



ESPE
UNIVERSIDAD DE LAS FUERZAS ARMADAS
INNOVACIÓN PARA LA EXCELENCIA

DEPARTAMENTO DE CIENCIAS HUMANAS Y SOCIALES

**CARRERA DE LICENCIATURA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
MENCIÓN EDUCACIÓN INFANTIL**

**TRABAJO DE TITULACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO
DE LICENCIADAS EN EDUCACIÓN, MENCIÓN EDUCACIÓN INFANTIL**

**TEMA: “ANÁLISIS DEL PROCESO DE ENSEÑANZA DE LA NOCIÓN
ESPACIAL EN EL NIVEL DE PREPARATORIA DE LA UNIDAD
EDUCATIVA MARIANO NEGRETE. PROPUESTA ALTERNATIVA
ESCAPE ROOM”**

AUTORAS:

MAZA ILAQUIZE, DAISY KATHERINE

RUEDA GARZÓN, MISHELLE DAYANA

DIRECTORA: MSC. GARCÉS ALENCASTRO, ALEJANDRA CRISTINA

SANGOLQUÍ, 2019



DEPARTAMENTO DE CIENCIAS HUMANAS Y SOCIALES

CARRERA DE LICENCIATURA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

MENCIÓN EDUCACIÓN INFANTIL

CERTIFICACIÓN

Certificó que el trabajo de titulación “ANÁLISIS DEL PROCESO DE ENSEÑANZA DE LA NOCIÓN ESPACIAL EN EL NIVEL DE PREPARATORIA DE LA UNIDAD EDUCATIVA MARIANO NEGRETE. PROPUESTA ALTERNATIVA ESCAPE ROOM” fue realizado por las señoritas **Maza Ilaquize, Daisy Katherine y Rueda Garzón, Mishelle Dayana** el mismo que ha sido revisado en su totalidad, analizado por la herramienta de verificación de similitud de contenido; por lo tanto cumple con los requisitos teóricos, científicos, técnicos, metodológicos y legales establecidos por la Universidad de las Fuerzas Armadas ESPE, razón por la cual me permito acreditar y autorizar para que lo sustente públicamente.

Sangolquí, 30 de Julio de 2019

Msc. Garcés Alencastro Alejandra Cristina

DIRECTORA

C.C 1715970321



DEPARTAMENTO DE CIENCIAS HUMANAS Y SOCIALES

CARRERA DE LICENCIATURA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

MENCIÓN EDUCACIÓN INFANTIL

AUTORÍA DE RESPONSABILIDAD

Nosotras Maza Ilaquize, Daisy Katherine y Rueda Garzón, Mishelle Dayana, declaramos que el contenido, ideas y criterios del trabajo de titulación: “Análisis del proceso de enseñanza de la noción espacial en el nivel de preparatoria de la Unidad Educativa Mariano Negrete. Propuesta alternativa escape room” es de nuestra autoría y responsabilidad cumpliendo con los requisitos teóricos, científicos, técnicos, metodológicos y legales establecidos por la Universidad de Fuerzas Armadas ESPE, respetando los derechos intelectuales de terceros y referenciando las citas bibliográficas.

Consecuentemente el contenido de la investigación mencionada es veraz.

Sangolquí, 30 de Julio del 2019

Daisy Katherine Maza Ilaquize

C.C.: 1722537139

Mishelle Dayana Rueda Garzón

C.C.: 1723542559



DEPARTAMENTO DE CIENCIAS HUMANAS Y SOCIALES

CARRERA DE LICENCIATURA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

MENCIÓN EDUCACIÓN INFANTIL

AUTORIZACIÓN

Nosotras Maza Ilaquize, Daisy Katherine y Rueda Garzón, Mishelle Dayana autorizamos a la Universidad de las Fuerzas Armadas ESPE publicar el trabajo de titulación: “Análisis del proceso de enseñanza de la noción espacial en el nivel de preparatoria de la Unidad Educativa Mariano Negrete. Propuesta alternativa escape room” en el Repositorio Institucional, cuyo contenido, ideas y criterios son de nuestra responsabilidad.

Sangolquí, 30 Julio del 2019

Daisy Katherine Maza Ilaquize

C.C.: 1722537139

Mishelle Dayana Rueda Garzón

C.C.: 1723542559

DEDICATORIA

Dedico este trabajo:

A Dios: por permitirme ser feliz un día más, por ser luz y esperanza en aquellos momentos más duros de mi vida y mi carrera.

A mi hija Bianca: el motor de mi vida, quién ha estado para ser mi “materia prima” practicar y aplicar mis conocimientos en ella, todo lo que he logrado y conseguido, es y será para ti mi princesa, te amo.

A mi madre: quién es mi ejemplo de lucha, sacrificio, humildad y valor, gracias por creer en mí, por apoyarme durante toda mi vida con tus consejos, regaños, palabras de aliento y sobre todo por tu amor incondicional sin ti este título no hubiera sido posible, infinitas gracias mami.

A mi cuadrado social: este camino no hubiera sido el mismo sin ustedes Mishelle, Yessenia, Fátima como mencionamos un día, lo que ha unido la ESPE que nada lo separe, cada una con su carácter y su forma de ser ha hecho de este equipo el mejor de todos, les amo mis futuras colegas.

Daisy Katherine Maza Ilaquize

AGRADECIMIENTO

A Dios por brindarme su infinita sabiduría, fortaleza, por guiar mi camino y plantearme retos que nunca pensé que lo podría superar, por permitirme despertar y hacer de mi la mejor versión, gracias por la salud, el amor y la familia.

A mi madre por todo su esfuerzo que ha hecho para que pueda culminar mis estudios universitarios, a veces sacrificando su propio bienestar para que yo pueda seguir culminando cada semestre, espero algún día ser la mitad de lo valiente que lo es ella, todo tu esmero, trabajo y paciencia que lo tenga por seguro que habrá valido la pena.

A mi hija Bianca por brindarme su tiempo y compartirlo con la universidad, por tus abrazos y tus besos tan sinceros, diciendo te amo mami eres la mejor mamá del mundo por ser mi “conejillo de indias” al caminar de mi mano en este, el camino de la educación infantil permitiéndome jugar, aprender y explorar desde tu mundo el de los niños, el ser madre y estudiante no ha sido para nada fácil pero lo gratificante es dejarle como ejemplo que si su mamá lo logró ella será capaz de todo.

A Javier por apoyarme en todo lo que le fue posible, por aguantar las madrugadas esperando a terminar mis trabajos, deberes y proyectos, por secar mis lágrimas cuando en algunos momentos

una baja calificación me afectaba tanto, por aguantar mi carácter en los días de exámenes finales, gracias porque desde el primer día hasta el último ha estado junto a mí en las buenas y en las malas.

A mi cuadrado social por sus críticas constructivas, risas, enojos y sobre todo por su valiosa e inconfundible personalidad de cada una, que ha marcado en mí los más bonitos recuerdos de la universidad, tenerlas durante estos cinco años ha sido realmente magnífico.

Daisy Katherine Maza Ilaquize

DEDICATORIA

Dedico este trabajo:

A Dios: por darme fuerzas y salud cada día durante estos años, para poder culminar con éxito esta etapa.

A mi hijo Kenzy: por ser la inspiración de cada una de las metas que me he propuesto y el esfuerzo que he hecho por lograrlas, por darme tanto amor, por sus besos de energía, por secar mis lágrimas cuando el desgaste es tanto que quiero tirar la toalla, por recordarme todos los días de mi vida el motivo por el que inicie todo. Te amo hijo mio.

A mi madre: por todo el tiempo que me ha dedicado, por cada desayuno y cada dólar que sudo para darme y que no me falte nada, por cada uno de los regaños, ya que ahora se lo importante que eran, por ser un ejemplo de lucha, de valor, fuerza, por la fe que me tuvo, el ánimo que me dio cuando vio que ya no podía seguir y sobre todo, por ayudarme en la crianza de mi hijo desde que nació para que hoy pueda estar aquí.

A mi cuadrado social: por ser mis cómplices en cada cosa que he hecho, brindándome sus más sinceros consejos, por ser confidentes y paño de lagrimas, solo espero que podamos seguir juntas en las buenas y en las malas como hasta el día de hoy, Daisy, Yessenia, Fatima . Las amo mucho.

Mishelle Dayana Rueda Garzón

AGRADECIMIENTO

A Dios: por darme el tiempo y los medios para día a día seguir adelante, por darme sabiduría y valor para enfrentar los momentos más duros.

A mi hijo Kenzy: por ser mi inspiración, mi fuerza, mi motor y mi freno, por esperarme todos los días con los brazos abiertos después de un día duro o cansado, por permitirme poner en práctica varios de los aprendizajes adquiridos con la mejor de las disposiciones.

A mis padres: por acompañarme en cada uno de los procesos que he llevado a cabo, alegrarse y entristecerse junto a mi, por ser mi apoyo incondicional, haber tomado el papel de padres y de amigos desde siempre, y por todo el apoyo que me han brindado para que cada día crezca, sobre todo como ser humano.

A mi hermana Jessy, mi cuñado Cris y Abuelita: por ser la fuente de los mejores consejos, mirar por mi bien y darme fuerza cuando lo he necesitado.

A mi novio David: por el tiempo que nos dedica, por desvelarse junto a mí en varias ocasiones, aportar con su creatividad, estar presto a escucharme, a ayudarme con una opinión y por estar pendiente de mis avances en todo momento.

A mi cuadrado social: por acompañarme estos años, volverse mis hermanas, por cada tristeza y alegría que pasamos juntas, por todas las veces que estudiamos justo antes de un examen, por su complicidad, el cariño y la confianza que formamos.

A la profe Ale: porque aunque ni ella ni yo nos esperábamos estar aquí, por acompañarnos en este proceso, por darnos una educación de calidad mostrándonos que siempre podemos hacer las cosas de mejor manera, que somos grandes y diferentes.

Mishelle Dayana Rueda Garzón

ÍNDICE DE CONTENIDOS

Contenido

CERTIFICADO DEL DIRECTOR	i
AUTORIA DE RESPONSABILIDAD	ii
AUTORIZACIÓN	iii
DEDICATORIA	iv
AGRADECIMIENTO	v
DEDICATORIA	vii
AGRADECIMIENTO	viii
ÍNDICE DE CONTENIDOS	x
ÍNDICE DE TABLAS	xiii
ÍNDICE DE FIGURAS	xv
RESUMEN	xvii
ABSTRACT	xviii
CAPÍTULO I	1
1.EL PROBLEMA	1
1.1. Planteamiento del Problema.....	1
1.3. Formulación del problema	3
1.4.Preguntas directrices interrogantes.....	3
1.5. Delimitación del objeto de la investigación	4
1.6.Delimitación del objeto de investigación	4
1.7. Objetivos..	4
1.8.Justificación.....	5
CAPITULO II	8
2. Marco Teórico de la investigación	8
2.1 Antecedentes de la investigación	8
2.1 Fundamentación teórica	11
FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	16
LA NOCIÓN ESPACIAL	16

1.1 Definición de noción espacial	16
1.2 Importancia de la noción espacial	18
1.3 Desarrollo de la noción de espacio.....	20
1.4 Características de la noción espacio.....	23
2. TEORÍA DE JEAN PIAGET	23
2.1 Estadios relacionados con la noción de espacio según Piaget	23
2.2 Tipos de Espacio	28
2.3 La relación de espacio en el aula.....	29
2.4 Construcción de espacio en el niño	31
2.5 Componentes de la espacialidad	32
2.6 La noción de espacio en educación infantil	33
2.7 Noción de espacio y el currículo	35
3. Estrategias didácticas	36
3.2 Estrategias de enseñanza- docente	39
3.3 Estrategias de aprendizaje- niño.....	40
3.4 El juego como estrategia didáctica.....	43
3.5 Centros de Interés.....	54
3.6 Dramatización	55
3.7 Lecturas creativas.....	57
3.8 Narraciones infantiles.....	58
4. Escape room como propuesta didáctica para la enseñanza de la noción espacial.....	60
4.1. Definición escape room.....	60
4.2 Características	61
4.3 Escape room juego	62
4.4 Escape room educativo.....	63
4.5 Importancia de la motivación en el escape room	65
4.6 Trabajo cooperativo en el escape room.....	66
4.7 Aprendizaje a través del juego	67
4.8 Componentes.....	69
4.8.6Retos.....	77

4.8.7 Materiales	78
4.8.8 Música	78
4.8.9 Experiencias previas	79
4.9 Beneficios	80
4.10 Ventajas y desventajas de los juegos en el aula	81
Capítulo III	82
1.METODOLOGÍA DE DESARROLLO DEL PROYECTO	82
1.1.Modalidad de investigación.	82
1.2.Tipo de la investigación:	84
1.3. Población y Muestra.	84
a.Operacionalización de Variables	87
CAPÍTULO IV	90
1.INTERPRETACIÓN Y ANÁLISIS DE RESULTADOS	90
1.1Descripción de la prueba para evaluar las nociones espaciales en los niños de preparatoria (test).....	90
1.2 Resultados de Prueba para evaluar las nociones espaciales en los niños de preparatoria (test)	91
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	133
Conclusiones... ..	133
Recomendaciones.....	134
Bibliografía.....	135

ÍNDICE DE TABLAS

<i>Tabla 1. Modalidad de investigación.....</i>	83
<i>Tabla 2. Tipo de investigación.....</i>	84
<i>Tabla 3. Población.....</i>	84
<i>Tabla 4. Recolección de datos.....</i>	85
<i>Tabla 5. Operacionalización de variables.....</i>	87
<i>Tabla 6. Colócate debajo de la mesa.....</i>	92
<i>Tabla 7. Coloca el muñeco encima de la mesa.....</i>	93
<i>Tabla 8. Encierra en un círculo los caramelos que se encuentran debajo de la mesa.....</i>	94
<i>Tabla 9. Marca con una X los caramelos que están encima de la mesa.....</i>	95
<i>Tabla 10. Colócate delante de la silla.....</i>	96
<i>Tabla 11. Coloca la pelota detrás de la silla.....</i>	97
<i>Tabla 12. Colócate delante del carro.....</i>	98
<i>Tabla 13. Colócate debajo de la silla.....</i>	99
<i>Tabla 14. Coloca el borrador encima de la silla.....</i>	100
<i>Tabla 15. Coloca tus manos encima de la cabeza.....</i>	101
<i>Tabla 16. Mueve tu lengua fuera de tu boca.....</i>	102
<i>Tabla 17. Con tu mano derecha toca tu ojo izquierdo.....</i>	103
<i>Tabla 18. Pega es sticker encima del pie derecho.....</i>	104
<i>Tabla 19. Encierra en un círculo el pájaro que se encuentra arriba del puente.....</i>	105
<i>Tabla 20. Señala el pájaro que se encuentra debajo del puente.....</i>	106
<i>Tabla 21. Colócate a la derecha de la mesa.....</i>	107
<i>Tabla 22. Colocate a la izquierda de la mesa.....</i>	108
<i>Tabla 23. Dibuja círculos a la derecha del niño.....</i>	109
<i>Tabla 24. Pega stickers a la izquierda del niño.....</i>	111
<i>Tabla 25. Colócate dentro del aula.....</i>	112
<i>Tabla 26. Coloca la pelota fuera del aula.....</i>	113
<i>Tabla 27. Pega los stickers dentro de la piscina.....</i>	114
<i>Tabla 28. Coloca el lapiz fuera de la cartuchera.....</i>	115
<i>Tabla 29. Colocate lejos de la pizarra.....</i>	116
<i>Tabla 30. Coloca los marcadores cerca de la puerta.....</i>	117
<i>Tabla 31. Colorea el carro que está cerca de la puerta.....</i>	118
<i>Tabla 32. Señala el carro que esta lejos de la casa.....</i>	119
<i>Tabla 33. ¿La institución con qué frecuencia actualiza a las docentes en técnicas innovadoras de enseñanza-aprendizaje?.....</i>	120
<i>Tabla 34. Cree Ud. ¿Que las técnicas que utiliza para el desarrollo de las nociones espaciales son adecuadas para lograr un aprendizaje significativo?.....</i>	121
<i>Tabla 35. ¿Qué tiempo dedica a la planeación de sus clases?.....</i>	122

Tabla 36. <i>¿Qué estrategias didácticas utiliza en el aula de clase?</i>	124
Tabla 37. <i>¿Cuál de las siguientes técnicas utiliza de forma preferencial para desarrollar la noción espacial en los niños?</i>	125
Tabla 38. <i>¿Cuál de las estrategias para trabajar la noción de espacio que se mencionan a continuación son desconocidas para usted?</i>	127
Tabla 39. <i>¿Usted utiliza el trabajo colaborativo como estrategia didáctica de enseñanza?</i>	129
Tabla 40. <i>¿Conoce usted sobre la estrategia didáctica escape room?</i>	130
Tabla 41. <i>¿Cree usted que los enigmas, juegos, rompecabezas o acertijos potencian el aprendizaje significativo?</i>	131
Tabla 42. <i>¿Considera necesario contar con una guía referente al desarrollo de nociones de espacio basado en juegos inmersivos, acertijos y trabajo cooperativo?</i>	132

ÍNDICE DE FIGURAS

<i>Figura 1. Test Ítem 1.....</i>	<i>92</i>
<i>Figura 2. Test Ítem 2.....</i>	<i>93</i>
<i>Figura 3. Test Ítem 3.....</i>	<i>94</i>
<i>Figura 4. Test Ítem 4.....</i>	<i>95</i>
<i>Figura 5. Test Ítem 5.....</i>	<i>96</i>
<i>Figura 6. Test Ítem 6.....</i>	<i>97</i>
<i>Figura 7. Test Ítem 7.....</i>	<i>98</i>
<i>Figura 8. Test Ítem 8.....</i>	<i>100</i>
<i>Figura 9. Test Ítem 9.....</i>	<i>101</i>
<i>Figura 10. Test Ítem 10.....</i>	<i>102</i>
<i>Figura 11. Test Ítem 11.....</i>	<i>103</i>
<i>Figura 12. Test Ítem 12.....</i>	<i>104</i>
<i>Figura 13. Test Ítem 13.....</i>	<i>105</i>
<i>Figura 14. Test Ítem 14.....</i>	<i>106</i>
<i>Figura 15. Test Ítem 15.....</i>	<i>107</i>
<i>Figura 16. Test Ítem 16.....</i>	<i>108</i>
<i>Figura 17. Test Ítem 17.....</i>	<i>109</i>
<i>Figura 18. Test Ítem 18.....</i>	<i>110</i>
<i>Figura 19. Test Ítem 19.....</i>	<i>111</i>
<i>Figura 20. Test Ítem 20.....</i>	<i>112</i>
<i>Figura 21. Test Ítem 21.....</i>	<i>113</i>
<i>Figura 22. Test Ítem 22.....</i>	<i>114</i>
<i>Figura 23. Test Ítem 23.....</i>	<i>115</i>
<i>Figura 24. Test Ítem 24.....</i>	<i>116</i>
<i>Figura 25. Test Ítem 25.....</i>	<i>117</i>
<i>Figura 26. Test Ítem 26.....</i>	<i>118</i>
<i>Figura 27. Test Ítem 27.....</i>	<i>119</i>
<i>Figura 28. Encuesta Ítem 1.....</i>	<i>121</i>
<i>Figura 29. Encuesta Ítem 2.....</i>	<i>122</i>
<i>Figura 30. Encuesta Ítem 3.....</i>	<i>123</i>
<i>Figura 31. Encuesta Ítem 4.....</i>	<i>124</i>
<i>Figura 32. Encuesta Ítem 5.....</i>	<i>125</i>
<i>Figura 33. Encuesta Ítem 6.....</i>	<i>127</i>
<i>Figura 34. Encuesta Ítem 7.....</i>	<i>129</i>
<i>Figura 35. Encuesta Ítem 8.....</i>	<i>130</i>

Figura 36. Encuesta Ítem 9.....131
Figura 37. Encuesta Ítem 10.....132

RESUMEN

En el presente trabajo de investigación se realiza un estudio sobre el proceso de enseñanza de la noción espacial en los niños de preparatoria, tomando en cuenta el desarrollo evolutivo de los niños ya que la noción espacial es de vital importancia porque sirve como un instrumento útil, un auxiliar para el pensamiento, un modo de capturar información, de formular problemas o el propio medio de resolverlos. Siendo que la noción espacial es parte de la matemática, encontramos que es necesario fortalecer las bases principales en preparatoria, para una correcta adquisición de conocimientos y habilidades. El proyecto estuvo enmarcado en el tipo de investigación descriptiva, bajo la modalidad de investigación de campo y bibliográfica. Para la recolección de datos se aplicaron instrumentos y técnicas orientados a docentes y niños. En base a los resultados obtenidos se puede identificar que las estrategias usadas por las docentes se enmarcan en actividades tradicionales o de escritorio, lo que ocasiona que el interés y el deseo de aprender por parte de los niños disminuya, y como consecuencia no se logre un aprendizaje significativo. Es así que en este trabajo de investigación se propone el escape room como estrategia didáctica para la enseñanza de nociones espaciales, diseñando una guía compuesta por cinco proyectos de escape room que abarcan las principales nociones espaciales que fueron evaluadas; las cuales son: arriba- abajo, sobre-encima-debajo, delante-atrás, cerca-lejos, lateralidad (izquierda-derecha); tomando en cuenta la realidad de la educación ecuatoriana.

PALABRAS CLAVES

- **NOCION ESPACIAL**
- **ESTRATEGIA DIDACTICA**
- **ESCAPE ROOM**
- **PROCESO DE ENSEÑANZA**

ABSTRACT

In this research work a study is carried out on the process of teaching the concept of space in high school children, taking into account the evolutionary development of children since the notion of space is of vital importance because it serves as a useful tool, an aid to thought, a means of capturing information, to formulate problems or the means of solving them. Since the notion of space is part of mathematics, we find that it is necessary to strengthen the main bases in high school, for a correct acquisition of knowledge and skills. The project was framed in the type of descriptive research, under the modality of field research and bibliography. Data collection tools and techniques were applied to teachers and children. Based on the results obtained it can be identified that the strategies used by the teachers are framed in traditional activities or desktop, which causes the interest and desire to learn by the children diminishes, and as a result not achieving meaningful learning. So in this research work the exhaust room is proposed as a didactic strategy for the teaching of space notions, designing a guide composed of five exhaust room projects covering the main spatial notions that were evaluated; which are: up-down, over-over, down, forward-back, near-away, laterality (left-right); taking into account the reality of ecuadorian education.

KEYWORDS

- **SPACE NOTION**
- **DIDACTIC STRATEGY**
- **ESCAPE ROOM**
- **TEACHING PROCESS**

CAPÍTULO I

1. EL PROBLEMA

1.1. Planteamiento del Problema

En la evaluación internacional PISA para el desarrollo (PISA)-D, realizada para medir las habilidades de los estudiantes y sus conocimientos aplicados en situaciones de la vida real se encontró, que el Ecuador no llega alcanzar ni siquiera el nivel básico en el área de matemáticas, obteniendo un puntaje de 377 puntos, que equivale al 29 %, lo que demuestra que los estudiantes tienen importantes falencias en lo que corresponde a la asignatura de matemáticas.

En educación infantil uno de las destrezas y contenidos a desarrollarse son las nociones espaciales las cuales se refieren a “La estructuración de la noción de espacio, aun cuando está presente desde el nacimiento, cobra fuerza en la medida en que el niño/niña progresa en la posibilidad de desplazarse y de coordinar sus acciones (espacio concreto), e incorpora el espacio circundante a estas acciones como una propiedad de las mismas”. (Bustamante, 2014)

En la actualidad la planificación didáctica para el desarrollo de nociones espaciales en el nivel preparatoria con frecuencia está basada en estrategias repetitivas rutinarias, y sobre todo en la utilización de las hojas de trabajo como elemento esencial de la enseñanza de las mismas dejando de lado la actividad motora, la creatividad y sobretodo el juego.

Es frecuente en las aulas de preescolar encontrar que los contenidos matemáticos incluyendo las nociones espaciales son desarrollados desde modelos tradicionalistas, como

indica Pinto “Estas ideas básicas están relacionadas con la educación del carácter, la disciplina como medio para educar, el predominio de la memoria, el currículum centrado en el maestro y los métodos verbalistas de aprendizaje”

La Unidad Educativa Católica “Mariano Negrete” ubicada en la ciudad de Quito, cantón Mejía, parroquia Machachi, fue fundada hace 84 años es de carácter religioso, y bien estructurada, perteneciente a un estrato socio económico medio-alto, con un total de 1200 estudiantes aproximadamente, está conformado por 64 aulas que abarcan desde el nivel inicial hasta el bachillerato, está equipada con laboratorios, canchas deportivas, patios exclusivos para educación infantil, teatro, entre otros.

La institución en el nivel de preparatoria cuenta con 75 niños, divididos en tres aulas de 25 niños cada una aproximadamente, se trabaja con una docente titular y con maestras de religión, educación física, música y una coordinadora del nivel preescolar.

Por medio de la observación se pudo identificar que la didáctica para la enseñanza de contenidos de matemática dentro de la institución respondía a modelos empiristas que privilegiaban la presentación ostensiva del conocimiento así como también el desarrollo de actividades de escritorio como elementos claves para el aprendizaje. Los niños de preparatoria presentaban dificultades con respecto las nociones espaciales y su aplicación en la cotidianidad en actividades como por ejemplo: describir lugares, posiciones o desplazamientos, etc.

La institución educativano solía emplear estrategias didácticas innovadoras, que permitan la vivencia personal de los niños y genere emociones para que esta experiencia sea

realmente útil y se llegue al aprendizaje. Tampoco usaban actividades motivadoras, las cuales generen a los niños la predisposición de aprender y mantenerse en ese ambiente.

Por ello la selección de estrategias didácticas inadecuadas para la enseñanza matemática en edades preescolares, desembocaba en una difícil consolidación de los conocimientos de esta área y por ende una constante dificultad que con frecuencia los niños arrastran durante toda su vida escolar.

1.3. Formulación del problema

¿Cómo es la enseñanza de la noción espacial de preparatoria en la Unidad Educativa Católica “Mariano Negrete”?

1.4. Preguntas directrices interrogantes

- 1.4.1. ¿Cuál es el nivel de dominio de las nociones de espacio que poseen los niños de preparatoria?
- 1.4.2. ¿Qué tipo de estrategias didácticas desarrollan las docentes para fortalecer la noción de espacio de los niños de preparatoria?
- 1.4.3. ¿Es necesario diseñar una propuesta alternativa para el desarrollo de la noción de espacio en los niños de preparatoria de la Unidad Educativa Católica “Mariano Negrete”??

1.5. Delimitación del objeto de la investigación

1.5.1. Delimitación Temporal

La presente investigación tuvo una duración de un quimestre.

1.5.2. Delimitación Espacial

La investigación se desarrolló en la Unidad educativa católica Mariano Negrete ubicada en la provincia de pichincha cantón Mejía parroquia Machachi entre Av. Caras y Panzaleo, durante el segundo quimestre.

1.6. Delimitación del objeto de investigación

El objeto fue el proceso de la enseñanza de la noción espacial.

1.7. Objetivos

1.7.1. Objetivo general

Analizar el proceso de la enseñanza de la noción espacial de preparatoria en la Unidad Educativa Católica “Mariano Negrete”

1.7.2. Objetivos específicos

1.7.2.1. Determinar el nivel de dominio de las nociones de espacio que poseen los niños de preparatoria

1.7.2.2. Identificar el tipo de estrategias didácticas desarrollan las docentes para fortalecer la noción de espacio de los niños de preparatoria

1.7.2.3. Diseñar una propuesta alternativa para el desarrollo de la noción de espacio en los niños de preparatoria de la Unidad Educativa Católica “Mariano Negrete”

1.8. Justificación

La noción espacial se halla íntimamente relacionada con el esquema corporal. Puede entenderse como la estructuración del mundo externo, que primeramente se relaciona con el yo y luego con otras personas y objetos tanto se hallen en situación estática como en movimiento. Se trata, por consiguiente, del conocimiento del mundo externo tomando como referencia el propio yo (esquema corporal). (Garcia, 2015).

El desarrollo de la noción espacial es de vital importancia ya que sirve como un instrumento útil, un auxiliar para el pensamiento, un modo de capturar información, un modo de formular problemas o el propio medio de resolverlos. Siendo que la noción espacial es parte de la matemática, encontramos que es necesario fortalecer las bases principales en preparatoria, para una correcta adquisición de conocimientos y habilidades posteriormente.

Por tanto, las personas con buen desarrollo de la noción espacial, tienen mejor ubicación, son mejores en el ajedrez, ya que permite adelantar jugadas y sus consecuencias, estas personas son creativas y tienen una admirable memoria visual, también guarda relación con la arquitectura ya que esta requiere de una visión bi y tri dimensional, por tanto, se habla de una experiencia total.

Dentro de esto también encontramos a los aviadores, ya que el desarrollo de la noción espacial les permite una correcta ubicación en el espacio aéreo. (Dziekonski, 2015)

Los nuevos perfiles de los estudiantes de todos los niveles incluyendo la educación infantil frente a los retos de la sociedad del conocimiento han ido desarrollando ciertas características como por ejemplo: atención flotante, el deseo o necesidad de realizar varias tareas a la vez, y como más relevante la necesidad de estar expuesto a las más diversas formas de estimulación visual.

El reto consiste en unir dos mundos, el de la enseñanza y el del entretenimiento (Manuel Fernández, Noelia Alcaraz, 2016), por ello la presente investigación propone la utilización del escape room como estrategia didáctica ya que, no es otra cosa que “un espacio delimitado con juegos inmersivos basados en el trabajo en equipo, en el que los jugadores descubren pistas, resuelven enigmas, puzles y tareas en una o varias instancias con el fin de alcanzar un objetivo final en un tiempo limitado” (Nocholson, 2009)

Las nociones espaciales son un elemento fundamental del aprendizaje matemático de los niños de preparatoria, al utilizar el escape room para el desarrollo de las mismas se está respetando su desarrollo evolutivo, mismo en el cual el juego es el elemento integrador fundamental de conocimientos, desarrollador de destrezas y núcleo de encuentros sociales, ya que esta herramienta permitirá no solo la integración entre pares sino también la confluencia de los diferentes actores de la educación como son: niños, docentes y padres de familia.

Como señala Pastor 2010 “El aula muchas veces se ha convertido en una jaula para quienes viven inmersos en la sociedad del entretenimiento”. La presente investigación dará lugar a proponer el escape room como estrategia didáctica para el desarrollo de contenidos específicos, que se presenta como respuesta a una gran variedad de dificultades que se exteriorizan en el aula a nivel didáctico.

Los beneficiarios directos fueron los niños de 5 a 6 años de la Unidad Educativa Católica “Mariano Negrete”, ya que son ellos quienes obtuvieron una estrategia nueva, innovadora e incluso motivadora, la cual facilitó el aprendizaje de los conocimientos impartidos, así mismo las docentes fueron los beneficiarios indirectos ya que el escape room también los ayudó a mejorar su práctica docente.

La presente investigación es factible ya que contó con el apoyo de la institución educativa y con la autogestión de recursos que fueron necesarios para el desarrollo de la misma.

CAPITULO II

2. Marco Teórico de la investigación

2.1 Antecedentes de la investigación

En esta área de conocimiento se realizó una revisión bibliográfica con respecto a investigaciones, tesis y artículos científicos relacionados al tema de estudio escape room en la enseñanza de la noción de espacio de las cuales se tomó las más relevantes como:

Tesis: “Nociones temporo-espaciales para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa, en los niños (as) del Centro de Educación Inicial Dolores Veintimilla de Galindo, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo en el año 2015-2016”

Ana del Pilar Guamán y Adriana Ugsiña en el 2016 investigaron sobre la importancia de las nociones temporo-espaciales en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa, en 55 niños y 2 docentes del centro de educación inicial Dolores Veintimilla de Galindo, Cantón Riobamba, Provincia de Chimborazo mediante una investigación descriptiva obtuvieron que las nociones temporo-espaciales definiendo que son de gran valor en los niños preescolares, de este desarrollo emerge habilidades de la motricidad gruesa y depende inicialmente de la noción corpórea o esquema corporal del niño. (Ríos, 2016)

Tesis: “Estudio de la causalidad para potenciar el desarrollo de la noción de espacio en los niños de primer año de educación básica del colegio educar 2000.”

Adriana Pérez en el 2016 estudió sobre la aplicación de actividades basadas en causalidad como medio para potenciar el desarrollo de la noción de espacio en 32 niños y 3 docentes de Primer

Año de Educación Básica del “Colegio Educar 2000” mediante investigación correlacional obtuvo que la metodología en la que se apoyan las docentes es tradicional puesto que se limita la exploración de los materiales del entorno, las estrategias que utilizan las docentes para potenciar la noción de espacio en los niños son los conversatorios y las actividades lúdicas, también se apoyan de libros y hojas de trabajo. (PÉREZ, 2016)

Artículo científico: La noción del espacio en la primera infancia: Un análisis desde los dibujos infantiles

Margarita Villegas en el 2015 investigó sobre nociones de espacio topológico como el orden y clausura, nociones del espacio proyectivo con la coordinación de las figuras como la relación, situación, progresión y laberintos, nociones euclidianas como las figuras piramidales y el desplazamiento en los dibujos, finalmente concluyó que las nociones de espacio en el dibujo se encuentran interrelacionadas (topológica-proyectiva y euclidiana) los cuales sirven de insumos en la construcción del espacio, así mismo los vínculos entre la edad, imaginación, desarrollo evolutivo y experiencias de su vida. (Villegas, 2015)

Tesis: Escape room como recurso didáctico en el aula de educación infantil

Carolina Gascón en el 2018 introdujo una programación didáctica diferente en el aula de Educación Infantil a través de “Escape Room” con 19 niños de 4 años de edad de un C.E.I.P. situado en la provincia de obtuvo resultados positivos debido a que la mayoría de niños realizaron correctamente las pruebas, por lo que se afirmó que los contenidos trabajados se pueden extrapolar a unidades didácticas, además esta metodología permitió trabajar a los niños de forma lúdica y en

equipo, el trabajo cooperativo fue muy productivo debido a que si un integrante del grupo no comprendió alguna de las pruebas, las explicaciones en grupo resultaron ser más significativas. (Gascón, 2018)

Tesis: Escape Room educativa” como recurso motivador e innovador en educación infantil

Marta García en el 2018 investigó si la motivación del alumnado de Educación Infantil aumenta utilizando como recurso Escape Room Educativo con 21 niños de 5 años de edad de un Centro Público de Educación Infantil se obtuvo que esta metodología permitió un desarrollo integral y global de los niños ya que se identificó mayor motivación, interés, incremento en el nivel de aprendizaje debido que estos involucran a sus sentimientos y emociones de esa manera se consiguió calidad educativa óptima, al desarrollar actividades que favorecieron al aprendizaje significativo y permitió aumentar sus conocimientos, habilidades y destrezas. (García, 2018)

Artículo científico: La gamificación en el aula E/LE multigeneracional: la «habitación de escape» como modelo de propuesta didáctica.

María Palanca en el 2018 en su estudio ofreció un enfoque sobre la necesidad de incorporar nuevas estrategias para la enseñanza basadas no solo en el ámbito cognitivo sino dando mayor énfasis al componente emocional es así que el estudiante ingresó a una habitación de escape, para lograr salir debió resolver varias pruebas en las cuales se trabajó la gramática, comprensión auditiva, lectura y léxico, todo esto bajo un componente en común la literatura española. (Palanca, 2018)

Luego de verificar estos antecedentes se identificó que en el Ecuador el tema propuesto no ha sido estudiado desde el ámbito infantil, por lo que es necesario y resulta novedoso implementarlo en el nivel de preparatoria, ya que fomentó en los niños interés y deseo de aprender de una forma divertida, lúdica y cooperativa mediante el uso de su cuerpo.

2.1 Fundamentación teórica

2.1.1 Fundamentación Filosófica

Aristóteles (384 a.C) fue uno de los filósofos y científico más influyente de la antigüedad quién buscó fundamentar el conocimiento humano en la experiencia, además dio gran relevancia al juego entre los más pequeños pues permitió desarrollar tanto el nivel físico como el intelectual durante sus primeras etapas de formación.

Desde la antigüedad al juego se le otorgó grandes beneficios durante la primera infancia pues se comprobó que este permitió el desarrollar habilidades y destrezas, tanto al nivel cognitivo, psicológico y social lo cual hizo de este la mejor forma de involucrar al niño en el proceso de enseñanza- aprendizaje.

Platón 427 a.C dio importancia a dirigir de la mejor manera posible la educación de los más pequeños llevándole a preocuparse por ellos desde su más tierna edad, concebía la educación como la luz del conocimiento, era totalmente recomendable desde los 3 hasta los 6 años que los niños

fueran educados mediante el juego, aunque también se consideró necesario aplicar algún correctivo para que no se vuelvan caprichosos.

Para este filósofo la educación inicial constituyó una parte fundamental de la sociedad razón por la cual debió atenderse por todas las personas, ya que si al niño se lo educaba de forma correcta en un futuro será un hombre de bien, quién gracias a su conocimiento sirvió de insumo para educar a las futuras generaciones, desde los 3 años involucró el aprendizaje a los niños mediante juegos normados que permitió regular el comportamiento y desempeño de los infantes.

2.1.2 Fundamentación Psicológica

Para Piaget el conocimiento del espacio proviene al principio de la actividad sensorio motriz y posteriormente, a un nivel representativo la actividad real o imaginada que fue flexibilizando, coordinando y haciendo reversibles las imágenes espaciales para convertirlas en operaciones. (Ochaita, 1984)

En los niños fue necesario proveer de actividades que involucren al cuerpo y sus sentidos para que tengan una idea del mundo real conforme fuesen adquiriendo dicho conocimiento de su cuerpo, también fue avanzando el conocimiento de los objetos que los rodean de esta manera identificaron un objeto y su posición sin necesidad de verlo.

La espacialidad: “Es la toma de conciencia del sujeto de su situación y de sus posibles situaciones en el espacio que le rodea, su entorno y los objetivos que en él se encuentran. El desarrollo de actividades para el conocimiento espacial pretende potenciar en el niño la capacidad

de reconocimiento del espacio que ocupa su cuerpo y dentro del cual es capaz de orientarse. (Wallon, 1984)

Cada niño conforme va creciendo también va explorando lo que puede o no hacer mediante actividades que involucraron como actor principal a su cuerpo eso le permitió desenvolverse en su entorno reconociendo sus capacidades y cumpliendo los retos que se le presenten en los diferentes espacios.

2.1.3 Fundamentación Pedagógica

Según (Gardner, 2002, pág. 39) Las nociones que genera este tipo de inteligencia son: la coordinación, las relaciones espaciales, la percepción visual, el equilibrio y el concepto de sí mismo que depende de la conciencia corporal; las cuales se vinculan estrechamente con la adquisición de las habilidades de la lectoescritura.

Fue de gran relevancia el desarrollo de la noción espacial en los niños ya que además de generar conocimientos fomentó habilidades que sirvieron de base fundamental tanto en procesos cognitivos como sociales y por consiguiente permitió la iniciación en la lectura y escritura.

Según (Vivarracho, 2018) La gamificación, como forma de adquisición de conocimiento y competencias a través del juego, es una técnica en auge en la educación. El entorno lúdico a la hora de realizar actividades aumenta de forma considerable la motivación de los alumnos, su rendimiento, su nivel de implicación y, por ende, el nivel de aprendizaje.

Las gamificaciones se concebían como actividades lúdicas aplicadas a los niños las cuales permitieron elevar el nivel de concentración, aumentar su motivación, reforzar el trabajo en equipo y aprender en un entorno más amigable mediante el juego.

2.1.4 Fundamentación Legal

Se tomó en consideración el marco jurídico la investigación se sustentó en normas que conforman el marco legal del estado ecuatoriano entre las más representativas se obtuvo:

(Constitución del Ecuador, 2008)

Art. 26.- La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo.

(Código de la niñez y adolescencia, 2003)

Art 29.- Derecho integral. -el padre, la madre o las personas que están encargadas están obligados a velar por el desarrollo físico, intelectual, moral, espiritual y social de sus hijos menores de dieciocho años de edad.

Art. 37.- Derecho a la educación. - Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a una educación de calidad. Este derecho demanda de un sistema educativo que:

4. Garantice que los niños, niñas y adolescentes cuenten con docentes, materiales didácticos, laboratorios, locales, instalaciones y recursos adecuados y gocen de un ambiente favorable para el aprendizaje. Este derecho incluye el acceso efectivo a la educación inicial de cero a cinco años, y por lo tanto se desarrollarán programas y proyectos flexibles y abiertos, adecuados a las necesidades culturales de los educandos;

Art. 48.- Derecho a la recreación y al descanso. - Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a la recreación, al descanso, al juego, al deporte y más actividades propias de cada etapa evolutiva. Los establecimientos educativos deberán contar con áreas deportivas, recreativas, artísticas y culturales, y destinar los recursos presupuestarios suficientes para desarrollar estas actividades

Art 73.- Derechos culturales y recreativos. -las personas menores de edad tendrán derecho a jugar y participar en actividades recreativas, deportivas y culturales que les permitirán ocupar provechosamente su tiempo libre y contribuyan a su desarrollo humano integral.

(Currículo Integrador educación general básica preparatoria, 2016)

El currículo se centra en el reconocimiento de que el desarrollo infantil es integral y contempla todos los aspectos que lo conforman (cognitivos, sociales, psicomotrices, físicos y afectivos), interrelacionados entre sí y que se producen en el entorno natural y cultural. Para garantizar este enfoque de integralidad es necesario promover oportunidades de aprendizaje, estimulando la exploración en ambientes ricos y diversos, con calidez, afecto e interacciones positivas siendo la actividad lúdica, la estrategia pedagógica principal en este subnivel.

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

LA NOCIÓN ESPACIAL

1.1 Definición de noción espacial

El espacio es el medio donde el niño se mueve y se relaciona a través de sus sentidos ensaya un conjunto de experiencias personales que le ayuden a tomar conciencia de su cuerpo y de su orientación. Espacio, tiempo y también ritmo son conceptos que están íntimamente relacionados, ya que el cuerpo se mueve en espacio y tiempo determinado y el ritmo nos permite ordenar el cuerpo en el espacio y tiempo. (Torregrosa, 1984, pág. 73)

Es así que las nociones espaciales están presentes desde el nacimiento los cuales se estructuran de acuerdo a las posibilidades de movimiento que desarrolla el niño según la etapa evolutiva en la que se encuentra. Al transcurrir los primeros años de vida se obtiene el concepto de espacio, de igual forma el niño toma conciencia de la existencia de objetos en su entorno.

Se puede entender que las nociones espaciales son las posiciones que se dan entre las personas y objetos los cuales permiten crear en el niño una percepción coherente y completa del espacio, para desarrollar posteriormente una idea clara y concisa del mundo real en el que se desenvuelve, mediante los estímulos que van recibiendo del mundo exterior.

Las nociones espaciales nacen de las experiencias en las que se ve involucrado el niño y su cuerpo ya que permite relacionarse con situaciones reales y crear aprendizajes significativos a

través del movimiento, así pues mediante el conocimiento del propio cuerpo ira adquiriendo habilidades que posteriormente podrá trasladarlos a objetos y a su entorno cotidiano.

El cuerpo es el principal instrumento que tiene el niño para aprender, debido que permite experimentar directamente con el mundo real a través de movimientos, sonidos, posturas, saltos, formas etc. y reconocer las acciones que puede hacer por sí mismo o las que necesita de ayuda para realizarlas, siendo así de vital importancia que el niño no solo domine su cuerpo sino se apropie de este y sea un medio de aprendizaje.

Según (Wallon, Estimulación temprana, 1984) la espacialidad: “Es la toma de conciencia del sujeto de su situación y de sus posibles situaciones en el espacio que le rodea, su entorno y los objetivos que en él se encuentran. El desarrollo de actividades para el conocimiento espacial pretende potenciar en el niño la capacidad de reconocimiento del espacio que ocupa su cuerpo y dentro del cual es capaz de orientarse”.

La noción espacial se ve ligada al fortalecimiento de la conciencia del niño con respecto a su propia ubicación, es imprescindible establecer el conocimiento espacial desde su cuerpo, identificando habilidades y limitaciones en situaciones cotidianas con el uso de las palabras de las nociones básicas (arriba, abajo adelante, atrás, encima debajo) con el objetivo de que el niño logre transformar dichas palabras, en aprendizajes útiles y significativos con los cuales pueda desenvolverse en su medio.

1.2 Importancia de la noción espacial

La noción espacial es una habilidad muy importante en el desarrollo integral del niño ya que permite ubicarse correctamente en su espacio e identificar de mejor manera la relación entre los objetos, a su vez le es posible reconocer tanto su entorno cercano como el lejano, facilitándose su construcción mental del espacio que lo rodea al llegar con éxito a una dirección específica, asimismo es considerado como el punto de partida para desarrollar la temporalidad.

Además de llegar hacia una dirección específica fomenta diversas capacidades ya que se trabaja conjuntamente con la lateralidad, la lógica, el desarrollo motriz, la lectura, escritura etc. Puesto que en las actividades que se trabaja diariamente se requiere de la fusión de todas las capacidades mencionadas para concluir una tarea con éxito.

La noción espacial en los niños permite mantener una constante localización del propio cuerpo, tanto en función de la posición de los objetos en el espacio como para colocar esos objetos en función de su propia posición, fortalece la habilidad de organizar y disponer los elementos en el espacio, tiempo o ambos lo que faculta el dominio de su entorno ya sea en la escuela, la casa etc.

En la infancia es la época donde se debe reforzar esta noción, puesto que si no se la realiza con éxito existirán diversos inconvenientes como dificultad en la interiorización del esquema corporal, lectura, escritura, numeración, operaciones de cálculo, confusión de letras, problemas en la

lateralidad, etc... Que repercuten directamente en el desarrollo del niño y los cuales le impiden avanzar en las posteriores destrezas de los niveles superiores.

Según la clasificación de (Ribaya, 2009)La noción de espacio se relaciona con la adquisición de habilidades del desarrollo específicas tales como:

Habilidades visuales: coordinación visomotora, discriminación visual, percepción de la posición, etc.

Habilidades de comunicación: interpretar, leer, comunicar en forma oral y escrita información referente al espacio.

Habilidades de representación: representar con gráficos, dibujos, símbolos, ideas de la ubicación de objetos en un espacio determinado.

Habilidades de ubicación: lectura de distintas posiciones y sus relaciones con sistemas de referencia.

Finalmente se puede destacar que la infancia es una etapa crucial de la vida del ser humano, en la cual se potencia las habilidades mencionadas que no solo servirán para fortalecer el desarrollo de la noción espacial sino que permitirá solucionar conflictos de la vida cotidiana mediante actividades que prioricen el uso del cuerpo como principal instrumento de aprendizaje.

1.3 Desarrollo de la noción de espacio

La noción espacial está presente en el niño desde el nacimiento, conforme va adquiriendo información del entorno mediante las posibilidades de movimiento que desarrolla conforme a su etapa evolutiva es así que va reforzándose y apropiándose del mismo con la finalidad de crear en su mente representaciones mentales del mundo al que se ve expuesto.

Se toma como inicio los estímulos que el ser humano haya logrado alcanzar o experimentar esto se debe a la contribución de los diferentes receptores sensoriales, (oído, vista, olfato, tacto y gusto) la experiencia, la objetivación y la conceptualización de la información que se haya logrado alcanzar, dará paso para que el ser humano pueda ubicarse en el espacio y establezca una relación con los objetos y personas que lo rodean.

El desarrollo de la noción espacial se da de forma paulatina ya que permite reflejar sensaciones corporales y estados emocionales, que el niño lo expresa mediante su forma de sentir con su cuerpo, objetos y personas que lo rodean por ello es vital que la docente le provea de espacios para que reconozca sus sentimientos y pueda expresarlos. La noción de espacio se va fortaleciendo durante cada etapa que el niño atraviesa.

En una primera etapa, el espacio del niño/niña se reduce a las posibilidades que le brinda su capacidad motriz de allí que la noción correspondiente se denomina << espacio perceptual>> y tiene durante largo tiempo, al cuerpo como centro principal de referencia. Durante esta etapa priva

el carácter << concreto del espacio>> por lo que no se encuentra suficientemente interiorizado, para ser sometido a operaciones mentales. Hacia finales de esta etapa el niño percibe las relaciones espaciales entre las cosas pero no se las representa todavía en ausencia de contacto directo. (De la Torre, 2004, pág. 167)

Conforme el niño alcanza los dos años de edad, aparecen las primeras manifestaciones de las relaciones espaciales entre las más sencillas: arriba-abajo, sobre-debajo, delante-atrás, dentro-fuera, cerca-lejos estas expresiones son los pilares básicos para posteriormente alcanzar las nociones espaciales. En esta etapa el niño todavía no puede distinguir el círculo del cuadrado pues ambas son figuras cerradas pero si las puede distinguir de otros objetos, posteriormente logra identificar las líneas curvas, rectas, figuras largas y cortas, además puede diferenciar espacios internos y externos.

Las relaciones topológicas permiten al niño construir la geometría del objeto con respecto a su espacio como proximidad, separación, seriación, envolvimiento, continuación considerando que durante esta etapa no manejan la conservación, ocasiona que a su parecer las distancias se acorten si se coloca un objeto en la mitad, además desarrollan la capacidad de realizar representaciones mentales de las relaciones espaciales como encontrar un objetos escondido luego de realizar varios movimientos.

A los seis años las relaciones topológicas se transforman en relaciones proyectivas ya que los niños pueden notar los cambios de ángulos y longitudes, además visualizarlos objetos desde otro

punto de vista como por ejemplo al dibujar un paisaje las plantas, animales y objetos se visualizan cada vez más pequeños lo que refleja la profundidad y alejamiento.

Conforme avanza el desarrollo del niño ya no solo identificará a un objeto estático sino que le otorgará movimiento, es así que a los 11 años ya podrá dibujar un cubo perfectamente, además de identificar figuras mentalmente, lo que nos indica que su pensamiento ha cambiado y comprende las abstracciones.

Según (Fernandez, 2014) El pensamiento geométrico se ve íntimamente relacionado con las nociones espaciales lo cual se idéntica en tres etapas:

Espacio Vivido: Se da durante los primeros cuatro años de vida, corresponde al área física con la que el niño establece contacto directo por medio de los sentidos y la locomoción. Está relacionado con espacios pequeños que se pueden palpar, sentir, recorrer como el aula de clase, su casa y otros. Esta etapa se desarrolla durante la educación inicial.

Espacio percibido: Posibilidad que el niño adquiere desde de los cinco años y que le permite comprender el espacio solo desde su percepción visual sin necesidad de palparlo. Empieza a desarrollar la distancia únicamente con observar los objetos que están a su alrededor, por lo tanto, pueden indicar que algo está lejos con solo mirarlo.

Espacio concebido: También es conocido con el nombre de espacio matemático, se da aproximadamente a los doce años de edad, el niño lo construyen a partir de todas las

imágenes, conceptos y concepciones que ha adquirido del contacto con el espacio, lo que le permite imaginar el espacio sin necesidad de verlo ni tocarlo (De la Torre, 2004)

Como base del conocimiento de la noción espacial es necesario identificar la exploración del cuerpo y relación con el entorno, mediante situaciones que ofrecen distintos estímulos que permiten entender las representaciones mentales que va adquiriendo conforme avanza su desarrollo evolutivo.

1.4 Características de la noción espacio

En el niño se debe priorizar el uso del cuerpo como instrumento mediante acciones motoras movimientos como saltos, las cuales al ser interiorizadas se transformaran en sistemas representativos que próximamente formarán las operaciones mentales.

La docente debe analizar la noción espacial desde el punto de vista creativo ya que mediante actividades lúdicas, ambientes, experiencias, diálogos; estimula en los niños la reflexión, creatividad e ingenio haciéndoles protagonistas de su aprendizaje implicando al juego en todas las situaciones mencionadas debido a que es el recurso principal con el cual se maneja en el aula.

2. TEORÍA DE JEAN PIAGET

2.1 Estadíos relacionados con la noción de espacio según Piaget

“Para Piaget la noción espacial está intrínsecamente ligado a la adquisición de conocimiento de los objetos, y es a través del desplazamiento de estos que el niño de meses empieza a desarrollarlo. El objeto está aquí y luego aquí, se mueve y cambia se aleja al igual que la mano que lo sostiene y

ambos le muestran distancias, como desplazamientos rotaciones, mientras desarrolla sus actividades de juego” (Mujica, 2015)

Desde el nacimiento el niño interactúa con su entorno a través de sus sentidos mediante sus posibilidades de movimientos, es así que conforme va incrementando dichas posibilidades también se elevan sus estímulos que le facilita iniciar en nuevas experiencias también se conoce que el movimiento no solo afianza la ubicación espacial sino que fortalece la afectividad, autonomía, seguridad que se logra a través de la adaptación a un entorno diferente.

El espacio constituye el medio en el cual el niño encuentra alternativas de solución para satisfacer su capacidad de exploración del entorno y de los objetos, por lo que se empieza por la actividad sensorio motriz, luego atraviesa por el nivel representativo y finalmente realiza operaciones mentales.

Piaget dividió el desarrollo evolutivo humano en cuatro estadios los cuales son:

- Etapa sensorio-motriz (0 a 2 años)
- Etapa pre operacional (2-7 años)
- Etapa de operaciones concretas (7-11 años)
- Etapa operaciones formales (11 en adelante)

2.1.1 Etapa sensorio motriz

En la primera etapa del desarrollo Piaget mediante sus estudios estableció que se conforma desde los 0 hasta los dos años este período es sumamente importante debido a que por medio de sus sentidos, los reflejos permiten conocer el ambiente y reaccionar ante este, construyendo los pilares fundamentales del pensamiento.

El niño al ejercitar reflejos construye esquemas, repite y repite una acción hasta que la domina perfectamente, ya sea por juego o por necesidad externas o internas. A la repetición de acciones se denominó reacciones circulares las cuales se van desarrollando conforme el niño va creciendo, el objetivo en esta etapa es coordinar las secuencias sensorias motoras para resolver problemas simples.

Piaget subdividió este período en 6 sub etapas:

- **Primer mes de vida:** Durante este periodo los reflejos simples determinan las interacciones del niño con el medio son el centro de su vida cognoscitiva por ejemplo el reflejo de succión hace el niño succione cualquier cosa que se pone a la boca.
- **De 1 a 4 meses:** Aparecen las reacciones circulares primarias, el niño coordinan las acciones separadas en actividades únicas, por ejemplo mira el objeto mientras lo toca.
- **De 4 a 8 meses:** Aparecen las reacciones circulares secundarias, en lo cual el niño hace un gran progreso al extender su horizonte cognoscitivo más allá de sí mismo, e influir

en el mundo exterior por ejemplo cuando levanta el sonajero y lo mueve de diferentes maneras para que cambie de sonido.

- **De 8 a 12 meses:** En esta etapa el niño empieza a usar enfoques más calculados para producir acontecimientos, coordinando varios esquemas para generar un solo acto, es aquí donde se logra la permanencia del objeto, por ejemplo un niño empuja un juguete para alcanzar otro que está debajo.
- **De 12 a 18 meses:** se desarrolla las reacciones circulares terciarias, en vez de repetir actividades que disfruta el niño realizan mini experimentos para observar las consecuencias, por ejemplo cuando deja caer reiteradamente un juguete variando la posición desde la que lo arroja para observar con cuidado donde cae.
- **De 18 a 2 años:** inicia el pensamiento en la cual el niño se imagina dónde están los objetos que no ven, por ejemplo cuando una pelota rueda debajo de un mueble el niño calcula por donde debería salir.

2.1.2 Etapa pre operacional

Período comprendido entre los 2 a 7 años, el niño muestra una mayor habilidad para emplear símbolos, gestos, palabras, números e imágenes con los cuales representa las cosas reales del entorno. Ahora puede pensar y comportarse en formas que antes no eran posibles. Pueden servirse de las palabras para comunicarse, utilizar números para contar objetos, participar en juegos de fingimiento y expresar sus ideas sobre el mundo por medio de dibujos. (Thomas, 2015)

El pensamiento pre operacional se puede dividir en dos sub etapas:

- **Función simbólica:** se presenta entre los dos y cuatro años, en esta etapa el niño aprende a representar mentalmente un objeto que no está presente, esto le permite expandir el mundo mental hacia nuevas dimensiones lo que se puede notar en el manejo del lenguaje y mediante el juego simbólico, es así que empiezan a trazar garabatos para representar personas, animales, carros entre otros.
- **Pensamiento intuitivo:** Inicia a los cuatro años y finaliza a los siete años, en esta etapa el niño empieza a utilizar un razonamiento primitivo y desean saber la respuesta a todo tipo de preguntas, Piaget lo denominó intuitivo porque el niño se muestra seguro de sus conocimientos y de su comprensión pero no desarrolla todavía el pensamiento racional.

En esta etapa todavía se puede identificar el egocentrismo debido a que no puede considerar el punto de vista de otra persona, con frecuencia se creen el centro de atención de toda actividad, al utilizar su lenguaje para comunicarse su pensamiento tiende a ser concreto irreversible, las nociones de causa y efecto están marcadas por la función simbólica, la imitación diferida y el lenguaje.

Las características del pensamiento pre operacional son:

Animismo: Atribuye vida, cualidades y conciencia a los cuerpos inherentes

Artificialismo: considerar los objetos del mundo como producto de la creación del hombre.

Realismo: indiferenciación del mundo imaginario del real.

Contracción: Implica enfocar la atención en una característica física de los objetos excluyendo las otras.

Egocentrismo: Incapacidad de ver las cosas desde otros puntos de vista que no sea el propio.

Irreversibilidad: Incapacidad que una operación se puede realizar en ambos sentidos.

2.2 Tipos de Espacio

2.2.1 Espacio Topológico

Existen tres tipos de espacio, uno de ellos es el topológico, el cual se refiere a las relaciones espaciales que tienen la capacidad de determinar la proximidad, la separación entre dos puntos, también tiene relación con la secuencia, continuidad o discontinuidad de líneas superficies o volúmenes. Y todas las transformaciones que estos espacios geométricos pueden sufrir dentro de estas dimensiones.

2.2.2 Espacio Euclidiano

Al mencionar el espacio euclidiano se hace referencia a toda aquella noción espacial que aparte de ser de razonamiento deductivo también es el que nos provee de un sistema de

representación formal de las figuras que representan y dibujan la realidad, por ejemplo una pared siempre se formara perpendicularmente al suelo.

La Geometría Euclidiana, también conocida como «Métrica», trata del estudio y representación de longitudes, ángulos, áreas y volúmenes como propiedades que permanecen constantes, cuando las figuras representadas son sometidas a transformaciones «rígidas»; es decir, movimientos en el plano horizontal o verticalmente, giros sobre alguno de sus ejes. (Bustamante J. C., 2015)

2.2.3 Espacio Proyectivo

El espacio proyectivo nace de la necesidad de hacer representaciones más realistas, alejándose un poco de la mitología y lo que ella comprende, de esta manera se crea la perspectiva, misma que permite que el objeto representado sea aún más parecido a la realidad. Por tanto:

El espacio proyectivo comprende la representación de transformaciones en las cuales, a diferencia de lo que ocurre en las de tipo euclidiano, las longitudes y los ángulos experimentan cambios que dependen de la posición relativa entre el objeto representado y la fuente que lo plasma. Con este tipo de representación, se busca que el objeto representado sea lo más parecido posible al objeto real; no obstante, su proyección es relativa (Bustamante J. C., 2015)

2.3 La relación de espacio en el aula

“Las actividades escolares previstas para los niños/niñas en edad preescolar, están concebidas en función de las condiciones que caracterizan a estos pequeños. De tal modo que los

docentes del nivel preescolar o de educación inicial deben tener presente, que, adicionalmente a los aspectos descritos, el lenguaje y los distintos tipos y códigos de representación, que de manera gradual va manejando el niño, median entre las experiencias y su representación. “(Bustamante J. C., 2015)

Hay que tomar en cuenta que, en vista de que todo es un proceso, la fase inicial de esta representación es tener dicho objeto real en sus manos para que logre conocerlo y se familiarice con él, lo siguiente es el hecho de tomar una pequeña parte del objeto, de ahí debe partir la representación y finalmente logra hacer representaciones mentales, considerando que para esto también se necesita la cooperación de gestos sonidos y movimientos.

El niño adquiere la capacidad de hacer representaciones mentales de las relaciones espaciales que se establecen entre los objetos y su propio cuerpo, es decir, logra encontrar objetos escondidos después de efectuar varios desplazamientos; esto indica básicamente que el niño está en capacidad de representar las relaciones espaciales derivadas del desplazamiento tanto de su propio cuerpo, como de los objetos, y entre los objetos con los que tiene contacto.

Por tanto, el aula debe ser un espacio donde el niño cuente con distintos tipos de experiencias sensorio motrices, un lugar donde él tenga libertad, pueda desplazarse, se le permita tomar y experimentar con los objetos que serán usados como material didáctico, que estos estén en capacidad de brindar una experiencia sensorial, tengan congruencia y aporten a los temas tratados

2.4 Construcción de espacio en el niño

La noción de espacio está presente desde el nacimiento del niño, sin embargo se va desarrollando y cobrando fuerza a medida que empieza a desplazarse con mayor facilidad, así mismo el niño empieza a coordinar las acciones realizadas dentro del espacio concreto, e incorpora el espacio circundante a estas acciones como una propiedad de las mismas.

En general, el concepto de espacio se obtiene sin mayores contratiempos de modo paralelo a la noción y conciencia de la existencia de «objetos»; sin embargo, en ocasiones puede presentar dificultades derivadas de lagunas que se han creado durante nuestra educación. Tradicionalmente, se ha hecho énfasis en la enseñanza de la Geometría Euclidiana, es decir en el espacio de longitudes, líneas, distancias, áreas, medidas y volúmenes y se descuidan los otros dos aspectos del «espacio total»: el topológico y el proyectivo. (Bustamante J. C., 2015)

En una primera etapa el niño limita su espacio a sus capacidades motrices, esto se denomina “espacio perceptual”, esta es una etapa con larga duración ya que durante varios años el niño toma como referencia principal su propio cuerpo, durante este proceso prevalece el concepto principal de espacio concreto y a medida de que pasa el tiempo este concepto se va interiorizando y permite cambios.

A partir de los dos años, las relaciones espaciales más sencillas se expresan mediante palabras como: arriba, abajo, encima, debajo, más arriba, más abajo, delante, detrás; dichas

expresiones contribuyen grandemente a alcanzar las nociones espaciales de tipo topológico, es decir los objetos pueden presentar transformaciones pero no cambios realmente significativos.

2.5 Componentes de la espacialidad

2.5.1 Orientación

Es la capacidad que tenemos para colocarnos con respecto a las cosas. Su evolución dura hasta los 6 años. Al conjunto de relaciones espaciales simples se les denominan “relaciones topológicas”: delante-detrás, arriba-abajo derecha-izquierda, dentro-fuera, grande-pequeño, alto-bajo, etc.

Es una habilidad básica dentro del desarrollo del aprendizaje de los niños. Depende de la lateralización y el desarrollo psicomotor. Juega un rol fundamental en la adquisición de la escritura y la lectura, aunque a simple vista no se le encuentre mucha concordancia. Pero el hecho de que las tareas y/o actividades sigan una direccionalidad específica, hacen que la orientación espacial juegue un papel muy importante. (Medina, 2016)

2.5.2 Estructuración

Es la capacidad de orientar y organizar los datos del mundo exterior y los del fruto de la imaginación. Relaciones de tipo tridimensionales. Permiten que el niño adquiriera noción de volumen.

SEGÚN PIAGETE encontramos dos niveles en la estructuración espacio-temporal:

- Experiencia vivida: ajuste global del espacio-tiempo, que conduce a una buena orientación espacio-temporal por medio de la motricidad

- Estructuración espacio-temporal: cuando se pasa al plano mental e intelectual los datos de la experiencia vivida.
- La estructuración espacio-temporal no se puede concebir sin un perfecto dominio de las experiencias vividas en tiempo y espacio. Esto necesita un concurso claro de la inteligencia analítica. □ Una buena estructuración espacio-temporal, constituye un medio para educar la inteligencia y construir el esquema corporal.

2.5.3 Organización

El niño empieza a entender la situación relativa entre dos objetos, esto es una relación de tipo bidimensional. Se establece en la etapa a partir de los 6 años: Entre, en medio, a la derecha, a la izquierda, en el centro, esquina, perpendicularidad

Es un concepto abarcador, de significación más general, que comprende el conjunto de las relaciones espaciales: topológicas, proyectivas y euclidianas o métricas. La organización espacial reagrupa la orientación y la estructuración espacial. (Battle, 2015)

2.6 La noción de espacio en educación infantil

La educación infantil es considerada como la etapa donde existe más sensibilidad en cuanto a los aprendizajes, se considera un tiempo de formación en la cual prima la importancia de las experiencias reales para la adquisición de conocimientos y habilidades para lograr su desarrollo integral.

La adquisición de la noción espacial en el niño es responsabilidad, en mayor parte, del docente, ya que es el encargado de brindar experiencias que estimulen su curiosidad, que sean

significativas y concretas, y debe presentarlas de manera lúdica para que de esta forma le permita al niño ejecutar y descubrir.

El juego debe ser siempre el principal recurso de enseñanza – aprendizaje, es mediante el juego que el niño adquiere el valor formativo de los conceptos pre 48 matemáticos así lo expresa Chanteau (1973) “Por el juego empieza el pensamiento propiamente humano. En el juego contemplamos, proyectamos, construimos, es por el juego que la humanidad se desarrolla” (Cabanne & Ribaya , 2009).

Varios autores consideran en que los contenidos de espacio en Educación Infantil deben contener tres apartados que son:

- El conjunto de conceptos espaciales
- Orientación y medida del espacio
- Representación e interpretación del espacio

Por tanto es importante adecuar el espacio, el ambiente y el contenido de las planificaciones que se realizan para los niños de preescolar de tal manera que se puedan incluir los apartados antes mencionados como parte del proceso enseñanza- aprendizaje en cuanto a la noción de espacio.

Todos los contenidos que se aborden en este nivel, deben estar dirigidos a la formación y desarrollo de la noción espacio en el niño, proporcionándole las herramientas para que logre dominar el concepto de espacio, la formación de imágenes mentales y la utilización de vocabulario referido al tema. Es importante acompañar este proceso con normas para evitar la desorientación del niño, es decir, cada persona tiene un espacio y lugar para realizar una actividad en específico.

Para concluir con éxito esta etapa de formación es necesario que los docentes tomen el cuanta que para la enseñanza se debe considerar el desarrollo evolutivo y las diferencias

individuales de los niños. Después de haber adquirido las experiencias sensoriales requeridas el niño pasa a un plano de contextualización donde ya es capaz de reflexionar acerca del espacio y logra explicarlo.

2.7 Noción de espacio y el currículo

En la actualidad, somos parte de una sociedad que ha tomado como uno de sus pilares fundamentales a la escuela, por tanto empieza una regulación de contenidos de aprendizaje, donde se puede observar la inclusión de varios campos que tienen como objetivo general lograr el desarrollo integral de las personas, y formar ciudadanos útiles y de bien, por lo que se crea una serie de documentos que abarcan los principales contenidos, estos sirven como guías para cada nivel de educación.

En el nivel preparatorio, los docentes deben priorizar la experiencia concreta como parte del proceso enseñanza- aprendizaje, incluir en sus clases situaciones problemáticas de bajo nivel para que los niños logren resolverlos y de esta manera tratar de desarrollar el razonamiento lógico, permitiendo que todos tengan la oportunidad de exponer sus respuestas de esta manera conocer sus diferentes puntos de vista y hacer que ellos analicen, comparen y expliquen cada una de ellas.

El sistema curricular de la educación inicial se compone de planteamientos legales, pedagógicos psicológicos, sociales y culturales, por lo tanto se basa en los principios de igualdad, libertad y respeto. Estos principios plantean una educación cuyo elemento principal es el niño. Sin embargo el docente será el responsable directo del nivel de adquisición de estos contenidos y competencias.

El currículo nacional por su parte aplica las nociones temporo–espaciales y lógico-matemáticas de manera que pueda haber un desarrollo óptimo de las capacidades y habilidades de los niños ya que se considera la importancia que ejercen en el desarrollo integral de los niños, por tanto se plantean objetivos, las destrezas y los criterios de desempeño para que los docentes tengan una guía.

3. Estrategias didácticas

3.1 Definición de estrategias didácticas

“Las estrategias de enseñanza son procedimientos que el docente utiliza en forma reflexiva y flexible para promover el logro de aprendizajes significativos en los estudiantes” (Hernández, 2015, pág. 16). Esta definición da a conocer a uno de los personajes del aprendizaje, el docente, quien es el responsable de utilizar materiales, instrumentos, actividades etc... que llamen la atención y provoquen el desarrollo de aprendizajes significativos en el niño.

De igual forma “Se define como procedimientos y recursos que utiliza el docente para promover aprendizajes significativos, facilitando intencionalmente un procesamiento del contenido nuevo de manera más profunda y consciente” (Flores, Estrategias didácticas para el aprendizaje significativos en contextos universitarios, 2017, pág. 13). Hace referencia la labor del docente en integración de nuevos saberes, mediante la aplicación de recursos y técnicas, que provoquen manejar el conocimiento adquirido en la vida cotidiana del niño.

Por otra parte (Montero V. y., 2015) enuncia las estrategias didácticas como “Conjunto de procedimientos, apoyados en técnicas de enseñanza, que tienen por objeto llevar a buen término la acción pedagógica del docente, la planificación del proceso de enseñanza-aprendizaje, permitiéndole elegir la técnica y actividades que pueda utilizar a fin de alcanzar los objetivos propuestos y tomar decisiones de manera consciente y reflexiva” (pág. 3). Las estrategias didácticas favorecen la labor pedagógica mediante las planificaciones diarias, es así, que la educadora debe manejar con asertividad las actividades y técnicas a utilizar en su clase, pues de esto dependerá el logro o fracaso de la destreza trabajada.

Las estrategias didácticas en la educación infantil fomentan el desarrollo de procesos como el de autoaprendizaje, aprendizaje interactivo y aprendizaje colaborativo ya que mediante una actividad, el niño puede intuir lo que debe realizar y aprende por sí solo, en el interactivo hace referencia al uso de medios tecnológicos para fines pedagógicos y el colaborativo se refiere al aprendizaje de dos o más personas, las cuales fusionan sus habilidades o talentos para cumplir un propósito en común.

Como lo manifiesta (Guerrero, 2017) “Las estrategias son los modos de actuar de la docente en el proceso de enseñanza-aprendizaje, están dirigidas al niño y adaptadas a sus características, a los recursos disponibles y los contenidos a aprender, proporcionándoles oportunos sistemas de información, motivación y orientación”.

Es preciso mencionar que las estrategias didácticas las maneja exclusivamente el docente, sin dejar atrás la participación activa del niño, aquí se involucran los métodos que son medios que se utiliza para llegar al objetivo mediante un proceso lógico dependiendo del nivel de conocimiento interviene el método inductivo, deductivo y aprendizaje basado en problemas; las técnicas son procedimientos con reglas que orienta una acción hacia algo específico como el arte, la tecnología y la grafo plástica entre otros.

Por consiguiente la preparación previa de la docente es fundamental para el proceso de enseñanza-aprendizaje ya que ahí se visibilizan las actividades, recursos y procedimientos que se utilizarán, los cuales deben estar especificados en la planificación curricular, con esto se puede manejar el avance de contenidos y la evaluación de cada destreza, de esta forma se controla que los saberes sean interiorizados por el niño.

Dentro de las estrategias didácticas intervienen dos elementos de gran relevancia, las estrategias de enseñanza, aplicadas por el docente durante el proceso de aprendizaje es utilizada como un medio o técnica a través del cual se ofrece una ayuda pedagógica, guía o apoyo con la finalidad de favorecer el proceso de construcción de conocimiento y las estrategias de aprendizaje manejadas por el niño, mediante conductas y actitudes que facilitan la asimilación de información para ello intervienen habilidades que potencian la curiosidad, imaginación y reflexión necesarias, para crear y modificar esquemas.

3.2 Estrategias de enseñanza- docente

“El profesor no completa su función de enseñarte simplemente con explicar bien su lección, o con poner actividades a los alumnos. Parte de su trabajo quizá la parte principal es la de guiar el aprendizaje de los alumnos: orientarles en ese camino interior hacia el aprendizaje efectivo” (Zabalza, 2005, pág. 465)

El rol del docente ha tomado un rumbo diferente, debido que ahora no solo se necesita del disertaciones magistrales, ni de ejercicios y actividades repetitivas; la función del docente no solo es explicar bien un tema, sino que se pretende guiar el aprendizaje del niño en función de que el comprenda y entienda los conocimientos a los cuales se ve expuesto.

El docente es el mediador de la enseñanza es así que no debe realizar su labor individualmente, ya que necesita de un cuerpo docente de apoyo, coordinadores, psicopedagogos para potenciar sus ideas y alentarlos en este magnífico proceso, pues todas los conocimientos y destrezas deben estar coordinados desde los niveles iniciales para que exista una congruencia de saberes y evitar confusiones posteriores.

“Es fundamental que el docente sea un aprendiz estratégico para enseñar el valor y la utilidad de los procedimientos de aprendizajes, guiar la decisión de cuándo y por qué utilizarlos, facilitar la autonomía, reflexión y regulación de los estudiantes” (Javaloyes, 2005)

En la actualidad se recalca el valor del docente como un aprendiz dentro y fuera del aula ya que al tener a un compañero como guía, permite que el niño y docente aprendan y compartan

conocimientos, claramente esta habilidad se debe manejar con coherencia y pertinencia para crear en el niño el esquema de que todos tenemos información valiosa por compartir.

Según (Días, 2015) es necesario tomar en cuenta aspectos esenciales al momento de aplicar estrategias de enseñanza como:

- Dominio del conocimiento general y del contenido de los ámbitos curriculares
- La intencionalidad o meta que se desea lograr y las actividades cognitivas y pedagógicas que debe realizar el niño para conseguirla.
- Evaluación constante del proceso de enseñanza, el progreso y aprendizaje del niño.
- Determinación del contexto intersubjetivo (ejemplo, el conocimiento ya compartido) creado con el niño hasta ese momento.

En consecuencia el docente es quien planifica sus clases y elige la forma de como presentarlas al niño, es necesario que las estrategias a aplicarse sean procedimientos flexibles, que se adapten a las diferentes circunstancias que podrían presentarse en la clase, es así que existen diversas estrategias de enseñanza las cuales deben adecuarse al nivel de desarrollo del niño.

La enseñanza ha trascendido a través del tiempo modificando su concepto y su accionar hasta conceptualizarse como, el apoyo que brinda el docente al niño para que el realice su proceso de construcción del conocimiento mediante estrategias programadas en la planificación curricular, las mismas que deben acompañarse de juegos y actividades lúdicas que amenicen este proceso.

3.3 Estrategias de aprendizaje- niño

El siglo XX ha traído grandes modificaciones a la educación es así que se concibe al niño como sujeto su propio aprendizaje, superando dificultades y creando estrategias para asimilar con mayor facilidad dichos conocimientos, mediante la experimentación, curiosidad, imaginación etc., mientras que el docente es un guía que favorece dichas experiencias como lo dijo Morel “el alumno es el responsable último de su propio aprendizaje”.

“Las estrategias de aprendizaje son conceptualizadas como procesos de toma de decisiones (conscientes e intencionales) en los cuales el alumno elige y recupera, de manera coordinada, los conocimientos que necesita para complementar una determinada demanda u objetivo, dependiendo de las características en la situación educativa que se produce la acción” (Ortiz L. , 2007, pág. 3)

Se sabe que cada niño aprende de una forma distinta debido a su estilo cognitivo, personalidad y cultura es así que las estrategias nacen de su iniciativa mediante uso de técnicas y habilidades las cuales se visibilizan en las actividades que va realizando, haciendo en estas acciones una reflexión profunda sobre la forma de utilizarlas y cómo influyen estas para cumplir su objetivo. Según (Córnick, 2004) menciona algunas estrategias que el niño utiliza con frecuencia como:

- ❖ **Formulación de hipótesis:** Dar una opinión sobre un hecho a realizarse en un futuro mediante una interrogante, por ejemplo ¿Qué pasa si ponemos algunos materiales en el agua? Los niños podrían decir, flota, se hunde, desaparece etc... Posteriormente se realiza el experimento y se comprueba quién tuvo la razón en algunas ocasiones a pesar de que se comprobó alguna teoría algunos niños se resisten a aceptar que se equivocaron debido a que ya elaboraron la propia.

- ❖ La interrogación de textos: esto se da a partir de los diversos estímulos escritos que se puede encontrar como tarjetas, marcas publicitarias, figuras conocidas, envases de productos los cuales los relaciona en un texto mediante las fotografías de los cuentos, los logos de los productos, los colores de las tarjetas etc..

- ❖ La producción de textos: Nace por la necesidad del niño en comunicar sus ideas por ejemplo dar ánimos a un compañero enfermo que está en casa, los niños en clase proponen ideas y finalmente dictan a la docente para que ella elabore el texto en un pliego de papel bond y luego los niños simulen leer recordando lo que dictaron anteriormente, esta estrategia posee varias ventajas una de ellas es el afecto que tiene en el niño leer lo que el escribe pues sabe que es importante y que tiene valor por los adultos.

- ❖ Solución de problemas: Ante una dificultad que se le presenta al niño, debe reflexionar sobre cómo resolverlo mediante las experiencias previas y conocimiento que tiene en el tema, por ejemplo al repartir una bolsa de caramelos en igual cantidad, el deberá entender lo que debe hacer e idear un procedimiento en conjunto con todos los niños para luego ejecutar y verificar los resultados.

Es importante recalcar que el aprendizaje es un proceso que se va construyendo mediante los estímulos que se recibe del contexto, en el cual el aprendiz en este caso el niño juega un papel fundamental ya que hace que tome decisiones, explore, indague para lograr un objetivo y crear un

conocimiento sobre una situación, para ello es importante que el niño desee aprender y no sea una tarea tediosa ni repetitiva que ocasiona el aburrimiento.

3.4 El juego como estrategia didáctica

“El juego representa una estrategia didáctica que favorece el desarrollo habilidades intelectuales y para el aprendizaje, de lenguaje, socio adaptativas, afectivas y académicas, excelente para que el niño practique, se equivoque y experimente una y otra vez hasta lograr la transferencia del aprendizaje.” (Garza, 2006)

Esta estrategia es implícita y está inmersa en todo momento puesto que es la forma más amable de comunicarse con el niño y lograr que aprenda siendo el mismo, pues al manipular, resolver conflictos, experimentar y refutar, mejora la conciencia sobre qué debe hacer o como debe proceder ante una situación.

Según lo menciona (Ortiz, 2009) “El juego es una actividad, naturalmente feliz, que desarrolla integralmente la personalidad del niño y en particular su capacidad creadora. Como actividad pedagógica tiene un marcado carácter didáctico y cumple con los elementos intelectuales, prácticos, comunicativos y valorativos de manera lúdica”.

El juego es una actividad espontánea, natural y libre que utiliza la lúdica como parte de su desarrollo armónico, al momento de utilizarlo en el aprendizaje se transforma inmediatamente el ambiente de clase pues la risa, los gestos y adrenalina modifican la conducta del niño y del docente

ya que ahora el jugar se ha transformado en un interés de todos; la atención, el seguimiento de instrucciones, el cumplimiento de reglas, el error y acierto es asumido por todos los participantes del juego haciendo de esta actividad un momento de convivencia, sociabilización y aprendizaje agradable.

Como lo manifiesta (Cepeda, 2017) existen etapas que se deben analizar para utilizar a juego como estrategia.

- **Diagnóstico:** Se determinan los intereses frente a la clase, ya sea por curiosidad de cada niño o mediante una lluvia de ideas creando una idea en conjunto, en esta etapa se fijan las metas en equipos.
- **Planeación:** Según las metas planteadas, se identifican juegos acorde a los objetivos planteados conjuntamente con la temática a utilizar.
- **Implementación:** Se aplican los juegos seleccionados por ejemplo rompecabezas, sopa de letras, bingos, naipes etc..
- **Seguimiento:** Se reflexiona sobre los aprendizajes, dificultades, comportamientos individuales y progresos en grupo.
- **Evaluación:** Se comentan en conjunto las experiencias del juego y se proponen nuevas actividades para superar dificultades encontradas.

Junto al niño es importante incluir elementos de interés a los retos o juegos pues estos servirán de ayuda tanto para la interacción entre sus compañeros como en la asimilación de conocimientos, motivándoles a obtener mejores resultados, es importante elogiar el esfuerzo que se realiza al superar los conflictos pues esto sirve de motivación para alcanzar mayores logros.

Conforme el niño va desarrollándose evolutivamente el juego también va cambiando, es así que en sus inicios se puede notar habilidades motrices, posteriormente se identifica las formas de organización, hasta finalizar en el diseño de estrategias que dan sentido al juego, mediante el juego, la docente puede visibilizar habilidades innatas, conflictos familiares, problemas cognitivos entre otros que son de gran utilidad para conocer las características del niño al cual está formando.

El juego planificado como estrategia didáctica maneja un bagaje de contenidos, de diferentes áreas y entrelaza ejes transversales de manera amena y placentera pues al aplicarse en el aula permite al niño resolver conflictos internos y enfrentarse a situaciones futuras con seguridad y decisión, esto se logra con la preparación previa del docente y su acompañamiento ya que en los retos y actividades diarias va ampliando el conocimiento de forma natural a diferencia el aprendizaje tradicional el cual una vez aplicado pierde vigencia en su utilización.

3.4.1 Juego trabajo por rincones.

“Los rincones son una propuesta de estrategia, que ayuda a alternar el trabajo organizado con el trabajo libre mediante materiales y propuestas de actividades que encontrará el niño, siendo posible una interacción entre él y su entorno. Esta experiencia se fundamenta en el bagaje de información que posee el sujeto, para ir descubriendo nuevos aspectos y ampliar sus conocimientos de forma significativa” (Rodas, ESTRATEGIAS DIDACTICAS EN EDUCACIÓN INFANTIL, 2002).

Denominados también zonas, áreas, espacios delimitados en el aula que facilita el trabajo en conjunto con diferentes actividades, tanto en forma grupal como individual en donde el juego podrá ser libre o dirigido; se pretende evidenciar los intereses que tiene cada niño ya que los rincones son

una excelente estrategia de juego los cuales respetan el ritmo de aprendizaje y permiten que todos se interrelacionen entre sí.

Durante el periodo de adaptación el niño prefiere jugar en los rincones, porque que son ambientes a los cuales se ha familiarizado con anterioridad y en los que se siente seguro al poner en práctica todo lo que ya conoce; la docente puede manejar este espacio de acuerdo a las destrezas que sean de su interés, pues el área brinda todas las facilidades para ejecutarse.

Según (Ortiz L. , 2007) en el juego por rincones se puede visualizar tres momentos:

- ❖ Elección del rincón: Es una actividad que puede realizarse mediante un consenso entre todos los niños o por disposición de la docente.
- ❖ Elección de la actividad: Se realiza por medio de la planificación de la docente y conforme a la destreza a tratarse, se establecerá que actividades se van a realizar en el rincón y bajo que parámetros.
- ❖ Conclusión de la actividad: Luego de realizarse el juego se establecerá un cierre para finalizar, en la cual el niño ubicará los objetos utilizados en los lugares correspondientes y el espacio quede en orden.

Una consideración importante sobre los rincones es evitar ocupar el espacio como premio, actividad de relleno o para suplir la falta de actividades planificadas, debido a que es importante fomentar el juego en el niño como una habilidad intrínseca que además de poseer un gran valor educativo permite compartir juguetes, espacios, consensuar opiniones, establecer reglas, compartir gustos e ilusiones que moldean la personalidad y le permiten confrontar conflictos futuros.

En el rincón se puede revivir las situaciones cotidianas a las cuales se ve inmerso el niño e identificar qué rol ocupa en ese espacio mediante las actitudes que manifiesta; como en toda actividad la evaluación no puede faltar ya que permite reajustar, transformar y readaptar el espacio a las necesidades del niño, es así los rincones son evaluados periódicamente con gran frecuencia se utiliza la observación directa puesto que es la mejor técnica para recoger información en educación infantil.

Cada rincón varía de acuerdo a la temática a desarrollar: materiales, instrumentos y edad ya que posibilitan aprendizajes específicos de un área del desarrollo por ejemplo para el niño de cinco años los rincones serán más complejos cognitivamente con relación al de dos años; además se debe tener en cuenta que está en una etapa de transición donde se trabaja el desarrollo integral pero también se lo debe preparar para la educación básica, lo que condiciona en cierta medida la decoración del espacio.

Debido a esto (Serrano, 2004) propone los siguientes rincones para el niño de cinco años.

- ✓ Juego simbólico: Desarrolla la capacidad de representación, reproduciendo actividades y situaciones de la vida cotidiana mediante objetos y juguetes relacionados con las dependencias de la casa: dormitorio, cocina, sala, baño, etc. utilizando alimentos, utensilios y disfraces este espacio se ubicará en zonas donde el niño pueda acceder con facilidad.
- ✓ Lenguaje-Biblioteca: Desarrolla la imaginación, expresión lingüística, la estética y la representación por medio del lenguaje utilizando estantes, moqueta, libros de imágenes,

cuentos, láminas, entre otros se ubica en la biblioteca del aula o en un área delimitada para la lectura.

- ✓ Representación lógica: Desarrolla el pensamiento lógico y la creatividad a través de bloques lógicos, tablas de diferentes medidas, dados, balanza, coches, camiones, aviones se puede localizar cerca de la pizarra o del franelografo.
- ✓ Naturaleza: Favorece la observación y la experimentación de objetos, fenómenos y seres que le rodean utilizando hojas, plantas, peceras, termómetro, semillas, arena, agua, diagrama del tiempo, este rincón se debe ubicar en un espacio amplio y con buena iluminación.
- ✓ Psicomotricidad: Estimula el desarrollo motriz usando colchonetas, aros, cuerdas, alfombras, pelotas, cojines; es un espacio amplio, en el suelo se coloca una superficie suave que facilita la libertad y el movimiento.
- ✓ Plástica: Favorece la expresión plástica y la utilización de materiales como `pintura, plastilina, arcilla, tijeras, pinceles, papel, semillas, botones, corcho, algodón; debe ser una zona amplia e iluminada dentro o fuera del aula

Los rincones constituyen espacios de interaprendizaje, donde gracias al juego se comparten dudas, se resuelven conflictos, se diseñan estrategias y se efectúan compromisos que benefician el desarrollo del niño, la docente está encargada de guiar, planificar, observar y evaluar las actividades que se realizan en este espacio ya que no solo permite avanzar en destrezas pedagógicas sino visualizar mediante el juego simbólico los roles que ocupan en su entorno, habilidades y problemas de carácter familiar, psicológico y social.

3.4.2 Juego y trabajo por talleres.

Los talleres escolares son espacios educativos alternativos donde promovemos procesos de apropiación de conocimientos y de participación social. El taller es una especie de aula de recursos, una estrategia metodológica, además de un método psicopedagógico operativo y eficaz. Sus objetivos son respetar la integridad del niño, fomentar la socialización, mejorar las relaciones interpersonales. La metodología de los talleres es activa y la evaluación se realiza al final de cada sesión. (Andalucía, 2011)

Es decir, el trabajo por talleres se trata de una estrategia didáctica, caracterizada por un alto grado de operatividad y dinamismo, que constituye un espacio de síntesis del aprendizaje. Promueve la relación entre los miembros que participan en el mismo, integrando en un solo proceso docencia, investigación y práctica (Rodríguez López, 2004)

Los talleres son una estrategia que se puede aplicar tanto dentro del aula como fuera de ella, aquí se presentan actividades sistematizadas que buscan, más del aprendizaje de contenidos, la participación de todos como trabajo en equipo y el descubrimiento científico. Es necesario un adulto que sirva como guía y explique paso a paso lo que se debe hacer para llegar al producto final.

El taller es una estrategia que busca el aprendizaje autónomo, de tal manera que las situaciones y las herramientas que se le facilita a los niños forman parte de este proceso. Todas las actividades planificadas en el taller son acorde a los intereses y necesidades, produciendo de esta manera nuevas experiencias y espacios de reflexión, así mismo favorece la actividad, la

investigación operativa, la experimentación y el redescubrimiento científico, la destreza manual y la creatividad

El juego-trabajo por talleres es especialmente adecuado para el trabajo en equipo y favorece la actividad, la investigación operativa, la experimentación y el redescubrimiento científico, la destreza manual, la creatividad y auto gestionado, a través del cual los niños y las niñas desarrollan aspectos motrices, de expresión y comunicación, al tiempo que ganan seguridad en sí mismos, independencia y autonomía personal (Gallego, 2015)

3.4.3 Juego y trabajo por proyectos.

El Proyecto de Trabajo es una manera de trabajar el conocimiento de la realidad en la que el niño vive y se desenvuelve. Trabajar en el aula por proyectos de trabajo supone escuchar al niño de la clase, descubrir lo que le interesa y motiva a partir de lo que ya sabe, para llegar a lo que quiere saber. Para todo ello utilizamos un aprendizaje significativo, ante la temática que se debe abordar.

En los Proyectos de Trabajo se parte de la idea de conceder al niño el protagonismo en la decisión del tema elegido y las tareas. El docente ayuda y guía en el proceso de reflexión e investigación, creando constantemente en el aula situaciones que estimulen la toma de decisiones, el análisis, el debate, la curiosidad y búsqueda de información, entre otros.

El permitir que el niño se desarrolle de forma íntegra y armoniosa, no significa que tenga una estricta adquisición de contenidos conceptuales, sino que sea capaz de equivocarse, de proponer, e investigar, pues sólo de esta manera podrá entender la realidad que le rodea, y son los docentes quienes debemos favorecer esa inquietud y propiciar el que ellos sean conscientes de sus procesos de aprendizaje. (Andalucía, 2011)

Un proyecto es una propuesta para la acción, que puede surgir de una niña, un niño o de un grupo, a causa de su interés, un problema, o una sugerencia de aprendizaje, tras algún suceso ocurrido en el aula (Pérez Montero, 2002) (Gallego, 2015)

Los proyectos de trabajo mantiene objetivos muy generales y amplios por lo cual, lo primero que se debe hacer es marcar objetivos más concretos y específicos, estos están orientados a resolver problemas o dudas de tal manera que el niño al final establezca relaciones entre cosas, fenómenos o sujetos, a desarrollar habilidades y secuencias de acción.

Las tres fases del juego-trabajo por proyectos son las siguientes:

➤ Propuesta que parte de:

- Una niña o un niño
- Un grupo
- Un acontecimiento ocurrido en el aula

➤ Proceso de realización o desarrollo:

- Recoger información

- Localizar recursos (humanos, económicos, materiales)
- Planificar y secuenciar estrategias (se pueden recoger en un papel)
- Distribuir tareas
- Recibir orientación del educador y expertos, para garantizar la viabilidad del proyecto
- Utilizar una imagen (fotografía y/o video) al objeto de recoger el proceso

➤ Conclusión:

- Exposición de imágenes del proceso
- Puesta en común de las opiniones de todos los participantes
- Revisión de todo el proceso

(Gallego, 2015)

También se debe considerar aspectos como la viabilidad del proyecto, tomando en cuenta los recursos a usar (humanos, económicos y materiales) y una continua evaluación de cada fase del proyecto para poder detectar fallas y re direccionar el proyecto si fuese necesario.

Existe un momento clave dentro de la aplicación de esta estrategia, y es precisamente, la evaluación. Todo este proceso nos va a permitir adaptar, reconducir, ajustar las propuestas de trabajo, los materiales o los espacios, a las diferencias individuales que vamos observando en cada niño y en el grupo. La evaluación la realizaremos no solo los docentes, sino también los niños, es decir una autoevaluación y se llevará a cabo de forma continua a lo largo de todo el desarrollo del proyecto. (Andalucía, 2011)

Finalmente, elaboraremos un dossier que contendrá toda la información de principio a fin. En el se recogerá la síntesis del trabajo realizado, para que quede en la clase (murales, álbumes de poesía, conclusiones escritas, cancioneros, etc.) y nos sirvan de memoria o recuerdo con el que poder recrearnos en más ocasiones. En este mencionado dossier aparecerán reflejados los siguientes aspectos:

- Ideas previas.
- ¿Qué queremos aprender?
- ¿Qué queremos hacer?
- ¿Cómo lo vamos a hacer?
- Carta enviada a las familias (para informarles en el comienzo...)
- Talleres
- Salidas (si las hubiera)
- Actividades e informaciones que traen los niños/as, dibujos, etc.
- Evaluación (Andalucía, 2011)

Por tanto el trabajo por proyectos permite al niño salir de la monotonía del trabajo formal en aula, abre nuevos horizontes y permite obtener el conocimiento requerido de formas distintas, transformando el aprendizaje en algo amigable y divertido, e incluso logra desarrollar habilidades sociales en el niño.

3.5 Centros de Interés

Es un método que facilita al docente y a sus alumnos el tratamiento de un conjunto de contenidos que se agrupan según el tema central, elegidos en función de las necesidades, intereses de los alumnos. Proviene del movimiento de la Escuela nueva. Traslada el eje de la actividad pedagógica al niño.

Se asemeja a la unidad didáctica, pero su fuente es lo que el docente supone que interesa a los niños. Está ligado a las supuestas necesidades evolutivas de los niños y a las características del grupo. Tiende a ser pasajero, a diferencia del emergente grupal, y además es más individual.

Decroly (pionero en su definición) decía que los centros de interés tenían que hacer referencia a necesidades de alimentación, higiene, refugio, protección, defensa. Este autor consideraba que las necesidades básicas de los seres humanos eran similares por lo tanto los centros de interés tendrían validez general. Siendo igual de útiles para el aprendizaje de todos los alumnos.

Para evitarlo, la elección de los centros de interés debe hacerse sobre la base de las características de la comunidad educativa, de la que es parte del niño, dentro del contexto en que se desenvuelve habitualmente adaptando la intervención docente a la realidad de cada centro educativo. (Godoy, 2016)

Se realiza en la alfombra del aula, con todos los niños de la clase (gran grupo), dispuestos en círculo. Durante ella, los niños se saludan, se nombran, y señalan, se cuentan cuentos (en la medida de lo posible relacionados con el centro de interés que se esté trabajando) y se realizan

actividades comunicativas. También sirve para introducir un determinado contenido curricular o la unidad didáctica que se vaya a trabajar. Así mismo, a través de ella podemos conocer las ideas previas que tienen los pequeños en torno a lo que vamos a tratar o simplemente dialogar sobre una actividad realizada (Perez, 2002)

Esta estrategia es usada prácticamente a diario por los docentes de educación infantil, ya que brinda la posibilidad de usar varias herramientas para tratar los llamados “centros de interés”, es decir un tema clave en el cual el niño tenga curiosidad y llame su atención, en este caso se pueden usar incluso laminas educativas que tengan relación con el tema y brindar la oportunidad de que todos den su punto de vista.

Por tanto, es importante usar esta estrategia como parte de las clases impartidas ya que brinda un ambiente de dialogo y confianza, e incluso se puede lograr identificar los puntos de vista y el nivel de conocimiento actual del niño y lo que progresivamente va aprendiendo acerca de los temas tratados.

3.6 Dramatización

De acuerdo con (Delgado Carrasco, 2011), la dramatización posee una triple conceptualización, de manera que puede ser entendida de tres formas. En primer lugar, puede ser concebida como técnica, ya que a través de la dramatización se coordinan todos los recursos que poseen los infantes aumentando simultáneamente su uso de la comunicación. En segundo lugar, puede ser entendida como proceso de representación de acciones vividas o imaginadas, y por

último, se trata de una operación mental en la que se propicia la estructuración psíquica y se manifiesta en la forma de actuar. (Álvarez, 2016)

En el juego socio dramático y a la edad de 4 ó 5 años, el niño construye sobre los temas de juego de otros niños, crean y coordinan varios papeles en un argumento elaborado y tienen una sofisticada comprensión del entramado de una historia. Estos desarrollos son reflejo de un mayor cambio en la capacidad de representación.

En el juego socio dramático el niño representa su mundo. Demuestran tener conciencia de que el juego simbólico es una actividad representacional, para comprobar esto, no hay más que oír a niños de Educación Infantil en las mencionadas edades, cuando crean entre ellos un mundo imaginario (Berk, 1998).

En la dramatización, transformación de la realidad, el niño otorga formas y condiciones dramáticas a algo que no las posee. El niño puede adoptar el papel de algo inerte o alguien que no es, dándole características relacionadas con el mismo y de esta manera facilitando la comprensión del objeto de estudio. (Gallego, 2015)

Conviene destacar que la dramatización infantil se trata de una actividad que engloba diferentes aspectos, como afirma (Prieto, 2002), ya que favorece la expresión lingüística, corporal, plástica y rítmico-musical. (Álvarez, 2016)

Por lo tanto la dramatización es claramente una herramienta que puede, sin lugar a duda, mostrar aspectos importantes en la vida del niño, y lo más interesante, desde el punto de vista de él, por ejemplo mostrara su relación con la maestra y compañeros, su relación con la familia y lo

que piensa de cada uno de sus miembros, entre otras. Aquí es donde radica la verdadera importancia de la dramatización o juego simbólico.

3.7 Lecturas creativas

La literatura es una forma de expresión oral y escrita en prosa o en verso. Cuando hablamos de literatura rápidamente nuestra imaginación se va a parar a los libros, pero cabe destacar que, en todas las culturas del mundo, la literatura ha surgido de forma oral. Dentro de este concepto se “incluyen todas las producciones que tienen como vehículo la palabra con un toque artístico o creativo y como receptor al niño. La definición anterior coincide con la de Marisa Bortolussi (1985, p.16), que reconoce la literatura infantil como “la obra estética destinada a un público infantil”.

Los objetivos de la literatura son: educar, reflejar la sociedad, compartir, comunicarse, entre otros... También cabe destacar la importancia de la creatividad en la literatura infantil sobre todo para actividades como la dramatización o el juego con expresión verbal, es decir, toda la literatura infantil creada por los niños (cuentos, poesías, teatros, fábulas, canciones, mitos). (Lillo., 2017)

Por otro lado El Diccionario de la Real Academia Española (DRAE) indica que “la creatividad es la facultad de crear o capacidad de creación”. Según De la Torre (1982) para fomentar la creatividad “hay que propiciar situaciones que puedan resultar motivantes y alentadoras a la actitud o producción creativa y utilizar la motivación como motor de acción y aprendizaje”. (Lillo., 2017)

Es aquella que el niño es capaz de generar, producir, crear y recrear algo personal, la que habiendo absorbido los diferentes pensamientos y estilos es capaz de producir un pensamiento propio y un estilo propio.

Para Luchetti (1997) la propuesta de lectura creativa descansa en la premisa de que "educar es estimular la formación de la libre personalidad, es preparar para la vida, es ayudar a resolver problemas desarrollando la agudeza y claridad de la mente y enriqueciendo la sensibilidad. Es crear posibilidades de elegir y por lo tanto de formar seres pensantes para una sociedad democrática" De lo anterior se desprende la necesidad de propiciar la reacción del lector ante el texto para crear una actitud crítica y espontánea y de esta forma llegar más allá de la simple descripción e interpretación de signos lingüísticos.

3.8 Narraciones infantiles

El currículo de Educación Infantil refleja claramente una iniciación temprana del niño en la literatura, para que vaya naciendo en él su curiosidad, su interés, su conocimiento de los libros como portadores de algo atractivo, fascinante e interesante y les introducen en el mundo de la fantasía. Debemos enseñar al niño a respetar y cuidar los libros para que no se deterioren y todos puedan disfrutar así con ellos.

La Literatura se debe introducir en el aula de infantil ya que es aquella Literatura, como dice Pelegrín, que, sin perder la condición de tal, interesa de un modo especial al niño y niña. La

literatura infantil nos ayuda a despertar la sensibilidad estética en el niño sin olvidarnos de su carácter lúdico y didáctico.

Actualmente, el niño se encuentra en un mundo en el cual todo le viene hecho y dado y se considera adecuado que sean ellos los que vayan descubriendo aquello que más les guste y no lo que los demás le asignen ya que de esta manera la experiencia será mucho mas significativa. (Mediavilla, 2015)

A través de los cuentos podemos aumentar la expresión oral con un vocabulario amplio y rico y la expresión escrita ya que el niño y niña siente la necesidad de aprender a escribir para crear él mismo sus propios relatos e historias. Estimulan la imaginación y la creatividad del niño y poco a poco se despierta la sensibilidad por la belleza. Los cuentos nos ayudan a trabajar la educación en valores a través de sus personajes y hechos que en ellos suceden. Los cuentos, por lo tanto, constituyen un gran recurso para los docentes. (Mediavilla, 2015)

Por lo tanto, la literatura infantil se convierte en una herramienta poderosa en manos de quien sepa usarla, es responsabilidad de la maestra el seleccionar lecturas que sean de interés del niño, para de esta manera poder llamar su atención y despertar su curiosidad por la lectura.

4. Escape room como propuesta didáctica para la enseñanza de la noción espacial

4.1. Definición escape room

“El Escape Room Educativo (o Real Escape Games) se usó por primera vez en Japón en 2007, creció rápidamente en el 2012 expandiéndose primero en Singapur, Hungría, Australia finalmente en América del Norte, en la actualidad existen más de 6.500 empresas que ofrecen juegos de escape para niños, adolescentes y adultos” (Poza, 2018)

Según (Ventura, 2017) “El escape room o habitación de escape es una dinámica de aventura real ambientada normalmente en una habitación, para ello los participantes deben resolver enigmas, juegos, rompecabezas o acertijos a modo de pruebas para conseguir el objetivo final: escapar de la habitación”. (pág. 35)

Conforme lo mencionado anteriormente se deduce que el escape room es un espacio delimitado, ambientado, seguro que conduce al niño a otra realidad lo que facilita la integración en los juegos, haciéndolo participe de su propio aprendizaje mediante diversas actividades que involucran la creatividad, imaginación, resolución de conflictos, negociación de acuerdos entre otros para cumplir los retos y finalmente concluir con el objetivo.

De la misma forma el escape room se define como “juegos inmersivos basados en el trabajo en equipo en los que los/as jugadores/as descubren pistas, resuelven enigmas, puzles y tareas en

una o varias estancias con el fin de alcanzar un objetivo final en un tiempo limitado”. (Nicholson, 2018)

En efecto el escape room no solo es un simple juego sino que trae implícito una de las habilidades que más cuesta trabajar como lo es el trabajo en equipo, es así que el niño al resolver las actividades propuestas, pone en práctica sus conocimientos pero también su raciocinio emocional al consensuar decisiones, equivocarse, liderar, perder o ganar lo que le posibilita madurar emocionalmente y entender el punto de vista del otro niño.

Por consiguiente se entiende que el escape room es una estrategia de aprendizaje divertida basado en el juego, se da en un espacio delimitado y ambientado en el que se incluye retos o enigmas significativos que impliquen la solución de conflictos, uso de herramientas, toma de decisiones, aplicación de conocimientos etc. bajo una historia o trama que facilite al niño involucrarse en dicha situación, todas las actividades deben vincularse al ambiente creado ya que de esto dependerá el refuerzo de conocimientos y aprendizaje de nuevas facultades.

4.2 Características

Según estudios realizados por (Sanchez, 2018) las experiencias en escape room educativo manifiesta características como:

- **Favorecer el aprendizaje activo:** El niño adquiere un papel protagonista de su propio aprendizaje y se observa como desarrolla capacidades de resolución de problemas y aplica sus aprendizajes previos.

- **Desarrollar las 4 C's:** Además de la evidente necesidad de aplicar los conocimientos relativos en el área para las que se diseña el escape room; todas las dinámicas educativas de este tipo exigen pensamiento crítico, colaboración, creatividad y comunicación.
- **Motivar:** El ambiente estimulante, lúdico y llamativo hace que el niño ponga de su parte y genere en el niño emociones positivas que lo preparen para realizar las actividades con entusiasmo, por lo cual la motivación intrínseca como extrínseca son necesarias para culminar con satisfacción una actividad.
- **Incrementar la tolerancia a la frustración:** Este tipo de experiencias educativas generan diversas situaciones en las que el niño puede “fracasar” pero, al igual que en muchos tipos de juegos y videojuego, cada situación no exitosa (aquella en la que no logan resolver un reto) abrir un candado, completar una frase, encontrar una pista etc... genera una necesidad de intentarlo de nuevo muy valiosa.

4.3 Escape room juego

El escape room como juego fue creado en el 2006 en Silicon Valley, al inicio fue llamado “Origin”, sin embargo solo existía la teoría realmente se puso en práctica dos años después de su creación, unos cuantos años después se popularizó por Europa y Estados Unidos donde los escape room eran básicos, pero ha prevalecido hasta la actualidad donde ya se cuenta con miles de alternativas.

Es parte de la gamificación, ya que esta se refiere al empleo de las metodologías del juego en entornos y aplicaciones no lúdicas con el fin de transformar esos “trabajos serios” en tareas que

potencian la motivación, la concentración, el esfuerzo, la fidelización y otros valores positivos comunes a todos los juegos. Se trata de una nueva y poderosa estrategia para influir y motivar a grupos de personas. (Velazco, 2018)

Los escape room's son básicamente cuartos o juegos de escape, los cuales desglosan una historia o temática. Consiste en una serie de retos, enigmas y acertijos, que se logran cumplir usando la lógica y el ingenio dentro de un tiempo limitado generalmente en 60 minutos. Existen variantes como el escape room exterior y el infantil, cada uno cuenta con sus características propias.

4.4 Escape room educativo

Un Escape room usa inicialmente la narrativa como hilo conductor, ya que a partir de este punto se desglosa la historia o temática, por otro lado, la narrativa también es la responsable de favorecer la consciencia del progreso en la experiencia a manera de feedback cada vez que se supera un reto, esto lograra que el niño se motive y resalte el objetivo de enseñanza de cada uno en específico.

En educación infantil no se trabaja propiamente con el concepto de encierro, más bien se busca un espacio moldeable como un aula, una casa o una carpa, donde el niño pueda cumplir los retos sin necesidad de presión, ya que no es estrictamente necesario el tiempo limitado. Debe tener un adulto que guie el juego y provea de las pistas necesarias para la continuación del mismo.

La efectividad de un Escape Room Educativo se encuentra en el choque cognitivo inicial, el conflicto que se plantea que provoca la inmersión en la experiencia. A veces, el solo hecho de encontrarse encerrados puede desencadenar la acción, otras veces, el hecho de localizar algo en el interior que facilite su liberación puede ser el elemento desencadenante de la acción.

Siempre se sigue la secuencia: conflicto-meta-reglas. Es decir, ha sucedido algo que tienen que resolver para algo y para ello tienen que prestar atención a algo que les guiará en el camino. (Heredia, 2018)

Al tratar del escape room educativo, se convierte en una estrategia didáctica, la cual contiene básicamente el mismo concepto del escape room pero cuenta con fines educativos, por tanto se realizan modificaciones tanto en los retos como en las temáticas, con el objetivo de que puedan aportar con conocimientos y se puedan agregar dentro de una planificación.

En vista de que, en un escape room infantil no es posible encerrar a los niños, se lo puede adaptar encerrando a un personaje conocido por ellos o a la maestra, lo cual, a más de aprender le dará un toque de heroísmo, junto a la narrativa y explicación del contexto en el que se encuentra, captará totalmente el interés del niño.

Los retos deben estar dentro del contenido que de alguna manera ya se hayan tratado durante las clases, que no sean tan complicados pero que les permitan reflexionar y trabajar en equipo para

resolverlos, debe haber un adulto guiando cada uno de los retos tanto para explicar y ayudar como para direccionar el reto al objetivo de aprendizaje propuesto en un inicio.

4.5 Importancia de la motivación en el escape room

El escape room debe estar compuesto por cuatro grandes retos, que son: el diseño de la actividad; despertar el interés, con audios o videos que contengan una introducción y junto a esto una advertencia; lo siguiente es preparar las pruebas y plasmar el escape room en el lugar donde será llevado a cabo. (Moreno, 2017)

La motivación es un aspecto muy importante en el ámbito educativo. Es un constructo psicológico que ocupa un lugar fundamental en la vida de las personas. Existen muchas formas de concebir la motivación, así como muchas teorías que exponen esta disposición de las personas para iniciar y persistir en una actividad determinada (Naranjo, 2009)

(Carlton, 1998) llegaron a la conclusión de que los niños nacen con una curiosidad innata para aprender. Los esquemas motivacionales se construyen desde edades tempranas y es en los primeros años de vida cuando se establecen orientaciones motivacionales intrínsecas que deberían perdurar para toda la vida, pero muchos de los niños cuando llegan a la escuela, gran parte de esa motivación se ha perdido o se han suplido por estrategias extrínsecas de aprendizaje

En escape room al diseñar las actividades, estas deben estar especialmente ligadas a obtener el conocimiento, despertar el interés y trabajar en equipo. Al introducir la advertencia o

introducción, el niño mantendrá la atención y estará en alerta durante el recorrido, es aquí donde la narrativa juega su papel, proveyendo de una historia, la cual será la sabana en la que se desarrollara el escape room.

Un estudio realizado por investigadores de la Universidad de Granada (UGR) señala que el uso de las denominadas ‘escape room’ o ‘habitaciones de escapismo’ en la docencia ayudan al aprendizaje y a la motivación del niño en vista de que ofrece experiencias vivenciales, donde se pone en juego la lógica, el conocimiento y el ingenio.

4.6 Trabajo cooperativo en el escape room

Según (Lobato, 2007), el aprendizaje cooperativo se puede definir como una técnica de gestión del aula en la que los alumnos trabajan en pequeños grupos llevando a cabo una actividad de aprendizaje y obteniendo de ella una evaluación de los resultados conseguidos

Se puede afirmar que los alumnos que trabajan de manera conjunta se implican de forma más activa en el aprendizaje, dado que los métodos de aprendizaje cooperativo permiten que los sujetos puedan actuar sobre su aprendizaje, y de esta manera alcanzar un mayor grado de implicación con la materia de estudio y con sus iguales (Domingo, s.f.).

El escape room es trabajado precisamente con grupos o equipos, en los cuales el niño tendrá que cooperar con los demás miembros para lograr el objetivo o pasar un reto, para esto primero

debe haber una explicación que sea capaz de concientizar al niño que si ganan o se rinden será un decisión grupal donde todo el trabajo lo harán juntos.

4.7 Aprendizaje a través del juego

Según (Mora, 2016), el juego es un principio fundamental en Educación Infantil y, de manera tradicional, solo se utiliza en las horas de recreo, o son muy pocas las ocasiones en las cuales se utiliza en el aula. Por lo general, se prioriza el material didáctico, perdiendo así la oportunidad de llevar a cabo actividades diferentes.

Según dice (Roldan, 2016), el docente debe actuar como mediador entre el juego y el desarrollo del alumno, fomentando el juego creativo e interviniendo en ciertos momentos. Se debe establecer el espacio de juego, servir de guía al niño con el fin de que interiorice los aprendizajes, adaptar el juego a las posibilidades del niño, fomentar la expresión de sentimientos y la comunicación, y crear un ambiente relajado y de disfrute

Por tanto es de gran importancia llevar el juego a nuevos niveles, permitiendo el aprendizaje a través de experiencias vivenciales y emocionales que ocasiona el escape room, motivando al niño a conocer más sobre el tema y trabajando de manera cooperativa y dentro de las reglas establecidas.

4.7.1 Aprendizaje significativo según Ausubel

Ausubel plantea que el aprendizaje del alumno depende de la estructura cognitiva previa que se relaciona con la nueva información, debe entenderse por "estructura cognitiva", al conjunto de conceptos, ideas que un individuo posee en un determinado campo del conocimiento, así como su organización.

Es importante conocer la estructura cognitiva del niño, no solo la cantidad de conocimiento o información que posee sino su punto de vista así como los conceptos que posee y su grado de estabilidad. Por este lado Ausubel propone que el niño no viene en cero, sino lleva un conjunto de conocimientos adquiridos por la experiencia desde el vientre materno y todo esto conllevará una serie de factores que afecten positiva o negativamente su aprendizaje

Ausubel resume este hecho en el epígrafe de su obra de la siguiente manera: "Si tuviese que reducir toda la psicología educativa a un solo principio, enunciaría este: El factor más importante que influye en el aprendizaje es lo que el alumno ya sabe. Averígüese esto y enséñese consecuentemente". (Ausubel)

4.7.2 Pensamiento crítico según Jhon Dewey

Dewey defiende que el resultado requiere un pensamiento reflexivo, es decir, poner orden a esa sucesión de ideas, que no debe convertirse en una simple concatenación de ideas en relaciones de consecuencias, sino que poniendo un cierto orden promueva un pensamiento dirigido hacia alguna meta.

Sustentando la relación entre pensamiento y racionalidad justo esa conducción a un pensamiento reflexivo por medio de la cuidadosa comparación y equilibrio de evidencia y sugerencias con un proceso de evaluación de lo que tiene lugar para llegar a detectar las relaciones más precisas que las relaciones le permitan, por tanto la racionalidad no se puede quedar solo en la observación sino que se debe escudriñar la materia, inspeccionar, indagar y examinar la exactitud. (García R. V., 2018)

4.8 Componentes

El escape room es una estrategia didáctica por lo cual debe tener una planificación detallada ya que intervienen diferentes elementos, instrumentos y materiales físicos y logísticos que hacen de esta actividad una aventura, puesto que debe tener diseño original acompañado de una ambientación acorde a los objetivos o destrezas a trabajar, mediante juegos consecuentes a su desarrollo cognitivo es decir ni tan fáciles ni tan complejos puesto que esto permitirá involucrar al niño en su totalidad.

4.8.1 Objetivos de aprendizaje

Al utilizar el escape room como estrategia didáctica en la educación infantil es necesario delimitar el propósito mediante los objetivos curriculares de los ámbitos de desarrollo y aprendizaje (Identidad y Autonomía, Convivencia, Descubrimiento y comprensión del medio natural y cultural, Relaciones lógico-matemáticas, Comprensión y

expresión oral y escrita, Comprensión y expresión artística y Expresión corporal) de igual forma identificar las destrezas a trabajar, para lo cual la docente puede apoyarse del Currículo integrador educación general básica “Preparatoria” y de las planificaciones.

4.8.2 Tamaño del grupo

El número de niños que van a participar del escape room debe ser acorde al espacio en el que se va a desarrollar las actividades, usualmente en preparatoria se manejan con un aproximado de 25 niños en el aula, según las características del grupo (físicas, emocionales, sociales y de lenguaje) la docente puede elegir entre turnos, división del grupo en quipos o ingresar a todo el grupo en la clase.

- Turnos: Se realiza grupos de ocho niños los cuales ingresarán al escape room, completarán las pruebas, solucionarán el misterio y saldrán del lugar para que ingrese el otro grupo toda la actividad está acompañada de la docente, lo que permite una evaluación más detallada de la participación de cada niño y la identificación de problemas individuales, se debe tener en cuenta que se necesita de unos minutos entre cada grupo para volver a organizar el lugar y que todo quede en orden.
- División del grupo en equipos: Con la premisa inicial de que todos inician y terminan juntos para mayor cohesión, se realiza equipos de cinco niños los cuales irán rotando por cada uno de los retos completando las pruebas, al finalizar todos participan en una prueba final en la

cual deben colaborar para solucionar el reto, la docente tiene acceso a una observación más general del grupo al identificar habilidades de comunicación entre los equipos.

- Todo el grupo: Al ingresar a todos los niños en el escape room deberán resolver los retos en conjunto, la docente debe solicitar la colaboración de una ayudante en caso de que hubieran problema logísticos, al tener a todo el grupo se puede identificar personajes del aula como el líder, el comunicativo, el investigador etc..

Es importante que la docente conozca al grupo con el que va a desarrollar el escape room, pues la conformación de los equipos es clave para la culminación de los retos, de preferencia se sugiere que el grupo sea mínimo para mayor disfrute de cada niño y mejor observación de la maestra, así también relacionarlos con la actividad como tal, pues al ser un lugar cerrado puede ocasionar emociones negativas que obstaculicen la realización de la misma.

4.8.3 Espacio-Ambientación

Para realizar el escape room se debe contar con un espacio cerrado (habitación, aula, sala) si el lugar es grande de 40 m² tendrá la capacidad de realizar más retos pero la ambientación llevará más tiempo elaborarlo, sin embargo con un lugar de aproximadamente 25 m² sería suficiente; se debe tener en cuenta la seguridad, iluminación, protectores de enchufes, entre otros además es importante contar con la disponibilidad del lugar y equipos tecnológicos

que se vaya a utilizar todo con el propósito de que la actividad se realizará en el mejor entorno posible y la experiencia sea del disfrute de cada niño.

La ambientación está ligada a la narrativa lo que por obvias razones llevará algún tiempo elaborarla, este componente es clave para el desarrollo del escape room, pues, el niño crea esquemas mentales a través de la información de los estímulos sensoriales, en la cual esta susceptible a cualquier modificación de su entorno, mediante la imaginación los colores las figuras, formas, olores, sabores , texturas, sonidos etc... cobran vida y hacen más vivencia la experiencia favoreciendo a la motivación y el desarrollo de los procesos cognitivos.

Se recomienda que la ambientación sea llamativa de colores vivos, con elementos que se haya trabajado con el niño, es importante priorizar materiales es decir identificar la calidad antes que la cantidad, pues el amotinamiento también influye de forma negativa, para cada reto se debe disponer una zona en la cual la iluminación y los elementos decorativos proporcionen ayuda para su solución, la distribución de cada prueba deberá ser estratégicamente seleccionada se debe tener en cuenta el libre acceso del niño en caso de una emergencia alterna a la actividad del escape room.

4.8.3 Narrativa

Como lo menciona (Sanchez, 2018) “la narrativa será la historia que envuelva a toda la experiencia y proporcione el carácter inversivo del juego, aquello que brinde mayor nivel de motivación, genere expectación e involucre al grupo de tal modo que el niño se ve centrado y concentrado llegando a perder hasta la noción el tiempo”

La narrativa invita al niño a embarcarse en una aventura por lo cual se debe indagar en base a temas de su interés, edad, situación social etc. o con relación a los contenidos a desarrollarse siempre teniendo en cuenta que exista cohesión entre los retos propuestos, se recomienda que la historia tenga un desenlace que aparecerá antes de resolver la última prueba.

El despertar la curiosidad del niño es esencial para motivarlo a descubrir que se puede aprender jugando utilizando a sus personajes favoritos como los súper héroes, patrulla canina, mundo mágico, Mario bros, cars, guardia del león, frozen fever, ladybug entre otros, el primer “wow” que se quiere lograr puede venir acompañado de un video introductorio o trailer con diálogos combinados lo que genera mayor impacto al desarrollo de la historia finalmente se puede terminar con una frase por ejemplo “serán capaces de resolver el gran misterio” crea un gancho para atraerlo hacia la experiencia.

4.8.4 Reglas de participación

Interviene el tiempo total que disponen para salir del escape room según (Lima, 2015) establece que el período de atención y concentración del niño de 5 años varía entre 20 a 25 minutos, pero mediante la estrategia de aprendizaje este puede extenderse hasta 40 minutos sin dificultad. Los acuerdos y consensos que se realicen entre todo el grupo debe ser respetado y asumidos hasta finalizar la actividad.

Las instrucciones deben ser claras y específicas para evitar que se adelanten o atrasen en los retos de preferencia se puede leer cada actividad para su realización, es importante colocarse en el lugar del niño pues en esta experiencia lo obvio puede ser diferente para él, procurando dejarle solucionar sus conflictos por sí mismo o en colaboración entre sus pares, pueden existir problemas como rabietas o berrinches que deberán resolverse en conjunto con una explicación que satisfaga su necesidad.

4.8.5 Rincones

Como sugiere (Jimenez, 2018) la distribución de las pruebas no es aleatoria ni arbitraria, los materiales que constituyen parte del juego se organizarán en zonas, estas zonas o rincones estarán formados por objetos decorativos, pistas, herramientas y pruebas. Los rincones permiten regular el nivel de dificultad del escape room ya que si se requiere complicar el juego sin tocar los retos basta con colocar en diferentes rincones las pistas para resolver una misma prueba.

4.8.5.1 Pistas

Son indicios o señales que ayudan al niño a resolver un reto o prueba estas pueden ser por voz (llamadas, videos, señales de audio), en persona por la docente-compañero o escritas en las puertas, paredes u objetos, se debe observar con cuidado cada espacio del rincón, en algunos casos se deberá resolver una prueba para que se facilite la pista todo varía de acuerdo a la planificación de la maestra.

4.8.5.2 Patrones.

Son modelos de sucesión de elementos auditivos, gestuales, gráficos entre otros que se construye siguiendo una regla o recurrencia, estos son de vital importancia en la planificación y aplicación del escape room, por lo cual se debe identificar previamente que tipo de patrón se va a usar para que las actividades cumplan con la finalidad propuesta.

Los patrones de diseño de escape room son lineales, multilineales o abiertos.

- **Patrón lineal:** Los retos son realizados en secuencias, resolviendo el primer reto nos dará como respuesta un objeto, lo que permitirá acceder al siguiente y así sucesivamente es una serie ordenada de retos que llevarán directamente a cumplir la meta. Por ejemplo el primer reto es una adivinanza, con su respuesta se deberá completar una frase la cual dará la ubicación de una llave que servirá para salir del juego.

Adivinanza → Frase → Llave

- **Patrón abierto:** Las actividades pueden ser realizadas en cualquier orden pero el reto final llevara la combinación de todas las soluciones de las actividades realizadas individualmente. Por ejemplo existen 3 retos en el primero se debe descifrar una palabra mediante uso de jeroglíficos, en el segundo se deberá completar una rima con un objeto de los presentados y el ultimo será reventar globos y encontrar el nombre de algún participante;

al tener las respuestas de los 3 retos se creara una oración en la cual identificará quién tiene la llave para salir del reto.

Jeroglíficos → palabra

Rima → Objeto

Globos → Nombre

Palabra + objeto + nombre = solución

- **Multilineal:** Combina diversos patrones lineales y abiertos. Por ejemplo tomando como referencia el patrón lineal al completar la frase la respuesta ahora será un color para descifrar el reto final, de la misma forma en el patrón abierto la palabra descifrada en los jeroglíficos será otra pista, al igual que la rima y los globos para finalizar se completan todas las respuestas tanto de los retos con patrón lineal como abierto obteniendo la solución al acertijo final para salir del juego.

Adivinanza → Frase → Color

Jeroglíficos → Palabra

Rima → Objeto

Globos → Nombre

Color + Palabra + objeto + nombre = solución

Es necesario conocer que patrón se utilizara en el escape room ya que debe estar íntimamente relacionado con el número de participantes que jugarán, se debe procurar que todos se encuentren inmersos en la actividad procurando evitar la aglomeración por ejemplo si empleamos un patrón multilineal pueden existir enigmas que no todos los participantes hayan resuelto o que el tiempo sea muy corto para culminarlos.

4.8.6 Retos.

En el escape room se van a encontrar diversos enigmas o rompecabezas que según la narrativa nos guiarán hacia la solución del misterio, estos retos serán los responsables de que la actividad sea entretenida y logre captar la atención del niño, dichas pruebas se realizarán conforme a los conocimientos, habilidades motrices, manejo del lenguaje, edad, intereses entre otros procurando mantener la atención durante la actividad.

Como mencionó (Wiember, 2016) los retos se pueden agrupar en dos tipos físicos y mentales.

- **Los retos de carácter mental:** Se trabaja con las habilidades de pensamiento y lógica de los niños, para facilidad de la docente en estos retos puede incluir destrezas del currículo por ejemplo desarrollar patrones de forma, color y cantidad, establecer semejanzas y diferencias, actividades de conciencia fonológica, identificar información explícita de un texto, ordena secuencia de una historia, identifica cuerpos flexibles o duros entre otros.
- **Los retos físicos:** Serán tareas que requieran la manipulación de elementos físicos reales para superar los retos y obtener la recompensa, se debe tener en cuenta el desarrollo evolutivo y crecimiento del niño, según el currículo en el ámbito de expresión corporal se trabaja las habilidades motrices básicas como posturas, saltos, ritmos, movimientos (lento, rápido, continuo, discontinuo, fuerte, suave), además de actividades de coordinación ojo-mano (lanzar pelotas a una canasta) y ojo-pie (fútbol).

La fusión de los retos permite integrarse a una experiencia extraordinaria pues no solo se mide la capacidad física y mental sino involucra emociones y sentimientos que hace más

vivencial el juego por lo cual permitirá mantener el interés y la motivación durante todo el escape room, de esta forma la docente cumplirá con el objetivo pedagógico (enseñar) y el niño disfrutará de las actividades al aprender jugando.

4.8.7 Materiales

Durante el desarrollo del escape room es esencial la elaboración de un listado de materiales para su implementación, este se crea de manera paralela a la estructuración de los retos pues en ese momento se puede saber que se va necesitar, para mayor eficacia se sugiere que la docente juegue previamente en el escape room para verificar que todo se encuentre listo.

Los materiales pueden ser físicos, multimedia, tecnológicos etc... todo dependerá de la temática que se va a utilizar usualmente se pueden necesitar candados, cierres, cajas, mapas, rompecabezas, bolsas multiusos, cuentas, tinta invisible, linterna led, parlantes, proyector, computador, extensiones de luz entre otros siempre precautelando la seguridad del niño al manipular dichos materiales

4.8.8 Música

Según (Rodriguez S. , 2018) “La música tiene efectos positivos en el desarrollo cognitivo, creativo, intelectual y psicológico del niño, incluso se ha demostrado que la música estimula el hemisferio izquierdo del cerebro, el encargado del aprendizaje del lenguaje, números y uso de la lógica”. Ciertas melodías beneficia la capacidad de concentración y aprendizaje de otras lenguas mientras que el trabajo rítmico ayuda a la comprensión de las matemáticas.

Durante el desarrollo del escape room la música tendrá importantes apariciones ya que dependiendo los retos esta deberá aumentar o disminuir su intensidad así como las canciones a usar, sin olvidar que todo debe ajustarse a la temática, narrativa y ambientación, además permitirá mantener un hilo conductor durante toda la experiencia pues produce en el niño emociones que acompañan al desarrollo del juego.

Entre los géneros más destacados para el desarrollo del aprendizaje se enuncian los siguientes:

- **Música clásica:** Desarrollar ideas y restablecer conexiones neuronales, optimiza los procesos de aprendizaje, la música barroca logra estados propicios para el aprendizaje, us tonos graves provocan ondas cerebrales bajas (relajación), las melodías con vibraciones más cortas, mayor ritmo y notas más ágiles provocan un estado de alerta constante, propicio para el aprendizaje activo.
- **Salsa:** Brinda al cerebro una combinación de dopamina y adrenalina, que relaja y activa al mismo tiempo, libera del estrés, aumenta la capacidad cardio respiratoria y mejora la coordinación y el equilibrio
- **Rock:** Se utiliza para las etapas de acondicionamiento físico, resistencia y fuerza, ayudan a mejorar el desempeño físico en actividades que requieren de esfuerzo físico.

4.8.9 Experiencias previas.

En la educación infantil se conoce que cada niño viene con conocimiento sobre el entorno que lo rodea, por ello es vital que tanto la familia como la institución educativa provea de espacios que enriquezcan sus experiencias y le brinden información acorde a sus necesidades todas las experiencias previas a las cuales se ve involucrado aportan significativamente en la solución de los retos pues se fusionan en el trabajo en equipo, comunicación, delegación de actividades y se visibilizan en la solución de los enigmas o al finalizar el misterio.

4.9 Beneficios

Al respecto (Cordero, 2018) mencionó algunas consideraciones que se dan al llevar a cabo un escape room.

- ❖ Permite presentar los contenidos de una forma original, atractiva y divertida.
- ❖ Fomenta la creatividad, el pensamiento lógico y el razonamiento deductivo.
- ❖ Trabaja la autonomía y la toma de decisiones del niño.
- ❖ Es una experiencia transformadora que involucra otra realidad distinta a la escolarizada.
- ❖ Se realiza por varios motivos: resolución de problemas, aprender a pensar, promover la motivación, forma lúdica de evaluación de contenidos, fomentar la cohesión del grupo, facilitar a la inmersión al aprendizaje
- ❖ La experiencia promueve el desarrollo de habilidades como la atención, observación, aprender a aprender, a pensar y razonar, el trabajo en equipo y desarrollar habilidades comunicativas y lingüísticas.

Conforme a lo expuesto anteriormente se identifica que el escape room es una estrategia didáctica que demanda tiempo, recursos y conocimiento por parte de la docente, para brindar al niño una experiencia única y diferente en la cual él será el protagonista de su aprendizaje al jugar, además de reforzar conocimientos permite fortalecer habilidades sociales que lo ayudarán a entenderse a sí mismo y a su entorno.

4.10 Ventajas y desventajas de los juegos en el aula

En cuanto a ventajas y desventajas (Vivaracho, 2018) menciona lo siguiente:

“Ventajas de los juegos en el aula: Aumenta la motivación en el niño , protagonismo del mismo, permite crear diferentes ritmos de aprendizaje (disminuyendo y aumentando la dificultad de las actividades), el error está permitido (fallar no es malo, ni se juzga), la retroalimentación es en tiempo real, tanto para el niño como para el docente que realiza la actividad, favorece la sociabilización, ayuda a aumentar el desarrollo de la imaginación y creatividad finalmente el juego se hace divertido y estimulante.”

“Desventajas del juego en el aula: Se puede focalizar al jugador a que gane el juego (si se juega de forma individual), existe la tentación de hacer trampa, puede crear dependencia de la actividad, consume demasiado tiempo, dificultad en la adquisición de

materiales o recursos, escaso conocimiento del escape room en el área educativa y los propios de cada juego.” (pág. 12)

El escape room es una estrategia que brinda innumerables ventajas que permite el desarrollo integral del niño y principalmente fortalece las relaciones sociales por lo cual es necesario incluirlo regularmente en la educación inicial, aunque también tiene inconvenientes estos pueden ser manejados por la docente que diseñe y prevea situaciones de posible dificultad con el afán de que todo marche conforme a lo planificado, conforme se diseñe un escape room se ira adquiriendo experiencia para crear al siguiente siempre identificando lo positivo de cada uno y corrigiendo errores que se han presentado en cada uno.

Capítulo III

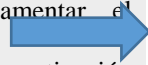
1. METODOLOGÍA DE DESARROLLO DEL PROYECTO

1.1.Modalidad de investigación.

La modalidad de esta investigación será de campo y bibliográfico.

Tabla 1.
Modalidad de investigación.

MODALIDAD DE LA INVESTIGACIÓN	DEFINICIÓN	SUSTENTO
Campo	Investigación de campo es el proceso que, utilizando el método científico, permite obtener nuevos conocimientos en el campo de la realidad social o bien estudiar una situación para diagnosticar necesidades y problemas a efectos de aplicar los conocimientos con fines prácticos. (Graterol)	De campo, ya que el problema se detectó mediante observación directa en la Unidad Educativa Católica “Mariano Negrete” y este proyecto busca dar solución a este problema.
Bibliográfica	La investigación bibliográfica es la primera etapa del proceso investigativo que proporciona el conocimiento de las investigaciones ya existentes, de un modo sistemático, a través de una amplia búsqueda de información, conocimientos y técnicas sobre una cuestión determinada. (Labastida, 2015)	Bibliográfica, ya que este proyecto obtuvo información de varias fuentes para adquirir y consolidar conocimientos y de esta manera fundamentar el proceso de investigación realizado.

Continua 

1.2. Tipo de la investigación:

El tipo de la investigación será descriptiva

Tabla 2.

Tipo de investigación.

TIPO DE INVESTIGACIÓN	DEFINICIÓN	SUSTENTO
Descriptiva	El diseño de la investigación descriptiva es un método científico que implica observar y describir el comportamiento de un sujeto sin influir sobre el en ninguna manera. Fuente especificada no válida.	Descriptiva ya que detalla las características propias de la investigación con el objetivo de dar solución al problema planteado

1.3. Población y Muestra.

1.3.1. Población

La investigación se realiza en la Unidad Educativa Católica “Mariano Negrete” con una población de 68 personas.

Tabla 3.

Población.

<i>Población</i>	<i>Total</i>
Niños/as de 5 a 6 años de nivel preparatoria	64

Docentes del nivel preparatoria	3
Directivos	1
Suma total	68

1.3.2 Muestra

Dentro de la presente investigación no se realizará el cálculo de muestra debido a que se trabajará con toda la población existente de 5 a 6 años, docentes de preparatoria y directivo de la Unidad Educativa Católica “Mariano Negrete”

N=n

1.3.2.1 Recolección de datos.

Tabla 4.
Recolección de datos.

Técnicas	Instrumentos	Aplicación
Entrevista	Encuesta	Docentes
Observación Directa	Test	Niños de preparatoria (5-6 años)

1.3.2.2. Técnicas:

- **Encuesta:** Es una técnica de recolección de datos indirecta establecida entre el investigador y los sujetos de estudio a fin de obtener respuestas escritas a las interrogantes planteadas sobre el problema propuesto. En la presente investigación dicha técnica fue aplicada a las docentes de preparatoria de la Unidad educativa “Mariano Negrete”, con el objetivo de conocer las estrategias didácticas que usan para enseñar la noción espacial además de saber si las docentes tienen conocimiento del escape room.
- **Observación:** Durante el desarrollo de la presente investigación se aplicó la técnica de observación directa, la cual se consideró como un medio indicado para recopilar información sobre los sujetos que participaron en la investigación. Fue de campo, estructurada, directa y no participativa. Se observó a todos los niños del subnivel de preparatoria de la Unidad educativa “Mariano Negrete” durante la aplicación de la prueba para evaluar las nociones espaciales, esto dio lugar para estar en contacto directo con el fenómeno que se investigó.

1.3.2.3. Instrumentos:

- **Cuestionario de la encuesta dirigido a las docentes de preparatoria de la Unidad educativa “Mariano Negrete”:** Este instrumento de investigación está compuesto por preguntas de opción única, múltiple y preguntas abiertas, se aplicó a las docentes de cada paralelo con la finalidad de identificar el tipo de estrategias didácticas que desarrollan las docentes para fortalecer la noción de espacio además para saber si conocen la estrategia didáctica “Escape room”.
- **Prueba para evaluar las nociones espaciales en los niños de preparatoria (test) :** Este instrumento fue aplicado a niños de 5 a 6 años del primer año de Educación Básica con el

fin de determinar el nivel de dominio de las nociones de espacio que poseen con respecto a la orientación, ubicación y dimensión.

1.3.2.4 Procesamiento y análisis de resultados.

Organización: Se clasifico y organizo la información obtenida mediante la aplicación de los instrumentos para su posterior tabulación.

Tabulación: Para tabular los datos obtenidos se utilizaron el programa SPSS un software gratuito que ofrece capacidades gráficas en tablas y cuadros estadísticos en el que se detalla el total de la muestra y sus respectivos porcentajes en base a los ítems del test y cuestionario de la encuesta.

Análisis e interpretación de resultados: Para el análisis de datos obtenidos se utilizó gráficos de barras estadísticas, cada uno con la interpretación de la información más relevante.

a. Operacionalización de Variables

Categoría A: Noción espacial

Tabla 5.

Operacionalización de variables

Variable	Definición Conceptual	Categorías	Indicadores	Instrumentos	Ítems
Enseñanza de la noción de espacio	Ya su vez la noción de espacio es el medio donde el niño se mueve y se relaciona a través de sus sentidos ensaya un conjunto de experiencias personales que le ayudan a tomar conciencia de su cuerpo y de su orientación. (Comelias, 2016)	Orientación Espacial	<ul style="list-style-type: none"> • Nombra el lugar en donde se encuentra • Describe el lugar al que pertenece • Describe desplazamientos • Recorta siguiendo líneas • Colorea respetando espacios 	Guía de observación y cuestionario	5
		Estructuración espacial	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce las partes de su cuerpo • Agrupa objetos según características en común. • Domina el espacio gráfico 		3
		Tipos de espacio	<ul style="list-style-type: none"> • Relación de cercanía entre los objetos • Relación en que un sujeto u objeto rodea a otro. • Relación en la que aparece una sucesión constante de elementos. • ubicación de los objetos en relación con los demás 		4

CONTINUA...

Continua



Delimitación espacial	<ul style="list-style-type: none">• Reconoce interior y exterior• Reconoce principio y final	2
Categorías espaciales	<ul style="list-style-type: none">• Comprende noción delante, atrás• Comprende noción arriba y abajo• Comprende noción encima debajo	3
Metodología	<ul style="list-style-type: none">• Metodología empleada• Recursos utilizados• Aplicación pedagógica	3

CAPÍTULO IV

1. INTERPRETACIÓN Y ANÁLISIS DE RESULTADOS

Los instrumentos elaborados y aplicados a los sujetos de la investigación permitieron recolectar información, los cuales ayudaron a la presente investigación sobre el análisis del proceso de enseñanza de la noción espacial en el nivel preparatoria de la Unidad educativa “Mariano Negrete” en el período 2018-2019.

1.1 Descripción de la prueba para evaluar las nociones espaciales en los niños de preparatoria (test)

El instrumento que se aplicó en la presente investigación a modo de test es la “Prueba para evaluar las nociones espaciales en los niños de Primer Año de Educación Básica” tomado de la tesis estudio de la causalidad para potenciar el desarrollo de la noción de espacio que a su vez fue obtenida de la investigación “El juego del ajedrez como herramienta pedagógica para el desarrollo de las nociones espaciales en los niños de 5 años del C.E.I Alfredo Goicochea” la cual permitió determinar el nivel de dominio de las nociones de espacio que poseen los niños de preparatoria.

La Prueba para evaluar las nociones espaciales en los niños de Primer Año de Educación Básica consta de veinticuatro ítems pero en referencia a expertos que validaron el documento se sugiero aumentar tres ítems para estar acorde a actualizaciones curriculares en total se obtuvo

veintisiete ítems divididos en tres secciones las cuales son: nociones espaciales de orientación (diecinueve ítems), nociones espaciales de ubicación (cuatro ítems) y nociones espaciales de dimensión (cuatro ítems).

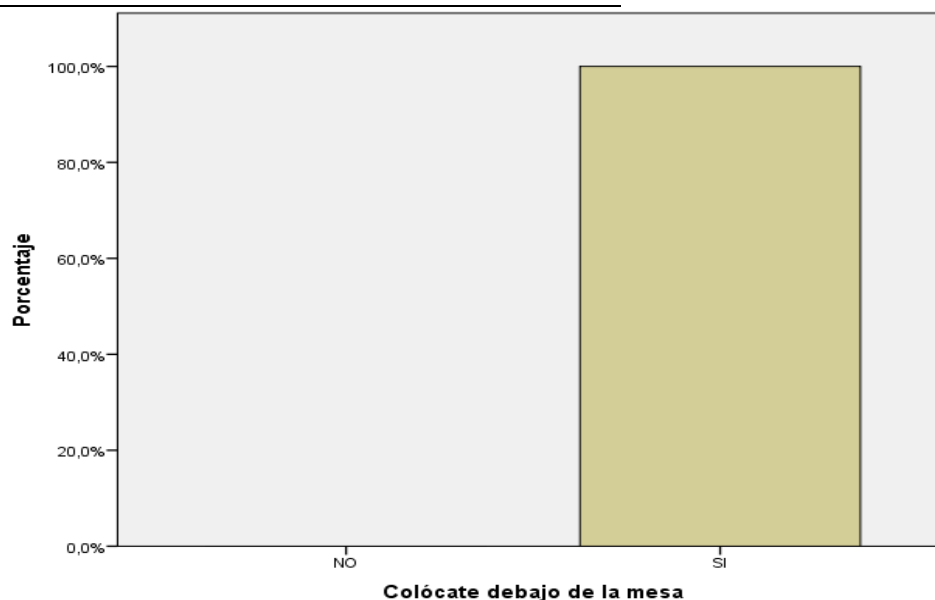
Para resolver la prueba se utilizó algunos materiales escolares, diez ítems incluyen gráficos en los cuales se necesitó de pinturas, marcadores, lápices, adhesivos etc. Los catorce ítems restantes se utilizaron parte del mobiliario del auditorio como sillas y mesas, además de otros materiales como pelotas, borradores, carros, muñecos, osos de peluche entre otros.

1.2 Resultados de Prueba para evaluar las nociones espaciales en los niños de preparatoria (test)

Este instrumento fue aplicado a los niños del subnivel de preparatoria de la Unidad educativa “Mariano Negrete”, esto se realizó en el segundo quimestre con la finalidad de identificar el nivel de orientación, ubicación y dimensión espacial que han adquirido los niños hasta dicho subnivel.

ITEM 1.- Colócate debajo de la mesa**Tabla 6.***Colócate debajo de la mesa**Test. Item 1*

FRECUENCIA			PORCENTAJE		
SI	NO	Total	SI	NO	Total
62	0	62	100%	0%	100%

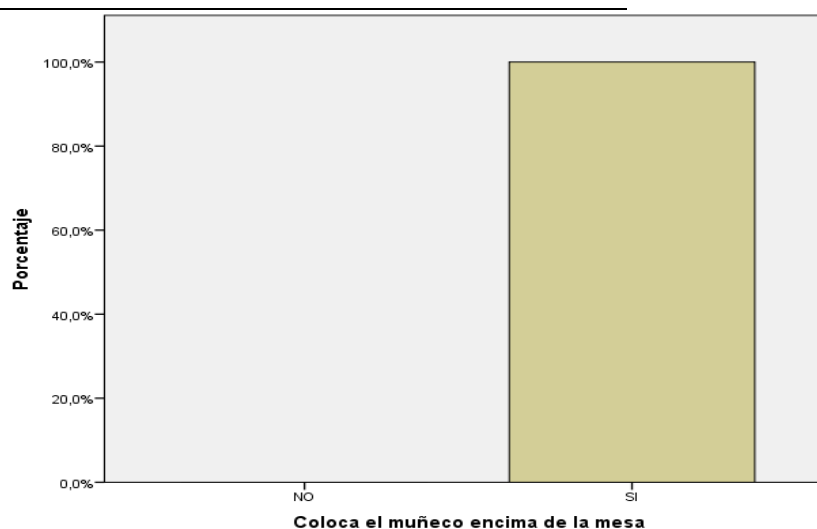
**Figura 1. Test Item 1****Análisis e Interpretación**

El 100% de los niños que participaron en la investigación logro colocarse debajo de la mesa como se les indicó.

En base a los porcentajes obtenidos se puede observar que la totalidad de los niños lograron cumplir con el ítem mencionado. Esto indica que en general los niños discriminan la noción debajo (sobre-encima-debajo) de acuerdo al desarrollo evolutivo en el que se encuentran

ITEM 2.- Coloca el muñeco encima de la mesa**Tabla 7.***Coloca el muñeco encima de la mesa**Test Item2*

FRECUENCIA			PORCENTAJE		
SI	NO	Total	SI	NO	Total
62	0	62	100%	0%	100%

**Figura 2.***Test Ítem 2***Análisis e Interpretación**

De un total de 62 niños en los cuales se aplicó el test, el 100% logro colocar el muñeco encima de la mesa cuando se les indicó.

En base a los resultados obtenidos se puede observar que la totalidad de los niños logro cumplir con éxito la indicación mencionada, por tanto los niños discriminan la noción encima (sobre-encima-debajo) de acuerdo al desarrollo evolutivo en el que se encuentran.

ITEM 3.- Encierra en un círculo los caramelos que se encuentran debajo de la mesa

Tabla 8.

Encierra en un círculo los caramelos que se encuentran debajo de la mesa

Test Ítem 3

FRECUENCIA			PORCENTAJE		
SI	NO	Total	SI	NO	Total
61	1	62	98%	2%	100%

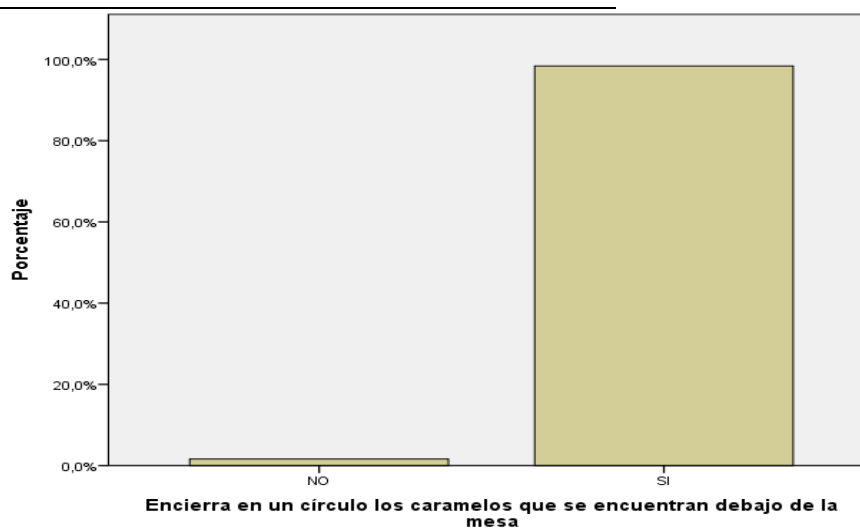


Figura 3. Test Ítem 3

Análisis e Interpretación

De un total de 62 niños en los cuales se aplicó el test, el 98% logro encerrar en un círculo los caramelos que se encuentran debajo de la mesa cuando se les indicó, mientras que el 2% no logro cumplir el ítem mencionado. La mayor parte de los niños lograron ubicarse en el espacio gráfico y lograr la indicación con éxito, mientras que un niño no lo logro. Esto quiere decir que en general se mantiene un buen aprendizaje de las nociones dentro del espacio gráfico.

ITEM 4.- Marca con una X los caramelos que están encima de la mesa

Tabla 9.

Marca con una X los caramelos que están encima de la mesa

Test Ítem 4

FRECUENCIA			PORCENTAJE		
SI	NO	Total	SI	NO	Total
60	2	62	97%	3%	100%

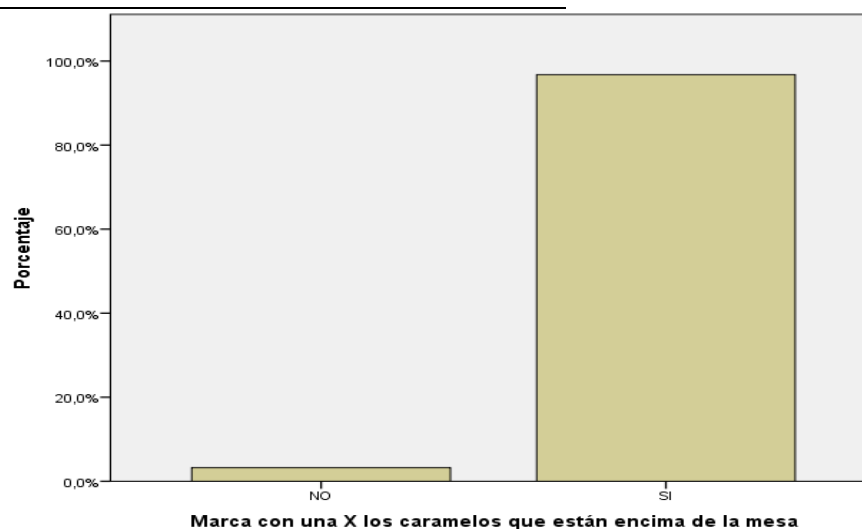


Figura 4. Test Ítem 4

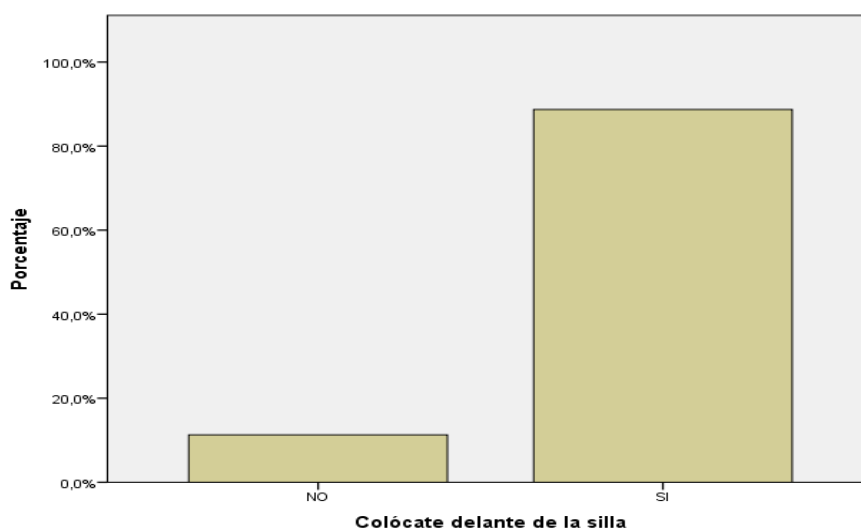
Análisis e Interpretación

El 97% de los niños en los cuales se aplicó el test logro marcar con una X los caramelos que están encima de la mesa, mientras que el 3% de los niños no lo logro.

La mayor parte de los niños lograron ubicarse en el espacio gráfico y lograr la indicación con éxito. Esto indica que tienen un buen nivel de discriminación de la noción encima (sobre-encima-debajo) de acuerdo a su edad.

ITEM 5.- Colócate delante de la silla**Tabla 10.***Colócate delante de la silla**Test Ítem 5*

FRECUENCIA			PORCENTAJE		
SI	NO	Total	SI	NO	Total
55	7	62	89%	11%	100%

**Figura 5. Test Ítem 5****Análisis e Interpretación**

De un total de 62 niños en los cuales fue aplicado el test, el 89% logro colocarse delante de una silla, mientras que el 11% no lo logro.

En este caso los resultados reflejan que, aunque la mayoría logro cumplir con éxito el ítem mencionado, existe un porcentaje que mostro confusión con la noción delante (delante-detrás) y no logro ponerse en frente de una silla.

ITEM 6.- Coloca la pelota detrás de la silla

Tabla 11.

Coloca la pelota detrás de la silla

Test Ítem 6

FRECUENCIA			PORCENTAJE		
SI	NO	Total	SI	NO	Total
59	3	62	95%	5%	100%

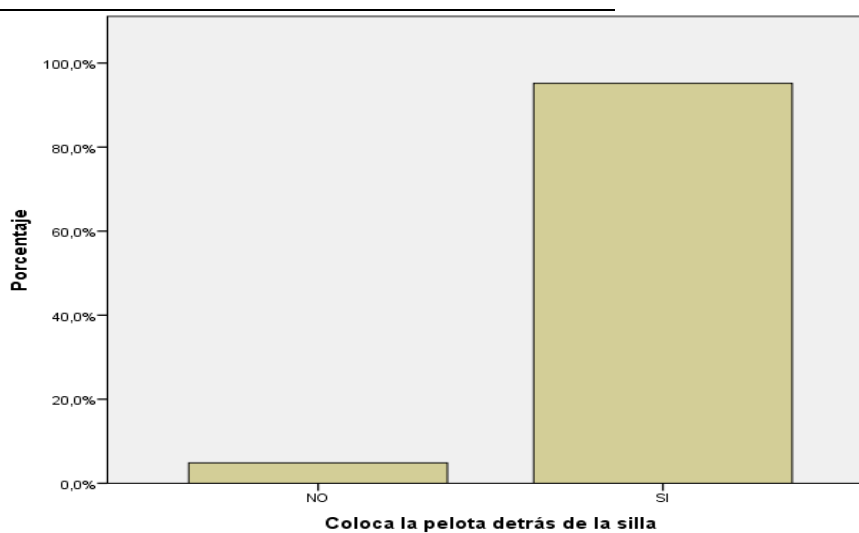


Figura 6. Test Ítem 6

Análisis e Interpretación

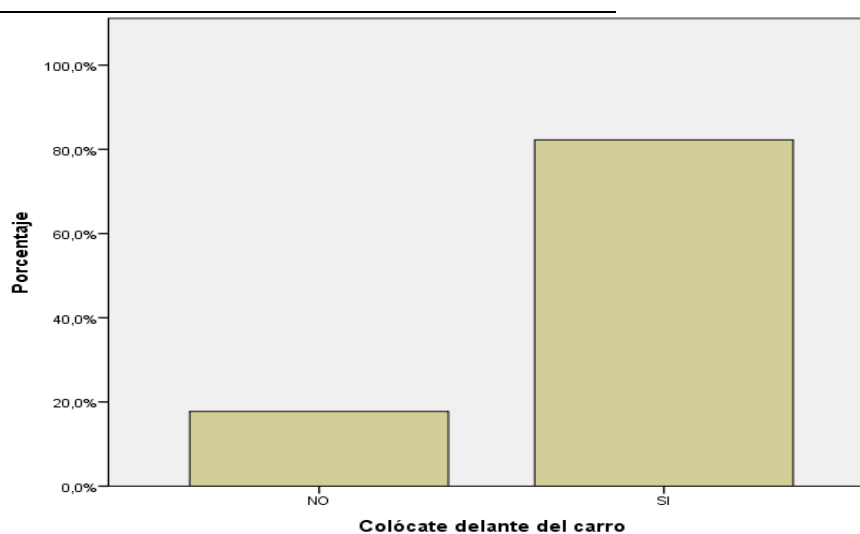
El 95% del total de los niños en los cuales se aplicó el test, si colocaron pelota detrás de la silla.

Mientras que el porcentaje de niños que no lo hicieron es del 5%.

Un porcentaje alto de los niños a los cuales se les aplicó el test logro poner la pelota detrás de la silla, mientras que un porcentaje menor pero significativo, tomando en cuenta la etapa de evolución en la que están los niños, no lo logro.

ITEM 7.- Colócate delante del carro**Tabla 12.***Colócate delante del carro**Test Ítem 7*

FRECUENCIA			PORCENTAJE		
SI	NO	Total	SI	NO	Total
51	11	62	82%	18%	100%

**Figura 7. Test Ítem 7****Análisis e Interpretación**

El 82% de los niños a los cuales se les aplicó el test logro colocarse frente al carro, mientras que el 18% no lo logro.

En base a los resultados, se concluye que hubo un porcentaje significativo que no tuvo éxito al completar el ítem, por tanto esto indica que la noción delante (delante- detrás) no está bien afianzada en todos los niños.

ITEM 8.- Colócate debajo de la silla**Tabla 13.***Colócate debajo de la silla**Test Item 8*

FRECUENCIA			PORCENTAJE		
SI	NO	Total	SI	NO	Total
59	3	62	95%	5%	100%

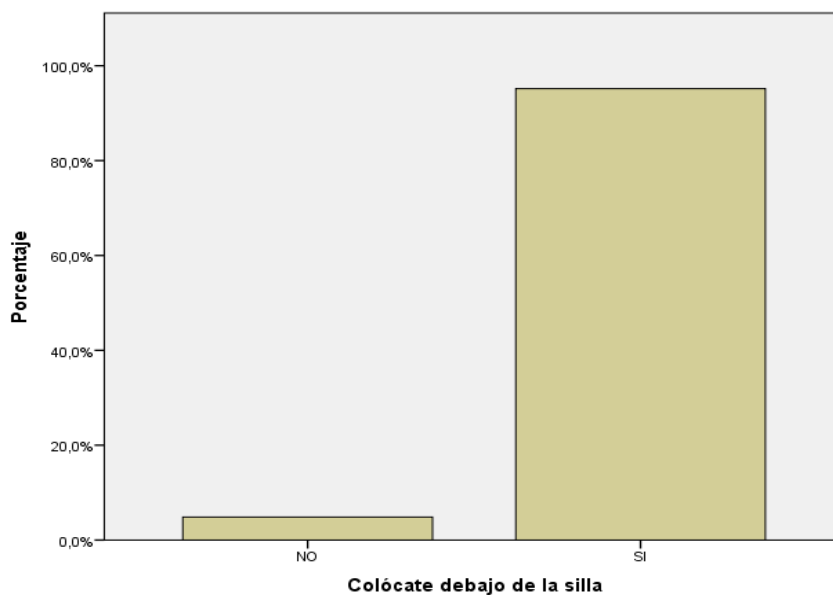


Figura 8. Test Ítem 8

Análisis e Interpretación

De un total de 62 niños en los cuales fue aplicado el pre-test, el 95% logro colocarse debajo de la silla, mientras que un 5% no lo hizo.

La mayor parte de los niños logro colocarse debajo de la silla como se les indico, mientras que en un porcentaje menor mostro confusión en cuanto a la relación de su cuerpo con el objeto y angustia al no lograrlo.

ITEM 9.-Coloca el borrador encima de la silla

Tabla 14.

Coloca el borrador encima de la silla

Test Ítem 9

FRECUENCIA			PORCENTAJE		
SI	NO	Total	SI	NO	Total
58	4	62	94%	6%	100%

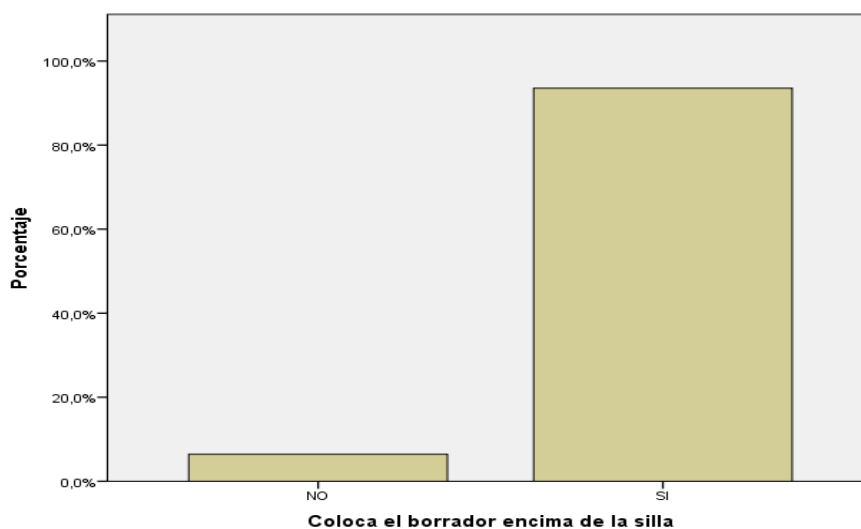


Figura 9. Test Ítem 9

Análisis e Interpretación

De un total de 62 niños en los cuales se aplicó el pre-test, el 94% logro colocar el borrador encima de la silla, mientras que el 6% no lo hizo.

La mayoría de los niños logro realizar con éxito el ítem mencionado, sin embargo existe un porcentaje menor pero significativo, que no lo logro, tomando en cuenta la etapa evolutiva en la que se encuentran.

ITEM 10.- Coloca tus manos encima de la cabeza

Tabla 15.

Coloca tus manos encima de la cabeza

Test Ítem 10

FRECUENCIA			PORCENTAJE		
SI	NO	Total	SI	NO	Total
58	4	62	94%	6%	100%

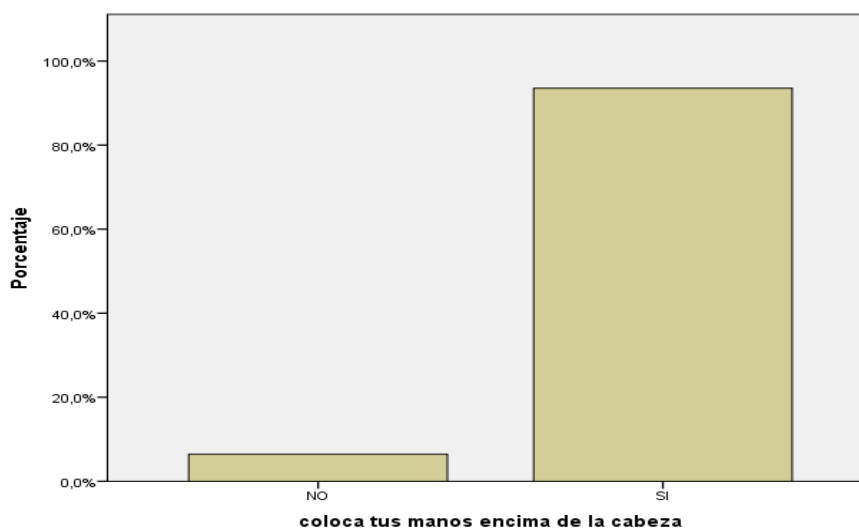


Figura 10. Test Ítem 10

Análisis e Interpretación

De un total de 62 niños en los cuales se aplicó el pre-test, el 94% logro colocar sus manos encima de la cabeza, mientras que el 6% no lo hizo.

La mayoría de los niños logro colocar sus manos encima de la cabeza, sin embargo existe un porcentaje menor pero significativo, que no tiene afianzada la noción encima (encima-debajo) tomando en cuenta la etapa evolutiva en la que se encuentran.

ITEM 11.- Mueve tu lengua fuera de tu boca

Tabla 16.

Mueve tu lengua fuera de tu boca

Test Ítem 11

FRECUENCIA			PORCENTAJE		
SI	NO	Total	SI	NO	Total
55	7	62	89%	11%	100%

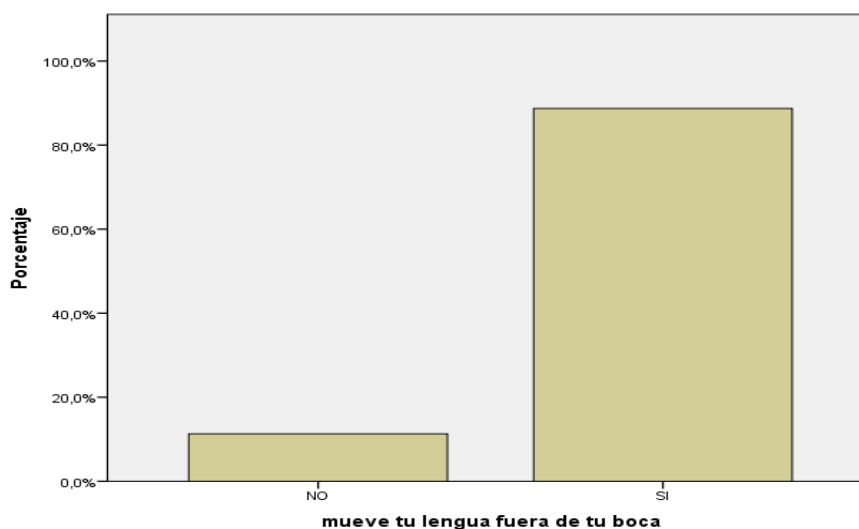


Figura 11. Test Ítem 11

Análisis e Interpretación

El 89% del total de los niños en los cuales se aplicó el pre-test logro mover su lengua fuera de su boca, mientras el 11% no lo logro. En base a estos resultados, se puede concluir que aunque más de la mitad de los niños logro realizar el ítem mencionado, existe un porcentaje significativo que mostro confusión en la noción indicada, es importante este porcentaje ya que estamos tratando con su propio cuerpo y esto indica que la noción fuera (dentro- fuera) no está totalmente afianzada.

ITEM 12.- Con tu mano derecha toca tu ojo izquierdo

Tabla 17.

Con tu mano derecha toca tu ojo izquierdo

Test Ítem 12

FRECUENCIA			PORCENTAJE		
SI	NO	Total	SI	NO	Total
41	21	62	66%	34%	100%

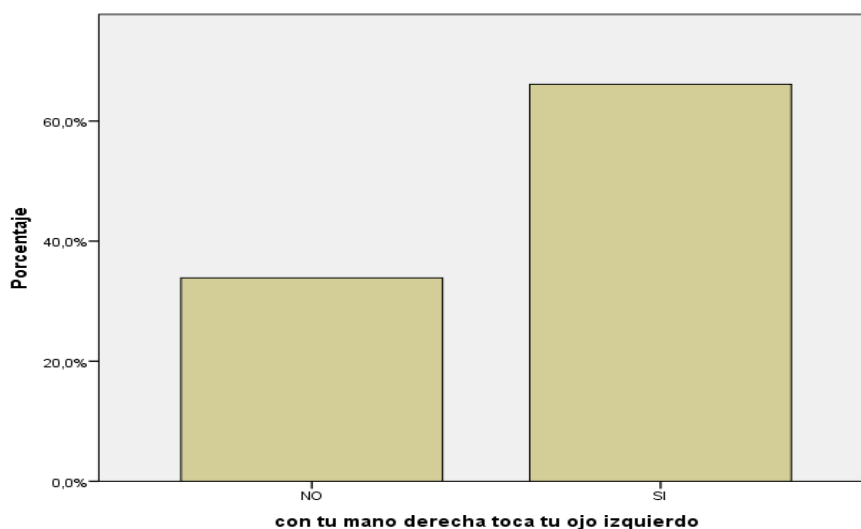


Figura 12. Test Ítem 12

Análisis e Interpretación

De un total de 62 niños que realizaron el pre-test, el 66% logro colocar su mano derecha en su ojo izquierdo, tal como lo indica el ítem, mientras que el 34% no lo logro.

Más de la mitad de los niños en los cuales fue aplicado el pre-test logro realizar con éxito la indicación, mientras un porcentaje bajo no lo logro. En este ítem mostraron confusión en cuanto a la direccionalidad, y a reconocimiento mismo de su esquema corporal.

ITEM 13.- Pega el sticker encima del pie derecho

Tabla 18.

Pega es sticker encima del pie derecho

Test Ítem 13

FRECUENCIA			PORCENTAJE		
SI	NO	Total	SI	NO	Total
54	8	62	87%	13%	100%

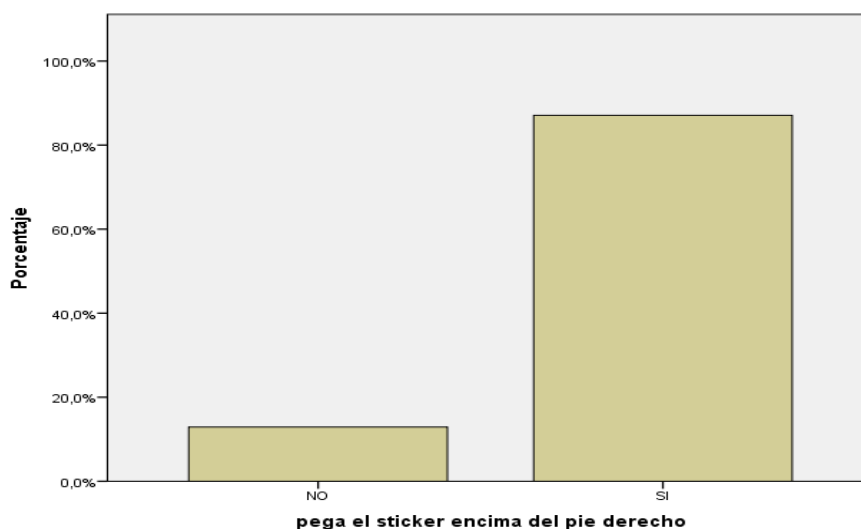


Figura 13. Test Ítem 13

Análisis e Interpretación

El 87% del total de los niños en los cuales fue aplicado el test logro pegar el sticker encima del pie derecho, mientras que el 13% no lo logro.

Se puede observar que la mayoría de los niños en los cuales se aplicó el pre-test se mostraron seguros y decididos al colocar el sticker, mientras un porcentaje menor pero muy significativo, tomando en cuenta la etapa evolutiva de los niños, se mostró inseguro y no logro realizar la indicación.

ITEM 14.- Encierra en un círculo el pájaro que se encuentra arriba del puente

Tabla 19.

Encierra en un circulo el pájaro que se encuentra arriba del puente

Test Ítem 14

FRECUENCIA			PORCENTAJE		
SI	NO	Total	SI	NO	Total
62	0	62	100%	0%	100%

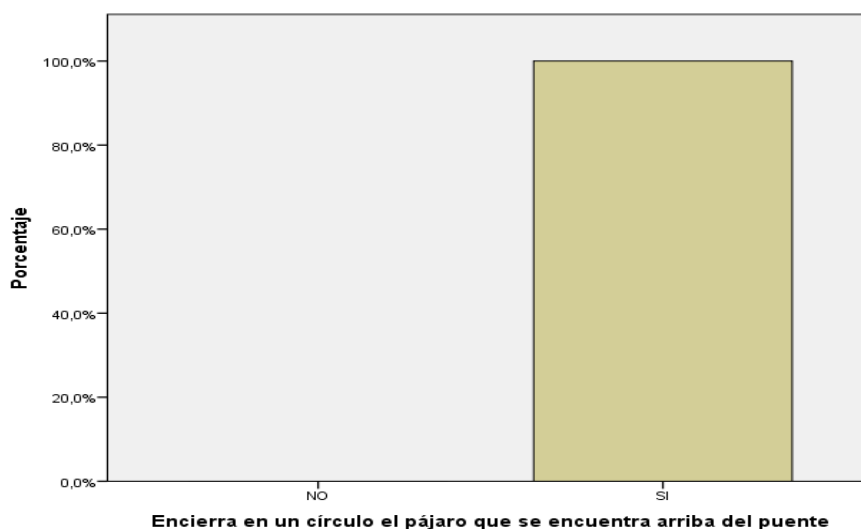


Figura 14. Test Ítem 14

Análisis e Interpretación

De un total de 62 niños en los cuales fue aplicado el pre-test, el 100% de ellos logro encerrar en un círculo al pájaro que se encontraba arriba del puente. En base a los resultados se puede observar que la totalidad de los niños cumplió con la indicación sin ningún inconveniente por tanto, esto indica que los niños han adquirido de manera correcta la noción arriba (arriba- abajo).

ITEM 15.- Señala el pájaro que se encuentra debajo del puente

Tabla 20.

Señala el pájaro que se encuentra debajo del puente

Test Ítem 15

FRECUENCIA			PORCENTAJE		
SI	NO	Total	SI	NO	Total
59	3	62	95%	5%	100%

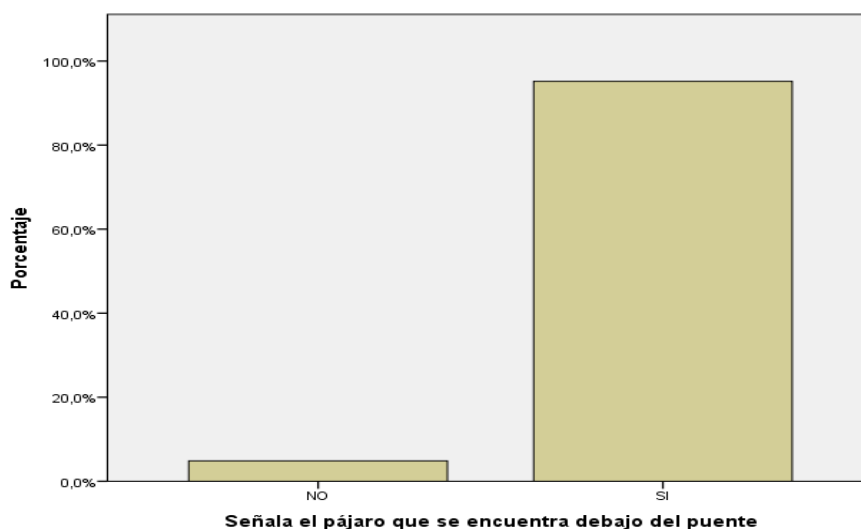


Figura 15. Test Ítem 15

Análisis e Interpretación

El 95% de la totalidad de los niños en los cuales fue aplicado el pre-test, logro señalar el pájaro que se encontraba debajo del puente, mientras que el 5% no lo hizo.

La mayoría de los niños no tuvo problemas al señalar el pájaro que se encontraba debajo del puente, es decir la noción debajo (encima-debajo) en cuanto a sujeto objeto está bien desarrollada en la mayoría de los niños.

ITEM 16.- Colócate a la derecha de la mesa

Tabla 21.

Colócate a la derecha de la mesa

Test Ítem 16

FRECUENCIA			PORCENTAJE		
SI	NO	Total	SI	NO	Total
27	35	62	44%	56%	100%

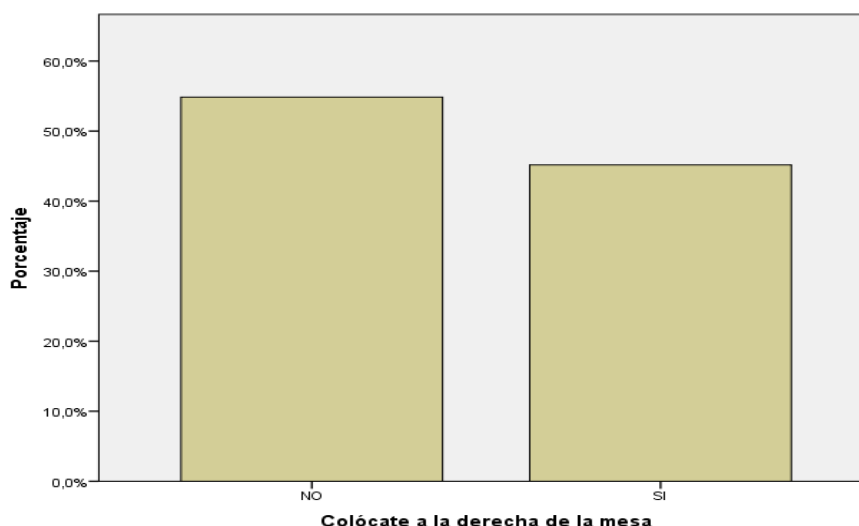


Figura 16. Test Ítem 16

Análisis e Interpretación

De un total de 62 niños que realizaron el pre-test el 44% logro colocarse a la derecha de la mesa, mientras que el 56% no lo hizo.

En base a los resultados, más de la mitad de los niños en los cuales fue aplicado el pre-test no logro realizar la indicación, mostraron confusión en cuanto a la relación de su cuerpo con el objeto y la direccionalidad, la cifra es significativa ya que tomando en cuenta su desarrollo evolutivo el porcentaje de negativos es alto.

ITEM 17.- Colócate a la izquierda de la mesa

Tabla 22

Colocate a la izquierda de la mesa

Test Ítem 17

FRECUENCIA			PORCENTAJE		
SI	NO	Total	SI	NO	Total
27	35	62	44%	56%	100%



Figura 17. Test Ítem 17

Análisis e Interpretación

De un total de 62 niños que realizaron el pre-test el 44% logro colocarse a la izquierda de la mesa, mientras que el 56% no lo hizo.

Este ítem tiene relación con el anterior, por tanto se puede notar que no existe una variación sino que los valores se mantienen, llegando a la conclusión de que la mayor parte de los niños no logro cumplir el ítem con éxito.

ITEM 18.- Dibuja círculos a la derecha del niño

Tabla 23.

Dibuja círculos a la derecha del niño

Test Ítem 18

FRECUENCIA			PORCENTAJE		
SI	NO	Total	SI	NO	Total
19	43	62	31%	69%	100%



Figura 18. Test Ítem 18

Análisis e Interpretación

El 69% de la totalidad de los niños en los cuales fue aplicado el pre-test, no logro dibujar círculos a la derecha del niño, mientras que el 31% si lo hizo.

En base a los resultados obtenidos se puede determinar que la noción izquierda- derecha no esta bien afianzada ya que el porcentaje de negativos es demasiado alto tomando en cuenta el desarrollo evolutivo en el que los niños se encuentran.

ITEM 19.- Pega stickers a la izquierda del niño**Tabla 24.***Pega stickers a la izquierda del niño**Test Ítem 19*

FRECUENCIA			PORCENTAJE		
SI	NO	Total	SI	NO	Total
23	39	62	37%	63%	100%

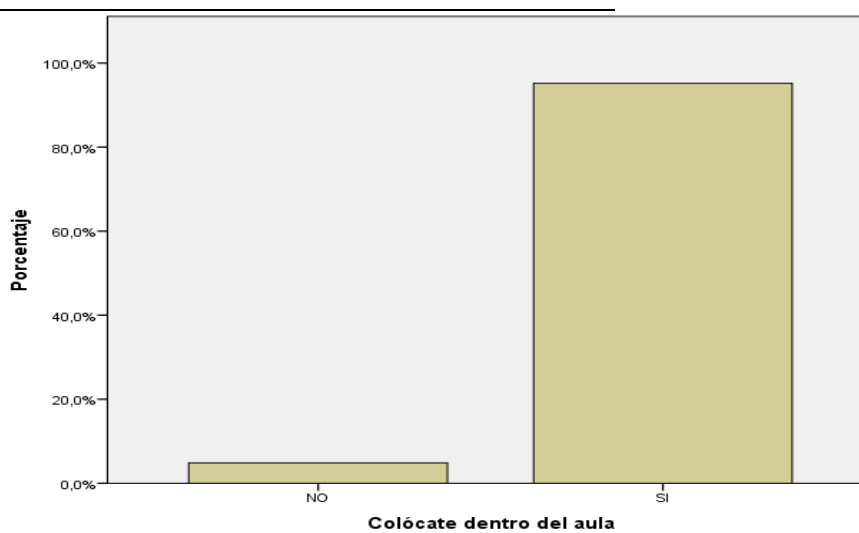
**Figura 19. Test Ítem 19****Análisis e Interpretación**

De un total de 62 niños en los cuales fue aplicado el pre-test, el 37 % de ellos logro pegar stickers a la izquierda del niño, mientras que el 63% no lo logro.

En base a los resultados obtenidos y a la relación que este ítem mantiene con el ítem número 18, se puede determinar que no está totalmente afianzada la noción izquierda-derecha en este grupo de niños.

ITEM 20.- Colócate dentro del aula**Tabla 25.***Colócate dentro del aula**Test Ítem 20*

FRECUENCIA			PORCENTAJE		
SI	NO	Total	SI	NO	Total
59	3	62	95%	5%	100%

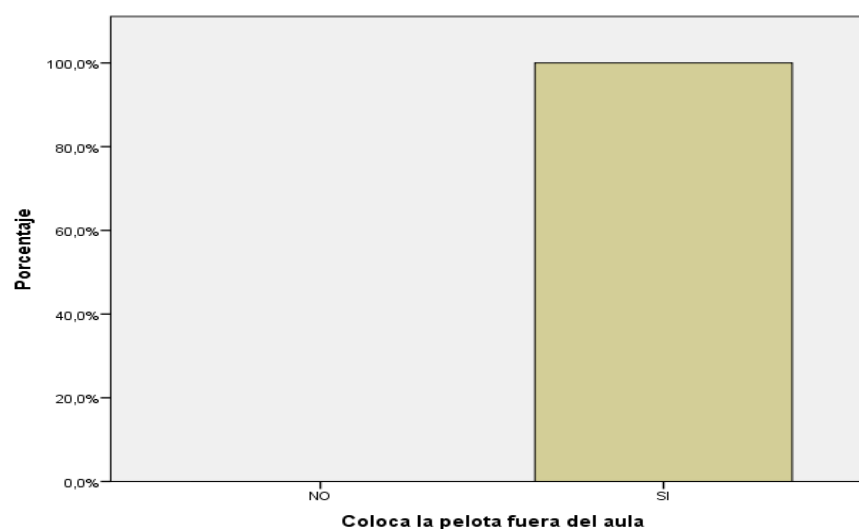
**Figura 20. Test Ítem 20****Análisis e Interpretación**

El 95% de los niños a los cuales se les aplicó el pre-test logro colocarse dentro del aula, mientras que el 5% no lo logro.

En base a los resultados obtenidos se puede concluir que en la mayor parte de los niños en los cuales se aplicó el pre-test esta afianzada la noción dentro-fuera en relación a su esquema corporal y a su etapa evolutiva.

ITEM 21.- Coloca la pelota fuera del aula**Tabla 26.***Coloca la pelota fuera del aula**Test Ítem 21*

FRECUENCIA			PORCENTAJE		
SI	NO	Total	SI	NO	Total
62	0	62	100%	0%	100%

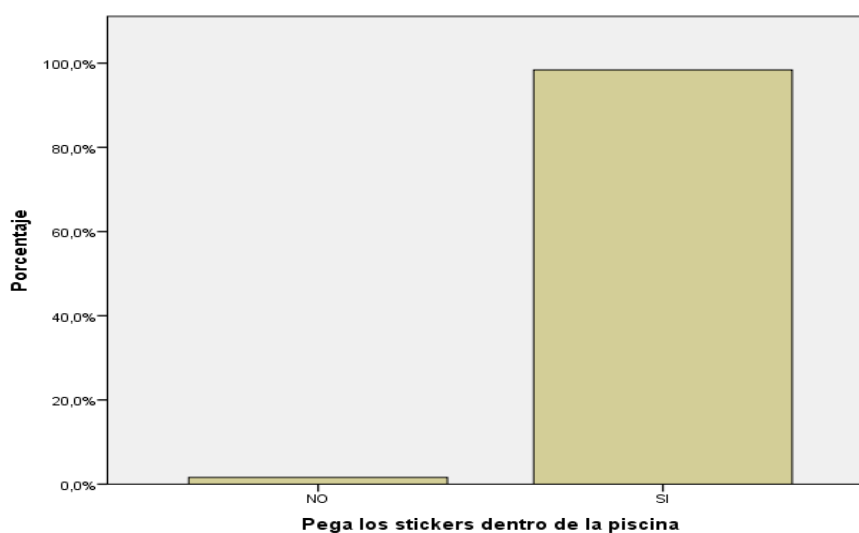
**Figura 21.** *Test Ítem 21***Análisis e Interpretación**

De un total de 62 niños en los cuales se aplicó el pre-test, el 100% logro colocar la pelota fuera del aula.

En base a los resultados obtenidos, se puede determinar que la noción fuera (dentro-fuera) en relación objeto-objeto está totalmente afianzada en este grupo de niños ya que se observa que la totalidad del grupo logro el ítem.

ITEM 22.- Pega los stickers dentro de la piscina**Tabla 27.***Pega los stickers dentro de la piscina**Test Ítem 22*

FRECUENCIA			PORCENTAJE		
SI	NO	Total	SI	NO	Total
61	1	62	98%	2%	100%

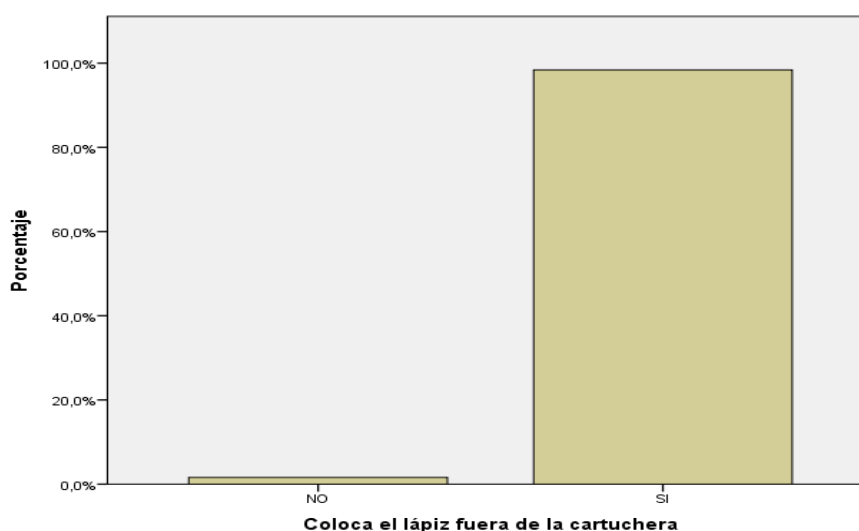
*Figura 22. Test Ítem 22***Análisis e Interpretación**

El 98% de la totalidad de los niños que realizaron el pre-test logro pegar los stickers dentro de la piscina mientras que el 2% n lo logro.

Los resultados obtenidos muestran que la mayor parte de los niños de preparatoria tienen bien afianzada la noción espacial dentro (dentro-fuera) mostrando claridad y seguridad al realizar la actividad.

ITEM 23.- Coloca el lápiz fuera de la cartuchera**Tabla 28.***Coloca el lápiz fuera de la cartuchera**Test Ítem 23*

FRECUENCIA			PORCENTAJE		
SI	NO	Total	SI	NO	Total
61	3	62	98%	2%	100%

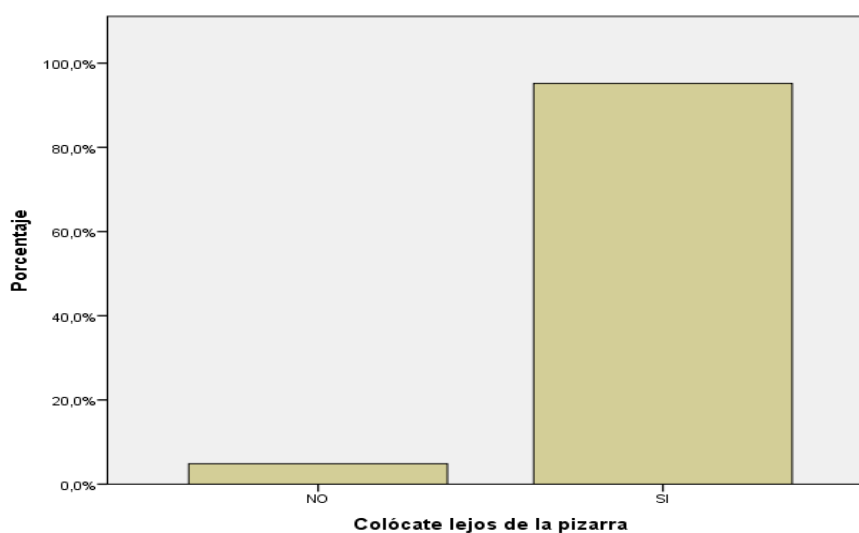
**Figura 23.** *Test Ítem 23***Análisis e Interpretación**

De un total de 62 niños el 98% logro colocar el lápiz fuera de la cartuchera con éxito, mientras que el 2% no lo logro.

De acuerdo a los datos arrojados, se puede observar que un porcentaje significativo logro realizar con éxito la indicación mencionada, esto quiere decir que la noción fuera (dentro-fuera) está bien afianzada tomando en cuenta su desarrollo evolutivo.

ITEM 24.- Colócate lejos de la pizarra**Tabla 29.***Colocate lejos de la pizarra**Test Ítem 24*

FRECUENCIA			PORCENTAJE		
SI	NO	Total	SI	NO	Total
59	3	62	95%	5%	100%

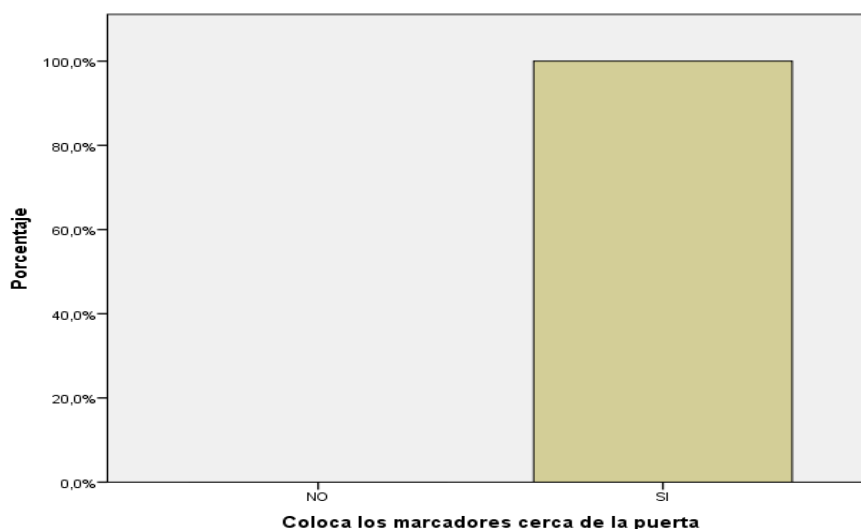
**Figura 24. Test Ítem 24****Análisis e Interpretación**

De un total de 62 niños en los cuales se aplicó el pre-test, el 95% logro colocarse lejos de la pizarra y un 5% no lo logro.

En base a los resultados obtenidos se puede observar que la mayor parte del grupo de niños logro cumplir con éxito el ítem, por tanto tienen bien afianzada la noción lejos (cerca-lejos) tomando en cuenta su etapa evolutiva.

ITEM 25.- Coloca los marcadores cerca de la puerta**Tabla 30.***Coloca los marcadores cerca de la puerta**Test Ítem 25*

FRECUENCIA			PORCENTAJE		
SI	NO	Total	SI	NO	Total
62	0	62	100%	0%	100%

**Figura 25. Test Ítem 25****Análisis e Interpretación**

El 100% de la totalidad de los niños en los cuales se aplicó el pre-test logro colocar los marcadores cerca de la puerta.

Se puede observar que la totalidad de los niños lograron cumplir con éxito el ítem mencionado, sin presentar dificultades, por tanto se concluye que los niños tienen bien afianzada la noción cerca (cerca-lejos) en relación objeto-objeto.

ITEM 26.- Colorea el carro que está cerca de la puerta**Tabla 31.***Colorea el carro que está cerca de la puerta**Test Ítem 26*

FRECUENCIA			PORCENTAJE		
SI	NO	Total	SI	NO	Total
62	0	62	100%	0%	100%

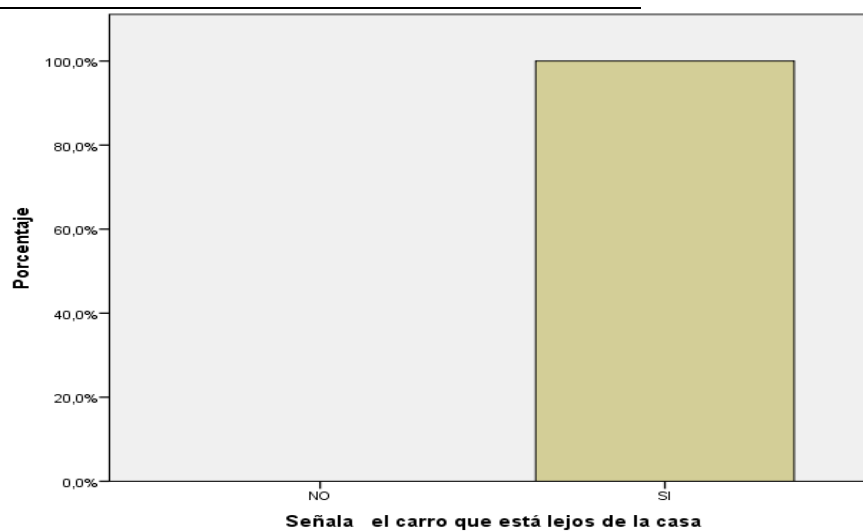
**Figura 26.** *Test Ítem 26***Análisis e Interpretación**

De un total de 62 niños, el 100% logro colorear el carro que se encontraba cerca de la puerta y el 0% no lo logro.

En base a los resultados obtenidos se puede observar que la totalidad de los niños en lo cuales fue aplicado el test cumplieron con éxito y claridad la indicación, por tanto, la noción espacial cerca (cerca-lejos) está bien afianzada en este grupo.

ITEM 27.- Señala el carro que está lejos de la casa**Tabla 32.***Señala el carro que esta lejos de la casa**Test Ítem 27*

FRECUENCIA			PORCENTAJE		
SI	NO	Total	SI	NO	Total
62	0	62	100%	0%	100%

**Figura 27.***Test Ítem 27***Análisis e Interpretación**

El 100% de los niños en los cuales se aplicó el pre-test logro señalar el carro que está lejos de la casa, mientras que el 0% no lo logro.

Los resultados obtenidos muestran que la totalidad del grupo de niños en los cuales se aplicó el test logro completar con éxito y claridad el ítem indicado, por tanto se puede observar que la noción espacial lejos (cerca-lejos) está bien afianzada en este grupo

RESULADOS DE LA ENCUESTA APLICADO A LAS DOCENTES DE PREPARATORIA
DE LA UNIDAD EDUCATIVA “MARIANO NEGRETE”

La encuesta fue aplicada a las docentes de preparatoria de la unidad educativa mariano negrete con la finalidad de conocer que estrategias didácticas utilizan en la enseñanza de la noción espacial

ITEM 1.- ¿La institución con qué frecuencia actualiza a las docentes en técnicas innovadoras de enseñanza-aprendizaje?

Tabla 33.

¿La institución con qué frecuencia actualiza a las docentes en técnicas innovadoras de enseñanza-aprendizaje?

Encuesta Ítem 1

Frecuencia	Porcentaje
------------	------------



Figura 28. Encuesta Ítem 1

Análisis e Interpretación

El 100% de las docentes que fueron encuestadas respondieron que la institución a veces las actualiza en cuanto a técnicas innovadoras de enseñanza-aprendizaje.

La totalidad de las docentes estuvo de acuerdo en que las actualizaciones acerca de técnicas innovadoras se realizan a veces por parte de la institución, por tanto, las docentes no suelen estar actualizadas todo el tiempo, sino cuando se presenta la oportunidad.

ITEM 2.- Cree Ud. ¿Que las técnicas que utiliza para el desarrollo de las nociones espaciales son adecuadas para lograr un aprendizaje significativo?

Tabla 34.

Cree Ud. ¿Que las técnicas que utiliza para el desarrollo de las nociones espaciales son adecuadas para lograr un aprendizaje significativo?

Encuesta Ítem 2

Frecuencia	Porcentaje
------------	------------

siempre	a veces	nunca	siempre	a veces	nunca
0	3	0	0%	100%	0%

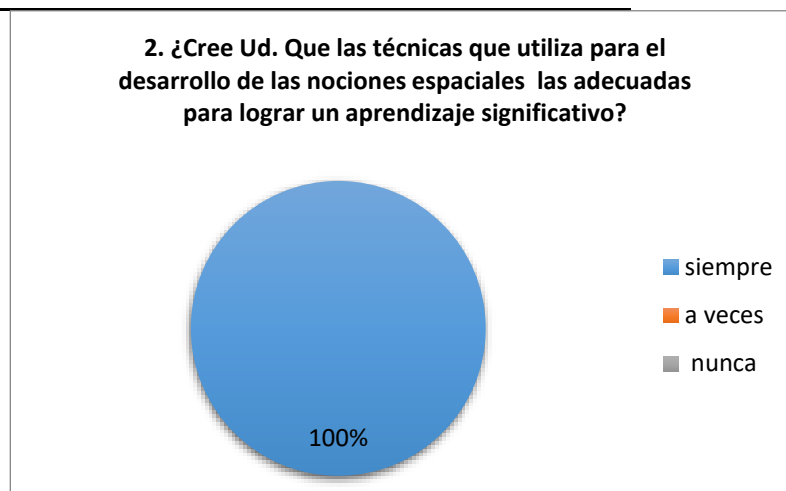


Figura 29. Encuesta Ítem 2

Análisis e Interpretación

De 3 docentes en las cuales se aplicó la encuesta el 100% respondió “siempre” al ítem ¿Cree Ud. Que las técnicas que utiliza para el desarrollo de las nociones espaciales las adecuadas para lograr un aprendizaje significativo?

La totalidad de las docentes que han sido encuestadas consideran y están de acuerdo en que las técnicas usadas para el desarrollo de nociones espaciales siempre generan un aprendizaje significativo y por tanto son importantes

ITEM 3.- ¿Qué tiempo dedica a la planeación de sus clases?

Tabla 35.

¿Qué tiempo dedica a la planeación de sus clases?

Encuesta Ítem 3

Frecuencia	Porcentaje
------------	------------

Una hora	Dos horas	Una hora	Dos horas
2	1	67%	33%

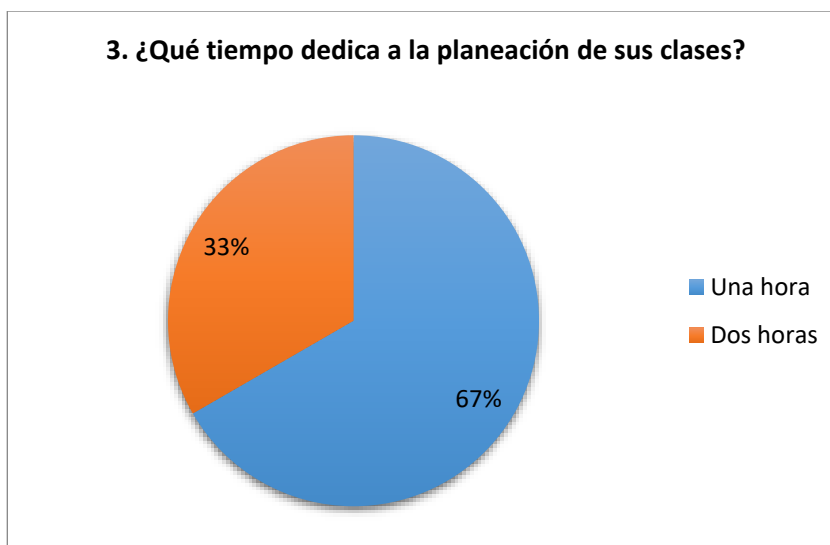


Figura 30. Encuesta Ítem 3

Análisis e Interpretación

El 67% de las docentes que fueron encuestadas respondieron que tardan alrededor de una hora en la planeación de sus clases, mientras que el 33% respondió que dedica dos horas a la planificación de sus clases.

En base a los resultados obtenidos, se puede observar que la mayoría de docentes dedican un tiempo mínimo a la elaboración de las planificaciones .

ITEM 4.- ¿Qué estrategias didácticas utiliza en el aula de clase?

Tabla 36.

¿Qué estrategias didácticas utiliza en el aula de clase?

Encuesta Ítem 4

Frecuencia				Porcentaje			
Rincones de trabajo	Cent. Interés	De Aula invertida	Escape room	Rincones de trabajo	Cent. Interés	De Aula invertida	Escape room
1	1	1	0	33,3%	33,3%	33,3%	0%

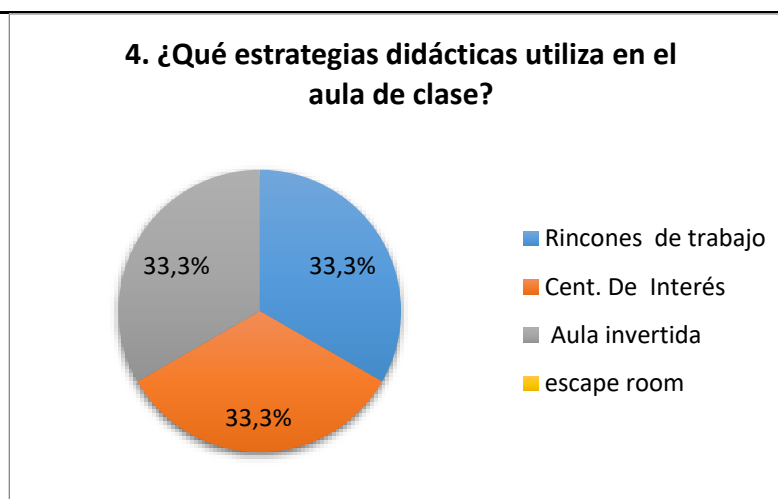


Figura 31. Encuesta Ítem 4

Análisis e Interpretación

Esta pregunta se dividió en tres respuestas principales, rincones de trabajo, centros de interés y aula invertida cada uno de ellos con el 33,3 % de positivos, mientras que a estrategia didáctica de escape room obtuvo un 0%.

Las docentes encuestadas, respondieron que usan rincones de trabajo, centros de interés y aula invertida en mayor parte, mientras que la estrategia de escape room no fue marcada por ninguna docente.

ITEM 5.- ¿Cuál de las siguientes técnicas utiliza de forma preferencial para desarrollar la noción espacial en los niños?

Tabla 37.

¿Cuál de las siguientes técnicas utiliza de forma preferencial para desarrollar la noción espacial en los niños?

Encuesta Ítem 5

Frecuencia						
Hojas de trabajo	canciones	Cuentos	Medio audiovisual	Actividades motoras	Uso de material concreto	
0	1	0	0	1	1	

Porcentajes						
Hojas de trabajo	canciones	Cuentos	Medio audiovisual	Actividades motoras	Uso de material concreto	
0%	33.3%	0%	0%	33.3%	33.3%	

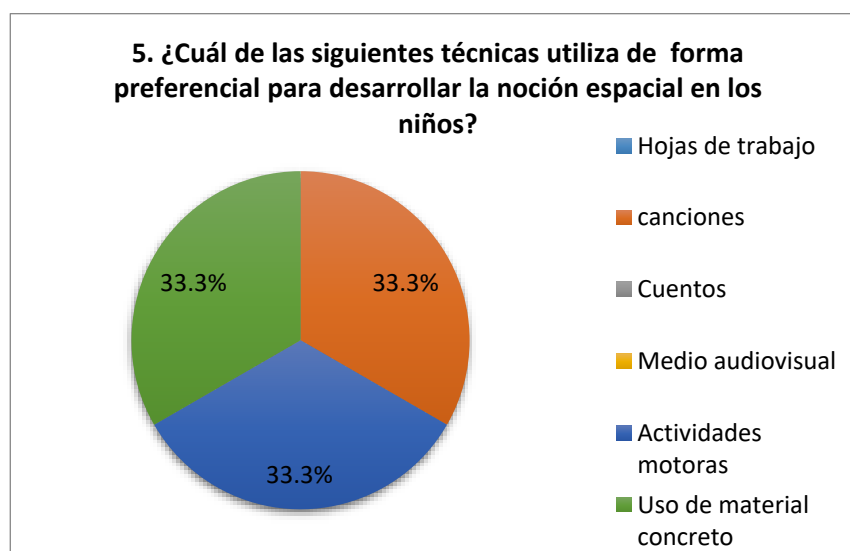


Figura 32. Encuesta Ítem 5

Análisis e Interpretación

En este ítem tres de las opciones tuvieron más acogida por las docentes estas son: canciones, actividades motoras y material concreto cada una con el 33,3% de positivos, mientras que las hojas de trabajo y los cuentos obtuvieron un 0%.

En base a los resultados obtenidos se puede observar que las docentes están dejando de lado las hojas de trabajo, cuentos y medios audiovisuales por proveerles a los niños actividades vivenciales y concretas.

ITEM 6.- ¿Cuál de las estrategias para trabajar la noción de espacio que se mencionan a continuación son desconocidas para usted?

Tabla 38.

¿Cuál de las estrategias para trabajar la noción de espacio que se mencionan a continuación son desconocidas para usted?

Encuesta Ítem 6

Frecuencia							
Rincones de trabajo	Fichas de nociones espaciales	Cuentos	Escape room	Juegos motores			
0	0	0	3	0			

Porcentaje							
Rincones de trabajo	Fichas de nociones espaciales	Cuentos	Escape room	Juegos motores			
0%	0%	0%	100%	0%			

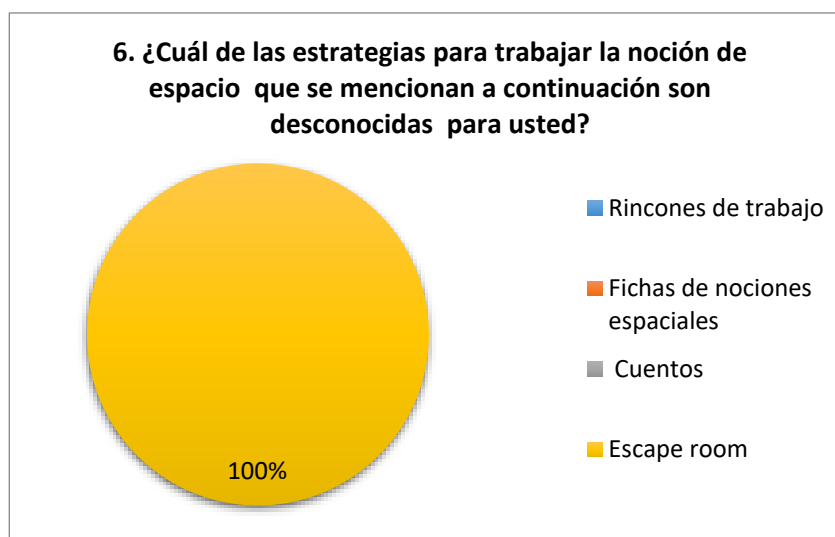


Figura 33. Encuesta Ítem 6

Análisis e Interpretación

El 100% de las docentes encuestadas escogieron la opción de “escape room” para nombrar la estrategia que desconocían

En base a los resultados obtenidos se puede observar que la técnica de escape room es desconocida para las docentes y por tanto no ha sido aplicada en sus clases.

ITEM 7.- ¿Usted utiliza el trabajo colaborativo como estrategia didáctica de enseñanza?

Tabla 39.

¿Usted utiliza el trabajo colaborativo como estrategia didáctica de enseñanza?

Encuesta Ítem 7

Frecuencia		Porcentaje	
Si	No	Si	No
3	0	100%	0%

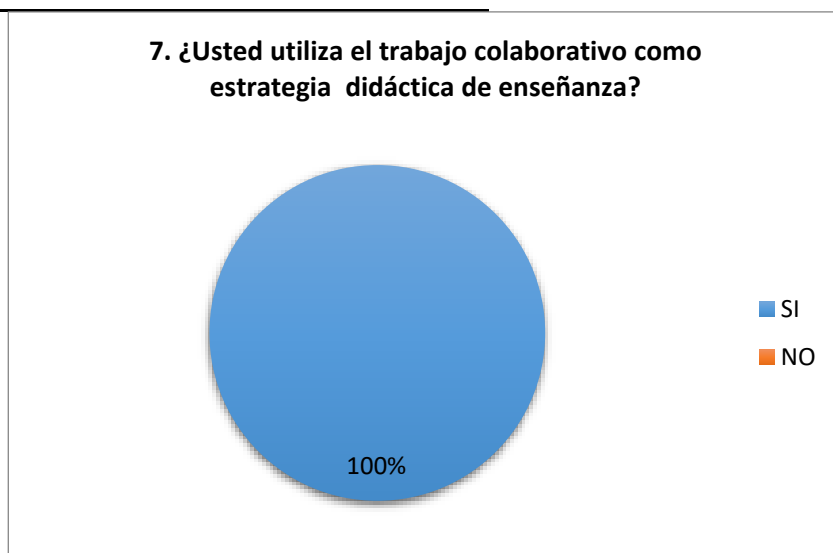


Figura 34. Encuesta Ítem 7

Análisis e Interpretación

De 3 docentes encuetadas el 100% coincidió en que si usa el trabajo colaborativo como estrategia didáctica de enseñanza, mientras el 0% dijo que no la usa.

En base a los resultados obtenidos y las respuestas expresadas al momento de la encuesta, las docentes organizan el trabajo colaborativo con la intervención de padres y niños, así mismo con grupos de trabajo en el aula y ayudantía hacia la maestra.

ITEM 8.- ¿Conoce usted sobre la estrategia didáctica escape room?

Tabla 40.

¿Conoce usted sobre la estrategia didáctica escape room?

Encuesta Ítem 8

Frecuencia		Porcentaje	
Si	No	Si	No
0	3	0%	100%



Figura 35. Encuesta Ítem 8

Análisis e Interpretación

El 100% de las docentes encuestadas respondió que no conoce la estrategia didáctica de escape room.

Este ítem tiene relación con el ítem 6, proporcionando un resultado similar y que mantiene lógica por tanto, se puede observar que la totalidad de docentes encuestadas no conocen sobre la estrategia de escape room.

ITEM 9.- ¿Cree usted que los enigmas, juegos, rompecabezas o acertijos potencian el aprendizaje significativo?

Tabla 41.

¿Cree usted que los enigmas, juegos, rompecabezas o acertijos potencian el aprendizaje significativo?

Encuesta Item 9

Frecuencia		Porcentaje	
Si	No	Si	No
3	0	100%	0%

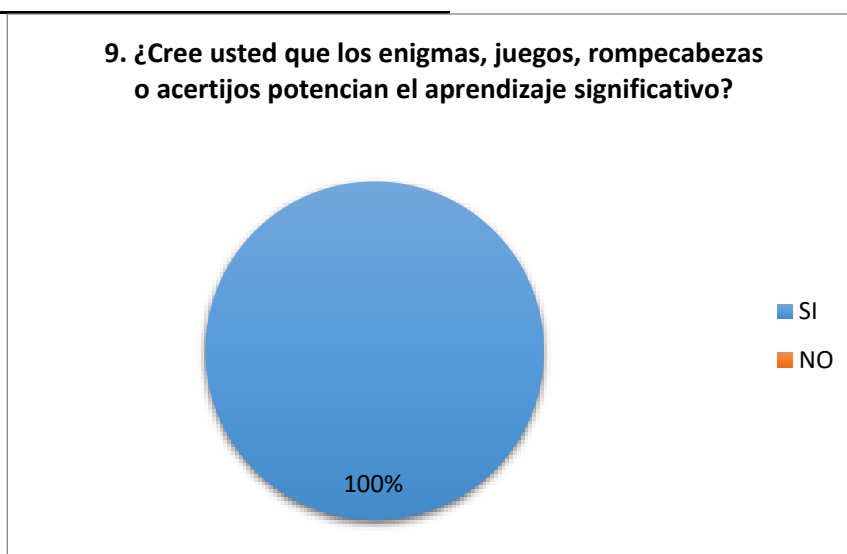


Figura 36. Encuesta Ítem 9

Análisis e Interpretación

El 100% de las docentes encuestadas respondieron que los enigmas, juegos, rompecabezas o acertijos si potencian el aprendizaje significativo.

En base a los resultados obtenidos, se puede observar que las docentes consideran que los enigmas, juegos, rompecabezas o acertijos, potencian el aprendizaje significativo ya que desarrollan el pensamiento lógico, la imaginación y varias habilidades más del pensamiento.

ITEM 10.- ¿Considera necesario contar con una guía referente al desarrollo de nociones de espacio basado en juegos inmersivos, acertijos y trabajo cooperativo?

Tabla 42.

¿Considera necesario contar con una guía referente al desarrollo de nociones de espacio basado en juegos inmersivos, acertijos y trabajo cooperativo?

Encuesta Ítem 10

Frecuencia		Porcentaje	
Si	No	Si	No
3	0	100%	0%

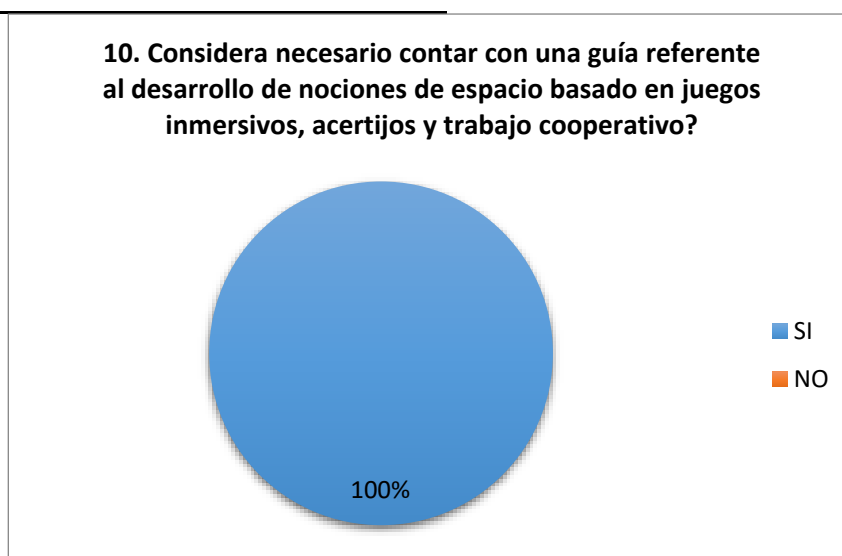


Figura 37. Encuesta Ítem 10

Análisis e Interpretación

El 100% de las docentes que fueron encuestadas consideran necesario contar con una guía referente al desarrollo de nociones de espacio basado en juegos inmersivos, acertijos y trabajo cooperativo.

En base a los resultados obtenidos se puede observar que las docentes están de acuerdo en la importancia y la necesidad de una guía que contenga todos estos elementos que se usan para llegar a un aprendizaje significativo.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

- El proceso de enseñanza de la noción espacial de preparatoria en la Unidad Educativa Católica “Mariano Negrete” es muy básico en vista de que las docentes usan estrategias tradicionalistas, por lo cual no se toma en cuenta el movimiento del cuerpo mediante actividades, ni el uso del material concreto. La deficiencia más notoria fue el manejo de izquierda –derecha tanto en el plano gráfico como en el físico.
- El nivel de dominio de las nociones de espacio que poseen los niños de preparatoria está en proceso, debido a que se identifica confusión notoria en los ítems referentes a lateralidad que mantienen relación entre cuerpo-objeto, además algunos problemas para ubicarse y orientarse en el espacio, lo que ocasionó dificultad en el desarrollo de los ítems.
- Los materiales didácticos utilizados por las docentes para fortalecer la noción de espacio de los niños de preparatoria son tradicionales ya que permiten la realización de actividades rutinarias, no obstante estos materiales ya han sido sumamente explorados en los niveles previos lo que puede causar aburrimiento y desinterés.
- En referencia a los resultados obtenidos de la investigación se identifica la necesidad de una guía metodológica para la enseñanza de las nociones espaciales en niños de 5 años, utilizando estrategias innovadoras y creativas.

Recomendaciones

- Se recomienda trabajar con actividades motrices, material concreto y dar mayor realce a las actividades que se relacionen con lateralidad. Pues esto permitirá lograr un aprendizaje significativo en cuanto a la noción espacial.
- Impulsar actividades que permitan potenciar el desarrollo de la lateralidad (izquierda-derecha) haciendo énfasis en la relación cuerpo-objeto, involucrando de la misma manera las nociones espaciales: arriba-abajo, dentro-fuera, delante-atrás, sobre-encima-debajo y cerca-lejos; en actividades cotidianas de los niños y de esta manera lograr un desarrollo integral.
- Las docentes para fortalecer la noción de espacio deberían involucrar experiencias nuevas y significativas así como materiales educativos que llamen la atención de los niños, desarrollando la curiosidad, experimentación e imaginación mediante las habilidades, visuales, representación y ubicación.
- Se recomienda la implementación de una guía didáctica, con la estrategia innovadora escape room educativo, pues ella, brindará innumerables beneficios que mediante el juego proveerán de experiencias nuevas y concretas a los niños envolviéndolos en una aventura que genera diversas emociones, lo que facilita el aprendizaje significativo, fortalecimiento de destrezas, trabajo colaborativo, raciocinio emocional y habilidades comunicativas.

Bibliografía

- Álvarez, H. G. (2016). *Trabajos fin de grado*. Obtenido de <https://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/11964/1/TFG-B.625.pdf>
- Andalucía, F. (Septiembre de 2011). Obtenido de <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd8641.pdf>
- Artes, E. M. (2017). Obtenido de http://repositorio.ual.es/bitstream/handle/10835/6025/14395_TFM%20Isabel%20Salmer%20C3%B3n_Escape%20ClassRoom%20%281%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Ausubel, D. (s.f.). https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/38902537/Aprendizaje_significativo.pdf?AWSAccessKeyId=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A&Expires=1555418119&Signature=aDA4ayYs0Y1oJiSiY6On9c3Jup4%3D&response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DTEORIA_DEL_APRENDIZJ.
- BARRERAS, M. T. (2010). *Apuntes para la estimulación, por los docentes*,. *Revista Iberoamericana de Educación (ISSN: 1681-5653)* , 8.
- Battle. (2015). Obtenido de <https://glosarios.servidor-alicante.com/educacion-fisica/organizacion-espacial>
- Bustamante, J. C. (Julio de 2014). Obtenido de <file:///C:/Users/Mishelle%20Rueda/Downloads/Dialnet-EIDesarrolloEnLaNocionDeEspacioEnElNinoDeEducacion-2970459.pdf>
- Bustamante, J. C. (2015). *Dialnet*. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2970459>
- Carlton, M. P. (1998). *Fostering Intrinsic Motivation in Early Childhood*. Obtenido de <http://winslerlab.gmu.edu/pubs/CarltonWinsler98.pdf>
- Cepeda, R. (30 de Enero de 2017). *Magisterio.com*. Obtenido de <https://www.magisterio.com.co/articulo/el-juego-como-estrategia-ludica-de-aprendizaje>
- Civil, R. (2003). *Código de la niñez y adolescencia*. Quito.
- Comelias, J. (2016). Obtenido de <https://repositorio.espe.edu.ec/bitstream/21000/11780/1/T-ESPE-053202.pdf>

- Cordero. (2018). *Escape room en ciencias sociales*. Obtenido de http://repositori.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/177903/TFG_2018_ValeroHernandez_Lorena.pdf?sequence=1
- Córmack, M. (2004). *Estrategias de aprendizaje y de enseñanza en educación menor de 6 años*. *Acción pedagógica*, 154-161.
- De la Torre, N. y. (2004). *Metodología de la educación. Acción pedagógica*, 163-170.
- Delgado Carrasco, M. (2011). *La dramatización, recurso didáctico*. *Pedagogía Magna*.
- Días, F. (17 de Marzo de 2015). *Vinculando.org*. Obtenido de [http://vinculando.org/educacion/rol-del-docente-frente-las-recientes-estrategias-de-ensenanza-aprendizaje.html?utm_source=feedburner&utm_medium=feed&utm_campaign=Feed%3A+Vinculando+\(Revista+Vinculando\)](http://vinculando.org/educacion/rol-del-docente-frente-las-recientes-estrategias-de-ensenanza-aprendizaje.html?utm_source=feedburner&utm_medium=feed&utm_campaign=Feed%3A+Vinculando+(Revista+Vinculando))
- Domingo, J. (s.f.). *Aprendizaje Cooperativo*. Obtenido de 2008: <https://revistas.ucm.es/index.php/CUTS/article/download/>
- Dziekonski, M. (2015). Obtenido de <http://www.revistas.usach.cl/ojs/index.php/arteficio/article/view/812/766>
- Ecuadoriano, E. (2008). *Constitución del Ecuador*. Quito.
- educación, M. d. (2016). *Curriculo Integrador educación general básica preparatoria*. Quito.
- Fernandez, S. (2014). *La comprensión del espacio en la Educación Infantil*. Obtenido de https://biblioteca.unirioja.es/tfe_e/TFE000686.pdf
- Flores, J. (2017). *Estrategias didácticas para el aprendizaje significativo en contextos universitarios*. Concepción: Trama.
- Flores, J. (14 de Noviembre de 2017). *Estrategias didácticas para el aprendizaje significativos en contextos universitarios*. Obtenido de http://docencia.udec.cl/unidd/images/stories/contenido/material_apoyo/ESTRATEGIAS%20DIDACTICAS.pdf
- Gallego, R. (2015). *Repositorio universitario Sevilla*. Obtenido de <https://rodas5.us.es/items/542335f0-fbb1-5b5c-360f-067983536b4a/1/>
- García, J. C. (Enero de 2015). Obtenido de file:///C:/Users/Mishelle%20Rueda/Downloads/Teora_y_prtica_psicomotora.pdf

- García, M. (18 de Junio de 2018). *Escaoe room educativo como rcurso motivadr einnovador en la educación infantil*. Obtenido de <http://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/34270/1/TFG-O-1444.pdf>
- Garcia, R. V. (Mayo de 2018). Obtenido de <https://www.psicologia-online.com/el-pensamiento-segun-dewey-2616.html>
- Gardner, H. (2002). *La inteligencia espacial y su influencia en la lectoescritura en niños*. *Revista Órbita Pedagógica* , 39-49.
- Garza, R. R. (2006). *Childhood*. Obtenido de <https://web.oas.org/childhood/ES/Lists/Temas%20%20Proyectos%20%20Actividad%20%20Documento/Attachments/498/18%20Ponencia%20de%20Rebeca%20Rodr%C3%ADguez.pdf>
- Gascón, C. (18 de Junio de 2018). *Escape room como recurso didáctico en el aula infantil*. Obtenido de UVADOC: <http://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/34267/1/TFG-O-1442.pdf>
- Godoy, M. (2016). Obtenido de <https://www.educacioninicial.com/c/000/120-centro-interes-caracteristicas/>
- Graterol, R. (s.f.). *Metodología de la Investigación*. Merida - Estado Merida - Venezuela.
- Guerrero, M. (02 de Junio de 2017). *Calameo*. Obtenido de <https://es.calameo.com/read/0048691126a72fc38e468>
- Heredia, F. (7 de marzo de 2018). *Agora Abierta*. Obtenido de <https://www.agorabierta.com/2018/03/escape-room-educativo/>
- Hernández, D. y. (Marzo de 2015). *Estrategias didácticas y logros de aprendizajes*. Obtenido de http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/1727/Estrategias_didacticas_logros_de_aprendizaje_nunez_garcia_bellita_sinthia.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Javaloyes, M. J. (16 de Mayo de 2005). *Univerdidad de Valladolid*. Obtenido de <https://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/16867/1/Tesis1021-160505.pdf>
- Jimenez, M. (11 de octubre de 2018). *significativa .org*. Obtenido de <https://significativa.org/escape-room-educativa/>
- Labastida, N. M. (2015). Obtenido de https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/blog/docentes/trabajos/17306_55962.pdf

- Lidia Diaz San Juan. (2016). Obtenido de http://www.psicologia.unam.mx/documentos/pdf/publicaciones/La_observacion_Lidia_Diaz_Sanjuan_Texto_Apoyo_Didactico_Metodo_Clinico_3_Sem.pdf
- Lillo., M. R. (2017). Obtenido de <https://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/22957/1/TFG-B.964.pdf>
- Lima. (19 de junio de 2015). *babytribu*. Obtenido de <https://babytribu.com/tiempo-atencion-ninos-edad/>
- Lobato, C. (2007). Obtenido de <http://www.redalyc.org/pdf/175/>
- Mediavilla, F. L. (2015). *temas para educacion*. Obtenido de <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd5950.pdf>
- MEDINA corozo américa maría, q. M. (2017). *Influencia de la técnica del modelado en la calidad de los rasgos caligráficos de los niños de 4 a 5 años. Guía didáctica con enfoque metodológico para docentes*. Guayaquil, Ecuador.
- Medina, D. V. (2016). Obtenido de <https://www.efdeportes.com/efd59/espac.htm>
- Medraño, R. (2009). *E.F y su didáctica*. Obtenido de <https://blogdejosefranciscolauracordoba.files.wordpress.com/2009/05/gta03-espacialidad-documento-word.pdf>
- Montero. (20 de Marzo de 2017). *Teorías del juego como recurso educativo*. Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/324363292_teorias_del_juego_como_recurso_educativo
- Montero, V. y. (2015). *Estrategias didácticas para el Aprendizaje Colaborativo1*. Obtenido de http://acreditacion.udistrital.edu.co/flexibilidad/estrategias_didacticas_aprendizaje_colaborativo.pdf
- Mora, C. P. (2016). *El Juego como método de aprendizaje*. Obtenido de <http://revistas.pedagogica.edu.co/index.php/NYN/article/download/5244/4010>
- Moreno, V. (8 de NOVIEMBRE de 2017). Obtenido de <https://gamificacioneducativa.com/2017/11/08/el-escape-room-como-herramienta-para-motivar-a-los-alumnos/>
- Mujica. (2015). *Noción de espacio*. Obtenido de <https://repositorio.espe.edu.ec/bitstream/21000/11780/1/T-ESPE-053202.pdf>

- Naranjo, M. L. (2009). *Motivación: perspectivas teóricas y algunas consideraciones* . Obtenido de <http://www.redalyc.org/service/redalyc/downloadPdf/440/44012058010/1>
- Nicholson, S. (Enero de 2018). *Escape rooms educativos ejemplo y guía práctica*. Obtenido de <file:///C:/Users/espe/Downloads/patrisanlaTFM0118memoria.pdf>
- Nocholson. (2009). *Escape rooms educativos*.
- Ochaita, E. (1984). La Teoría de Piaget sobre el desarrollo del conocimiento espacial. *Estudios de psicología*, 94-107.
- Ortiz. (30 de Enero de 2009). *Jugando También se aprende*. Obtenido de <https://www.magisterio.com.co/articulo/el-juego-como-estrategia-ludica-de-aprendizaje>
- Ortiz, L. (2007). La enseñanza de estrategias de aprendizaje en educación infantil. *Curriculum y formación del profesorado*.
- Palanca, M. (23 de Julio de 2018). *La gamificación en el aula E/LE multigeneracional: la «habitación de escape» como modelo de propuesta didáctica*. Obtenido de <https://ojs.uv.es/index.php/foro/ele/article/view/13349>
- Pérez, a. (2016). *Estudio de la causalidad para potenciar el desarrollo de la noción de espacio en los niños de primer año de educación básica*. Obtenido de <https://repositorio.espe.edu.ec/bitstream/21000/12117/1/T-ESPE-053464.pdf>
- Pérez, G. y. (1989). *el juego en la educación*. Obtenido de <http://eljuegoenlaeducacioninicialuc.blogspot.com/2012/06/autores-que-definen-el-juego.html>
- Perez, M. (2002). *Las tareas de educar en 0-6 años (didáctica aplicable)*.
- Poza, M. (18 de Junio de 2018). *Escape room como recurso infantil e innovador*. Obtenido de <http://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/34270/1/TFG-O-1444.pdf>
- Prieto, L. (2002). *Dramatización de un cuento: recurso para trabajar* .
- Ribaya, C. &. (2009). *Didáctica de la matemática en e nivel inicial*. Buenos Aires: Bonum.
- Ríos, A. d. (2016). *Nociones temporo-espaciales para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños*. Obtenido de <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/2985/1/UNACH-FCEHT-TG-2016-00109.pdf>

- Rodas. (2002). *Estrategias didacticas en educación infantil*. Obtenido de <https://rodas5.us.es/items/542335f0-fbb1-5b5c-360f-067983536b4a/1/viewscorm.jsp?.vi=file>
- Rodas. (2015). *Estrategias didacticas en educacion infantil*. Obtenido de https://rodas5.us.es/file/542335f0-fbb1-5b5c-360f-067983536b4a/1/capitulo8_SCORM.zip/pagina_08.htm
- Rodriguez, J. M. (2015). Obtenido de http://repositori.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/159051/TFG_2014_Fern%ElndezDom%EDnguezJ.pdf;jsessionid=7352EF9BD99FDD906E59E4E31D7C0ABF?sequence=1
- RODRÍGUEZ, S. (JUNIO de 2015). *Estrategias de enseñanza usadas por los docentes en ingles*. Obtenido de <http://ri.uaemex.mx/bitstream/handle/20.500.11799/66341/Tesis%20Correcta%20Samantha%20Rodr%EDguez%20L%F3pez-split-merge.pdf?sequence=3>
- Rodriguez, S. (18 de Septiembre de 2018). *emagister*. Obtenido de <https://www.emagister.com/blog/la-importancia-de-la-musica-en-la-educacion/>
- Roldan, N. M. (2016). Situación actual del juego simbólico y el teatro en infantil. En A.Díez, V. Brotons, D. Escandell, y J. Rovira (Eds.).
- Sanchez, P. (Enero de 2018). *Univesidad Oberta de Catalunya*. Obtenido de <file:///C:/Users/espe/Downloads/patrisanlaTFM0118memoria.pdf>
- Serrano, R. (2004). *Estrategias didácticas en educación infantil*.
- Thomas, J. (2015). *Desarrollo cognitivo teoria de Piaget y Vygotsky*. Barcelona.
- Torregrosa, C. y. (1984). *La psicomotricidad en preescolar*. Barcelona.
- Vaca, C. (22 de 1 de 2014). *Los procesos de enseñanza y aprendizaje en la*. Obtenido de <file:///C:/Users/DAISY/Downloads/T-UCE-0010-566.pdf>
- Velazco, C. (18 de julio de 2018). Obtenido de <https://doitgenially.com/la-gamificacion-y-los-escape-games/>
- Ventura, D. (2017). Escape Room gamificacion educativa para el aprendizaje de las matematicas. *Sumat*, 33-40.
- VIGOTSKI., L. (1914). Su concepción del aprendizaje y de la enseñanza. *Tendencias Pedagógicas contemporáneas.* , 155-175.

- Villegas, M. (1 de 11 de 2015). *scielo*. Obtenido de La noción del espacio en la primera infancia: Análisis desde los dibujos infantiles:
<http://www.scielo.org.ve/pdf/pdg/v36n2/art11.pdf>
- Vivaracho, P. y. (2018). *Escape room como recurso innovador en el aula*. Obtenido de <http://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/34270/1/TFG-O-1444.pdf>
- Vivarracho, P. y. (2018). Gamificación en el aula: gincana de programación. *Revista de investigación en docencia*, 84-93.
- Wallon. (1984). *Estimulación temprana*.
- Wallon. (1984). *Estimulación temprana nociones temporo espaciales*. Obtenido de <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/12096/1/T-UCE-0010-1519.pdf>
- Wiember, M. (2016). *Escape rooms ejemplo práctico*. Obtenido de <file:///C:/Users/espe/Downloads/patrisanlaTFM0118memoria.pdf>
- Zabalza. (2005). Estrategias didácticas orientadas al aprendizaje. *Revista española de pedagogía*, 459-489.