



Universidad  
**Mariana**

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

Danna Catalina Ibarra Narváz  
Mayerly Elizabeth Jojoa Marcillo  
Geraldine Vanessa Villota Barba

Universidad Mariana  
Facultad Ciencias de la Salud  
Programa Terapia Ocupacional  
San Juan de Pasto

2024

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

Danna Catalina Ibarra Narváz  
Mayerly Elizabeth Jojo Marcillo  
Geraldine Vanessa Villota Bsrba

Informe de investigación para optar el título de: Terapeuta Ocupacional

Mg. Diana Graciela Lagos Salas  
Asesora

Mg Rosa Helena Erazo Angulo  
Co-Asesora

Universidad Mariana  
Facultad Ciencias de la Salud  
Programa Terapia Ocupacional  
San Juan de Pasto

2024

Artículo 71: los conceptos, afirmaciones y opiniones emitidos en el Trabajo de Grado son responsabilidad única y exclusiva del (los) Educando (s)

Reglamento de Investigaciones y Publicaciones, 2007

Universidad Mariana

## **Agradecimientos**

Primero que todo, agradecemos a Dios por darnos la fuerza y las ganas de salir adelante con este proyecto, por darnos la capacidad y la sabiduría de culminar nuestra carrera, ya que es una etapa importante para nuestras vidas, le damos gracias a nuestros padres y familia por el apoyo y confianza depositada en nosotros para poder cumplir este sueño, gracias por hacer de nosotros unos buenos seres humanos con valores y modales.

De manera muy especial agradecemos a la universidad MARIANA, a la facultad ciencias de la salud, especialmente al programa de terapia ocupacional, conformado por directivos y docentes, que gracias a sus conocimientos y su experiencia nos formaron como personas y como profesionales.

También queremos expresar nuestra gratitud hacia Diana Lagos, nuestra asesora en el trabajo de grado, por su paciencia, comprensión y orientación constante, que han sido fundamentales para avanzar en este proyecto de investigación. Su apoyo ha sido invaluable en todo el proceso.

Por último y no menos importante damos el agradecimiento a la INSTITUCIÓN EDUCATIVA MUNICIPAL LOS LIBERTADORES, por darnos la oportunidad de trabajar con la población infantil a la cual presta sus servicios, y nos brindó de manera oportuna la información necesaria para poder sacar este proyecto adelante.

## **Dedicatoria**

Dedico este trabajo principalmente a Dios y a mis padres, cuyo amor incondicional y apoyo constante han sido mi mayor motivación. A mi familia y amigos, por su comprensión y aliento a lo largo de este viaje académico. A mis profesores, por su guía y enseñanzas que han sido fundamentales en mi formación. Y a todas las personas que creyeron en mí y de alguna manera han contribuido a la realización de este proyecto.

Gracias.

Danna Catalina Ibarra Narváez

## **Dedicatoria**

Este trabajo de grado va dedicado en primer lugar a Dios, fuente de sabiduría, fuerza y guía constante en cada paso de este camino académico. A mi querida hermanita, quien desde el cielo ha sido mi inspiración, motivación constante para alcanzar mis metas y mi ángel guardián. A mis padres, cuyo amor incondicional y apoyo inquebrantable han sido mi mayor fortaleza en cada paso que he dado. A mis abuelas, abuelo, bisabuelas, tía y tíos, por sus palabras de aliento, sus consejos sabios y su cariño incondicional. Este logro es también de ustedes, pues su amor y apoyo han sido fundamentales. Con profundo agradecimiento, les dedico este trabajo con la esperanza de que sea un pequeño reflejo de todo el amor y la gratitud que les tengo y continúen guiándome hacia un futuro lleno de bendiciones y logros.

Mayerly Elizabeth Jojoa Marcillo

## **Dedicatoria**

Este trabajo de grado y el trayecto de mi carrera, va dedicado especialmente a Dios por darme la oportunidad de llegar hasta esta etapa con tanto esfuerzo para culminar con un gran éxito, le doy gracias a mis padres por brindarme el apoyo incondicional y por todo el esfuerzo que realizaron para poder llegar hasta aquí, este logro lo comparto con ustedes por su amor y dedicación hacia mí, siempre serán mi fuente de inspiración y motivación.

De manera muy especial darle gracias a mi pareja por apoyarme, comprenderme, escucharme y brindarme todo el apoyo y amor posible para poder alcanzar esta meta, a mi hija que ha sido un motor muy grande para poder seguir adelante con este proyecto y por último a toda mi familia que se han preocupado por mi salud, bienestar y educación y me han apoyado hasta el final de todo lo que me propongo.

## Contenido

	<b>Pág.</b>
Introducción .....	12
1.Resumen del proyecto.....	13
1.1.Descripción del problema .....	13
1.1.1.Formulación del problema.....	15
1.2.Justificación .....	15
1.3.Objetivos.....	17
1.3.1.Objetivo general.....	17
1.3.2.Objetivos específicos .....	17
1.4.Marco referencial o fundamentos teóricos.....	17
1.4.1.Antecedentes .....	17
1.4.2.Marco teórico.....	24
1.4.3.Marco conceptual.....	26
1.4.4.Marco contextual .....	27
1.4.5.Marco legal .....	29
1.4.6.Marco ético .....	31
1.5.Metodología .....	32
1.5.1.Paradigma de investigación .....	32
1.5.2.Enfoque de investigación.....	33
1.5.3.Tipo de investigación.....	33
1.5.4.Población y muestra/unidad de trabajo y unidad de análisis .....	33
1.5.5.Técnica de instrumentos de recolección de información.....	34
2.Presentación de resultados .....	36
2.1.Procesamiento de la información.....	36
2.2.Interpretación y análisis de resultados .....	37
2.2.1.Habilidades visoespaciales de los infantes de 5 a 6 años, a partir del test de la figura de rey..	38
2.2.2.Perfil del juego de los infantes de 5 a 6 años a partir del test de la escala de Susan Knox ..	39
2.2.3.Relación de las habilidades visoespaciales en el desarrollo del perfil del juego en niños de 5 a 6 años en estudio .....	41

2.3.Discusión .....	41
3.Conclusiones .....	47
4.Recomendaciones .....	48
Referencias Bibliográficas .....	49
Anexos .....	54

## **Índice de Tablas**

	<b>Pág.</b>
Tabla 1 Descripción según el sexo.....	37
Tabla 2 Descripción según la edad .....	37
Tabla 3 Descripción test figura de rey copia .....	38
Tabla 4 Descripción test figura de rey memoria.....	38
Tabla 5 Descripción escala de Susan Knox manejo de espacio.....	39
Tabla 6 Descripción escala de Susan Knox manejo de material.....	39
Tabla 7 Descripción escala de Susan Knox manejo de imitación.....	40
Tabla 8 Descripción escala de Susan Knox manejo de participación	40
Tabla 9 Relación entre las habilidades visoespaciales y el desarrollo del perfil del juego en niños de 5 a 6 años en la Institución Educativa Municipal de Consaca .....	41

## **Índice de Anexos**

	<b>Pág.</b>
Anexo A Consentimiento informado .....	55
Anexo B Carta de autorización institucional .....	58
Anexo C Instrumento de recolección de información .....	59
Anexo D Constancia aplicación prueba piloto .....	64
Anexo E Operacionalización de objetivos .....	66
Anexo F Institución Educativa los Libertadores Sede Primaria .....	67
Anexo G Explicación para desarrollo de idea investigativa .....	67
Anexo H Aplicación de instrumento Test de figura de rey (Copia ) .....	68
Anexo I Aplicación de instrumento Test de figura de rey (memoria) .....	68
Anexo J Aplicación de Escala de Juego de Susan Knox (manejo de espacio).....	69
Anexo K Aplicación de Escala de juego de Susan Knox .....	69
Anexo L Aplicación de escala de juego de Susan Knox ( Imitación) .....	70
Anexo M Materiales para aplicación de escala de Susan Knox .....	71
Anexo N Materiales para aplicación de Escala de Susan Knox .....	71
Anexo O Materiales para la aplicación del Instrumento de Test de Figura de rey .....	72
Anexo P Finalización de la aplicación de instrumentos .....	73

## **Introducción**

La etapa de desarrollo infantil, especialmente entre los 5 y 6 años de edad, es fundamental, en este periodo se establecen los cimientos para una variedad de habilidades cognitivas y motoras esenciales en la vida de los niños. Entre todas estas habilidades viso espaciales destacan por su relevancia en el proceso de aprendizaje y en las actividades cotidianas de los infantes.

En relación a lo anteriormente mencionado, el presente trabajo se desarrolló con el fin de analizar la relación de las habilidades visoespaciales en el desarrollo del perfil de juego en niños de 5 a 6 años que asisten a la Institución Educativa del Municipio de Consaca, para ello el presente documento se divide en dos partes, en primera instancia, se encuentra el resumen del proyecto en el cual, aborda las temáticas de descripción del problema, justificación y los objetivos, tanto general como específicos, lo cuales, fueron formulados para poder dar respuesta a la pregunta problema, para ello, se realizó la búsqueda de diferentes antecedentes internacionales, nacionales y regionales, que ayudaron configuración del sustento científico de la presente investigación. Finalizando la primera parte, se realizó el marco teórico conceptual, enfocados en definiciones centrales de las habilidades visoespaciales y el juego.

En la segunda parte del documento se encuentran los resultados obtenidos posteriormente a la aplicación de los test figura de rey y escala de Susan Knox, así como también, la relación que existe entre los resultados obtenidos del proceso final de correlación entre las habilidades visoespaciales en el desarrollo del perfil de juego, para lo cual realizo un vaciado de la información inicial a través de una matriz Excel versión 2019 y manejo en el paquete estadístico chi cuadrado (prueba exacta Fisher).

Finalmente, se encuentran las conclusiones y recomendaciones que fueron emitidas en base a lo obtenido en los resultados obtenidos en el trabajo de grado, las cuales, pueden ser tenidas en cuenta para otras investigaciones, así como también, para la Institución Educativa Municipal los Libertadores

## **1. Resumen del proyecto**

### **1.1. Descripción del problema**

Según Gardner (1999), citado por Carrión (2022), plantea que la inteligencia visoespacial es la capacidad de percibir la realidad y los distintos detalles, como también el desarrollo de la habilidad de poder crear e imaginar dibujos en dos o tres dimensiones, con el fin de estimular diferentes destrezas tales como manejar, entender y transformar los distintos espacios, donde han sido identificadas como una inteligencia, para poder facilitar la recolección de objetos en vez de palabras, con el fin de formar modelos mentales que se puedan rotar y manipular de forma abstracta o representar de manera gráfica, esta inteligencia está presente en todas las actividades diarias de las personas.

En este mismo orden Pérez y Fernández (2023), señalan que las habilidades visoespaciales se estructuran como procesos fundamentales para el desarrollo infantil, contribuyendo a una amplia gama de áreas, incluyendo el juego, el aprendizaje y la vida cotidiana, en particular los autores destacan que las habilidades visoespaciales son importantes para el desarrollo de la creatividad, resolución de problemas y la coordinación motora.

Por otra parte, según Meza et al, (2020) concibe a las habilidades visoespaciales como funciones cerebrales relacionadas con la capacidad que tiene un niño en el momento de ubicarse en el espacio, resolver problemas de manera apropiada, así mismo se desarrolla la capacidad de formular y planificar objetivos y metas claras con el fin, de prestar atención a múltiples componentes cuando los niños de primera infancia tienen un desarrollo óptimo en la inteligencia visoespacial, determinantes en los procesos madurativos en primera infancia.

En el marco de las observaciones anteriores, se establece consideraciones relacionales entre las habilidades visoespaciales para el desarrollo lúdico de los niños pequeños, según García y Mayta (2022), los niños con habilidades visoespaciales bien desarrolladas son más hábiles para realizar actividades como jugar a juegos de construcción, armar rompecabezas y dibujar. concluyen que las habilidades visoespaciales son importantes para el desarrollo integral del niño. Al proporcionar

oportunidades para desarrollar estas habilidades, los padres y cuidadores pueden ayudar a los niños a alcanzar su máximo potencial en el juego y en otras áreas de su vida.

Resulta importante relacionar las implicaciones entre las habilidades espaciales dentro de los procesos de juego según, Vygotsky (1984) citado por Alonso. (2021), el juego es un método de aprendizaje, donde el niño explora la realidad social y cultural mediante el contacto con otros niños, ampliando así la capacidad de comprender el entorno físico y social, aumentando la zona de desarrollo. Teniendo en cuenta que el juego también es definido como una ocupación según Polonio (2008) es el medio placentero, en el cual el niño expresa diferentes pensamientos y emociones, es considerado no sólo como un sinónimo de recreación si no que es catalogado también como una modalidad terapéutica, logrando a través de este un desempeño fundamental para el crecimiento físico, intelectual, emocional y social del infante, por otro lado, se puede establecer que el juego es una actividad primordial en el desarrollo psicomotor, con el propósito de preparar al niño en el momento de afrontar las exigencias que demanda la sociedad en la vida adulta, formado la identidad del niño por medio del juego

De acuerdo con el marco de trabajo para la práctica de terapia ocupacional (AOTA, 2020). Define el juego actividades lúdicas intrínsecamente motivadas, controladas internamente y elegidas libremente y que pueden incluir la suspensión de la realidad, (Skard & Bundy, 2008). Exploración, humor, toma de riesgos, concursos y celebraciones, (Eberle,2014), establece al juego como un fenómeno complejo y multidimensional que está moldeado por factores socioculturales (Lynch, 2016).

En relación a lo anteriormente expuesto, se reconoce la vinculación de la actividad lúdica como proceso favorecedor en el desarrollo pediátrico, aspecto que será abordado en la presente investigación; adicionalmente como refiere los planteamientos de Álvarez (2021), reconocen los aportes significativos que el juego cumple a través de una serie de funciones por las cuales el niño puede descubrir su entorno, adquirir habilidades y actitudes que emplea en distintas situaciones de la vida cotidiana.

Sobre la base de las consideraciones anteriores se articula la importancia del presente estudio el cual se orienta al establecimiento de la asociación o no que puede derivarse de las habilidades visoespaciales y su relación en el desarrollo del perfil del juego en infantes de 5 a 6 años que asisten a la institución educativa del municipio de Consaca.

### ***1.1.1. Formulación del problema***

¿Cuál es la relación de las habilidades viso espaciales en el desarrollo del perfil de juego en infantes de 5 a 6 años que asisten a la institución educativa del municipio de Consacá?

## **1.2. Justificación**

Cabe resaltar que el juego es importante en el desarrollo del niño, según el ministerio de educación (MEN, 2019) plantea que imaginar el mundo de la primera infancia sin el juego es casi imposible, hace parte de las etapas vitales de las relaciones con el mundo exterior de las personas, como los objetos y el espacio, la repetición y el placer en las interacciones con objetos son fomentados, permitiendo que los niños exploren sus habilidades corporales y comprendan las características de su entorno. Asimismo, el juego refleja aspectos culturales y sociales, representando construcciones y desarrollos en diversos contextos. A través del juego, los niños idealizan su realidad al imitar lo que observan a su alrededor.

Desde el marco de trabajo para la práctica de terapia ocupacional, (AOTA,2020) se considera al juego como una ocupación relevante en el infante permitiendo un desarrollo físico, cognitivo, social y emocional, por ende, les ayudará en el momento de interactuar con el entorno a que sean individuos con una mejor autonomía reduciendo la frustración en la ejecución de actividades, por medio de este el niño conoce, explora, y participa de manera íntegra en el contexto donde convive.

Por otro lado, según (Agamez et al, 2022), afirma que el juego cumple un papel fundamental, por lo que, ayuda a las habilidades visoespaciales a procesar información visual y espacial para completar tareas o actividades, por lo tanto, reconocer la vinculación de las habilidades visoespaciales y el juego cumplen un papel fundamental, los cuales, favorecen el desarrollo del

pensamiento tridimensional fortaleciendo significativamente al desarrollo infantil debido que el infante puede explorar su entorno y aprender nuevas habilidades, donde se estimula la comprensión y la manipulación de objetos en el espacio. Mediante el juego el infante puede desarrollar y estimular las habilidades visoespaciales las cuales serán favorables para el desarrollo del infante en el mundo, el juego es una excelente herramienta que permite estimular las habilidades visoespaciales, como son la capacidad para representar, analizar y manipular objetos mentalmente. Por lo tanto, son esenciales para la vida cotidiana, ya que nos permiten realizar tareas como conducir, leer mapas, jugar deportes y resolver problemas matemáticos. complementar cita de esta segunda parte del párrafo

En referencia con argumentos mencionado se evidencia importancia de la presente investigación la cual a través de un proceso correlacional que analiza dos variables correspondientes a habilidades visoespaciales y juego, dando un aporte significativo además el uso de los instrumentos contextualizados a la población de estudio como son la escala de Susan Knox y la figura de rey, los cuales van a permitir el análisis de la importancia de estas dos variables.

En relación a todo lo anteriormente dicho, el presente estudio es novedoso teniendo en cuenta que en la hemeroteca de la universidad mariana no se registra investigaciones que relacionan las habilidades visoespaciales y perfil de juego, se encuentran otras referencias que están relacionadas con habilidades comunicativas (Coral et al, 2008), habilidades sociales (Ortega et al, 2019), habilidades cognitivas (Ipaz. et al, 2010), el rol del juego en el desarrollo de las actividades diarias (Gómez, 2007).

Finalmente se establece la viabilidad de esta investigación teniendo en cuenta que se cuenta con el aval de rectoría de la institución educativa municipal los libertadores del municipio de Consaca (Ver anexo A).

### **1.3. Objetivos**

#### ***1.3.1. Objetivo general***

Analizar la relación de las habilidades visoespaciales en el desarrollo del perfil de juego en niños de 5 a 6 años que asisten a la Institución Educativa del Municipio de Consacá.

#### ***1.3.2. Objetivos específicos***

- Evaluar las habilidades visoespaciales de los infantes de 5 a 6 años, a partir del test de la figura de rey.
- Determinar el perfil del juego de los infantes de 5 a 6 años a partir del test de la escala de Susan Knox.
- Establecer la relación de las habilidades visoespaciales en el desarrollo del perfil del juego en niños de 4 a 5 años en estudio.

### **1.4. Marco referencial o fundamentos teóricos**

#### ***1.4.1. Antecedentes***

Se realizó un proceso de búsqueda de diferentes antecedentes internacionales, nacionales y regionales que servirán de apoyo a la temática de la presente propuesta de investigación, dicho proceso se realizó en bases de datos académicas y científicas; por ende, a continuación, se presentarán dichos antecedentes.

***1.4.1.1. Internacionales*** A continuación, se describen 5 antecedentes de carácter internacional los cuales fueron tomados en cuenta, debido a que, tienen estrecha relación con la presente propuesta de investigación.

Referente al artículo publicado por Reyes (2020), titulada "Propuesta para el uso de tecnología en aula para el desarrollo de habilidades visoespaciales durante el aprendizaje de escritura", tiene

como objetivo descubrir la importancia de las habilidades visoespaciales, donde se establece el reconocimiento de la percepción visual, dando a entender como es el proceso del ingreso de la información, y la captura por medio de estímulos visuales siendo de gran ayuda para representaciones gráficas, que facilitan el pensamiento y la recepción de información. Por consiguiente, se estima que esta investigación aporta información correspondiente a fundamentos de la justificación, debido a la relación que existe en la presentación de alteraciones de las habilidades visoespaciales, las cuales son determinantes para el logro de la recepción de información para alguna actividad o situación a nivel personal o social.

En relación con lo anterior, la investigación realizada por Tipán et al. (2021), titulada “Habilidad visoespacial, discriminación auditiva, y rendimiento académico en un grupo de estudiantes del segundo ciclo del nivel primario en la república dominicana” tiene como objetivo mencionar que las habilidades visoespaciales están relacionadas con la forma en que se percibe el mundo. Por lo cual el mundo influye en la forma en que se perciben las cosas, en razón de lo cual esta habilidad es necesaria, dado que conduce a un aprendizaje muy significativo. Por tal motivo se estima que es de gran relevancia para la investigación este artículo, principalmente en fundamentos teóricos, refiriendo que estas habilidades permiten adquirir procesos básicos y vitales como: moverse, escribir, leer, observar, diferenciar y manipular.

En este mismo sentido la investigación desarrollada por Diaz (2019), denominado Importancia del juego en la educación, tiene como objetivo reconocer la importancia del juego en el desarrollo de los infantes, como un medio de fortalecimiento de habilidades en el proceso de aprendizaje, pero también como parte fundamental de la estimulación de la psicomotricidad, por medio de la lúdica el niño puede descubrir y actuar sobre los diferentes elementos que contiene el mundo externo, establecer la comunicación con los demás, que sea un ser autónomo e independiente, con el fin, de que construya progresivamente relaciones de carácter social y cultural, por lo tanto, esta investigación es valiosa para la presente propuesta, puesto que aporta relación desde la estructura teórica, en coherencia a la importancia de la lúdica en el aprendizaje y desarrollo en el entorno del niño.

La investigación realizada por Solís (2020), titulado la importancia del juego y sus beneficios en las áreas de desarrollo infantil, donde tuvo como objetivo reconocer la importancia del juego en el desarrollo físico y el bienestar cognitivo, social y emocional, del infante por lo tanto, es fundamental para garantizar un correcto desarrollo y aprendizaje en la primera etapa de vida, debido a esto, son muchas las áreas que se pueden potenciar a través del juego, como la afectividad, la motricidad, inteligencia, creatividad, y sociabilidad, por aquello, se considera importante este artículo puesto que aporta información a los fundamentos teóricos de la presente propuesta, por la relación pertinente frente a que el juego es la primera actividad que el niño ejecuta y conoce el medio o el entorno a través de la experimentación lúdica.

En relación con lo anterior, según Luna et al. (2020) en la investigación denominada 'El juego como recurso didáctico en el aprendizaje de la lengua española, contempla el proceso de enseñanza de aprendizaje en escolares, representando una de las etapas fundamentales en el desarrollo y formación integral de la personalidad de cada educando, por ende, el juego cumple un papel importante en el aprendizaje como un recurso didáctico. Explica de manera breve cómo los docentes deben estimular el juego con diferentes didácticas las cuales ayudan a fomentar la capacidad para planificar, organizar y relacionar dando como resultado óptimo un desarrollo del lenguaje y desarrollo de habilidades, mejorando su aprendizaje en el contexto educativo, social, personal, y emocional. Este artículo aporta información relevante al tema de justificación, referente a justificación, debido que se menciona cual es la importancia del juego en los escolares y cómo esto ayuda al desarrollo integrado.

Para concluir, con respecto a nivel internacional se tiene en cuenta la investigación de Ramos (2019), titulada como la importancia del juego en educación infantil tiene como objetivo contemplar al juego como una actividad fundamental, que surge y se desarrolla bajo la influencia consciente o no intencionada de los adultos. Por lo tanto, se cree que los educadores pueden hacer una contribución significativa para mejorar las posibilidades educativas mediante el uso de métodos de gestión educativa. Donde se fundamenta en explicar la importancia y utilidad del juego desde un punto de vista didáctico, puesto que es una actividad intensa y lúdica que requiere movimiento físico y la interacción social. Por consiguiente, el juego es la actividad propia del niño fomenta la forma de conocer el mundo. De manera que se considera de gran relevancia para la

propuesta de investigación, en fundamentos teóricos, por lo tanto, el juego es indispensable para el crecimiento psíquico, intelectual y social del niño y la niña. Siendo una actividad natural y necesaria para el desarrollo del infante.

**1.4.1.2. Nacionales** A continuación, se presentan los antecedentes de carácter nacional los cuales presentan relación con la temática a investigar.

La investigación de López y Loaiza (2018), titulado "el juego como estrategia pedagógica para el fortalecimiento del pensamiento espacial en los niños y niñas de grado primero del liceo mixto emperador de Cali"; el cual tuvo como objetivo determinar el impacto que tiene una estrategia pedagógica centrada en el juego como fortalecimiento del desarrollo del pensamiento espacial en los niños y niñas del grado primero del colegio Liceo Mixto, en igual forma el pensamiento espacial constituye una parte importante del pensamiento, debido a que hace referencia a la percepción intuitiva o racional del individuo respecto a su entorno y a los objetos que en él se encuentran, es por esto que se considera que este artículo aporta información relevante a la presente propuesta de investigación en el fundamento conceptual, haciendo énfasis en la importancia del inicio del desarrollo de las habilidades y conocimientos básicos acerca de distintas disciplinas a través de situaciones concretas o vivenciales que permiten su comprensión. La investigación reconoce la importancia en desarrollar e implementar estrategias pedagógicas que conlleven al desarrollo de contenidos curriculares desde una perspectiva diferente, de tal forma que se logre un proceso de enseñanza y aprendizaje, en relación a la importancia que tiene el juego en el desarrollo y estimulación en el pensamiento espacial del infante.

Con respecto a lo anterior la investigación realizada por Garzón (2019), titulada "La motivación, el juego y el trabajo colaborativo como propuesta a optimizar el proceso enseñanza-aprendizaje en el Preescolar del Grado Jardín, en el Colegio Agustiniانو Norte de Bogotá" tiene como objetivo diseñar alternativas de aprendizaje a través del juego. Donde describe cómo un niño puede aprender o comprender el mundo que lo rodea. A través del juego, los niños pueden desarrollar habilidades sociales y cognitivas, madurar emocionalmente y adquirir la confianza necesaria para explorar nuevas experiencias y entornos. Las principales formas en que los niños aprenden son a través del juego, estando con otras personas y siendo activo, por lo tanto, esta investigación es de

apoyo a la presente propuesta, aportando fundamentos teóricos, relacionados con el juego, la exploración y experimentación, con el fin de crear cosas nuevas, hablando consigo mismo, comunicándose con los demás, se cultiva el gusto por aprender mediante la lúdica.

En relación con las consideraciones anteriores según Gonzales (2021), titulada "juegos de roles sociales función, simbólica y desarrollo de la personalidad en la edad preescolar" tiene como objetivo promover el desarrollo del potencial de los niños de manera simbólica, con una formación psicológica básica, donde el juego sea la alternativa para que el niño pueda descubrir nuevas formas de exploración mediante el intercambio de roles, siendo así un ser capaz y autónomo en el momento de tomar sus propias decisiones, por lo tanto, esta investigación es valiosa para la presente propuesta, debido a la fundamentación conceptual, relacionada a la interacción del niño mediante el juego de roles y relaciona componentes visoespaciales desde procesos simbólicos y el juego como tema abordado en la presente investigación.

De acuerdo con los razonamientos que se ha venido realizando anteriormente, la investigación por Rodríguez y Velásquez (2023) titulada, "Análisis de habilidades viso espaciales en estudiantes de transición a través de juegos digitales basados en cuadrículas", tiene como objetivo evaluar el desarrollo de habilidades visoespaciales en estudiantes de transición cuando utilizan tres juegos digitales de cuadrícula adaptados a su edad y también estimular el desarrollo cognitivo, por lo tanto, tiene como aporte a la presente investigación, el reconocimiento e importancia de las habilidades visoespaciales, tales como la coordinación motriz, percepción figura fondo, percepción del espacio, discriminación visual y memoria visual, por lo tanto, se establece que el juego en relación a la memoria visual, permiten la adaptación y el desarrollo de las habilidades visoespaciales.

Desde otra perspectiva según Ovalle (2020), en la investigación titulada "Habilidades viso perceptivas y perfil psicomotor análisis de una muestra de estudiantes en etapa preescolar", tiene como objetivo desarrollar las habilidades viso perceptivas para que lo infantes puedan reconocer los diferentes estímulos, con el propósito de reconocer formas, tamaños y colores, haciendo énfasis en la participa de procesos mentales básicos como la memoria, la percepción, Conciencia, cognición, y procesos meta cognitivos, con el fin, de desarrollar las habilidades motoras, de esta

manera el ejercicio psicomotor es un elemento esencial del proceso del aprendizaje, lograr un movimiento bimanual coordinado, refleja la precisión del niño y la organización espacial apropiada para el desarrollo de habilidades en procesos de lectura y escritura. Por lo tanto, esta investigación es importante para la presente propuesta, dado que aporta fundamentos conceptuales, en la comparación con los elementos psicomotores donde enfatiza el espacio temporal, con dimensiones de lateralidad, en el proceso de desarrollo de la habilidad visoespacial del niño.

Referente al artículo publicado por Reyes (2020), titulada "Propuesta para el uso de tecnología en aula para el desarrollo de habilidades visoespaciales durante el aprendizaje de escritura", tiene como objetivo descubrir la importancia de las habilidades visoespaciales, donde se establece el reconocimiento de la percepción visual, dando a entender como es el proceso del ingreso de la información, y la captura por medio de estímulos visuales siendo de gran ayuda para representaciones gráficas, que facilitan el pensamiento y la recepción de información. Por consiguiente, se estima que esta investigación aporta información correspondiente a fundamentos de la justificación, debido a la relación que existe en la presentación de alteraciones de las habilidades visoespaciales, las cuales son determinantes para el logro de la recepción de información para alguna actividad o situación a nivel personal o social.

**1.4.1.3. Regionales** A continuación, se presentan los antecedentes de carácter nacional los cuales presentan relación con la temática a investigar.

La investigación de Bolaños y Reveló, (2022), titulado "el juego como estrategia pedagógica para estimular la atención en los niños y niñas del centro de desarrollo infantil nueva generación de la ciudad de pasto", el cual tuvo como objetivo diseñar estrategias lúdicas para el proceso de aprendizaje de los niños y niñas de primera infancia, con el propósito de aportar una serie de planificaciones pedagógicas, que permitan por medio del juego estimular la atención de los niños y niñas de la población de un CDI. Es por esto, que se considera que esta investigación aporta información al tema investigativo, desde su fundamentación teórica, en la cual, relaciona la atención y la importancia del juego, como herramienta fundamental para el desarrollo del aprendizaje y diferentes habilidades tales como; sociales, físicas, emocionales, visuales, espaciales

y de comunicación, por esta razón, se pretende que el niño pueda desarrollar vínculos en contextos sociales y ambientales de una comunidad.

Sobre las bases de las consideraciones anteriores, otro estudio que se tuvo en cuenta fue el de Córdoba y Martínez, (2022) en la investigación denominada "el juego como estrategia central de enseñanza para incentivar el aprendizaje", tiene como objetivo diseñar estrategias pedagógicas basadas en el juego, para incentivar el aprendizaje de los niños y niñas, de transición de la Institución Educativa Santo Tomas de Aquino sede 2, Sandoná, teniendo un enfoque en diversas perspectivas de la lúdica, con el propósito de convertir el juego como una estrategia central de enseñanza e incentiva del proceso de aprendizaje, dando características propias al juego para que sea una fuente que ayude a desarrollar las diferentes habilidades de los niños tanto físicas como cognitivas, por todo lo dicho, se considera que esta investigación aporta información a nuestra propuesta a partir de fundamentos conceptuales de manera semejante, el juego fue determinado como una herramienta educativa, primordial y esencial para el docente, para lograr que los niños y las niñas tengan un proceso de aprendizaje significativo y de calidad con aportes en el desarrollo y formación integral del infante.

Por otro lado, se tomó en cuenta la investigación realizada por López y Romero, (2019), titulada como "estimulación de la habilidad viso espacial en niños de etapa escolar mediante el proceso de gamificación, con el set de lego mindstorms EV3", tiene como objetivo estimular las habilidades visoespaciales a niños de etapa pre escolar, implementado un método de gamificación innovador, con el fin de estimular el proceso de las habilidades visoespaciales en niños que tiene dificultades en la proyección de esta destreza, por consiguiente esta investigación aporta información a nuestra propuesta en fundamentos teóricos, en relación al juego o gamificación, como una fuente de aprendizaje motivadora y efectiva para los niños de primera infancia, como se lo considera desde la disciplina de ingeniería de sistemas, asimismo desde terapia ocupacional se quiere determinar la relación de las habilidades visoespaciales y su relación en el desarrollo del perfil de juego.

Finalmente, desde el programa de Terapia Ocupacional de la universidad Mariana se evidencia investigaciones que tienen aporte relacional con juego, por lo tanto, según Paz et al. (2010) afirma en su investigación denominada "el juego como estrategia de apoyo para mejorar el desempeño

escolar de niños y niñas de 5 a 6 años de edad del hogar infantil sagrado corazón de Jesús de la ciudad de pasto" reconoce a el juego como una base principal en el desempeño escolar, y herramienta principal para explorar y conocer el mundo que los rodea sin embargo, en este mismo sentido Ortega et al. (2019), afirma en su investigación denominada "Juego multisensorial para el aprendizaje de adición y sustracción matemática en niños con baja visión de 4 a 8 años de la institución educativa municipal Luis Delfín Insuati Rodríguez" la cual, tiene como aporte dar a conocer la importancia del juego desde la terapia ocupacional para mejorar el aprendizaje en lo relacionado a adición y sustracción con el fin de mejorar el procesamiento sensorial de infante. Convirtiéndose estas dos investigaciones como los únicos referentes disciplinares documentados, lo cual permite relacionar la novedad de la presente investigación.

#### ***1.4.2. Marco teórico***

Los conceptos utilizados en la presente investigación van enfocados a las habilidades visoespaciales y el juego, por lo tanto, Según Roselli (2015), define las habilidades visoespaciales como "la capacidad de percibir, comprender y manipular información visual y espacial". Estas habilidades incluyen la percepción visual, la atención visual, la memoria espacial, la orientación espacial, la coordinación ojo-mano y la planificación motora, señala que las habilidades visoespaciales son importantes para una amplia realización de actividades, incluyendo: el juego, el aprendizaje y la vida cotidiana, también destaca que las habilidades visoespaciales son importantes para el desarrollo de las siguientes áreas: la creatividad, resolución de problemas y la coordinación motora, en concreto Roselli destaca como las habilidades visoespaciales son importantes para el desarrollo integral del niño y se pueden desarrollar a través de actividades de juego y aprendizaje.

En relación con lo anterior, mariane Fosting (2014) señala que las habilidades visoespaciales están relacionadas con el desarrollo de la inteligencia general. Los niños con habilidades visoespaciales bien desarrolladas suelen tener un mejor rendimiento académico en matemáticas, ciencias y otras materias que requieren pensamiento espacial. También menciona que las habilidades visoespaciales pueden verse afectadas por factores genéticos y ambientales.

Con referencia a lo anterior, según Knobel (1962), citado por Limachi (2020). La evaluación y el desarrollo consiste en crecer, madurar y aprender, si consideramos que el crecimiento significa un aumento en el volumen de los elementos básicos de la personalidad en especial en la forma física, la adición de algunos elementos más completos al plan general de desarrollo y el proceso físico y biológico del individuo. Hacen énfasis a un crecimiento infantil, catalogado como un pilar del progreso de una región y se constituye en un elemento que permite predecir el curso del desarrollo de los individuos, por lo tanto, hablar del proceso infantil nos permite abordar las complejas redes en las que se involucran diferentes roles tales como, padres, docentes, y comunidades, por lo tanto, la dinámica en la que cada niño está inmerso da libre acceso a unas habilidades visoespaciales y su relación en el desarrollo del perfil del juego en niños de 5 a 6 años infinidad de habilidades que se van perfeccionando en el proceso de maduración, dando paso a la etapa de la evaluación de trayectorias de un desarrollo importante del infante en el medio.

En efecto, el desarrollo infantil viso espacial es el resultado de la integración progresiva de habilidades visuales, motoras y espaciales; la unificación en el niño de estas habilidades culmina en la habilidad para integrar elementos dentro de un todo organizado, ya que el desarrollo de las habilidades viso espaciales, son primordiales para un adecuado aprendizaje como proceso desde la primera infancia, además se trata de la importancia de los recursos didácticos para construir aprendizajes significativos en la educación inicial, con el fin de fortalecer el proceso de aprendizaje, siendo de manera integral y óptima (Agamez et al., 2022).

Relacionado con lo anterior según Roselli (s.f), citado por Leonard, et al (2015). Las habilidades viso espaciales son de gran importancia ya que son la clave para el desarrollo de funciones cognitivas, donde favorece en las tareas que involucren percepción, atención, organización, discriminación, selección y expresión que van relacionados con lateralidad, orientación y capacidad constructiva, por lo cual son necesarias para el infante en la capacidad de reconocer, diferenciar e interpretar los estímulos visuales, por lo tanto, para desarrollar esta habilidad es necesario el proceso del órgano visual, siendo este el medio por el cual es detectado el entorno y posteriormente entra la luz y se encuentran las células foto receptoras y transforman la información suministrada por el sistema nervioso.

Por otro lado, según Knox (1998), citado por Fernández (2020), define el juego como una actividad espontánea, por la cual, practica distintas habilidades, donde se experimenta y se orienta así mismo al mundo actual, por lo tanto, se considera importante el juego ya que, permite visualizar nivel de desarrollo en el que se encuentran los infantes como también los impactos positivos y negativos que generan en la vida diaria de la población infantil.

En relación con lo anterior, el marco de trabajo para la práctica de terapia ocupacional, (AOTA,2020) define el juego como una ocupación relevante en el infante, pero también como actividades lúdicas intrínsecamente motivadas, controladas internamente y elegidas libremente y que pueden incluir la suspensión de la realidad, por lo tanto, pueden desarrollar una exploración, humor, toma de riesgos, concursos y celebraciones (Eberle, 2014; Sutton-Smith, 2009). El juego es un fenómeno complejo y multidimensional que está moldeado por factores socioculturales (Lynch et al., 2016), por tal razón el juego proporciona una exploración y participación al identificar las actividades del juego y la participación al momento de mantener un equilibrio en el juego y otras ocupaciones.

### ***1.4.3. Marco conceptual***

Los conceptos utilizados en la presente investigación van enfocados a las ***habilidades visoespaciales*** y el juego, por lo tanto, según Roselli (2015) define las habilidades visoespaciales como "la capacidad de percibir, comprender y manipular información visual y espacial". Estas habilidades incluyen la percepción visual, la atención visual, la memoria espacial, la orientación espacial, la coordinación ojo-mano y la planificación motora, señala que las habilidades visoespaciales son importantes para una amplia realización de actividades, incluyendo: el juego, el aprendizaje y la vida cotidiana, también destaca que las habilidades visoespaciales son importantes para el desarrollo de las siguientes áreas: la creatividad, resolución de problemas y la coordinación motora, en concreto Roselli destaca como las habilidades visoespaciales son importantes para el desarrollo integral del niño y se pueden desarrollar a través de actividades de juego y aprendizaje.

En relación con lo anterior, mariane Fosting (2014) señala que las ***habilidades visoespaciales*** están relacionadas con el desarrollo de la inteligencia general. Los niños con habilidades visoespaciales bien desarrolladas suelen tener un mejor rendimiento académico en matemáticas, ciencias y otras materias que requieren pensamiento espacial. También menciona que las habilidades visoespaciales pueden verse afectadas por factores genéticos y ambientales.

Por otro lado, según Knox (1998), citado por Fernández (2020), define ***el juego*** como una actividad espontánea, por la cual, práctica distintas habilidades, donde se experimenta y se orienta así mismo al mundo actual, por lo tanto, se considera importante el juego ya que, permite visualizar nivel de desarrollo en el que se encuentran los infantes como también los impactos positivos y negativos que generan en la vida diaria de la población infantil.

En relación a lo anterior, el marco de trabajo para la práctica de terapia ocupacional, (AOTA,2020) define ***el juego*** como una ocupación relevante en el infante, pero también como actividades lúdicas intrínsecamente motivadas, controladas internamente y elegidas libremente y que pueden incluir la suspensión de la realidad, por lo tanto, pueden desarrollar una exploración, humor, toma de riesgos, concursos y celebraciones (Eberle, 2014; Sutton-Smith, 2009). El juego es un fenómeno complejo y multidimensional que está moldeado por factores socioculturales (Lynch et al., 2016), por tal razón el juego proporciona una exploración y participación al identificar las actividades del juego y la participación al momento de mantener un equilibrio en el juego y otras ocupaciones.

#### ***1.4.4. Marco contextual***

Consacá es un municipio que está situado a 50 Kilómetros de la capital del departamento de (Pasto) el cual está conformado por dos corregimientos y 32 veredas. los cuales son San Rafael, Churupamba, Hatillo Bajo, Santa Inés, Caracol, Hatillo Alto, Cariaco Alto, Campamento, Villa Inés, Josep, El Juncal, Villa Rosa, San Miguel de Cariaco, La Aguada, San José del Salado, Alto Bomboná, Tinajillas, El Guabo, Ciudadela Bomboná, Veracruz, Brisas del Guáitara, San Antonio, La Loma, El Edén, Rumipamba, Cajabamba, Paltapamba, El Tejar y El Cucho. Según el DANE,

infiere que actualmente este municipio cuenta con una población de 9386 habitantes, dentro de estos están en las edades de 18 a 30 años (Unidad Nacional para la Gestión de Riesgo, 2010).

Sin igual a duda, el proyecto de investigación se desarrolla en la institución educativa los libertadores del municipio de Consacá, donde se puede decir, que es un establecimiento de carácter público que presta los servicios de educación preescolar, básica primaria y básica secundaria, con una misión y visión enfocados en el rol que desarrollan en la sociedad y la perspectiva del enfoque hacia dónde se están dirigiendo (Institución Educativa los Libertadores, 2024).

Con respecto a lo anterior la misión se plantea en contribuir en la formación de personas íntegras y competentes a partir de los valores humanos, sociales, éticos, culturales y políticos, potenciando procesos de inclusión educativa y capacidad crítico-reflexiva para el mejoramiento de su calidad de vida y la de su región, en consecuencia, la visión, en el año 2025 la Institución Educativa Los Libertadores, será reconocida a nivel local, departamental y nacional, por su calidad académica y la integralidad de la propuesta educativa, centrada en la transformación del ser y el desarrollo de competencias, mediante procesos pedagógicos que promuevan la autonomía, la inclusión, la convivencia y el liderazgo, apoyados por una comunidad educativa comprometida con el mejoramiento institucional y el de su entorno (Institución Educativa los Libertadores, 2024).

La institución se rige por unos fundamentos, principios y valores, donde cabe resaltar, los siguientes aspectos, consideran la vida, en todas sus manifestaciones como el bien más preciado y como principio de toda acción. Establecen la diferencia del pensamiento en un ambiente democrático y el respeto por la diversidad, como elementos de una verdadera convivencia, por lo cual, la buena convivencia dentro de la concepción racional del cumplimiento de las funciones de cada uno en torno del desarrollo institucional. Como también la búsqueda constante de apoyo de las demás organizaciones y autoridades en procura del mejoramiento cultural, material y espiritual del hombre, donde la promoción a la solución del conflicto en el consenso del reconocimiento del otro y la acción generadora de aprendizajes positivos en su tratamiento oportuno y resolución acertada, enfocándose a el rechazo a toda forma de violencia y maltrato contra el hombre y su entorno, siendo de gran impacto los valores, tales como, respeto, responsabilidad, solidaridad, gratitud, honestidad, perseverancia, y tolerancia (Institución Educativa los Libertadores, 2023).

#### **1.4.5. Marco legal**

Para esta presente investigación es importante tener en cuenta aspectos de carácter legal, con el fin, de respaldar la elaboración de la presente investigación, por lo tanto, se presentan algunas leyes, frente al tema de investigación.

En primera instancia abordaremos la ley 115 de 1994 denominada ley general de educación, de conformidad con el artículo 67 de la constitución política, donde define y desarrolla la organización y la presentación de la educación formal en sus niveles de preescolar, básica primaria y secundaria, no formal e informal. Sin embargo, tenemos la presencia de la ley 30 de 1992, donde se define el carácter y la autonomía de las instituciones de educación superior, con el objeto de programas académicos y procedimientos de fomento, inspección y vigilancia de la enseñanza. Estas dos leyes indican los principios constitucionales sobre el derecho a la educación que tiene toda persona, por su parte, las condiciones de calidad que debe tener la educación (Congreso de la República, 1994).

Por otro lado, según la ley 1098 de 2006, establece en el artículo 28, el derecho a la educación. Los niños, las niñas y los adolescentes tienen derecho a una educación de calidad. Esta será obligatoria por parte del Estado en un año de preescolar y nueve de educación básica. La educación será gratuita en las instituciones estatales de acuerdo con los términos establecidos en la Constitución Política. Incurrirá en multa hasta de 20 salarios mínimos quienes se abstengan de recibir a un niño en los establecimientos públicos de educación, así mismo, el artículo 29 denomina el derecho al desarrollo integral en la primera infancia, donde establece que la primera infancia es la etapa del ciclo vital en la que se establecen las bases para el desarrollo cognitivo, emocional y social del ser humano. Comprende la franja poblacional que va de los cero (0) a los seis (6) años de edad. Desde la primera infancia, los niños y las niñas son sujetos titulares de los derechos reconocidos en los tratados internacionales, en la Constitución Política y en este Código. Son derechos impostergables de la primera infancia, la atención en salud y nutrición, el esquema completo de vacunación, la protección contra los peligros físicos y la educación inicial. En el primer mes de vida deberá garantizarse el registro civil de todos los niños y las niñas (Congreso de la República, 2006).

Seguidamente se tomó la política pública nacional de primera infancia “Colombia por la primera infancia” (2007), donde se somete a consideración del Conpes Social, la Política Pública Nacional de Primera Infancia “Colombia por la primera infancia”. La política es el resultado de un proceso de movilización social, generado a partir de la necesidad de retomar y dar un nuevo significado a la temática de oportunidades efectivas de desarrollo de la primera infancia en Colombia. La Política se enmarca en el Plan Nacional de Desarrollo y se refuerza por los compromisos adquiridos en la Convención Internacional sobre los Derechos de los Niños.

En relación con lo anterior, según el ministerio de educación nacional (2019). la educación inicial ocupa un lugar importante en las políticas de gobierno, generando acciones pertinentes que brindan atención, oferta de programas y proyectos que inciden en la generación de mejores condiciones de vida para los niños y las niñas en sus primeros años de vida, Es un derecho impostergable de la primera infancia, la educación inicial se constituye en un estructurante de la atención integral cuyo objetivo es potenciar de manera intencionada el desarrollo integral de las niñas y los niños desde su nacimiento hasta cumplir los seis años, partiendo del reconocimiento de sus características y de las particularidades de los contextos en que viven y favoreciendo interacciones que se generan en ambientes enriquecidos a través de experiencias pedagógicas y prácticas de cuidado.

Finalmente, se tomó la ley 949 del 2005, el artículo 3 donde plantea que el terapeuta ocupacional dentro del marco de su perfil está en capacidad de utilizar la metodología científica en la solución de problemas relacionado con el campo de la educación, tiene competencia para organizar y prestar servicios a la comunidad educativa y a la población con necesidades educativas especiales, temporales o permanentes, mediante la atención y el desarrollo de programas de promoción, prevención, nivelación y remediación de los desempeños ocupacionales relacionados con el juego, el deporte, el autocuidado y la actividad académica. Involucra procesos de orientación e inclusión escolar, asesorías y consultorías. Dada su competencia profesional podrá desempeñarse como docente en instituciones de educación superior que formen terapeutas ocupacionales, cumpliendo las funciones que le asigne el estatuto profesoral correspondiente, así como otras normas vigentes sobre la materia (Congreso de la República, 2009).

#### **1.4.6. Marco ético**

A continuación, se presenta la normativa ética en la cual se sustenta la presente propuesta de investigación.

De acuerdo con la ética que se debe tener para realizar una investigación la Resolución 8430 de 1993, dictamina las normas científicas, técnicas y administrativas para la investigación en salud como pueden ser biológicas, de promoción y prevención entre otras. Por lo tanto en el título 1 dictamina, las disposiciones generales, donde refiere en el artículo 1° como: la disposición de estas normas científicas tiene por objeto establecer los requisitos para el desarrollo de la actividad investigativa en salud; además en el Título II, artículo 8 refiere sobre La investigación en seres humanos, donde dictamina que se debe proteger la privacidad del individuo, sujeto de investigación, identificándose sólo cuando los resultados lo requieran y éste lo autorice (Ministerio de Salud y Protección Social, 1993)

La resolución dicta unas respectivas categorías sobre los tipos de investigación que se realizan los cuales los define en el artículo 11. Para efectos de este reglamento las investigaciones se clasifican en las siguientes categorías: Investigación con riesgo mínimo, Investigación con riesgo mayor que el mínimo y la investigación sin riesgo que es en la cual se encuentra la presente propuesta de investigación que es definida como: Investigación sin riesgo: Son estudios que emplean técnicas y métodos de investigación documental retrospectivos y aquellos en los que no se realiza ninguna intervención o modificación intencionada de las variables biológicas, fisiológicas, psicológicas o sociales de los individuos que participan en el estudio, entre los que se consideran: revisión de historias clínicas, entrevistas, cuestionarios y otros en los que no se le identifique ni se traten aspectos sensitivos de su conducta, que esta es la categoría en la cual la presente investigación porque en ningún momento se realizara algún tipo de acciones que ameriten intervención con la población infantil (Ministerio de Salud y Protección Social, 1993).

Así mismo, para el desarrollo de la presente propuesta de investigación se tiene en cuenta las disposiciones ya establecidas en el artículo 14; donde habla sobre el consentimiento informado, el cual es un acuerdo por escrito, mediante el cual el sujeto de investigación o en su caso, su

representante legal, autoriza su participación en la investigación, con pleno conocimiento de la naturaleza de los procedimientos, beneficios y riesgos a que se someterá, con la capacidad de libre elección y sin coacción alguna y el artículo 15. En cuanto al capítulo III. De las investigaciones en menores de edad o discapacitados artículo 25. Para la realización de investigaciones en menores o en discapacitados físicos y mentales deberá, en todo caso, obtenerse, además del consentimiento informado de quienes ejerzan la patria potestad o la representación legal del menor o del discapacitado (Ministerio de Salud, 1993). En el caso particular se maneja el Formato de consentimiento informado (ver Anexo 2) (Ministerio de Salud y Protección Social, 1993).

La investigación cuenta con la normativa de la Editorial UNIMAR toma como referencia las directrices sobre ética y buenas prácticas editoriales del Comité de Ética para las Publicaciones (Committee on Publication Ethics COPE), cuya finalidad es garantizar buenas prácticas editoriales, prevenir conductas inadecuadas y promover la calidad científica, que promueve prácticas editoriales adecuadas, en esa medida, después de la presentación inicial de un manuscrito de cualquier índole, no se acepta la adición, supresión o cambio en el orden de los autores. La Universidad Mariana acoge las normas jurídicas sobre propiedad intelectual e industrial que rigen en Colombia: normas jurídicas constitucionales, normas jurídicas internas del país, normas jurídicas de la Comunidad Andina, y normas jurídicas internacionales (Tratados suscritos por Colombia). Así mismo, la propiedad intelectual sobre los artículos, libros y otros, se registrará por lo establecido en el Régimen de Propiedad Intelectual y Derechos de Autor de la Universidad Mariana (Universidad Mariana, 2015).

## **1.5. Metodología**

### ***1.5.1. Paradigma de investigación***

En la investigación realizada, se utilizó un paradigma de tipo cuantitativo, el cual, según Sampieri (2018), buscaba describir, explicar y comprobar mediante la medición numérica y el análisis estadístico de los datos y fuentes conocidas como instrumentos estandarizados y validados, la relación entre las habilidades visoespaciales y el desarrollo del perfil del juego en infantes. El

propósito era demostrar la confiabilidad de la información a través de los resultados obtenidos en el proceso de investigación.

### ***1.5.2. Enfoque de investigación***

En la investigación, se empleó el enfoque conocido como empírico analítico, el cual se fundamentaba en la observación de hechos que eran cuantificables y medibles. Por consiguiente, tenía un carácter empírico, ya que los investigadores constituían la fuente directa para la recolección de datos con la población objeto de estudio. Por otro lado, era analítico, lo que permitía el análisis de los datos a través de estadísticas con el propósito de identificar la relación entre las variables examinadas en la población específica de esa propuesta pasada (Sampieri, 2018).

### ***1.5.3. Tipo de investigación***

En la investigación, se empleó un estudio descriptivo correlacional, de acuerdo con Sampieri (2018). El estudio descriptivo tenía como finalidad fundamentar investigaciones correlacionales, las cuales, a su vez, proporcionaban información para llevar a cabo estudios explicativos que generaban un sentido de comprensión y eran altamente estructurados. Esta investigación descriptiva correlacional se orientaba a comprender y explorar la relación o no entre dos variables. En este caso, se relacionaba el nivel de desarrollo de las habilidades visoespaciales expresadas en procesos perceptivo-motores, evaluados mediante el Test de Figura Compleja de Rey, y el perfil del juego, medido mediante la Escala de Juego Susan Knox.

### ***1.5.4. Población y muestra/unidad de trabajo y unidad de análisis***

- **Población:** Se encuentro conformado por 230 niños de género femenino y masculino que se encontraron dentro del rango de edades de 5 años de la Institución educativa los libertadores del municipio de Consaca.
- **Muestra:** En la investigación se tomó una muestra probabilística por conveniencia de 14 niños de género femenino y masculino que se encontraron en los rangos de edad entre los 5 a 6 años de edad de la institución educativa los libertadores del municipio de Consaca.

En la última fase, se procede a la verificación del funcionamiento del sistema a través del seguimiento detallado de las variables mediante una observación técnica y el continuo monitoreo de dichas variables a lo largo de todo el proceso. Para concluir esta etapa de manera, se lleva a cabo una verificación de la calibración de los sensores utilizados para medir las diversas variables del cultivo, este proceso de verificación de la calibración se realiza en colaboración con los laboratorios de la Universidad Mariana, aprovechando su experiencia y recursos especializados. Además, se incorpora una aplicación demostrativa que facilita el monitoreo en tiempo real de las variables del cultivo, proporcionando una herramienta práctica y visual para evaluar el desempeño del sistema.

#### ***1.5.5. Técnica de instrumentos de recolección de información***

Escala de juego de Susan Knox: la Terapeuta Ocupacional Susan Knox en el año 1968, creó un instrumento que permite evaluar diversas habilidades mediante la observación del juego libre en diferentes contextos. La cual dio como nombre “Escala de juego preescolar de Knox, Revisada” la cual está enfocada para evaluar a niños de entre 0 a 6 años, por ende, valora habilidades motrices finas y gruesas, intereses, lenguaje y participación en el medio físico y social, Por consiguiente, este instrumento permite que el terapeuta logre identificar las áreas específicas de juego en las que el infante presenta dificultades y necesita de intervención. Por lo tanto, este instrumento es utilizado en la población de preescolar, ya que permiten realizar un seguimiento al infante, donde se requiere de la presencia del niño o niña para aplicar dicho instrumento y ofrece información cuantitativa y cualitativa de las habilidades que poseen los infantes, lo cual favorece a completar el proceso de evaluación, sin embargo cabe resaltar que esta escala consta de 4 categorías, las cuales son manejo de espacio, manejo de material, simbolismo pretendido y participación, (Cardemil et al, 2013) mencionadas a continuación:

- A. Manejo de espacio la cual está conformada por las dimensiones de actividad motora amplia e intereses.
- B. Manejo de material la cual está conformada por las dimensiones de manipulación, construcción, propósito y atención.
- C. Imitación la cual está conformada por imitación y dramatización.

D. Participación la cual está conformada por tipo cooperación y lenguaje.

El test de la Figura Compleja de Rey- es una prueba clásica de evaluación neuropsicológica que evalúa habilidades viso constructivas y aprendizaje incidental. Por lo tanto, es una valoración cualitativa del rendimiento en esta prueba es útil para evaluar la atención, la planificación y la organización estratégica de los infantes donde se evalúa y se puede apreciar el nivel de desarrollo perceptivo-motor, la atención, memoria, habilidades viso espaciales, planificación y organización estratégica y el estilo de procesamiento de información (Spraggon, 2015). El cual está orientado a evaluar un rango poblacional entre 5 a 11 años

El test de figura de rey está compuesto por dos partes:

- a) la primera enfocada a copia de diseños
- b) la segunda enfocada a memoria.

## **2. Presentación de resultados**

### **2.1. Procesamiento de la información**

En el mes de septiembre del año 2023 se realizó prueba piloto, con el fin de ejecutar la calibración por parte de los investigadores frente a los instrumentos test de figura de rey y escala de Susan Knox pruebas de valoración las cuales se encuentran estandarizadas y validadas, determina que el tiempo de duración es de 30 minutos aproximadamente para la ejecución los 2 test, y se complementa con el proceso de entrenamiento en el proceso comprensivo de interpretación de los datos y resultados arrojados. Se realizó a 3 usuarios, previamente autorizados por sus padres de familia, con la orientación previa de la asesora Mg. Diana Graciela Lagos Salas (Anexo C).

Una vez analizado el proceso de la prueba piloto con la asesora, y previo calendario establecido en la institución educativa del municipio de Consacá durante el mes de septiembre, se ejecutó con el grupo de investigadores, la ejecución del trabajo de campo, en un primer momento a través de la explicación del procesos investigativo y diligenciamiento del consentimiento informado (anexo D), a los padres de familia, el instrumento que se aplicó a los usuarios, con el fin de responder inquietudes sobre el mismo, cabe destacar que, el instrumento fue aplicado a 14 escolares pertenecientes a la institución anteriormente mencionada,

Para el procesamiento de los datos se realizó una base de datos en excel, que permitió realizar la codificación de las variables de e interés, posterior a esto se realizó el análisis estadístico a través del software estadístico SPSS versión 23, según el plan de análisis planteado, calculando frecuencias y porcentajes de las variables de estudio de tipo cualitativo. Para el análisis bivariado se utilizó el estadístico de prueba Chi-Cuadrado, con el fin de establecer la asociación entre las variables de tipo cualitativo, escala de Susan Knox y test de figura de rey con un nivel de confianza del 95% y un valor de  $p > 0.05$ , a partir del cálculo de proporciones presentadas en cada una de las variables de estudio.

Así, el análisis de la información cuantitativa, se realizó un vaciado de información en una hoja de Excel, así como también se realizó la decodificación del instrumento y de los resultados obtenidos.

## 2.2. Interpretación y análisis de resultados

Importante hay que mencionar que a continuación se presentaron las variables sociodemográficas de sexo y edad, todo con el fin de brindar conocimiento al lector sobre la población con la que se trabajó.

**Tabla 1**

*Descripción según el sexo*

<b>Genero</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Femenino	6	42.8%
Masculino	8	51,1 %
<b>Total</b>	<b>14</b>	<b>100 %</b>

Según se muestra en la tabla 1, el 42,8% de la población equivalen a 6 personas de sexo femenino y el otro 51,1% restante de la población pertenecen a 8 personas de sexo masculino.

**Tabla 2**

*Descripción según la edad*

<b>Edad</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
5 años	7	50 %
6 años	7	50 %
<b>Total</b>	<b>14</b>	<b>100 %</b>

Según se muestra en la tabla 2, el 50% de la población equivalen a 7 personas de 5 años y el otro 50% faltante pertenecen a 7 personas de 6 años.

**2.2.1. Habilidades visoespaciales de los infantes de 5 a 6 años, a partir del test de la figura de rey.**

**Tabla 3**

*Descripción test figura de rey copia*

<b>Test figura de rey copia</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Rango normal	2	14,2
Rango con alteración	12	85,7
<b>Total</b>	<b>14</b>	<b>100%</b>

Según se muestra en la tabla 3, se puede destacar que el 85,7 % de la población pertenecen a 12 personas se encuentran en el rango con alteración en copia del test de figura de rey y únicamente 2 escolares correspondiente al 14,2 % de la población equivalen a 2 personas se encuentran en el rango normal en relación a copia

**Tabla 4**

*Descripción test figura de rey memoria*

<b>Test figura de rey memoria</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Rango normal	0	
Rango con alteración	14	100%
<b>Total</b>	<b>14</b>	<b>100%</b>

Según se muestra en la tabla 4, el 100% de la población que es igual a 14 personas presentan un rango de alteración en relación a memoria del test de figura de rey.

**2.2.2. Perfil del juego de los infantes de 5 a 6 años a partir del test de la escala de Susan Knox.**

**Tabla 5**

*Descripción escala de Susan Knox manejo de espacio*

<b>Escala de Susan Knox manejo de espacio</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Rango normal	13	92%
Rango con alteración	1	7,1%
<b>Total</b>	<b>14</b>	<b>100%</b>

Según se muestra en la tabla 5, se puede destacar que el 92 % de la población pertenecen a 13 personas que se encuentran en el rango normal en manejo de espacio en la escala de Susan Knox y únicamente 1 escolar correspondiente al 7,1 % de la población que equivale a un rango con alteración en manejo de espacio.

**Tabla 6**

*Descripción escala de Susan Knox manejo de material*

<b>Escala de susan knox manejo de material</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Rango normal	7	50%
Rango con alteración	7	50%
<b>Total</b>	<b>14</b>	<b>100%</b>

Según se muestra en la tabla 6, se puede destacar que el 50% de la población pertenecen a 7 personas que se encuentran en un rango normal en relación con manejo de material en la escala de Susan Knox, el 50% faltante de la población, que es igual a 7 personas equivalen a un rango con alteración en manejo de material.

**Tabla 7***Descripción escala de Susan Knox manejo de imitación*

<b>Escala de susan knox manejo de imitación</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Rango normal	8	57%
Rango con alteración	6	42,8%
<b>Total</b>	<b>14</b>	<b>100%</b>

Según se muestra en la tabla 7, se puede destacar que el 57% de la población pertenecen a 8 personas que se encuentran en un rango normal en relación a manejo de imitación en la escala de Susan Knox, el 42,8% faltante de la población, que es igual a 6 personas equivalen a un rango con alteración en manejo de imitación.

**Tabla 8***Descripción escala de Susan Knox manejo de participación*

<b>Escala de susan knox manejo de participación</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Rango normal	9	64,2%
Rango con alteración	5	35,7%
<b>Total</b>	<b>14</b>	<b>100%</b>

Según se muestra en la tabla 8, se puede destacar que el 64,2% de la población pertenecen a 9 personas que se encuentran en un rango normal en relación a manejo de participación en la escala de Susan Knox, el 35,7% faltante de la población, que es igual a 5 personas equivalen a un rango con alteración en manejo de participación.

### 2.2.3. Relación de las habilidades visoespaciales en el desarrollo del perfil del juego en niños de 5 a 6 años en estudio

**Tabla 9**

*Relación entre las habilidades visoespaciales y el desarrollo del perfil del juego en niños de 5 a 6 años en la Institución Educativa Municipal de Consaca*

Variables		Total, Escala Knox				Total		Chi Cuadrado (Prueba exacta Fisher)	Valor p
		Alteración		Normal					
		F	%	F	%	F	%		
Rango	Alteración	4	44,4	4	80	8	57,1	1,659	0,301
Figura Rey	Normal	5	55,6	1	20	6	42,9		

En la tabla número nueve se evidencia que no existe una asociación estadísticamente significativa entre las habilidades visoespaciales y el desarrollo del perfil del juego en niños de 5 a 6 años, con un valor de  $p > 0.05$ , con un intervalo de confianza del 95%. Sin embargo, se observa que los niños con una alteración en la escala Knox, presentan el 44,4% ( $n=4$ ) una habilidad visoespacial con alteración y un 55,6% ( $n=5$ ) una habilidad visoespacial normal; mientras que los niños que presentaron un desarrollo del perfil del juego con alteración el 57,1% ( $n=8$ ) tuvieron una habilidad visoespacial alterada y un 42,9% ( $n=6$ ) una habilidad visoespacial normal.

### 2.3. Discusión

La presente investigación denominada 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 de Consaca, fue desarrollada teniendo en cuenta la aplicación de los test escala de Susan Knox y test de figura de rey, los cuales, permitieron asociar relación de las habilidades visoespaciales en el desarrollo del perfil de juego; en donde la información obtenida, permitió el análisis de indicar los hallazgos entre los más representativo se reconoce una menor asociación estadísticamente significativa entre las habilidades visoespaciales y el desarrollo del perfil del juego en niños de 5 a 6 años, con un valor de  $p > 0,301$  superior al estimado de  $p > 0.05$ .

Se observa que los niños con una alteración en la escala de juego de Knox presentan un 44,4% (n=4) de alteraciones en la habilidad visoespacial. Moreno et al. (2020) plantean que el juego desempeña un papel crucial en el desarrollo de estas habilidades, permitiendo a los niños explorar su entorno, manipular objetos y experimentar diferentes perspectivas espaciales, como entender la forma, tamaño y posición relativa de los objetos, tal como ocurre al jugar con bloques.

Además, los juegos de roles también contribuyen a esta comprensión del espacio y la orientación, donde los hallazgos de la presente investigación se relacionan con la evidencia de dificultades en la escala de juego Knox, particularmente en los componentes visoconstructivos. De acuerdo con Conca (2019), el juego es fundamental para el desarrollo de habilidades visoespaciales en los niños, ya que les permite explorar y manipular objetos en entornos tridimensionales, fomentando la percepción visual y la coordinación. Esto destaca la importancia de ofrecer oportunidades para participar en actividades que estimulen las habilidades visoespaciales, como juegos de construcción, rompecabezas y deportes que requieran coordinación motora y percepción espacial, proporcionando un entorno divertido y estimulante donde los niños puedan aprender sobre el espacio y los objetos que los rodean, promoviendo su desarrollo cognitivo y motor.

De igual manera, Occ et al. (2023) afirman que el juego simbólico desempeña un papel crucial en el desarrollo de habilidades visoespaciales en los infantes, proporcionando un espacio seguro y estimulante para explorar y experimentar con diferentes situaciones, roles y escenarios imaginarios. Durante el juego simbólico, los niños representan roles y situaciones de la vida real utilizando objetos y materiales de manera simbólica, lo que les permite comprender y manipular conceptos espaciales de una manera significativa y creativa.

Según García (2021), al crear y manipular escenarios imaginarios, los niños están constantemente interactuando con el espacio a su alrededor, lo que les brinda la oportunidad de desarrollar habilidades de percepción visual, comprensión del espacio y relaciones espaciales. Esto establece la relevancia del juego simbólico en la fomentación del pensamiento abstracto, la resolución de problemas y la creatividad, ya que los niños tienen que visualizar y manipular mentalmente objetos y situaciones. Esta actividad lúdica también promueve la habilidad de planificar y organizar, ya que los niños deben coordinar y estructurar sus juegos de acuerdo con

sus propios deseos e ideas, proporcionando un entorno de aprendizaje rico y dinámico que impulsa el desarrollo integral de las habilidades visoespaciales en los infantes, preparándolos para comprender y navegar eficazmente en su entorno físico y social.

Gonzales (2019) menciona que la importancia del juego en el desarrollo de habilidades visoespaciales se refleja en cómo las actividades de roles sociales ayudan a establecer bases sólidas para la formación de la personalidad del niño. Al participar en estas actividades, los niños pueden establecer nuevos vínculos afectivos y desarrollar habilidades de comunicación asertiva, tomando decisiones de forma individualizada. Estas actividades son de gran relevancia ya que fomentan en los infantes la autonomía adecuada, lo que contribuye a promover la responsabilidad y el autocontrol.

De esta manera, los niños pueden sentirse seguros de sí mismos y de sus habilidades, permitiéndoles desenvolverse de manera más eficaz en su entorno. Vicente et al. (2021) afirman que el juego es una base esencial en el desarrollo de habilidades visoespaciales, ya que ayuda a los niños a construir y estructurar la realidad, permitiéndoles regular su conducta y reorganizar su percepción del mundo. El juego es una parte cultural en los niños, ya que les enseña a vivir en sociedad y a autorregularse, aprendiendo a usar su propia libertad. Estos hallazgos permiten relacionar la evidencia de la presente investigación con la importancia del perfil de juego en el desarrollo de habilidades visoespaciales. De acuerdo con Bacuilima (2019), es primordial trabajar actividades donde esté involucrado el juego para estimular las habilidades visoespaciales, realizando juegos encaminados a movimientos de cubos, organizador de láminas y deportes que requieran coordinación, permitiendo que los niños aprendan del espacio donde se encuentran y de los objetos que los rodean.

Por otro lado, se observa que los niños con un desarrollo alterado del perfil del juego presentan un 57,1% (n=8) de habilidades visoespaciales alteradas. Núñez y Pantoja (2023) mencionan que el desarrollo del perfil del juego no solo promueve habilidades visoespaciales, esenciales para la comprensión de conceptos matemáticos y científicos, la lectura de mapas y gráficos, y la resolución de problemas geométricos, sino que también influye en actividades cotidianas como la conducción,

la navegación y la organización del espacio. Estas habilidades son cruciales para la creación y manipulación de modelos dimensionales.

Perero (2019) determina que el buen desarrollo del perfil del juego fomenta la creatividad, la cooperación y la autoexpresión en los niños. Al experimentar con diferentes roles y situaciones, los niños amplían su comprensión del mundo, adquiriendo habilidades espaciales, sociales y emocionales importantes para su crecimiento y desarrollo. Además, el juego proporciona un ambiente de aprendizaje seguro y estimulante, donde los niños pueden explorar, experimentar y aprender de manera activa y significativa, preparándolos para enfrentar con confianza los desafíos futuros tanto en el ámbito académico como en el social.

En la presente investigación se observa que los niños con una alteración en la escala de juego de Knox presentan un 44,4% (n=4) de alteraciones en la habilidad visoespacial. Estos resultados se alinean con las afirmaciones de Moreno et al. (2020), quienes destacan que el juego es crucial para el desarrollo de habilidades visoespaciales, permitiendo a los niños explorar su entorno, manipular objetos y experimentar diferentes perspectivas espaciales. Nuestro estudio confirma que las alteraciones en la escala de juego Knox están relacionadas con dificultades en componentes visoconstructivos, respaldando así los hallazgos de Moreno et al. (2020).

De manera similar, Conca (2019) sostiene que el juego es esencial para el desarrollo de habilidades visoespaciales, al proporcionar un entorno tridimensional donde los niños pueden mejorar su percepción visual y coordinación. Nuestros datos indican que es importante ofrecer actividades que estimulen estas habilidades, como juegos de construcción y deportes que requieran coordinación motora y percepción espacial, lo cual coincide con la evidencia encontrada en nuestra investigación.

Además, Occ et al. (2023) afirman que el juego simbólico contribuye significativamente al desarrollo de habilidades visoespaciales en los infantes. Nuestro estudio también encuentra que los niños que participan en juegos simbólicos muestran mejoras en la comprensión y manipulación de conceptos espaciales. Estos hallazgos sugieren que el juego simbólico no solo enriquece la

creatividad y el pensamiento abstracto, sino que también promueve el desarrollo de habilidades visoespaciales, apoyando las conclusiones de Occ et al. (2023).

Por ende, García (2021) establece que, al interactuar con escenarios imaginarios, los niños desarrollan habilidades de percepción visual y comprensión espacial. Nuestros resultados muestran que el juego simbólico facilita estas interacciones, destacando su relevancia en el desarrollo de habilidades visoespaciales, tal como sugiere García. Este tipo de juego también fomenta la planificación y organización, aspectos que se reflejan en nuestro estudio al observar cómo los niños estructuran y coordinan sus juegos.

Gonzales (2019) menciona que el juego en el desarrollo de habilidades visoespaciales está vinculado con la formación de la personalidad del niño. En nuestra investigación, observamos que los niños que participan en actividades de roles sociales desarrollan habilidades de comunicación y autonomía, lo que contribuye a su desarrollo integral, en línea con lo mencionado por Gonzales (2019); a lo cual, Vicente et al. (2021) afirman que el juego ayuda a los niños a construir y estructurar la realidad, regulando su conducta y percepción del mundo. Nuestros hallazgos corroboran esta afirmación, mostrando que el juego es una parte fundamental del desarrollo cultural y social de los niños, preparándolos para navegar en su entorno físico y social.

Por otro lado, se encontró que los niños con un perfil de juego alterado presentan un 57,1% (n=8) de habilidades visoespaciales alteradas. Núñez y Pantoja (2023) mencionan que el desarrollo del perfil de juego promueve habilidades visoespaciales, esenciales para la comprensión de conceptos matemáticos y científicos, así como para actividades cotidianas. Nuestros resultados coinciden con esta visión, subrayando la importancia de un desarrollo adecuado del perfil de juego para el bienestar y éxito académico de los niños.

A lo cual, Perero (2019) determina que un buen desarrollo del perfil de juego fomenta la creatividad, cooperación y autoexpresión en los niños. Los hallazgos de nuestra investigación muestran que, al experimentar con roles y situaciones diversas, los niños amplían su comprensión del mundo y desarrollan habilidades espaciales, sociales y emocionales, apoyando así las conclusiones de Perero.

Finalmente, Santana et al. (2019) describen el juego como una herramienta innovadora en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Nuestro estudio respalda esta afirmación, mostrando que el juego interactivo permite a los niños desarrollar habilidades de liderazgo y relación con su entorno. Novo (2021) también enfatiza la importancia de recursos educativos como la construcción de bloques y actividades de concentración, lo cual se refleja en nuestros resultados al observar que estos recursos proporcionan un ambiente de aprendizaje lúdico y efectivo.

### **3. 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.

#### **4. 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.

## **Referencias Bibliográficas**

- Agamez Cárdenas, L. A., Álvarez Escarraga, L. F., Almario Carrillo, Y. P., Argoty Ruiz, Y. D. C., & García Pascuas, L. M. (2022). Recurso didáctico basado en los conceptos de inclusión e interculturalidad para fortalecer las habilidades visoespaciales en los estudiantes de grado transición de la institución educativa José Antonio Galán, del municipio de Puerto Caicedo, departamento de Putumayo. <https://repositorio.unbosque.edu.co/handle/20.500.12495/9733>
- Agustiniano Norte de Bogotá. <https://repository.libertadores.edu.co/handle/11371/2588>
- Alonso Arija, N. (2021). El juego como recurso educativo: Teorías y autores de renovación pedagógica. <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/51451/TFG-L3005.pdf?sequence=1>
- Álvarez Carrillo, K. M. (2021). Importancia del juego de coordinación en el desarrollo de las habilidades en niños de 5 a 6 años en los estudiantes de primer año de educación básica de la unidad educativa liceo “nuevo mundo, Riobamba, Ecuador. 2021 (Bachelor's thesis, Riobamba). <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/8214>
- Averos Lara, M. K. (2024). El juego de construcción en el desarrollo de la inteligencia espacial en niños y niñas de primero de básica de la unidad educativa “Santa Mariana de Jesús Martínez barba”, cantón San José de Chimbo, provincia Bolívar, año 2023 (Bachelor's thesis, Universidad Estatal de Bolívar. Facultad de Ciencias de la Educación. Carrera Educación Inicial).
- Bolaños-Cadena, D, & Revelo-Imbacuan. (2022). El juego como estrategia pedagógica para estimular la atención en los niños y niñas del centro de desarrollo infantil nueva generación de la ciudad de pasto [ Tesis Pregrado, Universidad Mariana].
- Carapia, M. (2019). ESTIMULACIÓN DE LA INTELIGENCIA ESPACIAL COMO RECURSO. <https://core.ac.uk/download/pdf/12456743242.pdf>

- Carrión, A. L. A. (2020). El juego y su importancia cultural en el aprendizaje de los niños en educación inicial. *Journal of Science and Research: Revista Ciencia e Investigación*, 5(2), 132-149. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7398049>
- Concla, A. L. (2019). Primera infancia: una mirada desde la neuroeducación. *Cerebrum*. Septiembre. <http://www.iin.oea.org/pdf-iin/RH/primera-infancia-esp.pdf>
- Córdoba-Zambrano, Y, & Martínez-Melino, M. (2022). El juego como estrategia central de enseñanza para incentivar el aprendizaje [ Tesis de Especialidad, Universidad Mariana].
- Díaz-Ludeña, E. (2019). Importancia del juego en la educación [Tesis de Especialidad, Universidad Nacional de Tumbes]. <http://repositorio.untumbes.edu.pe/handle/UNITUMBES/1577>
- Estudiantes en Etapa Preescolar. *Búsqueda*, 7(1), 1-9. <https://repositorio.cecar.edu.co/handle/cecar/3003>
- Fernández Álvarez, C. (2020). La creatividad en el ámbito educativo preescolar: un proyecto de investigación-acción-participativa desde terapia ocupacional basada en el juego libre y el pensamiento creativo. <https://ruc.udc.es/dspace/handle/2183/26489>
- García Ramos, G., & Mayta Meza, V. (2022). Actividades lúdicas y la inteligencia espacial en estudiantes del nivel de Educación Inicial del Distrito de Pichanaki. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/63968>
- García-Cernaz, S. (2021). Un estudio longitudinal micro analítico del desarrollo del juego simbólico infantil a partir de técnicas de análisis de las artes temporales. *Estudios sobre educación*, 5(1), 160-167. <https://n9.cl/1yiw4>
- Garzón Bacca, A. M. (2019). La motivación, el juego y el trabajo colaborativo como propuesta a optimizar el proceso enseñanza-aprendizaje en el Preescolar del Grado Jardín en el Colegio

Ipaz Mora, J. A., Ojeda Rosales, L., & Oliva López, C. J. (2010). El juego como estrategia de apoyo para mejorar el desempeño escolar en los niños y niñas de 5 a 6 años de edad del hogar infantil sagrado corazón de Jesús de la ciudad de pasto. año 2010. <https://repositorio.umariana.edu.co/handle/20.500.14112/25164>

Institución Educativa los Libertadores. (2024). Manual de Convivencia. <https://germanarturo.com/libertadores/wp-content/uploads/2015/10/MANUAL-CONVIVENCIA-INSTITUCION-EDUCATIVA-LOS-LIBERTADORES.pdf>

Ley 115 de 1994. (1994, febrero 8). Congreso de la Republica. Diario Oficial No. 41.214. [http://www.secretariasenado.gov.co/senado/basedoc/ley\\_0115\\_1994.html](http://www.secretariasenado.gov.co/senado/basedoc/ley_0115_1994.html)

Ley 949 de 2005. (17 de marzo del 2005). Congresos de la República. Diario Oficial No. 45.853. <https://www.epssura.com/leyes/899-ley-949-de-2005>

Ley 1098 del 2006. (2006). Congreso de la Republica. Diario Oficial No. 46.446. [http://www.secretariasenado.gov.co/senado/basedoc/ley\\_1098\\_2006.html](http://www.secretariasenado.gov.co/senado/basedoc/ley_1098_2006.html)

López Cabrera, M., & Loaiza Restrepo, A. A. (2021). El juego como estrategia pedagógica para el fortalecimiento del desarrollo del pensamiento espacial en los niños y niñas de grado primero del Liceo Mixto Emperador de Cali–Valle. <https://repositorio.uniajc.edu.co/handle/uniajc/326>

Lopez-Ascuntar, A, & Romero-Rosero. (2019). Estimulación de la habilidad visoespacial en niños de etapa escolar mediante el proceso de gamificación con el set de lego minolstorms ev3 [ Tesis Pregrado, Universidad Marian].

Luna- Castro, L. Bague- Luna. Y. y Pérez- Payrol, V. (2020). El juego como recurso didáctico en el aprendizaje de la lengua española. Conrado, 16 no.75, [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1990-86442020000400209](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442020000400209)

- Mesa, E. D. V., Henao, A. M. G., Henao, O. A. P., Taborda, L. M. A., & Marín, L. J. R. (2020). El juego como estrategia pedagógica para la enseñanza de las matemáticas: retos maestros de primera infancia. *Infancias imágenes*, 19(2), 133-142. <https://revistas.udistrital.edu.co/index.php/infancias/article/view/14133>
- Ministerio de Educación. (2 de abril de 2019). Educación. <https://www.mineducacion.gov.co/1621/article-122719.html>
- Ministerio de Salud y Protección Social. (1993). Resolución 8430 de 1993. <https://www.minsalud.gov.co/sites/rid/lists/bibliotecadigital/ride/de/dij/resolucion-8430-de-1993.pdf>
- Moreno Cruz, M., Lara González, J., Salgado Hernández, Z., Pérez Piña, J. A., & Calleja Macip, M. V. D. L. (2020). Estimulación de habilidades del hemisferio derecho con apoyo del juego, creatividad y riesgo, en niños de 3 a 6 años.
- Murcia, A. (2021). Importancia del preescolar en el desarrollo del niño. Obtenido de Calameo: <https://es.calameo.com/read/0026125215390556ab8c9>
- Novo Martín, M. L. (2021). Matemáticas en el Grado de Educación Infantil: la importancia del juego y los materiales manipulativos. <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/51756>
- Núñez J. (2020). *Essentials of CAS Assessment*. New York: John Wiley y Sons Inc
- Núñez, A. F. N., & Pantoja, E. A. C. (2023). Juegos de desarrollo motor en las nociones espaciales en escolares de educación inicial. *Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional*, 8(9), 1115-1135. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9152555>
- Occ, M. C. H., & Soto, V. A. G. (2023). El Juego Simbólico en el Desarrollo de Competencias en la Primera Infancia. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0 (RTED)*, 16(2), 39-49. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9291259>

Ovalle, I. (2020). Habilidades Viso perceptivas y Perfil Psicomotor: Análisis de una Muestra de

Peredo, R. (2019). Orientaciones epistemológicas vigotskianas para el abordaje psicoeducativo del desarrollo cognitivo y espacial por medio del juego. *Revista de investigación psicológica*, 89-106. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=91325>

Pérez-Marfil, M. N., Fernández-Alcántara, M., Pérez-García, M., Pérez-García, P., García-Navarro, X., & Muñoz-González, Ó. L. (2023). Estimulación de funciones ejecutivas en niños y niñas en edad escolar. *Universidad y Sociedad*, 15(S1), 429-435. <https://rus.ucf.edu.cu/index.php/rus/article/view/3778>

Reyes Beltrán, L. (2021) Propuesta para el uso de tecnología en aula para el desarrollo de las habilidades visoespaciales durante el aprendizaje de la escritura (Bachelor's thesis, Universidad de La Sabana). <https://intellectum.unisabana.edu.co/handle/10818/46838>

Rodríguez Plata, M. E., & Velásquez Jiménez, L. L. (2023). Análisis de habilidades visoespaciales en estudiantes de transición a través de juegos digitales basados en cuadrículas. <http://repository.pedagogica.edu.co/handle/20.500.12209/18659>

SANTOS, C. E., BRIDA, F., F., & DIAS, M. A. (2020). Geometría, habilidad espacial y juegos digitales. *aportes a la enseñanza*, 8(1), 1-25.

Solís García patricia La importancia del juego y sus beneficios en las áreas de desarrollo infantil. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7017228.pdf>

**Anexos**

## Anexo A Consentimiento informado

	FORMATO INSTITUCIONAL PARA EL DESARROLLO DE INVESTIGACIÓN ESTUDIANTIL.	
	Fecha: 19 de septiembre de 2023	Version:
PROCESO: Gestión de la Investigación	Procedimiento: Investigación Estudiantil	

Anexo 3. Consentimiento informado Padres de Familia

### CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA EL DESARROLLO DE INVESTIGACIÓN ESTUDIANTIL.

**INVESTIGACIÓN TITULADA:** Habilidades visoespaciales y su relación en el desarrollo del perfil del juego en niños de 5 a 6 años que asisten a la Institución Educativa del Municipio de Consaca.

Las personas, abajo firmantes, registradas con número de cédula, manifiestan que han sido invitados (as) a participar dentro de la investigación arriba mencionada y que se le ha dado la siguiente información:

**Propósito:** Orientada a realizar el proceso de valoración en escolares para determinar la relación de las habilidades visoespaciales en el desarrollo del perfil de juego en niños de 5 a 6 años que asisten a la Institución Educativa del Municipio de Consaca, por medio, de la escala de Susan Knox y el test de figura de rey.

Usted puede decidir voluntariamente si desea que su hijo o hija participe en la investigación, si después de leer este documento presenta alguna duda, pida aclaración a los investigadores, quienes brindaran todas las explicaciones que se requieran para que tome la decisión de su participación, una vez Usted este de acuerdo con el procedimiento de:

- Aplicación de Instrumento "Escala de Susan Knox y Test de figura de Rey", que incluye preguntas sobre datos de identificación personal y de una serie de pruebas y observaciones basadas en el juego a los escolares

#### Importancia de la investigación:

**Objetivo y justificación de la investigación:** Esta investigación Determinar la relación de las habilidades visoespaciales en el desarrollo del perfil de juego en niños de 4 a 5 años que asisten a la Institución Educativa del Municipio de Consaca. En la investigación se incluirán escolares en quien se analizará y determinará las habilidades visoespaciales y su perfil de juego posteriormente en la presente investigación en caso de los menores de edad se someterá el proceso a una socialización y contextualización a los tutores legales para el aval y firma del presente consentimiento. Igualmente se tendrá en cuenta que la investigación no tiene implicaciones en los aspectos morales, religiosos y culturales de la población evaluada.

	<b>FORMATO INSTITUCIONAL PARA EL DESARROLLO DE INVESTIGACIÓN ESTUDIANTIL.</b>	
	Fecha: 19 de septiembre de 2023	Versión:
<b>PROCESO: Gestión de la Investigación</b>	<b>Procedimiento: Investigación Estudiantil</b>	

El avala que usted como tutor legal o padre de familia de los escolares permitirá la participación en la investigación de sus hijos e hijas en la fase I:

- Fase I: Aplicación de Instrumento “Escala de Susan Knox y Test de figura de Rey”, que incluye preguntas sobre datos de identificación personal y de una serie de pruebas y observaciones basadas en el juego a los escolares de transición.

**Responsables de la investigación:** El estudio es dirigido y desarrollado por *Mg. Diana Graciela Lagos Salas – terapeuta Ocupacional, Danna Catalina Ibarra- estudiante de terapia ocupacional, Mayerly Elizabeth Jojoa Marcillo – estudiante de terapia ocupacional, Geraldine Vanessa Villota – estudiante de terapia ocupacional.* Cualquier inquietud que Usted tenga puede comunicarse con la docente al teléfono celular 3008265848 respectivamente.

**Riesgos y Beneficios:** El proceso a determinar la relación de las habilidades visoespaciales en el desarrollo del perfil de juego en niños de 5 a 6 años, no implican riesgo alguno para los participantes; las respuestas dadas no tendrán ninguna consecuencia para su situación personal. El beneficio más importante para los participantes es que si hay presencia de algún tipo de alteración en las áreas indagadas, se le dará a conocer para que pueda utilizar dicha información en su institución Educativa para favorecer procesos de los Escolares.

**Confidencialidad:** la identidad de los participantes tanto escolares menores de edad como sus respectivos Docentes estará protegida, porque en el estudio solo se utilizará un código numérico para identificarlo en la investigación. La información obtenida será almacenada en una base de datos que se mantendrá por cinco años más después de terminada la presente investigación. Los datos individuales sólo serán conocidos por las investigadoras, mientras dura el estudio, quienes, en todo caso, se comprometen a no divulgarlos. Los resultados que se publicarán corresponden a la información general de todos los participantes.

**Derechos y deberes:** los participantes tienen derecho a obtener una copia del presente documento y a retirarse posteriormente de esta investigación, si así lo desea en cualquier momento y no tendrá que firmar ningún documento para hacerlo, ni informar las razones de su decisión, si no desea hacerlo, los participantes no tendrán que hacer gasto alguno durante la participación en la investigación y en el momento que lo considere podrá solicitar información sobre sus resultados a los responsables de la investigación. En caso que requiera algún tipo de tratamiento, los investigadores no tendrán responsabilidad alguna.

Se lee y explica el presente consentimiento informado y no se le hará entrega de una copia del mismo con el fin de racionalizar el uso del papel como estrategia para el cuidado del medio ambiente, por lo tanto, se le pedirá que firme su consentimiento en el registro de firmas adjunto.



## Anexo B Carta de autorización institucional



San Juan de Pasto, mayo 15 de 2023

Rector  
Esp. JAIME OSWALDO ENRIQUEZ SOLARTE  
I.E.M. Los Libertadores  
Consacá, Nariño

ASUNTO: Solicitud autorización para desarrollo de investigación estudiantil

Un saludo interno de paz y bien.

Respetuosamente solicito su colaboración para la realización de la investigación estudiantil "Habilidades visoespaciales y su relación en el desarrollo del perfil del juego en niños de 4 a 5 años que asisten a la Institución Educativa del municipio de Consacá Nariño", la cual contempla la aplicación de dos evaluaciones para recolectar información sobre las habilidades visoespaciales a escolares del grado de transición de su institución. La propuesta está en proceso de aprobación y su ejecución será programada a partir del mes de agosto del 2023.

Dichos resultados serán la base de la propuesta de intervención con estrategias desde Terapia Ocupacional, la cual esperamos sea de gran utilidad para los escolares de su institución. Las Investigadoras de dicha propuesta son Geraldine Vanossa Villota Barba, Mayerly Elizabeth Joja Marcillo y Danna Catalina Ibarra Narváez, estudiantes de sexto semestre del Programa de Terapia Ocupacional de la Facultad Ciencias de la Salud de la Universidad Mariana, quienes están orientadas por la profesora Mg. Diana Lagos Salas.

Es de aclarar que el proyecto contempla la pertinencia y sentido ético, tanto para su comunidad como para la formación profesional, por lo cual es necesario tener su autorización y de los padres de familia de los menores, en cumplimiento de las exigencias y requisitos del Comité de Investigación del Programa de Terapia Ocupacional. Para información adicional puede comunicarse al teléfono fijo (602) 7244460 ext. 148 o el correo electrónico [dlagos@umariana.edu.co](mailto:dlagos@umariana.edu.co) con la profesora Mg. Diana Lagos Salas.

Agradecemos su colaboración y quedamos a la espera de su respuesta que, en caso de ser positiva, las estudiantes se acogerán al horario que ustedes permitan para la recolección de información, los resultados serán presentados a su comunidad profesional al finalizar el proyecto, como un aporte para la intervención de la población atendida por su institución.

Atentamente

Mg. LADY JOHANNA PORTILLA P.  
Directora Programa de Terapia Ocupacional  
Correo [portilla@umariana.edu.co](mailto:portilla@umariana.edu.co)

"Consolidación de la Excelencia Educativa para la Transformación Social"

### Anexo C Instrumento de recolección de información

**PROTOCOLO DE EVALUACIÓN TEST DE FIGURA COMPLEJA DE REY<sup>7</sup>**

Nombre: \_\_\_\_\_ Edad: \_\_\_\_\_  
 Género: \_\_\_\_\_ Grado: \_\_\_\_\_ evaluador: \_\_\_\_\_  
 Fecha: \_\_\_\_\_

**CALIFICACIÓN:**

Calificación n Copia				Calificación Memoria				Ítem
2	1	0,5	0	2	1	0,5	0	1. La cruz exterior junto al ángulo superior izquierdo del gran rectángulo.
2	1	0,5	0	2	1	0,5	0	2. El gran rectángulo, armadura de la figura.
2	1	0,5	0	2	1	0,5	0	3. La cruz de San Andrés formada por las dos diagonales del rectángulo 2.
2	1	0,5	0	2	1	0,5	0	4. La mediana horizontal del rectángulo 2.
2	1	0,5	0	2	1	0,5	0	5. La mediana vertical del rectángulo 2.
2	1	0,5	0	2	1	0,5	0	6. El rectángulo interior (junto al costado izquierdo del rectángulo 2)
2	1	0,5	0	2	1	0,5	0	7. El pequeño segmento sobre el lado superior horizontal del elemento 6.
2	1	0,5	0	2	1	0,5	0	8. Las 4 líneas paralelas situadas dentro del 2 en la izquierda superior
2	1	0,5	0	2	1	0,5	0	9. El triángulo encima del 2 en la derecha superior
2	1	0,5	0	2	1	0,5	0	10. Línea vertical pequeña dentro del 2 izquierda superior
2	1	0,5	0	2	1	0,5	0	11. El círculo con los tres puntos situados en el rectángulo 2
2	1	0,5	0	2	1	0,5	0	12. Las cinco líneas paralelas dentro del 2 cruzándose derecha inferior
2	1	0,5	0	2	1	0,5	0	13. Lados del triángulo pegados al 2 a la derecha
2	1	0,5	0	2	1	0,5	0	14. El pequeño rombo situado en el vértice del triángulo 13.
2	1	0,5	0	2	1	0,5	0	15. Línea vertical dentro del triángulo 13 paralela a la derecha vertical 2
2	1	0,5	0	2	1	0,5	0	16. Líneas horizontales dentro del 13 continuando con el 4 a la derecha
2	1	0,5	0	2	1	0,5	0	17. La cruz inferior pegada al 5 debajo del 5
2	1	0,5	0	2	1	0,5	0	18. Cuadro pegado al 2 en la inferior izquierda
								<b>Subtotal</b>
								<b>Total</b>



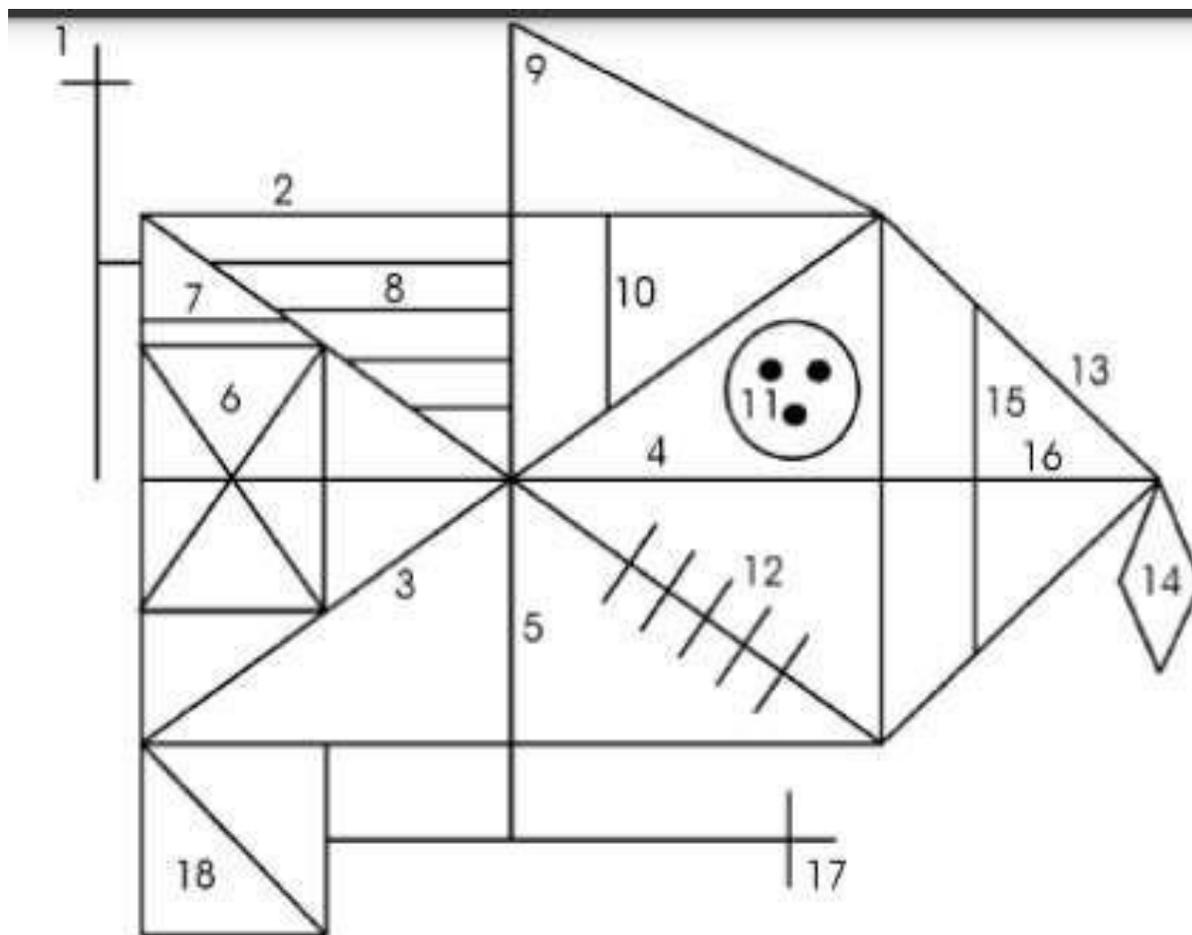
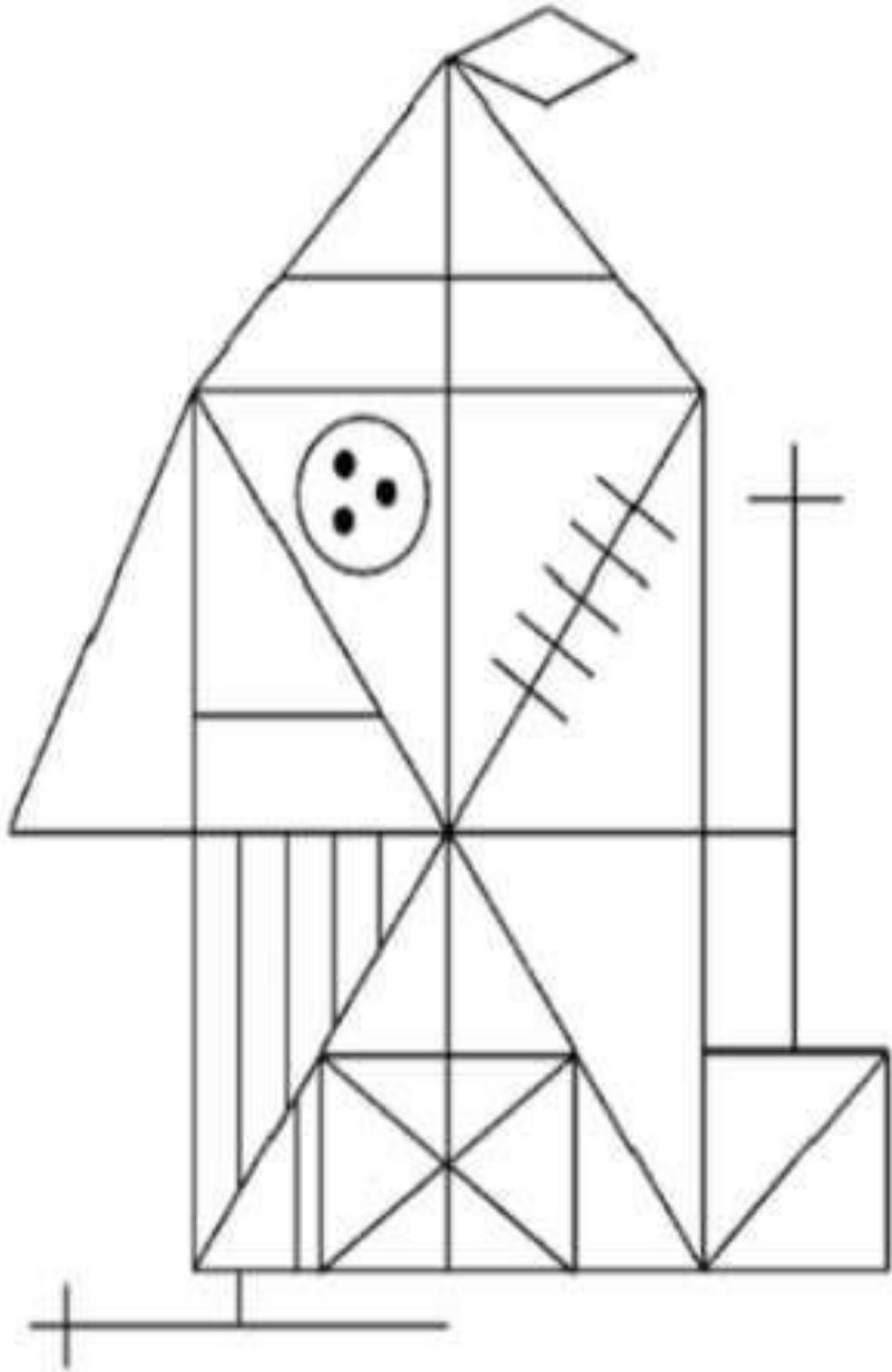


Tabla de valores para calificación:

Valor	Ítem
2	Dibujada y ubicada correctamente
1	Dibujada correctamente pero mal ubicada
1	Dibujada pobremente pero reconocible y ubicada bien
0,5	Dibujada pobremente pero reconocible y ubicada mal
0	Irreconocible o ausente



ESCALA DE JUEGO (SUSAN KNOX)

Knox, S. Hollywood, California 1968  
Versión revisada: Ospina, L.A; Peñuela, V.E, Carrera de terapia  
Ocupacional, Universidad Nacional de Colombia, Santafé de Bogotá, D.C  
1988.

NOMBRE DEL NIÑO: \_\_\_\_\_

Sexo: F \_\_\_ M \_\_\_

Incapacidad: \_\_\_\_\_

Fecha de observación: \_\_\_\_\_

Lugar de observación: \_\_\_\_\_

Tiempo de observación: \_\_\_\_\_

DIMENSIONES Y CATEGORIAS	(+)	(-)	(N.O.)
<b>MANEJO DEL ESPACIO</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Actividad motora amplia</li><li>• Interés</li></ul>			
<b>MANEJO DE MATERIAL</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Manipulación</li><li>• Construcción</li><li>• Propósito</li><li>• Atención</li></ul>			
<b>IMITACION</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Imitación</li><li>• Dramatización</li></ul>			
<b>PARTICIPACIÓN</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Tipo</li><li>• Cooperación</li><li>• Lenguaje</li></ul>			

OBSERVACIONES ADICIONALES:

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

## Anexo D Constancia aplicación prueba piloto



FACULTAD CIENCIAS DE LA SALUD  
PROGRAMA TERAPIA OCUPACIONAL

### INFORME PROCESOS CALIBRACIÓN Y PRUEBA PILOTO

INSTRUMENTO DE TEST DE INTEGRACIÓN SENSORIAL DE ESCALA DE JUEGO DE SUSAN KNOX Y  
TEST DE FIGURA REY

El día **VIERNES 15 de septiembre de 2023**, en las instalaciones de la Universidad Mariana (laboratorio de estimulación del programa de Terapia Ocupacional) se llevó a cabo el proceso de Entrenamiento y calibración del instrumento DE ESCALA DE JUEGO DE SUSAN KNOX Y TEST DE FIGURA REY, por parte de la Docente Asesora Mg. **DIANA LAGOS SALAS** a las estudiantes **Danna Catalina Ibarra Narváez - Mayerly Elizabeth Jajao Marañón - Geraldine Vanessa Villato Barba**.

El proceso se llevó a cabo a través de 2 momentos, descritos a continuación:

#### Momento 1:

Se realizó modelamiento de la Docente asesora en la aplicación completa del instrumento, y funcionalidad del mismo, adicionalmente se ejecutó proceso de modelamiento con una usuaria con características de edad y escolaridad similar a la población de estudio (se anexó evidencia fotográfica del proceso) el proceso permitió la capacitación en:

- Orientación técnica de instrucciones verbales – comandos para cada una de las pruebas
- Orientación organización postural de la usuaria y el terapeuta evaluador
- Manejo de elementos propios, estructuración de ambiente lúdico para el perfil de juego y adecuación en mesa para el test de figura rey
- Organizaciones materiales necesarios para la evaluación
- Organización de información en formatos de valoración
- Estructuración para calificación e interpretación en desarrollo de calificaciones finales



**"Consolidación de la Excelencia Educativa para la Transformación Social"**

Calle 18 No. 34-104 – P.O. Box (Tel.) 7244460 – San Juan de Pasto – Colombia  
[www.unimariana.edu.co](http://www.unimariana.edu.co) - [informacion@unimariana.edu.co](mailto:informacion@unimariana.edu.co)  
Vigilada por el Ministerio de Educación Nacional



FACULTAD CIENCIAS DE LA SALUD  
PROGRAMA TERAPIA OCUPACIONAL

### INFORME PROCESOS CALIBRACIÓN Y PRUEBA PILOTO

INSTRUMENTO DE TEST DE INTEGRACION SENSORIAL DE ESCALA DE JUEGO DE SUSAN KNOX Y  
TEST DE FIGURA REY

El día **VIERNES 15 de septiembre de 2023**, en las instalaciones de la Universidad Mariana (laboratorio de estimulación del programa de Terapia Ocupacional) se llevó a cabo el proceso de Entrenamiento y calibración del instrumento DE ESCALA DE JUEGO DE SUSAN KNOX Y TEST DE FIGURA REY, por parte de la Docente Asesora M<sup>c</sup>. DIANA LAGOS SALAS a las estudiantes **Danna Catalina Ibarra Narváez - Mayerly Elizabeth Jajao Marañón - Geraldine Vanessa Villoto Barbo**.

El proceso se llevó a cabo a través de 2 momentos, descritas a continuación:

#### Momento 1.

Se realizó modelamiento de la Docente asesora en la aplicación completa del instrumento, y funcionalidad del mismo, adicionalmente se ejecutó proceso de modelamiento con una usuaria con características de edad y escolaridad similar a la población de estudio (se anexa evidencia fotográfica del proceso) el proceso permitió la capacitación en:

- Orientación técnica de instrucciones verbales – comandos para cada una de las pruebas
- Orientación organización postural de la escarfa y el terapeuta evaluador
- Manejo de elementos propios, estructuración de ambiente ludico para el perfil de juego y adecuación en mesa para el test de figura rey
- Organizaciones materiales necesarios para la evaluación
- Organización de información en formatos de valoración
- Estructuración para calificación e interpretación en desarrollo de calificaciones finales



“Consolidación de la Excelencia Educativa para la Transformación Social”

Calle 18 No. 34-104 – P9X (Tel.) 7244460 – San Juan de Pasto – Colombia  
www.umariana.edu.co - informacion@umariana.edu.co  
Vigilada por el Ministerio de Educación Nacional

**Anexo E Operacionalización de objetivos**

<b>Objetivos específicos</b>	<b>VARIABLES</b>	<b>Técnica de recolección</b>	<b>Instrumento de recolección</b>	<b>Fuente</b>
· Evaluar el perfil del juego de los infantes de 5 a 6 años en estudio a partir de la escala de Susan Knox.	Juego	Observación	Escala de juego de Susan Knox	Niños
· Examinar las habilidades viso espaciales de los infantes de 5 a 6 años a partir del test de la figura de Rey.	Habilidades Visoespaciales	Observación	Test de figura de Rey	Niños
· Establecer la influencia de las habilidades visoespaciales y su relación en el desarrollo del perfil del juego en niños de 5 a 6 años en estudio	Habilidades visoespaciales en el desarrollo del perfil del juego.	Relación de datos	Paquete estadístico	Estadísticos descriptivos de resultados de los instrumentos de evaluación aplicados.

**Anexo F Institución Educativa los Libertadores**



**Anexo G Explicación para desarrollo de idea investigativa**



**Anexo H Aplicación de instrumento Test de figura de rey (Copia )**



**Anexo I Aplicación de instrumento Test de figura de rey (memoria)**



**Anexo J Aplicación de Escala de Juego de Susan Knox (manejo de espacio)**



**Anexo K Aplicación de Escala de juego de Susan Knox**



**Anexo L Aplicación de escala de juego de Susan Knox ( Imitación)**



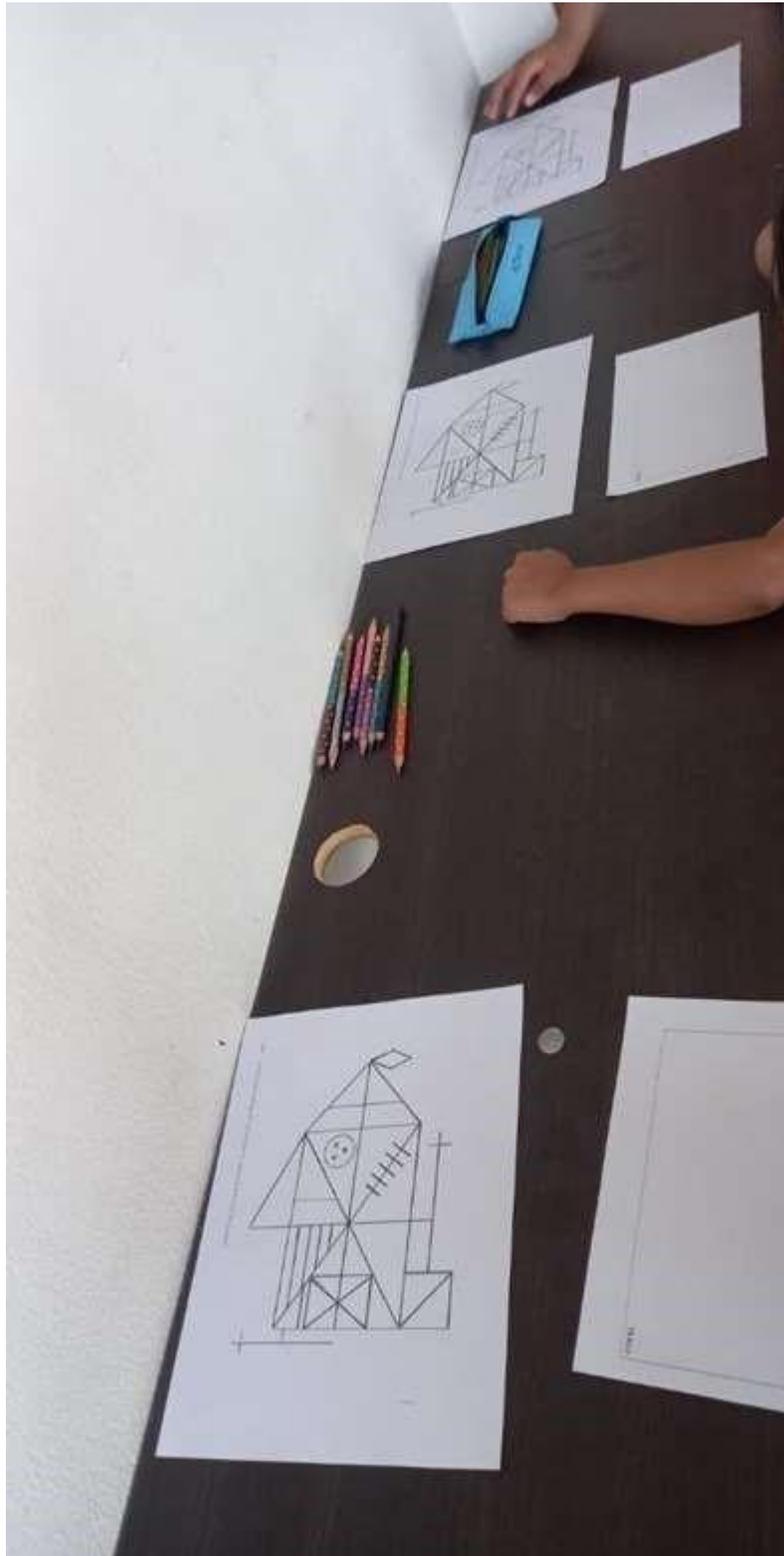
**Anexo M Materiales para aplicación de escala de Susan Knox**



**Anexo N Materiales para aplicación de Escala de Susan Knox**



**Anexo O Materiales para la aplicación del Instrumento de Test de Figura de rey**



**Anexo P Finalización de la aplicación de instrumentos**

