

 	Investigación e Innovación.	Código	II-F-021
	FORMATO PARA RESUMEN ANALÍTICO DE INVESTIGACIÓN	Versión	01
		Vigencia	30/03/2023
		Página	1 de 5

**HABILIDADES VISOESPACIALES Y SU RELACIÓN EN EL
PERFIL DEL JUEGO EN NIÑOS DE 5 A 6 AÑOS QUE ASISTEN A
LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DEL MUNICIPIO CONSACA
(Resumen Analítico)**

***VISUOSPATIAL SKILLS AND THEIR RELATIONSHIP TO PLAY
PROFILE IN CHILDREN AGED 5 TO 6 ATTENDING THE EDUCATIONAL
INSTITUTION IN THE MUNICIPALITY OF CONSACA
(Analytical Summary)***

Autores (Authors): IBARRA NARVÁEZ Danna Catalina, JOJOA MARCILLO Mayerly Elizabeth, y , VILLOTA BARBA Geraldine Vanessa

Facultad (Faculty): de CIENCIAS DE LA SALUD

Programa (Program): TERAPIA OCUPACIONAL

Asesor (Support): Mg. DIANA GRACIELA LAGOS SALAS

Fecha de terminación del estudio (End of the research): Junio 2024

Modalidad de Investigación (Kind of research): Trabajo de Grado

PALABRAS CLAVE

Desarrollo infantil
Proceso de aprendizaje
Habilidades visoespaciales
Juego

KEY WORDS

Child development
Learning process
Visuospatial skills
Game

RESUMEN: La etapa de desarrollo infantil, especialmente entre los 5 y 6 años de edad, fue fundamental. Durante este periodo se establecieron los cimientos para una variedad de habilidades cognitivas y motoras esenciales en la vida de los niños. Entre todas estas habilidades, las visoespaciales destacaron por su relevancia en el proceso de aprendizaje y en las actividades cotidianas de los infantes. En relación con lo anteriormente mencionado, el presente trabajo se desarrolló con el fin de analizar la relación de las habilidades visoespaciales en

 	Investigación e Innovación.	Código	II-F-021
	FORMATO PARA RESUMEN ANALÍTICO DE INVESTIGACIÓN	Versión	01
		Vigencia	30/03/2023
		Página	1 de 5

el desarrollo del perfil de juego en niños de 5 a 6 años que asistieron a la Institución Educativa del Municipio de Consaca. Para ello, el documento se dividió en dos partes. En primera instancia, se presentó el resumen del proyecto, en el cual se abordaron las temáticas de descripción del problema, justificación y los objetivos, tanto general como específicos, que fueron formulados para poder dar respuesta a la pregunta problema. Se realizó la búsqueda de diferentes antecedentes internacionales, nacionales y regionales que ayudaron a configurar el sustento científico de la investigación. Finalizando la primera parte, se elaboró el marco teórico conceptual, enfocado en definiciones centrales de las habilidades visoespaciales y el juego. En la segunda parte del documento se presentaron los resultados obtenidos posteriormente a la aplicación de los test Figura de Rey y la escala de Susan Knox, así como la relación que existió entre los resultados obtenidos del proceso final de correlación entre las habilidades visoespaciales y el desarrollo del perfil de juego. Para ello, se realizó un vaciado de la información inicial a través de una matriz Excel versión 2019 y se utilizó el paquete estadístico Chi cuadrado (prueba exacta Fisher). Finalmente, se presentaron las conclusiones y recomendaciones que fueron emitidas en base a los resultados obtenidos en el trabajo de grado, las cuales pudieron ser tenidas en cuenta para otras investigaciones, así como también para la Institución Educativa Municipal Los Libertadores.

ABSTRACT: *The stage of child development, especially between 5 and 6 years of age, was fundamental. During this period, the foundations were laid for a variety of cognitive and motor skills essential to children's lives. Among all these skills, visuospatial skills stood out for their relevance in the learning process and in the daily activities of children. In relation to the above, the present work was developed in order to analyze the relationship of visuospatial skills in the development of the play profile in children aged 5 to 6 years who attended the Educational Institution of the Municipality of Consaca. To do so, the document was divided into two parts. First, the project summary was presented, in which the topics of description of the problem, justification and objectives, both general and specific, were addressed, which were formulated to be able to answer the problem question. A search was made for different international, national and regional backgrounds that helped to configure the scientific basis of the research. At the end of the first part, the conceptual theoretical framework was developed, focusing on central definitions of visuospatial skills and play. In the second part of the document, the results obtained after the application of the Rey Figure test and the Susan Knox scale were presented, as well as the relationship that existed between the results obtained from the final correlation process between visuospatial skills and the development of the game profile. To do this, the initial information was dumped through an Excel matrix version 2019 and the Chi*

 	Investigación e Innovación.	Código	II-F-021
	FORMATO PARA RESUMEN ANALÍTICO DE INVESTIGACIÓN	Versión	01
		Vigencia	30/03/2023
		Página	1 de 5

square statistical package (Fisher exact test) was used. Finally, the conclusions and recommendations that were issued based on the results obtained in the degree work were presented, which could be taken into account for other research, as well as for the Los Libertadores Municipal Educational Institution.

CONCLUSIONES: Desde la perspectiva de Terapia Ocupacional, el juego se analiza como una ocupación crucial en el desarrollo infantil. Las actividades lúdicas, intrínsecamente motivadas, controladas internamente y elegidas libremente son fundamentales para el desarrollo de habilidades visoespaciales. Los hallazgos indican que los niños con alteraciones en la escala de juego de Knox presentan dificultades en estos procesos, lo que tiene implicaciones directas en sus procesos de aprendizaje progresivos. Estos resultados subrayan la importancia de incluir intervenciones lúdicas en la terapia ocupacional para fomentar el desarrollo integral de los niños.

La población objeto de estudio ha mostrado una relación clara entre la ocupación del juego y el desarrollo de habilidades visoespaciales. Los niños que participan en juegos que involucran la manipulación de objetos, la exploración del entorno y la experimentación con diferentes perspectivas espaciales, como los juegos de bloques y de roles, demuestran una mejor comprensión de la forma, tamaño y posición relativa de los objetos. Esto confirma que el juego es una herramienta esencial para el desarrollo visoespacial.

La investigación ha evidenciado que el juego es vital para el desarrollo de los niños, promoviendo no solo habilidades visoespaciales, sino también otros componentes como la construcción, organización y lateralización en el espacio. Estos componentes contribuyen a una integración cognitiva, motora y social del infante. Por lo tanto, se destaca la necesidad de fomentar ambientes de juego ricos y variados para apoyar el desarrollo integral de los niños.

CONCLUSIONS: *From the perspective of Occupational Therapy, play is analyzed as a crucial occupation in child development. Intrinsically motivated, internally controlled, and freely chosen playful activities are fundamental for the development of visuospatial skills. The findings indicate that children with alterations in the Knox play scale present difficulties in these processes, which has direct implications for their progressive learning processes. These results underline the importance of including playful interventions in occupational therapy to promote the comprehensive development of children.*

The population under study has shown a clear relationship between play occupation and the development of visuospatial skills. Children who participate

 	Investigación e Innovación.	Código	II-F-021
	FORMATO PARA RESUMEN ANALÍTICO DE INVESTIGACIÓN	Versión	01
		Vigencia	30/03/2023
		Página	1 de 5

in games that involve the manipulation of objects, exploration of the environment, and experimentation with different spatial perspectives, such as block and role-playing games, demonstrate a better understanding of the shape, size, and relative position of objects. This confirms that play is an essential tool for visuospatial development.

Research has shown that play is vital for children's development, promoting not only visual-spatial skills, but also other components such as construction, organization and lateralization in space. These components contribute to the cognitive, motor and social integration of the infant. Therefore, the need to promote rich and varied play environments to support the comprehensive development of children is highlighted.

RECOMENDACIONES: Implementar un programa de psicoeducación dirigido a padres y docentes, con sesiones informativas sobre cómo el juego contribuye al desarrollo integral de los niños y estrategias prácticas para integrarlo efectivamente en el hogar y el aula.

Fomentar el uso de juegos didácticos en entornos educativos que aborden diversas áreas del desarrollo, promoviendo el aprendizaje activo, la creatividad, la cooperación y el bienestar emocional. Estos juegos deben ser adaptados a las edades y necesidades de los niños para maximizar su efectividad.

Capacitar y apoyar continuamente al personal educativo para asegurar una adecuada implementación de los juegos didácticos y maximizar sus beneficios en el desarrollo cognitivo, motor y socioemocional de los niños.

Ampliar la muestra en futuras investigaciones permitirá explorar con mayor profundidad las variaciones y relaciones dentro de la población, enriqueciendo así el alcance y la validez de las conclusiones.

RECOMMENDATIONS: *Implement a psychoeducation program aimed at parents and teachers, with information sessions on how play contributes to the comprehensive development of children and practical strategies to effectively integrate it at home and in the classroom.*

Promote the use of educational games in educational environments that address various areas of development, promoting active learning, creativity, cooperation, and emotional well-being. These games should be adapted to the ages and needs of children to maximize their effectiveness.

 	Investigación e Innovación.	Código	II-F-021
	FORMATO PARA RESUMEN ANALÍTICO DE INVESTIGACIÓN	Versión	01
		Vigencia	30/03/2023
		Página	1 de 5

Continuously train and support educational staff to ensure proper implementation of educational games and maximize their benefits in the cognitive, motor, and socio-emotional development of children.

Expanding the sample in future research will allow for more in-depth exploration of variations and relationships within the population, thus enriching the scope and validity of the conclusions.

Control de Cambios		
Versión	Vigencia	Descripción
01	30/03/2023	Se crea la adaptación del Formato Institucional