las inteligencias espaciales

Corral (2004), Las habilidades espaciales permiten que el niño tenga la noción del tiempo, ubicación y reconocimiento de su propio cuerpo; cuando el niño se enfrenta al entorno, debe saber distinguir sobre sus elementos, para que vaya consolidando el esquema corporal, que trata del dominio del espacio. Las habilidades espaciales favorecen a las nociones como dirección, situación y tamaño.

Se considera a la inteligencia espacial y a la matemática como las dobles contribuyentes, en las que su importancia relativa difiere según cada situación individual. La centralidad del pensamiento espacial en las ciencias podría ser subestimado, pero donde no lo puede ser es en el dominio de las artes, es en ese sentido que la inteligencia espacial es una forma de conocimiento que involucra a objetos, pero a diferencia de la matemática que tiene una camino de abstracción creciente, la espacial va en el camino

inverso, insiste en lo fundamental, el mundo concreto y de allí su poder de permanencia (Bello, R. Gálvez, D. y Lezcano, M., 2000).

Garea (2015), Existe un sentido del todo, una sensibilidad que es central en la inteligencia espacial, y que parece ser una recompensa por la vejez: una capacidad continúa o quizá realzada de apreciar el todo, de discernir patrones hasta cuándo se pueden perder determinados detalles o puntos finos. Quizá la sabiduría explota esta sensibilidad a los patrones, formas y el todo.

Alabau (2019) manifiesta acerca de la importancia de la inteligencia emocional:

- Alto sentido de la orientación y de la ubicación, así como competencia en lectura de mapas.
- Habilidad para la manipulación del color, líneas, formas, figuras y espacio y la relación entre todos ellos.
- Interés hacia diversas disciplinas del arte como la pintura, dibujo, escultura y fotografía.
- Capacidad para la representación gráfica de elementos tanto visuales como espaciales.
- Memoria espacial: pueden ser capaces de recordar un espacio y sus detalles fácilmente
- Percepción de la realidad poniendo atención en las relaciones espaciales, las distancias y dimensiones.
- Capacidad de reconocimiento de un objeto o imagen independientemente de la posición en la que se halle
- Aptitud para la anticipación de variaciones espaciales en objetos mediante la rotación y manipulación mental.
- Facultad en la identificación de similitudes y diferencias entre diversos elementos concretos.

- Uso de diversos recursos visuales, como esquemas o mapas mentales, en la organización de la información
- Personas muy observadoras.
- Reconocimiento y distinción del todo y sus partes.
- Excelente desempeño en la resolución de acertijos, rompecabezas y laberintos, así como en la interpretación de gráficos y formas geométricas.

La orientación espacial, permite una correcta adquisición de habilidades en el niño para emprender en el mundo de la lectura, distinguiendo correctamente las letras, en especial de aquellas que presentan dificultad para algunos niños con problemas de orientación espacial como la b, d, q y p; al no reconocer correctamente los espacios existentes entre letras y palabras, disminuyendo la comprensión del texto y la entonación. Las habilidades espaciales permiten conocer la estructura del mundo externo, relacionándose primeramente consigo mismo y luego con las personas y cosas que se encuentran alrededor; permite el conocimiento interno del niño para posteriormente exteriorizarse con los demás.

Características de la inteligencia espacial

Según Izquierdo (2004) las personas que manifiestan una buena inteligencia espacial presentan las siguientes características:

- Aprenden viendo y observando.
- Reconocen caras, objetos, formas, colores, detalles y escenas.
- Se orientan fácilmente en el espacio, por ejemplo, cuando se mueven y viajan.
- Perciben y producen imágenes mentales, piensan mediante dibujos y visualizan los detalles más simples.
- Utilizan imágenes visuales como ayuda para recordar información

- Descifran gráficos, esquemas, mapas y diagramas.
- Aprenden con gran facilidad mediante la representación gráfica o a través de medios visuales.
- Se divierten garabateando, dibujando, esculpiendo o reproduciendo objetos.
- Les gusta construir productos tridimensionales, tales como objetos de papiroflexia (pajaritas, casas o recipientes).
- Son capaces de cambiar mentalmente la forma de un objeto: como doblar un trozo de papel imaginado que se convierte en una figura compleja, visualizando su nueva forma.
- Pueden mover y rotar mentalmente objetos en el espacio para determinar cómo se relacionan con otros objetos: por ejemplo, cambiar el mecanismo de las partes de una maquinaria.
- Ven cosas de diferentes formas o desde «nuevas perspectivas».
- Perciben tanto los patrones sutiles como los obvios.
- Crean representaciones de la información concreta o visual.
- Son hábiles para hacer diseños figurativos, abstractos, espaciales o trabajos originales de arte.

Según Noval (2007) este tipo de inteligencia se relaciona con la capacidad que tiene el individuo frente a aspectos como color, línea, forma, figura, espacio, y la relación que existe entre ellos. Es la capacidad que tiene una persona para procesar información en 3 dimensiones o competencias intelectuales básicas.

- Percibir la realidad, apreciando tamaños, direcciones y relaciones espaciales.
- Reproducir mentalmente objetos que se han observado. Reconocer el mismo objeto en diferentes circunstancias; la imagen queda tan fija que

el individuo es capaz de identificarla, independientemente del lugar, posición o situación en que el objeto se encuentre.

- Anticiparse a las consecuencias de cambios espaciales, y adelantarse e imaginar o suponer cómo puede variar un objeto que sufre algún tipo de cambio.
- Describir coincidencias o similitudes entre objetos que lucen distintos; identificar aspectos comunes o diferentes en los objetos que se encuentran alrededor del individuo.
- Esquema corporal: Es el conocimiento del propio cuerpo, sea de forma estática o en movimiento, donde el niño aprende a tomar conciencia de sus limitaciones y posibilidades.
- Una vez identificado las representaciones corporales y toma de conciencia de ello, se está en la capacidad de vivir en armonía en el entorno que lo rodea con buenas relaciones entre la familia, la escuela, amigos y sociedad.
- El esquema corporal es una realidad de hecho, brinda la posibilidad de contactamos con el mundo físico: dado que para experimentar la realidad el individuo está sujeto a la integridad del organismo, a las sensaciones fisiológicas o a sus lesiones temporales o permanentes (neurológicas, musculares, óseas).

Procesos de aprendizaje de la inteligencia espacial

Gairín y Antúnez (2008), Las actividades se detallan pueden ser aplicadas por niños de entre 5 y 6 años: Construcción de figuras: La construcción de figuras permite que el niño pueda reconocer distintas formas y representaciones, y dar soluciones a los diferentes problemas planteados, afinando la capacidad de observación. La habilidad espacial se refleja tanto con la ejecución como con el reconocimiento de figuras, ya sea de 2 o 3 dimensiones. La habilidad espacial se evalúa mediante tareas constructivas, como diseños con cubos, o rompecabezas, o bien con la copia de dibujos y con tareas en las que el individuo tiene que identificar

dibujos con elementos similares.

Gairín y Antúnez (2008) afirman que los niños de 5 a 6 años están en la capacidad de reconocer distintos cuerpos geométricos que de forma lúdica pueden ser representados para mejorar las habilidades espaciales. Las figuras permiten agilizar los procesos visuales – espaciales mediante el reconocimiento de tamaños, formas, volúmenes y colores.

Juegos de lateralidad: es indispensable para forjar bases en el niño, que conlleve a rendir mejor en los niveles posteriores de estudio de acuerdo a la edad; es el predominio motor de la diferenciación de derecha e izquierda.

- Las principales líneas de estimulación de los juegos espaciales pretenden desarrollar el sentido de lateralidad del niño, su percepción y ulterior operación con conceptos tales como izquierda, derecha, arriba, abajo, cercano, lejano, medios para que el niño se vuelva, poco a poco, creador de mapas. La conquista progresiva de la lateralidad amplía la capacidad de abstracción del niño y abre el camino para juegos dirigidos a su orientación espacio-temporal y a su creatividad
- Los juegos de lateralidad contribuyen a crear nociones temporo-espaciales del niño, puede ser utilizando su propio cuerpo o a través de figuras, objetos o dibujos.
- Laberintos: estos juegos permiten al niño despertar el nivel cognitivo, ya que debe atravesar una serie de dificultades para poder llegar hasta el destino final, reconociendo la ruta exacta.
- Rompecabezas: las habilidades espaciales promueven a desarrollar la capacidad de armar rompecabezas de manera fácil, aunque esto dependerá del nivel de complejidad de un niño a otro.
- Juegos de rotación mental: son actividades que hacen trabajar al hemisferio derecho, por lo que están aportan a mejorar las habilidades espaciales del niño.
- Lectura de mapas: los niños de 5 a 6 años están en la capacidad de leer

mapas fáciles para ubicarse en el espacio, estos a su vez deben contener imágenes y colores que hagan atractivo a la vista.

Alabau (2019) menciona:

- Observar: presta más atención a los objetos de tu vida diaria y a sus detalles, intenta recordarlos posteriormente y proyectarlos mentalmente sin que estén presentes físicamente. También puedes rotarlos mentalmente, accediendo así a otras perspectivas del mismo.
- Organización visual: a la hora de gestionar la información o en la planificación intenta hacer uso de herramientas visuales como gráficos, diagramas, esquemas etc.
- Jugar: existen diversidad de juegos y pasatiempos que implican esta capacidad. Algunos de ellos son los juegos de estrategia como el ajedrez, otros como el cubo de Rubik, los tangrams, el Jenga, origamis, LEGO, los rompecabezas 3D Borok etc.
- Conducir: la conducción de forma habitual de un vehículo es beneficiosa para el desarrollo de esta inteligencia, debido a que requiere atención al entorno y sus elementos, las distancias, los movimientos y las relaciones entre objetos.
- Fotografía: puede ser una buena idea practicar fotografía sobre la temática que te guste, así como experimentar a realizar fotos de objetos desde diversos ángulos y perspectivas.
- Vocabulario espacial: intenta hacer uso de un vocabulario concreto con referencias espaciales. Por ello, intenta evitar términos como aquí o allí y emplea descripciones más precisas acerca de la ubicación o localización de algún elemento.
- Orientación: realiza excursiones o paseos por tu ciudad o lugar de residencia haciendo uso de un mapa y su interpretación. También puedes planificar con anterioridad la ruta a realizar y prescindir de herramientas GPS (párr. 5).

Para Martínez (2011):

- Sobre estas consideraciones, el niño requiere de un proceso de evolución y maduración, este proceso no debe ser forzado, sino natural, de acuerdo a las experiencias vividas descubriendo las cosas de su entorno para ampliar la conciencia en relación al espacio circundante, esto se puede lograr de mejor manera con el empleo de la lúdica. Desde otra perspectiva, durante la primera infancia existen básicamente dos tipos de espacio:
- Espacio práctico: vinculado a la acción real, manipulado por el niño y percibido de forma exteroceptiva mediante observaciones concretas.
- Espacio figurativo: ligado a la capacidad de representarse mentalmente el espacio y a la posibilidad de simbolizarle. Ambos tipos, y sus expresiones, son objeto de trabajo en la Educación Infantil, y en el mismo orden propuesto, fruto del desarrollo madurativo del niño.
- El espacio físico permite orientar al niño/ña en tres dimensiones tales como: arriba-abajo, derecha-izquierda y delante-detrás, esto permite el desarrollo de habilidades espaciales mediante la utilización de propio cuerpo. La lateralización viene dada por el manejo de del eje derecha-izquierda contribuyendo a la diferenciación del esquema corporal. La noción espacial con la lateralización; el esquema corporal, y la organización temporal, influyen de manera significativa a la adquisición de conocimientos, preparándolos para niveles superiores de aprendizaje.
- Rotación: este nivel es el más complejo, donde se emplean estrategias avanzadas como el de completar secuencias en un puzle.
- La noción del espacio el niño la adquiere con cierta lentitud al principio tiene un concepto muy concreto del espacio, de su casa, la calle, no tiene siquiera idea de la localidad en la que vive. Pero esa noción se desarrolla más rápidamente que la del tiempo porque tiene referencias más sensibles.

Dimensiones de la Inteligencia espacial

A. Memoria visual

CogniFit (2020), es la capacidad para retener una pequeña cantidad de información visual (letras, figuras, colores...) durante un periodo de tiempo. La información retenida por la memoria visual a corto plazo puede ser elaborada por la memoria de trabajo, puede pasar a formar parte de la memoria a largo plazo, o simplemente ser olvidada.

Importancia de la memoria visual:

- Nos permite retener la información verbal que percibimos a través de la vista (las palabras leídas) del inicio de una frase para comprenderla en su conjunto. Sin esta habilidad cognitiva, nos sería casi imposible leer, con las consecuencias que eso tendría sobre los resultados académicos.
- Nos permite retener los textos de los carteles y las señales de tráfico una vez han pasado, o saber dónde están los coches a nuestro alrededor una vez hemos dejado de mirar los retrovisores.
- Tenemos que leer o redactar un informe, será preciso que retengamos las palabras para darle un sentido al texto. Cuanto mayor sea el componente visual del trabajo (arquitecto, diseñador, pintor...), más uso se hará de esta capacidad.
- Si nos cruzamos con una persona, nuestra memoria visual a corto plazo retiene su cara. No es raro que tardemos unos segundos en reconocer la cara de una persona que hace tiempo que no vemos.

Según Korkman et al. (2001) plantea las orientaciones para reforzar la memoria visual:

- Test de Identificación COM-NAM: Se presentarán objetos mediante imagen o sonido. Tendremos que decir en qué formato (imagen o sonido) ha aparecido el objeto la última vez, o si no ha aparecido previamente.

- Test de Concentración VISMEM-PLAN: Aparecerán estímulos posicionados en la pantalla y distribuidos de manera alternativa. Siguiendo un orden, los estímulos se irán iluminando junto con la aparición de un sonido hasta completar la serie.
- Test de Reconocimiento WOM-REST: Aparecen tres objetos comunes en la pantalla. Primero habrá que recordar el orden de presentación de los tres objetos tan rápido como sea posible. Posteriormente, aparecerán cuatro series de tres objetos diferentes a los presentados y habrá que detectar la secuencia inicial.
- Test de Recuperación VISMEM: Aparecerán imágenes en la pantalla durante aproximadamente cinco o seis segundos. Durante ese tiempo, hay que intentar recordar la mayor cantidad de objetos que aparezcan en la imagen. Agotado ese tiempo, la imagen desaparece y se ofrecen diferentes opciones, entre las que el usuario debe detectar la correcta.

B. Capacidad de abstracción

Para Pérez (2021), es la capacidad de captar lo esencial de las cosas y las propiedades comunes, lo que permite evaluar las situaciones y tomar decisiones que ayudan a planificar el futuro. Es una forma de pensamiento simbólico de la que se derivan unas ciertas conclusiones. Sirve para entender la interrelación que puede existir entre varias ideas o elementos, permite imaginar y desarrollar nuevas ideas, así como aprender de las experiencias pasadas y aprovechar todo ese conocimiento para reflexionar sobre el futuro.

- Se centra en elementos que no están presentes, no se centra solo en el entorno.
- Permite imaginar y crear, lo que da lugar a innovación.
- Estimula un pensamiento más reflexivo.
- Ayuda a encontrar diferentes soluciones para cada problema.

- Se basa en la construcción de hipótesis sin necesidad de probarlas de forma empírica.
- Es flexible e incita al debate.
- Ventajas del desarrollo del pensamiento abstracto
- Alguien podría decir que no hay nada mejor que vivir el día a día y mantenernos con los pies en la tierra a todas horas. Y en cierta forma, lleva razón. Sin embargo, así como es necesaria la capacidad pragmática para cualquier asunto cotidiano, a veces es preciso levantar un poco la mirada y ver todo con cierta perspectiva.
- El pensamiento abstracto nos permite justamente esa mirada, de la cual se derivan numerosos beneficios como los siguientes.
- Análisis de probabilidades y escenarios alternativos.
- Impulsa la creatividad.
- La búsqueda de nuevas ideas y conexiones con el mundo inmaterial potencia nuestra capacidad creativa, muchas veces limitada por los recursos materiales que tenemos a mano.
- Ayuda a la formación de criterio personal
- Favorece la independencia personal (párr. 5).

La capacidad de abstracción se refiere a la disposición que tenemos las personas para crear ideas originales o plantear situaciones que nos ayuden a anticiparnos a posibles escenarios. Desarrollar este tipo de pensamiento requiere una desconexión parcial con el mundo material y el hallazgo de relaciones y vínculos con lo que no vemos, es decir, con las ideas, las nociones y el mundo inmaterial.

C. Orientación espacial

Según Contreras (2004) “Es la capacidad de reconocer el espacio y orientación. El conocimiento espacial pretende potenciar en el niño la capacidad de reconocimiento del espacio que ocupa su cuerpo, así como su capacidad de orientación”.

- La orientación espacial permite el reconocimiento del entorno y las cosas que lo rodean, tomando en cuenta las dimensiones como: largo, ancho, grande, pequeño, alto, bajo; engloba una perspectiva de desplazamiento dando referencia a la lateralidad, de uno mismo, como de los objetos, manteniendo la localización del propio cuerpo, reconociendo los cambios y movimientos de las cosas.
- La capacidad de orientación espacial incide sobre la acción motriz en los niños y niñas, especialmente en los primeros años de educación. Hacer uso del espacio permite potenciar los movimientos y la interpretación de los símbolos, percibir a través de los sentidos, así como de las posturas y movimiento; la experiencia es vital para ejercitar la acción espacial y esto se logra con la maduración del niño. Conocer el espacio permite tener una mejor organización y coordinación de movimientos.
- Diestro: Se denomina al sujeto que tiene mayor elección y hace uso con mayor incidencia del lado derecho en relación a los pies, manos y oídos. El hemisferio que dispone el manejo de información transmitida y la respuesta motriz recepcionada es el izquierdo.
- Zurdo: Considerado como aquel que hace un mayor uso de la izquierda del esquema corporal en las distintas acciones llevadas a la práctica. El hemisferio que dispone la información entrante, así como la respuesta motriz es del lado derecho.
- Zurdería de la contrariedad. Son aquellas personas que hacen uso del lado izquierdo como dominante, pero que por situaciones culturales,

sociales o familiares terminan haciendo uso del mano derecho.

- **Ambidextrismo:** Son aquellos individuos que hacen uso de ambos lados de su esquema corporal con la misma capacidad.
- siempre se sitúan al mismo lado de su cuerpo.
- **Lateralidad sin definir:** Cuando todavía no se tiene una clara preferencia en el dominio lateral. Casi siempre se hace uso de un lado corporal, pero sin un patrón fijo o seguro.

“La orientación es un proceso de ayuda continua a todas las personas, en todos sus aspectos, con el objeto de potenciar el desarrollo humano a lo largo de toda la vida” (Bisquerra et al., 1996, p. 4).

2.3. Definición de términos

- a) **Actividad lúdica.** Es la adquisición de saberes, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento (Calero, 2010, p. 37).
- b) **Capacidad de abstracción.** Es la capacidad de captar lo esencial de las cosas y las propiedades comunes, lo que permite evaluar las situaciones y tomar decisiones que ayudan a planificar el futuro (Pérez, 2021, párr. 3)
- c) **Inteligencia espacial.** Es la capacidad de percepción de la realidad y sus detalles para la formación de modelos mentales que puedan ser rotados y manipulados de maneras abstractas o bien reproducidas gráficamente (Alabau, 2019, párr. 3).
- d) **Juego.** Es una acción libre y voluntaria para el ser humano que le permite comprender y actuar sobre el mundo que le rodea dinamizar procesos de enseñanza –aprendizaje de forma creativa y divertida en el que los niños y niñas interioricen los conocimientos de manera significativa (Garófano et al., 2011).

2.4. Hipótesis

Las actividades lúdicas influyen directamente a la inteligencia espacial de los estudiantes del nivel inicial de las instituciones educativas del distrito de Pichanaki.

2.4.1. Hipótesis específicas

- Los juegos físicos influyen directamente a la memoria visual de los estudiantes del nivel inicial de las instituciones educativas del distrito de Pichanaki.
- Los juegos con objetos influyen directamente en la capacidad de abstracción de los estudiantes del nivel inicial de las instituciones educativas del distrito de Pichanaki.
- Los juegos con reglas influyen directamente a la orientación espacial de los estudiantes del nivel inicial de las instituciones educativas del distrito de Pichanaki.

2.5. Variables

2.5.1. Variable 1: Actividades lúdicas

a) Definición conceptual.

La lúdica es la actividad donde se fomenta el desarrollo psico-social, la conformación de la personalidad, genera valores, puede orientarse a la adquisición de saberes, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento (Calero, 2010, p. 37).

b) Definición operacional.

La variable se medirá teniendo en cuenta la importancia de los juegos para los niños en el aprendizaje, lo cual se eligió 3 dimensiones planteadas por (Parker & Thomsen, 2019).

c) Dimensiones:

D1: Juego físico

D2: Juego con objetos

D3: Juego con reglas

2.5.2. Variable 2: inteligencia espacial

a) Definición conceptual

Es la capacidad de percepción de la realidad y sus detalles para la formación de modelos mentales que puedan ser rotados y manipulados de maneras abstractas o bien reproducidas gráficamente, es la capacidad para pensar y procesar información en tres dimensiones. En la inteligencia espacial se ven implicados múltiples procesos cognitivos tales como la creatividad, la memoria visual, el capacidad de abstracción, la capacidad de abstracción y la orientación espacial (Alabau, 2019, párr. 3).

b) Definición operacional.

La variable se medirá teniendo en cuenta el fortalecimiento de la inteligencia espacial en los niños y niñas de 3, 4 y 5 años, para los cuales se eligió 3 dimensiones propuestas por (Alabau, 2019).

c) Dimensiones:

D1: Memoria visual

D2: Capacidad de abstracción

D3: Orientación espacial

2.6. Operacionalización de variables

Tabla N° 01

Operacionalización de la variable actividades lúdicas

Variable	Dimensiones	Indicadores	Escala de valoración
Actividad es lúdicas	Juego físico	▪ Nivel de salto ▪ Rapidez al correr ▪ Ritmo de baile ▪ Jugar con el cuerpo	Ordinal - Nunca (1) - Rara vez (2) - A veces (3) - Regularmente (4) - Siempre (5)
	Juego con objetos	▪ Jugar simuladores de objetos ▪ Jugar con objetos de equilibrio ▪ Jugar con equipos tecnológicos ▪ Jugar objetos de manipulación manual	
	Juego con reglas	▪ Respeto de las reglas de juego ▪ Compromiso en el juego grupal ▪ Generador de iniciativas ▪ Participación activa	

Nota: La tabla nos muestra el método a través del cual la variable será medida o analizada.

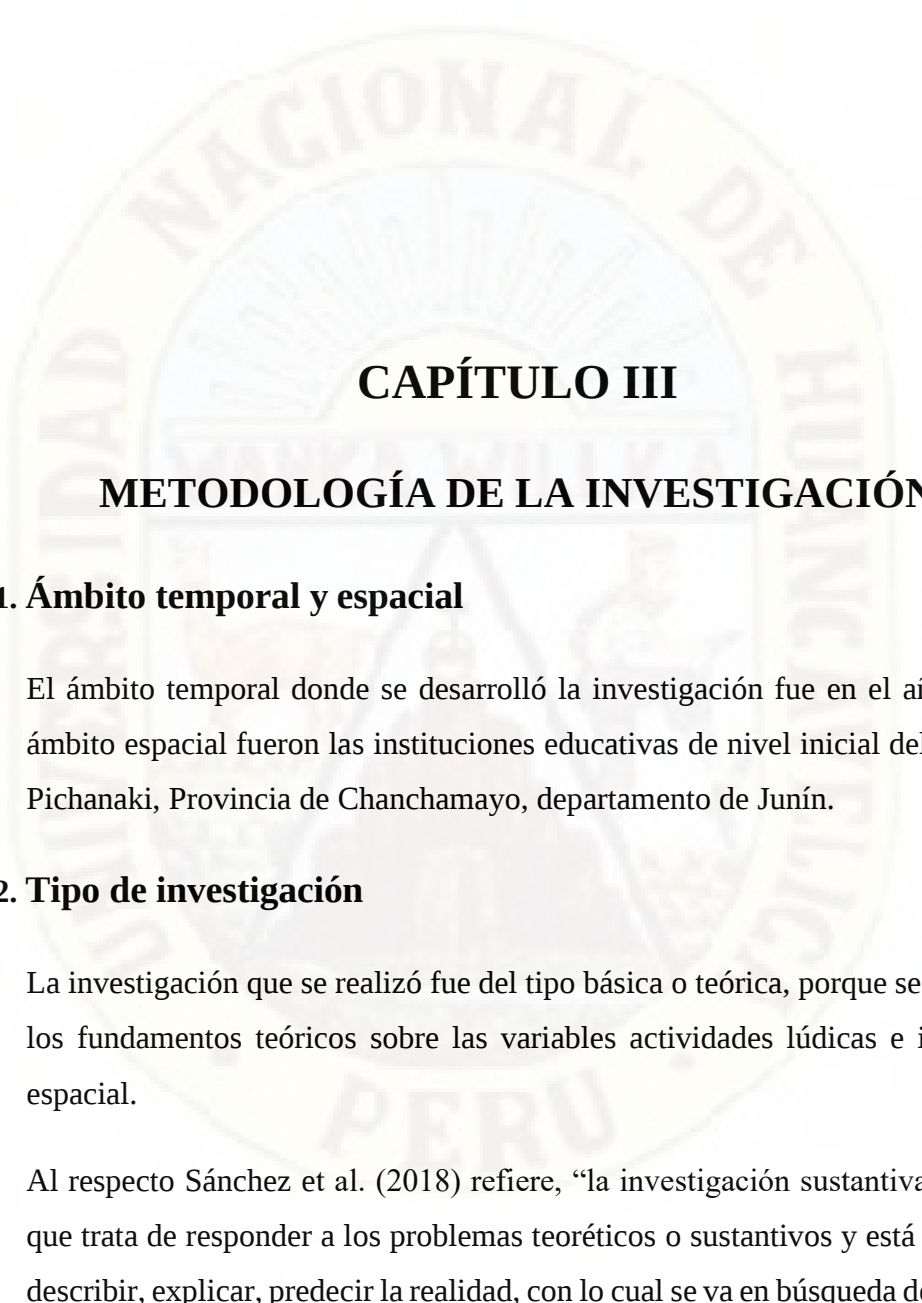
Tabla N° 02

Operacionalización de la variable inteligencia espacial

Variable	Dimensiones	Indicadores	Escala de valoración
Inteligencia espacial.	• Memoria visual	▪ Retiene información visual	Ordinal - Nunca (1)

	▪ Retiene información escrita ▪ Retiene información auditiva ▪ Tiene la capacidad de ordenar elementos	- Rara vez (2) - A veces (3) - Regularmente (4) - Siempre (5)
• Capacidad de abstracción	▪ Capacidad de asimilación ▪ Demuestra imaginación ▪ Pensamiento reflexivo ▪ Demuestra flexibilidad en su actuar	
• Orientación espacial	▪ Reconoce su entorno espacial ▪ Se desplaza según las indicaciones ▪ Identifica el trayecto en movimiento de un objeto ▪ Reconoce las dimensiones de largo, ancho, grande, etc.	

Nota: La tabla nos muestra el método a través del cual la variable será medida o analizada.



CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. Ámbito temporal y espacial

El ámbito temporal donde se desarrolló la investigación fue en el año 2021, el ámbito espacial fueron las instituciones educativas de nivel inicial del distrito de Pichanaki, Provincia de Chanchamayo, departamento de Junín.

3.2. Tipo de investigación

La investigación que se realizó fue del tipo básica o teórica, porque se profundiza los fundamentos teóricos sobre las variables actividades lúdicas e inteligencia espacial.

Al respecto Sánchez et al. (2018) refiere, “la investigación sustantiva es aquella que trata de responder a los problemas teóricos o sustantivos y está orientada a describir, explicar, predecir la realidad, con lo cual se va en búsqueda de principios y leyes generales que permita organizar una teoría científica”.

3.3. Nivel de investigación

El nivel de investigación que correspondió es el descriptivo correlacional. Descriptivo porque se pretenden describir el comportamiento de cada una de las

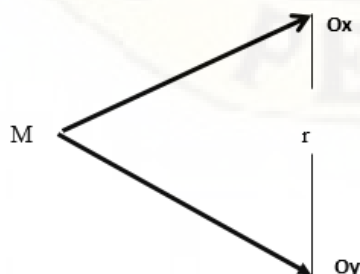
variables como son actividades lúdicas e inteligencia espacial a través de una ficha de observación. Al respecto refiere (Cortés e Iglesias, 2004), señala que el estudio descriptivo identifica características del universo de investigación, señala formas de conducta, establece comportamientos concretos y descubre y comprueba asociación entre variables. De la información empírica disponible la cual puede provenir de diferentes fuentes de otras investigaciones sobre el problema, de la experiencia que posee el propio investigador el cual tiene un papel relevante, en tanto que, en un plano subjetivo, especulativo la propone.

Correlacional, porque se pretende buscar el grado de relación de ambas variables de estudio, actividades lúdicas e inteligencia espacial. (Oseda, 2008) señala, tiene como finalidad establecer el grado de relación o asociación no causal existente entre dos o más variables. Se caracterizan porque primero se miden las variables y luego, mediante pruebas de hipótesis correlacionales y la aplicación de técnicas estadísticas, se estima la correlación.

3.4. Diseño de investigación

El diseño que se utilizó fue el correlacional “Estos diseños son útiles para establecer relaciones entre dos o más categorías, conceptos o variables en un momento determinado; a veces, únicamente en términos correlacionales, otras en función de la relación causa-efecto (causales)” (Hernández-Sampieri y Torres, 2018, p. 178).

El esquema que corresponde a este diseño es:



Dónde:

M = Muestra de la investigación

Ox = Actividades ludicas

Oy = Inteligencia espacial

r = Relación entre variables

3.5. Población, muestra y muestreo

3.5.1. Población

La población estuvo conformada por todos los estudiantes de las instituciones educativas del nivel inicial del distrito de Pichanaki, provincia de Chanchamayo, departamento de Junín. “La población es el conjunto de todos los casos que concuerdan con determinadas especificaciones” (Hernández, y Baptista, 2014).

Por lo que la población está constituida de 100 estudiantes del nivel inicial del distrito de Pichanaki.

3.5.2. Muestra

La muestra estuvo constituida por el estrato de edad (estudiantes de 4 y de 5 años) de una institución educativa del nivel inicial del distrito de Pichanaki, “Una muestra es un subgrupo de la población o universo que te interesa, sobre la cual se recolectarán los datos pertinentes, y deberá ser representativa de dicha población” (Hernández y Torres, 2018, p.196).

En tanto considerando la población, la muestra constará de 50 estudiantes.

3.5.3. Muestreo

Se utilizó como técnica general el muestreo probabilístico, porque todos los elementos de la población tienen la posibilidad de ser elegido, como nos plantea Hernández y Torres (2018), En las muestras probabilísticas todas las unidades, casos o elementos de la población tienen al inicio la misma posibilidad de ser escogidos para conformar la muestra y se obtienen definiendo las características de la población y el tamaño adecuado de la muestra (p. 200).

La muestra de la investigación se halla utilizando la fórmula siguiente:

$$n = \frac{Z^2 p.q.N}{E^2 (N - 1) + Z^2 p.q}$$

Z= nivel de confianza = 95%, se divide entre 2

Z=0.475

p= probabilidad de éxito 50% =0,50

q= probabilidad de fracaso 50% = 0,50

E= nivel de error = 5% = 0,05

Al aplicar la fórmula anterior, se obtuvo como muestra 50 estudiantes de 4 y 5 años.

3.6. Técnica e instrumento de recolección de datos

3.6.1. Técnica. - Para la recolección de los datos que se utilizó fue la técnica de la observación.

3.6.2. Instrumento. - El instrumento de investigación que se utilizó y que corresponde fue la ficha de observación, lo cual estará compuesta por 12 ítems para cada variable, lo cual se medirá empleando la escala de medición ordinal, siendo: Nunca (1). Rara vez (2). A veces (3). Regularmente (4). Siempre (5).

De acuerdo con (Arias y Covinos 2021):

La ficha de observación se utiliza cuando el investigador quiere medir, analizar o evaluar un objetivo en específico; es decir, obtener información de dicho objeto. Se puede aplicar para medir situaciones extrínsecas e intrínsecas de las personas; actividades, emociones. También se puede aplicar para evaluar las redes sociales o indicadores de gestión (p. 15).

Tabla N° 03

Estructura de la ficha de observación para el recojo de información

Variables	Dimensiones	Ítems	Total	Porcentaje
(V1) Actividades lúdicas	Juegos físicos	1,2,3,4	4	16.6%
	Juegos con objetos	5,6,7,8	4	16.6%
	Juegos con reglas	9,10,11,12	4	16.6%
(V2) Inteligencia espacial	Memoria visual	13,14,15,16	4	16.6%
	Capacidad de abstracción	17,18,19,20	4	16.6%
	Orientación espacial	21,22,23,24	4	16.6%
Total ítems			24	100%

Nota: Tabla de especificaciones para el cuestionario de investigación.

3.7. Técnicas y procesamiento de análisis de datos

Se utilizó las técnicas de la estadística descriptiva e inferencial como señala Paitán et al (2014), La estadística descriptiva tiene como objeto fundamental, procesar, resumir y analizar un conjunto de datos obtenidos de las variables estudiadas. Estudia un conjunto de medidas o estadígrafos mediante los cuales es posible comprender la magnitud de las variables estudiadas, como las medidas de tendencia central y las medidas de dispersión (p. 254).

Se utilizará la estadística inferencial para hallar la correlación de las variables y probar nuestra hipótesis se hará de acuerdo a los resultados que se obtendrán en la prueba de normalidad de datos, si se elegirá la Rho de Spearman, “La estadística inferencial es fundamentalmente para dos procedimientos vinculados: probar hipótesis y estimar parámetros” (Hernández y Torres, 2018 p. 306).

Para el procesamiento se utilizará el paquete estadístico SPSS versión 25.

CAPÍTULO IV

PRESENTACIÓN DE RESULTADOS

4.1 Presentación e interpretación de datos

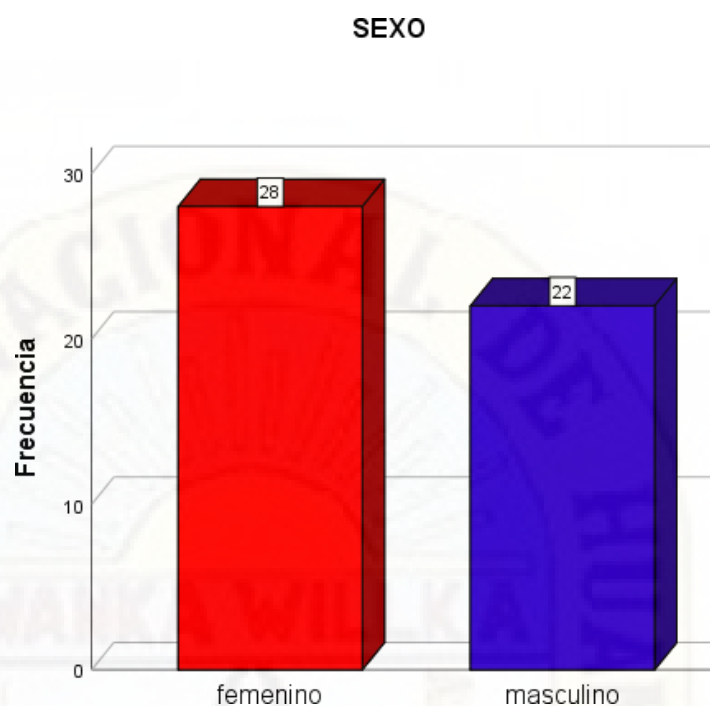
Después de analizar cuidadosamente los instrumentos de recolección de datos y de haber comprobado su validez y fiabilidad se prosiguió a la aplicación de ellas en el campo de trabajo en este caso en la I.E. INICAL de Pichanaki; teniendo los siguientes resultados:

Resultados Generales

Tabla N° 04 Cantidad de estudiantes que participaron del estudio

		SEXO			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Femenino	28	56,0	56,0	56,0
	Masculino	22	44,0	44,0	100,0
	Total	50	100,0	100,0	

Gráfico N° 01



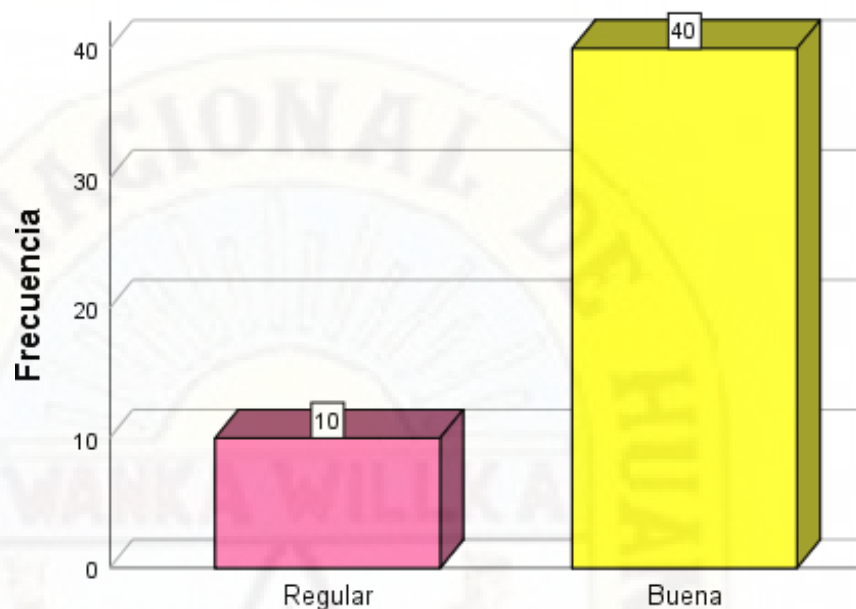
La tabla N° 04 y el gráfico N° 01 muestra la cantidad de estudiantes que participaron del estudio, la cual nos indica que 28 son del sexo femenino que representan el 56% y 22 son del sexo masculino que representan al 44%.

4.1.1. Resultados de la variable Inteligencia Espacial

Tabla N° 05

INTELIGENCIA ESPACIAL					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Regular	10	20,0	20,0	20,0
	Buena	40	80,0	80,0	100,0
	Total	50	100,0	100,0	

Gráfico N° 02

INTELIGENCIA ESPACIAL

La tabla N° 05 y el gráfico N° 02 muestra la cantidad de estudiantes respecto a la inteligencia espacial, teniendo los siguientes resultados: 10 de ellos que son el 20% están en un nivel regular, y 40 de los niños que son el 80% se encuentran en el nivel bueno.

Resultados de la dimensión Memoria Espacial

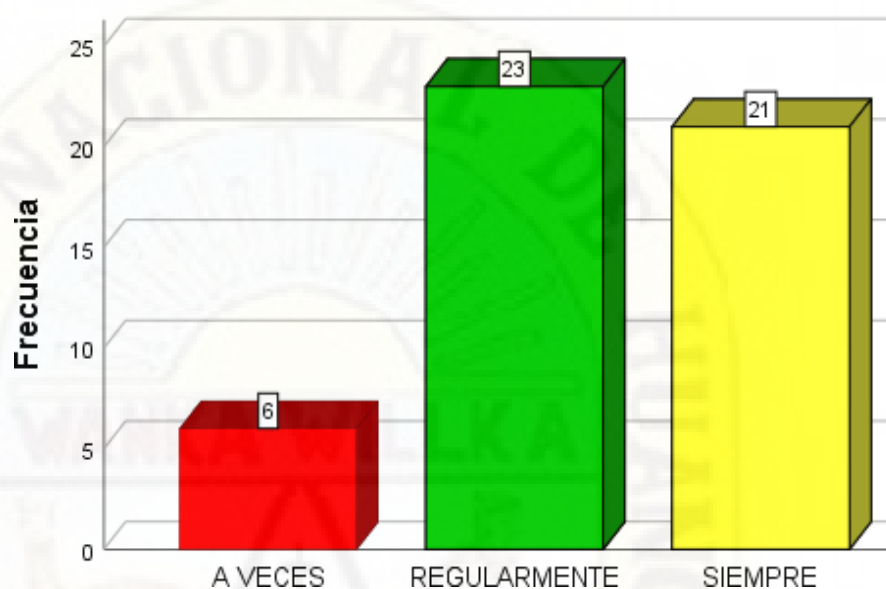
Tabla N° 06

1. El niño(a) retiene información visual.

		Frecuencia		Porcentaje	Porcentaje
				válido	acumulado
Válido	A VECES	6	12,0	12,0	12,0
	REGULARMENTE	23	46,0	46,0	58,0
	SIEMPRE	21	42,0	42,0	100,0
	Total	50	100,0	100,0	

Gráfico N° 03

1. El niño(a) retiene información visual.



La tabla N° 06 y el gráfico N° 03 muestra la cantidad de estudiantes que retienen la información visual; 6 estudiantes que lo hacen a veces son el 12%, 23 estudiantes que representan al 46% lo hacen regularmente y 21 estudiantes que representan al 42% retienen la información visual siempre.

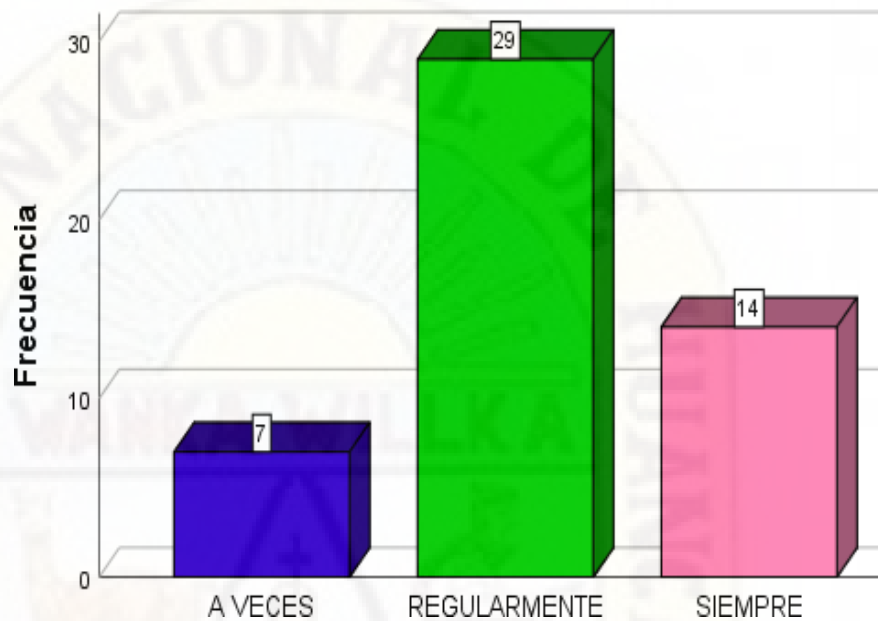
Tabla N° 07

2. El niño(a) retiene información escrita.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	A VECES	7	14,0	14,0	14,0
	REGULARMENTE	29	58,0	58,0	72,0
	SIEMPRE	14	28,0	28,0	100,0
	Total	50	100,0	100,0	

Gráfico N° 04

2. El niño(a) retiene información escrita.



La tabla N° 07 y el gráfico N° 04 muestra los resultados sobre la retención de la información escrita de los niños; 7 de ellos que representan el 14% retienen a veces, 29 estudiantes que son el 58% lo hacen regularmente y 14 estudiantes que son el 28% retienen la información escrita siempre.

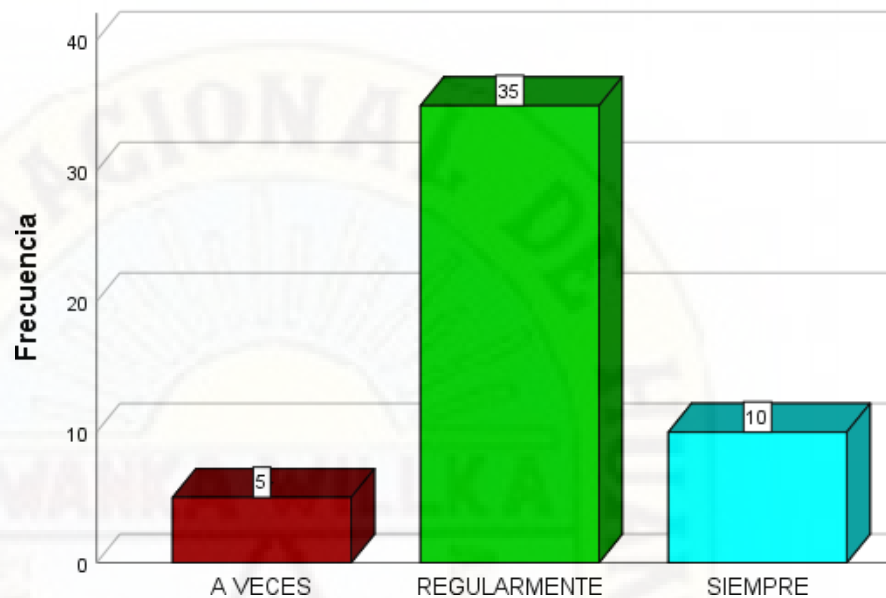
Tabla N° 08

3. El niño(a) retiene información auditiva.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje e válido	Porcentaje acumulado
Válido	A VECES	5	10,0	10,0	10,0
	REGULARMENTE	35	70,0	70,0	80,0
	SIEMPRE	10	20,0	20,0	100,0
	Total	50	100,0	100,0	

Gráfico N° 05

3. El niño(a) retiene información auditiva.



La tabla N° 08 y gráfico N° 05 indican la retención auditiva de los estudiantes: 5 estudiantes que representan al 10% lo hacen a veces, 35 estudiantes que representan al 70% lo hacen regularmente y 10 estudiantes que representan al 20% retienen la información auditiva siempre.

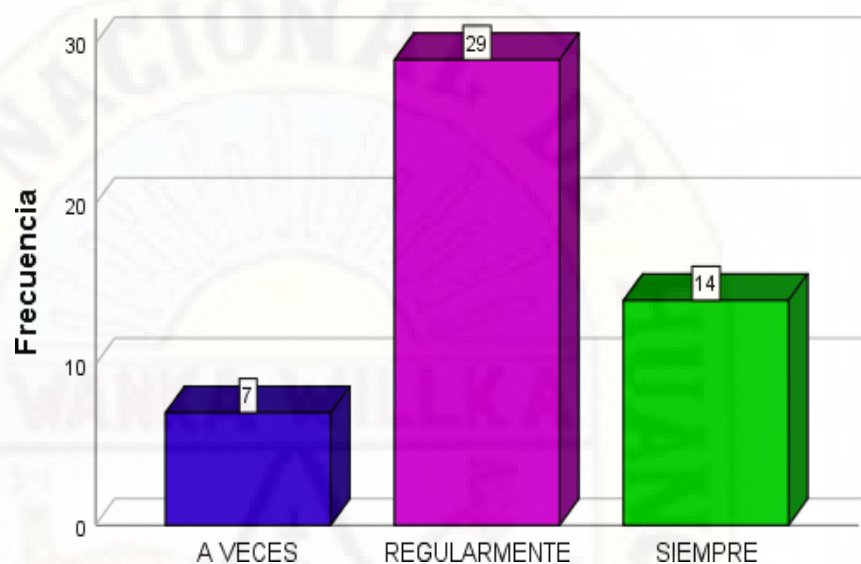
Tabla N° 09

4. El niño(a) tiene la capacidad de ordenar algunos elementos.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	A VECES	7	14,0	14,0	14,0
	REGULARMENTE	29	58,0	58,0	72,0
	SIEMPRE	14	28,0	28,0	100,0
	Total	50	100,0	100,0	

Gráfico N° 06

4. El niño(a) tiene la capacidad de ordenar algunos elementos.



De la tabla N° 09 y gráfico N° 06 indican la capacidad de los niños de ordenar algunos elementos: 7 de ellos que representan el 14% lo hacen a veces, 29 que representan el 58% lo hacen regularmente y 14 estudiantes que son el 28% lo hacen siempre.

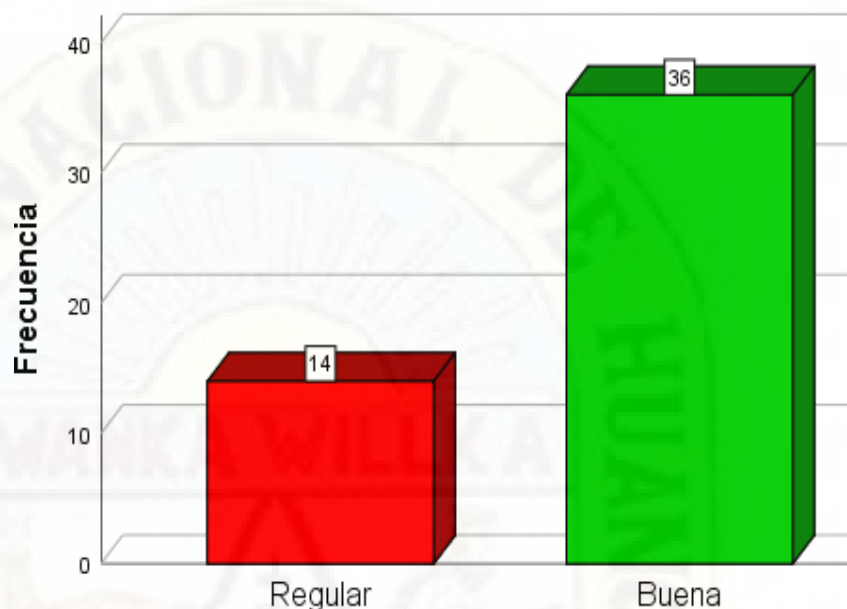
Tabla N° 10

MEMORIA VISUAL

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Regular	14	28,0	28,0	28,0
	Buena	36	72,0	72,0	100,0
	Total	50	100,0	100,0	

Gráfico N° 07

MEMORIA VISUAL



La tabla N° 10 y gráfico N° 07 señalan los resultados de la memoria visual de los estudiantes, siendo que: 14 estudiantes que son el 28% tienen una memoria visual regular y 36 estudiantes que representan al 72% tienen una memoria visual buena.

Resultados de la dimensión Capacidad de Abstracción

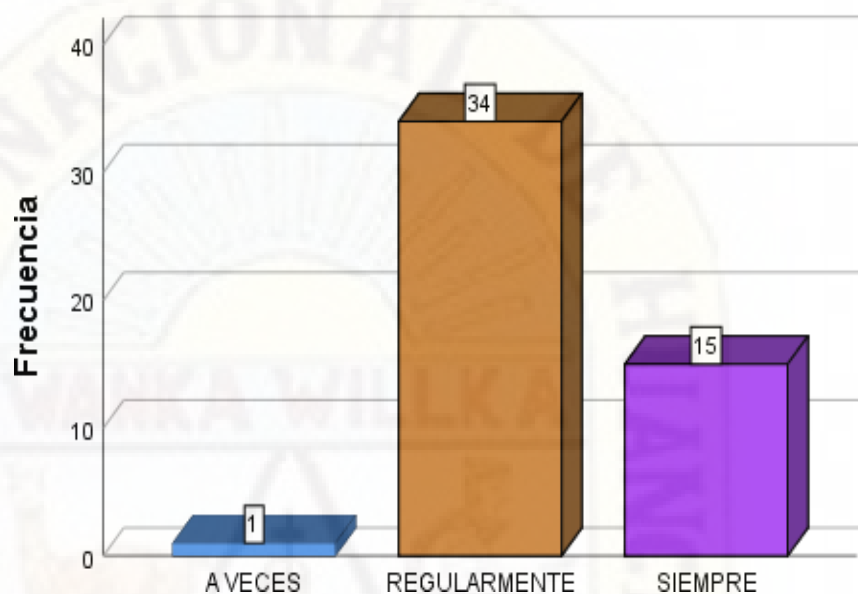
Tabla N° 11

5. El niño(a) tiene la capacidad de asimilar la información.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	A VECES	1	2,0	2,0	2,0
	REGULARMENTE	34	68,0	68,0	70,0
	SIEMPRE	15	30,0	30,0	100,0
	Total	50	100,0	100,0	

Gráfico N° 08

5. El niño(a) tiene la capacidad de asimilar la información.



De la tabla N° 11 y gráfico N° 08 los resultados muestran que: 1 niño que es 2% tiene la capacidad de asimilar la información a veces, 34 niños que son el 68% lo hacen de forma regular y 15 niños que son el 30% lo hacen siempre.

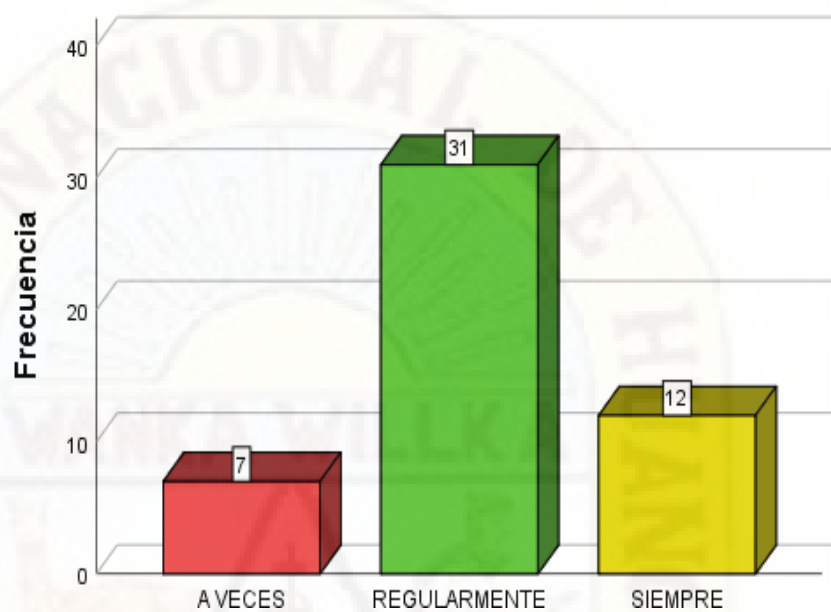
Tabla N° 12

6. El niño(a) demuestran imaginación cuando participa en alguna actividad.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	A VECES	7	14,0	14,0	14,0
	REGULARMENTE	31	62,0	62,0	76,0
	SIEMPRE	12	24,0	24,0	100,0
	Total	50	100,0	100,0	

Gráfico N° 09

6. El niño(a) demuestran imaginación cuando participa en alguna actividad.



La tabla N° 12 y gráfico N° 09 los resultados muestran que: 7 niños que son el 14% tienen imaginación en alguna actividad, a veces, 31 niños que son el 62% lo hacen regularmente y 12 niños que son el 24% lo hacen siempre.

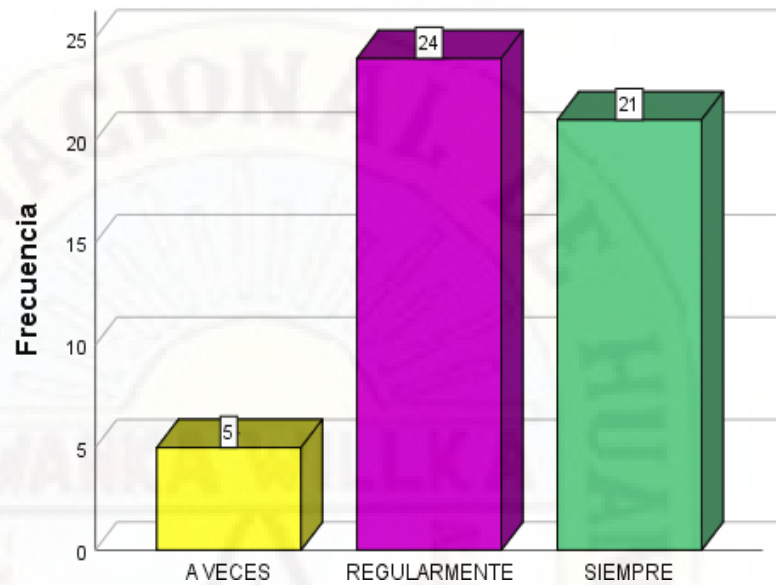
Tabla N° 13

7. El niño(a) reflexiona con algunas recomendaciones que le brindas.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	A VECES	5	10,0	10,0	10,0
	REGULARMENTE	24	48,0	48,0	58,0
	SIEMPRE	21	42,0	42,0	100,0
	Total	50	100,0	100,0	

Gráfico N° 10

7. El niño(a) reflexiona con algunas recomendaciones que le brindas



De la tabla N° 13 y gráfico N° 10 los resultados indican que: 5 niños que son el 10% reflexionan con algunas recomendaciones a veces, 24 niños que son el 48% lo hacen regularmente y 21 niños que son el 42% lo hacen siempre.

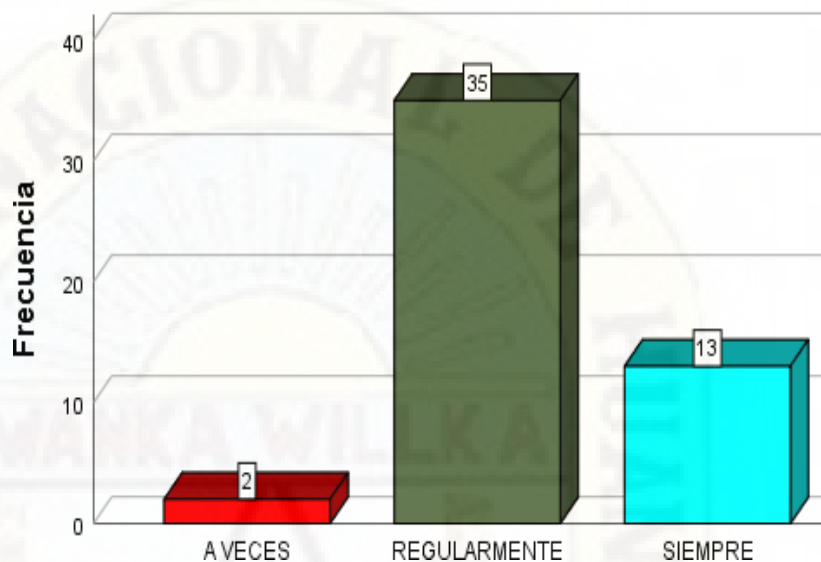
Tabla N° 14

8. El niño(a) demuestra flexibilidad en su actuar .

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	A VECES	2	4,0	4,0	4,0
	REGULARMENTE	35	70,0	70,0	74,0
	SIEMPRE	13	26,0	26,0	100,0
	Total	50	100,0	100,0	

Gráfico N° 11

8. El niño(a) demuestra flexibilidad en su actuar .



De la tabla N° 14 y gráfico N° 11 los resultados muestran que: 2 niños que son el 4% demuestran flexibilidad en su actuar a veces, 35 de ellos que son el 70% lo hacen regularmente y 13 niños que son el 26% tienen flexibilidad en su actuar siempre.

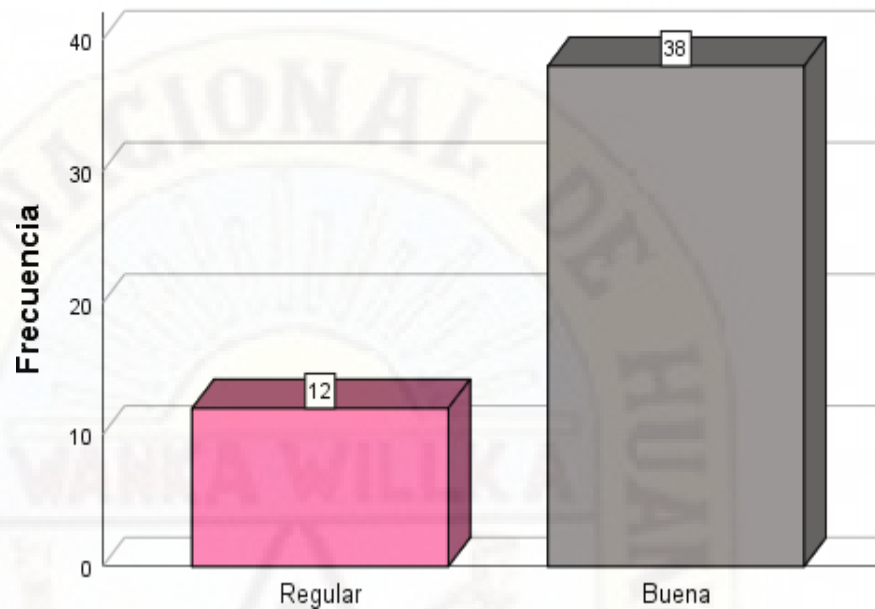
Tabla N° 15

CAPACIDAD DE ABSTRACCIÓN

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Regular	12	24,0	24,0	24,0
	Buena	38	76,0	76,0	100,0
	Total	50	100,0	100,0	

Gráfico N° 12

CAPACIDAD DE ABSTRACCIÓN



De la tabla N° 15 y gráfico N° 12 los resultados muestran que: 12 niños que son el 24% están en el nivel regular y 38 niños que son el 76% están en buen nivel en la capacidad de abstracción.

Resultados de la Dimensión de Orientación Espacial

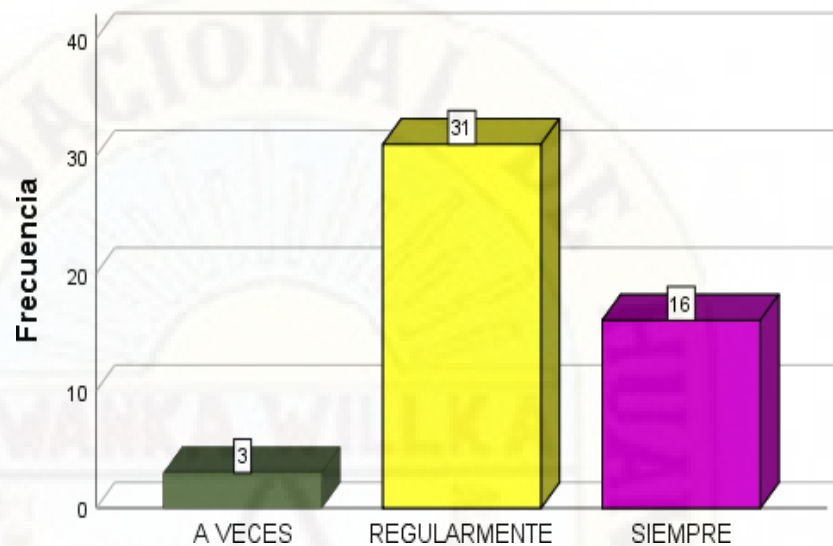
Tabla N° 16

El niño(a) reconocen su entorno espacial donde se ubica.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	A VECES	3	6,0	6,0	6,0
	REGULARMENTE	31	62,0	62,0	68,0
	SIEMPRE	16	32,0	32,0	100,0
	Total	50	100,0	100,0	

Gráfico N° 13

9. El niño(a) reconocen su entorno espacial donde se ubica.



De la tabla N° 16 y gráfico N° 13 los resultados indican que: 3 niños que son el 6% reconocen su entorno espacial a veces, 31 niños que son el 62% reconocen regularmente y 16 niños que son el 32% reconocen su entorno espacial siempre.

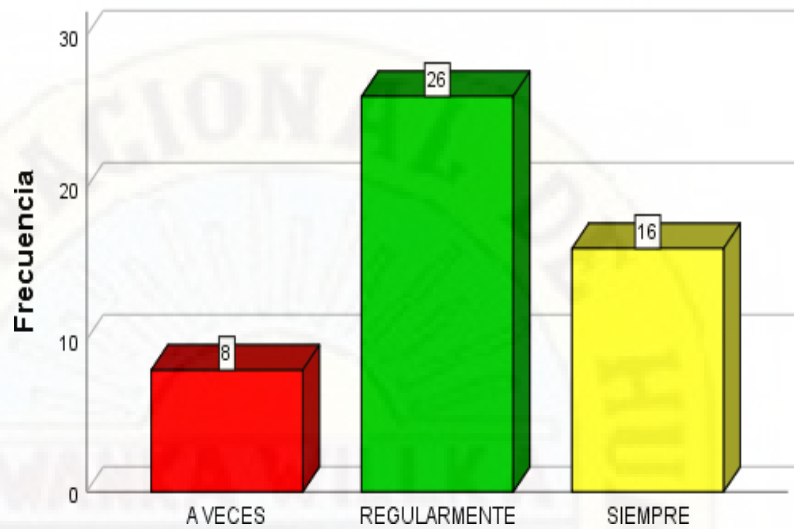
Tabla N° 17

10. El niño(a) cumplen las indicaciones de desplazamiento en su entorno.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	A VECES	8	16,0	16,0	16,0
	REGULARMENTE	26	52,0	52,0	68,0
	SIEMPRE	16	32,0	32,0	100,0
	Total	50	100,0	100,0	

Gráfico N° 14

El niño(a) cumplen las indicaciones de desplazamiento en su entorno



De la tabla N° 17 y gráfico N° 14 indican que: 8 niños que son el 16% a veces cumplen con las indicaciones de desplazamiento en su entorno, 26 niños que representan al 52% lo hacen regularmente y 16 niños que son el 32% lo hacen siempre.

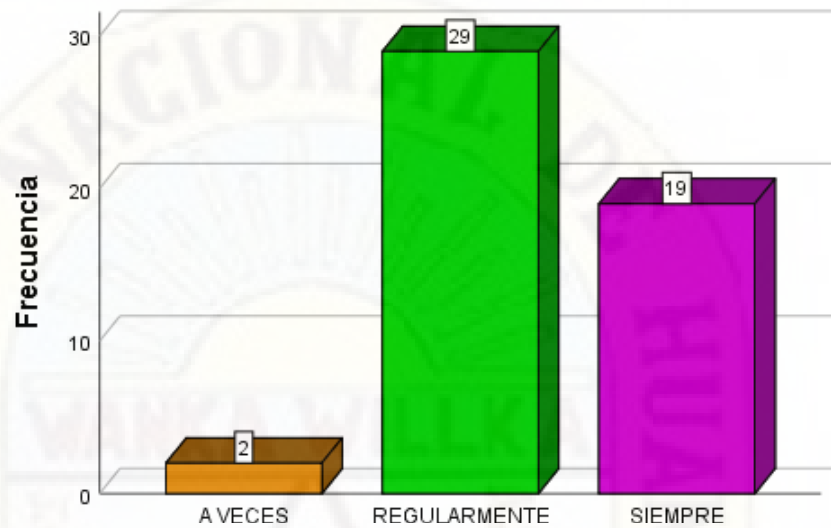
Tabla N° 18

11. El niño(a) identifican el trayecto del movimiento de ciertos objetos.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	A VECES	2	4,0	4,0	4,0
	REGULARMENTE	29	58,0	58,0	62,0
	SIEMPRE	19	38,0	38,0	100,0
	Total	50	100,0	100,0	

Gráfico N° 15

El niño(a) identifican el trayecto del movimiento de ciertos objetos



De la tabla N° 18 y gráfico N° 15 nos indican que: 2 niños que son el 4% a veces identifican el trayecto del movimiento de ciertos objetos, 29 niños que son el 58% lo hacen regularmente y 19 niños que es el 38% lo hacen siempre.

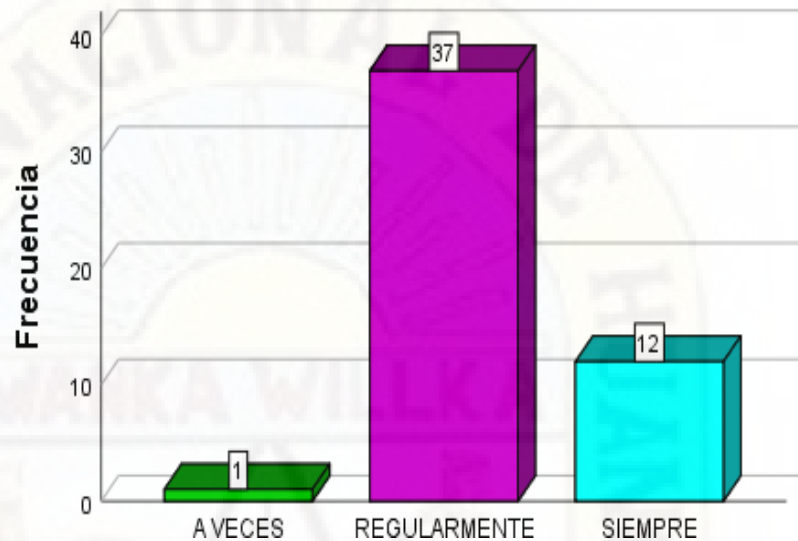
Tabla N° 19

12. El niño(a) reconocen las dimensiones de los objetos: largo, ancho, grande, etc.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaj e válido	Porcentaje acumulado
Válido	A VECES	1	2,0	2,0	2,0
	REGULARMENTE	37	74,0	74,0	76,0
	SIEMPRE	12	24,0	24,0	100,0
	Total	50	100,0	100,0	

Gráfico N° 16

12. El niño(a) reconocen las dimensiones de los objetos: largo, ancho, grande, etc.



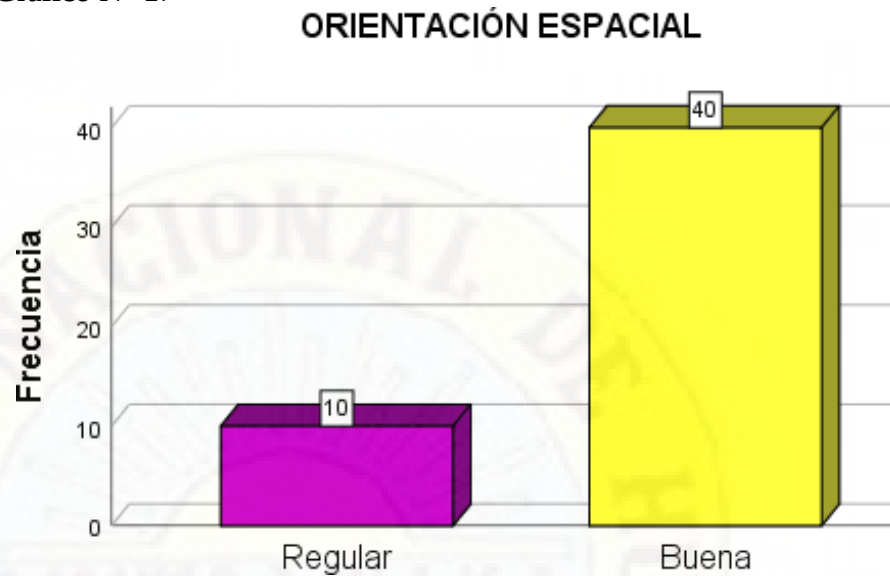
De la tabla N° 19 y gráfico N° 16 los resultados indican que: 1 niño que es el 2% a veces reconoce las dimensiones de los objetos, 37 niños que son el 74% lo hacen regularmente y 12 niños que es el 24% lo hacen siempre.

Tabla N° 20

ORIENTACIÓN ESPACIAL

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Regular	10	20,0	20,0	20,0
	Buena	40	80,0	80,0	100,0
	Total	50	100,0	100,0	

Gráfico N° 17



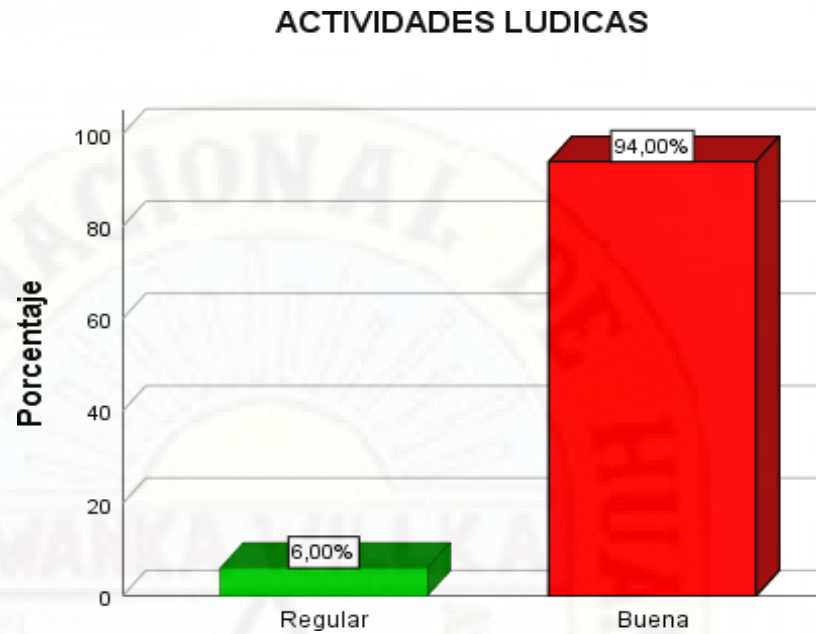
La tabla N° 20 y gráfico N° 17 indican que: 10 niños que son el 20% se encuentran en un nivel regular en la dimensión orientación espacial y 40 niños que son el 80% están en el nivel bueno.

4.1.2. Resultados de la variable Actitudes Lúdicas

Tabla N° 21

ACTIVIDADES LÚDICAS					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Regular	3	6,0	6,0	6,0
	Buena	47	94,0	94,0	100,0
	Total	50	100,0	100,0	

Gráfico N° 18



La tabla N° 21 y gráfico N° 18 indican que los niños respecto a las actividades lúdicas, 3 de ellos que son el 6% se encuentran en el nivel regular y 47 de los mismos que son el 94% se encuentran en un buen nivel.

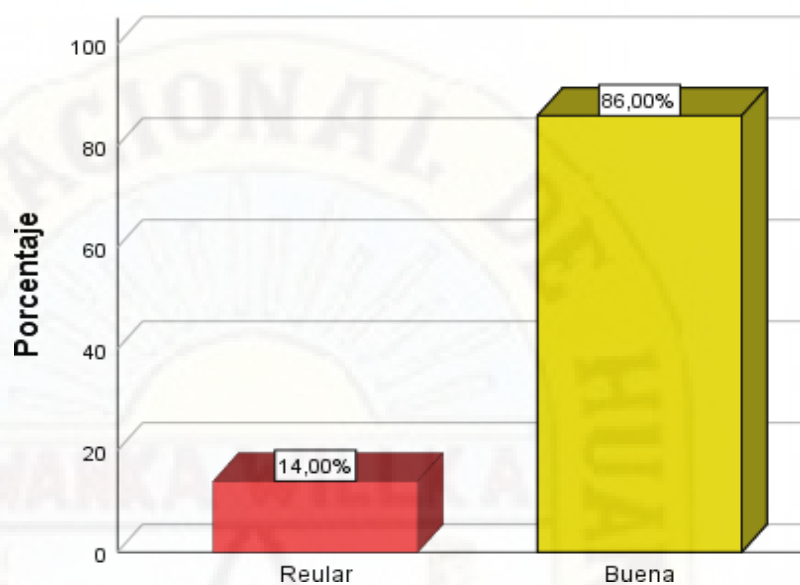
Dimensión Juego Físico

Tabla N° 22

JUEGO FISICO					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Regular	7	14,0	14,0	14,0
	Buena	43	86,0	86,0	100,0
	Total	50	100,0	100,0	

Gráfico N° 19

JUEGO FISICO



La tabla N° 22 y gráfico N° 19 indican que los niños respecto al juego físico que: 7 de ellos que son el 14% están en el nivel regular y 43 estudiantes que son el 86% están en el nivel bueno.

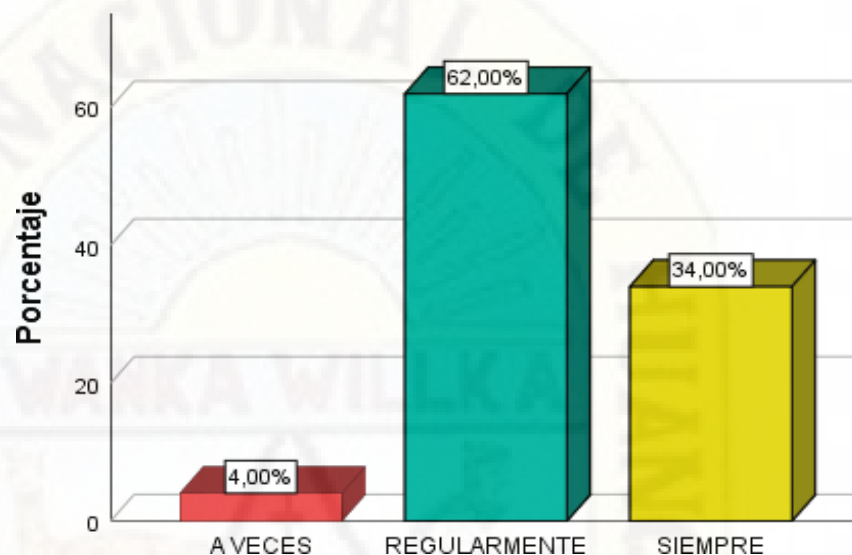
Tabla N° 23

1. El niño(a) cuenta con un apropiado nivel de salto.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	A VECES	2	4,0	4,0	4,0
	REGULARMENTE	31	62,0	62,0	66,0
	SIEMPRE	17	34,0	34,0	100,0
	Total	50	100,0	100,0	

Gráfico N° 20

1. El niño(a) cuenta con un apropiado nivel de salto.



La tabla N° 23 y gráfico N° 20 indican que los niños respecto al salto que: 2 de ellos que representan al 4% lo hacen a veces, 31 estudiantes que son el 62% lo hacen regularmente y 17 estudiantes que son el 34% lo hacen siempre.

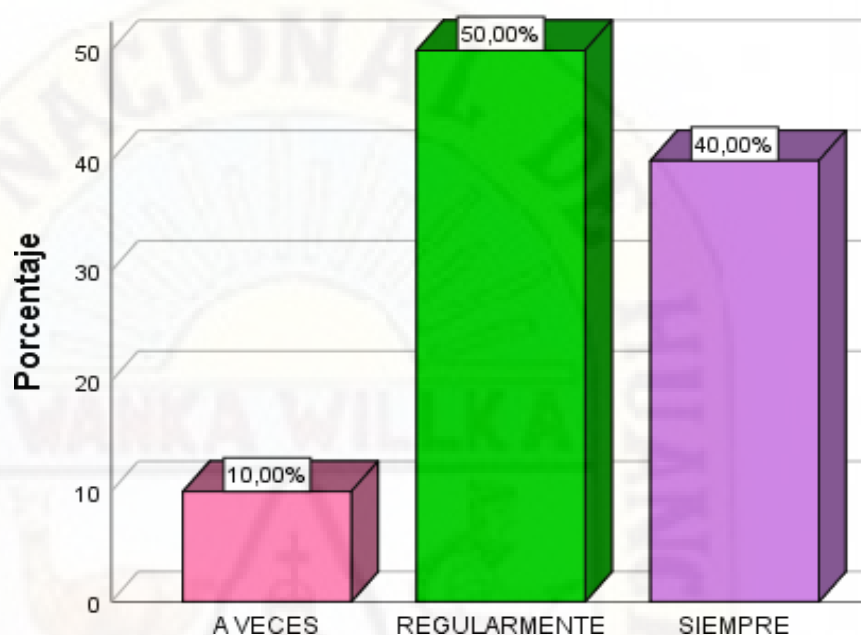
Tabla N° 24

2. El niño(a) demuestra rapidez al correr.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	A VECES	5	10,0	10,0	10,0
	REGULARMENTE	25	50,0	50,0	60,0
	SIEMPRE	20	40,0	40,0	100,0
	Total	50	100,0	100,0	

Gráfico N° 21

2. El niño(a) demuestra rapidez al correr.



La tabla N° 24 y gráfico N° 21 indican que los resultados sobre la rapidez al correr, siendo: que 5 de ellos que son el 10% lo hacen a veces, 25 estudiantes que son el 50% lo hacen regularmente y 20 estudiantes que son el 40% lo hacen siempre.

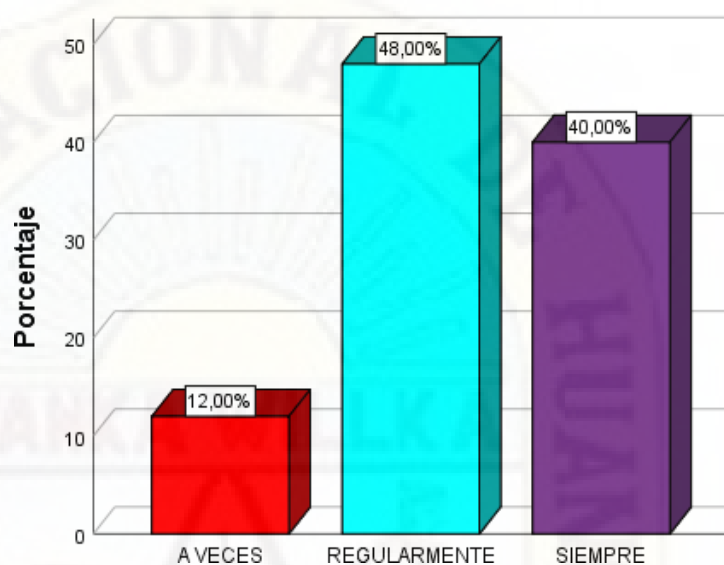
Tabla N° 25

3. El niño(a) tiene ritmo al bailar diversas músicas.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	A VECES	6	12,0	12,0	12,0
	REGULARMENTE	24	48,0	48,0	60,0
	SIEMPRE	20	40,0	40,0	100,0
	Total	50	100,0	100,0	

Gráfico N° 22

3. El niño(a) tiene ritmo al bailar diversas músicas.



La tabla N° 25 y gráfico N° 22 indican que los resultados sobre el ritmo al bailar diversas músicas, siendo que: 6 de ellos que son el 12% lo hacen a veces, 24 estudiantes que son el 48% lo hacen regularmente y 20 estudiantes que son el 40% lo hacen siempre.

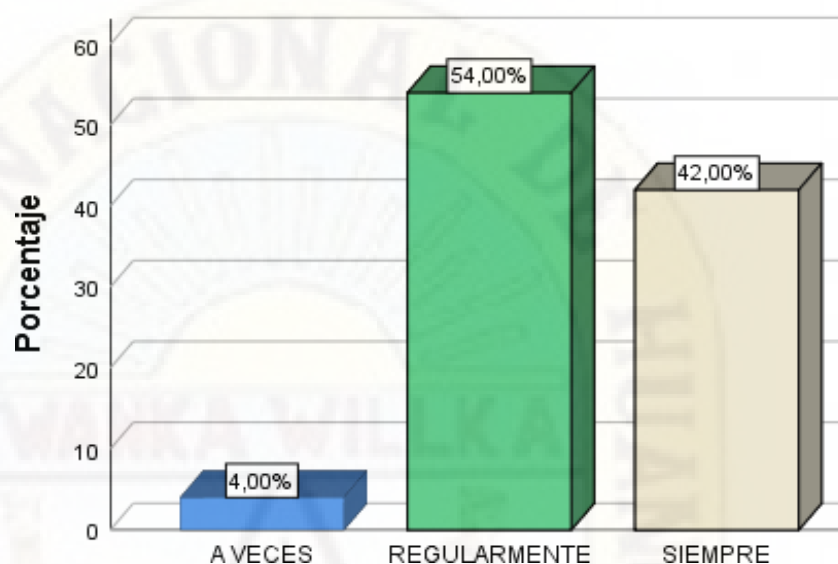
Tabla N° 26

4. El niño(a) juega al balanceo con su cuerpo.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	A VECES	2	4,0	4,0	4,0
	REGULARMENTE	27	54,0	54,0	58,0
	SIEMPRE	21	42,0	42,0	100,0
	Total	50	100,0	100,0	

Gráfico N° 23

4. El niño(a) juega al balanceo con su cuerpo.



La tabla N° 26 y gráfico N° 23 indican que los resultados sobre el balanceo del cuerpo: 2 de ellos que son el 4% lo hacen a veces, 27 estudiantes que son el 54% lo hacen regularmente y 21 estudiantes que son el 42% lo hacen siempre.

Dimensión Juego con Objetos

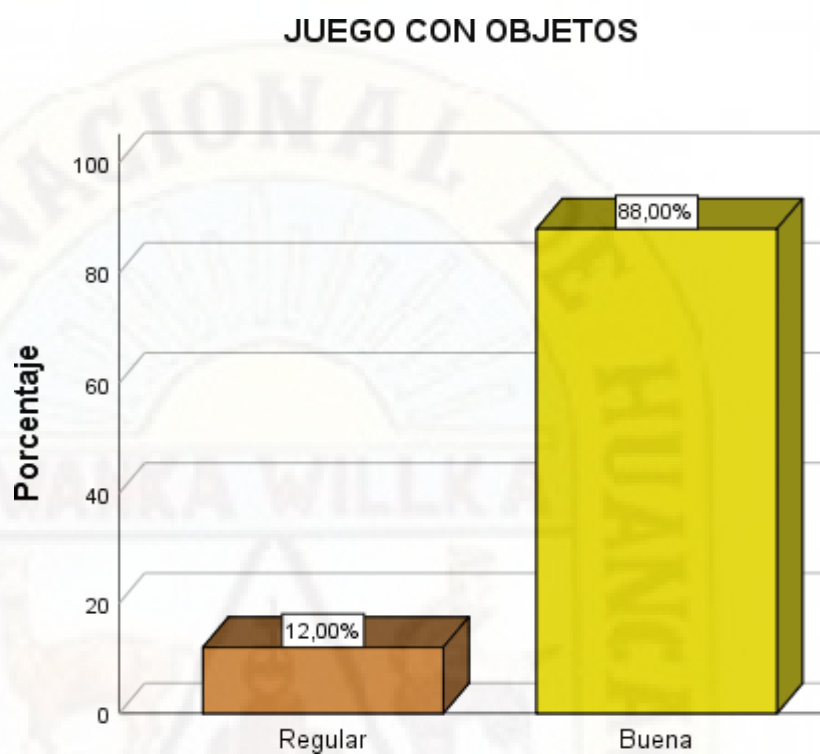
Tabla N° 27

JUEGO CON OBJETOS

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Regular	6	12,0	12,0	12,0
	Buena	44	88,0	88,0	100,0
	Total	50	100,0	100,0	

m

Gráfico N° 24



La tabla N° 27 y gráfico N° 24 indican que los resultados sobre el nivel en el juego con objetos, teniendo como resultados: 6 estudiantes que son el 12% lo hacen de forma regular y 44 estudiantes que son el 88% lo hacen de una manera buena

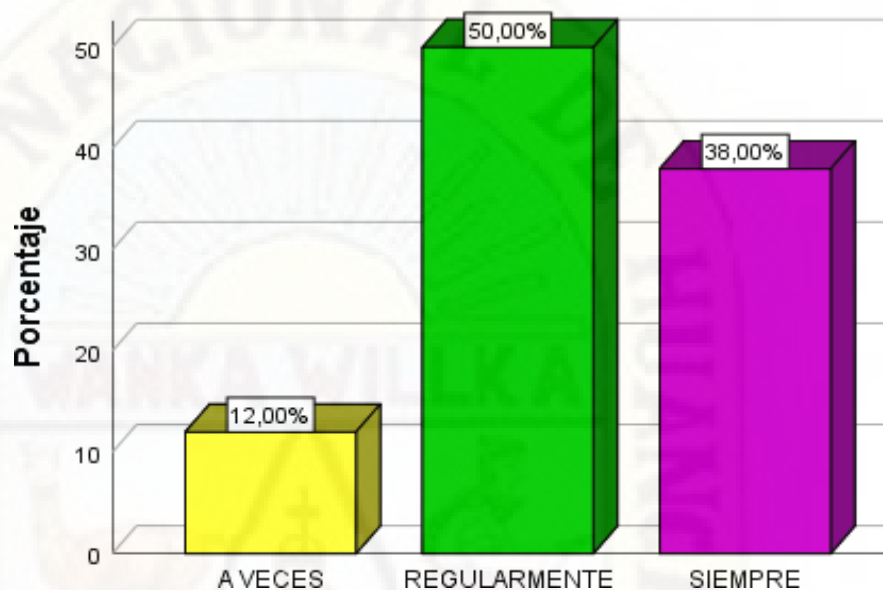
Tabla N° 28

5. El niño(a) juega simulando objetos reales.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	A VECES	6	12,0	12,0	12,0
	REGULARMENTE	25	50,0	50,0	62,0
	SIEMPRE	19	38,0	38,0	100,0
	Total	50	100,0	100,0	

Gráfico N° 25

5. El niño(a) juega simulando objetos reales.



La tabla N° 28 y gráfico N° 25 indican que los resultados del juego simulando con objetos, teniendo como resultados: 6 estudiantes que son el 12% lo hacen a veces, 25 estudiantes que son el 50% regularmente y 19 estudiantes que son el 38% lo hacen siempre

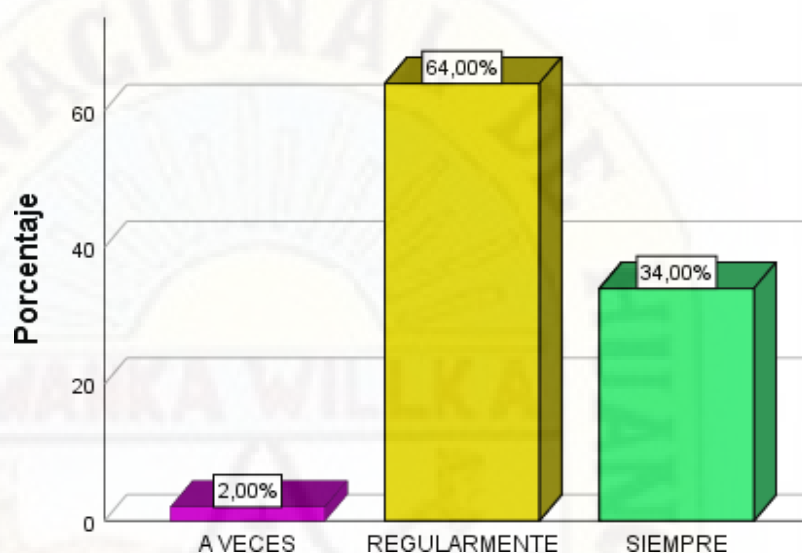
Tabla N° 29

6. El niño(a) con una bicicleta o con un columpio.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	A VECES	1	2,0	2,0	2,0
	REGULARMENTE	32	64,0	64,0	66,0
	SIEMPRE	17	34,0	34,0	100,0
	Total	50	100,0	100,0	

Gráfico N° 26

6. El niño(a) con una bicicleta o con un columpio.



La tabla N° 29 y gráfico N° 26 indican que los resultados del juego con bicicleta, siendo que: 1 estudiante que es el 2% lo hacen a veces, 32 estudiantes que son el 64% regularmente y 17 estudiantes que son el 34% lo hacen siempre.

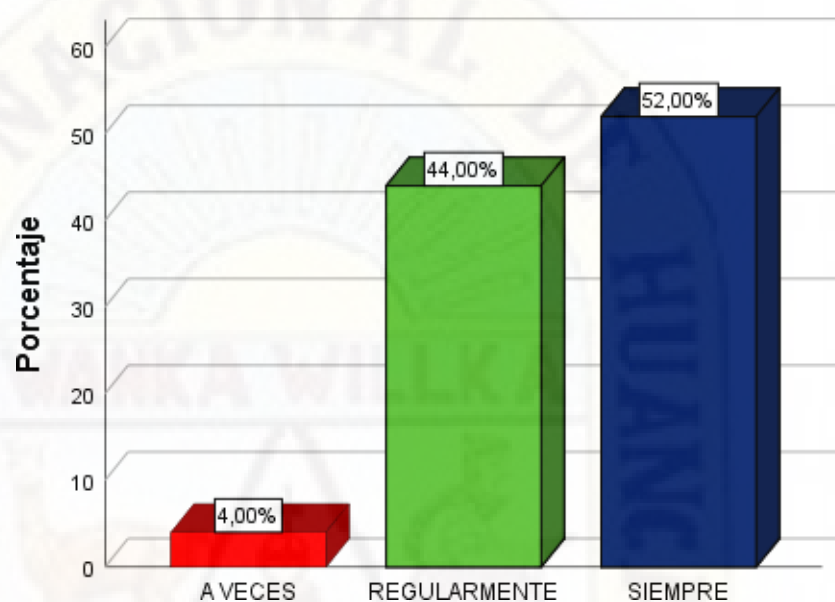
Tabla N° 30

7. El niño(a) juega con el celular con diversos aplicativos.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	A VECES	2	4,0	4,0	4,0
	REGULARMENTE	22	44,0	44,0	48,0
	SIEMPRE	26	52,0	52,0	100,0
	Total	50	100,0	100,0	

Gráfico N° 27

7. El niño(a) juega con el celular con diversos aplicativos.



La tabla N° 30 y gráfico N° 27 son los resultados del juego con celulares, obteniéndose: 2 estudiantes que son el 4% lo hacen a veces, 22 que son el 44% lo hacen regularmente y 26 que son el 52% lo hacen siempre.

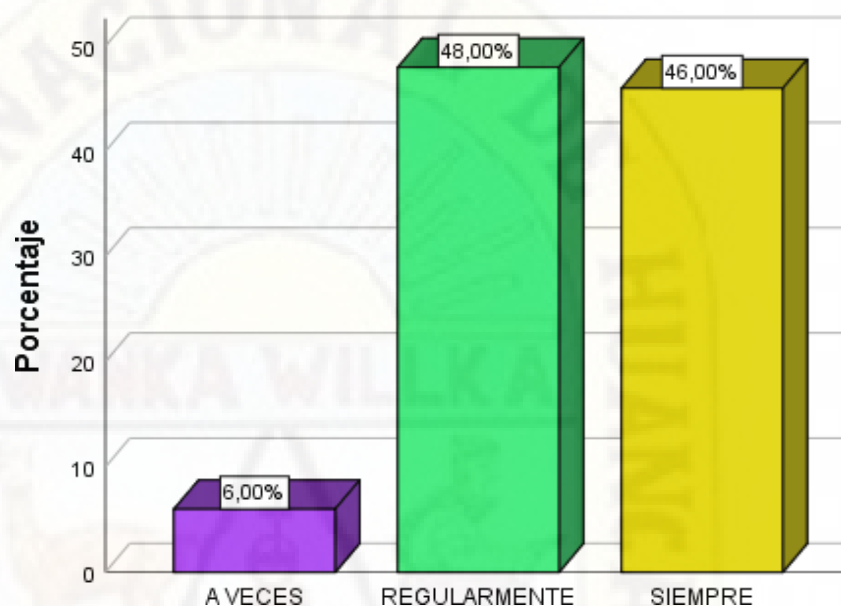
Tabla N° 31

8. El niño(a) juega con pelotas, trompos, yo-yo, etc.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	A VECES	3	6,0	6,0	6,0
	REGULARMENTE	24	48,0	48,0	54,0
	SIEMPRE	23	46,0	46,0	100,0
	Total	50	100,0	100,0	

Gráfico N° 28

8. El niño(a) juega con pelotas, trompos, yo-yo, etc.



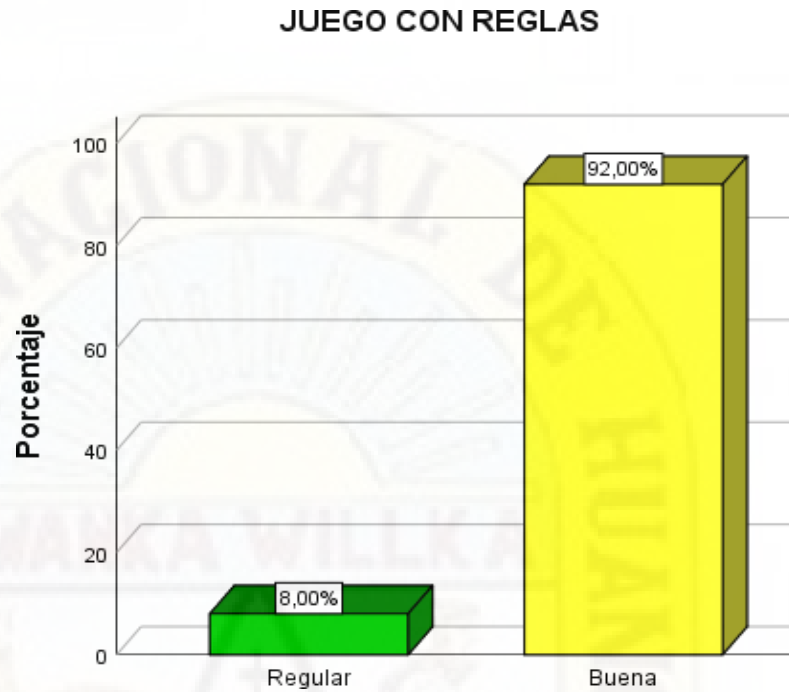
La tabla N° 31 y gráfico N° 28 son los resultados del juego con pelotas, trompos, yo-yo, etc., obteniéndose que: 3 estudiantes que son el 6% lo hacen a veces, 24 que son el 48% lo hacen regularmente y 23 que son el 46% lo hacen siempre.

Dimensión Juego con Reglas

Tabla N° 32

JUEGO CON REGLAS					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Regular	4	8,0	8,0	8,0
	Buena	46	92,0	92,0	100,0
	Total	50	100,0	100,0	

Gráfico N° 29



La tabla N° 32 y gráfico N° 29 son los resultados del juego con reglas, obteniéndose que: 4 estudiantes que son el 8% se encuentran en el nivel regular y 46 que es el 92% están en un nivel bueno.

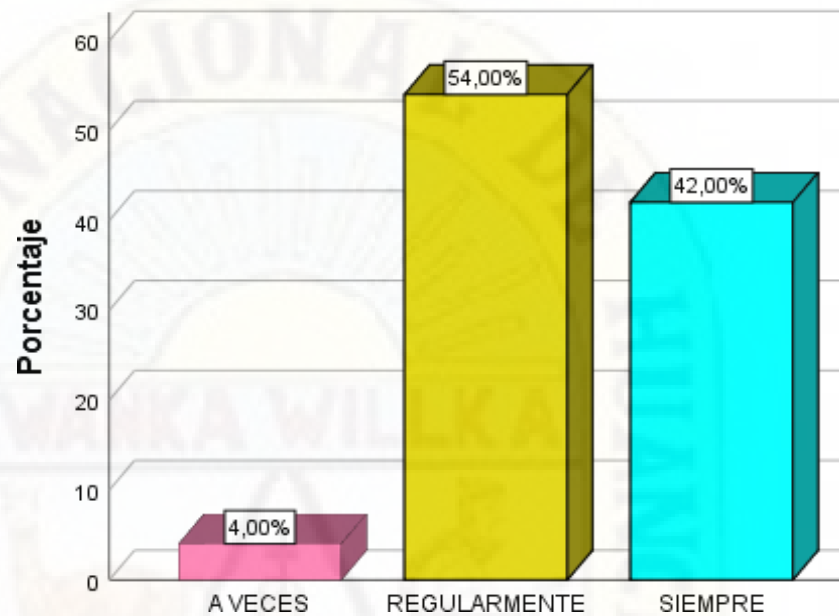
Tabla N° 33

9. El niño(a) respeta las reglas del juego.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	A VECES	2	4,0	4,0	4,0
	REGULARMENTE	27	54,0	54,0	58,0
	SIEMPRE	21	42,0	42,0	100,0
	Total	50	100,0	100,0	

Gráfico N° 30

9. El niño(a) respeta las reglas del juego.



La tabla N° 33 y gráfico N° 30 son los resultados si los niños respetan las reglas del juego: 2 estudiantes que son el 4% lo hacen a veces, 27 que son el 54% lo hacen regularmente y 21 que son el 42% lo hacen siempre.

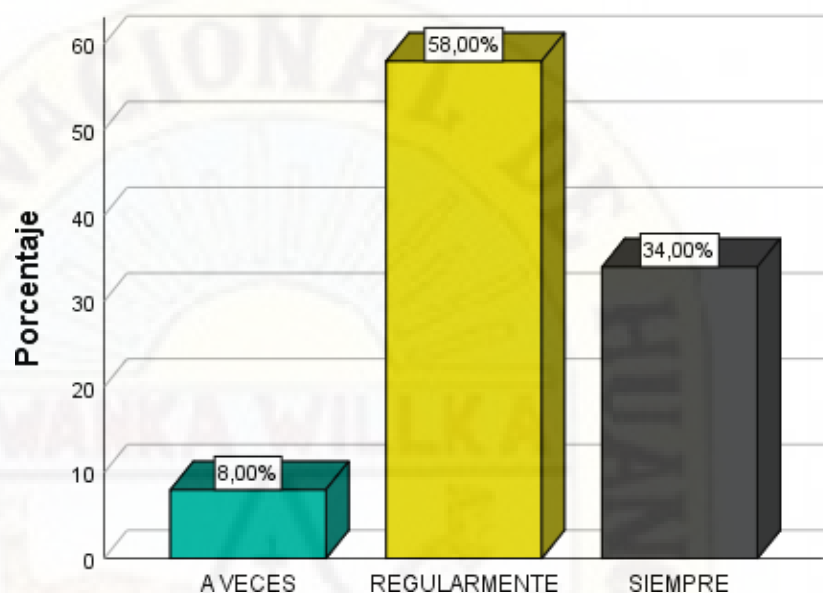
Tabla N° 34

10. El niño(a) tiene compromiso con el juego grupal.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	A VECES	4	8,0	8,0	8,0
	REGULARMENTE	29	58,0	58,0	66,0
	SIEMPRE	17	34,0	34,0	100,0
	Total	50	100,0	100,0	

Gráfico N° 31

10. El niño(a) tiene compromiso con el juego grupal.



La tabla N° 34 y gráfico N° 31 son los resultados que tienen compromiso con el juego grupal: 4 estudiantes que son el 8% lo hacen a veces, 29 que son el 58% lo hacen regularmente y 17 que son el 34% lo hacen siempre.

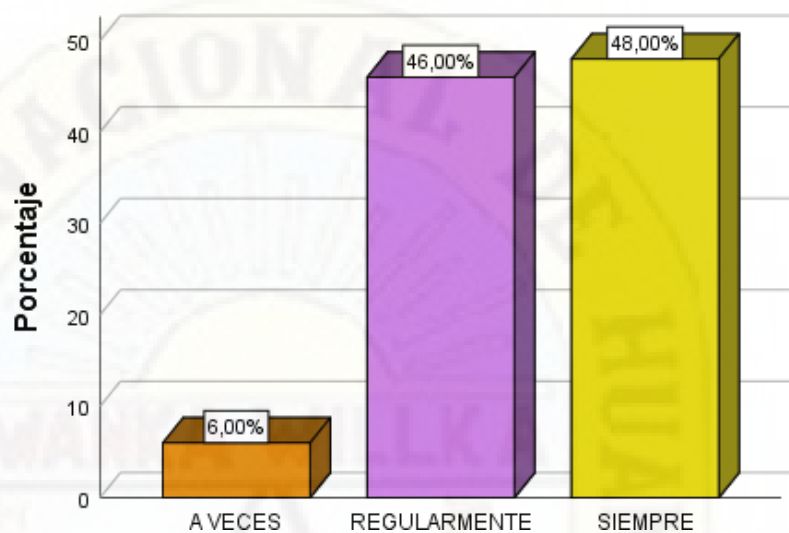
Tabla N° 35

11. El niño(a) genera algunas iniciativas para seguir jugando.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	A VECES	3	6,0	6,0	6,0
	REGULARMENTE	23	46,0	46,0	52,0
	SIEMPRE	24	48,0	48,0	100,0
	Total	50	100,0	100,0	

Gráfico N° 32

11. El niño(a) genera algunas iniciativas para seguir jugando.



La tabla N° 35 y gráfico N° 32 son los resultados sobre si los niños generan alguna iniciativa para seguir jugando, de los cuales: 3 de ellos que son el 6% lo hacen a veces, 23 estudiantes que son el 46% lo hacen regularmente y 24 estudiantes que representan al 48% lo hacen siempre.

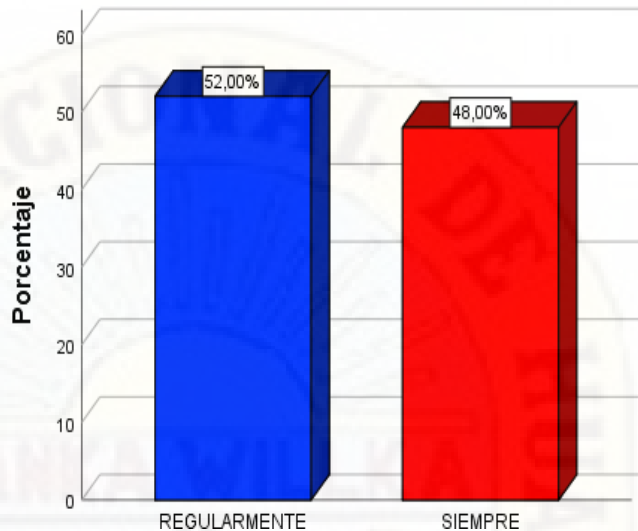
Tabla N° 36

12. El niño(a) demuestra participación activa en todos los juegos.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	REGULARMENTE	26	52,0	52,0	52,0
	SIEMPRE	24	48,0	48,0	100,0
	Total	50	100,0	100,0	

Gráfico N° 33

12. El niño(a) demuestra participación activa en todos los juegos.



La tabla N° 36 y gráfico N° 33 nos muestran que los niños demuestran participación activa en los juegos: 26 de ellos que son el 52% lo hacen regularmente 46% y 24 estudiantes que representan al 48% lo hacen siempre.

4.2 Proceso de prueba de hipótesis

Para llevar a cabo la prueba de hipótesis es muy importante seguir los procedimientos de manera ordenada, para ello se determinó la prueba de normalidad de Kolmogorov-Smirnov que es la más apropiada por la cantidad de datos obtenidos.

Tabla N° 37

	Kolmogorov-Smirnov ^a		
	Estadístico	gl	Sig.
MEMORIA VISUAL	,451	50	,000
CAPACIDAD DE ABSTRACCIÓN	,471	50	,000
ORIENTACIÓN ESPACIAL	,490	50	,000
INTELIGENCIA ESPACIAL	,490	50	,000

Para una significancia del 0.05 siendo esta mucho mayor a lo calculado (0.000 en todos los casos) se concluye que la distribución de los datos tiene un comportamiento no paramétrico.

El estadístico de prueba más conveniente para el presente estudio es la prueba de correlación de Rho de Spearman, que mostrará el nivel de correlación que existe entre las variables y dimensiones del presente estudio, cuya ecuación es:

$$r_s = 1 - \frac{6 \sum d^2}{n(n^2 - 1)}$$

Donde:

- r = coeficiente de correlación por rasgos de Spearman.
- d = Diferencia entre los rasgos (X menos Y).
- n = número de datos.

El nivel de correlación se determinará según el siguiente cuadro.

Tabla N° 38: Correlación de Rho de Spearman

Valor	Significado
-1	Correlación negativa grande y perfecta
-0.9 a -0.99	Correlación negativa muy alta
-0.7 a -0.89	Correlación negativa alta
-0.4 a -0.69	Correlación negativa moderada
-0.2 a -0.39	Correlación negativa baja
-0.01 a -0.19	Correlación negativa muy baja
0	Correlación nula
0.01 a 0.19	Correlación positiva muy baja
0.2 a 0.39	Correlación positiva baja
0.4 a 0.69	Correlación positiva moderada
0.7 a 0.89	Correlación positiva alta
0.9 a 0.99	Correlación positiva muy alta
1	Correlación positiva grande y perfecta

Como menciona (Bernal, 2010), para llevar acabo la prueba de hipótesis se sigue la siguiente estructura: el primer paso es determinar la formulación de la

Hipótesis nula y la hipótesis alterna, luego determinar el nivel de significancia α , para la región crítica, posteriormente se calcula los valores de la prueba estadísticas de la muestra, y finalmente se procede a rechazar H_0 si el estadígrafo tiene un valor en la región crítica.

Prueba de Hipótesis General

Hipótesis Nula

H_0 : Las actividades lúdicas no influyen directamente a la inteligencia espacial de los estudiantes del nivel inicial de las instituciones educativas del distrito de Pichanaki.

$H_0: r = 0$ (No existe una relación entre las variables)

Hipótesis Alterna

H_1 : Las actividades lúdicas influyen directamente a la inteligencia espacial de los estudiantes del nivel inicial de las instituciones educativas del distrito de Pichanaki.

$H_1: r \neq 0$ (Existe una relación entre las variables)

Tabla N° 39

Correlaciones				
			INTELIGENCIA ESPACIAL	ACTIVIDADES LÚDICAS
Rho de Spearman	INTELIGENCIA ESPACIAL	Coeficiente de correlación	1,000	,084
		Sig. (bilateral)	.	,561
		N	50	50
	ACTIVIDADES LÚDICAS	Coeficiente de correlación	,084	1,000
		Sig. (bilateral)	,561	.
		N	50	50

La tabla N° 39 muestra el nivel de correlación que existe entre la variable Inteligencia Espacial y Actividades Lúdicas es 0,084, es decir que existe una correlación muy baja.

Para verificar si existe una relación significativa se plantea un nivel de significancia de $\alpha = 0,05$ ó 5% , que indica la probabilidad de cometer un error, es decir, sucederá por causa del azar, si se comprueba que es menor que el 5% entonces se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, para el nivel de Confianza de $1 - \alpha = 0.95$ ó 95% , como condición necesaria para que los eventos sucedan en el 95%.

De acuerdo al valor de significancia hallada de (P-valor) 0.551 que es mayor a la significancia planteada (0.05) se acepta la hipótesis nula y se rechaza la hipótesis alterna, concluyendo que “Las actividades lúdicas no influyen directamente a la inteligencia espacial de los estudiantes del nivel inicial de las instituciones educativas del distrito de Pichanaki.

Prueba de Hipótesis Específicas

Hipótesis 1

Hipótesis Nula

H_0 : Los juegos físicos no influyen directamente a la memoria visual de los estudiantes del nivel inicial de las instituciones educativas del distrito de Pichanki.

$H_0: r = 0$ (No existe una relacion entre las variables)

Hipótesis Alterna

H_1 : Los juegos físicos influyen directamente a la memoria visual de los estudiantes del nivel inicial de las instituciones educativas del distrito de Pichanki.

$H_1: r \neq 0$ (Existe una relacion entre las variables)

Tabla N°40

Correlaciones			JUEGO FISICO	MEMORIA VISUAL
Rho de Spearman	JUEGO FISICO	Coeficiente de correlación	1,000	,005
		Sig. (bilateral)	.	,972
		N	50	50
	MEMORIA VISUAL	Coeficiente de correlación	,005	1,000
		Sig. (bilateral)	,972	.
		N	50	50

La tabla N° 40 muestra el nivel de correlación que existe entre las variables Juego Físico y la Memoria Visual, siendo esta correlación de 0,005, es decir que existe una correlación muy baja.

Para verificar si existe una relación significativa se plantea un nivel de significancia de $\alpha = 0,05$ ó 5% , que indica la probabilidad de cometer un error, es decir, sucederá por causa del azar, si se comprueba que es menor que el 5% entonces se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, para el nivel de Confianza de $1 - \alpha = 0.95$ ó 95% , como condición necesaria para que los eventos sucedan en el 95%.

De acuerdo al valor de significancia hallada de (P-valor) 0.972 que es mayor a la significancia planteada (0.05) se acepta la hipótesis nula y se rechaza la hipótesis alterna, concluyendo que “Los juegos físicos no influyen directamente a la memoria visual de los estudiantes del nivel inicial de las instituciones educativas del distrito de Pichanaki”.

Hipótesis 2

Hipótesis Nula

H₀: Los juegos con objetos no influyen directamente en la capacidad de abstracción de los estudiantes del nivel inicial de las instituciones educativas del distrito de Pichanaki.

$H_0: = 0$ (No existe una relacion entre las variables)

Hipótesis Alterna

H_1 : Los juegos con objetos influyen directamente en la capacidad de abstracción de los estudiantes del nivel inicial de las instituciones educativas del distrito de Pichanaki.

$H_1: r \neq 0$ (Existe una relacion entre las variables)

Tabla N° 41

Correlaciones			JUEGO CON OBJETOS	CAPACIDAD DE ABSTRACCIÓN
Rho de Spearman	JUEGO CON OBJETOS	Coefficiente de correlación	1,000	-,063
		Sig. (bilateral)	.	,662
		N	50	50
	CAPACIDAD DE ABSTRACCIÓN	Coefficiente de correlación	-,063	1,000
		Sig. (bilateral)	,662	.
		N	50	50

La tabla N° 41 muestra el nivel de correlación que existe entre las variables Juego con Objetos y la Capacidad de abstracción, siendo esta correlación de -0,063; es decir que existe una correlación muy baja negativa.

Para verificar si existe una relación significativa se plantea un nivel de significancia de $\alpha = 0,05$ ó 5% , que indica la probabilidad de cometer un error, es decir, sucederá por causa del azar, si se comprueba que es menor que el 5% entonces se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, para el nivel de Confianza de $1 - \alpha = 0.95$ ó 95% , como condición necesaria para que los eventos sucedan en el 95%.

De acuerdo al valor de significancia hallada de (P-valor) 0.662 que es mayor a la significancia planteada (0.05) se acepta la hipótesis nula y se rechaza la

hipótesis alterna, concluyendo que “Los juegos con objetos no influyen directamente en la capacidad de abstracción de los estudiantes del nivel inicial de las instituciones educativas del distrito de Pichanki.”.

Hipótesis 3

Hipótesis Nula

H_0 : Los juegos con reglas no influyen directamente a la orientación espacial de los estudiantes del nivel inicial de las instituciones educativas del distrito de Pichanki.

$H_0: r = 0$ (No existe una relación entre las variables)

Hipótesis Alterna

H_1 : Los juegos con reglas influyen directamente a la orientación espacial de los estudiantes del nivel inicial de las instituciones educativas del distrito de Pichanki.

$H_1: r \neq 0$ (Existe una relación entre las variables)

Tabla N° 42

Correlaciones			JUEGO CON REGLAS	ORIENTACIÓN ESPACIAL
Rho de Spearman	JUEGO CON REGLAS	Coefficiente de correlación	1,000	,037
		Sig. (bilateral)	.	,799
		N	50	50
	ORIENTACIÓN ESPACIAL	Coefficiente de correlación	,037	1,000
		Sig. (bilateral)	,799	.
		N	50	50

La tabla N° 42 muestra el nivel de correlación que existe entre las variables Juego con reglas y la orientación espacial, siendo esta correlación de 0,037; es decir que existe una correlación muy baja.

Para verificar si existe una relación significativa se plantea un nivel de significancia de $\alpha = 0,05$ ó 5% , que indica la probabilidad de cometer un error, es decir, sucederá por causa del azar, si se comprueba que es menor que el 5% entonces se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, para el nivel de Confianza de $1 - \alpha = 0.95$ ó 95% , como condición necesaria para que los eventos sucedan en el 95%.

De acuerdo al valor de significancia hallada de (P-valor) 0.779 que es mayor a la significancia planteada (0.05) se acepta la hipótesis nula y se rechaza la hipótesis alterna, concluyendo que “Los juegos con reglas no influyen directamente a la orientación espacial de los estudiantes del nivel inicial de las instituciones educativas del distrito de Pichanaki.”.

4.3 Discusión de resultados

En el estudio realizado de la relación de las variables: actividades lúdicas e inteligencia espacial, se tuvo como objetivo “Determinar la influencia de las actividades lúdicas en la inteligencia espacial de los estudiantes del nivel de educación inicial de Pichanaki, 2021”, después de realizado el recojo de información y procesamiento estadístico tanto descriptivo como inferencial se obtuvo que: las actividades lúdicas no influyen en la inteligencia espacial de los estudiantes del nivel de educación inicial de Pichanaki, 2021, este resultado se puede comparar con lo manifestado, por Medina (2019), quien señala que: al comparar los resultados obtenidos en el Pre Test con los alcanzados en el Pos Test; se puede comprobar que la puesta en acción de la actividad lúdica como estrategia para desarrollar la inteligencia espacial en los niños de la muestra dio resultados significativos; puesto que en todos los indicadores planteados en el instrumento de evaluación desde el 75% a más de los estudiantes lograron realizarlo de manera satisfactoria, del mismo modo se contrapone a lo señalado

por Barrios y Muñoz (2017), “ en la aplicación de las actividades lúdicas para medir el desarrollo del pensamiento lógico matemático se observó que el grupo experimental tuvo un 80 a 90 % de aprendizaje logrado, mientras que en el grupo control se mantienen un 40%. Lo cual significa que las actividades lúdicas estimulan el aprendizaje en el área lógico matemático”; resultado que debemos tener en cuenta ya que la estrategia, las formas y modos de realizar las actividades lúdicas en un contexto de virtualidad es diferente al de una educación presencial, tal como lo señala Fullea (2000), la lúdica viene a ser una categoría superior que se concentra mediante las formas que asume, es decir es la expresión de la cultura en un determinado contexto de tiempo y espacio. Una de tales formas es el juego o la actividad lúdica por excelencia y también son las diversas manifestaciones del arte, el espectáculo, el afán creador en el que hacer laboral, que de simple acción productiva a un interesante proceso creativo; estando presente el simbolismo lúdico que transporta a los participantes hacia una dimensión espacio – temporal paralela a la real, estimulando los recursos de fantasía, la imaginación y la creatividad.

Respecto a “Determinar la influencia de los juegos físicos en la memoria visual de los estudiantes del nivel de educación inicial de Pichanaki”, después de aplicar los instrumentos de recolección de datos específicamente para los juegos físicos y memoria visual, se pudo obtener como resultado que los juegos físicos no influyen directamente a la memoria visual de los estudiantes del nivel inicial de las instituciones educativas del distrito de Pichanaki, este resultado es contrario a que: “El juego es muy importante en el desarrollo integral del niño con él se puede lograr la adquisición de conocimientos, habilidades y destrezas, que le brindarán al infante oportunidades para conocerse así mismo a los demás y el entorno que lo rodea, aquí está reflejada la importancia de su aplicación en los primeros niveles educativos. Es oportuno mencionar la relevancia de dotar a los docentes de un conjunto de instrucciones y un material optimo, para lograr un trabajo acorde con las características de cada niño y así estimular en su crecimiento físico e intelectual” (García y Lull, 2009).

Determinar la influencia de los juegos con objetos en la capacidad de abstracción de los estudiantes del nivel de educación inicial de Pichanaki, fue otro de los objetivos, al recolectar la información después de aplicar las fichas correspondientes a los estudiantes se obtuvo que: los juegos con objetos no influyen en la capacidad de abstracción de los estudiantes del nivel de educación inicial de Pichanaki, sin embargo, como señala Gairín y Antúnez (2008), los niños de 5 a 6 años están en la capacidad de reconocer distintos cuerpos geométricos que de forma lúdica pueden ser representados para mejorar las habilidades espaciales. Las figuras permiten agilizar los procesos visuales – espaciales mediante el reconocimiento de tamaños, formas, volúmenes y colores. Por lo que seguramente dependerá de muchos factores, tales como el de la forma de educación que se les dé a los estudiantes, ya sea de manera virtual o presencial.

Determinar la influencia de los juegos con reglas en la orientación espacial de los estudiantes del nivel de educación inicial de Pichanaki, también fue uno de los objetivos en el estudio realizado, por lo que podemos manifestar que respecto a la investigación realizada de las variables en específico: los juegos con reglas no influyen en la orientación espacial de los estudiantes del nivel de educación inicial de Pichanaki, que es lo contrario a lo que Stjerne (2020), plantea “ Los juegos de mesa (especialmente aquellos que involucran números) consiste sobre todo en pensamiento sistemático, solución de problemas y ayudarles a mejorar las habilidades de cálculo. Los juegos físicos con reglas ayudan a los niños a adaptarse para seguir secuencias e instrucciones, incluida la escolarización formal. Los juegos con reglas pueden actuar como un sustituto de la vigilancia de los adultos, mejorando la libertad y actuación de los niños”. Siempre debemos tener en cuenta que la orientación espacial Contreras (2004) “Es la capacidad de reconocer el espacio y orientación. El conocimiento espacial pretende potenciar en el niño la capacidad de reconocimiento del espacio que ocupa su cuerpo, así como su capacidad de orientación”.

CONCLUSIONES

1. Las actividades lúdicas no influyen en la inteligencia espacial de los estudiantes del nivel de educación inicial de Pichanaki, 2021, ya que de acuerdo al valor de significancia hallada de (P-valor) 0.551 que es mayor a la significancia planteada (0.05).
2. Los juegos físicos no influyen directamente a la memoria visual de los estudiantes del nivel inicial de las instituciones educativas del distrito de Pichanki, porque después de realizado el tratamiento estadístico el valor de significancia hallada de (P-valor) 0.972 es mayor a la significancia planteada (0.05).
3. Los juegos con objetos no influyen en la capacidad de abstracción de los estudiantes del nivel de educación inicial de Pichanaki. De acuerdo al valor de significancia hallada de (P-valor) 0.662 que es mayor a la significancia planteada (0.05).
4. Los juegos con reglas no influyen en la orientación espacial de los estudiantes del nivel de educación inicial de Pichanaki. De acuerdo al valor de significancia hallada de (P-valor) 0.779 que es mayor a la significancia planteada (0.05).

RECOMENDACIONES

1. A la DRE-J y UGEL Chanchamayo, realizar talleres de capacitación en actividades lúdicas a utilizar en el aprendizaje de los niños de 04, y 05 años con la finalidad de desarrollar su inteligencia espacial, dirigidos a los docentes del nivel de educación inicial de la jurisdicción.
2. A los docentes del nivel inicial, identificar los juegos físicos adecuados para el desarrollo de la memoria visual de los niños y niñas de 04 y 05 años.
3. Practicar juegos con objetos de manera constante y así los niños eleven su capacidad de abstracción.
4. Los juegos con reglas utilizarlos más para el área de personal social y las formas de convivencia con sus pares y personas que interactúan en la sociedad.

REFERENCIAS

- Alabau, I. (2019). *Inteligencia espacial-visual: Características, Ejemplos y Actividades*. psicologia-online.com. <https://www.psicologia-online.com/inteligencia-espacial-visual-caracteristicas-ejemplos-y-actividades-4729.html>
- Antunes, C. (2004). *Juegos para estimular las inteligencias múltiples* (Vol. 5). Narcea Ediciones.
- Arias Gonzáles, J. L., & Covinos Gallardo, M. (2021). *Diseño y metodología de la investigación*.
- Atuncar Manco, G. D. (2017). *Actividad física, estrés percibido y autorregulación emocional en estudiantes universitarios de Lima*.
- Barrios Pantoja, O. E., & Muñoz Ponce, F. D. P. (2017). Actividades lúdicas en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños de 5 años en la institución educativa Sagrada Familia de Concepción. *Universidad Nacional del Centro del Perú*. <http://repositorio.uncp.edu.pe/handle/20.500.12894/3429>
- Betancourt Morejón, J., & Valadez Sierra, M. de los D. (2005). *Atmósferas creativas. Juega, piensa y crea*. México: Manual Moderno.
- Bisquerra Alisina, R., Monescillo Palomo, M., & Méndez Garrido, J. M. (1996). Orígenes y desarrollo de la orientación. M. ÁLVAREZ Y R. BISQUERRA (Coords.), *Manual de Orientación y Tutoría*, 21-28.
- Caillois, R. (1967). *Los juegos y los hombres*, trad. De Jorge Ferreiro. México: FCE.
- Calderón Calderón, L., Milena, M. S. S., & Eliana, V. T. N. (2015). *La lúdica como estrategia para favorecer el proceso de aprendizaje en niños de edad preescolar de la institución educativa Nusefa de Ibagué*.
- Calero, G. G. (2010). *El juego en Educación Infantil*.

- Campués Andrango, B. M. (2017). *Estrategias lúdicas para el fortalecimiento de las inteligencias múltiples de los niños de 4 años de la Unidad Educativa Urcuquí del cantón Urcuquí de la provincia de Imbabura en el año 2016-2017* [B.S. thesis].
- Castellote Cruz, S. (2018, octubre 17). *El juego adaptado en la Educación Física*. <https://www.fundacionquerer.org/juego-adaptado-la-educacion-fisica/>
- CogniFit. (2020). *Test neuropsicológicos y programas de estimulación cognitiva*. Memoria Visual A Corto Plazo - Habilidad Cognitiva. <https://www.cognifit.com/es/habilidad-cognitiva/memoria-visual>
- Contreras, D. L. M. (2004). Concepto de orientación educativa: Diversidad y aproximación. *Revista iberoamericana de Educación*, 35(1), 1-22.
- Cordero, Z. R. V. (2009). La investigación aplicada: Una forma de conocer las realidades con evidencia científica. *Revista educación*, 33(1), 155-165.
- Cordova Vila, M. K., & Mucha Medina, A. Y. (2018). Efectividad del taller lúdico infantil en la mejora de la motricidad gruesa en niños de nivel escolar. *Universidad Continental*. <https://repositorio.continental.edu.pe/handle/20.500.12394/7181>
- Corral, M. J. S. (2004). *Educación Infantil, Cuerpo de Maestros: Supuestos prácticos*. MAD-Eduforma.
- Cortés Cortés, M. E., & Iglesias León, M. (2004). *Generalidades sobre Metodología de la Investigación*. Universidad Autónoma del Carmen.
- Crescini, V. (2011). Actividades y juegos para mejorar la comprensión y expresión oral (escuchar hablar y conversar) en educación primaria. *Pedagogía Magna*, 11, 224-233.
- Cubas Vásquez, G. (2018). *La importancia del juego didáctico para niños del nivel inicial*.

- De Vila, G. B., & de Jenichen, L. A. (2010). *Inteligencias Múltiples*. Editorial Borum.
- Domínguez Suárez, W. R. (2015). *Juegos cooperativos y su incidencia en la dinámica grupal de los estudiantes de tercer grado de la escuela de educación básica "Ing. Sixto Chang Cansing", Cantón La Libertad, Provincia Santa Elena, período lectivo 2015-2016*. [B.S. thesis]. La Libertad: Universidad Estatal Península de Santa Elena, 2015.
- Fernández, N., & Melissa, L. (2019). Orientación espacial en niños de 4 años de una institución educativa pública y una institución educativa privada, Lima – 2019. *Repositorio Institucional - UCV*.
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/44580>
- Freire, P. (1989). *Virtudes del educador*.
- Fulleda Bandera, P. (2000). Porque jugar... Es cosa de juego. *La Habana*.
- Gairín, J., & Antúnez, S. (2008). *Organizaciones educativas al servicio de la sociedad*. Wolters Kluwer España.
- Gallardo-López, J. A., & Gallardo Vázquez, P. (2018). *Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil*.
- García, A., & Llull, J. (2009). *El juego infantil y su metodología*. Madrid: Editex.
- García Díaz, A. (2018). *Autorregulación del Aprendizaje y Educación Alternativa: Análisis comparativo de tres métodos educativos en Educación Primaria en España y Escocia*.
- Gardner, H. (2005). *Inteligencias múltiples* (Vol. 46). Paidós Barcelona.
- Garea Gestal, M. B. (2015). *El proceso diagnóstico en Atención Temprana*.
- Garófano-Gómez, V., Martínez-Capel, F., Peredo Parada, M. M., Olaya Marin, E. J., Muñoz Mas, R., Soares Costa, R. M., & Pinar Arenas, J. L. (2011). Assessing

hydromorphological and floristic patterns along a regulated Mediterranean river: The Serpis River (Spain). *Limnetica*, 30(2), 307-328.

Hart Dávalos, A. (1983). *Cambiar las reglas del juego*.

Hernández, Roberto; Fernández, Carlos; Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación* (M. Hill, Ed.; sexta edic).

Hernández-Sampieri, R., Fernández-Collado, C., & Baptista-Lucio, P. (2006). Analisis de los datos cuantitativos. *Metodología de la investigación*, 407-499.

Hernández-Sampieri, R., & Torres, C. P. M. (2018a). *Metodología de la investigación* (Vol. 4). McGraw-Hill Interamericana México^ eD. F DF.

Hernández-Sampieri, R., & Torres, C. P. M. (2018b). *Metodología de la investigación* (Vol. 4). McGraw-Hill Interamericana México^ eD. F DF.

Huayta Tomas, M., & Sanabria Veliz, S. L. (2019). La psicomotricidad en la lateralidad de niños de 5 años de la I. E. N°301 – Chilca. *Universidad Nacional del Centro del Perú*. <http://repositorio.uncp.edu.pe/handle/20.500.12894/5608>

Izquierdo, C. M. (2004). *Desarrollo y heterogeneidad de las instituciones de educación superior particulares*. Anuies.

Jimenez Barriga, C. L. (2018). *La recreación y los juegos en el desarrollo psicomotor de los niños y niñas de educación básica elemental y media*. [B.S. thesis]. Machala. Universidad Tecnica de Machala.

Korkman, M., Kemp, S. L., & Kirk, U. (2001). Effects of age on neurocognitive measures of children ages 5 to 12: A cross-sectional study on 800 children from the United States. *Developmental neuropsychology*, 20(1), 331-354.

Laboratorio de Investigación e Innovación en Educación para América Latina y el Caribe. (2020, noviembre 5). SUMMA, UNESCO y GEM Report presentan resultados del Informe GEM 2020 para la región. *SUMMA*.

<https://www.summaedu.org/summa-presenta-resultados-del-informe-gem-2020-para-la-region/>

Lalupu Sandoval, M. del R. (2018). *El juego libre en los sectores*.

Lomas Revelo, I. A., & Calderón Morales, M. S. (2012). *Estrategias para desarrollar las inteligencias múltiples con material reciclado, en el primer año de Educación General básica Velasco Ibarra de la ciudad Atuntaqui cantón Antonio Ante, año 2011-2012* [B.S. thesis].

López Buandes, M. (2020). Juegos eran los de antes: El juego en la infancia. *Juegos eran los de antes*. <https://juegoseranlosdeantes.blogspot.com/2019/07/el-juego-infantil.html>

Medina Vásquez, M. E. (2019). *La Lúdica para desarrollar la Inteligencia Espacial en los niños de la IEI N° 1530-Hualgayoc, 2017*.

Ministerio de Educación MINEDU. (2015). *Guía Lúdica y de Apertura a la Educación Formal*. <https://www.gob.pe/minedu>

Ministerio de Educación MINEDU. (2020). *Encuestas Nacionales a docentes de instituciones educativas públicas de educación básica regular*. <http://www.minedu.gob.pe/politicas/docencia/>

Monsalve Márquez, M. A., Foronda, R. D., & Mena Córdoba, S. E. (2016). *La lúdica como instrumento para la enseñanza–aprendizaje*.

Noval, M. A. (2007). *Nuevos modelos de identificación social y corporal. Las niñas y su relación con los juguetes...* Editorial Brujas.

Omeñaca, J. V. R. (2008). El Juego Motor Cooperativo?` Un buen contexto para la enseñanza?... Cuando la Educación Física nos hace más humanos. *Educación física y deporte*, 27(1), 97-112.

Oseda Gago, D. (2016). *Metodología de la investigación científica. Lima: Soluciones gráficas*.

- Paitán, H. Ñ., Mejía, E. M., Ramírez, E. N., & Paucar, A. V. (2014). *Metodología de la investigación cuantitativa-cualitativa y redacción de la tesis*. Ediciones de la U.
- Parker, R., & Thomsen, B. S. (2019). *Learning through play at school: A study of playful integrated pedagogies that foster children's holistic skills development in the primary school classroom*.
- Pavía, V. (2006). *Jugar de un modo lúdico*. Noveduc Libros.
- Pérez, A. (2021). *¿Qué es el pensamiento abstracto y por qué necesitas potenciarlo?* OBS Business School. <https://www.obsbusiness.school/blog/que-es-el-pensamiento-abstracto-y-por-que-necesitas-potenciarlo>
- Perez de Urbina, T. (2013). *Diseño de una estrategia de enseñanza aprendizaje de la asignatura criminalística y ciencias forenses, con el uso del juego simulado, para los estudiantes de Derecho de la Universidad Libre, Sede Bosque Popular*.
- Posada González, R. (2014). La lúdica como estrategia didáctica. *Instituto de Investigación en Educación (IEDU)*.
- Rigo, D., & Donolo, D. (2011). Inteligencia triárquica: Cuando el pensar adopta múltiples modos. *Revista Cognición*, 7(35), 1-11.
- Rosero, M., & Jeanpier, A. (2018). *Creación de una estrategia didáctica basada en la creatividad para el desarrollo de la inteligencia espacial de los estudiantes de Educación Básica Media* [Master's Thesis]. Pontificia Universidad Católica del Ecuador.
- Ruiz-Olivares, R., Lucena, V., Pino, M. J., & Herruzo, J. (2010). Análisis de comportamientos relacionados con el uso/abuso de Internet, teléfono móvil, compras y juego en estudiantes universitarios. *Adicciones*, 22(4), 301-310.

Sánchez Carlessi, H., Reyes Romero, C., & Mejía Sáenz, K. (2018). *Manual de términos en investigación científica, tecnológica y humanística*.

Sandra, L. (2020). Juegos eran los de antes: Importancia del juego en el nivel inicial. *Juegos eran los de antes*.
<https://juegoseranlosdeantes.blogspot.com/2012/05/importancia-del-juego-en-el-nivel.html>

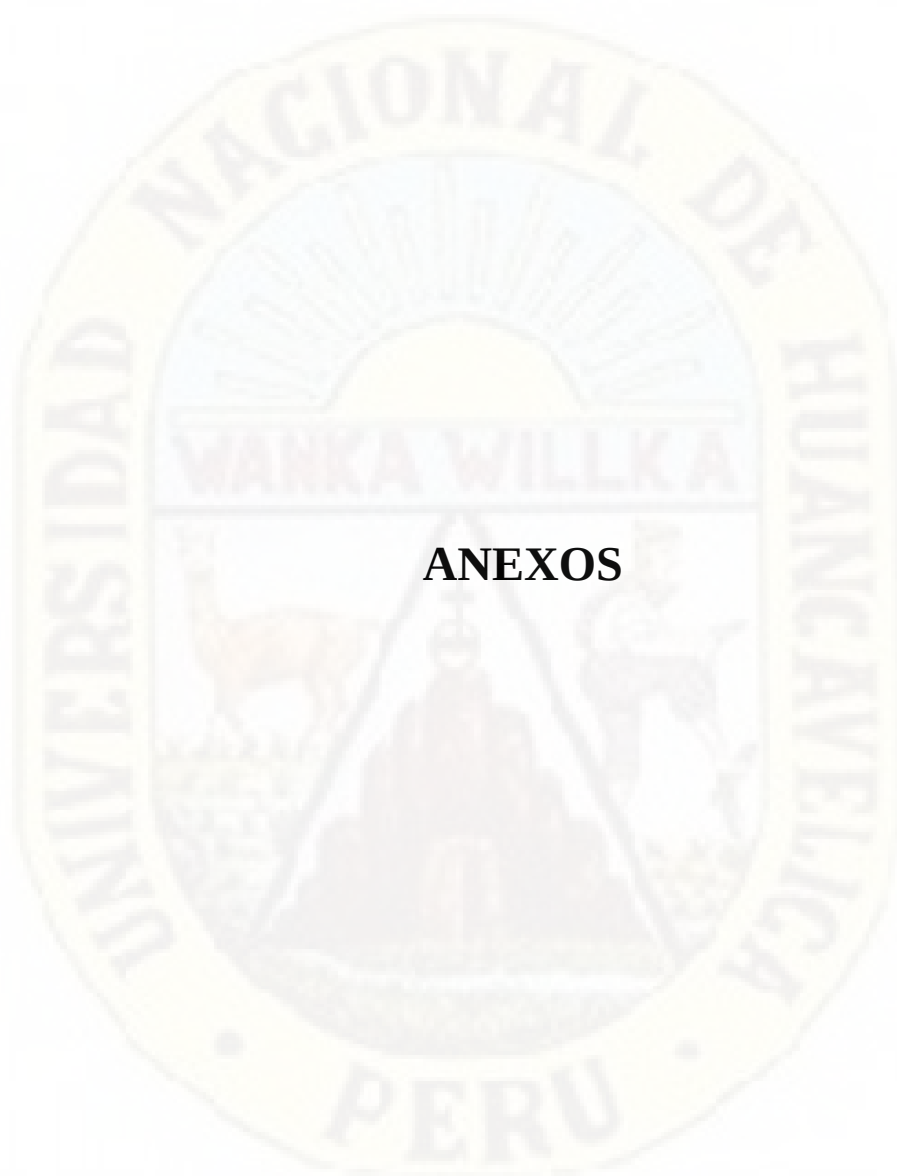
Sarlé, P. M. (2006). *Enseñar el juego y jugar la enseñanza*. Paidós Buenos Aires.

Stjerne Thomsen, B. (2020). *Cinco actividades lúdicas que dan soporte al desarrollo y el aprendizaje en cualquier entorno*. The LEGO Foundation.
<https://www.legofoundation.com/en/learn-how/blog/cinco-actividades-lúdicas-que-dan-soporte-al-desarrollo-y-el-aprendizaje-en-cualquier-entorno/>

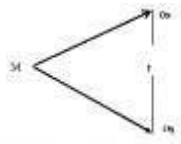
Tapia Valdez, M. T. (2018). *Actividades lúdico-creativas para el desarrollo de habilidades espaciales de los niños/as de primero de básica de la unidad educativa “Daniel Pasquel” de la parroquia de Natabuela, en el año lectivo 2017-2018* [B.S. thesis].

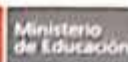
Tufinio León, M. (2020). *Actividades lúdicas en la educación inicial*. Universidad Nacional de Tumbes.
<http://repositorio.untumbes.edu.pe/handle/UNITUMBES/2002>

Vygotski, L. (1978). *Lev Vygotski*. Moscú.



ANEXOS

ACTIVIDADES LÚDICAS Y LA INTELIGENCIA ESPACIAL DE ESTUDIANTES DEL NIVEL DE EDUCACIÓN INICIAL DE PICHANAKI, 2021				
PROBLEMA	OBJETIVO	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA
General ¿Cómo influye las actividades lúdicas en la inteligencia espacial de estudiantes del nivel de educación inicial del distrito de Pichanki, 2021? Específicos ¿Cómo influyen los juegos físicos en la memoria visual de los estudiantes de una institución educativa del nivel inicial de Pichanki? ¿Cómo influyen los juegos con objetos en la capacidad de abstracción en estudiantes de una institución educativa del nivel inicial de Pichanki? ¿Cómo influyen los juegos con reglas en la orientación espacial en estudiantes de una institución educativa del nivel inicial de Pichanki?	General Determinar la influencia de las actividades lúdicas en la inteligencia espacial de los estudiantes de una institución educativa del nivel inicial de Pichanki. Específicos Determinar la influencia de los juegos físicos en la memoria visual de los estudiantes de una institución educativa del nivel inicial de Pichanki. Determinar la influencia de los juegos con objetos en la capacidad de abstracción en estudiantes de una institución educativa del nivel inicial de Pichanki. Determinar la influencia de los juegos con reglas en la orientación espacial en estudiantes de una institución educativa del nivel inicial de Pichanki.	General Las actividades lúdicas influyen directamente en la inteligencia espacial en estudiantes de una institución educativa del nivel inicial de Pichanki. Específicos Los juegos físicos influyen directamente en la memoria visual de los estudiantes de una institución educativa del nivel inicial de Pichanki. Los juegos con objetos influyen directamente en la capacidad de abstracción en estudiantes de una institución educativa del nivel inicial de Pichanki. Los juegos con reglas influyen directamente en la orientación espacial en estudiantes de una institución educativa del nivel inicial de Pichanki.	Variable 1 Actividades lúdicas Dimensiones D1: Juego físico D2: Juego con objetos D3: Juego con reglas Variable 2 Inteligencia espacial Dimensiones D1: Memoria visual D2: Capacidad de abstracción D3: Orientación espacial	➤ Tipo de investigación: Básica o teórica ➤ Nivel: Descriptivo ➤ Método: Descriptivo ➤ Diseño: Correlacional  M = Muestra de la investigación Ox = Actividades lúdicas Oy = Inteligencia espacial r = Relación entre variables ➤ Población 200 estudiantes ➤ Muestra 50 estudiantes ➤ Técnicas e Instrumentos: - Técnica: La observación - Instrumento: Lista de cotejo ➤ Técnicas de procesamiento de datos - Rho de Spearman,



CONSTANCIA DE APLICACIÓN DE INSTRUMENTO DE TESIS

El que suscribe, DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCACIÓN INICIAL "CUNA JARDÍN N° 380", hace:

CONSTAR:

Que, Virginia MAYTA MEZA y Gilda GARCÍA RAMOS, estudiantes del Programa de Segunda Especialidad Profesional de la Especialidad de Educación Inicial, en atención a su solicitud, aplicó el instrumento virtual de tesis en los estudiantes del nivel inicial, en el mes de diciembre del presente año para la tesis titulada: "ACTIVIDADES LÚDICAS Y LA INTELIGENCIA ESPACIAL EN ESTUDIANTES DEL NIVEL DE EDUCACIÓN INICIAL DEL DISTRITO DE PICHANAKI, 2021".

En tal virtud,

Se expide la presente constancia a solicitud de las interesadas para los fines que estimen por conveniente.

Pichanaki, 17 de diciembre de 2021




Sandra ESPINOZA VICUÑA
Directora



UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCAMELICA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CENTRO DE INVESTIGACION

VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN POR
CRITERIO DE JUECES

I. DATOS GENERALES

- 1.1 Apellidos y nombres del juez : MUÑOZ MERCADO Gabriela Indira
1.2 Cargo e institución donde labora : Especialista - Udel Pichanaki
1.3 Nombre del instrumento evaluado : Escala de observación de actividades lúdicas
1.4. Autor (es) del instrumento : Mayra Mesa Norzunia
García Ramos, Gilda

II. ASPECTO DE LA VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 1	Baja 2	Regular 3	Buena 4	Muy buena 5
1.CLARIDAD	Esta formulado con lenguaje apropiado y comprensible				X	
2.OBJETIVIDAD	Permite medir hechos observables				X	
3.ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y tecnología					X
4.ORGANIZACIÓN	Presentación ordenada					X
5.SUFICIENCIA	Comprende aspectos de las variables en cantidad y calidad suficiente				X	
6.PERTINENCIA	Permite conseguir datos de acuerdo a los objetivos planteados					X
7.CONSISTENCIA	Pretende conseguir datos basados en teorías o modelos teóricos					X
8.COHERENCIA	Entre variables, indicadores y los ítems					X
9.METODOLOGIA	La estrategia responde al propósito de la investigación					X
10.APLICACIÓN	Los datos permiten un tratamiento estadístico pertinente					X

CONTEO TOTAL DE MARCAS	A	B	C	D	E
(realice el conteo en cada una de las categorías de la escala)				03	07

$$\text{Coeficiente de Validez} = \frac{1 \times A + 2 \times B + 3 \times C + 4 \times D + 5 \times E}{50} = \frac{0.94}{1}$$

III. CALIFICACIÓN GLOBAL (Ubique el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y marque con un aspa en el círculo asociado)

CATEGORIA	INTERVALO
Desaprobado	[0,00 – 0,60]
Observado	<0,60 – 0,70]
Aprobado	<0,70 – 1,00]

IV. OPINIÓN DE APLICABILIDAD

Instrumento apropiado para su aplicación.

Lugar: Pichanaki
Huancavelica, 09 de diciembre del 2021

Firma del juez



UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCAMELICA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CENTRO DE INVESTIGACION

VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN POR
CRITERIO DE JUECES

I. DATOS GENERALES

1.1 Apellidos y nombres del juez : ROSAS CONDDR, Lizeth
1.2 Cargo e institución donde labora : DIRECTORA DE I.E. - Boca Huatziriki
1.3 Nombre del instrumento evaluado : FICHA DE OBSERVACIÓN SOBRE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS
1.4. Autor (es) del instrumento : MAYTA MEZA, Virginia
: GARCÍA RAMOS, Gilda

II. ASPECTO DE LA VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 1	Baja 2	Regular 3	Buena 4	Muy buena 5
1.CLARIDAD	Esta formulado con lenguaje apropiado y comprensible					X
2.OBJETIVIDAD	Permite medir hechos observables				X	
3.ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y tecnología					X
4.ORGANIZACIÓN	Presentación ordenada					X
5.SUFICIENCIA	Comprende aspectos de las variables en cantidad y calidad suficiente				X	
6.PERTINENCIA	Permite conseguir datos de acuerdo a los objetivos planteados					X
7.CONSISTENCIA	Pretende conseguir datos basados en teorías o modelos teóricos					X
8.COHERENCIA	Entre variables, indicadores y los ítems					X
9.METODOLOGIA	La estrategia responde al propósito de la investigación					X
10.APLICACIÓN	Los datos permiten un tratamiento estadístico pertinente					X

CONTEO TOTAL DE MARCAS (realice el conteo en cada una de las categorías de la escala)	A	B	C	D	E
				02	08

$$\text{Coeficiente de Validez} = \frac{1 \times A + 2 \times B + 3 \times C + 4 \times D + 5 \times E}{50} = \frac{0.96}{1}$$

III. CALIFICACIÓN GLOBAL (Ubique el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y marque con un aspa en el círculo asociado)

CATEGORIA	INTERVALO
Desaprobado	[0,00 – 0,60]
Observado	<0,60 – 0,70]
Aprobado	<0,70 – 1,00]

IV. OPINIÓN DE APLICABILIDAD

el instrumento es adecuado para su aplicación
cumple con lo necesario para recoger información confiable.

Lugar: Pichanaki

Huancavelica 10 de diciembre del 2021



Firma del juez



UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCAMELICA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CENTRO DE INVESTIGACION

VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN POR CRITERIO DE JUECES

I. DATOS GENERALES

- 1.1 Apellidos y nombres del juez : Ana Maria ENRIQUEZ CHAUCA DE VILLAGOMEZ
1.2 Cargo e institución donde labore : Docente de la Universidad Nacional de Huancavelica
1.3 Nombre del instrumento evaluado : Ficha de observación sobre la inteligencia especial.
1.4 Autor (es) del instrumento : Virginia MAYTA MEZA
: Gilda GARCIA RAMOS

II. ASPECTO DE LA VALIDACIÓN

INDICADORES	CONTENIDOS	Deficiente 1	Bajo 2	Regular 3	Buena 4	Muy buena 5
1.CLARIDAD	Esta formulado con lenguaje apropiado y comprensible					X
2.OBJETIVIDAD	Permite medir hechos observables				X	
3.ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y tecnología				X	
4.ORGANIZACIÓN	Presentación ordenada					X
5.SUFICIENCIA	Comprende aspectos de las variables en cantidad y calidad suficiente					X
6.PERTINENCIA	Permite conseguir datos de acuerdo a los objetivos planteados					X
7.CONSISTENCIA	Permite conseguir datos basados en teorías o modelos teóricos					X
8.COHERENCIA	Entre variables, indicadores y los ítems					X
9.METODOLOGIA	La estrategia responde al propósito de la investigación				X	
10.APLICACION	Los datos permiten un tratamiento estadístico pertinente				X	
CONTEO TOTAL DE MARGAS (realice el conteo en cada una de las categorías de la escala)		↓	↓	↓	↓	↓
		A	B	C	D	E

$$\text{Coeficiente de Validez} = \frac{1 \times A + 2 \times B + 3 \times C + 4 \times D + 5 \times E}{50} = \frac{0.92}{1.00}$$

- III. CALIFICACIÓN GLOBAL (Ubique el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y marque con un aspa en el círculo asociado)

CATEGORIA	INTERVALO
Desaprobado	[0,00 – 0,60]
Observado	<0,60 – 0,70]
Aprobado	<0,70 – 1,00]

IV. OPINIÓN DE APLICABILIDAD

El instrumento es adecuado para su aplicación en el trabajo de investigación.

Lugar: Pichanaki - Chanchamayo

Huancavelica, 10 de diciembre del 2021.

Dra. Ana Maria ENRIQUEZ CHAUCA DE VILLAGOMEZ
Firma del juez



UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCAMELICA
FACULTAD DE EDUCACIÓN
PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD
PROFESIONAL

INSTRUMENTO 1

FICHA DE OBSERVACIÓN SOBRE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS

1. DATOS INFORMATIVOS:

I.E.	
NIVEL	Inicial
FECHA	
ESTUDIANTE	
SEXO	

Nº	Ítems	Nunca	Rara vez	A veces	Regularmente	Siempre
Dimensión: Juego físico						
1.	El niño(a) cuenta con un apropiado nivel de salto					
2.	El niño(a) demuestra rapidez al correr					
3.	El niño(a) tiene ritmo al bailar diversas músicas					
4.	El niño(a) juega al balanceo con su cuerpo					
Dimensión: Juego con objetos						
5.	El niño(a) juega simulando objetos reales					
6.	El niño(a) con una bicicleta o con un columpio					
7.	El niño(a) juega con el celular con diversos aplicativos					
8.	El niño(a) juega con pelotas, trompos, yo-yo, etc.					
Dimensión: Juego con reglas						
9.	El niño(a) respeta las reglas del juego					
10.	El niño(a) tiene compromiso con el juego grupal					
11.	El niño(a) genera algunas iniciativas para seguir jugando					
12.	El niño(a) demuestra participación activa en todos los juegos					

INSTRUMENTO 2

FICHA DE OBSERVACIÓN SOBRE LA INTELIGENCIA ESPACIAL

2. DATOS INFORMATIVOS:

I.E.	
NIVEL	Inicial
FECHA	
ESTUDIANTE	
SEXO	

N°	Ítems	Nunca	Rara vez	A veces	Regularmente	Siempre
Dimensión: Memoria visual						
1.	El niño(a) retiene información visual					
2.	El niño(a) retiene información escrita					
3.	El niño(a) retiene información auditiva					
4.	El niño(a) tiene la capacidad de ordenar algunos elementos					
Dimensión: Capacidad de abstracción						
5.	El niño(a) tiene la capacidad de asimilar la información					
6.	El niño(a) demuestran imaginación cuando participa en alguna actividad					
7.	El niño(a) reflexiona con algunas recomendaciones que le brindas					
8.	El niño(a) demuestra flexibilidad en su actuar					
Dimensión: Orientación espacial						
9.	El niño(a) reconocen su entorno espacial donde se ubica					
10.	El niño(a) cumplen las indicaciones de desplazamiento en su entorno					
11.	El niño(a) identifican el trayecto del movimiento de ciertos objetos					
12.	El niño(a) reconocen las dimensiones de los objetos: largo, ancho, grande, etc.					

INVESTIGADORAS APLICANDO INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN



OBSERVANDO EL DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA ESPACIAL



**INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 380 EN LA CUAL SE REALIZÓ LA
INVESTIGACIÓN**

