



ESCUELA DE POSGRADO
UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Programa “Juego visión” en la percepción visual de
estudiantes de inicial de la Institución Educativa Santa Teresa
de Jesús – Callao, 2016

TESIS PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE:

Maestra en Problemas de Aprendizaje

AUTORA:

Br. Karin Sofía Huamaní Huamaní

ASESORA:

Dra. Fátima del Socorro, Torres Cáceres

SECCIÓN:

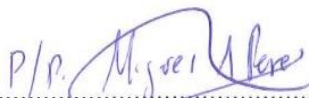
Educación e idiomas

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Innovaciones pedagógicas

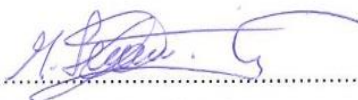
PERÚ – 2017

Página del jurado



P/P. *M. Inocenta Marivel*

Dra. Carbajal Bautista Inocenta Marivel
Presidente



Mildred Jenica

Dra. Ledesma Cuadros Mildred Jenica
Secretario



Fátima del Socorro

Dra. Torres Cáceres Fátima del Socorro
Vocal

Dedicatoria

A Dios quien ha sido mi guía y fortaleza para seguir continuando con mis objetivos, sueños, metas y seguir creciendo profesionalmente, gracias por todo ello.

Agradecimiento

A mis queridos hijos por todo su apoyo incondicional para seguir y continuar con mis estudios profesionales, sin ellos no hubiera culminado mis estudios superior, gracias por todo ello mis amados hijos.

Declaratoria de autoría

Yo, Karin Sofía Huamaní Huamaní; estudiante del programa de maestría en problemas de aprendizaje de la escuela postgrado de la Universidad César Vallejo, identificado con DNI N° 09887547 con la tesis titulada: Programa “Juego visión” en la percepción visual de estudiantes de inicial de la Institución Educativa Santa Teresa de Jesús – Callao, 2016. Por tanto, declaro lo siguiente:

- a. La tesis es de mi autoría
- b. He respetado las normas internacionales de citas y referencias para las fuentes consultadas. Por tanto, la tesis no ha sido plagiada ni total ni parcialmente.
- c. La tesis no ha sido autoplagiada; es decir, no ha sido publicada ni presentada anteriormente para obtener algún grado académico previo o título profesional.
- d. Los datos presentados en los resultados son reales, no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados y por tanto los resultados que se presenten en la tesis se constituirán en aportes a la realidad investigada.

De identificarse el fraude (datos falsos), plagios (información sin citar a autores), autoplagio (presentar como nuevo algún trabajo de investigación propio que ya ha sido publicado, piratería (uso ilegal de información ajena) o falsificación (representar falsamente las ideas de otros), asumo las consecuencias y sanciones que de mi acción se deriven, sometiéndome a la normatividad vigente de la Universidad César Vallejo.

San Juan de Lurigancho, julio 2017


Karin Sofía Huamaní Huamaní
DNI N° 09887547

Presentación

Señores miembros del jurado.

En cumplimiento del Reglamento de Grado y Títulos de la Universidad César Vallejo, para obtener el grado de Magister en Educación con mención en problemas de aprendizaje, presento la tesis titulada: Programa “Juego visión” en la percepción visual de estudiantes de inicial de la Institución Educativa Santa Teresa de Jesús – Callao, 2016. El estudio se realizó con la finalidad de determinar los efectos de la aplicación del programa juego visión en el desarrollo de la percepción visual en los estudiantes de 5 años del nivel inicial, de la Institución Educativa Santa Teresa de Jesús, Callao 2016, para esto se analizó los datos tomados a 40 estudiantes y en base a la aplicación de los procesos de análisis y construcción de los datos obtenidos, presento esta tesis, esperando que sirva de soporte para investigaciones futuras y nuevas propuestas que contribuyan en el mejoramiento de la calidad educativa.

La tesis está compuesta por siete capítulos: En el capítulo I se consideró la introducción, que contiene los antecedentes, la fundamentación científica, justificación, problema, hipótesis, objetivos; en el capítulo II se consideró el marco metodológico que contiene a las variables en estudio, operacionalización de variables, metodología, tipos de estudio, diseño, población muestra y muestreo, técnicas e instrumentos de recolección de datos, métodos de análisis de datos; en el capítulo III los resultados; en el capítulo IV la discusión de los resultados; en el capítulo V las conclusiones de la investigación; en el capítulo VI las recomendaciones y en el capítulo VII las referencias bibliográficas y anexos.

Señores miembros del jurado, espero que esta investigación, sea evaluada y cumpla los parámetros para su aprobación.

La autora

Índice

	Pág.
Página del jurado	ii
Dedicatoria	iii
Agradecimiento	iv
Declaratoria de autoría	v
Presentación	vi
Índice	vii
Lista de tablas	ix
Lista de figuras	xi
RESUMEN	xii
ABSTRACT	xiii
I. INTRODUCCIÓN	14
1.1. Antecedentes	15
1.2. Fundamentación científica, técnica o humanística	19
1.3. Justificación	55
1.4. Problema	57
1.5. Hipótesis	61
1.6. Objetivos	62
II. MARCO METODOLÓGICO	64
2.1. Variables	65
2.2. Operacionalización de variables	66
2.3. Metodología	66
2.5. Diseño de investigación	67
2.6. Población, muestra y muestreo	68
2.7. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	69
2.8. Método de análisis de datos	72
2.9. Aspectos éticos	73
III. RESULTADOS	75
IV. DISCUSIÓN	98

VI. RECOMENDACIONES	108
VII. REFERENCIAS	111
ANEXOS	116
Anexo 1. Matriz de consistencia	117
Anexo 2. Instrumento para medir la variable	120
Anexo 3. Carta de presentación (EPG)	121
Anexo 4. Certificado de validez del instrumento por juicio de experto	122
Anexo 5. Programa	1331
Anexo 6 Artículo Científico	155

Lista de tablas

	Pág.
Tabla 1. Teorías clásicas sobre el juego.	22
Tabla 2. Teorías modernas	23
Tabla 3. Operacionalización variable dependiente: Percepción visual	66
Tabla 4. Distribución de la población de los estudiantes de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Santa Teresa de Jesús, Callao 2016	68
Tabla 5. Baremación de la variable : Percepción visual	70
Tabla 6. Validación del instrumento de la variable percepción visual	71
Tabla 7. Análisis de confiabilidad del instrumento mediante KR20.	72
Tabla 8. La aplicación del programa juego visión en el desarrollo de la percepción visual en los estudiantes de inicial de la Institución Educativa Santa Teresa de Jesús, Callao 2016	76
Tabla 9. La aplicación del programa juego visión en el desarrollo de la coordinación motora en los estudiantes de inicial de la Institución Educativa Santa Teresa de Jesús, Callao 2016	78
Tabla 10. La aplicación del programa juego visión en el desarrollo de la discriminación de figuras en los estudiantes de inicial de la Institución Educativa Santa Teresa de Jesús, Callao 2016.	80
Tabla 11. La aplicación del programa juego visión en el desarrollo de la constancia y forma en los estudiantes de inicial de la Institución Educativa Santa Teresa de Jesús, Callao 2016	82
Tabla 12. La aplicación del programa juego visión en el desarrollo de la posición en el espacio en los estudiantes de inicial de la Institución Educativa Santa Teresa de Jesús, Callao 2016.	84

Tabla 13. La aplicación del programa juego visión en el desarrollo de las relaciones espaciales en los estudiantes de inicial de la Institución Educativa Santa Teresa de Jesús, Callao 2016.	86
Tabla 14. Prueba de normalidad de los datos	88
Tabla 15. Prueba de hipótesis general según rangos y estadísticos de contraste, del estadístico U de Mann-Whitney	89
Tabla 16. Prueba de hipótesis específica 1 según rangos y estadísticos de contraste, del estadístico U de Mann-Whitney	91
Tabla 17. Prueba de hipótesis específica 2 según rangos y estadísticos de contraste, del estadístico U de Mann-Whitney	92
Tabla 18. Prueba de hipótesis específica 3 según rangos y estadísticos de contraste, del estadístico U de Mann-Whitney	93
Tabla 19. Prueba de hipótesis específica 4 según rangos y estadísticos de contraste, del estadístico U de Mann-Whitney	95
Tabla 20. Prueba de hipótesis específica 5 según rangos y estadísticos de contraste, del estadístico U de Mann-Whitney	96

Lista de figuras

	Pág.
Figura 1. El diagrama representativo de una cuasi experimental	67
Figura 2. La aplicación del programa juego visión en el desarrollo de la percepción visual en los estudiantes de inicial de la Institución Educativa Santa Teresa de Jesús, Callao 2016.	77
Figura 3. La aplicación del programa juego visión en el desarrollo de la coordinación motora en los estudiantes de inicial de la Institución Educativa Santa Teresa de Jesús, Callao 2016	79
Figura 4. La aplicación del programa juego visión en el desarrollo de la discriminación de figuras en los estudiantes de inicial de la Institución Educativa Santa Teresa de Jesús, Callao 2016.	81
Figura 5. La aplicación del programa juego visión en el desarrollo de la constancia y forma en los estudiantes de inicial de la Institución Educativa Santa Teresa de Jesús, Callao 2016.	83
Figura 6. La aplicación del programa juego visión en el desarrollo de la posición en el espacio en los estudiantes de inicial de la Institución Educativa Santa Teresa de Jesús, Callao 2016.	85
Figura 7. La aplicación del programa juego visión en el desarrollo de las relaciones espaciales en los estudiantes de inicial de la Institución Educativa Santa Teresa de Jesús, Callao 2016.	87

RESUMEN

La tesis titulada: Programa “Juego visión” en la percepción visual de estudiantes de inicial de la Institución Educativa Santa Teresa de Jesús – Callao, 2016, tuvo como objetivo general determinar los efectos de la aplicación del programa juego visión en el desarrollo de la percepción visual en los estudiantes del nivel inicial, de la Institución Educativa Santa Teresa de Jesús, Callao 2016.

La investigación realizada fue de enfoque cuantitativo, de tipo aplicada y nivel explicativo, con un diseño cuasi experimental, mientras el método adoptado fue el hipotético deductivo. La población estuvo conformada por 40 alumnos, se usó un muestreo de tipo no probabilístico y la muestra fue de tipo intencionada, es decir se consideró de acuerdo a los objetivos de la investigadora. Se aplicó una guía de observación, de manera que la confiabilidad del instrumento se midió con el coeficiente Kuder Richardson 20 (KR20), obteniéndose para la percepción visual (0.859), en tanto la validez del instrumento fue verificada por la técnica de juicio de expertos de docentes de la universidad cesar vallejo

Efectuado el contraste de la hipótesis general, según el análisis estadístico de comparación realizado a través de la Prueba Estadística U Mann Withney, se encontró que en la fase de pos test, el programa juego visión tiene efectos en el desarrollo de la percepción visual en los estudiantes del nivel inicial de la Institución Educativa Particular Santa Teresa de Jesús, Callao-2016, las puntuaciones entre el grupo de control y experimental difieren significativamente ($U = -4,385 < -1,96; p = ,000$).

Palabras clave: programa “Juego visión”, percepción visual, coordinación motora, discriminación de figuras y posición en el espacio.

ABSTRACT

The thesis titled: "Game vision" in the visual perception of initial students of the Educational Institution Santa Teresa de Jesus - Callao, 2016, had as general objective to determine the effects of the application of the program vision game in the development of perception Visual in the students of the initial level, of the Educational Institution Santa Teresa de Jesus, Callao 2016.

The research was a quantitative approach, applied type and explanatory level, with a quasi experimental design, while the method adopted was the hypothetical deductive. The population was made up of 40 students, a sample of non-probabilistic type was used and the sample was of intentional type, that is to say it was considered according to the objectives of the researcher. An observation guide was applied so that the reliability of the instrument was measured with the Kuder Richardson 20 (KR20) coefficient, obtained for visual perception (0.859), while the validity of the instrument was verified by the expert judgment technique Of teachers of the university cesar vallejo

Contrary to the general hypothesis, according to the statistical analysis of comparison performed through the U Mann Withney Statistical Test, it was found that in the pos test phase, the game vision program has effects on the development of visual perception in the Students from the initial level of the Private Educational Institution Santa Teresa de Jesus, Callao-2016, scores between the control and experimental groups differ significantly ($U = -4.385 < -1.96$, $p = , 000$).

Key words: "Game vision", visual perception, motor coordination, discrimination of figures and position in space.

I. INTRODUCCIÓN

1.1. Antecedentes

Para poder iniciar esta investigación se toma como referencia los siguientes antecedentes ya que se encontró evidencias de que existen estudios relacionados en esta tesis y que cada uno de ellos proporciona aspectos relevantes para esta investigación.

Antecedentes internacionales.

Calle (2015) realizó la investigación titulada. *“El desarrollo de la percepción visual y su influencia en el rendimiento escolar en niños y niñas de 5 a 6 años de escuelas fiscales y particulares de la ciudad de Azogues durante el año de 2014-2015”*, con el objetivo de establecer su influencia en el rendimiento escolar de los alumnos, aplicando como metodología el Test de Frostig a una muestra representativa de 100 niños, es de tipo aplicada – descriptiva. Los resultados señalan que los niños en todas las áreas perceptivas presentan dificultades que varían entre sí en mayor y menor grado, por eso la necesidad de desarrollar la percepción visual en los primeros grados de la educación básica. La percepción visual es un proceso cognitivo que a partir de la experiencia y la práctica se puede potenciar mediante el entrenamiento. Finalmente, esta investigación permitió confirmar que el desarrollo de la percepción visual incide en el aprendizaje y por ende influye en el rendimiento escolar confirmando algunas ideas teóricas sobre las dificultades del aprendizaje, asimismo ha posibilitado la reflexión sobre la importancia en el primer grado por ser periodo sensible y de máximo desarrollo.

Carranza (2014) realizó la investigación titulada. *“Programa Educativo para mejorar las Funciones Básicas de Niños de 5 Años con dificultades de Aprendizaje en la I. E. I. N° 210 Santa María”*, tesis de maestría, Universidad Privada Antenor Orrego, Perú, cuyo objetivo fue de determinar la eficacia del Programa Educativo para mejorar las funciones básicas de niños de 5 años con dificultades de aprendizaje. Se empleó

el diseño cuasi experimental, tipo experimental a una muestra no probabilística de 44 educandos de 5 años de edad, cuya población era 88. Prueba que se aplicó es de Funciones Básicas para medir el rendimiento en lectura y escritura. Los resultados señalan que el programa educativo es eficaz siempre y cuando existan diferencias significativas entre el pretest y postet demostrando que los niños sujetos de estudio después de su participación en el programa educativo alcanzaron niveles altos en la mejora de las funciones básicas. Permitted la identificación de las dificultades de aprendizaje que los niños y niñas presentaban con mayor frecuencia, antes de la aplicación del programa, sin embargo, la experiencia pedagógica de los niños motivo de estudio les permitió alcanzar niveles altos. Finalmente la aplicación de las estrategias basadas en las dificultades de aprendizaje demostró que los niños y niñas mejoren en las funciones básicas, al término de la etapa preescolar.

Cevallos (2011) presento una investigación titulada. *Relación entre percepción visual y errores específicos de aprendizaje*, en dicha investigación se pretendió establecer la relación significativa entre percepción visual y errores específicos. Para el desarrollo de esta investigación se seleccionado el Método de Evaluación de la Percepción Visual de Frostig por ser una prueba estandarizada que determina cuantitativamente el cociente de percepción visual general a través de la aplicación de ocho subpruebas que miden habilidades visomotoras, así como habilidades visuales diferentes, aunque relacionadas entre sí. Dicho instrumento fue validado por la validez de constructo dividido en 8 dimensiones las cuales iban a medir la percepción visual. Fue aplicada a ciento setenta y siete estudiantes de tres escuelas vespertinas de la ciudad de Quito, que cursan segundo y tercer año de educación general básica, se ha aplicado también una prueba para despistaje de errores específicos de Elena Boder, que consiste en un dictado de palabras que determina errores de ortografía natural y ortografía arbitraria, correspondiente al año de básica. Los resultados señalan que existe una relación significativa entre la percepción visual y la adquisición de lectura y escritura.

Cevallos (2011) realizó la investigación titulada. *La aplicación de la Psicomotricidad para el Desarrollo del Aprendizaje de Lectoescritura en Niños de Primer año de Educación Básica*. Para esta investigación se utilizó una muestra constituida por las nueve profesoras de primero de básica, que corresponde al 100% y se seleccionaron 70 niños/as, de los 210 alumnos, es decir el 33%. 9 maestras de aula y 70 Alumnos/as de Primero de Básica; a los cuales se les aplicó una encuesta. Los resultados señalan que después de la aplicación del programa que el aprendizaje de la lectoescritura en los niños del primer año de educación básica, depende del adecuado desarrollo psicomotor, a partir del trabajo que realicen los docentes, sin embargo, en las encuestas aplicadas se obtiene que no aplican la psicomotricidad en su labor, si lo hacen lo realizan como actividades sueltas sin la planificación adecuada y oportuna.

Antecedentes nacionales.

García (2015) en su trabajo de investigación titulada. *Procesamiento sensorial y percepción visual en estudiantes del segundo grado de primaria de educación básica regular de la Institución Educativa 1150 Abraham Zea Carreón en el año escolar 2015*. Dicha investigación es de tipo correlacional descriptiva el cual la población fueron 95 estudiantes de segundo grado de primaria. La investigación tuvo como instrumentos el test de Frostig. Y se llegó a la conclusión de que existe una relación significativa entre la percepción visual con el procesamiento multisensorial. Los resultados señalan que no se encontraron diferencias significativas en la asociación entre la percepción visual y el procesamiento sensorial, según género, excepto cuando se relacionan con procesamiento multisensorial y modulación relacionada a la posición del cuerpo y el espacio.

Gastiaburu (2012) realizó la tesis titulada. *Programa “Juego, coopero y aprendo para el desarrollo psicomotor de niños de 3 años de una Institución Educativa del Callao*. La investigación tuvo como propósito constatar la efectividad del Programa “Juego, coopero y aprendo” en el incremento del desarrollo psicomotor en las

dimensiones de coordinación, motricidad y lenguaje en niños de 3 años de una I.E. del Callao. La investigación fue experimental y el diseño pre experimental, de pretest y posttest con un solo grupo, cuya muestra fue conformada por 16 niños. El instrumento utilizado fue el Test de desarrollo psicomotor (TEPSI) de Haeussler & Marchant (2009) que se aplicó a la muestra antes y después de aplicar el programa de intervención. Los resultados que fueron analizados estadísticamente mediante la prueba de Wilcoxon, concluyendo que la aplicación del Programa muestra efectividad al incrementar significativamente los niveles del desarrollo psicomotor en todas las dimensiones evaluadas.

Camacho (2012) en su tesis titulada. *El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niñas de 5 años” a un grupo de 16 niñas de 5 años de edad de una institución educativa privada de Lima*, cuyo objetivo fue de vincular el juego cooperativo con el desarrollo de las habilidades sociales necesarias para la edad de 5 años. Así como conocer las habilidades sociales necesarias en el juego cooperativo en niñas de 5 años. Conocer los resultados de la aplicación de un programa de juegos cooperativos orientados al desarrollo de la direccionalidad, motilidad ocular, percepción de formas, memoria visual y vocabulario visual. Se empleó el diseño cuasi experimental, tipo experimental, y la información se obtuvo mediante el instrumento de una lista de cotejo. Los resultados concluyen que el juego cooperativo brinda espacios a las alumnas para poner en práctica sus habilidades sociales, destrezas de organización y mejora los niveles de comunicación entre los participantes. Los juegos cooperativos promovidos en el aula constituyen una alternativa para mejorar las habilidades sociales entre el grupo de alumnas, promoviendo un clima adecuado en el aula. Las habilidades relacionadas a los sentimientos y alternativas a la agresión son aquellas que el incremento de estas ha sido de manera significativa en el grupo, después de haber sido aplicado el programa de juegos.

Armas (2011) en su trabajo de investigación titulada. *Influencia de las imágenes en el desarrollo de la percepción visual en los niños de 4 años del jardín*

“Alfredo Pinillos Goicochea” 207 de la urbanización Palermo Trujillo – 2011, dicha investigación es de tipo experimental con un diseño pre – experimental constituido por 25 estudiantes a someterse a un pre y posttest. Utilizando como instrumento el Test de Frostig durante un promedio de 3 meses aplicando 15 sesiones interdiarias. Los resultados señalan que el programa al ser aplicado mejora significativamente la percepción visual de los estudiantes alcanzando un puntaje de 28.48% (48.13%) juntamente también mejoró la coordinación motora y la constancia de forma.

1.2. Fundamentación científica, técnica o humanística

Teorías de juego

Teoría sociocultural de Vigotsky

Vigotsky (1924) estableció que:

El juego es una actividad social, en la cual, gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio. Además, señaló que el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales (p.78).

Para este teórico, existen dos líneas de cambio evolutivo que confluyen en el ser humano: una más dependiente de la biología (preservación y reproducción de la especie), y otra más de tipo sociocultural (ir integrando la forma de organización propia de una cultura y de un grupo social).

Teoría del juego como anticipación funcional

Groos (1902) aseveró que:

El juego es objeto de una investigación psicológica especial, siendo el primero en constatar el papel del juego como fenómeno de desarrollo del pensamiento y de la actividad. Está basada en los estudios de Darwin que indica que sobreviven las especies mejor adaptadas a las condiciones cambiantes del medio. Por ello el juego es una preparación para la vida adulta y la supervivencia (p.57).

Groos concluye señalando que la naturaleza del juego es biológico e intuitivo y que prepara al niño para desarrollar sus actividades en la etapa de adulto.

Teoría Piagetiana

Piaget (1956) aseveró que:

El juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo y las capacidades sensorio motrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego. Además, Piaget asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano: El juego es simple ejercicio (parecido al animal); el juego simbólico (abstracto, ficticio); y el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo) (p.72).

Teorías evolutivas

Teoría de la “Recaptulación” de Stanley Hall

Para Hall (1881) señaló que:

los juegos son rudimentarios de actividades de las generaciones pasadas, su contenido responde a esas actividades y tienen por función liberar a la especie de residuos evolutivos. Afirma entonces que el juego es un ejercicio necesario para la desaparición de las funciones rudimentarias que se han hecho inútiles. El contenido de los juegos, entonces, se heredaría y se desarrollaría en etapas de edades relativamente constante (p.134).

En síntesis, la teoría de la recapitulación tocó aspectos importantes de la actividad lúdica infantil, como la sucesión de distintas formas de juego en los diferentes períodos de la infancia y la relación entre contenido de los juegos y la actividad laboral del hombre. Falló en tratar de explicarlas por la influencia exclusiva y determinante de la herencia.

Cuadro comparativo de las teorías sobre el juego

El juego al formar parte del comportamiento humano, su estudio ha dado lugar al surgimiento de teorías sobre el juego, destacando dos clasificaciones:

Las teorías clásicas, enunciadas en relación al trabajo y la energía durante la primera época (Siglo XIX y principios del XX)

Las teorías modernas, cuyo despegue se dio a inicios de la década de 1960 (García y Llull, 2009, p. 16).

Tabla 1

Teorías clásicas sobre el juego.

Teorías clásicas	Ideas claves
La teoría fisiológica: Energía sobrante, planteada por Herbert Spencer (1855) y Friedrich Schiller (1861)	Sostiene que el juego sirve para liberar o derrochar el excedente de energía que no consume en satisfacer las necesidades humanas, de esta manera el hombre invierte esa energía en actividades superfluas que no son necesarias para la supervivencia
La teoría psicológica: Relajación, planteada por Lazarus (1883)	El juego aparece como compensación y relajación de la fatiga producida por realizar otras actividades. Así, el juego rompe con el trabajo y las actividades cotidianas, permitiendo descansar, distraerse y liberarse del stress. Es, por tanto, una compensación de la fatiga producida por la realización de actividades menos atractivas.
La teoría de la recapitulación: Evolución humana, planteada por Hall (1904)	También llamada antropológica o del atavismo. Explica el orden de aparición de los distintos tipos de juego en la vida del niño, argumentando que el niño imita actividades de la vida de sus antepasados, de tal forma que representa de manera simbólica las diferentes etapas de la evolución del hombre.
La teoría pragmática o del preejercicio: Entrenamiento de habilidades, planteada por Groos (1896 – 1899)	Sostiene que el juego sirve para practicar una serie de destrezas, conductas e instintos que serán útiles en la vida adulta. Por tanto, el juego parte de una predisposición innata, que lleva a las personas a estar activas y potenciar sus cualidades y funciones biológicas con el fin de adaptarse al medio.

Nota: Tomada de García y Llull (2009, p. 17). El juego infantil y su metodología

Según las diferentes teorías clásicas de juego reconocen que el juego es muy importante porque permite liberar energía que no se consume y como también permite la relajación de nuestros organismos producto de otras actividades realizadas.

Teorías modernas

Tabla 2

Teorías modernas

Teorías modernas	Ideas claves
Teoría general del juego: Desarrollada por Buytendijk (1935).	El niño juega para ser autónomo, pero está determinado por los impulsos de libertad, fusión, reiteración y rutina.
Teoría de la ficción: Desarrollada por Claparède (1934)	El juego se define por la manera en que el jugador transforma la conducta real en una conducta lúdica, a través de una ficción o representación particular de la realidad.
Juego y psicoanálisis: Desarrollada por Freud (1920)	El juego es un medio para satisfacer los impulsos y necesidades y sirve para superar los traumas.
Teoría psicoevolutiva: Desarrollada por Piaget (1946)	El juego es reflejo de las estructuras mentales y contribuye al establecimiento y al desarrollo de nuevas estructuras mentales, por consiguiente, pasa por diversas fases y modalidades según la edad del niño.
Teoría de la escuela soviética: Desarrollada por Vygotski (1933) y Elkonin (1980)	El juego nace de la necesidad de conocer el dominio de los objetos del entorno, creando zonas de desarrollo próximo. Además, tiene un marcado carácter social.
Teorías culturalistas: Desarrolladas por Huizinga (1954) y Callois (1957)	El juego es transmisor de patrones culturales, tradiciones y costumbres, percepciones sociales, hábitos de conducta y representaciones del mundo.

Fuente: García y Llull (2009, p. 20). El juego infantil y su metodología

Las teorías modernas señalan que el juego es muy importante porque permite el desarrollo de sus estructuras mentales y el cambio de su conducta real en una conducta lúdica. Además, a través del juego el niño va adquiriendo su autonomía personal en la toma de decisiones ante las adversidades de la vida.

Variable independiente: Programa “Juego visión”

Definición de programa

El término programa, etimológicamente proviene del latín tardío programa y este del griego πρόγραμμα próγραμμα. En la antigua Grecia, esta palabra era usada para referirse a la orden del día, es decir hacía alusión a las actividades planeadas y prescritas que servían de guía durante funciones organizadas. Según el Diccionario de la Lengua Española (2014) la expresión programa tiene una serie de acepciones, sin embargo, la que más destaca es aquella que se refiere a un conjunto de instrucciones u órdenes basadas en un lenguaje de programación que una computadora interpreta para resolver un problema o una función específica.

Morril (1980) definió programa como la "Experiencia de aprendizaje planificada, estructurada, diseñada a satisfacer las necesidades de los estudiantes" (p. 332).

En síntesis, es la planificación del cambio deseado que se propone un profesional con sus estudiantes a partir de las necesidades detectadas en el grupo. La noción programa centrada en el conjunto de actividades debidamente estructuradas, constituye el eje para entender con más prolijidad el concepto de programa.

Rojas (2001) afirmó que un programa “es un conjunto de acciones de carácter intencional orientadas a la solución de un problema determinado y que requiere de un procedimiento práctico” (p 31).

Barr y Cuyjet (1991) (como se citó en Álvarez, s.f.) concibió el programa como un conjunto de acciones planificadas para la obtención de un resultado educativo en una población previamente seleccionada. De modo que para obtener el éxito en la

intervención es preciso definir sus objetivos de manera precisa y definir los plazos de ejecución de programa y el grupo humano que ha de beneficiarse con la intervención. Por otra parte, Rodríguez, Espinar, Álvarez, Echeverría y Marín (1993, p. 167) dan una definición ampulosa de programa señalando lo siguiente:

Un programa es una acción planificada que se despliega en función de las insuficiencias de una entidad y se centra específicamente en las insuficiencias de los individuos.

El programa es destinado a todos los escolares.

La componente primordial de intervención es la sala de clase.

La actuación sobre el contexto tiene un carácter más preventivo y de desarrollo terapéutico.

El programa se organiza por objetivos a lo largo de un continuum temporal y se lleva a cabo un seguimiento y evaluación de lo realizado.

Exige la participación de toda la comunidad educativa y admite la cooperación de otros expertos en el diseño y elaboración del programa (p. 142).

Asimismo, Álvarez (1998) describe los programas teniendo en cuenta las siguientes características:

Un programa es una oferta educativa que fija una orientación concerniente a un ámbito de progreso propio y/o social de los destinatarios a los que se dirige. El propósito del programa abarca diferentes proyectos de intervención preventiva, remedial, de desarrollo, los objetivos del programa deben estar claramente formulados.

Cada programa tiene un currículum propio exigiendo la clasificación de un conjunto de conocimientos coherentes con las insuficiencias de los receptores, con los objetivos del programa y particularidades del ambiente a intervenir, incluyendo dos proposiciones una en el ambiente pedagógico y otra proposición de trabajos específicos, actividades pedagógicas, sesiones de aprendizaje organizados y materiales bien determinados (p. 86).

Otro aporte lo sugiere Pérez (2000) cuando afirmó que “el programa es un propósito ordenado elaborado por el pedagogo como medio al servicio de las metas pedagógicas” (p. 268).

De lo vertido por los diversos autores acerca de lo que es un programa, se puede concluir que se trata de un conjunto de actividades dirigidas a establecer un cambio entre el grupo beneficiario, empleándose para ello una metodología y evaluación pertinente de dichos cambios.

Objetivo del programa

Promover el perfeccionamiento de competencias del juego visión que le permitan el fortaleciendo la percepción visual adecuadas..

Estructura del Programa “Juego visión”

- a. Datos informativos:
- b. Fundamentación:
- c. Objetivo general:
- d. Objetivos específicos:
- e. Estrategias y metodologías:
- f. Medios y materiales:
- g. Áreas de intervención:
- h. Temporalidad y frecuencia:
- i. Evaluación:
- j. Bibliografía:
- k. Sesiones

Duración

Su duración es de 2 meses.

Definición de juego

Al respecto, Mercado (como se citó en Huizinga, 2009, p. 29) expresó que el juego es:

Una labor, un quehacer libre. Desde esta óptica, la noción de juego libre significa que la persona que lo realiza tiene facultad para elegir si lo practica o no, y podría realizarla de manera consciente o inconsciente; esto sucede con los niños pequeños, principalmente en el momento en que rechazan jugar si no encuentran la actividad de su agrado. En líneas generales, el juego se da en un espacio y tiempo determinados; sin embargo, en el ámbito educativo ocurre de manera programada y en diferentes espacios: el aula, campo de deporte u otro espacio abierto, también durante un tiempo determinado.

En otras palabras, el juego presenta pautas obligatorias a través de las cuales se determina si hay un ganador o un perdedor, pero también la continuidad o término del mismo. Esta condición se cumple aún en los juegos más simples o básicos, aquellos que los niños crean libremente como reflejo de la realidad.

El Ministerio de Educación del Perú (2010) aseveró que el juego “es la actividad primordial en la vida de un niño y durante los primeros seis años de vida, se crean en el cerebro del niño millones de conexiones entre sus neuronas que le permiten aprender y desarrollarse” (p.11).

Una de las formas que tiene el niño para que se produzcan estas conexiones es el juego que lo ayuda a aprender y crecer mejor. El juego proporciona un aprendizaje infantil, entre las cuales tenemos: practicar, elegir, perseverar, imitar e imaginar.

Piaget (1959) señaló que “el juego es una actividad lúdica y permite moverse en diferentes maneras como lo desea aprende a socializarse, ayuda a desarrollar su

creatividad con inspiración propia, y el cual tiene un tiempo, un espacio definido por el niño” (p.28).

El juego viene hacer un intenso dinamismo lúdico, con la necesidad de moverse y socializarse en el entorno social donde se desenvuelve, desde ya es una acción creativa donde descubre y desarrolla sus habilidades, destrezas, vital y tiempo, el cual tiene un lugar y un espacio definido por el niño.

Aucouturier (2004) señaló que:

El niño necesita sentirse siempre seguro para encontrar en sí mismo los recursos simbólicos de acción y poderse situar frente a los periodos de angustia difíciles de asumir, especialmente de la angustia de ser destruido o abandonado. El niño para asegurarse ha de poder enlazar la angustia con el placer de la acción, con sus actividades lúdicas, por ello el jugar es un antídoto para la angustia: el niño se hace creador de su propia seguridad, lo que es necesario para la conquista de su identidad, de sus identificaciones y de su autonomía (p. 272).

Zapata (1988) señaló que:

El juego infantil es una expresión, un instrumento de conocimientos, componente de socialización, de afectividad, un instrumento esencial y afirmación de la personalidad. Mediante el juego el niño va a lograr crear su personalidad a relacionarse con los demás y va adquirir nuevos conocimientos, disfrutando y creando elementos para la solución de los problemas (p.45).

El juego es un intermedio de expresión e instrumento de conocimiento, lo cual desarrolla la socialización, con ello regula y compensa el afecto, es una herramienta eficaz de desarrollo de las estructuras del movimiento, importante en la organización

del desarrollo y la personalidad. A través del juego el niño alcanzará crear su personalidad, también interactuar con los demás adquiriendo nuevos conocimientos y disfrutará, va a ser capaz de crear mecanismos para la solución de problemas.

Gamboa (2004, p. 36), afirmó que el juego es:

Una actividad que crea distintas actitudes en los niños y brinda otras formas de expresar sus posturas frente a distintas situaciones. El juego también, a través del cumplimiento de las reglas, permite que las personas aprendan la honestidad, ya que permanentemente se cuestionan a sí mismas.

De acuerdo a lo manifestado en el párrafo anterior, el juego viene a ser un generador de actitudes solamente positivas. Es posible que el niño, al encontrarse en situaciones adversas a su interés, cometa engaño o experimente frustración y luego abandono del juego: estas son actividades negativas que también se presentan en el juego. Por tanto, es necesario poner en relieve que los juegos, aun los más sencillos, requieren del cumplimiento de ciertas reglas, las mismas que tienen la finalidad de promover valores.

Por otro lado, Gordon y Browne (como se citó en Frost y Sunderlin, 2001) consideran que el juego es:

El factor principal de la creatividad en los niños, sin importar su sexo, raza, credo, condición social o nacionalidad. El juego también genera satisfacción personal en quienes participan de él; esta acción se puede observar en los niños cuando compiten, o cuando simplemente comparten la actividad, generando en ellos alegría por participar, identificándose con un grupo y aprendiendo a respetar las reglas y pautas del juego (p. 423).

Los niños, según nuestra observación, juegan en forma individual o grupal; mientras juegan desarrollan nuevas ideas y dan paso a una acción significativa y muy importante en su proceso de aprendizaje; de esta manera abre paso a su creatividad. Esta actividad, que no está condicionada por elementos externos como medio ambiente, familia, lugar de procedencia, genera en el niño o la niña un regocijo personal: expresa gozo al participar en el juego y comparte materiales con sus compañeros; de esta manera aprende a respetar su turno y a tener autocontrol.

“El juego contribuye al desarrollo del pensamiento simbólico y permite la socialización” (MINEDU, 2011, p.58).

Pieterse (2005) señaló que:

El juego es un instrumento natural que el niño utiliza para explorar y descubrir y con el tiempo dominar todo lo que le rodea. Por ello tiene una importancia fundamental en el desarrollo de sus habilidades en los niveles del pensamiento, la memoria, la competencia lingüística, la movilidad, la coordinación, mano-ojo, pie-ojo y la madurez social y emocional (p. 25).

El juego es un instrumento natural que el niño usa para explorar y descubrir, con el pasar del tiempo dominar el mundo. Por ello es de importancia fundamental en el desarrollo de sus habilidades en todos los niveles: la idea, la memoria, la competencia lingüística, la movilidad, la coordinación, mano - ojo, pie - ojo y la madurez social y emocional.

Autores como Silva (1995) refirió que "las interacciones que favorecen el desarrollo incluyen la ayuda activa, la participación guiada o la construcción de puentes de un adulto o alguien con más experiencia" (p.94).

La persona más experimentada puede dar consejos o pistas, hacer de modelo, hacer preguntas o enseñar estrategias, entre otras cosas, para que el niño pueda hacer aquello, que de entrada no sabría hacer solo".

Tipos de Juego

El Ministerio de Educación (2010) en el libro "La hora del juego libre en los sectores" considera los siguientes tipos de juego:

Juego motor; está asociado al movimiento y experimentación con el propio cuerpo y las sensaciones que éstas puedan generar en el niño. Es recomendable que el niño realice este tipo de juego al aire libre donde encuentre el espacio suficiente para realizar todos los movimientos que requiera.

Juego social; se caracteriza porque predomina la interacción con otra persona como objeto del juego del niño. Estos juegos ayudan al niño a interactuar con otros a desarrollar el aspecto psicomotor y el desarrollo de habilidades sociales.

Juego cognitivo; pone en marcha la curiosidad intelectual del niño. Se necesita de la manipulación de objetos para poner a prueba la inteligencia del niño.

Juego simbólico; es la actividad lúdica donde el niño representa una realidad con objetos y juguetes a su alcance, establece la capacidad de transformar objetos para crear situaciones y mundos imaginarios, basados en la experiencia, la imaginación y la historia de la vida. El juego simbólico es una manifestación del pensamiento y del lenguaje generando mayor impacto positivo en el desarrollo y el aprendizaje del niño (p. 78).

Además, se debe considerar la organización del espacio: donde los niños se desenvuelvan en la escuela, donde haya materiales significativos que puedan

manipular y aprender, así mismo el tiempo de las actividades que se realice con los niños debe ser planificado, secuenciado y organizado (Ministerio de Educación,2008, p.128).

Componente del Juego

Socio afectiva

Ortiz (1991) aseveró que el aspecto socio afectivo hace referencia a:

 Todos los procesos o cambios graduales que ocurren en la personalidad, en las emociones y en el área social de cada persona. Por eso, la dimensión socio afectiva no se puede entender desligada de lo social; porque la interacción social determina la vida psíquica del niño desde antes de que éste nazca, considerando que el ser humano es ante todo un ser social, que se desenvuelve en un mundo en el cual cohabita con otros, quienes a su vez generan espacios en los cuales el niño puede expresarse, comunicarse, sentir, pensar y hacer (p.76).

 El desarrollo socio-afectivo en el niño juega un papel fundamental en el afianzamiento de su personalidad, auto imagen, auto concepto y autonomía, esenciales para la consolidación de su subjetividad, como también en las relaciones que establece con los padres, hermanos, docentes, niños y adultos cercanos a él, de esta forma va logrando crear su manera personal de vivir, sentir y expresar emociones y sentimientos frente a los objetos, animales y personas del mundo, la manera de actuar, disentir y juzgar sus propias actuaciones y las de los demás, al igual que la manera de tomar sus propias determinaciones.

La comprensión de la dimensión socio-afectiva se concibe indiscutible la importancia que tiene la socialización y la afectividad en el desarrollo armónico e integral en los primeros años de vida incluyendo el periodo de tres a cinco años. El desarrollo socio-afectivo en el niño juega un papel fundamental en el afianzamiento de su personalidad, auto imagen, auto concepto y autonomía, esenciales para la consolidación de su subjetividad, como también en las relaciones que establece con los padres, hermanos, docentes, niños y adultos cercanos a él, de esta forma va logrando crear su manera personal de vivir, sentir y expresar emociones y sentimientos frente a los objetos, animales y personas del mundo, la manera de actuar, disentir y juzgar sus propias actuaciones y las de los demás, al igual que la manera de tomar sus propias determinaciones (Piaget,2001, p.82.).

Las experiencias afectivas y la socialización, le permitirá al niño ser querido y seguro, capaz de relacionarse con otros de acuerdo a normas comunes. Para el adecuado desarrollo de esta área es primordial la participación de los padres o cuidadores como primeros generadores de vínculos afectivos, es importante brindarles seguridad, cuidado, atención y amor, además de servir de referencia o ejemplo pues aprenderán cómo comportarse frente a otros, cómo relacionarse, en conclusión, cómo ser persona en una sociedad determinada. Los valores de la familia, el afecto y las reglas de la sociedad le permitirán al niño, poco a poco, dominar su propia conducta, expresar sus sentimientos y ser una persona independiente y autónoma.

Cognitiva

Ortiz (1991) aseveró que el aspecto cognitivo:

Está íntimamente relacionado con el auto concepto y el área socio afectiva propiamente dicha. El pensamiento se desarrolla según la relación que el niño establece entre su curiosidad e interés por el mundo

que lo rodea y el anhelo que manifiesta por las personas cercanas a su entorno, lo cual lo impulsa a interactuar con su medio y desarrollar el pensamiento práctico. El paso del pensamiento práctico al pensamiento cognoscitivo es lo que posibilita el desarrollo de las aptitudes cognoscitivas, ya que sólo este tipo de pensamiento estimula la memoria, la reflexión y el juicio (p.76).

En la teoría de Piaget (2001) aseveró que:

El desarrollo es el resultado de la organización cada vez más compleja de los esquemas mentales y de los comportamientos a través de la adaptación (asimilación y acomodación) y del equilibrio. De igual manera, describió que el desarrollo cognoscitivo ocurre en una serie de etapas cualitativamente diferentes; en cada etapa, un niño desarrolla una nueva operación que implica pensar acerca del entorno y responder a él (p.79)

Este autor divide el desarrollo cognitivo en cuatro períodos importantes. A continuación, se mencionarán algunas de ellas:

El primer período es el sensorio - motriz, el cual llega hasta los 24 meses, es el de la inteligencia anterior al lenguaje y al pensamiento propiamente dicho. Es un período de ejercicio de los reflejos en el que las reacciones del niño están íntimamente unidas a sus tendencias instintivas, como la alimentación, y con éste aparecen los primeros hábitos elementales. Bastará que una acción aporte satisfacción para que sea repetida constantemente por el niño. A esta repetición por medio de la cual el niño disfruta y a la vez aprende, Jean Piaget le llama reacción circular. Estas acciones no se repiten como los reflejos, sino que se incorporan a las experiencias que empieza acumular el bebé y que se van uniendo a nuevos estímulos (algunos logrados por mera casualidad). La inteligencia sensorio - motriz tiende a la satisfacción práctica, el éxito de la

acción, pero no al conocimiento: no busca la explicación ni la clasificación ni la comprobación; no se relaciona casualmente. Es la inteligencia vivida, no reflexiva, es decir, el pensamiento práctico.

El segundo período se denomina pensamiento pre operacional (2 a 7 años): en éste se encuentra el sub período simbólico - pre conceptual, que abarca de los 2 hasta los 4 años, cuando se empieza a consolidar el lenguaje, y con este logro se observan grandes progresos tanto del pensamiento como del comportamiento emocional y social del niño.

El juego como desarrollo integral del niño

El juego es el principal centro de interés e indispensable, es útil para el desarrollo de capacidades: afectivas, psicomotoras, cognoscitivas y sociales. El juego contribuye al crecimiento integral del niño, permitiendo desarrollar enriquecer sus expresiones con valiosas experiencias con respecto a la naturaleza y al ambiente que lo rodea, para manejar múltiples problemas y emociones ante las exigencias de la vida.

Según Calero (1998) señaló “el juego es como resultado preciso del crecimiento, vale decir sobre el flujo y el reflujo de fuerzas vitales que actúan en el trabajo interno de estructuración orgánica. El juego está considerado como un fenómeno estrechamente físico” (p. 25).

El juego es como un resultado del crecimiento, vale la declaración de que el juego es el impulso vital que demuestra el trabajo interior orgánico, que demuestra un fenómeno exclusivamente físico.

Papalia (1986) expresó que “los niños se desarrollan a través del juego, sus músculos se ejercitan, coordinan lo que ven y lo hacen alcanzando el dominio de su cuerpo, descubren su mundo, los niños imitan diferentes papeles de los adultos

manejan emociones conflictivas, complejas de situaciones que se puedan presentar en la vida” (p. 155).

Los niños cultivan el juego, aprenden a entrenar sus músculos, coordinan y adquieren el dominio de su cuerpo, su mundo descubre, y como ellos imitan los diferentes roles de los adultos sus sentimientos equilibran se preparan para las diferentes situaciones de la vida.

Linaza (2002) expresó que “el juego es original e importante en el desarrollo social e integral del niño, a través del juego los niños aprenden a interactuar con iguales, aprenden roles, normas y valores, aprenden a resolver conflictos” (p. 30).

El juego cumple un papel importante en el desarrollo social y integral del niño. A través del juego los niños aprenden a interactuar con sus iguales, aprenden roles, normas y valores, aprenden a solucionar conflictos.

Según la UNICEF (2004) opinó que:

Quando el niño o niña juega y simpatiza con otros niños aprende a ponerse en el lugar del otro, empiezan a comprender a los demás. En ello descubre la amistad y la lealtad. Cuando presta sus juguetes o juega con los de otro, comienza a manifestar su capacidad de compartir. Asimismo se instruye a respetar reglas (p. 38).

Los niños y niñas cuando juegan suelen tener empatía, el sentido de pertenencia se ponen en lugar del otro cuando juegan, empiezan a comprender que tienen un amigo con quien compartir su juguete, comienzan a interiorizar la capacidad de compartir respetando reglas, esto reafirma el desarrollo integral del niño.

Variable dependiente: Percepción visual

Existen diversas teorías sobre la percepción visual

Según Cordero (2005) afirmó que:

En el concepto general de la percepción humana, el hombre adquiere conciencia del mundo que lo rodea y de sí mismo por medio de los sentidos. A partir de los estímulos recogidos por los sentidos el ser humano descubre, organiza y recrea la realidad, adquiriendo conciencia de ella por medio de la percepción (p.72).

Wolfe, Horowitz y Michod (2007) afirmó que “la habilidad de percibir rápidamente y entender complejas escenas visuales, es uno de los aspectos fundamentales y más impresionantes del sistema visual humano” (p.67).

Vygotsky (1960) aseveró que la percepción es “la interpretación de lo que se siente “es un proceso activo de la correspondiente búsqueda de información, distinción de las características entre sí, creación de una hipótesis apropiada y, después, comparación de esta hipótesis con los datos originales” (p.68).

Para Vygotsky la percepción es el proceso de organización e interpretación de los datos sensoriales (sensaciones) para desarrollar la conciencia del entorno y de uno mismo.

Cohen (1991) definió que la percepción es como “la interpretación significativa de las sensaciones como representantes de los objetos externos, es el conocimiento de lo que está afuera” (p.67).

Wilson, Robeck, y William (1978) mencionó que:

Los sentidos se clasifican en internos y externos. Los externos son la vista, el oído, el tacto, el olfato, el gusto, es decir, que responden a estímulos provocados por un objeto externo. Los internos se refieren a los sentidos que se activan sin relación con objetos externos, entre ellos se ubican el sentido vestibular y el cinestésico que son importantes para el desarrollo de percepciones como el esquema corporal: Esto es lo que

se conoce como propiocepción (sensaciones que emergen del propio cuerpo de la persona) (p. 398).

La percepción es un proceso complejo que es a la vez cognoscitivo y fisiológico y no siempre inicia en el individuo, sino que puede iniciar con la experiencia, es decir con un estímulo.

En acuerdo con Groffman (2006) señaló que:

La percepción es el proceso activo de localización y extracción de la información obtenida del medio externo, la misma que está mediada por los receptores y los circuitos neuronales conectados estableciendo la relación entre las variaciones físicas del ambiente y las propiedades sensoriales. En ese sentido en la investigación se pretende confirmar la relación con los elementos del entorno de acuerdo a las características sensoriales de la persona (p.65).

Proceso de percepción visual

Según Cohen (1991) señaló que:

El proceso de percepción visual empieza en los ojos. La luz que llega a ellos estimula los órganos receptores de la retina que convierten el estímulo lumínico en impulso eléctrico y lo transmiten, a través de los axones del nervio óptico, hacia el cerebro. La información se encuentra en la conexión cerebral llamada quiasma y continúa hasta llegar a una zona específica del tálamo (los núcleos geniculados laterales) desde donde es enviada al córtex visual situado en el lóbulo occipital. La información procedente del ojo derecho es enviada al córtex visual del hemisferio izquierdo y al revés (p. 158).

Según Cohen (1991, p. 152) señaló que el proceso de la percepción intervienen un estímulo, un receptor y una sensación:

Estímulo; es una energía física que produce actividad nerviosa en un receptor. Se puede decir, por ejemplo, que la luz activa al ojo, el sonido al oído y el calor a la piel. El estímulo se distingue del objeto del estímulo, por ejemplo, la energía luminosa que choca con el ojo, mientras que el objeto de estímulo es la fuente luminosa: una lámpara.

Receptor; es una estructura anatómica sensible a los estímulos físicos. Los receptores están ubicados en cada sentido, y son una o un grupo de células que en particular son sensibles a un tipo específico de energía. Son receptores entonces, el ojo, el oído, la nariz, la lengua, la piel, los músculos y el aparato vestibular. Un receptor responde a más de un tipo de energía, sin embargo, lo hace al máximo a un estímulo adecuado y parcialmente a estímulos inadecuados. Cohen enfatiza “el ojo responde al máximo, a la estimulación con energía luminosa y solo parcialmente a la estimulación con energía eléctrica.

Sensación; es el simple correlato experimentado de la estimulación del receptor. Es un acontecimiento interno separado de objetos externos. Las sensaciones se caracterizan por su intensidad (fuertes, débiles, brillantes, oscuras) su calidad (rojas, cálidas, dolorosas) y su duración (breves, cortas, intermitentes, largas). Las sensaciones dependen del nervio sensitivo estimulado y existen diferencias individuales en las sensaciones. Un mismo estímulo provoca diferentes sensaciones en diferentes personas.

Etapas de la percepción visual

Cohen (1991) propuso dividir este proceso en tres etapas principales:

Foto recepción: la luz que llega al ojo estimula en el fondo de la retina las células foto receptoras, que transmiten la señal al nervio óptico.

Transmisión y procesamiento: en la retina empieza un primer nivel de procesamiento que se irá haciendo complejo hasta llegar al tálamo y de éste al córtex cerebral.

Percepción: en el lóbulo occipital (en la zona visual primaria y en la zona de asociación visual) se completa el proceso de percepción y podemos hablar de consciencia de la imagen vista (p. 160).

Leyes de la Gestalt de la Percepción Visual

La psicología de la Gestalt es una corriente de la psicología moderna, surgida en Alemania a principios de siglo. Es importante porque la mente configura a través de ciertas leyes, los elementos que llegan a ella a través de los canales sensoriales (percepción) o de la memoria (pensamiento). Gestalt (1959) ha sistematizado estas leyes de manera simple y básica:

Ley de Cierre; la figura se presenta incompleta o discontinua, pero la percibimos completa ya que nuestra mente la completa.

Ley de la Proximidad; los elementos y figuras que están más próximas tienden a verse como unidad y a aislarse de otras. Las figuras o los puntos más próximos se reúnen en unidades, aunque todos sean iguales.

Ley de la Simetría; las imágenes son percibidas como iguales, como un solo elemento en la distancia.

Ley de la continuidad; los detalles que mantienen un patrón o dirección tienden a agruparse juntos, como parte de un modelo. Es decir, percibir elementos continuos, aunque estén interrumpidos entre sí.

Ley de la Relación Figura – Fondo; cualquier campo perceptual puede dividirse en figura contra un fondo. La figura se distingue de un fondo por características como tamaño, forma, color, posición, etc (p. 92).

Características de la percepción

Según Gestalt (1959) señaló cinco características de la percepción:

La percepción de un individuo tiene características siendo estas subjetiva, selectiva y temporal.

Subjetiva, las reacciones a un mismo estímulo varían de un individuo a otro. Ante un estímulo visual, se derivan distintas respuestas dependiendo del entorno, la situación y la provocación.

Condición Selectiva, en la percepción es producto del ambiente subjetivo de la persona que no puede percibir todo al mismo tiempo y como tal selecciona su campo perceptual en función de lo que desea percibir.

Temporal, considerando que es una situación a corto plazo. El tiempo permite fortalecer las experiencias, dado que varían las necesidades y por ende la motivación a los mismos (p. 124).

Fases del proceso perceptivo

Con el transcurrir del tiempo la Psicología cognitiva ha ido proponiendo diversos modelos de procesamiento de información para explicar la actividad del sistema cognitivo humano. Los cuales se derivan de plantear diferentes propiedades que

debían caracterizar a dicho sistema, lo cual originó debates en torno a ciertas concepciones, según Gestalt (1959) propuso fases del proceso perceptivo entre las que se resalta las siguientes:

La fase analítica; corresponde a rasgos o dimensiones básicas del input. Sin embargo, el fenómeno perceptivo culmina cuando se sintetizan o integran dichos rasgos básicos para producir una configuración significativa asimilable a los objetos.

La fase sintética; requiere de atención controlada. La cual actuaría como bisagra que conecta las propiedades previamente codificadas en una unidad. Los inputs que no reciben atención se presentan al individuo como un conjunto de características inconexas que fluctuarían aleatoriamente sin llegar a configurar objetos. Las representaciones mentales retienen las propiedades de los objetos reales que existen en el mundo físico, lo cual explica por qué los objetos son percibidos de forma constante, a pesar de los cambios producidos en la información sensorial que llega a los sentidos (p.123).

Crowder (1982) postuló que “una serie de estadios de procesamiento de información, que deben intervenir necesariamente para hacer posible el reconocimiento de patrones, mencionando que se da la siguiente secuencia el procesamiento sensorio – visual, comparación con la memoria, decisión, y respuesta” (p.58).

Mientras que Forgas (1976) señaló que:

La percepción implica una serie de etapas ordenadas crecientemente según el grado de complejidad. Se muestra de acuerdo con el modelo serial que propone, para el reconocimiento de la identidad del estímulo, la existencia de una progresión temporal de etapas durante las cuales se logra la transformación sucesiva de la estimulación proximal sobre el

receptor sensorial. Tampoco excluye, de modo acorde con Neisser (1967), que estas sucesivas transformaciones de la información tengan como consecuencia, frecuente, una construcción activa de la información del estímulo, en lugar de una decodificación pasiva de la información del medio. Plantea como secuencia el estímulo, la transducción, el registro sensorial de los mensajes inteligibles identificados por el cerebro para emitir una respuesta (p.73).

Por tanto, para Forgas (1972) señaló que:

El proceso perceptivo comienza con el proceso de transducción sensorial, mediante el cual ciertos mecanismos del sistema nervioso transforman la información física del entorno en mensajes informativos inteligibles para los centros superiores cerebrales. Lo cual implica una selectividad de la información atribuible a la atención y a la sensibilidad de los receptores sensoriales, para captar de manera preferente determinadas características. Posteriormente, se evidencia el registro de los estímulos, en el almacén sensorial (p.71).

Dada la corta duración de esta memoria retiniana, parte de la información será transformada y transferida a la MCP (memoria a corto plazo, memoria activa o espacio de trabajo), en la que tienen lugar las operaciones críticas (comparación, decisión, etc), interactuando con la información contenida en la MLP (memoria a largo plazo), para recuperar la información pertinente. Por tanto, el proceso culmina cuando la persona emite una respuesta.

Elementos de la percepción.

Forgus (1972) aseveró que “en toda percepción se suscitan una serie de actividades y datos diferentes que requieren ser estructurados para poder obtener una información del entorno exterior”. Entre los cuales se distinguen:

Recepción Sensorial; es la recepción proveniente de los sentidos, sin sensación es imposible cualquier tipo de percepción. Las sensaciones no llegan de manera aislada, ni siquiera con la misma intensidad y siempre se da un proceso de selección de las mismas, evidenciada en la percepción.

Estructuración Simbólica; es la consecuencia de la percepción que está ligada a una representación, a un concepto o a una significación; al percibir un estímulo se representa su configuración por las experiencias vividas anteriormente.

Los Elementos Emocionales; dan lugar a sentimientos o a emociones ya sean agradables o desagradables. Dado que no a todas las percepciones se puede ser indiferente la mayoría de ellas van íntimamente ligadas a procesos emocionales (p.117).

Componentes de la percepción.

Forgus (1972) señaló que los estímulos sensoriales pueden ser los mismos para todas las personas, cada una de ella percibirá cosas distintas. Este fenómeno concibe la percepción como el resultado de dos tipos:

Las sensaciones o al estímulo físico que proviene del medio externo, en forma de imágenes, sonidos, aromas, etc.

Los fenómenos internos que provienen del individuo, como son las, necesidades, motivaciones y experiencia previa, y que proporcionara una

elaboración psicológica distinta de cada uno de los estímulos externos (p.128).

Forgus (1972) argumentó que “en la psicología cognitiva, como paradigma E-O-R (Estímulo-Organismo-Respuesta) postula una relación circular entre el organismo y el medio ambiente” (p.67).

Forgus señaló que en el estudio de la percepción, desde el punto de vista psicológico, precisa que en dicho sistema, puede visibilizarse de la siguiente forma:

Especificando las características de la información entrante (análisis del estímulo).

Describiendo detalladamente los tipos de resultados obtenidos (análisis de las respuestas).

Determinando el tipo de operaciones que subyacen a la ejecución de la tarea, es decir, explicitando las reglas que transforman una entrada en otra, que será el input del proceso sucesivo (análisis de los procesos postulados).

Esclareciendo las estructuras intervinientes en el procesamiento y sus interacciones (análisis del mecanismo procesador).

Concretando los formatos en que se codifican las descripciones explícitas del objeto (análisis del formato representacional) (p.132).

Influencia de la percepción visual en el aprendizaje

La percepción es “el proceso activo de localización y extracción de la información obtenida del medio externo” (Groffman, 2006, p.45).

Cornsweet (1970) señaló que “esta selección de la información está mediada por los receptores y los circuitos neurales conectados a estos, estableciendo

relaciones entre las variaciones físicas del ambiente y las propiedades fisiológicas de los sistemas sensoriales de un organismo” (p.57).

La percepción se organiza en sistemas perceptuales, los cuales realizan el proceso de búsqueda y obtención de la información.

El desarrollo del sistema visual depende de las sinapsis que se generan en distintas etapas del desarrollo. El cuerpo humano forma células capaces de dirigirse a los diferentes lugares de la corteza cerebral que se conectan con zonas específicas para cada función (Carulla, 2008, p.34). Existe un periodo crítico en el cual aquellas sinapsis que no se establezcan, generan consecuencias que afectan directamente la maduración, tal como puede suceder en los pacientes con baja visión, con ametropías altas o con estrabismos, en quienes una estimulación visual inadecuada puede generar fallas en el procesamiento de la información por parte del cerebro, lo cual conlleva a una mala percepción visual a nivel del sistema nervioso central (Rincón y Rodríguez, 2009,p.46; Delgado Domínguez, 2007,p.67).

La percepción es el proceso activo de localización y extracción de la información obtenida del medio externo que se organiza en sistemas perceptuales, los cuales realizan el proceso de búsqueda y obtención de la información. Las habilidades perceptuales visuales son las encargadas de la organización y el procesamiento de la información a nivel visual formando parte de la percepción visual y colaborando en el desarrollo cognitivo. El entrenamiento de las habilidades perceptuales visuales y su integración con dispositivos básicos de aprendizaje es una forma de mejorar el aprendizaje viso-perceptual y por ende la adaptación al medio, aun cuando todavía no se conocen completamente los mecanismos neuronales que dan el sustrato de la integración viso perceptual.

El juego como recurso didáctico para la enseñanza-aprendizaje

Según Piaget (1977) consideró que:

El juego se desarrolla siguiendo un proceso parecido a la evolución de la estructura intelectual. Se desprende de ellas, al mismo tiempo contribuyen a la configuración de nuevas estructuras mentales. La construcción continua de las estructuras del juego se realiza, de igual modo la construcción del conocimiento por procesos de asimilación y acomodación. Es necesario considerar que para el autor cualquier comportamiento puede transformarse en juego, cada vez que ejecuta por el puro placer de realizarlo, relacionado con el dominio destrezas, capacidades motoras, táctiles, lingüísticas implicadas en la asimilación pura (p. 24).

El juego didáctico se desarrolla a través del proceso de la enseñanza-aprendizaje, parecido a la evolución de la estructura intelectual. Se despegan de ellas, al mismo tiempo contribuyen a los nuevos conocimientos de estructuras mentales. La construcción continua del juego didáctico se realiza, de igual modo la construcción del conocimiento por procesos de asimilación y acomodación. Es necesario considerar que para el autor cualquier comportamiento puede transformarse en juego, cada vez que ejecuta por el puro placer de realizarlo, relacionado con el dominio destrezas, capacidad lanchas motor, táctiles, lingüística implicadas en la asimilación pura.

Calero (2003) consideraron que:

El juego es un medio que constituye la forma inicial de las capacidades y refuerza el desarrollo de la misma. La situación de juego y experiencias directas contribuye a que el niño adquiera una mejor comprensión del mundo que le rodea. Cuanto más interés ponga el niño en el juego, más sólidos y ricos serán los aprendizajes que realice estas nociones se

afianzan utilizando material estructurado y no estructurado, entre los que podemos nombrar juegos de rondas (p. 27).

El juego didáctico es un medio que constituye la enseñanza- aprendizaje refuerza el desarrollo de actividades lúdicas. las experiencias directas con el juego didáctico va a contribuir que el niño y niña fortalezca un mejor conocimiento del mundo que lo rodea, el niño tomara más interés y más sólidos en la enseñanza-aprendizaje con material estructurado y no estructurado pueden realizar diferentes actividades de juegos de socialización, juegos de memoria, etc.

Decroly (1920) señaló que:

Los juegos didácticos van a desarrollar funciones mentales como la atención, la memoria y comprensión, además son juegos de acción, pueden ser individuales o colectivos, como una de sus características consiste en utilizar materiales sencillos que permitan llegar a conocimientos más abstractos, siendo su objetivo principal para el desarrollo de competencias y capacidades (p. 23).

En la enseñanza –aprendizaje es importante desarrollar los juegos didácticos que ayudaran en las funciones mentales como la atención, la memoria y el conocimiento, se pueden aplicar tanto individuales o colectivos, como una de sus características consiste en utilizar materiales simples o acordes a la situación del contexto ello permite desplegar conocimientos más abstractos mientras que el objetivo principal será el desarrollo de las competencias y capacidades.

Ortega (1992) expresó QUE:

El juego infantil constituye una plataforma de encuentro de los actores con el mundo, con los otros y consigo mismo y que por tanto, es una ocasión de aprendizaje y de comunicación. El niño, al jugar, va tener una relación con las otras personas que le permitirá crear redes marcadas

por la espontaneidad y dará una dinámica de comunicación coherente. Por lo tanto, cuando el niño juega va aprender, ya que va a comunicarse y crear lazos con las demás personas que integran su mundo, a la vez, va a poder fortalecer su lenguaje debido a que tendrá que comunicar sus pensamientos e ideas. Entonces el juego es una actividad esencial en el ser humano, pues le permite explorar y conocer de manera significativa el mundo que lo rodea (p. 20)

El juego didáctico constituye una plataforma de encuentro de los actores con el mundo, y consigo mismo, lo cual la enseñanza-aprendizaje va a permitir la comunicación. El niño al jugar con confianza y espontaneidad, ello dará una dinámica de comunicación coherente. Por lo tanto, cuando el niño juega va aprender a comunicarse y crear lazos con los demás, que integran su mundo, a la vez, va a poder fortalecer su lenguaje debido a que tendrá que comunicar sus pensamientos e ideas. Entonces el juego es una actividad esencial en el ser humano, pues le permite explorar y conocer de manera significativa el mundo que lo rodea.

Chateau (1958) señaló el aprendizaje a través del juego didáctico, menciona que prepara a los niños y niñas para la vida y es el surgimiento de la personalidad para la vida (p. 20).

Es importante mencionar que el juego es un recurso didáctico, es el punto eje del proceso de enseñanza - aprendizaje en el aula, el niño aprende jugando rápidamente, ya que le permite tener el interés del niño se aprovechara significativamente para el desarrollo de su aprendizaje ello permitirá adquirir habilidades que van a formar su personalidad y se va a sentir identificado consigo mismo y con su identidad cultural.

Dimensiones de la percepción

Dimensión 1. Coordinación motora

según Frostig (1980) mencionó que “es la habilidad de organizar la visión con el movimiento de la parte del cuerpo, al querer manipular los objetos asimismo en las acciones de movimientos que desea realizar en su vida cotidiana (p.81).

Según Lorenzo (2006) la coordinación motora es el:

Conjunto de capacidades que organizan y regulan de forma precisa todos los procesos parciales de un acto motor en función de un objetivo motor preestablecido. Dicha organización se ha de enfocar como un ajuste entre todas las fuerzas producidas, tanto internas como externas, considerando todos los grados de libertad del aparato motor y los cambios existentes de la situación (p.47).

La coordinación está conformada por capacidad de equilibrio, capacidad de ritmo, capacidad de orientación espacio-temporal, capacidad de reacción motora, capacidad de diferenciación kinestésica, capacidad de adaptación y transformación y capacidad de combinación - de acoplamiento de los movimientos

Panez (1989) sostuvo que:

El desarrollo motor depende de la maduración de las estructuras neuronales, los huesos, los músculos y los cambios de las proporciones corporales. El aprendizaje es también un factor de importancia, pero cuando se ajusta a la maduración.

El desarrollo del control del cuerpo guarda relación con el desarrollo de las áreas motoras cerebrales, particularmente de los lóbulos frontales, que tienen la función de controlar los movimientos. Esta zona cerebral se desarrolla durante los primeros años de la infancia.

Dimensión 2. Discriminación de figuras

Gestalt (1959) señaló que la discriminación visual en “cualquier campo perceptual puede dividirse en figura contra un fondo. La figura se distingue de un fondo por características como tamaño, forma, color, posición, etc” (p.73).

Muñoz (2001) aseveró que la discriminación visual es:

Una habilidad viso-perceptiva que nos permite detectar, diferenciar y seleccionar estímulos visuales, basándonos en los atributos que les caracterizan. Además, la habilidad de discriminación visual contribuye a la segmentación de la figura-fondo, las relaciones viso-espaciales, el cierre visual, la memoria y la lógica visual. De esta manera, la persona puede manipular objetos y estímulos visuales de su entorno natural. (p.56).

Según el Espaciologopédico (2017) señaló que la discriminación visual significa la capacidad que posee un individuo para discriminar o diferenciar por medio de la vista un objeto de otro (p.1)

Según Educapeques (2017) señaló que la discriminación visual en los niños es:

Una habilidad que le permite al niño distinguir o diferenciar el tamaño de los objetos, su forma y color. Asimismo; se conoce cerca del 80 % de la información que recibe el niño ingresa mediante el sentido de la vista. Por tal razón no es de extrañar que los estímulos visuales sean cada vez más utilizados para fomentar la lectura y estimular las funciones cognitivas de aprendizaje (p.43).

Es importante proponerles a los niños actividades que los ayuden a discriminar los objetos visualmente es una forma eficiente para que él comprenda la relación que existe entre los objetos.

Dimensión 3. Constancia y forma

Constancia de la forma en nuestra vida cotidiana no percibimos un mundo formado por estímulos visuales aislados (bordes, rayas o puntos), sino por estímulos estructurados y escenas complejas (números, letras, figuras y objetos, rostros, paisajes, etc.), que en ocasiones se presentan en condiciones dinámicas. Estos estímulos visuales se pueden caracterizar por sus atributos, como el color, el tamaño, el contraste, la orientación o el movimiento. Sin embargo, la mayoría de los estímulos visuales se reconocen por un atributo esencial: la forma. La constancia de la forma visual es una habilidad viso-perceptiva que nos permite detectar, diferenciar y seleccionar estímulos visuales dentro de un entorno determinado, para poder discriminarlos o diferenciarlos del resto de estímulos presentes. La capacidad para discriminar formas es una habilidad importante para que la persona tenga éxito en su interacción con el entorno, y, por ello, desempeña un importante papel en la percepción visual humana, ya que permite que el sujeto lleve a cabo el reconocimiento visual de objetos, figuras, caras, etc. • (Piaget, 1959, p.58)

Gestalt (1959) señaló que “la imagen de los objetos que vemos está deformada por efecto de la perspectiva nuestra percepción asume que es el mismo objeto aunque su forma o tamaño varíe” (p.93).

La ley de la buena forma se basa en la observación de que el cerebro intenta organizar los elementos percibidos de la mejor forma posible, esto incluye el sentido de perspectiva, volumen, profundidad etc. El cerebro prefiere las formas integradas, completas y estables.

Dimensión 4. Posiciones en el espacio.

Según Piaget (1959) aseveró que:

La percepción de posiciones en el espacio, en la inteligencia sensorio-motriz, está dominada enteramente por la organización progresiva de los movimientos y éstos tienden hacia una estructura de grupo, el cual se elabora gradualmente como una forma de equilibrio final de esta organización motriz. Son las coordinaciones sucesivas (composición), los rodeos (asociatividad) y la conservación de la posición (identidad) lo que engendra, poco a poco, el grupo, a título de equilibrio necesario de las acciones (p.73).

Con respecto a su aparición, afirma que las capacidades de percepción del niño se desarrollan hasta la edad de dos años, estadio sensoriomotor, mientras que las capacidades de reconstrucción de las imágenes espaciales comienzan hacia la edad de dos años, perfeccionándose desde los siete en adelante, en el período de las "operaciones concretas.

Según Castañer y Camerino (1991) aseveraron que la percepción espacial es:

La capacidad que tiene el ser humano de ser consciente de su relación con el entorno en el espacio que nos rodea (procesos exteroceptivos) y de nosotros mismos (procesos interoceptivos). La percepción espacial está formada por dos procesos, los exteroceptivos, que son aquellos que construyen representaciones sobre nuestro espacio a través de los sentidos, y los procesos interoceptivos, que son los que construyen representaciones sobre nuestro cuerpo, como la posición o la orientación. El espacio es aquello que nos rodea: objetos, elementos, personas, etc. El espacio también constituye parte de nuestro pensamiento, ya que es ahí donde reunimos todos los datos de nuestra

experiencia vivida. Para llevar a cabo una buena información sobre las propiedades del entorno, el ser humano usa dos sistemas (p.132).

Una buena percepción espacial nos permite comprender la disposición de nuestro entorno y nuestra relación con él. La percepción espacial también consiste en comprender la relación de los objetos cuando existe un cambio de posición en el espacio. Nos ayuda a pensar en dos y tres dimensiones, lo que nos permite visualizar los objetos desde distintos ángulos y reconocerlos independientemente de la perspectiva desde la que la veamos.

Dimensión 5. Relaciones espaciales

La percepción espacial está relacionado a la comprensión del espacio en que se ubican los estudiantes observando cómo los objetos y las personas se mueven unos en relación con otros, a esta relación se considera como procesos dentro de un conjunto de receptores usando los sentidos para observar y recibir información sobre objetos y personas en su ambiente y de nosotros mismos hacen referencia a aquellos estímulos o sensaciones que provienen de los órganos internos del cuerpo humano, todas las percepciones permiten desenvolverse sobre dentro de su espacio a través de los sentidos, y los procesos interoceptivos, que son los que construyen representaciones sobre nuestro cuerpo, como la posición o la orientación, un ejemplo bien claro es el dolor de un sistema de nuestro cuerpo es porque algo anda mal. El espacio es aquello que nos rodea: objetos, elementos, personas, etc. El espacio también constituye parte de nuestro pensamiento, ya que es ahí donde reunimos todos los datos de nuestra experiencia vivida. Para llevar a cabo una buena información sobre las propiedades del entorno, el ser humano usa dos sistemas (Castañer y Camerino, 1991, p.57).

Una buena percepción espacial nos permite comprender la disposición de nuestro entorno y nuestra relación con él. La percepción espacial también consiste en comprender la relación de los objetos cuando existe un cambio de posición en el espacio. Nos ayuda a pensar en dos y tres dimensiones, lo que nos permite visualizar los objetos desde distintos ángulos y reconocerlos independientemente de la perspectiva desde la que la veamos.

Según Piaget (1959) aseveró que “los conceptos espaciales se van construyendo progresivamente, a partir de las experiencias de desplazamiento del sujeto. Considera el espacio como una noción que se va elaborando poco a poco a través de la actividad constructiva del sujeto y no como algo dado a priori” (p.84).

1.3. Justificación

Justificación Teórica.

La investigación busca contribuir con datos descriptivos para futuras investigaciones, considerando que a la fecha existe mínimos antecedentes de estudios que relacione las dos variables de juego visión con percepción visual, sin embargo la educación en el Perú tiene como desafío cumplir con los fines de la educación peruana, tal como se describe en el proyecto educativo al 2021, para lograr dichos fines es necesario continuar mejorando la calidad del sistema educativo preocupándose desde el Nivel Inicial, de 0 a 5 años, brindando las oportunidades de aprendizaje en los servicios educativos, a través del desarrollo de la percepción visual. Por tanto, la investigación será relevante cuando los niños de 5 años logren relacionar en su actuar el juego con la percepción, siendo el juego la actividad primordial en la vida de un niño y durante los primeros seis años de vida, que se crean en el cerebro del niño millones de conexiones entre sus neuronas que le permiten aprender y desarrollarse (Ministerio de Educación 2010. p.11). Con la percepción visual teniendo en cuenta lo que menciona Vygotsky (1960) es la interpretación de lo que se siente. “es un proceso activo de la correspondiente búsqueda de información, distinción de las características entre sí,

creación de una hipótesis apropiada y, después, comparación de esta hipótesis con los datos originales.

Justificación práctica.

La investigación pretende encontrar aspectos y factores que identifican la relación entre el juego de visión y la percepción. Se toma como referencia a Schiller (2002, p.21) en donde señaló que “el hombre es realmente hombre cuando juega”. Es decir que el juego es algo innato en la persona, todos los hombres vienen capacitados para jugar como parte de un proceso de crecimiento y evolución. Asimismo; cuando Vygotsky (1960) señaló que la percepción es la interpretación de lo que se siente. Es un proceso activo de la correspondiente búsqueda de información, distinción de las características entre sí, creación de una hipótesis apropiada y, después, comparación de esta hipótesis con los datos originales.

El programa es fácil de manejo, si bien el grupo definido para realizarlo estudiantes del nivel de inicial su estructura y programación pueden hacerse más complejas conforme los progresos del niño o si se prefiere, si el nivel escolar para ser aplicado. El programa de percepción visual tiene como fin realizar actividades que van de menos a más, lo que asegura el cumplimiento de ciertos objetivos antes de participar en actividades lectoras de mayor complejidad. Asimismo, se podrá conocer el antes y habrá un después de la muestra elegida.

Justificación metodológica

Los resultados de la investigación servirán de soporte a investigaciones futuras que se encaminen al logro del desarrollo del juego y su relación con la percepción visual, teniendo como referencia la direccionalidad, motilidad ocular, percepción de formas, memoria visual, vocabulario visual y empatía en los niños de 5 años. La investigación es relevante siempre y cuando la aplicación de los instrumentos como la lista de cotejo

permita la recoger datos de la variable 1: juego de visión, variable 2: percepción visual, considerando que será el inicio para proponer estrategias adecuadas para el desarrollo de percepción en los niños teniendo en cuenta las actividades de juego de visión para desenvolverse.

Justificación pedagógica.

En este plano se aplicó un programa de actividades lúdicas dentro del aula (PADA) para estimular la convivencia y el respeto entre pares, asumiéndose un enfoque formativo y preventivo que pone de relieve una participación activa y consciente de los niños y niñas del primer grado de educación primaria, en la construcción de competencias sociales, esto es enseñándoles a aprender a ser y aprender a convivir de modo que en un futuro sean mejores ciudadanos a partir del respeto a la diversidad.

1.4. Problema

Durante los últimos años, es sabido que a nivel mundial cada vez es mayor la importancia que se le asigna al desarrollo de la percepción visual en el niño menor de 6 años, constituyéndose los servicios educativos de Inicial, como una institución dinámica y cambiante, que cada vez se aleja más de un concepto meramente asistencial, gracias a estudios multidisciplinares que ponen el énfasis en la realidad del niño como un ser con inteligencias y potencialidades múltiples así como a docentes cada vez más comprometidos con los cambios que exigen estar a la vanguardia y llevar a cabo una acción educativa que tenga en cuenta el desarrollo de la misma.

Cabe señalar que el juego visión aun cuando es una de las estrategias más usadas por las docentes del nivel inicial ya que utilizan material didáctico para realizar las sesiones de aprendizaje logrando captar la atención del niño a través de actividades lúdicas, no representa los resultados esperados en el diario quehacer de los niños. De tal manera que, el Ministerio de Educación (1997) plantea que las acciones en las instituciones educativas deben lograr el dominio progresivo del movimiento para el desarrollo de la coordinación visomotora, considerando que se

puede trabajar las actividades motoras que implican atención. Las óculo manuales (ensartado, pasado, encaje, enhebrado, etc.) Por eso, Piaget afirma que las destrezas perceptuales visuales, cobran mayor importancia a la edad de 6 y 7 años por que inician el proceso de escritura y por ende en la etapa de jardín deben manejarlas.

La concepción del nivel inicial ha tenido cambios en la comunidad educativa, dado que el mejoramiento de la calidad de la educación ha sido una prioridad para todos los países, esta necesidad va a la par con los retos por garantizar el acceso y la permanencia de los niños, sobre lo cual se han conseguido notorios avances, sin embargo en el área de comunicación se presentan ciertas dificultades tales como la inversión de letras y números, reproducción de figuras erradas, palabras mal escritas, como producto de un desarrollo perceptual insuficiente, el cual se requiere para transitar al nivel primario de manera exitosa en la adquisición de procesos básicos de lecto escritura.

Asimismo, en la práctica docente se evidencia que aun cuando se sabe lo antes mencionado en la Institución Educativa Las Totoritas N° 325, ubicada en el distrito del Rímac, del ámbito de la jurisdicción de la UGEL N° 02 del Rímac, aun los niños del nivel Inicial, específicamente los niños de 5 años presentan dificultades en el desarrollo de la percepción visual en particular en la direccionalidad, la motilidad ocular, la percepción de formas la memoria visual y el vocabulario visual. En ese sentido, las habilidades perceptuales visuales son las encargadas de la organización y el procesamiento de la información a nivel visual, que se pone de manifiesto en el desarrollo cognitivo, de tal forma que permiten al niño desempeñarse de manera óptima captando las características de los estímulos visuales que son la base fundamental de su aprendizaje, para analizarlos e interpretarlos a la realidad, convirtiéndose así en una puerta de entrada para la adquisición de conductas propias para el aprendizaje de múltiples habilidades.

Sumada a ese esfuerzo planteo realizar las sesiones del Programa “Juego visión para desarrollar la percepción visual” son activas participativas, se dará tres veces por semana y hacen una suma de 12 sesiones, con una duración de 45’ aproximadamente cada una de ellas, donde se integra las dimensiones de coordinación motora, discriminación de figuras y posición en el espacio a través de las actividades de juego, siendo necesario un espacio exclusivamente para ese fin y los materiales adecuados. Para la aplicación del Programa se ha seleccionado las competencias, capacidades, e indicadores de las áreas curriculares según el Diseño Curricular Nacional del nivel inicial. La secuencia didáctica para el desarrollo de las sesiones son inicio, desarrollo y cierre.

Dicha propuesta se sustenta en la necesidad de desarrollar la percepción visual en los estudiantes de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Santa Teresa de Jesús, considerando además que es un programa que puede servir a otras instituciones en aras de mejorar estos aspectos en los niños. Con el soporte teórico de Vigotsky cuando habla sobre la percepción, a la que considera como la interpretación de lo que se siente es un proceso activo de la correspondiente búsqueda de información, distinción de las características entre sí, creación de una hipótesis apropiada y, después, comparación de estas con los datos originales para desarrollar la conciencia del entorno y de uno mismo.

Formulación del problema

Problema general.

¿Cuál es el efecto de la aplicación del programa Juego visión en el desarrollo de la percepción visual en los estudiantes de inicial de la Institución Educativa Santa Teresa de Jesús, Callao 2016?

Problemas específicos.**Problema específico 1**

¿Cuál es el efecto del programa juego visión en el desarrollo de la coordinación motora en los estudiantes de inicial de la Institución Educativa Santa Teresa de Jesús, Callao 2016?

Problema específico 2

¿Cuál es el efecto del programa juego visión en el desarrollo de la discriminación de figuras en los estudiantes de inicial de la Institución Educativa Santa Teresa de Jesús, Callao 2016?

Problema específico 3

¿Cuál es el efecto del programa juego visión en el desarrollo de la constancia y forma en los estudiantes de inicial de la Institución Educativa Santa Teresa de Jesús, Callao 2016?

Problema específico 4

¿Cuál es el efecto del programa juego visión en el desarrollo de la posición en el espacio en los estudiantes de inicial de la Institución Educativa Santa Teresa de Jesús, Callao 2016?

Problema específico 5

¿Cuál es el efecto del programa juego visión en el desarrollo de la posición en las relaciones espaciales en los estudiantes de inicial de la Institución Educativa Santa Teresa de Jesús, Callao 2016?

1.5. Hipótesis

Según Hernández, Fernández y Baptista (2010), las hipótesis “son las guías para una investigación o estudio. Las hipótesis indican lo que tratamos de probar y se definen como explicaciones tentativas del fenómeno investigado” (p. 92). En esta investigación se plantearon las siguientes hipótesis:

Hipótesis general.

El programa juego visión tiene efectos en el desarrollo de la percepción visual en los estudiantes de inicial de la Institución Educativa Santa Teresa de Jesús, Callao 2016

Hipótesis específicas.

Hipótesis específica 1

El programa juego visión tiene efectos en el desarrollo de la coordinación motora en los estudiantes de inicial de la Institución Educativa Santa Teresa de Jesús, Callao 2016

Hipótesis específica 2

El programa juego visión tiene efectos en el desarrollo de la discriminación de figuras en los estudiantes de inicial de la Institución Educativa Santa Teresa de Jesús, Callao 2016

Hipótesis específica 3

El programa juego visión tiene efectos en el desarrollo de la constancia y figuras en los estudiantes de inicial de la Institución Educativa Santa Teresa de Jesús, Callao 2016

Hipótesis específica 4

El programa juego visión tiene efectos en el desarrollo de la de posiciones en el espacio en los estudiantes de inicial de la Institución Educativa Santa Teresa de Jesús, Callao 2016

Hipótesis específica 5

El programa juego visión tiene efectos en el desarrollo de las relaciones espaciales en los estudiantes de inicial de la Institución Educativa Santa Teresa de Jesús, ¿Callao 2016?

1.6. Objetivos**Objetivo general.**

Determinar los efectos de la aplicación del programa juego visión en el desarrollo de la percepción visual en los estudiantes de inicial, de la Institución Educativa Santa Teresa de Jesús, Callao 2016

Objetivos específicos.**Objetivo específico 1**

Determinar el efecto del programa juego visión en el desarrollo de la coordinación motora en los estudiantes de inicial de la Institución Educativa Santa Teresa de Jesús, Callao 2016

Objetivo específico 2

Determinar el efecto del programa juego visión en el desarrollo de la discriminación de figuras en los estudiantes de inicial de la Institución Educativa Santa Teresa de Jesús, Callao 2016

Objetivo específico 3

Determinar el efecto del programa juego visión en el desarrollo de la constancia y forma en los estudiantes de inicial de la Institución Educativa Santa Teresa de Jesús, Callao 2016

Objetivo específico 4

Determinar el efecto del programa juego visión en el desarrollo de la posición en el espacio en los estudiantes de inicial de la Institución Educativa Santa Teresa de Jesús, Callao 2016

Objetivo específico 5

Determinar el efecto del programa juego visión en el desarrollo de las relaciones espaciales en los estudiantes de inicial de la Institución Educativa Santa Teresa de Jesús, Callao 2016

II. MARCO METODOLÓGICO

2.1. Variables

Definición conceptual de la variable

Variable independiente. El programa juego visión

Barr y Cuyjet (1991) (como se citó en Álvarez, s.f., p. 142) concibió el programa como un conjunto de acciones planificadas para la obtención de un resultado educativo en una población previamente seleccionada.

Variable dependiente. Percepción visual

Cordero (2005) afirmó que:

En el concepto general de la percepción humana, el hombre adquiere conciencia del mundo que lo rodea y de sí mismo por medio de los sentidos. A partir de los estímulos recogidos por los sentidos el ser humano descubre, organiza y recrea la realidad, adquiriendo conciencia de ella por medio de la percepción (p.72).

Definición operacional de la variable

Variable dependiente. Percepción visual

La percepción visual es la capacidad de la interpretación de lo que se siente, rescatando las diferencias de las características y comparando las mismas con los datos originales según el Instrumento: Test de Frostig considera tres dimensiones: coordinación motora, discriminación de figuras y posición en el espacio

2.2. Operacionalización de variables

Tabla 3

Operacionalización variable dependiente: Percepción visual

Nota: Tomada de Rojas (1991)

Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala	Nivel
Coordinación Motora	Capacidad de sincronización bajo parámetros de trayectoria y movimiento.	1,2,3,4,5,6,7		
Discriminación de Figuras	Discriminación las figuras teniendo en cuenta su forma y fondo	8,9,10,11,12,13,14	Dicotómica	Inadecuada [2 – 10]
		15,16,17,18,19	No hace (0)	Regular [11 – 19]
Constancia y Forma	Detecta, diferencia y selecciona estímulos visuales dentro de un espacio		Lo hace (1)	Adecuada [20 – 28]
Posición en el Espacio	Relación que guarda un objeto en el espacio con respecto al observador	20,21,22,23		
Relaciones Espaciales	Comprensión de los objetos y las personas se mueven unos en relación con otros.	24,25,26,27,28,29,30		

2.3. Metodología

El enfoque utilizado fue cuantitativo, según Hernández, Fernández, Baptista (2010), indicaron que el enfoque cuantitativo: “Utiliza la recolección de datos para probar hipótesis con base en la medición numérica y el análisis estadístico, para establecer patrones de comportamiento y probar teorías” (p. 4).

El método utilizado es hipotético- deductivo, según Bernal (2006), indicó que este método “Consiste en un procedimiento que parte de unas aseveraciones en calidad hipótesis y busca refutar y falsear tales hipótesis, deduciendo de ellas conclusiones que deben confrontarse con los hechos” (p. 56).

2.4. Tipo de estudio

La investigación es de tipo aplicada, al respecto Sánchez Carlessi y Reyes (2015), afirmaron que “se caracteriza por su interés en la aplicación de los conocimientos teóricos a determinada situación concreta y las consecuencias prácticas que de ella se deriven” (p. 44).

2.5. Diseño de investigación

La investigación corresponde al diseño experimental de tipo cuasi experimental de dos grupos con pre y post test, según Hernández, Fernández y Baptista (2014) los diseños cuasi experimentales “son aquellos que manipulan deliberadamente, al menos, una variable independiente para observar su efecto y su relación con una o más variables dependientes” (p. 145). Este diseño de investigación se trabajó con dos grupos: Experimental y de control, a quienes se les administró simultáneamente el Pre test, un grupo recibirá el tratamiento experimental y el otro no (grupo de control); y finalmente se les administró el Post test simultáneamente.

El diagrama representativo de este diseño es el siguiente:

GE:	01	X	02
GC:	03	—	04

Dónde:

GE	:	Grupo Experimental
GC	:	Grupo Control
X	:	Tratamiento
01, 03	:	Pre- test
02, 04	:	Post- test

Figura 1. El diagrama representativo de una cuasi experimental

2.6. Población, muestra y muestreo

Población.

Bernal (2006), señala que: “La población es el conjunto de elementos en quienes puede realizarse los elementos u objetos que presentan un problema” (p. 98). En esta investigación está constituida por 40 niños de la Institución Educativa Santa Teresa de Jesús, Callao 2016

Tabla 4

Distribución de la población de los estudiantes de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Santa Teresa de Jesús, Callao 2016

Nº	Grado – Sección	Población
1	A	20
2	B	20
Total		40

Nota: Nómina de matrícula de la institución educativa Santa Teresa de Jesús, Callao.

Muestra.

Según Hernández, Fernández y Baptista (2014) la muestra es un “subgrupo de la población de interés sobre el cual se recolecta datos, y que tiene que definirse o delimitarse de antemano con precisión, este deberá ser representativo de dicha población” (p. 173). En ese sentido, la muestra estuvo constituida por 40 estudiantes de las secciones A y B, que a su vez se distribuyeron en dos grupos de estudio: Grupo Experimental, integrado por los estudiantes de la sección A y grupo control integrado por los estudiantes de la sección B.

Muestreo.

La técnica que se tuvo en cuenta fue no probabilístico intencional por conveniencia, según Carrasco (2009), “Es aquella que el investigador selecciona según su propio criterio, sin ninguna regla matemática o estadística” (p. 243)

2.7. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Técnicas

Según Sánchez Carlessi y Reyes (2015) define las técnicas como “los medios por los cuales se procede a recoger información requerida de una realidad o fenómeno en función de los objetivos de la investigación” (p. 163). Es decir se trata de procedimientos que permiten recolectar información acerca de un objeto de estudio. En ese sentido, la técnica que se utilizó en la presente investigación fue la observación de tipo sistemática. Al respecto Sánchez Carlessi y Reyes (2015) lo define como la observación planificada, tiene objetivos previstos puede mantener un control y ayuda de instrumentos específicos” (p. 164).

Instrumentos

Según Sánchez Carlessi y Reyes (2015) los instrumentos de recogida de datos se definen como “las herramientas específicas que se emplean en el proceso de recogida de datos. Los instrumentos se seleccionan a partir de la técnica previamente elegida” (p. 166). En ese sentido, coherente con la técnica de observación sistemática utilizada, el instrumento que se tomó en consideración en el presente estudio fue la ficha de observación.

Se utilizó una ficha de observación, que es un instrumento de medición que sirve para recoger la información precisa sobre manifestaciones conductuales, esta permite establecer un juicio: “No lo hace” o “Si lo hace”, es decir se trata de respuestas dicotómicas.

De acuerdo con Hernández, Fernández y Baptista (2014) un instrumento de medición “es un recurso que utiliza el investigador para registrar información o datos sobre las variables que tiene en mente” (p. 199). En ese sentido, la ficha de observación es el instrumento apropiado para evaluar comportamientos y conductas del grupo control y experimental.

Ficha técnica del instrumento de la variable percepción visual

Nombre del instrumento	: Ficha de Observación de percepción visual
Autora	: Br. Karin
Tipo de instrumento	: Ficha de observación
Tiempo de duración	: 45 minutos
Lugar	: Institución educativa Santa Teresa de Jesús, Callao
Administración	: Individual
Objetivo	: Identificar niveles de percepción visual
Dimensiones	: Numero de dimensiones 3 Dimensión 1: 3 ítems Dimensión 2: 3 ítems Dimensión 3: 3 ítems Total: 9 ítems
Escalas	: Escala Dicotómica (0) No lo hace (1) Lo hace
Evaluación	: Evalúa la estructura y la forma de la variable percepción visual como: Coordinación motora, discriminación de figuras y posición en el espacio

Tabla 5

Baremación de la variable : Percepción visual

Rango	<i>Percepción visual</i>	Coordinación motora	discriminación de figuras	Constancia y Forma	posición en el espacio	Relaciones Espaciales
Inadecuada	[2 – 10]	[1– 2]	[2 – 3]	[0 – 1]	[0 – 1]	[2 – 3]
Regular	[11 – 19]	[3 – 4]	[4 – 5]	[2 – 3]	[2 – 3]	[4 – 5]
Adecuada	[20 – 28]	[5 – 6]	[6 – 7]	[4 – 5]	[4 – 5]	[6 – 7]

Fuente: Elaboración propia

Validez

Según Hernández, Fernández y Baptista (2014) define validez como el “grado en que un instrumento produce resultados consistentes y coherentes” (p. 200). En base a lo expresado, el tipo de validez que se utilizó en el estudio fue la validez de contenido, el mismo que se sustenta en el criterio de juicio de experto. Los ítems del instrumento se validaron en base a los siguientes criterios: (a) Pertinencia: El ítems corresponde al concepto teórico formulado. (b) Relevancia: El ítems es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo. (c) Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo. (d) Suficiencia: se dice así cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión. En ese sentido, el instrumento fue validado por juicio de experto tal como se muestra en la siguiente tabla.

Tabla 6

Validación del instrumento de la variable percepción visual

Nombre y apellido del experto	Resultado
Dr. Heraclio Facundo Raza Torres	Existe suficiencia
Dr. Morith Tupiño Guadalupe	Existe suficiencia
Dr. Ignacio de Lóyola Pérez Díaz	Existe suficiencia

Nota: Elaboración propia (2016).

Como se observa en la tabla 8, es el juicio de experto dictaminó que el instrumento es pertinente, relevante y cuenta con claridad suficiente para ser aplicado. Logrado la validación de rigor por los expertos en la temática, metodología y especialidad, de acuerdo a los protocolos establecidos por la Universidad Cesar Vallejo, se procedió con la confiabilidad del instrumento

Confiabilidad.

Para Hernández, Fernández y baptista (2014) la confiabilidad es definida como el “grado en que un instrumento produce resultados consistentes y coherentes” (p. 200). En ese sentido, para probar la confiabilidad del instrumento, se efectuó una prueba

piloto en una institución educativa de similares características al de la muestra seleccionada, considerándose para ello una muestra de 10 estudiantes. La escala de valores que determina la confiabilidad de un instrumento está dada por los siguientes valores:

No es confiable: – 1 a 0

Baja confiabilidad: 0.01 a 0.49

Moderada confiabilidad: 0.5 a 0.75

Fuerte confiabilidad: 0.76 a 0.89

Alta confiabilidad: 0.9 a 1

El coeficiente que se utilizó para medir la confiabilidad de instrumento fue Kuder y Richardson 20, cuyo resultado se consigo en la siguiente tabla.

Tabla 7

Análisis de confiabilidad del instrumento mediante KR20.

KR 20	N de elementos
,823	30

Fuente: Prueba piloto

Según la tabla 9 se observó que el coeficiente Kuder Richardson 20 fue de 0.823. Esto indica que el instrumento constituido por 30 ítems de la variable Convivencia escolar tuvo una confiabilidad fuerte.

2.8. Método de análisis de datos

Para el análisis de datos se inició con el diseño de la matriz de datos, razón por el cual se utilizó el programa Excel. A continuación, se determinaron las puntuaciones directas de cada uno de los participantes, este proceso se efectuó con el fin de establecer una nueva recategorización de los datos, esto es niveles y rangos. Una vez efectuado fue necesario determinar la naturaleza de los datos obtenidos.

En el presente estudio la evidencia empírica sometida a la prueba de normalidad de Shapiro-Wilk ($n_1 = 20$ y $n_2 = 20$) arrojó como resultado la procedencia de los datos de una distribución no paramétrica. Y, como el método de análisis de datos es comparativo, por tanto, fue necesario emplear la prueba no paramétrica U Mann Whitney, las condiciones de aplicación de esta prueba se basan en que. (a) Las observaciones de ambos grupos son independientes, (b) las observaciones son variables ordinales, (c) En la prueba de hipótesis el estadístico que se contrasta es la mediana. En este caso, la hipótesis nula asume que no hay diferencias entre las medianas del grupo de control y el grupo experimental. Mientras que la hipótesis alternativa asume todo lo contrario.

El método de análisis de datos al estar asociado a métodos estadísticos se consideró los siguientes: (a) Métodos descriptivos como la distribución de frecuencias porcentuales y figuras de barras, estableciéndose la comparación de los niveles de percepción visual tanto en las fases de pretest como de postest entre los grupos de control y el experimental. (b) La comparación de grupos, en este caso de dos muestras independientes: grupo de control y grupo experimental.

Finalmente, señalar que para el procesamiento de los datos se empleó el software estadístico SPSS vr. 23, facilitando de esta forma el análisis de los datos y el contraste de las hipótesis establecidas.

2.9. Aspectos éticos

De acuerdo a las características de la investigación se tomó en consideración los aspectos éticos ya que se trabajó con estudiantes del nivel inicial, por lo tanto, fue vital tener en cuenta el consentimiento informado. Al respecto, Aiken (2003, p. 14) lo define como el acto en el cual “una persona acepta se entregue información privada porque sabe en qué consiste ésta y con quien será compartida”. En el caso que amerita la investigación se requiere el consentimiento informado en dos planos específicos: (a)

La autorización del director de la institución educativa Santa Teresa de Jesús, Callao, consintiendo la realización de la ejecución de la investigación y, (b) Los padres de familia, esto es solicitar la autorización de que la aplicación del programa de intervención tiene por propósito la mejora de la percepción visual y además de un carácter estrictamente preventivo. Asimismo, se mantuvo la confidencialidad de los datos porque los estudiantes tanto del grupo de control como experimental fueron evaluados, y su puntuación se tuvieron en reserva y en el anonimato, evitando en todo momento juzgar los resultados de manera pública.

III. RESULTADOS

3.1. Descripción

Tabla 8

La aplicación del programa juego visión en el desarrollo de la percepción visual en los estudiantes de inicial de la Institución Educativa Santa Teresa de Jesús, Callao 2016

Indicador	Grupo control (n = 20)		Grupo experimental (n = 20)	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Pretest				
Inadecuado	4	40,0	5	25,0
Regular	12	60,0	10	50,0
Adecuado	4	20,0	5	25,0
Media	2,00		2,00	
Desviación estándar	,632		,707	
Postest				
Inadecuado	4	40,0	2	10,0
Regular	11	55,0	5	25,0
Adecuado	5	25,0	13	65,0
Media	2,05		2,55	
Desviación estándar	,668		,669	

Fuente: cuestionario aplicado a los estudiantes

Los resultados del pre test muestran que los estudiantes del grupo de control el 40,0% tienen inadecuado la percepción visual, el 60,0% es regular y el 20,0% es adecuado, mientras que los resultados pre test muestran que los estudiantes del grupo experimental el 25,0% tienen inadecuado la percepción visual, el 50,0% es regular y el 25,0% es adecuado.

Los resultados del post test muestran que los estudiantes del grupo de control el 40,0% tienen inadecuado la percepción visual, el 55,0% es regular y el 25,0% es adecuado, mientras que los resultados post test muestran que los estudiantes del grupo experimental el 10,0% tienen inadecuado la percepción visual, el 25,0% es regular y el 65,0% es adecuado.

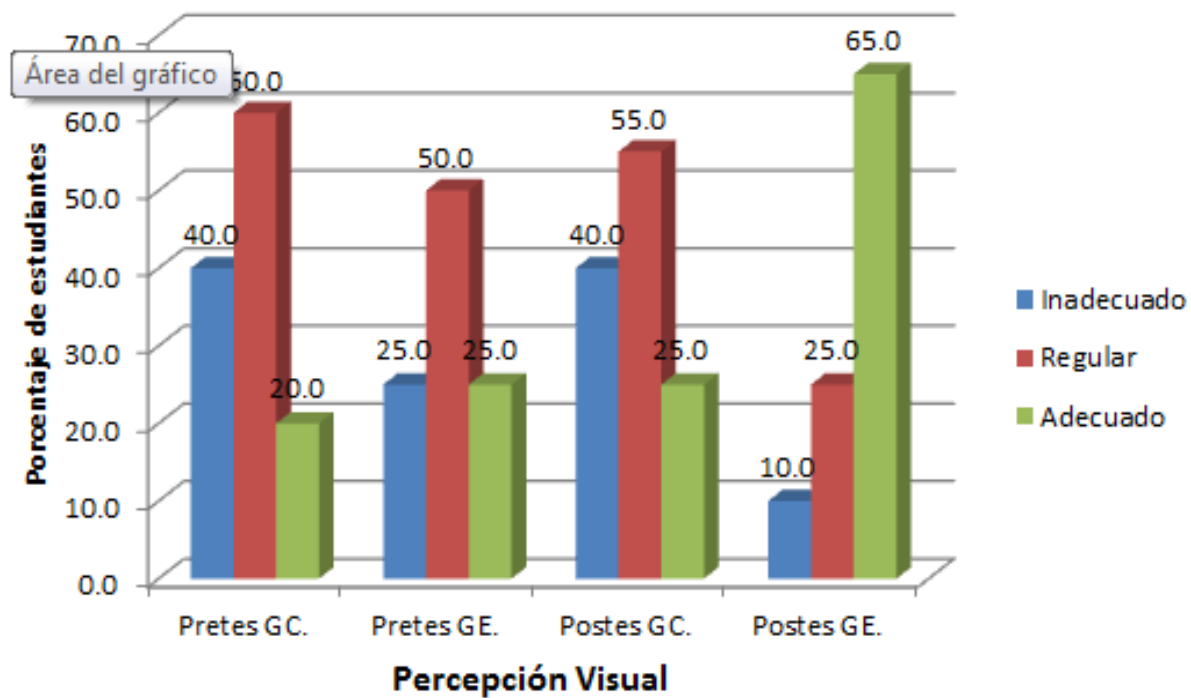


Figura 2. La aplicación del programa juego visión en el desarrollo de la percepción visual en los estudiantes de inicial de la Institución Educativa Santa Teresa de Jesús, Callao 2016.

Tabla 9

La aplicación del programa juego visión en el desarrollo de la coordinación motora en los estudiantes de inicial de la Institución Educativa Santa Teresa de Jesús, Callao 2016

Indicador	Grupo control (n = 20)		Grupo experimental (n = 20)	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Pretest				
Inadecuado	6	30,0	5	25,0
Regular	10	50,0	12	60,0
Adecuado	4	20,0	3	15,0
Media	1,90		1,90	
Desviación estándar	,70		,624	
Postest				
Inadecuado	5	15,0	2	10,0
Regular	11	55,0	6	30,0
Adecuado	4	20,0	12	60,0
Media	1,95		2,50	
Desviación estándar	,668		,671	

Fuente: cuestionario aplicado a los estudiantes

Los resultados del pre test muestran que los estudiantes del grupo de control el 30,0% tienen inadecuado la coordinación motora, el 50,0% es regular y el 20,0% es adecuado, mientras que los resultados pre test muestran que los estudiantes del grupo experimental el 25,0% tienen inadecuado la coordinación motora, el 60,0% es regular y el 15,0% es adecuado.

Los resultados del post test muestran que los estudiantes del grupo de control el 15,0% tienen inadecuado la coordinación motora, el 55,0% es regular y el 20,0% es adecuado, mientras que los resultados post test muestran que los estudiantes del grupo experimental el 10,0% tienen inadecuado la coordinación motora, el 30,0% es regular y el 60,0% es adecuado.

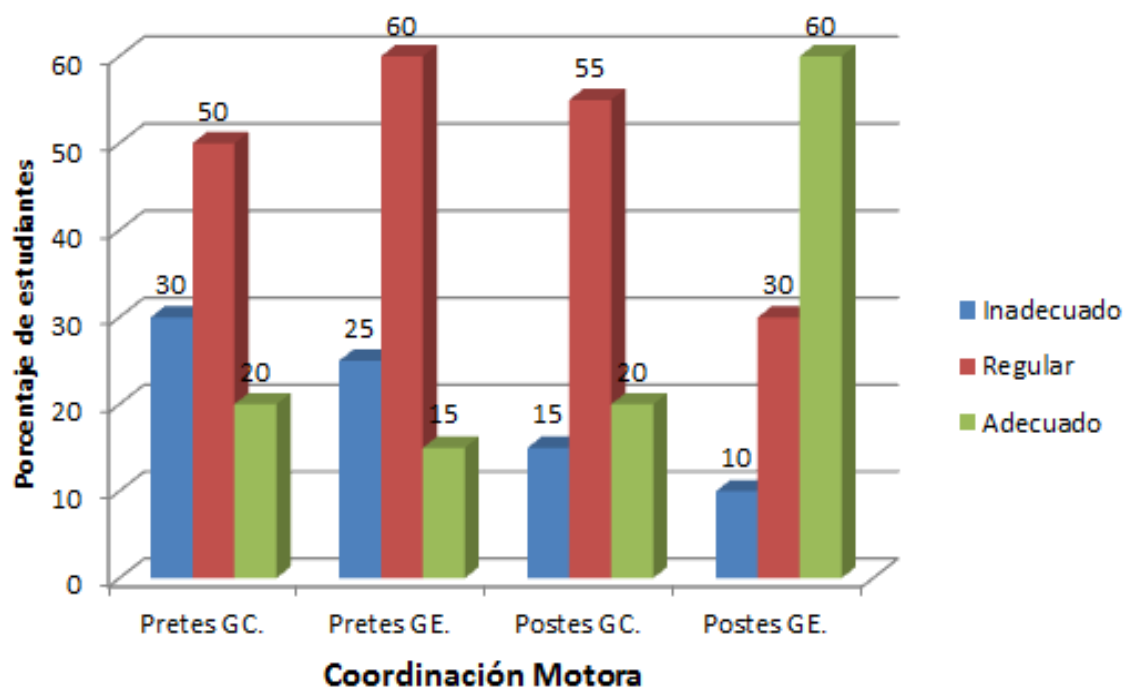


Figura 3. La aplicación del programa juego visión en el desarrollo de la coordinación motora en los estudiantes de inicial de la Institución Educativa Santa Teresa de Jesús, Callao 2016

Tabla 10

La aplicación del programa juego visión en el desarrollo de la discriminación de figuras en los estudiantes de inicial de la Institución Educativa Santa Teresa de Jesús, Callao 2016.

Indicador	Grupo control (n = 20)		Grupo experimental (n = 20)	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Pretest				
Inadecuado	5	25,0	6	30,0
Regular	12	60,0	12	60,0
Adecuado	3	15,0	2	10,0
Media	1,90		1,80	
Desviación estándar	,624		,600	
Postest				
Inadecuado	5	25,0	1	5,0
Regular	11	55,0	6	30,0
Adecuado	4	20,0	13	65,0
Media	1,95		2,60	
Desviación estándar	,668		,583	

Fuente: cuestionario aplicado a los estudiantes

Los resultados del pre test muestran que los estudiantes del grupo de control el 25,0% tienen inadecuado la discriminación de figuras, el 60,0% es regular y el 15,0% es adecuado, mientras que los resultados pre test muestran que los estudiantes del grupo experimental el 30,0% tienen inadecuado la discriminación de figuras, el 60,0% es regular y el 10,0% es adecuado.

Los resultados del post test muestran que los estudiantes del grupo de control el 25,0% tienen inadecuado la discriminación de figuras, el 55,0% es regular y el 20,0% es adecuado, mientras que los resultados post test muestran que los estudiantes del grupo experimental el 5,0% tienen inadecuado la discriminación de figuras, el 30,0% es regular y el 65,0% es adecuado.

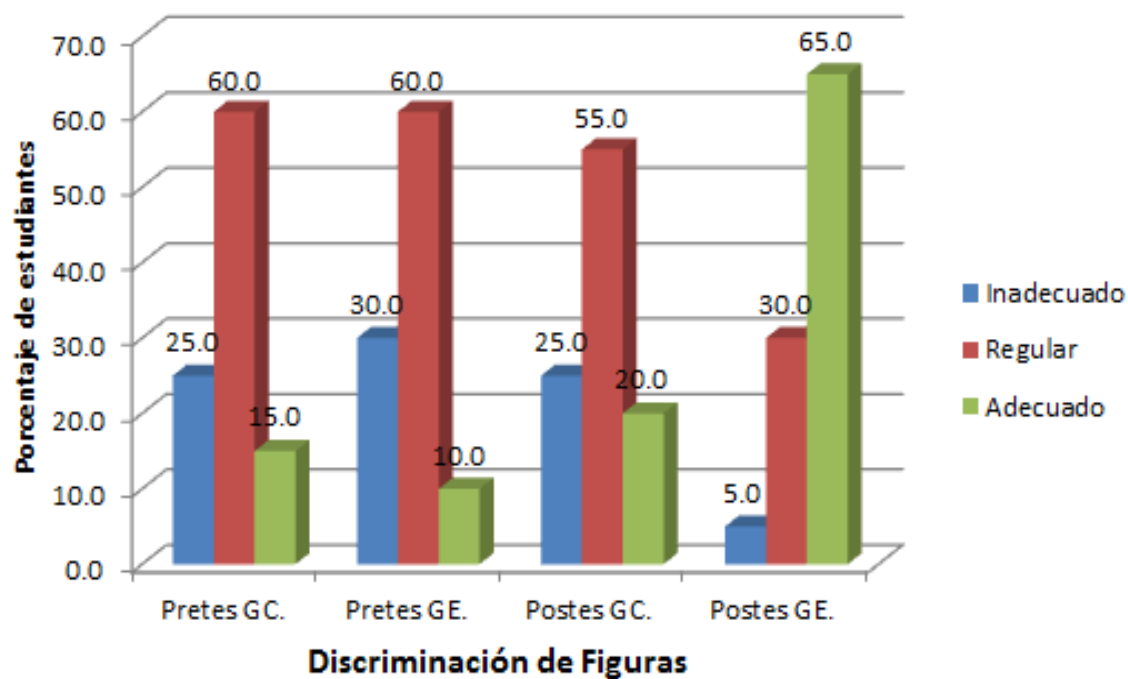


Figura 4. La aplicación del programa juego visión en el desarrollo de la discriminación de figuras en los estudiantes de inicial de la Institución Educativa Santa Teresa de Jesús, Callao 2016.

Tabla 11

La aplicación del programa juego visión en el desarrollo de la constancia y forma en los estudiantes de inicial de la Institución Educativa Santa Teresa de Jesús, Callao 2016

Indicador	Grupo control (n = 20)		Grupo experimental (n = 20)	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Pretest				
Inadecuado	7	35,0	7	35,0
Regular	10	50,0	9	45,0
Adecuado	3	15,0	4	20,0
Media	1,80		1,85	
Desviación estándar	,678		,726	
Postest				
Inadecuado	6	30,0	1	5,0
Regular	10	50,0	5	25,0
Adecuado	4	20,0	14	70,0
Media	1,90		2,45	
Desviación estándar	,700		,572	

Fuente: cuestionario aplicado a los estudiantes

Los resultados del pre test muestran que los estudiantes del grupo de control el 35,0% tienen inadecuado la constancia y forma, el 50,0% es regular y el 15,0% es adecuado, mientras que los resultados pre test muestran que los estudiantes del grupo experimental el 35,0% tienen inadecuado la constancia y forma, el 45,0% es regular y el 20,0% es adecuado.

Los resultados del post test muestran que los estudiantes del grupo de control el 30,0% tienen inadecuado la constancia y forma, el 50,0% es regular y el 20,0% es adecuado, mientras que los resultados post test muestran que los estudiantes del grupo experimental el 5,0% tienen inadecuado la constancia y forma, el 25,0% es regular y el 70,0% es adecuado.

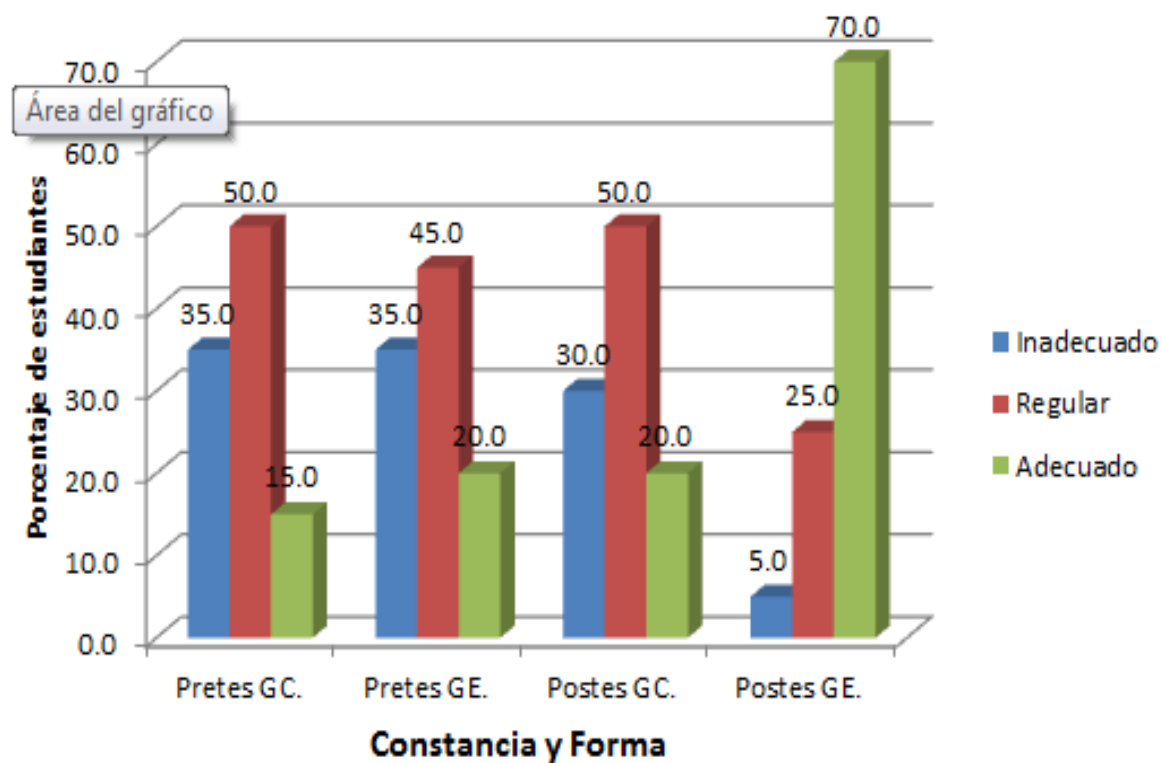


Figura 5. La aplicación del programa juego visión en el desarrollo de la constancia y forma en los estudiantes de inicial de la Institución Educativa Santa Teresa de Jesús, Callao 2016.

Tabla 12

La aplicación del programa juego visión en el desarrollo de la posición en el espacio en los estudiantes de inicial de la Institución Educativa Santa Teresa de Jesús, Callao 2016.

Indicador	Grupo control (n = 20)		Grupo experimental (n = 20)	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Pretest				
Inadecuado	5	25,0	6	30,0
Regular	12	60,0	10	50,0
Adecuado	3	15,0	4	20,0
Media	1,90		1,90	
Desviación estándar	,624		,700	
Postest				
Inadecuado	6	30,0	2	10,0
Regular	11	55,0	6	30,0
Adecuado	3	15,0	12	60,0
Media	1,85		2,50	
Desviación estándar	,654		,670	

Fuente: cuestionario aplicado a los estudiantes

Los resultados del pre test muestran que los estudiantes del grupo de control el 25,0% tienen inadecuado la posición en el espacio, el 60,0% es regular y el 15,0% es adecuado, mientras que los resultados pre test muestran que los estudiantes del grupo experimental el 30,0% tienen inadecuado la posición en el espacio, el 50,0% es regular y el 20,0% es adecuado.

Los resultados del post test muestran que los estudiantes del grupo de control el 30,0% tienen inadecuado la posición en el espacio, el 55,0% es regular y el 15,0% es adecuado, mientras que los resultados post test muestran que los estudiantes del grupo experimental el 10,0% tienen inadecuado la posición en el espacio, el 30,0% es regular y el 60,0% es adecuado.

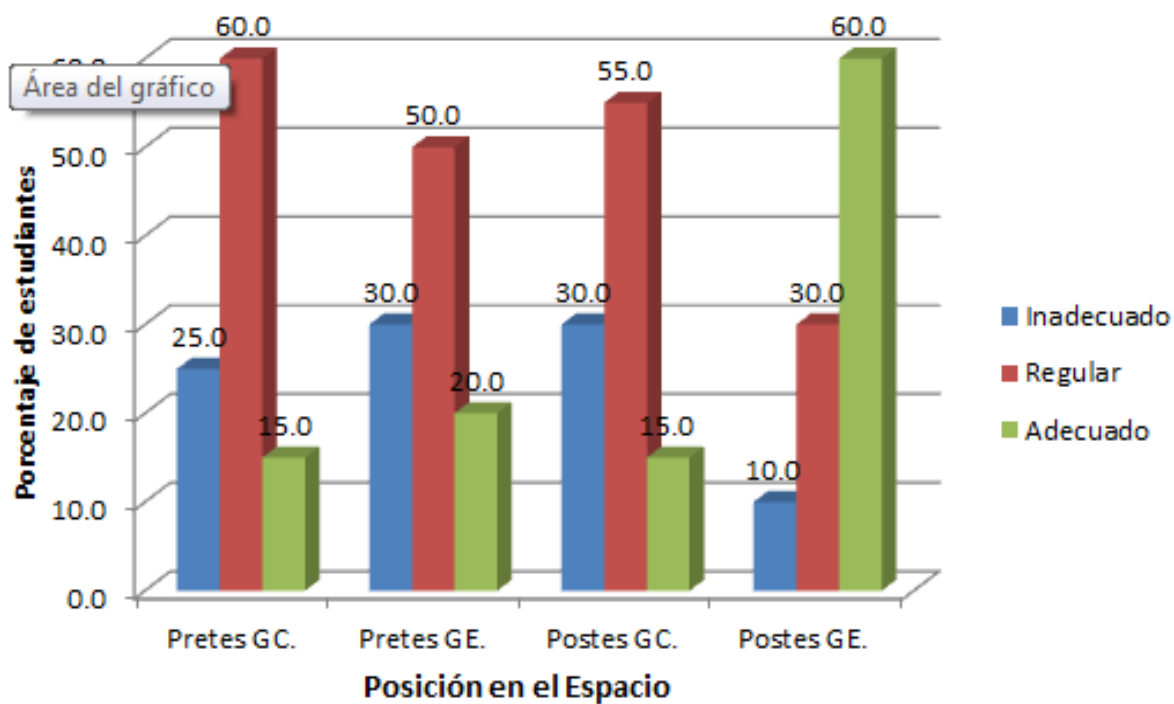


Figura 6. La aplicación del programa juego visión en el desarrollo de la posición en el espacio en los estudiantes de inicial de la Institución Educativa Santa Teresa de Jesús, Callao 2016.

Tabla 13

La aplicación del programa juego visión en el desarrollo de las relaciones espaciales en los estudiantes de inicial de la Institución Educativa Santa Teresa de Jesús, Callao 2016.

Indicador	Grupo control (n = 20)		Grupo experimental (n = 20)	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Pretest				
Inadecuado	6	30,0	7	35,0
Regular	10	50,0	11	55,0
Adecuado	4	20,0	2	10,0
Media	1,90		1,75	
Desviación estándar	,700		,622	
Postest				
Inadecuado	7	35,0	1	5,0
Regular	9	45,0	6	30,0
Adecuado	4	20,0	13	65,0
Media	1,85		2,60	
Desviación estándar	,726		,583	

Fuente: cuestionario aplicado a los estudiantes

Los resultados del pre test muestran que los estudiantes del grupo de control el 30,0% tienen inadecuado las relaciones espaciales, el 50,0% es regular y el 20,0% es adecuado, mientras que los resultados pre test muestran que los estudiantes del grupo experimental el 35,0% tienen inadecuado las relaciones espaciales, el 55,0% es regular y el 10,0% es adecuado.

Los resultados del post test muestran que los estudiantes del grupo de control el 35,0% tienen inadecuado las relaciones espaciales, el 45,0% es regular y el 20,0% es adecuado, mientras que los resultados post test muestran que los estudiantes del grupo experimental el 5,0% tienen inadecuado las relaciones espaciales, el 30,0% es regular y el 65,0% es adecuado.

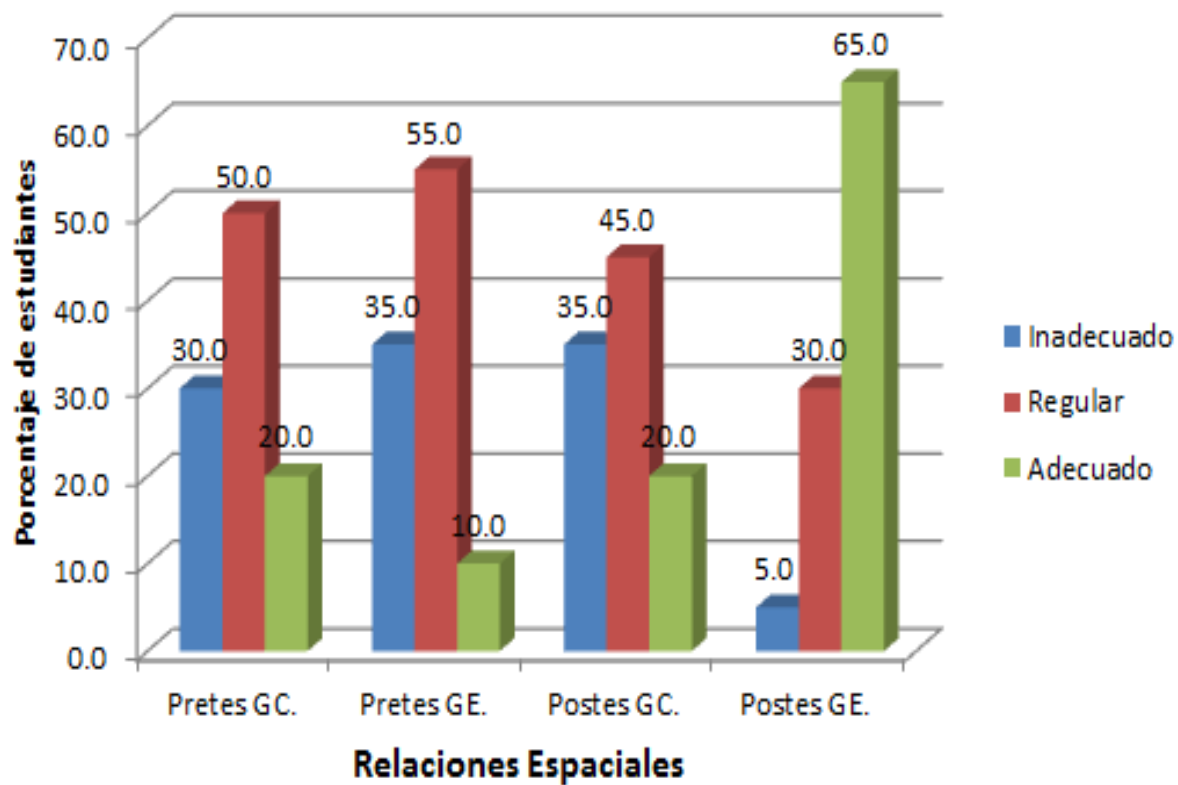


Figura 7. La aplicación del programa juego visión en el desarrollo de las relaciones espaciales en los estudiantes de inicial de la Institución Educativa Santa Teresa de Jesús, Callao 2016.

3.2. Prueba de Hipótesis

Tabla 14

Prueba de normalidad de los datos

Test	Variable / dimensión	Shapiro-Wilk								
		Control			Experimental			Prueba a utilizar		
		Estadístico	gl	Sig.	Resultado	Estadístico	gl	Sig.	Resultado	Prueba a utilizar
Pretest	Coordinación Motora	,754	20	,001	No Normal	,768	20	,000	No Normal	U de Mann-Whitney
	Discriminación de Figuras	,785	20	,002	No normal	,737	20	,000	No normal	U de Mann-Whitney
	Constancia y Forma	,639	20	,000	No normal	,729	20	,000	No normal	U de Mann-Whitney
	Posición en el Espacio	,802	20	,001	No normal	,819	20	,000	No normal	U de Mann-Whitney
	Relaciones Espaciales	,682	20	,000	No normal	,835	20	,000	No normal	U de Mann-Whitney
Posttest	Coordinación Motora	,775	20	,002	No normal	,892	20	,000	No normal	U de Mann-Whitney
	Discriminación de Figuras	,823	20	,000	No normal	,803	20	,000	No normal	U de Mann-Whitney
	Constancia y Forma	,827	20	,000	No normal	,828	20	,000	No normal	U de Mann-Whitney
	Posición en el Espacio	,862	20	,001	No normal	,825	20	,000	No normal	U de Mann-Whitney
	Relaciones Espaciales	,828	20	,000	No normal	,875	20	,000	No normal	U de Mann-Whitney

Fuente: Base de datos

Para conocer la normalidad, en este caso por ser la muestra menor a 30 se ha utilizado la prueba de normalidad de Shapiro-Wilk. En la tabla 14 se presentan los resultados de prueba de la variable independiente tanto pretest y el posttest, donde se evidencia que la distribución NO es normal, ya que los coeficientes obtenidos están por debajo del p valor ($p < 0,01$); por lo tanto, la prueba de hipótesis tanto general como específicas se realizarán con el estadístico paramétrico de U de Mann-Whitney que permitirá comprobar las muestras relacionadas entre la variable de estudio.

Prueba de hipótesis general.

Ho. El programa juego visión no tiene efectos en el desarrollo de la percepción visual en los estudiantes de inicial de la Institución Educativa Santa Teresa de Jesús, Callao 2016

Ha. El programa juego visión tiene efectos en el desarrollo de la percepción visual en los estudiantes de inicial de la Institución Educativa Santa Teresa de Jesús, Callao 2016.

Tabla 15

Prueba de hipótesis general según rangos y estadísticos de contraste, del estadístico U de Mann-Whitney

	Test y grupo	Rangos			Estadísticos de contraste ^a	
		N	Rango promedio	Suma de rangos	Desarrollo sociales	
Conciencia Fonológica	Pretest control	20	30,45	609,00	U de Mann-Whitney	1,000
	Pretest experimental	20	10,55	211,00	Z Sig. Asintót. (bilateral)	-4,385 ,426
	Postest control	20	12,45	249,00	U de Mann-Whitney W de Wilcoxon	39,000
	Postest experimental	20	28,55	571,00	Z Sig. Asintót. (bilateral)	-4,385 ,000

Nota: a. Variable de agrupación: Test y grupo.

Resultados inferenciales en el pretest:

Se distingue que en el grupo control y experimental, no se hallaron diferencias numéricas significativas en el rango promedio y en la suma de rangos, así mismo, en los estadísticos de contraste se advirtió que, la significancia $Sig. = 0,426$ es mayor que $\alpha=0,05$ ($Sig. > \alpha$) y $Z = - 4,385$ es mayor que el punto crítico $-1,96$, en efecto, se evidenció que no se hallaron diferencias significativas entre los grupos.

Resultados inferenciales en el postest:

Se distingue que en el grupo control y experimental, sí se hallaron diferencias numéricas significativas en el rango promedio (12,45 y 28,55) y en la suma de rangos (249,00 y 571,00), así mismo, en los estadísticos de contraste se advirtió que, la significancia $Sig. = 0,000$ es menor que $\alpha=0,05$ ($Sig. < \alpha$) y $Z = -4,385$ es menor que $-1,96$ (punto crítico), por lo tanto, se rechazó la hipótesis nula y se aceptó la H_1 , evidenciándose que sí se hallaron diferencias significativas entre los grupos, constatándose de esta manera que: El programa juego visión tiene efectos en el desarrollo de la percepción visual en los estudiantes de 5 años del nivel inicial, de la Institución Educativa Las Totoritas N° 325, distrito del Rímac, UGEL N° 02 - 2016.

Prueba de hipótesis específica 1.

H_0 . El programa juego visión no tiene efectos en el desarrollo de la coordinación motora en los estudiantes de inicial de la Institución Educativa Santa Teresa de Jesús, Callao 2016

H_1 . El programa juego visión tiene efectos en el desarrollo de la coordinación motora en los estudiantes de inicial de la Institución Educativa Santa Teresa de Jesús, Callao 2016

Tabla 16

Prueba de hipótesis específica 1 según rangos y estadísticos de contraste, del estadístico U de Mann-Whitney

Rangos		Estadísticos de contraste ^a				
Test y grupo	N	Rango promedio	Suma de rangos	Cooperación social		
Aprender a Convivir	Pretest control	20	30,10	602,00	U de Mann-Whitney	8,000
	Pretest experimental	20	10,90	218,00	Z	-5,751
					Sig. Asintót. (bilateral)	,327
	Posttest control	20	14,25	285,00	U de Mann-Whitney	75,000
	Posttest experimental	20	26,75	535,00	Z	-3,657
					Sig. Asintót. (bilateral)	,000

Nota: a. Variable de agrupación: Test y grupo.

Resultados inferenciales en el pretest:

Se distingue que en el grupo control y experimental, no se hallaron diferencias numéricas significativas en el rango promedio y en la suma de rangos, así mismo, en los estadísticos de contraste se advirtió que, la significancia $Sig. = 0,327$ es mayor que $\alpha=0,05$ ($Sig. > \alpha$) y $Z = -5,751$ es mayor que el punto crítico $-1,96$, en efecto, se evidenció que no se hallaron diferencias significativas entre los grupos.

Resultados inferenciales en el posttest:

Se distingue que en el grupo control y experimental, sí se hallaron diferencias numéricas significativas en el rango promedio (14,25 y 26,75) y en la suma de rangos (285,00 y 535,00), de la misma forma, en los estadísticos de contraste se advirtió que, la significancia $Sig. = 0,000$ es menor que $\alpha=0,05$ ($Sig. < \alpha$) y $Z = -3,657$ es menor que $-1,96$ (punto crítico), en consecuencia, se rechazó la hipótesis nula y se aceptó la H1, evidenciándose que sí se hallaron diferencias significativas entre los grupos, constatándose de esta manera que: El programa juego visión tiene efectos en el desarrollo de la coordinación motora en los estudiantes de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Santa Teresa de Jesús, Callao 2016.

Prueba de hipótesis específica 2.

Ho. El programa juego visión no tiene efectos en el desarrollo de la discriminación de figuras en los estudiantes de inicial de la Institución Educativa Santa Teresa de Jesús, Callao 2016.

H2. El programa juego visión tiene efectos en el desarrollo de la discriminación de figuras en los estudiantes de inicial de la Institución Educativa Santa Teresa de Jesús, Callao 2016.

Tabla 17

Prueba de hipótesis específica 2 según rangos y estadísticos de contraste, del estadístico U de Mann-Whitney

Rangos					Estadísticos de contraste ^a	
	Test y grupo	N	Rango promedio	Suma de rangos	Interacción social	
Aprender Convivir	Pretest control	20	30,50	610,00	U de Mann-Whitney	163,000
	Pretest experimental	20	10,50	210,00	Z	-, 610
					Sig. Asintót. (bilateral)	,247
	Postest control	20	18,48	369,50	U de Mann-Whitney	159,500
	Postest experimental	20	22,53	450,50	Z	-1,157
					Sig. Asintót. (bilateral)	,000

Nota: a. Variable de agrupación: Test y grupo.

Resultados inferenciales en el pretest:

Se distingue que en el grupo control y experimental, no se hallaron diferencias numéricas significativas en el rango promedio y en la suma de rangos, así mismo, en los estadísticos de contraste se advirtió que, la significancia $Sig. = ,247$ es mayor que $\alpha=0,05$ ($Sig. > \alpha$) y $Z = -0,610$ es mayor que el punto crítico $-1,96$, en efecto, se evidenció que no se hallaron diferencias significativas entre los grupos.

Resultados inferenciales en el postest:

Se distingue que en el grupo control y experimental, sí se hallaron diferencias numéricas significativas en el rango promedio (18,48 y 22,53) y en la suma de rangos (369,50 y 450,50), de la misma forma, en los estadísticos de contraste se advirtió que, la significancia $Sig. = 0,000$ es menor que $\alpha=0,05$ ($Sig. < \alpha$) y $Z = -1,157$ es menor que $-1,96$ (punto crítico), en consecuencia, se rechazó la hipótesis nula y se aceptó la H2, evidenciándose que sí se hallaron diferencias significativas entre los grupos, constatándose de esta manera que: El programa juego visión tiene efectos en el desarrollo de la discriminación de figuras en los estudiantes de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Santa Teresa de Jesús, Callao 2016.

Prueba de hipótesis específica 3.

Ho. El programa juego visión no tiene efectos en el desarrollo de la constancia y figuras en los estudiantes de inicial de la Institución Educativa Santa Teresa de Jesús, Callao 2016

H3. El programa juego visión tiene efectos en el desarrollo de la constancia y figuras en los estudiantes de inicial de la Institución Educativa Santa Teresa de Jesús, Callao 2016

Tabla 18

Prueba de hipótesis específica 3 según rangos y estadísticos de contraste, del estadístico U de Mann-Whitney

Rangos		Estadísticos de contraste ^a				
Test y grupo	N	Rango promedio	Suma de rangos	Independencia social		
Patrones de Repetición	Pretest control	20	22,50	450,00	U de Mann-Whitney	160,00
	Pretest experimental	20	18,50	370,00	Z	-1,087
					Sig. Asintót. (bilateral)	,277
	Postest control	20	18,80	376,00	U de Mann-Whitney	166,00
	Postest experimental	20	22,20	444,00	Z	-5,087
					Sig. Asintót. (bilateral)	,000

Nota: a. Variable de agrupación: Test y grupo.

Resultados inferenciales en el pretest:

Se distingue que en el grupo control y experimental, no se hallaron diferencias numéricas significativas en el rango promedio y en la suma de rangos, así mismo, en los estadísticos de contraste se advirtió que, la significancia $Sig. = 0,277$ es mayor que $\alpha=0,05$ ($Sig. > \alpha$) y $Z = -1,087$ es mayor que el punto crítico $-1,96$, en efecto, se evidenció que no se hallaron diferencias significativas entre los grupos.

Resultados inferenciales en el posttest:

Se distingue que en el grupo control y experimental, sí se hallaron diferencias numéricas significativas en el rango promedio (18,80 y 22,20) y en la suma de rangos (376,00 y 444,00), de la misma forma, en los estadísticos de contraste se advirtió que, la significancia $Sig. = 0,000$ es menor que $\alpha=0,05$ ($Sig. < \alpha$) y $-5,087$ es menor que $-1,96$ (punto crítico), en consecuencia, se rechazó la hipótesis nula y se aceptó la H3, evidenciándose que sí se hallaron diferencias significativas entre los grupos, constatándose de esta manera que: El programa juego visión tiene efectos en el desarrollo de la constancia y figuras en los estudiantes de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Santa Teresa de Jesús, Callao 2016.

Prueba de hipótesis específica 4.

Ho. El programa juego visión no tiene efectos en el desarrollo de la de posiciones en el espacio en los estudiantes de inicial de la Institución Educativa Santa Teresa de Jesús, Callao 2016

H4.El programa juego visión tiene efectos en el desarrollo de la de posiciones en el espacio en los estudiantes de inicial de la Institución Educativa Santa Teresa de Jesús, Callao 2016

Tabla 19

Prueba de hipótesis específica 4 según rangos y estadísticos de contraste, del estadístico U de Mann-Whitney

Rangos					Estadísticos de contraste ^a	
Test y grupo	N	Rango promedio	Suma de rangos	de	Independencia social	
Patrones de Repetición	Pretest control	20	25,63	512,50	U de Mann-Whitney	97,500
	Pretest experimental	20			15,38	307,50
					Sig. Asintót. (bilateral)	
	Postest control	20	26,28	525,50	U de Mann-Whitney	84,500
	Postest experimental	20	14,73	294,50	Z	-3,396
					Sig. Asintót. (bilateral)	

Nota: a. Variable de agrupación: Test y grupo.

Resultados inferenciales en el pretest:

Se distingue que en el grupo control y experimental, no se hallaron diferencias numéricas significativas en el rango promedio y en la suma de rangos, así mismo, en los estadísticos de contraste se advirtió que, la significancia $Sig. = 0,162$ es mayor que $\alpha=0,05$ ($Sig. > \alpha$) y $Z = -3,079$ es mayor que el punto crítico $-1,96$, en efecto, se evidenció que no se hallaron diferencias significativas entre los grupos.

Resultados inferenciales en el postest:

Se distingue que en el grupo control y experimental, sí se hallaron diferencias numéricas significativas en el rango promedio (26,28 y 14,73) y en la suma de rangos (525,50 y 294,50), de la misma forma, en los estadísticos de contraste se advirtió que, la significancia $Sig. = 0,001$ es menor que $\alpha=0,05$ ($Sig. < \alpha$) y $-3,396$ es menor que $-1,96$ (punto crítico), en consecuencia, se rechazó la hipótesis nula y se aceptó la H3, evidenciándose que sí se hallaron diferencias significativas entre los grupos, constatándose de esta manera que: El programa juego visión tiene efectos en el desarrollo de la de posiciones en el espacio en los estudiantes de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Santa Teresa de Jesús, Callao 2016.

Prueba de hipótesis específica 5.

Ho. El programa juego visión no tiene efectos en el desarrollo de las relaciones espaciales en los estudiantes de inicial de la Institución Educativa Santa Teresa de Jesús, Callao 2016

H5. El programa juego visión tiene efectos en el desarrollo de las relaciones espaciales en los estudiantes de inicial de la Institución Educativa Santa Teresa de Jesús, Callao 2016

Tabla 20

Prueba de hipótesis específica 5 según rangos y estadísticos de contraste, del estadístico U de Mann-Whitney

Rangos		Estadísticos de contraste ^a				
Test y grupo	N	Rango promedio	Suma de rangos	Independencia social		
Patrones de Repetición	Pretest control	20	26,30	526,00	U de Mann-Whitney	84,000
	Pretest experimental	20	14,70	294,00	Z	-3,375
	Postest control	20	18,15	363,00	Sig. Asintót. (bilateral)	,121
	Postest experimental	20	22,85	457,00	U de Mann-Whitney	153,00
					Z	-5,339
					Sig. Asintót. (bilateral)	,000

Nota: a. Variable de agrupación: Test y grupo.

Resultados inferenciales en el pretest:

Se distingue que en el grupo control y experimental, no se hallaron diferencias numéricas significativas en el rango promedio y en la suma de rangos, así mismo, en los estadísticos de contraste se advirtió que, la significancia $Sig. = 0,121$ es mayor que $\alpha = 0,05$ ($Sig. > \alpha$) y $Z = -3,375$ es mayor que el punto crítico $-1,96$, en efecto, se evidenció que no se hallaron diferencias significativas entre los grupos.

Resultados inferenciales en el postest:

Se distingue que en el grupo control y experimental, sí se hallaron diferencias numéricas significativas en el rango promedio (18,15 y 22,85) y en la suma de rangos (363,00 y 457,00), de la misma forma, en los estadísticos de contraste se advirtió que, la significancia *Sig.* = 0,000 es menor que $\alpha=0,05$ (*Sig.* < α) y - 5,339 es menor que - 1,96 (punto crítico), en consecuencia, se rechazó la hipótesis nula y se aceptó la H3, evidenciándose que sí se hallaron diferencias significativas entre los grupos, constatándose de esta manera que: El programa juego visión tiene efectos en el desarrollo de las relaciones espaciales en los estudiantes de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Santa Teresa de Jesús, Callao 2016.

IV. DISCUSIÓN

La investigación titulada: Programa “Juego visión” en la percepción visual de estudiantes de inicial de la Institución Educativa Santa Teresa de Jesús – Callao, 2016. Los resultados del pre test muestran que los estudiantes del grupo de control el 40,0% tienen inadecuado la percepción visual, el 60,0% es regular y el 20,0% es adecuado, mientras que los resultados pre test muestran que los estudiantes del grupo experimental el 25,0% tienen inadecuado la percepción visual, el 50,0% es regular y el 25,0% es adecuado. En cuanto a los resultados del post test muestran que los estudiantes del grupo de control el 40,0% tienen inadecuado la percepción visual, el 55,0% es regular y el 25,0% es adecuado, mientras que los resultados post test muestran que los estudiantes del grupo experimental el 10,0% tienen inadecuado la percepción visual, el 25,0% es regular y el 65,0% es adecuado. En cuanto a la comprobación de la hipótesis general se percibe que en el grupo control y experimental, sí se hallaron diferencias numéricas significativas en el rango promedio (12,45 y 28,55) y en la suma de rangos (249,00 y 571,00), así mismo, en los estadísticos de contraste se advirtió que, la significancia Sig. = 0,000 es menor que $\alpha=0,05$ (Sig. < α) y $Z = -4,385$ es menor que $-1,96$ (punto crítico), por lo tanto, se rechazó la hipótesis nula y se aceptó la H_1 , evidenciándose que sí se hallaron diferencias significativas entre los grupos, constatándose de esta manera que: El programa juego visión tiene efectos en el desarrollo de la percepción visual en los estudiantes de inicial de la Institución Educativa Santa Teresa de Jesús, Callao 2016. Este resultado es sustentado por Calle (2015) realizó la investigación sobre “El desarrollo de la percepción visual y su influencia en el rendimiento escolar en niños y niñas de 5 a 6 años de escuelas fiscales y particulares de la ciudad de Azogues durante el año de 2014-2015”, los resultados señalan que la percepción visual es un proceso cognitivo que a partir de la experiencia y la práctica se puede potenciar mediante el entrenamiento. Los docentes deben ser capacitados en temas afines a la percepción visual con una didáctica que favorezca el aprendizaje individualizado. Finalmente esta investigación permitió confirmar que el desarrollo de la percepción visual incide en el aprendizaje y por ende influye en el rendimiento escolar confirmando algunas ideas teóricas sobre las dificultades del aprendizaje, asimismo ha posibilitado la

reflexión sobre la importancia en el primer grado por ser periodo sensible y de máximo desarrollo.

Los resultados sobre la dimensión 1: Coordinación motora dan cuenta que Los resultados del pre test muestran que los estudiantes del grupo de control el 30,0% tienen inadecuado la coordinación motora, el 50,0% es regular y el 20,0% es adecuado, mientras que los resultados pre test muestran que los estudiantes del grupo experimental el 25,0% tienen inadecuado la coordinación motora, el 60,0% es regular y el 15,0% es adecuado. En cuanto a los resultados del post test muestran que los estudiantes del grupo de control el 15,0% tienen inadecuado la coordinación motora, el 55,0% es regular y el 20,0% es adecuado, mientras que los resultados post test muestran que los estudiantes del grupo experimental el 10,0% tienen inadecuado la coordinación motora, el 30,0% es regular y el 60,0% es adecuado. En cuanto a la comprobación de la hipótesis específica 1 se percibe que en el grupo control y experimental, sí se hallaron diferencias numéricas significativas en el rango promedio (14,25 y 26,75) y en la suma de rangos (285,00 y 535,00), de la misma forma, en los estadísticos de contraste se advirtió que, la significancia Sig. = 0,000 es menor que $\alpha=0,05$ (Sig. < α) y $Z = -3,657$ es menor que $-1,96$ (punto crítico), en consecuencia, se rechazó la hipótesis nula y se aceptó la H1, evidenciándose que sí se hallaron diferencias significativas entre los grupos, constatándose de esta manera que: El programa juego visión tiene efectos en el desarrollo de la coordinación motora en los estudiantes de inicial de la Institución Educativa Santa Teresa de Jesús, Callao 2016. Este resultado es sustentado por Cevallos (2011) presento una investigación titulada Relación entre percepción visual y errores específicos de aprendizaje, los resultados señalan que existe una relación significativa entre la percepción visual y la adquisición de lectura y escritura.

Los resultados sobre la dimensión 2: Discriminación de figuras dan cuenta que los resultados del pre test muestran que los estudiantes del grupo de control el 25,0% tienen inadecuado la discriminación de figuras, el 60,0% es regular y el 15,0% es

adecuado, mientras que los resultados pre test muestran que los estudiantes del grupo experimental el 30,0% tienen inadecuado la discriminación de figuras, el 60,0% es regular y el 10,0% es adecuado. En cuanto a los resultados del post test muestran que los estudiantes del grupo de control el 25,0% tienen inadecuado la discriminación de figuras, el 55,0% es regular y el 20,0% es adecuado, mientras que los resultados post test muestran que los estudiantes del grupo experimental el 5,0% tienen inadecuado la discriminación de figuras, el 30,0% es regular y el 65,0% es adecuado. En cuanto a la comprobación de la hipótesis específica 2 se percibe que en el grupo control y experimental, sí se hallaron diferencias numéricas significativas en el rango promedio (18,48 y 22,53) y en la suma de rangos (369,50 y 450,50), de la misma forma, en los estadísticos de contraste se advirtió que, la significancia Sig. = 0,000 es menor que $\alpha=0,05$ (Sig. < α) y $Z = -1,157$ es menor que $-1,96$ (punto crítico), en consecuencia, se rechazó la hipótesis nula y se aceptó la H2, evidenciándose que sí se hallaron diferencias significativas entre los grupos, constatándose de esta manera que: El programa juego visión tiene efectos en el desarrollo de la discriminación de figuras en los estudiantes de inicial de la Institución Educativa Santa Teresa de Jesús, Callao 2016. Este resultado es sustentado por Armas (2011) en su trabajo de investigación titulada: Influencia de las imágenes en el desarrollo de la percepción visual en los niños de 4 años del jardín "Alfredo Pinillos Goicochea" 207 de la urbanización Palermo Trujillo – 2011, los resultados señalan que el programa al ser aplicado mejora significativamente la percepción visual de los estudiantes alcanzando un puntaje de 28.48% (48.13%) juntamente también mejoró la coordinación motora y la constancia de forma.

Los resultados sobre la dimensión 3: Constancia y forma dan cuenta que los resultados del pre test muestran que los estudiantes del grupo de control el 35,0% tienen inadecuado la constancia y forma, el 50,0% es regular y el 15,0% es adecuado, mientras que los resultados pre test muestran que los estudiantes del grupo experimental el 35,0% tienen inadecuado la constancia y forma, el 45,0% es regular y el 20,0% es adecuado. En cuanto a los resultados del post test muestran que los

estudiantes del grupo de control el 30,0% tienen inadecuado la constancia y forma, el 50,0% es regular y el 20,0% es adecuado, mientras que los resultados post test muestran que los estudiantes del grupo experimental el 5,0% tienen inadecuado la constancia y forma, el 25,0% es regular y el 70,0% es adecuado. En cuanto a la comprobación de la hipótesis específica 3 se percibe que en el grupo control y experimental, sí se hallaron diferencias numéricas significativas en el rango promedio (18,80 y 22,20) y en la suma de rangos (376,00 y 444,00), de la misma forma, en los estadísticos de contraste se advirtió que, la significancia Sig. = 0,000 es menor que $\alpha=0,05$ (Sig. < α) y -5,087 es menor que -1,96 (punto crítico), en consecuencia, se rechazó la hipótesis nula y se aceptó la H3, evidenciándose que sí se hallaron diferencias significativas entre los grupos, constatándose de esta manera que: El programa juego visión tiene efectos en el desarrollo de la constancia y figuras en los estudiantes de inicial de la Institución Educativa Santa Teresa de Jesús, Callao 2016. Este resultado es sustentado por García (2015) en su trabajo de investigación titulada: Procesamiento sensorial y percepción visual en estudiantes del segundo grado de primaria de educación básica regular de la Institución Educativa 1150 Abraham Zea Carreón en el año escolar 2015, los resultados señalan que existe una relación significativa entre la percepción visual con el procesamiento multisensorial. Asimismo; los resultados señalan que no se encontraron diferencias significativas en la asociación entre la percepción visual y el procesamiento sensorial, según género, excepto cuando se relacionan con procesamiento multisensorial y modulación relacionada a la posición del cuerpo y el espacio.

Los resultados sobre la dimensión 4: Posición en el espacio dan cuenta que los resultados del pre test muestran que los estudiantes del grupo de control el 25,0% tienen inadecuado la posición en el espacio, el 60,0% es regular y el 15,0% es adecuado, mientras que los resultados pre test muestran que los estudiantes del grupo experimental el 30,0% tienen inadecuado la posición en el espacio, el 50,0% es regular y el 20,0% es adecuado. En cuanto a los resultados del post test muestran que los estudiantes del grupo de control el 30,0% tienen inadecuado la posición en el espacio,

el 55,0% es regular y el 15,0% es adecuado, mientras que los resultados post test muestran que los estudiantes del grupo experimental el 10,0% tienen inadecuado la posición en el espacio, el 30,0% es regular y el 60,0% es adecuado. En cuanto a la comprobación de la hipótesis específica 4 se percibe que en el grupo control y experimental, sí se hallaron diferencias numéricas significativas en el rango promedio (26,28 y 14,73) y en la suma de rangos (525,50 y 294,50), de la misma forma, en los estadísticos de contraste se advirtió que, la significancia Sig. = 0,001 es menor que $\alpha=0,05$ (Sig. < α) y -3,396 es menor que -1,96 (punto crítico), en consecuencia, se rechazó la hipótesis nula y se aceptó la H3, evidenciándose que sí se hallaron diferencias significativas entre los grupos, constatándose de esta manera que: El programa juego visión tiene efectos en el desarrollo de la de posiciones en el espacio en los estudiantes de inicial de la Institución Educativa Santa Teresa de Jesús, Callao 2016. Este resultado es sustentado por Camacho (2012) en su tesis titulado: "El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niñas de 5 años" a un grupo de 16 niñas de 5 años de edad de una institución educativa privada de Lima, los resultados concluyen que el juego cooperativo brinda espacios a las alumnas para poner en práctica sus habilidades sociales, destrezas de organización y mejora los niveles de comunicación entre los participantes. Los juegos cooperativos promovidos en el aula constituyen una alternativa para mejorar las habilidades sociales entre el grupo de alumnas, promoviendo un clima adecuado en el aula. Las habilidades relacionadas a los sentimientos y alternativas a la agresión son aquellas que el incremento de estas ha sido de manera significativa en el grupo, después de haber sido aplicado el programa de juegos.

Los resultados sobre la dimensión 5: Relaciones espaciales dan cuenta que los resultados del pre test muestran que los estudiantes del grupo de control el 30,0% tienen inadecuado las relaciones espaciales, el 50,0% es regular y el 20,0% es adecuado, mientras que los resultados pre test muestran que los estudiantes del grupo experimental el 35,0% tienen inadecuado las relaciones espaciales, el 55,0% es regular y el 10,0% es adecuado. En cuanto a los resultados del post test muestran que

los estudiantes del grupo de control el 35,0% tienen inadecuado las relaciones espaciales, el 45,0% es regular y el 20,0% es adecuado, mientras que los resultados post test muestran que los estudiantes del grupo experimental el 5,0% tienen inadecuado las relaciones espaciales, el 30,0% es regular y el 65,0% es adecuado. En cuanto a la comprobación de la hipótesis específica 5 se percibe que en el grupo control y experimental, sí se hallaron diferencias numéricas significativas en el rango promedio (18,15 y 22,85) y en la suma de rangos (363,00 y 457,00), de la misma forma, en los estadísticos de contraste se advirtió que, la significancia Sig. = 0,000 es menor que $\alpha=0,05$ (Sig. < α) y - 5,339 es menor que -1,96 (punto crítico), en consecuencia, se rechazó la hipótesis nula y se aceptó la H3, evidenciándose que sí se hallaron diferencias significativas entre los grupos, constatándose de esta manera que: El programa juego visión tiene efectos en el desarrollo de las relaciones espaciales en los estudiantes de inicial de la Institución Educativa Santa Teresa de Jesús, Callao 2016. Este resultado es sustentado por Carranza (2014) investigó para obtener el grado de Maestra en Educación. Con la tesis Programa Educativo para mejorar las Funciones Básicas de Niños de 5 Años con dificultades de Aprendizaje en la I. E. I. N° 210 Santa María, los resultados señalan que el programa educativo es eficaz siempre y cuando existan diferencias significativas entre el pretest y postet demostrando que los niños sujetos de estudio después de su participación en el programa educativo alcanzaron niveles altos en la mejora de las funciones básicas. Permitió la identificación de las dificultades de aprendizaje que los niños y niñas presentaban con mayor frecuencia, antes de la aplicación del programa, sin embargo, la experiencia pedagógica de los niños motivo de estudio les permitió alcanzar niveles altos. Finalmente, la aplicación de las estrategias basadas en las dificultades de aprendizaje demostró que los niños y niñas mejoren en las funciones básicas, al término de la etapa preescolar.

V. CONCLUSIONES

Primera:

El programa juego visión sí mejoró significativamente en el desarrollo de la percepción visual en los estudiantes de inicial de la Institución Educativa Santa Teresa de Jesús, Callao 2016, ($Z = -4,385$ y $\text{Sig.} = 0,000$).

Segunda:

En relación al objetivo específico 1, se ha demostrado que: El programa juego visión sí mejoró significativamente en el desarrollo de la coordinación motora en los estudiantes de inicial de la Institución Educativa Santa Teresa de Jesús, Callao 2016, ($Z = -3,657$ y $\text{Sig.} = 0,000$).

Tercera:

En relación al objetivo específico 2, se ha demostrado que: El programa juego visión sí mejoró significativamente en el desarrollo de la discriminación de figuras en los estudiantes de inicial de la Institución Educativa Santa Teresa de Jesús, Callao 2016, ($Z = -1,157$ y $\text{Sig.} = 0,000$).

Cuarta:

En relación al objetivo específico 3, se ha demostrado que: El programa juego visión sí mejoró significativamente en el desarrollo de la constancia y forma en los estudiantes de inicial de la Institución Educativa Santa Teresa de Jesús, Callao 2016, ($Z = -5,087$ y $\text{Sig.} = 0,000$).

Quinta:

En relación al objetivo específico 4, se ha demostrado que: El programa juego visión sí mejoró significativamente en el desarrollo de la posición en el espacio en los estudiantes de inicial de la Institución Educativa Santa Teresa de Jesús, Callao 2016, ($Z = -3,396$ y $\text{Sig.} = 0,000$).

Quinta:

En relación al objetivo específico 5, se ha demostrado que: El programa juego visión sí mejoró significativamente en el desarrollo de las relaciones espaciales en los estudiantes de inicial de la Institución Educativa Santa Teresa de Jesús, Callao 2016, ($Z = -5,339$ y $\text{Sig.} = 0,000$).

VI. RECOMENDACIONES

Primera.

A los directivos de la institución educativa deben promover la implementación del programa juego visión para desarrollar la percepción visual en los estudiantes de la Institución Educativa Particular Santa Teresa de Jesús, Callao-2016

Segunda:

Los docentes de la institución educativa particular Santa Teresa de Jesús, Callao implementar estrategias metodológicas para desarrollar la coordinación motora en los estudiantes de inicial de la Institución Educativa Particular Santa Teresa de Jesús, Callao-2016

Tercera:

Los docentes de las instituciones educativas realizar actividades culturales y deportivas para desarrollar la capacidad de discriminación de figuras en los estudiantes de inicial de la Institución Educativa Particular Santa Teresa de Jesús, Callao-2016

Cuarto:

Los docentes de las instituciones educativas realizar actividades de excursiones, paseos, visitas con carácter educativas para desarrollar la capacidad de constancia y forma que permite detectar, diferenciar y seleccionar estímulos visuales dentro de un espacio establecido en los estudiantes de inicial de la Institución Educativa Particular Santa Teresa de Jesús, Callao-2016

Quinto:

Los docentes de las instituciones educativas realizar diversas actividades escolares para que los estudiantes se puedan relacionar con los objetos en un espacio determinado y que permite desarrollar la capacidad de posición en el espacio en los

estudiantes de inicial de la Institución Educativa Particular Santa Teresa de Jesús, Callao-2016

Sexto:

Los docentes de las instituciones educativas realizar actividades escolares para que los estudiantes puedan comprensión de los objetos y las personas se mueven unos en relación con otros y que le permite desarrollar la capacidad de relaciones espaciales en los estudiantes de inicial de la Institución Educativa Particular Santa Teresa de Jesús, Callao-2016

VII. REFERENCIAS

- Armas, M. (2011). *Influencia de las imágenes en el desarrollo de la percepción visual en los niños de 4 años del Jardín “Alfredo Pinillos Goicochea” 207 de la urbanización Palermo. Trujillo – 2011 Trujillo – Perú.*
- Barr, M. y Cuyjet, M. (1991) *Program development and implementation*. En Miller, T.K. y Otros (Eds.): *Administration and leadership in student affairs*. Muncie, IN.: Accelerated Development Inc.
- Bernal, C. (2006). *Metodología de la Investigación*. México: Pearson.
- Briceño, M. “*La Percepción Visual de los Objetos del Espacio Urbano. Análisis del Sector El Llano del Área Central de la Ciudad de Mérida*” Mérida – Venezuela.
- Carrasco, S. (2009). *Metodología de investigación científica*. Lima: San Marcos.
- Ceballos, J. (2011). *La Universidad para el siglo XXI. Oficina General de Planificación UNMSM*. Lima – Perú.
- Calero, Mavilo. (2003). “*Educación jugando*”, Perú, Ed. San Marcos.
- Cevallos, Y. *Relación entre percepción visual y errores específicos de aprendizaje*. Quito – Ecuador.
- Decroly, O. Monchamp, E. (1920). “*El juego educativo. Iniciación a la actividad intelectual y motriz*”. Morata.

- Forgus, R. (1972). *La Percepción; proceso básico en el desarrollo cognoscitivo*, México: Trillas.
- Gamboa, S. (2004). *Aprender jugando desde actitudes sociales*. Buenos Aires: Bonum.
- García, E. (2015). *Procesamiento sensorial y percepción visual en estudiantes del segundo grado de primaria de educación básica regular de la Institución Educativa 1150 Abraham Zea Carreón en el año escolar 2015*. Universidad Nacional Mayor de San Marcos. Lima – Perú.
- García, A. y Llull, J. (2009). *El juego infantil y su metodología*. Pozuela de Alarcón, Madrid: Editext.
- González, H. *Desarrollo de la percepción visual para alumnos de 1° y 2° grado de Educación Primaria*. Lima – Perú.
- Groos, K. (1902). *Les Jeux des animaux*. Félix Alcan Éditeur. Paris.
- Hall, S (1881). *Aspects of German Culture* Publisher: J. R. Osgood and company, Boston.
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2010) *Metodología de la investigación* (5ª edición). México: McGraw-Hill.
- Huizinga, J. (1957) *Homo ludens. Proeve eener bepaling van het spel-element der cultuur. Haarlem, 1938. Traducido al español con el título: Homo ludens, por E. Imaz*, Buenos Aires: Emece.

Lorenzo, F. (2006). Coordinación motriz. Recuperado el 23 de enero de 2008. de <http://www.efdeportes.com/efd93/coord.htm>.

Minedu. (2010). *Estudio comparativo de la percepción visual en niños en edad pre-escolar de zonas urbana, urbano-marginal y rural*.

Minedu. (2015). *Diseño curricular Nacional*. Perú. Recuperado de <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-2016-2.pdf>

Minedu. (2012). *Marco del buen desempeño docente*. Recuperado de <http://www.perueduca.pe/documents/60563/ce664fb7-a1dd-450d-a43d-bd8cd65b4736>

Morril, W. (1980). *Program Development*. En U. Delworth, G.R. Hanson y Asociados: *Student Services: A Handbook for the Profession*. San Francisco: Jossey-Bass.

MUÑOZ, C. (2002). Aprendizaje de la lectura y conciencia fonológica: *Un enfoque psicolingüístico del proceso de alfabetización inicial*. Revista Psykhe. Vol. 11, 1.

Panez, R. (1989). *Bajo el sol de la infancia*. Lima-Perú: Auspicio CONCYTEC.
Recuperado de http://www.minedu.gob.pe/n/xtras/marco_buen_desempeno_docente.pdf

Papalia, D. (1986). *Fundamentos del desarrollo humano*. Editorial McGraw Hill.

Pérez Juste, R. (2000). *Evaluación de programas*, en *Revista de Investigación Educativa*, vol. 18, N° 2, pp. 261-287. Recuperado de <http://revistas.um.es/rie/article/viewFile/109031/103701>

Piaget, J. (1959). *La fomtion du symbole chez l'enfant*. Neuchgtel-Paris, Delachaux et Niestlé.

Piaget, J. (1977). *El lenguaje y el pensamiento: estudios sobre la lógica del niño*. Buenos Aires. Editorial Guadalupe.

Sánchez, H. y Reyes, C. (2015). *Metodología y diseños en la investigación científica*. (5ta. ed.). Lima, Perú: Business Support Aneth S.R.L.

Vygotsky, L. (1924). *Pensamento e linguagem*. Sao Paulo: Martins Cortez.

ANEXOS

Anexo 1. Matriz de consistencia

Efectos del programa lúdico “PADA” en la convivencia escolar de los estudiantes del primer grado de primaria.

Problemas	Objetivos	Hipótesis	Dimensiones e Indicadores																														
<p>1.4.2. Formulación del problema</p> <p>Problema general. ¿Cuál es el efecto de la aplicación del programa Juego visión en el desarrollo de la percepción visual en los estudiantes de inicial de la Institución Educativa Santa Teresa de Jesús, Callao 2016?</p> <p>Problemas específicos.</p> <p>Problema específico 1 ¿Cuál es el efecto del programa juego visión en el desarrollo de la coordinación motora en los estudiantes de inicial de la Institución Educativa Santa Teresa de Jesús, Callao 2016?</p> <p>Problema específico 2 ¿Cuál es el efecto del programa juego visión en el desarrollo de la discriminación de figuras en los estudiantes de inicial de la Institución Educativa Santa Teresa de Jesús, Callao 2016?</p> <p>Problema específico 3 ¿Cuál es el efecto del programa juego visión en el desarrollo de la constancia y forma en los estudiantes de inicial de la Institución Educativa Santa Teresa de Jesús, Callao 2016?</p> <p>Problema específico 4 ¿Cuál es el efecto del programa juego visión en el desarrollo de la posición en el espacio en los estudiantes de inicial de la Institución Educativa Santa Teresa de Jesús, Callao 2016?</p>	<p>1.6. Objetivo Objetivo general. Determinar los efectos de la aplicación del programa juego visión en el desarrollo de la percepción visual en los estudiantes de inicial, de la Institución Educativa Santa Teresa de Jesús, Callao 2016</p> <p>Objetivos específicos.</p> <p>Objetivo específico 1 Determinar el efecto del programa juego visión en el desarrollo de la coordinación motora en los estudiantes de inicial de la Institución Educativa Santa Teresa de Jesús, Callao 2016</p> <p>Objetivo específico 2 Determinar el efecto del programa juego visión en el desarrollo de la discriminación de figuras en los estudiantes de inicial de la Institución Educativa Santa Teresa de Jesús, Callao 2016</p> <p>Objetivo específico 3 Determinar el efecto del programa juego visión en el desarrollo de la constancia y forma en los estudiantes de inicial de la Institución Educativa Santa Teresa de Jesús, Callao 2016</p> <p>Objetivo específico 4</p>	<p>Hipótesis general. El programa juego visión tiene efectos en el desarrollo de la percepción visual en los estudiantes de inicial de la Institución Educativa Santa Teresa de Jesús, Callao 2016</p> <p>Hipótesis específicas.</p> <p>Hipótesis específica 1 El programa juego visión tiene efectos en el desarrollo de la coordinación motora en los estudiantes de inicial de la Institución Educativa Santa Teresa de Jesús, Callao 2016</p> <p>Hipótesis específica 2 El programa juego visión tiene efectos en el desarrollo de la discriminación de figuras en los estudiantes de inicial de la Institución Educativa Santa Teresa de Jesús, Callao 2016</p> <p>Hipótesis específica 3 El programa juego visión tiene efectos en el desarrollo de la constancia y figuras en los estudiantes de inicial de la Institución Educativa Santa Teresa de Jesús, Callao 2016</p> <p>Hipótesis específica 4 El programa juego visión tiene efectos en el desarrollo de la de posiciones en el espacio en los estudiantes de inicial de la Institución Educativa Santa Teresa de Jesús, ¿Callao 2016?</p> <p>Hipótesis específica 5 El programa juego visión tiene efectos en el desarrollo de las relaciones espaciales en los estudiantes de inicial de la Institución Educativa Santa Teresa de Jesús, ¿Callao 2016?</p>	<p>Tabla 4.</p> <p><i>Operacionalización variable dependiente: Percepción visual</i></p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Dimensiones</th> <th>Indicadores</th> <th>Ítems</th> <th>Escala</th> <th>Nivel</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Coordinación Motora</td> <td>Capacidad de sincronización bajo parámetros de trayectoria y movimiento.</td> <td>de 1,2,3,4,5,6,7</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Discriminación de Figuras</td> <td>Discriminación las figuras teniendo en cuenta su forma y fondo</td> <td>8,9,10,11,12,13,14 15,16,17,18,19</td> <td>Dicotómica No hace (0) Lo hace (1)</td> <td>Inadecuada [2 – 10] Regular [11 – 19]</td> </tr> <tr> <td>Constancia y Forma</td> <td>Detecta, diferencia y selecciona estímulos visuales dentro de un espacio</td> <td></td> <td></td> <td>Adecuada [20 – 28]</td> </tr> <tr> <td>Posición en el Espacio</td> <td>Relación que guarda un objeto en el espacio con respecto al observador</td> <td>20,21,22,23</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Relaciones Espaciales</td> <td>Comprensión de los objetos y las personas se mueven unos en relación con otros.</td> <td>24,25,26,27,28,29,30</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <p><i>Nota: Tomada de marco teórico.</i></p>	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala	Nivel	Coordinación Motora	Capacidad de sincronización bajo parámetros de trayectoria y movimiento.	de 1,2,3,4,5,6,7			Discriminación de Figuras	Discriminación las figuras teniendo en cuenta su forma y fondo	8,9,10,11,12,13,14 15,16,17,18,19	Dicotómica No hace (0) Lo hace (1)	Inadecuada [2 – 10] Regular [11 – 19]	Constancia y Forma	Detecta, diferencia y selecciona estímulos visuales dentro de un espacio			Adecuada [20 – 28]	Posición en el Espacio	Relación que guarda un objeto en el espacio con respecto al observador	20,21,22,23			Relaciones Espaciales	Comprensión de los objetos y las personas se mueven unos en relación con otros.	24,25,26,27,28,29,30		
Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala	Nivel																													
Coordinación Motora	Capacidad de sincronización bajo parámetros de trayectoria y movimiento.	de 1,2,3,4,5,6,7																															
Discriminación de Figuras	Discriminación las figuras teniendo en cuenta su forma y fondo	8,9,10,11,12,13,14 15,16,17,18,19	Dicotómica No hace (0) Lo hace (1)	Inadecuada [2 – 10] Regular [11 – 19]																													
Constancia y Forma	Detecta, diferencia y selecciona estímulos visuales dentro de un espacio			Adecuada [20 – 28]																													
Posición en el Espacio	Relación que guarda un objeto en el espacio con respecto al observador	20,21,22,23																															
Relaciones Espaciales	Comprensión de los objetos y las personas se mueven unos en relación con otros.	24,25,26,27,28,29,30																															

<p>Problema específico 5 ¿Cuál es el efecto del programa juego visión en el desarrollo de la posición en las relaciones espaciales en los estudiantes de inicial de la Institución Educativa Santa Teresa de Jesús, Callao 2016?</p>	<p>Determinar el efecto del programa juego visión en el desarrollo de la posición en el espacio en los estudiantes de inicial de la Institución Educativa Santa Teresa de Jesús, Callao 2016</p> <p>Objetivo específico 5 Determinar el efecto del programa juego visión en el desarrollo de las relaciones espaciales en los estudiantes de inicial de la Institución Educativa Santa Teresa de Jesús, Callao 2016</p>		
---	--	--	--

TIPO Y DISEÑO	POBLACIÓN Y MUESTRA	TECNICAS E INSTRUMENTOS	ESTADISTICA DE ANALISIS																																						
<p>2.4. Tipo de estudio</p> <p>La investigación es de tipo aplicada, al respecto Sánchez Carlessi y Reyes (2015), afirmaron que "se caracteriza por su interés en la aplicación de los conocimientos teóricos a determinada situación concreta y las consecuencias prácticas que de ella se deriven"(p. 44).</p> <p>2.5. Diseño</p> <p>La investigación corresponde al diseño experimental de tipo cuasi experimental de dos grupos con pre y post test, según Hernández, Fernández y Baptista (2014) los diseños cuasi experimentales "son aquellos que manipulan deliberadamente, al menos, una variable independiente para observar su efecto y su relación con una o más variables dependientes" (p. 145). Este diseño de investigación se trabajó con dos grupos: Experimental y de control, a quienes se les administró simultáneamente el Pre test, un grupo recibirá el tratamiento experimental y el otro no (grupo de control); y finalmente se les administró el Post test simultáneamente.</p> <p>El diagrama representativo de este diseño es el siguiente:</p> <div style="text-align: center; margin: 10px 0;"> <table style="border: none;"> <tr> <td style="padding-right: 20px;">GE:</td> <td style="padding-right: 10px;">01</td> <td style="padding-right: 10px;">X</td> <td style="padding-right: 10px;">02</td> </tr> <tr> <td>GC:</td> <td>03</td> <td>—</td> <td>04</td> </tr> </table> <p>Dónde:</p> <table style="border: none;"> <tr> <td style="padding-right: 20px;">GE</td> <td style="padding-right: 20px;">:</td> <td>Grupo</td> </tr> <tr> <td>Experimental</td> <td>:</td> <td>Experimental</td> </tr> <tr> <td>GC</td> <td>:</td> <td>Grupo Control</td> </tr> <tr> <td>X</td> <td>:</td> <td>Tratamiento</td> </tr> <tr> <td>01, 03</td> <td>:</td> <td>Pre- test</td> </tr> <tr> <td>02, 04</td> <td>:</td> <td>Post- test</td> </tr> </table> </div> <p>Figura 6. El diagrama representativo de una cuasi experimental</p>	GE:	01	X	02	GC:	03	—	04	GE	:	Grupo	Experimental	:	Experimental	GC	:	Grupo Control	X	:	Tratamiento	01, 03	:	Pre- test	02, 04	:	Post- test	<p>2.6. Población, muestra y muestreo</p> <p>2.6.1. Población.</p> <p>Bernal (2006), señala que: "La población es el conjunto de elementos en quienes puede realizarse los elementos u objetos que presentan un problema" (p. 98). En esta investigación está constituida por 40 niños de la Institución Educativa Santa Teresa de Jesús, Callao 2016</p> <p>Tabla 5 Distribución de la población de los estudiantes de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Santa Teresa de Jesús, Callao 2016</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <thead> <tr> <th style="border-top: 1px solid black; border-bottom: 1px solid black;">N°</th> <th style="border-top: 1px solid black; border-bottom: 1px solid black;">Grado Sección</th> <th style="border-top: 1px solid black; border-bottom: 1px solid black;">Población</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="border-bottom: 1px solid black;">1</td> <td style="border-bottom: 1px solid black;">A</td> <td style="border-bottom: 1px solid black;">20</td> </tr> <tr> <td style="border-bottom: 1px solid black;">2</td> <td style="border-bottom: 1px solid black;">B</td> <td style="border-bottom: 1px solid black;">20</td> </tr> <tr> <td style="border-bottom: 1px solid black;">Total</td> <td style="border-bottom: 1px solid black;"></td> <td style="border-bottom: 1px solid black;">40</td> </tr> </tbody> </table> <p>Nota: Nómina de matrícula de la institución educativa Santa Teresa de Jesús, Callao. 2.6.2. Muestra.</p> <p>Según Hernández, Fernández y Baptista (2014) la muestra es un "subgrupo de la población de interés sobre el cual se recolecta datos, y que tiene que definirse o delimitarse de antemano con precisión, este deberá ser representativo de dicha población" (p. 173). En ese sentido, la muestra estuvo constituida por 40 estudiantes de las secciones A y B, que a su vez se distribuyeron en dos grupos de estudio: Grupo Experimental, integrado por los estudiantes de la sección A y grupo control integrado por los estudiantes de la sección B.</p>	N°	Grado Sección	Población	1	A	20	2	B	20	Total		40	<p>2.7. Técnicas e instrumentos de recolección de datos</p> <p>2.7.1. Técnicas</p> <p>Según Sánchez Carlessi y Reyes (2015) define las técnicas como "los medios por los cuales se procede a recoger información requerida de una realidad o fenómeno en función de los objetivos de la investigación" (p. 163). Es decir, se trata de procedimientos que permiten recolectar información acerca de un objeto de estudio. En ese sentido, la técnica que se utilizó en la presente investigación fue la observación de tipo sistemática. Al respecto Sánchez Carlessi y Reyes (2015) lo define como la observación planificada, tiene objetivos previstos puede mantener un control y ayuda de instrumentos específicos" (p. 164).</p> <p>2.7.2. Instrumentos</p> <p>Según Sánchez Carlessi y Reyes (2015) los instrumentos de recogida de datos se definen como "las herramientas específicas que se emplean en el proceso de recogida de datos. Los instrumentos se seleccionan a partir de la técnica previamente elegida" (p. 166). En ese sentido, coherente con la técnica de observación sistemática utilizada, el instrumento que se tomó en consideración en el presente estudio fue la ficha de observación.</p> <p>Se utilizó una ficha de observación, que es un instrumento de medición que sirve para recoger la información precisa sobre manifestaciones conductuales, esta permite establecer un juicio: "No lo hace" o "Si lo hace", es decir se trata de respuestas dicotómicas.</p>	<p>2.8. Método de análisis de datos</p> <p>Para el análisis de datos se inició con el diseño de la matriz de datos, razón por el cual se utilizó el programa Excel. A continuación, se determinaron las puntuaciones directas de cada uno de los participantes, este proceso se efectuó con el fin de establecer una nueva recategorización de los datos, esto es niveles y rangos. Una vez efectuado fue necesario determinar la naturaleza de los datos obtenidos.</p> <p>En el presente estudio la evidencia empírica sometida a la prueba de normalidad de Shapiro-Wilk ($n_1 = 20$ y $n_2 = 20$) arrojó como resultado la procedencia de los datos de una distribución no paramétrica. Y, como el método de análisis de datos es comparativo, por tanto, fue necesario emplear la prueba no paramétrica U Mann Whitney, las condiciones de aplicación de esta prueba se basan en que. (a) Las observaciones de ambos grupos son independientes, (b) las observaciones son variables ordinales, (c) En la prueba de hipótesis el estadístico que se contrasta es la mediana. En este caso, la hipótesis nula asume que no hay diferencias entre las medianas del grupo de control y el grupo experimental. Mientras que la hipótesis alternativa asume todo lo contrario.</p> <p>El método de análisis de datos al estar asociado a métodos estadísticos se consideró los siguientes: (a) Métodos descriptivos como la distribución de frecuencias porcentuales y figuras en barras, estableciéndose la comparación de los niveles de percepción visual tanto en las fases de pretest como de postest entre los grupos de control y el experimental. (b) La comparación de grupos, en este caso de dos muestras independientes: grupo de control y grupo experimental.</p> <p>Finalmente, señalar que para el procesamiento de los datos se empleó el software estadístico SPSS vr. 23, facilitando de esta forma el análisis de los datos y el contraste de las hipótesis establecidas.</p>
GE:	01	X	02																																						
GC:	03	—	04																																						
GE	:	Grupo																																							
Experimental	:	Experimental																																							
GC	:	Grupo Control																																							
X	:	Tratamiento																																							
01, 03	:	Pre- test																																							
02, 04	:	Post- test																																							
N°	Grado Sección	Población																																							
1	A	20																																							
2	B	20																																							
Total		40																																							

Anexo 2. Instrumento para medir la variable

PRUEBA DE EVALUACIÓN DE PERCEPCIÓN VISUAL

GUIA DE OBSERVACIÓN

Nombres y apellidos:.....Edad:.....

Sección:..... Fecha:.....

Dimensiones	No	Lo hace
Dimensión 1: Coordinación Motora	0	1
1.- troza papel lustre con los dedos índice y pulgar pega en el camino		
2.- Rasga tiras largas y pega en el camino siguiendo una trayectoria		
3.- Pega bolitas de papel crepé en el caminito		
4.- Realiza gusanos largos de plastilina y pega en el camino		
5.- Punza dentro del camino sin salirse de los bordes		
6.- Realiza puntillismo con plumón dentro del camino		
7.- Realiza la técnica de dactilo pintura en los caminos		
Dimensión 2 : Discriminación de Figuras		
8.- Identifican una figura dentro de un fondo		
9.- Identifica dos figuras dentro de un fondo		
10.- Identifica 3 figuras dentro de un fondo		
11.- Identifica 4 figuras dentro de un fondo		
12.- Identifica pocas figuras dentro de un fondo		
13.- identifica muchas figuras dentro de un fondo		
14.- identifica varias figuras dentro de un fondo		
Dimensión 3: Constancia y Forma		
15.- Relaciona los tamaños en diferentes formas		
16.- Relaciona los tamaños en diferentes posiciones		
17.- Relaciona las formas en diferentes ubicaciones		
18.- Relaciona la posición de las formas en diferentes direcciones		
19.- Relaciona la posición de los objetos en formas diferentes		
Dimensión 4: Posición en el Espacio		
20.- Reconoce la ubicación de las figuras iguales		
21.- Reconoce la ubicación de las figuras diferentes		
22.- Reconoce las ubicación de las figuras iguales y diferentes		
23.- Reconoce en las figuras sus semejanzas		
Dimensión 5: Relaciones Espaciales		
24.- Realiza la trayectoria dentro de un espacio		
25.- Realiza la trayectoria en un espacio determinado		
26.- Realiza la trayectoria en diferentes posiciones		
27.- Realiza la trayectoria siguiendo un patrón		
28.- Realiza la trayectoria en un camino determinado		
29.- Realiza la trayectoria siguiendo un modelo		
30.- Realiza la trayectoria formando una imagen		

Anexo 3. Carta de presentación (EPG)




UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

BODAS DE PLATA

Escuela de Posgrado

"Año del Buen Servicio al Ciudadano"

Lima, 04 de julio de 2017

Carta P. 442 – 2017 EPG – UCV LE

Señor(a)

Torres Farfan Dalila Orfelinda

Santa Teresa de Jesús
Atención:
Directora

De nuestra consideración:

Es grato dirigirme a usted, para presentar a **KARIN SOFIA HUAMANI HUAMANI** identificado(a) con DNI N.° **09887547** y código de matrícula N.° **6000151049**; estudiante del Programa de **Maestría en Problemas de Aprendizaje** quien se encuentra desarrollando el Trabajo de Investigación (Tesis):

"Programa "Juego visión" en la percepción visual de estudiantes de inicial de la Institución Educativa Santa Teresa de Jesús – Callao, 2016"

En ese sentido, solicito a su digna persona facilitar el acceso de nuestro(a) estudiante a su Institución a fin de que pueda desarrollar su investigación.

Con este motivo, le saluda atentamente,




Dr. Raúl Delgado Arenas
 Jefe de la Escuela de Posgrado – Campus Lima Este

IPMR




DALILA TORRES FAFÁN
 DIRECTORA

CALLAO, ABRIL 2017



Anexo 4. Certificado de validez del instrumento por juicio de experto

CERTIFICADO DE VALIDEZ DEL INSTRUMENTO: FICHA DE OBSERVACION SOBRE PERCEPCIÓN VISUAL

N°	DIMENSIONES /ITEMS	PERTENENCIA (1)		RELEVANCIA (2)		CLARIDAD (3)		OBSERVACIONES
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión 1: Coordinación Motora								
	1.- troza papel lustre con los dedos Índice y pulgar pega en el camino	✓		✓		✓		
	2.- Rasga tiras largas y pega en el camino siguiendo una trayectoria	✓		✓		✓		
	3.- Pega bolitas de papel crepé en el caminito	✓		✓		✓		
	4.- Realiza gusanos largos de plastilina y pega en el camino	✓		✓		✓		
	5.- Punza dentro del camino sin salirse de los bordes	✓		✓		✓		
	6.- Realiza puntillismo con plumón dentro del camino	✓		✓		✓		
	7.- Realiza la técnica de dactilo pintura en los caminos	✓		✓		✓		
Dimensión 2 : Discriminación de Figuras								
	8.- Identifican una figura dentro de un fondo	✓		✓		✓		
	9.- Identifica dos figuras dentro de un fondo	✓		✓		✓		
	10.- Identifica 3 figuras dentro de un fondo	✓		✓		✓		
	11.- Identifica 4 figuras dentro de un fondo	✓		✓		✓		
	12.- Identifica pocas figuras dentro de un fondo	✓		✓		✓		
	13.- Identifica muchas figuras dentro de un fondo	✓		✓		✓		
	14.- Identifica varias figuras dentro de un fondo	✓		✓		✓		
Dimensión 3: Constancia y Forma								
	15.- Relaciona los tamaños en diferentes formas	✓		✓		✓		
	16.- Relaciona los tamaños en diferentes posiciones	✓		✓		✓		
	17.- Relaciona las formas en diferentes ubicaciones	✓		✓		✓		
	18.- Relaciona la posición de las formas en diferentes direcciones	✓		✓		✓		
	19.- Relaciona la posición de los objetos en formas diferentes	✓		✓		✓		
Dimensión 4: Posición en el Espacio								
	20.- Reconoce la ubicación de las figuras iguales	✓		✓		✓		
	21.- Reconoce la ubicación de las figuras diferentes	✓		✓		✓		
	22.- Reconoce las ubicación de las figuras iguales y diferentes	✓		✓		✓		
	23.- Reconoce en las figuras sus semejanzas	✓		✓		✓		
Dimensión 5: Relaciones Espaciales								
	24.- Realiza la trayectoria dentro de un espacio	✓		✓		✓		
	25.- Realiza la trayectoria en un espacio determinado	✓		✓		✓		
	26.- Realiza la trayectoria en diferentes posiciones	✓		✓		✓		
	27.- Realiza la trayectoria siguiendo un patrón	✓		✓		✓		
	28.- Realiza la trayectoria en un camino determinado	✓		✓		✓		

CERTIFICADO DE VALIDEZ DEL INSTRUMENTO: FICHA DE OBSERVACION SOBRE PERCEPCIÓN VISUAL

N°	DIMENSIONES /ITEMS	PERTENENCIA CIA (1)		RELEVANCIA CIA (2)		CLARIDAD D (3)		OBSERVACIONES
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión 1: Coordinación Motora								
	1.- Troza papel lustre con los dedos índice y pulgar pega en el camino	✓		✓		✓		
	2.- Rasga tiras largas y pega en el camino siguiendo una trayectoria	✓		✓		✓		
	3.- Pega bolitas de papel crepé en el caminito	✓		✓		✓		
	4.- Realiza gusanos largos de plastilina y pega en el camino	✓		✓		✓		
	5.- Punza dentro del camino sin salirse de los bordes	✓		✓		✓		
	6.- Realiza puntillismo con plumón dentro del camino	✓		✓		✓		
	7.- Realiza la técnica de dactilo pintura en los caminos	✓		✓		✓		
Dimensión 2 : Discriminación de Figuras								
	8.- Identifican una figura dentro de un fondo	✓		✓		✓		
	9.- Identifica dos figuras dentro de un fondo	✓		✓		✓		
	10.- Identifica 3 figuras dentro de un fondo	✓		✓		✓		
	11.- Identifica 4 figuras dentro de un fondo	✓		✓		✓		
	12.- Identifica pocas figuras dentro de un fondo	✓		✓		✓		
	13.- Identifica muchas figuras dentro de un fondo	✓		✓		✓		
	14.- Identifica varias figuras dentro de un fondo	✓		✓		✓		
Dimensión 3: Constancia y Forma								
	15.- Relaciona los tamaños en diferentes formas	✓		✓		✓		
	16.- Relaciona los tamaños en diferentes posiciones	✓		✓		✓		
	17.- Relaciona las formas en diferentes ubicaciones	✓		✓		✓		
	18.- Relaciona la posición de las formas en diferentes direcciones	✓		✓		✓		
	19.- Relaciona la posición de los objetos en formas diferentes	✓		✓		✓		
Dimensión 4: Posición en el Espacio								
	20.- Reconoce la ubicación de las figuras iguales	✓		✓		✓		
	21.- Reconoce la ubicación de las figuras diferentes	✓		✓		✓		
	22.- Reconoce la ubicación de las figuras iguales y diferentes	✓		✓		✓		
	23.- Reconoce en las figuras sus semejanzas	✓		✓		✓		
Dimensión 5: Relaciones Espaciales								
	24.- Realiza la trayectoria dentro de un espacio	✓		✓		✓		
	25.- Realiza la trayectoria en un espacio determinado	✓		✓		✓		
	26.- Realiza la trayectoria en diferentes posiciones	✓		✓		✓		
	27.- Realiza la trayectoria siguiendo un patrón	✓		✓		✓		
	28.- Realiza la trayectoria en un camino determinado	✓		✓		✓		

29.- Realiza la trayectoria siguiendo un modelo	√		√		√		
30.- Realiza la trayectoria formando una imagen	√		√		√		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): _____

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable [X]** **Aplicable después de corregir []** **No aplicable []**

Apellidos y nombres del juez evaluador: Tupiño Guadalupe, Morith DNI: 09335423

Especialidad del evaluador: Metodólogo en Investigación Científica

Grado Académico, Magister en Educación con Mención en Docencia y Gestión Educativa

17 de diciembre del 2016



Celular: 962645309

¹ Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

² Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³ Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

CERTIFICADO DE VALIDEZ DEL INSTRUMENTO: FICHA DE OBSERVACION SOBRE PERCEPCIÓN VISUAL

N°	DIMENSIONES /ITEMS	PERTENEN CIA (1)		RELEVAN CIA (2)		CLARIDA D (3)		OBSERVACIONES
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión 1: Coordinación Motora								
	1.- troza papel lustre con los dedos Índice y pulgar pega en el camino	✓		✓		✓		
	2.- Rasga tiras largas y pega en el camino siguiendo una trayectoria	✓		✓		✓		
	3.- Pega bolitas de papel crepé en el caminito	✓		✓		✓		
	4.- Realiza gusanos largos de plastilina y pega en el camino	✓		✓		✓		
	5.- Punza dentro del camino sin salirse de los bordes	✓		✓		✓		
	6.- Realiza puntillismo con plumón dentro del camino	✓		✓		✓		
	7.- Realiza la técnica de dactilo pintura en los caminos	✓		✓		✓		
Dimensión 2 : Discriminación de Figuras								
	8.- Identifican una figura dentro de un fondo	✓		✓		✓		
	9.- Identifica dos figuras dentro de un fondo	✓		✓		✓		
	10.- Identifica 3 figuras dentro de un fondo	✓		✓		✓		
	11.- Identifica 4 figuras dentro de un fondo	✓		✓		✓		
	12.- Identifica pocas figuras dentro de un fondo	✓		✓		✓		
	13.- Identifica muchas figuras dentro de un fondo	✓		✓		✓		
	14.- Identifica varias figuras dentro de un fondo	✓		✓		✓		
Dimensión 3: Constancia y Forma								
	15.- Relaciona los tamaños en diferentes formas	✓		✓		✓		
	16.- Relaciona los tamaños en diferentes posiciones	✓		✓		✓		
	17.- Relaciona las formas en diferentes ubicaciones	✓		✓		✓		
	18.- Relaciona la posición de las formas en diferentes direcciones	✓		✓		✓		
	19.- Relaciona la posición de los objetos en formas diferentes	✓		✓		✓		
Dimensión 4: Posición en el Espacio								
	20.- Reconoce la ubicación de las figuras iguales	✓		✓		✓		
	21.- Reconoce la ubicación de las figuras diferentes	✓		✓		✓		
	22.- Reconoce las ubicación de las figuras iguales y diferentes	✓		✓		✓		
	23.- Reconoce en las figuras sus semejanzas	✓		✓		✓		
Dimensión 5: Relaciones Espaciales								
	24.- Realiza la trayectoria dentro de un espacio	✓		✓		✓		
	25.- Realiza la trayectoria en un espacio determinado	✓		✓		✓		
	26.- Realiza la trayectoria en diferentes posiciones	✓		✓		✓		
	27.- Realiza la trayectoria siguiendo un patrón	✓		✓		✓		
	28.- Realiza la trayectoria en un camino determinado	✓		✓		✓		

29.- Realiza la trayectoria siguiendo un modelo	✓		✓		✓	
30.- Realiza la trayectoria formando una imagen	✓		✓		✓	

Observaciones (precisar si hay suficiencia): El instrumento tiene Suficiencia para su aplicación

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [✓] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador: Pérez Díaz IGNACIO DE LOYOLA DNI: 08341128

Especialidad del validador: Psicología.

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo.

³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.

Lima, 07 de octubre del 2016


 Dr. Ignacio de Loyola Pérez Díaz
 PSICÓLOGO CLÍNICO EDUCATIVO
 (29.269)

Anexo 4: Matriz de data

Anexo 6. Base de datos (pre test GC – GE y post test GC- GE)

Matriz de datos pre test control

N°	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P1	P1	P1	P1	P1	P1	P1	P1	P1	P1	P1	P2	P2	P2	P2	P2	P2	P2	P2	P2	P2	P3
										0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	
1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	
2	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	
3	0	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	
4	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	0	
5	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	
6	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	0	1	
7	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	
8	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	
9	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	1	
10	0	1	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	0	
11	1	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	
12	0	1	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	1	1	
13	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	
14	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	
15	1	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	
16	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	
17	1	0	1	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	
18	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	1	0	0	
19	0	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0	
20	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	

Matriz de datos post test control

N°	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	P24	P25	P26	P27	P28	P29	P30
1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0
2	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0
3	0	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1
4	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0
5	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1
6	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1
7	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	0
8	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1
9	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1
10	0	1	0	1	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1
11	1	0	1	0	0	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1
12	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1
13	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0
14	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1
15	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1
16	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1
17	1	0	1	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	0
18	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0
19	0	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1
20	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1

Matriz de datos post test experimental

N°	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	P24	P25	P26	P27	P28	P29	P30	
1	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	
2	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1
3	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	
4	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0
5	1	1	0	1	0	1	1	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	
6	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	
7	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0
8	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	
9	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	
10	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	
11	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	
12	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	
13	1	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	
14	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	
15	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	
16	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	
17	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	
18	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	
19	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	
20	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	

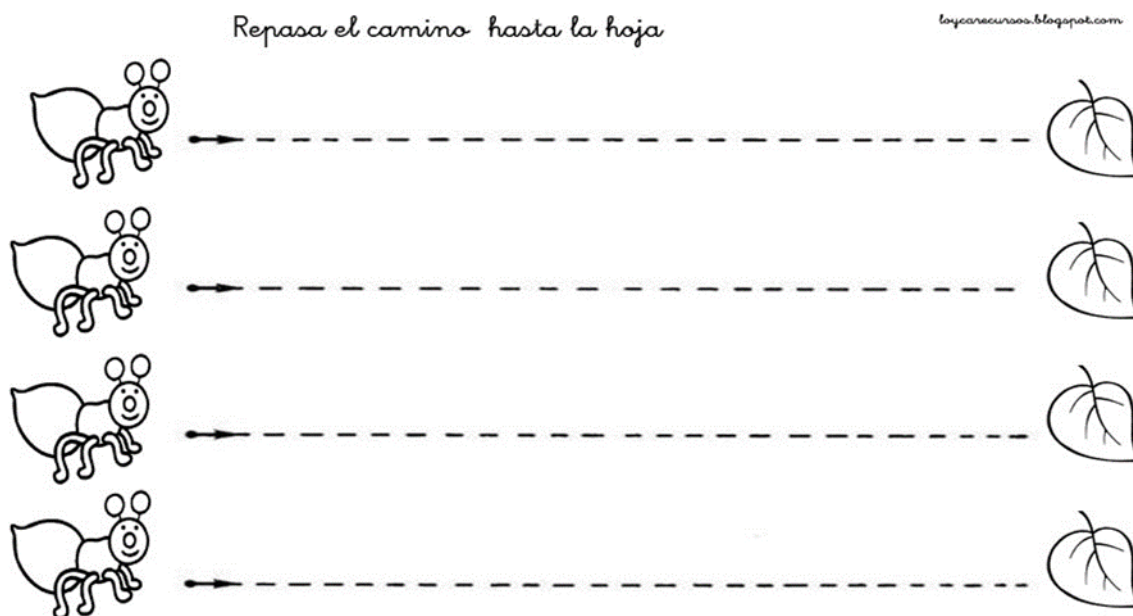
DESARROLLO DEL PROGRAMA “JUEGO VISIÓN”

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 1

Desarrollo de la sesión:

Indicador de logro: realiza trazos en forma horizontal

PROCESOS PEDAGÓGICOS	MATERIALES
<p>Inicio: se trabaja con los niños en forma lúdica, mediante el cuerpo y trazando líneas en el piso.</p> <p>Desarrollo: los niños caminan sobre líneas trazadas en el piso, con ayuda de la profesora y con una pelota van recorriendo el camino a seguir.</p> <p>Cierre: recorren el camino de líneas horizontales, empezando de la izquierda hacia la derecha; utilizando papel lustre trozando pequeños trozos y pegando en el camino.</p>	<ul style="list-style-type: none"> •Papel lustre •Goma •colores



Nombre: _____

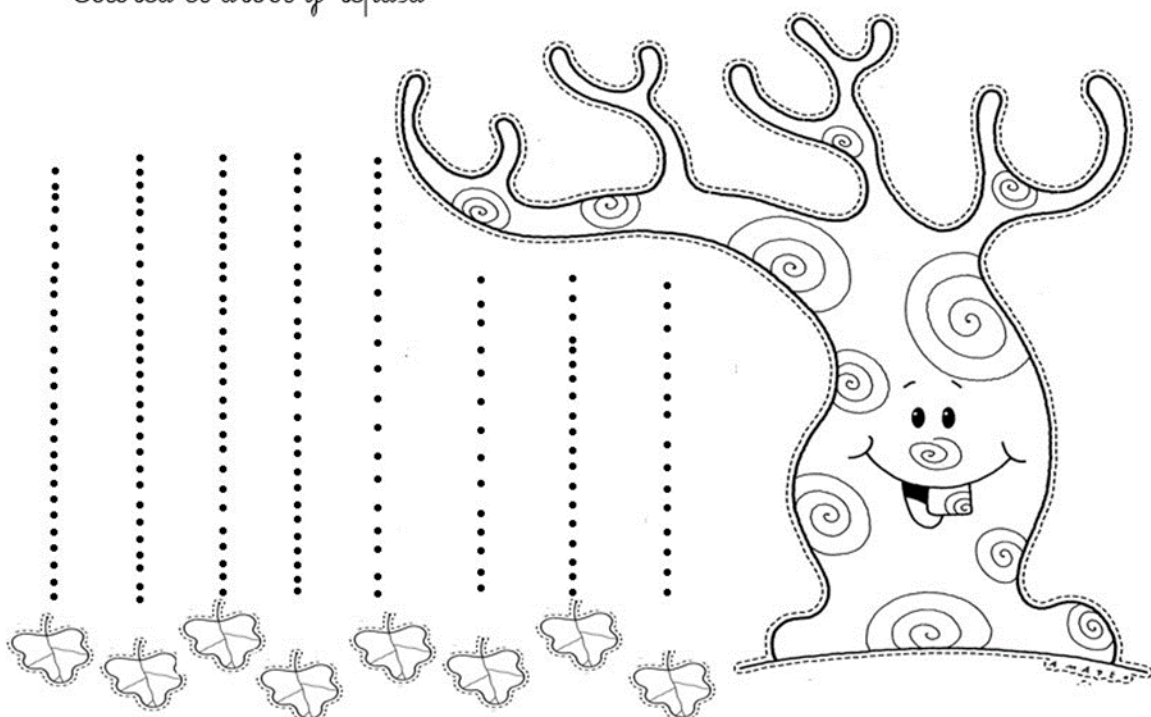
SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 2

Desarrollo de la sesión:

Indicador de logro: realiza trazos en forma vertical.

PROCESOS PEDAGÓGICOS	MATERIALES
<p>Inicio: se trabaja con los niños en forma lúdica, mediante el cuerpo y trazando líneas en el piso, acompañado de una pandereta.</p> <p>Desarrollo: los niños y las niñas realizan caminatas sobre diferentes partes del aula, luego la maestra realiza un juego donde cada niño tiene que recorrer el camino trazado en el piso.</p> <p>Cierre: recorren el camino de líneas verticales utilizando su dedo índice, de forma libre y luego trabajan con hoja de aplicación empezando de arriba hacia abajo con el plumón, colorean las imágenes.</p>	<ul style="list-style-type: none"> •Cinta maskintape •plumones •colores •pandereta

Colorea el árbol y repasa



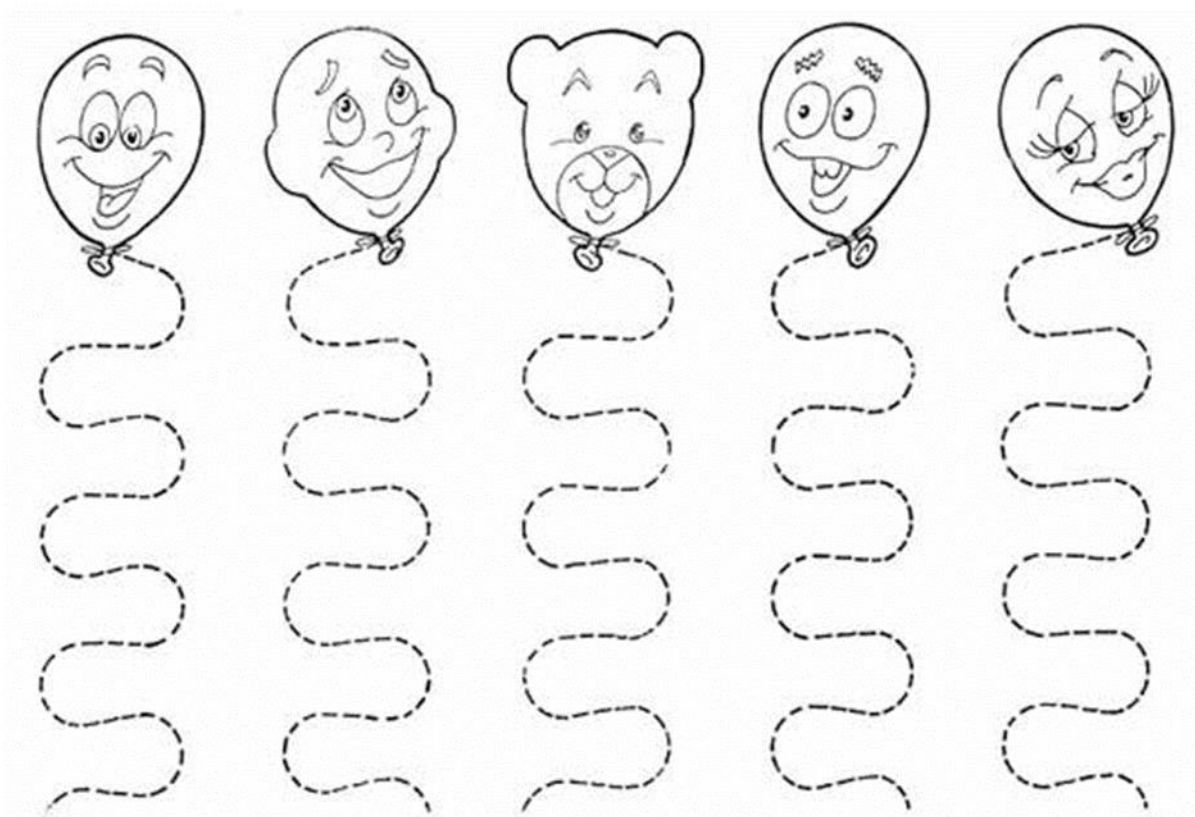
Nombre: _____

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 3

Desarrollo de la sesión:

Indicador de logro: realiza trazos en forma ondeadadas

PROCESOS PEDAGÓGICOS	MATERIALES
<p>Inicio: se les invita a los niños a poder realizar juegos al aire libre, mediante canciones caminan libremente en los diferentes espacios.</p> <p>Desarrollo: se muestra a los niños una serie de imágenes donde puedan visualizar diferentes caminos por recorrer, se les narra una historia para afianzar el aprendizaje esperado.</p> <p>Cierre: una vez recorrido el camino a seguir, utilizan la técnica de dactilo pintura, utilizando su dedo índice y dejando huellitas de la misma, para luego llegar al camino esperado. Empezando siempre de un punto de referencia hasta llegar al final del caminito.</p>	<ul style="list-style-type: none"> •Cinta maskintape •temperas •hojas •canciones

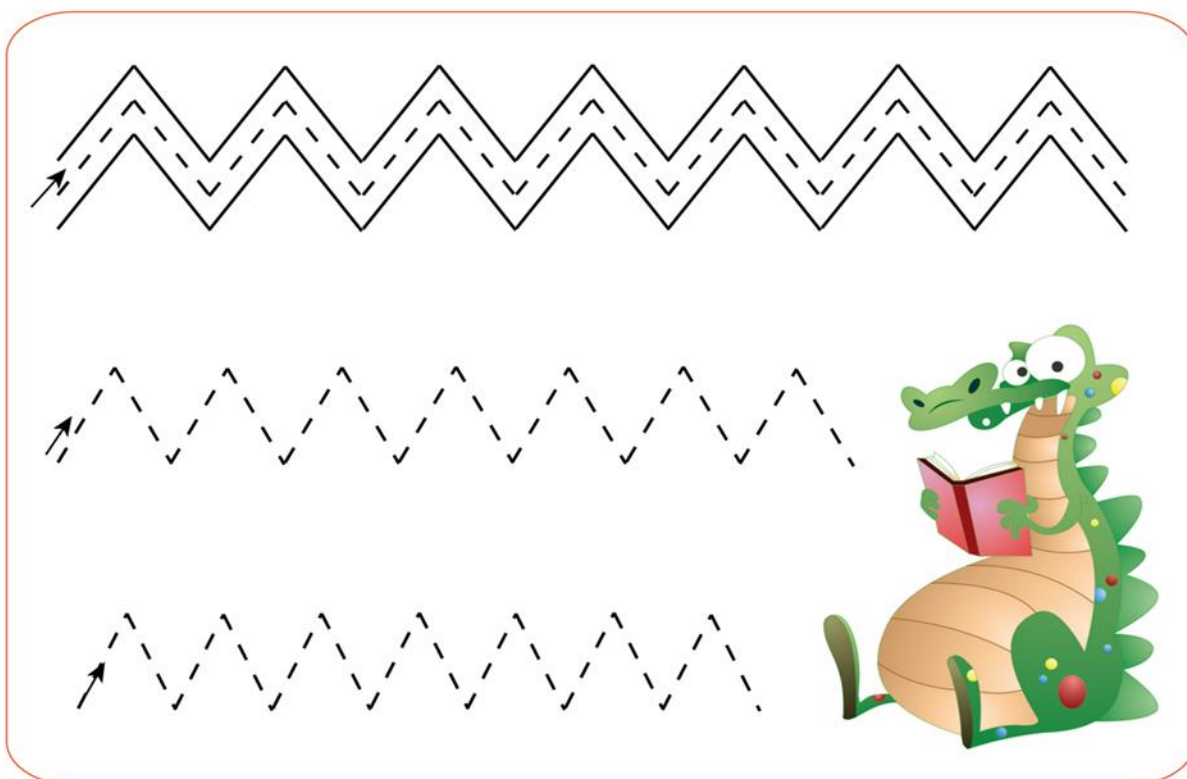


SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 4

Desarrollo de la sesión:

Indicador de logro: realiza trazos en forma quebradas

PROCESOS PEDAGÓGICOS	MATERIALES
<p>Inicio: se marca en el piso líneas quebradas con ayuda de la cinta maskintape, los niños caminan por los caminos trazados mediante un sonido ameno.</p> <p>Desarrollo: la profesora presenta una imagen donde se visualiza muchos caminos por recorrer, ella invita a los niños a seguir el camino utilizando su dedo índice, empezando siempre de un punto de referencia.</p> <p>Cierre: una vez realizado el recorrido los niños realizan en la hoja de aplicación el mismo trabajo utilizando plumones de colores y haciendo la técnica del puntillismo, dejar muchos puntos dentro del camino.</p>	<ul style="list-style-type: none"> •Cinta maskintape •plumones •hojas •canciones •sonidos



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 5

Desarrollo de la sesión:

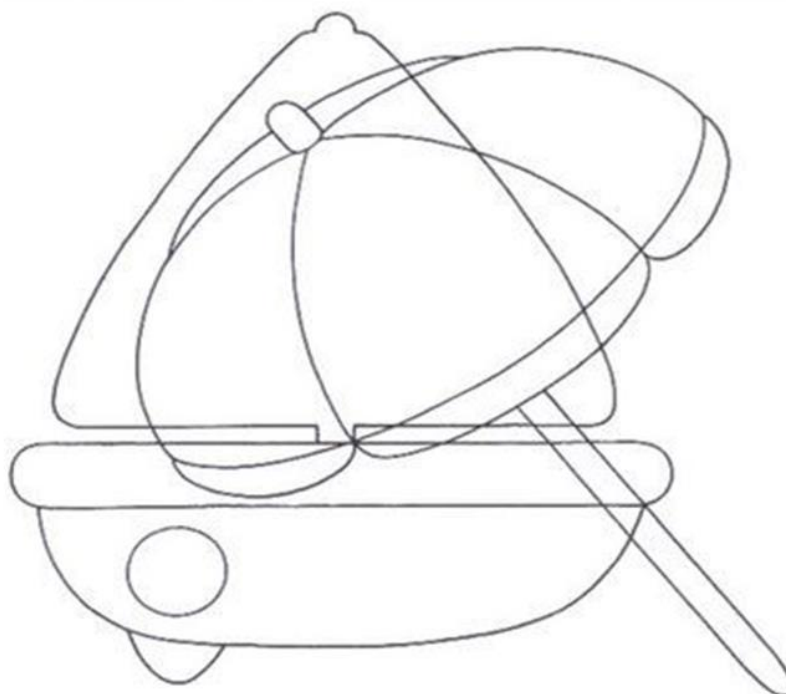
Indicador de logro: buscan una imagen dentro de un fondo

PROCESOS PEDAGÓGICOS	MATERIALES
<p>Inicio: se presenta diferentes materiales a los niños, papelografos, plumones, cartulina y cinta maskintape. Donde se hará siluetas para buscar una imagen dentro de un fondo.</p> <p>Desarrollo: la profesora presenta una imagen donde se podrá observar siluetas con diferentes imágenes, se repasará la silueta en el papelografo y se formará una imagen, luego se pondrá otra silueta encima de la imagen.</p> <p>Cierre: una vez realizado el trabajo en la pizarra, se les entrega a los niños la hoja de aplicación donde ellos tendrán que buscar una imagen requerida, repasarán primero con su dedo índice por todo el borde y luego lo harán con el plumón, color o lápiz.</p>	<ul style="list-style-type: none"> •Cinta maskintape •plumones •hojas •cartulina •lápiz •papelografos



FIGURA - FONDO

Repasa de un color diferente cada uno de los dibujos.

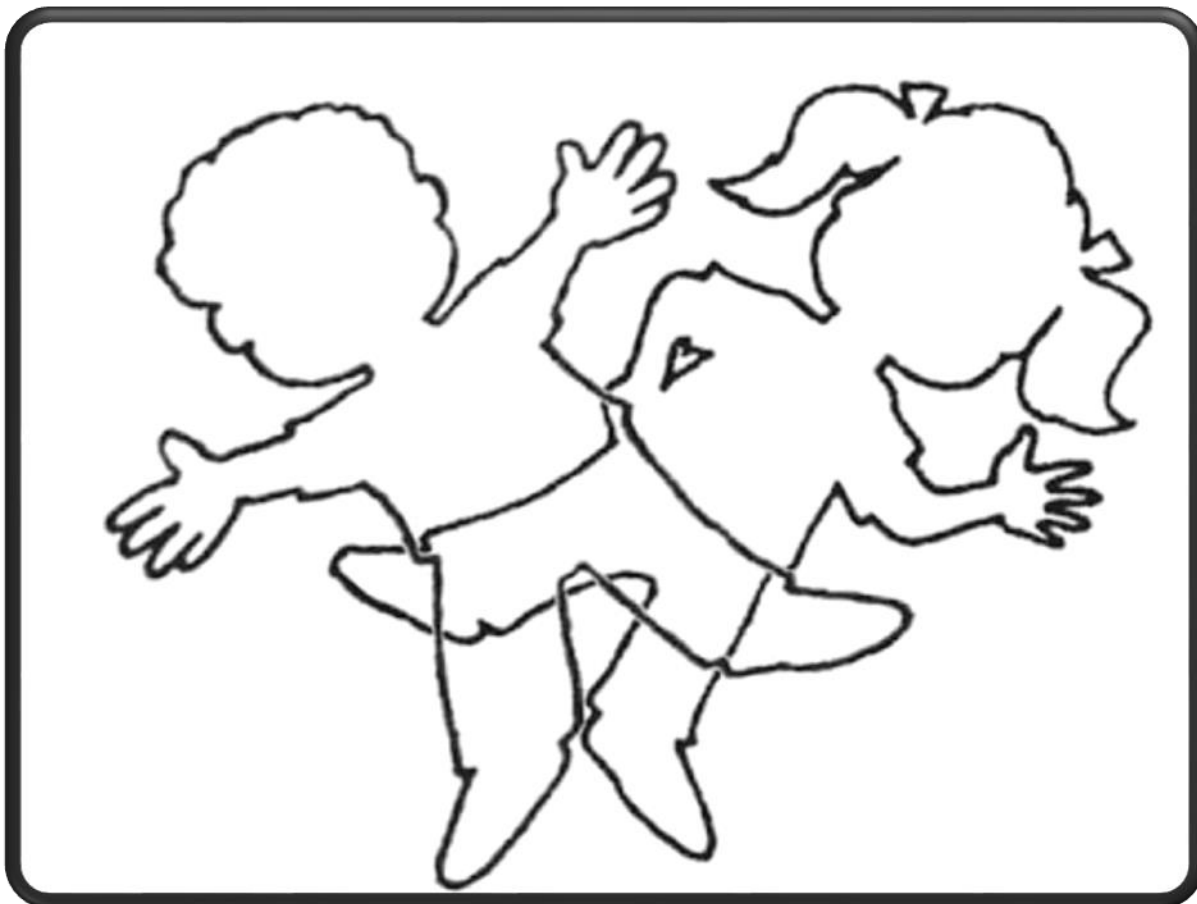


SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 6

Desarrollo de la sesión:

Indicador de logro: buscan una imagen dentro de un fondo

PROCESOS PEDAGÓGICOS	MATERIALES
<p>Inicio: se realizará con los niños a dibujar siluetas de su cuerpo en papelografos, luego lo haremos de la misma forma con las niñas, formando así unas siluetas de sus cuerpos.</p> <p>Desarrollo: la profesora presenta las imágenes que se realizó con los niños, para luego pintar solo la silueta de la niña con tempera acompañado de un pincel.</p> <p>Cierre: mediante una hoja de aplicación los niños buscarán la imagen solo al que se parece a ellos, repasan con plumón sobre los bordes y luego colorean la silueta.</p>	<ul style="list-style-type: none"> •tempera •plumones •hojas •pincel •lápiz •papelografos



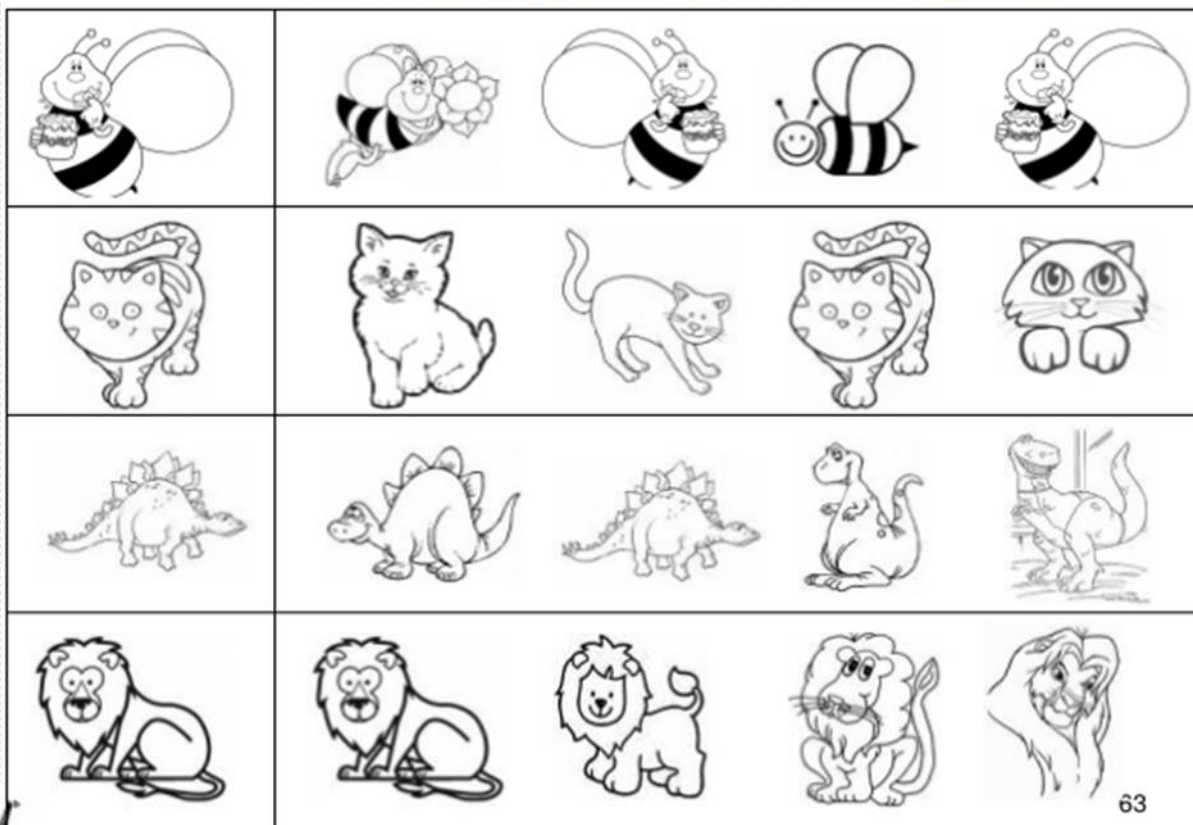
SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 7

Desarrollo de la sesión:

Indicador de logro: buscan las imágenes iguales a un modelo

PROCESOS PEDAGÓGICOS	MATERIALES
<p>Inicio: se presenta a los niños varios objetos de material concreto se realiza el juego a buscar el objeto igual al modelo.</p> <p>Desarrollo: la profesora realiza un juego con los niños, ellos tendrán que ubicar los objetos iguales al modelo que se presenta, ganará el niño o grupo que puso en orden los objetos de la misma forma e igual en menos tiempo.</p> <p>Cierre: mediante una hoja de aplicación los niños colorean las imágenes iguales al modelo dado en el trabajo a realizar.</p>	<p>objetos</p> <ul style="list-style-type: none"> •niños •hojas •colores •lápiz •tiempo

Pinta las figuras que no son iguales



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 8

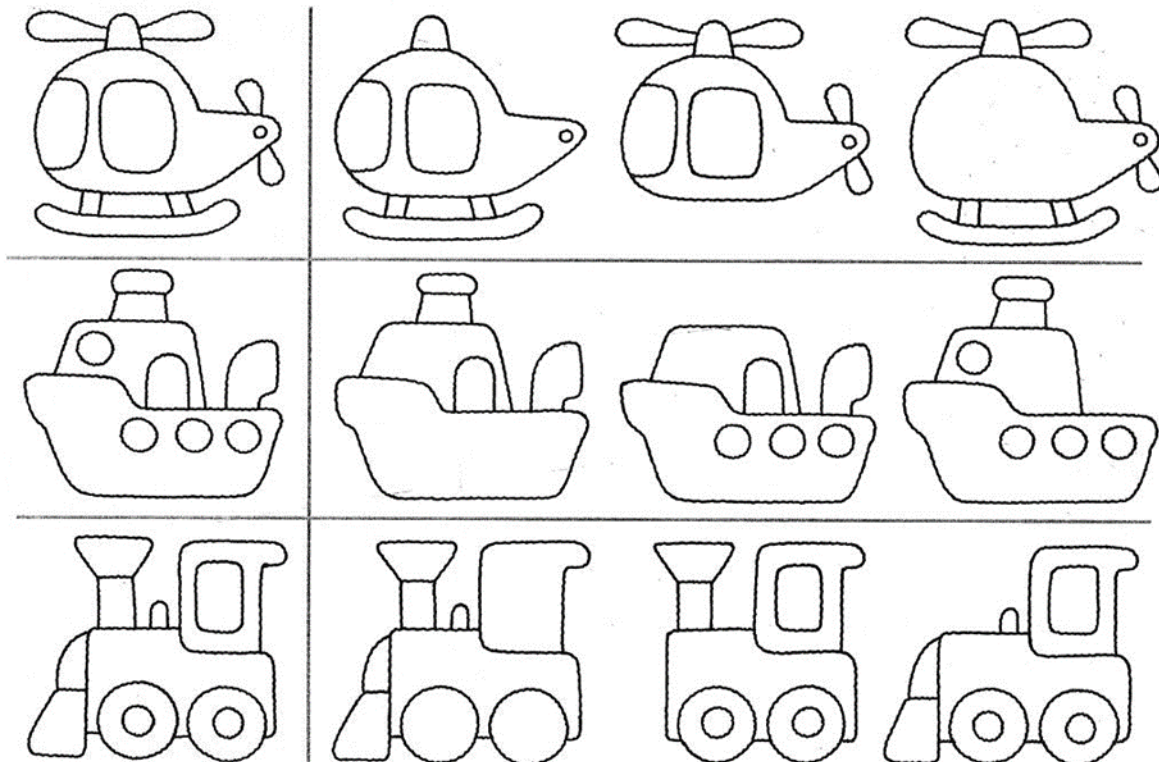
Desarrollo de la sesión:

Indicador de logro: buscan las imágenes iguales a un modelo y completan

PROCESOS PEDAGÓGICOS	MATERIALES
<p>Inicio: se presenta a los niños imágenes iguales pero incompletas, ellos tiene que completar con lápiz las figuras iguales al modelo.</p> <p>Desarrollo: la profesora invita a los niños a observar las imágenes, preguntará si están completas las figuras, ellos con el plumón completarán las partes que les falta a las figuras.</p> <p>Cierre: en la hoja que la profesora les dará ellos tendrán que completar partes que le faltan a las imágenes y luego colorean para finalizar.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • imágenes • niños • hojas • plumón • lápiz • figuras

MEDIOS DE TRANSPORTE

COMPLETA LOS DIBUJOS DE CADA HILERA PARA QUE TODOS SEAN IGUALES AL PRIMERO.



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 9

Desarrollo de la sesión:

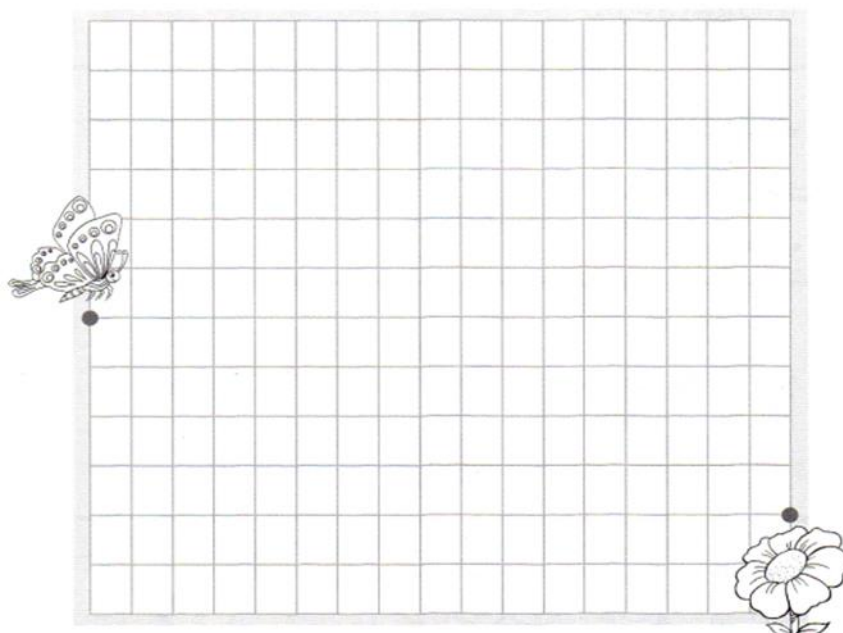
Indicador de logro: realizan las siguientes trayectorias.

PROCESOS PEDAGÓGICOS	MATERIALES
<p>Inicio: realizamos juegos con los niños utilizando solo sus cuerpos, ellos se dirigen a diferentes lugares al sonar la pandereta.</p> <p>Desarrollo: la profesora realiza en la pizarra una secuencia de caminos uniendo los puntos indicados y formando así una imagen o figura.</p> <p>Cierre: en la hoja de aplicación los niños siguen el patrón que está sobre el lado de la izquierda y tendrán que seguir mediante los puntos la figura que tendrán que formar.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • imágenes • juegos • hojas • plumón • lápiz • pandereta • pizarra

Trayectoria

Capacidad: Reconoce diferentes direccionalidades al desplazarse: hacia adelante, hacia atrás, hacia arriba y hacia abajo.

1. Traza el camino de la mariposa, según el siguiente código:



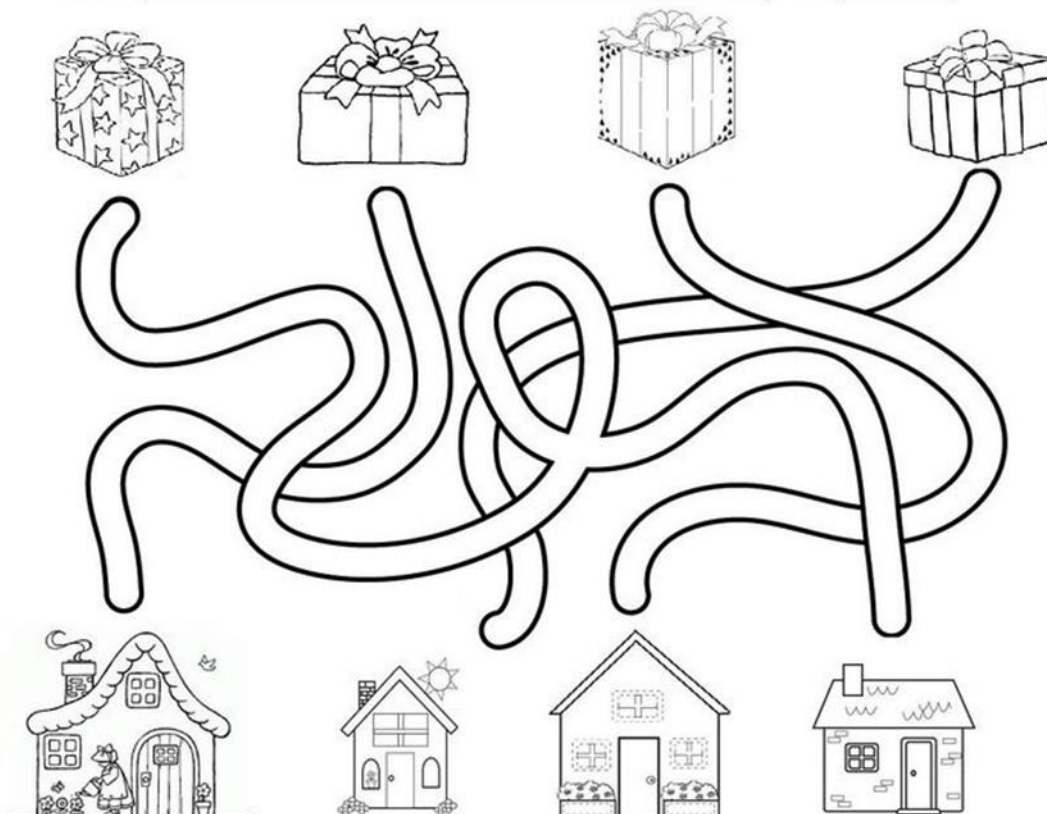
SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10

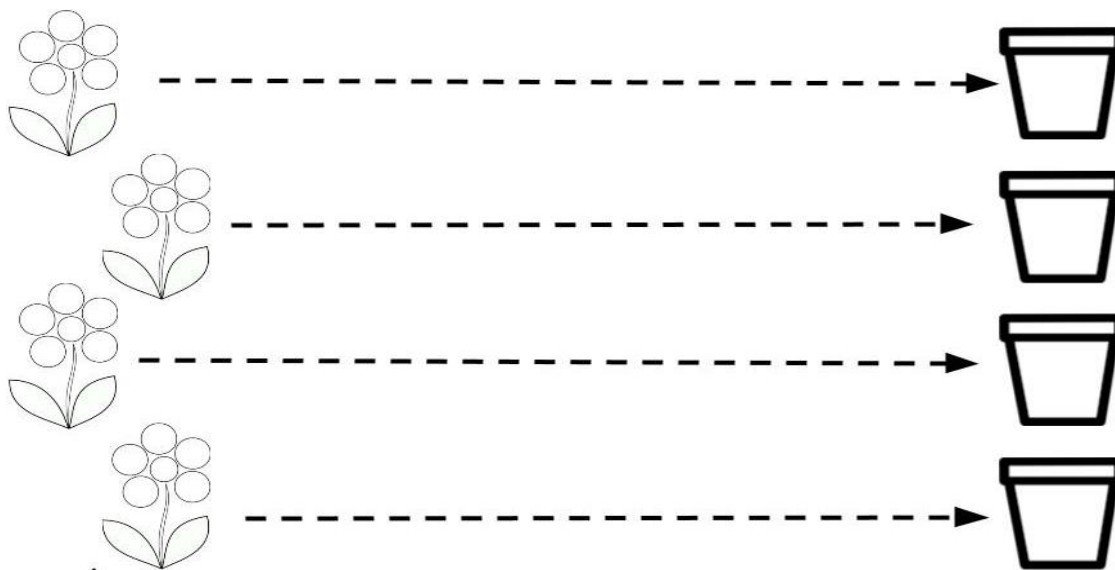
Desarrollo de la sesión:

Indicador de logro: realizan las siguientes trayectorias.

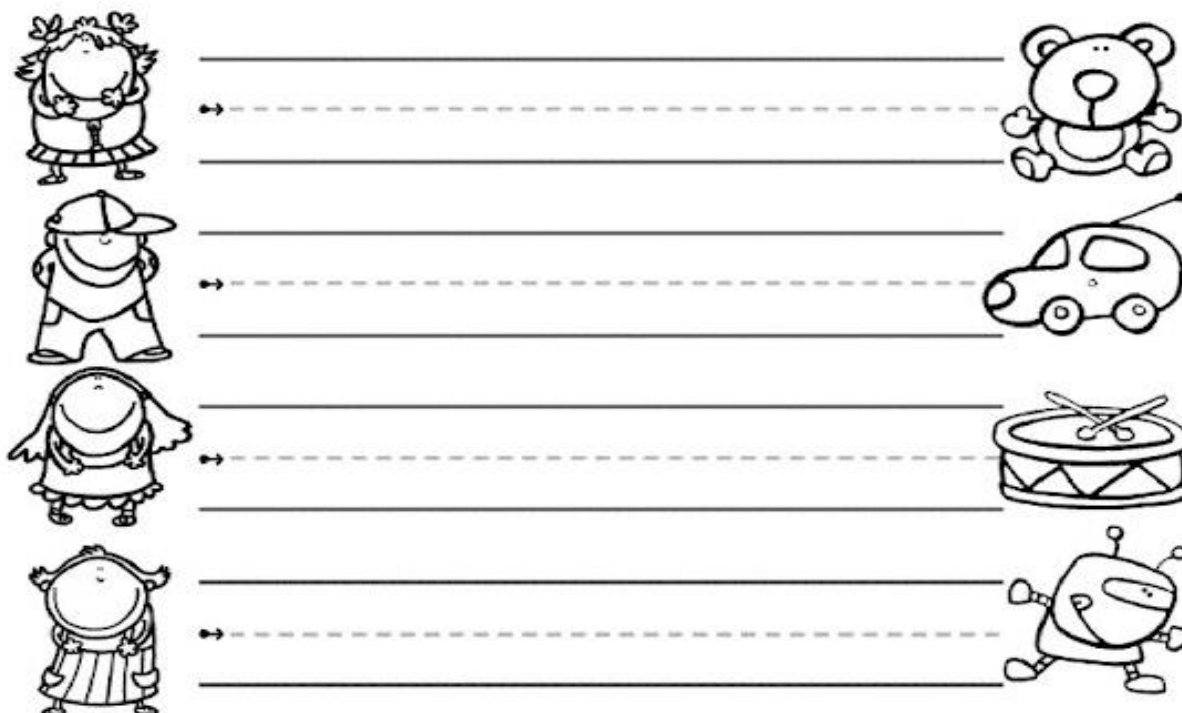
PROCESOS PEDAGÓGICOS	MATERIALES
<p>Inicio: narramos una historia a los niños de los animales, como y de qué manera ellos realizarán el recorrido del camino para llegar a casa.</p> <p>Desarrollo: la profesora dibujará o presentará en una lámina la trayectoria de un camino a seguir, los niños intervienen realizando el recorrido de este para llegar al lugar destinado.</p> <p>Cierre: en la hoja de aplicación los niños siguen un recorrido o trayectoria de un camino a seguir, para que finalmente tracen con el plumón el camino encomendado.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • imágenes • juegos • hojas • plumón • lápiz • lámina

Nombre _____ Fecha _____

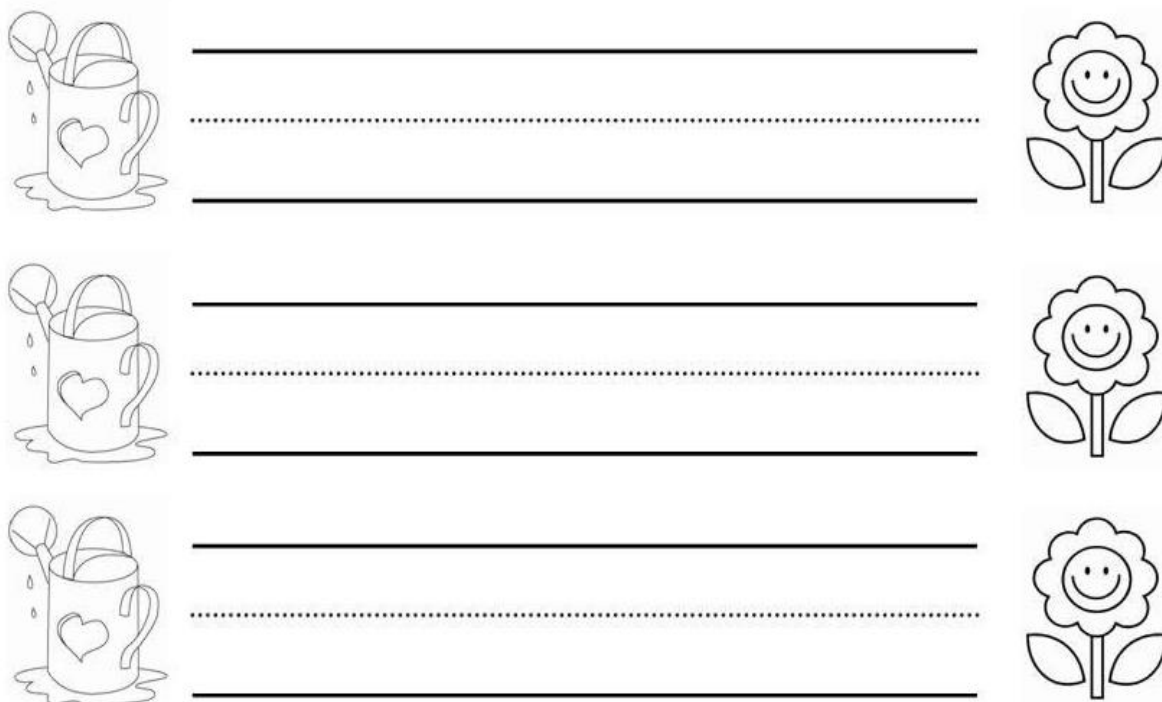


Anexo 5. Instrumento de evaluación**PRUEBA DE EVALUACIÓN DE PERCEPCIÓN VISUAL****ACTIVIDAD N° 01 COORDINACIÓN MOTORA FINA****1.- Troza papel lustre con los dedos índice y pulgar pega en el camino****2.- Rasga tiras largas y pega en el camino siguiendo una trayectoria**

3.- Pega bolitas de papel crepé en el caminito



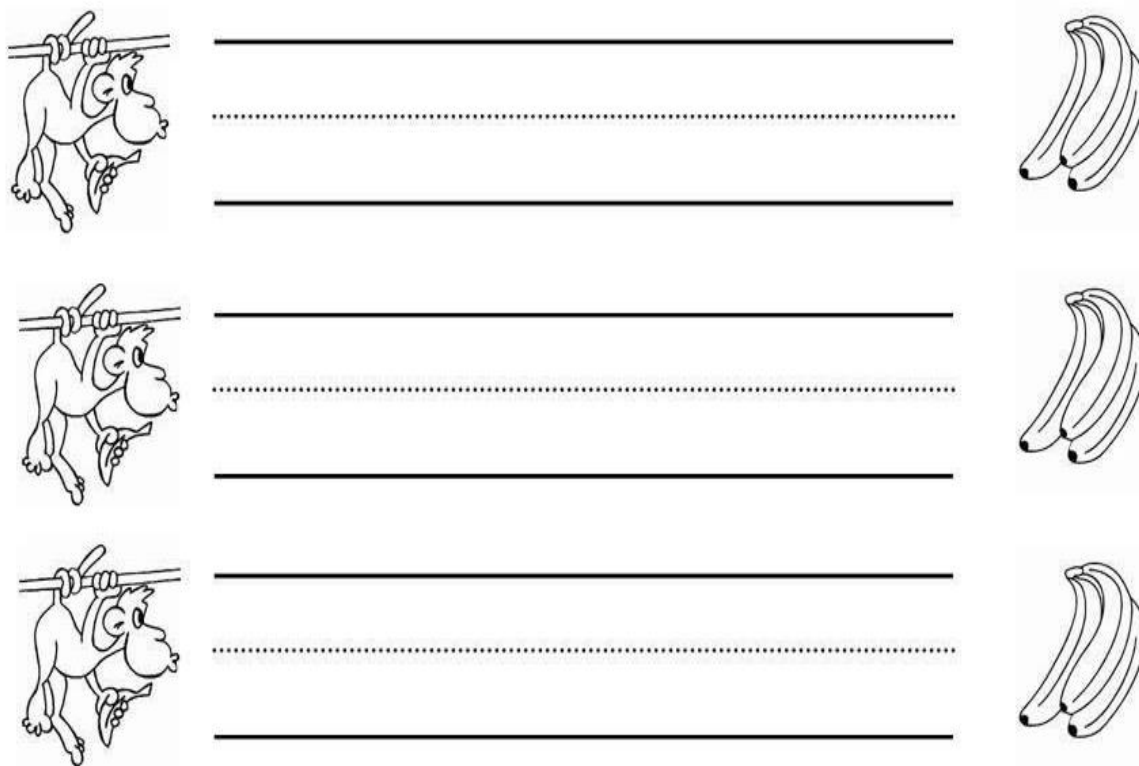
4.- Realiza gusanos largos de plastilina y pega en el camino



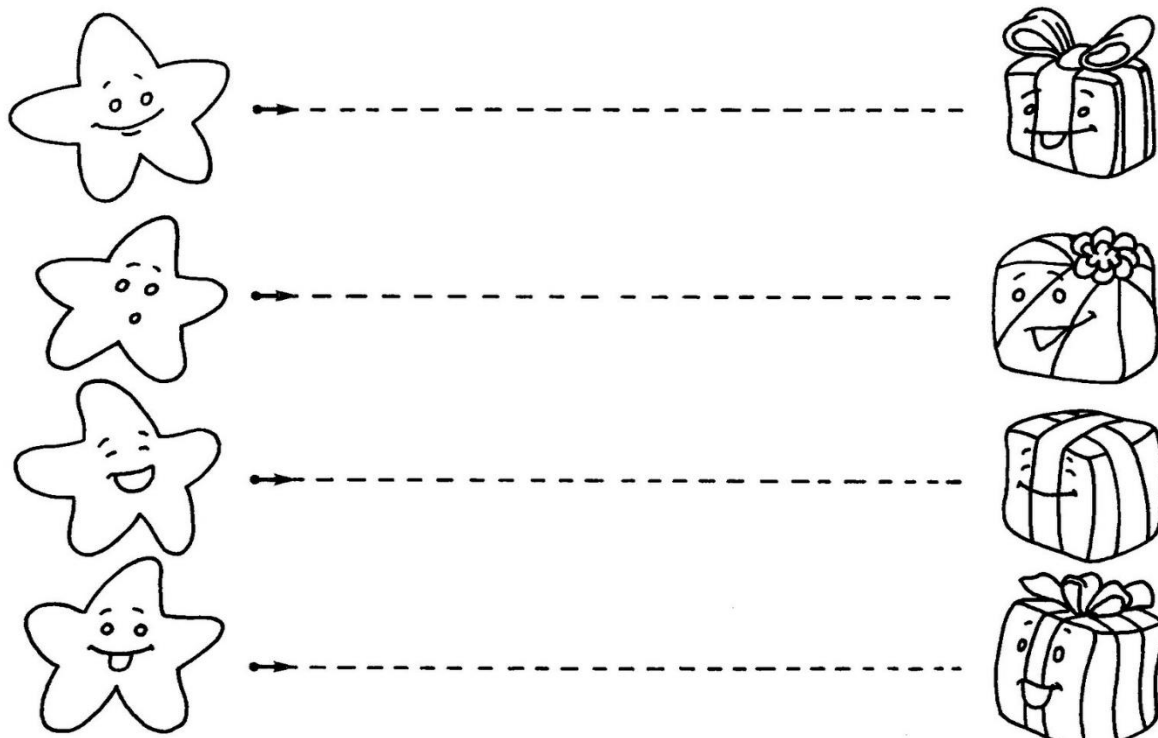
5.- Punza dentro del camino sin salirse de los bordes



6.- Realiza puntillismo con plumón dentro del camino

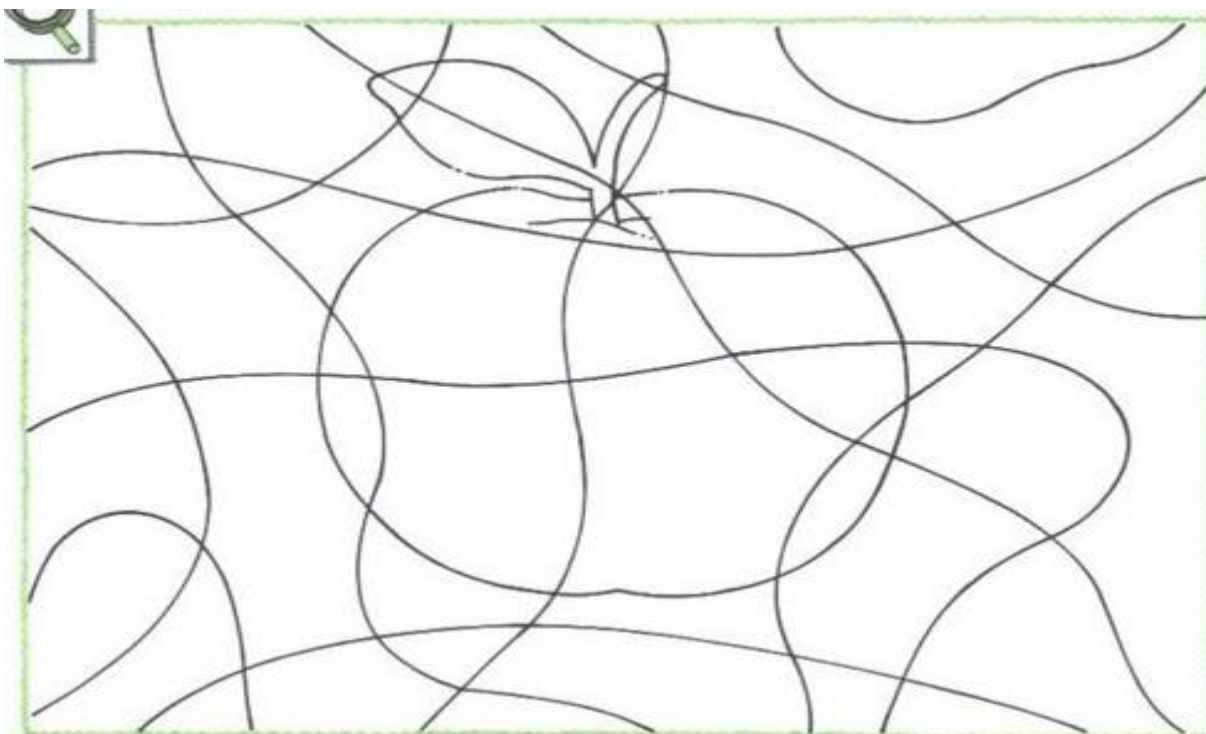


7.- Realiza la técnica de dactilo-pintura en los caminos

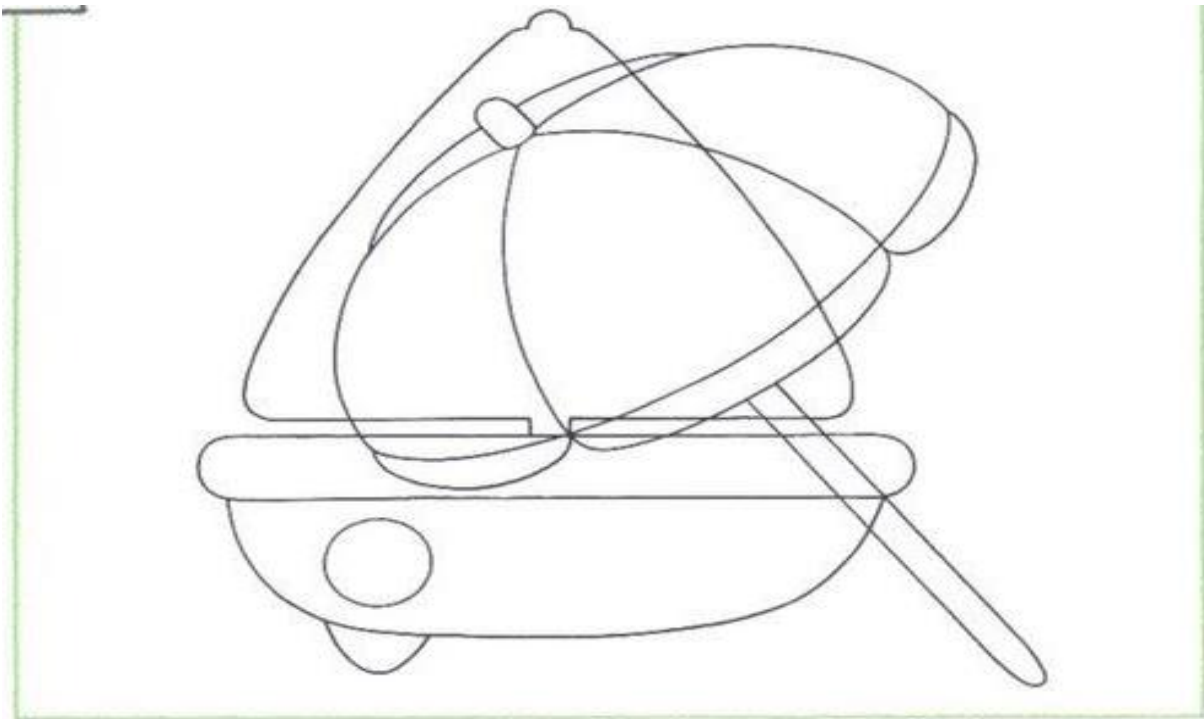


ACTIVIDAD N° 02 DISCRIMINACIÓN DE FIGURAS

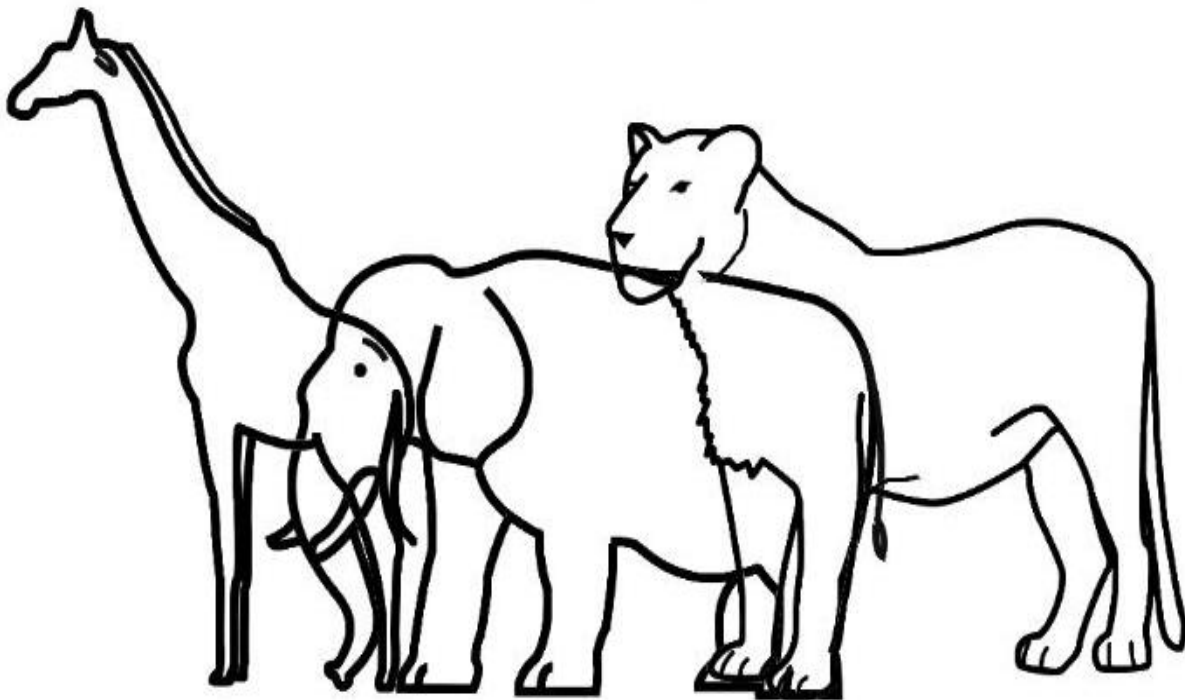
8.- Identifica una figura dentro de un fondo



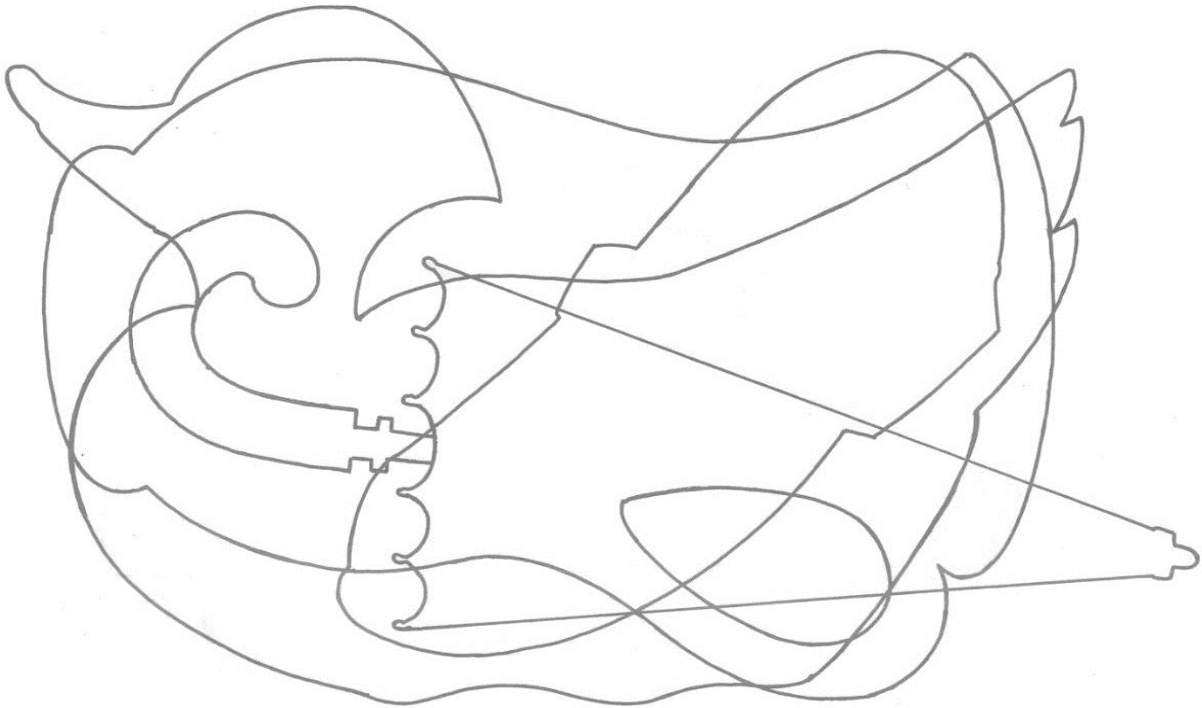
9.- Identifica dos figuras dentro de un fondo



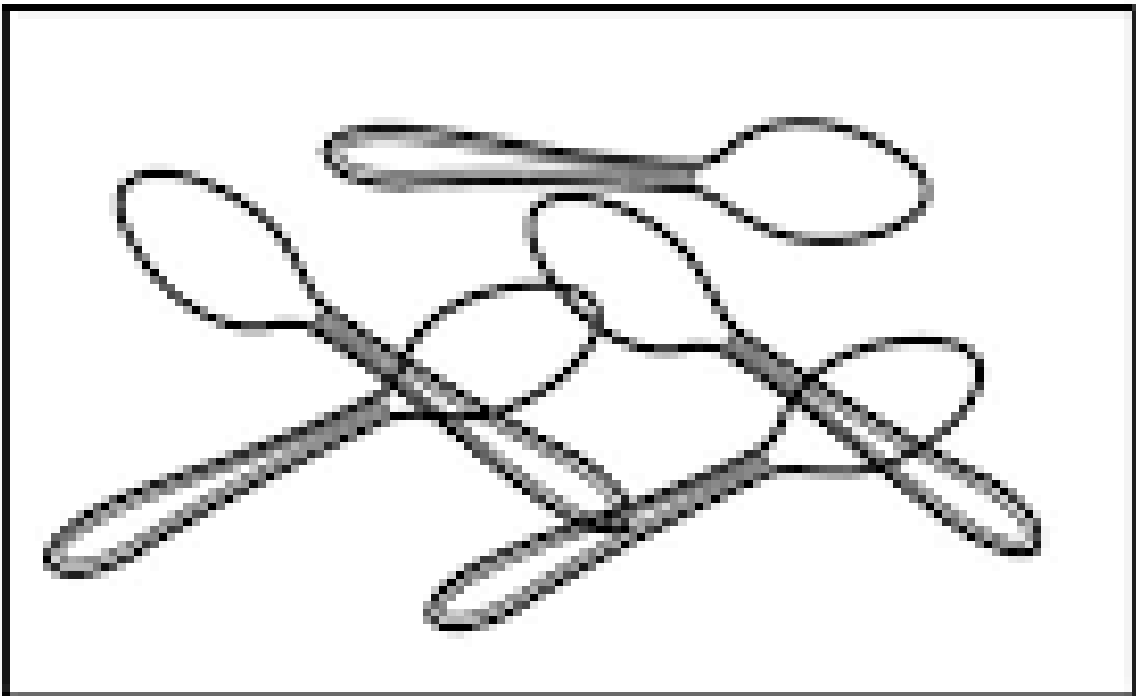
10.- Identifica tres figuras dentro de un fondo



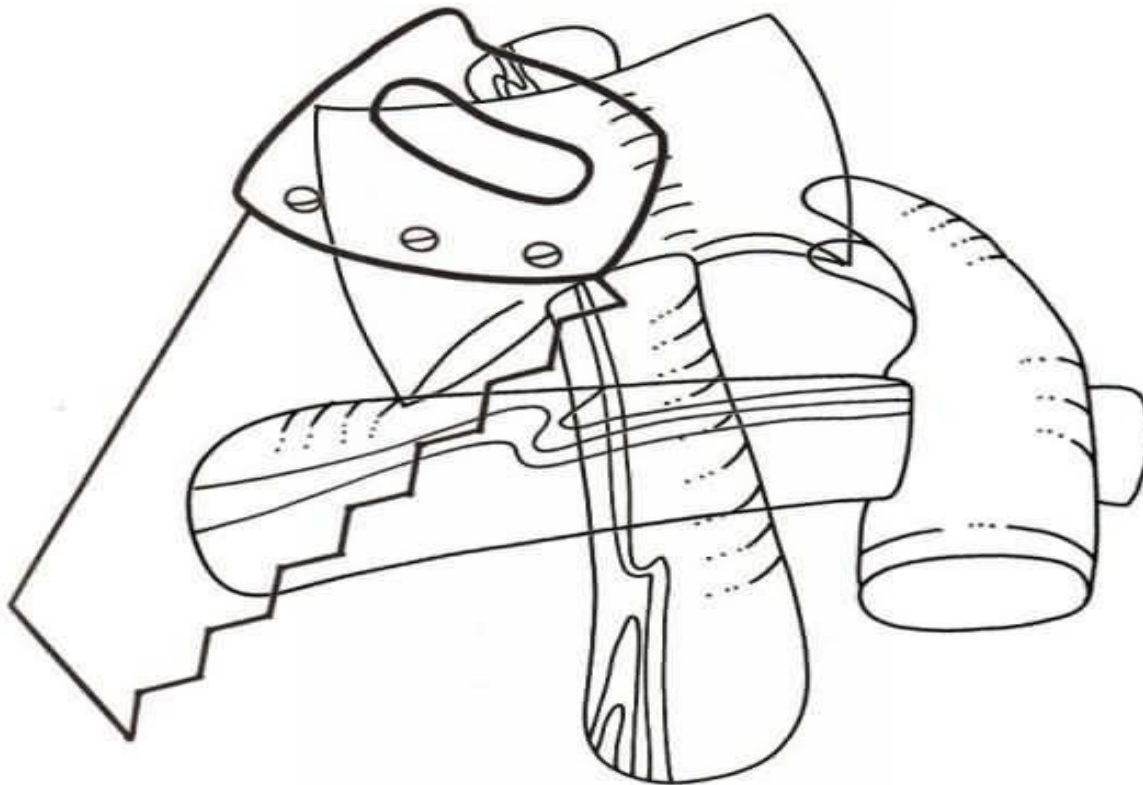
11.- Identifica 4 figuras dentro de un fondo



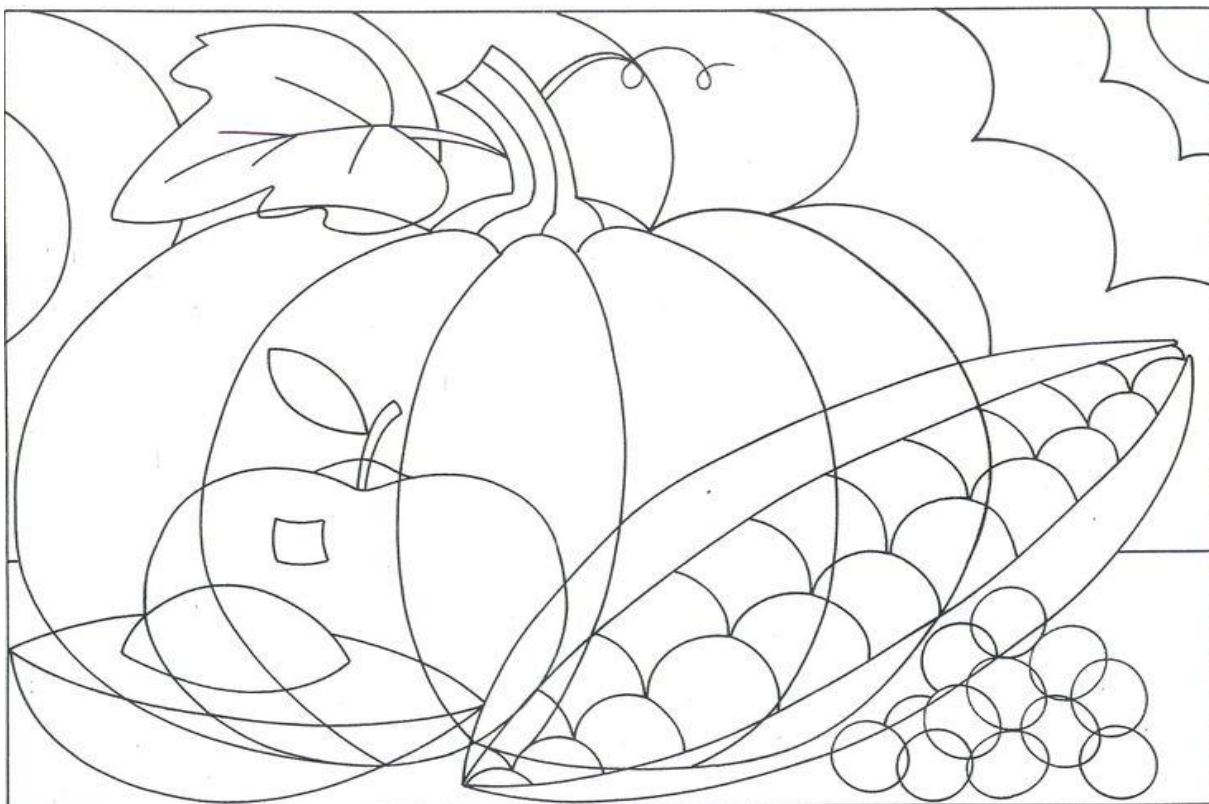
12.- Identifica pocas figuras dentro de un fondo

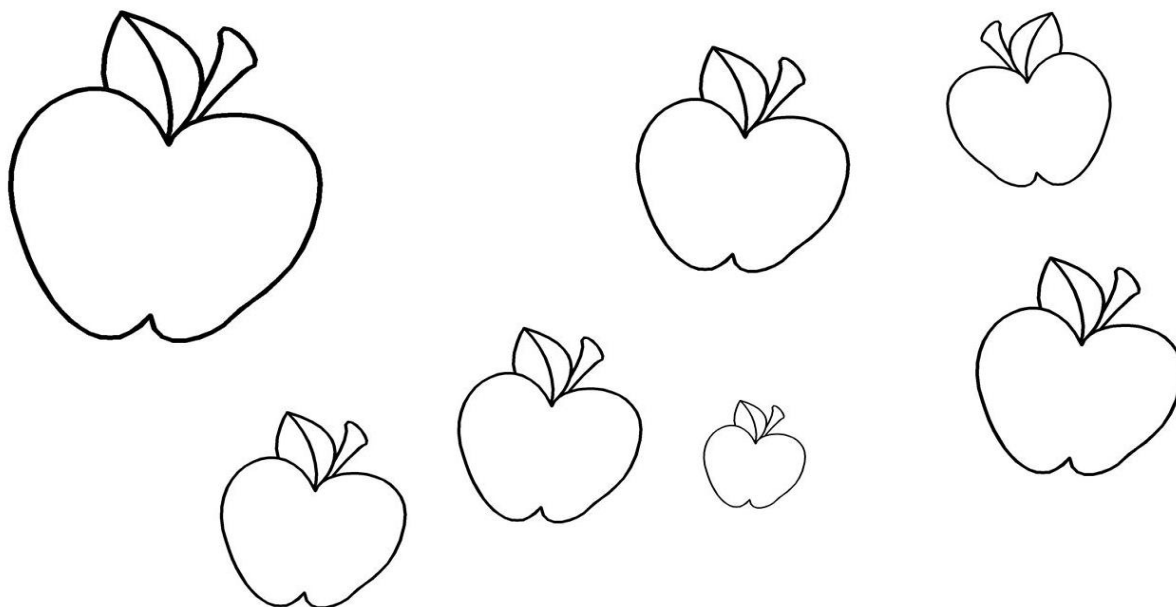
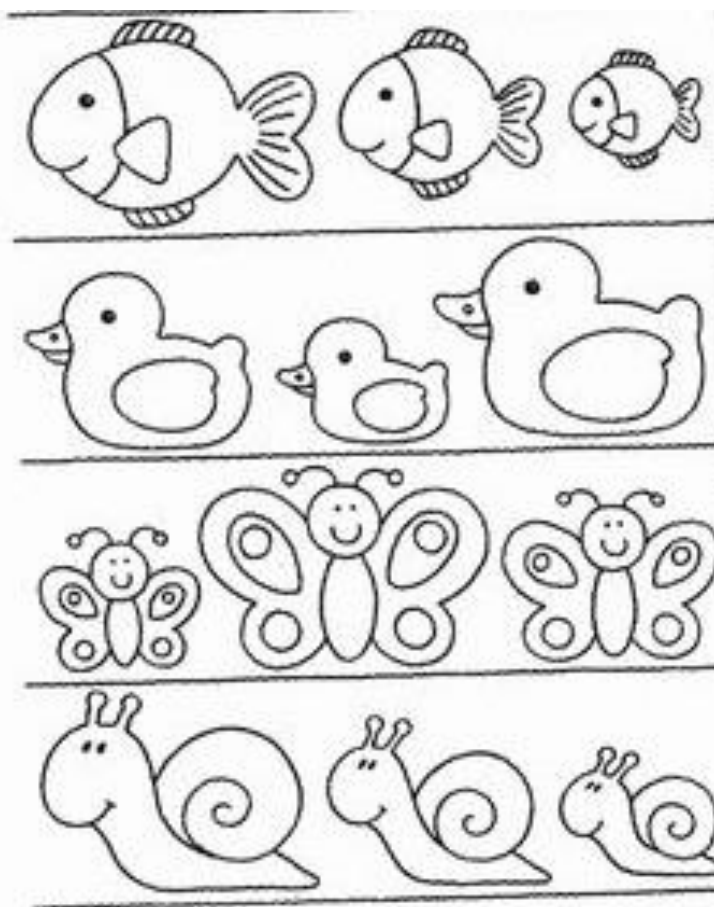


13.- Identifica muchas figuras dentro de un fondo

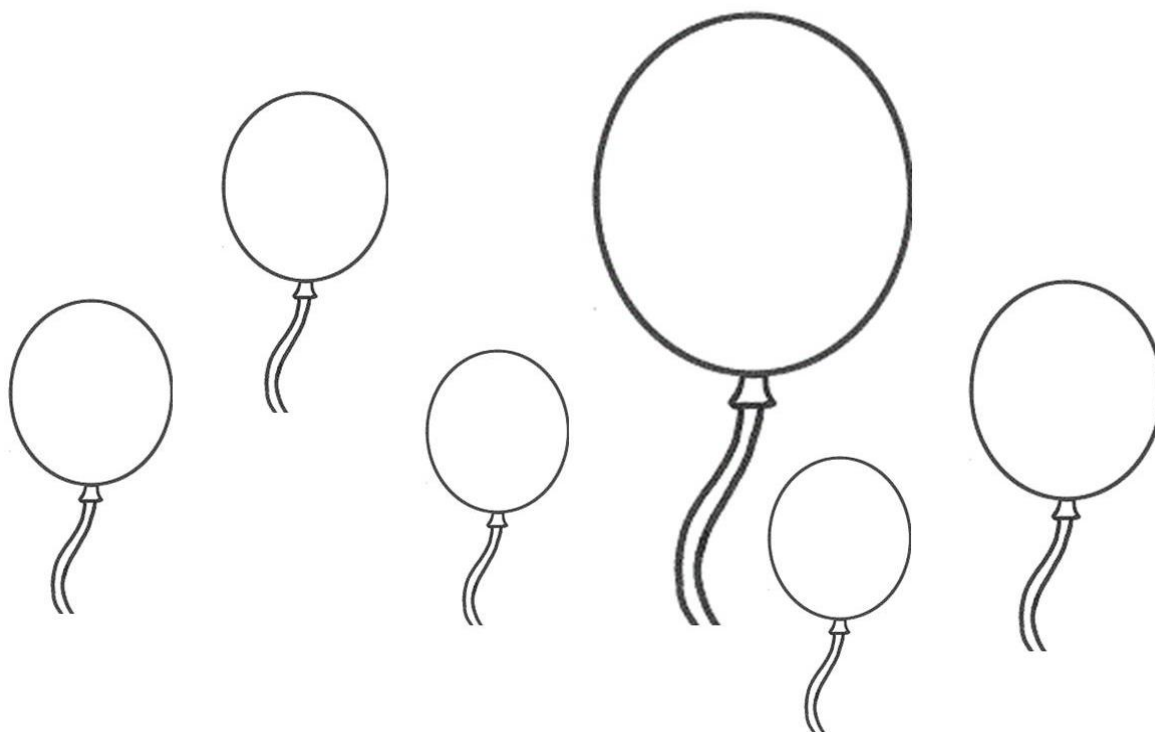


14.- Identifica varias figuras dentro de un fondo



ACTIVIDAD N°03 CONSTANCIA Y FORMA**15.-Relaciona los tamaños en diferentes formas****16.- Relaciona los tamaños en diferentes posiciones**

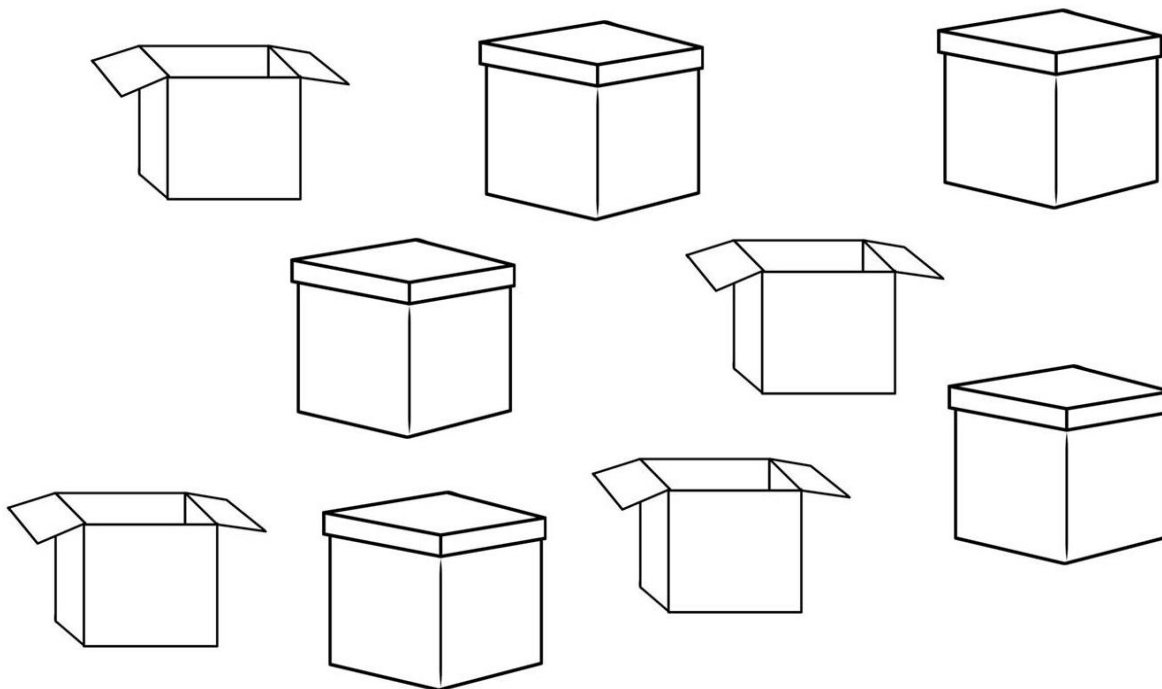
17.- Relaciona las formas en diferentes ubicaciones



18.- Relaciona la posición de las formas en diferentes direcciones

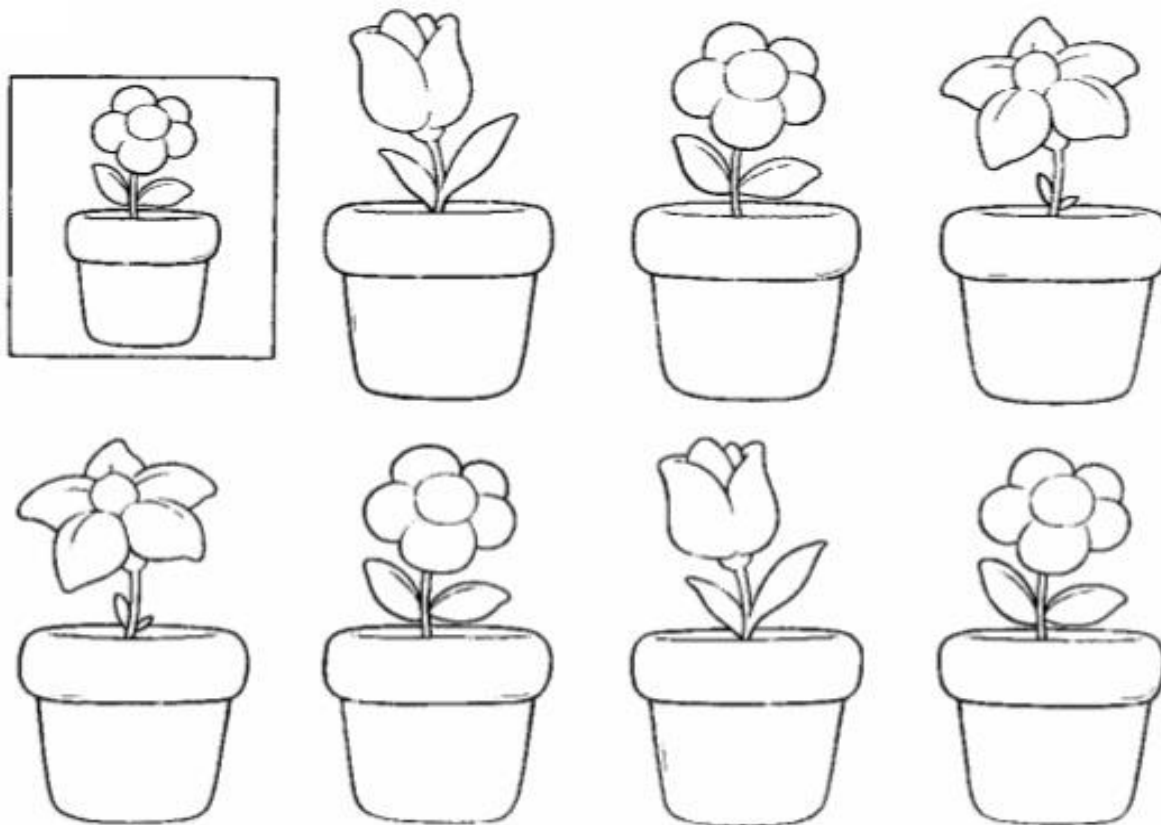


19.- Relaciona la posición de los objetos en forma diferentes

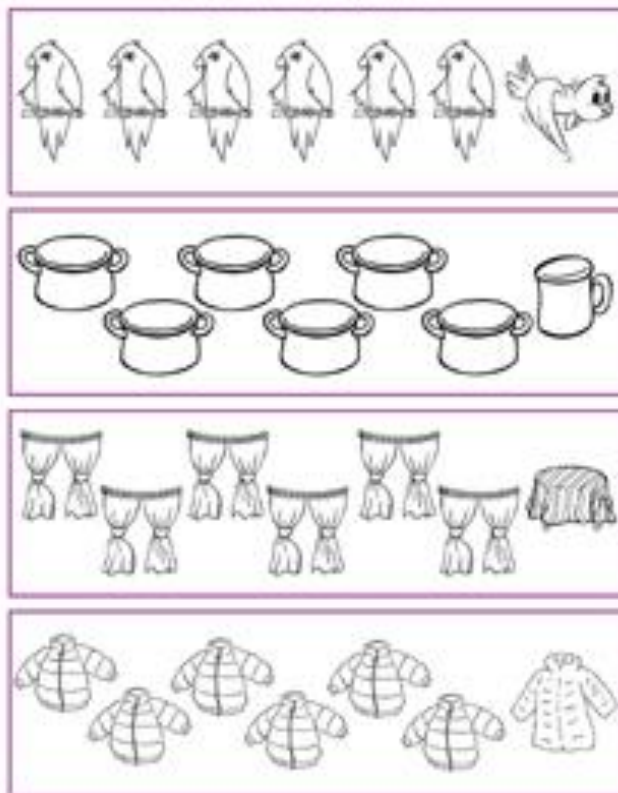


ACTIVIDAD N°4 POSICIÓN EN EL ESPACIO

20.- Reconoce la ubicación de las figuras iguales



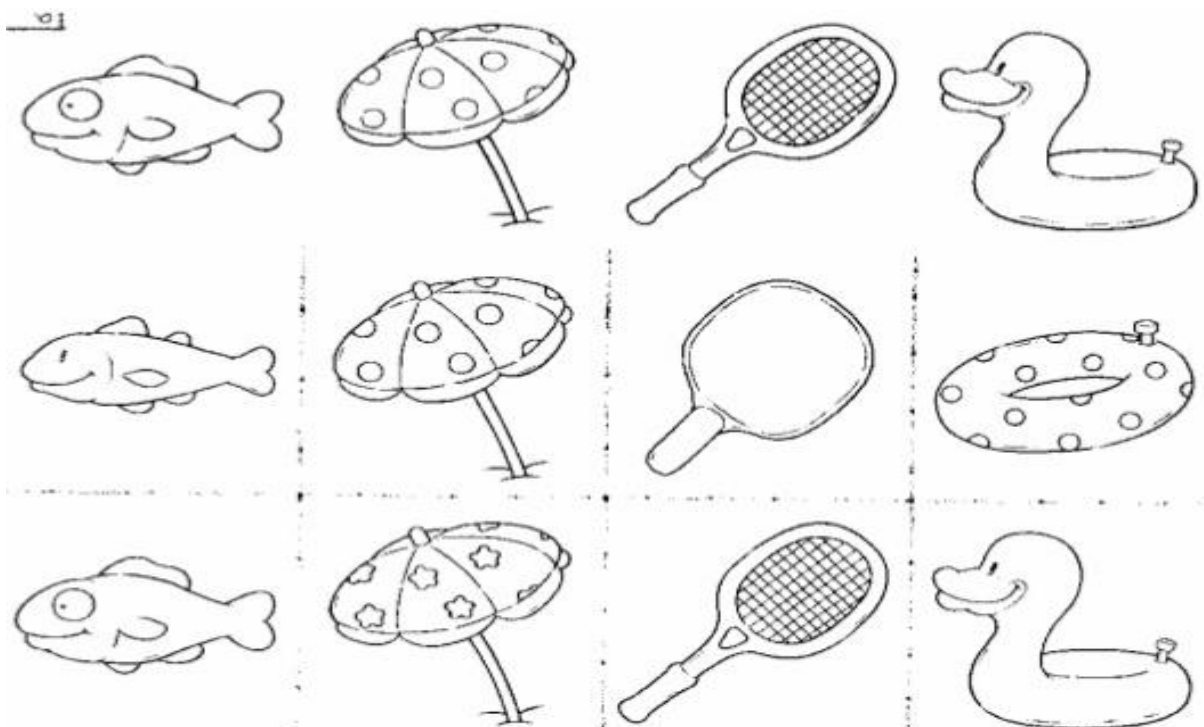
21.- Reconoce la ubicación de las figuras diferentes



22.- Reconoce en las figuras sus semejanzas

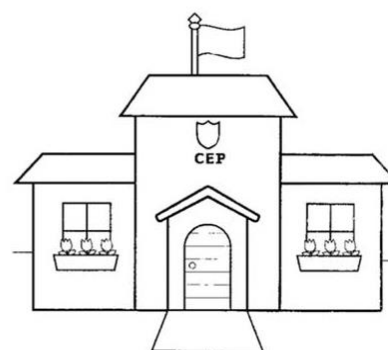
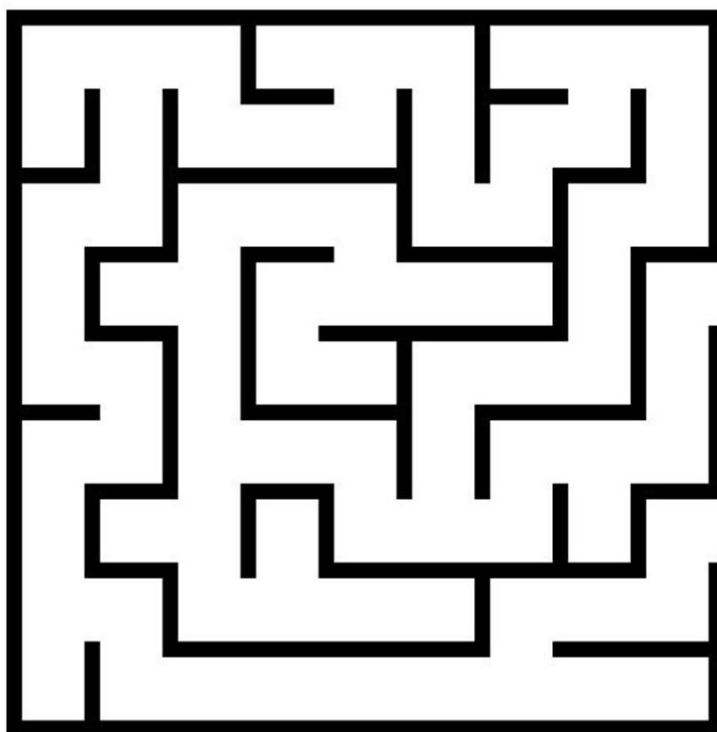


23.- Reconoce la ubicación de las figuras iguales y diferentes

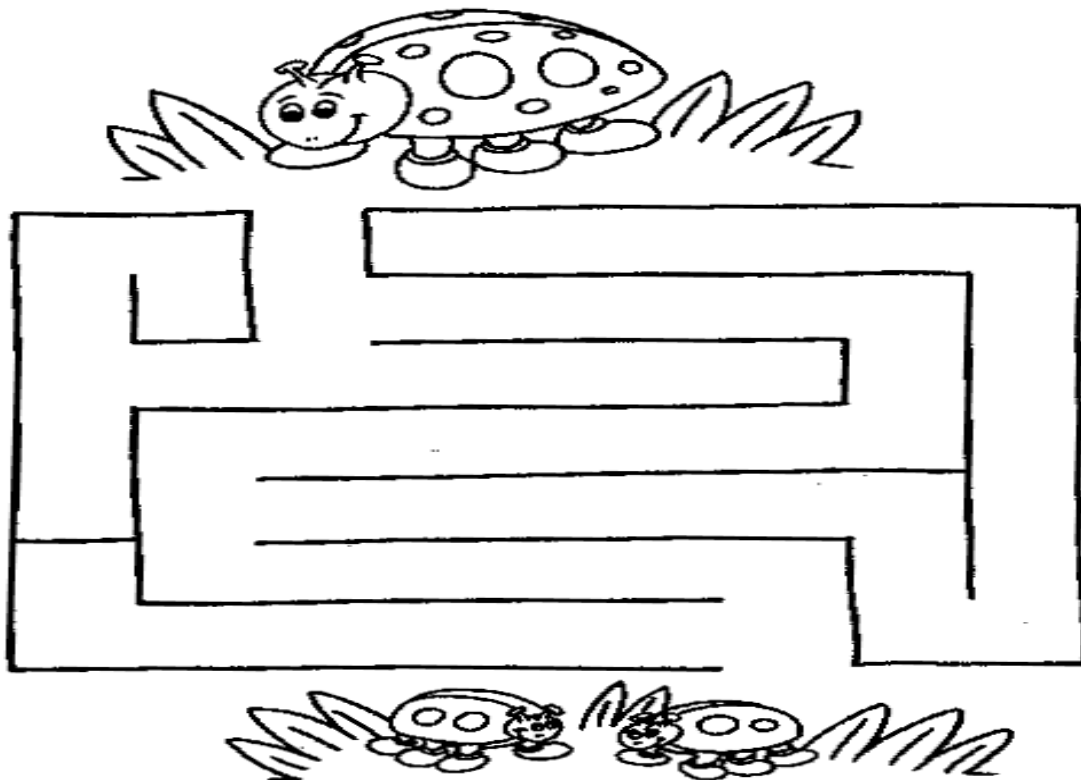


ACTIVIDAD N°05 RELACIONES ESPACIALES

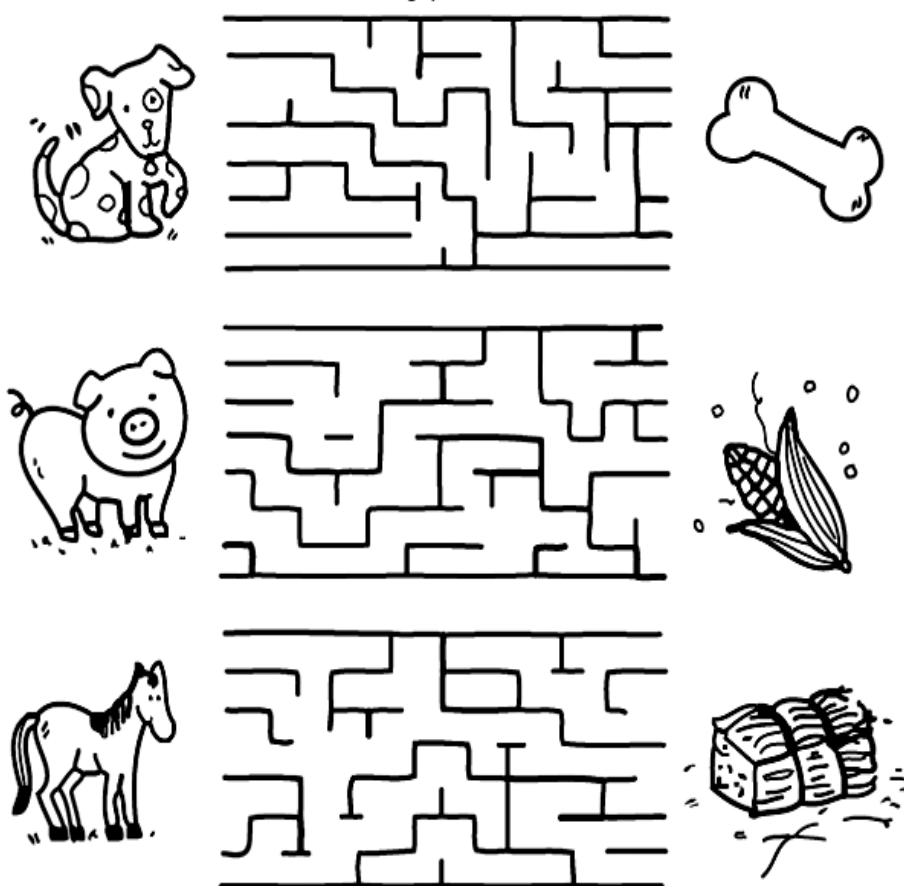
24.- Realiza la trayectoria dentro de un espacio

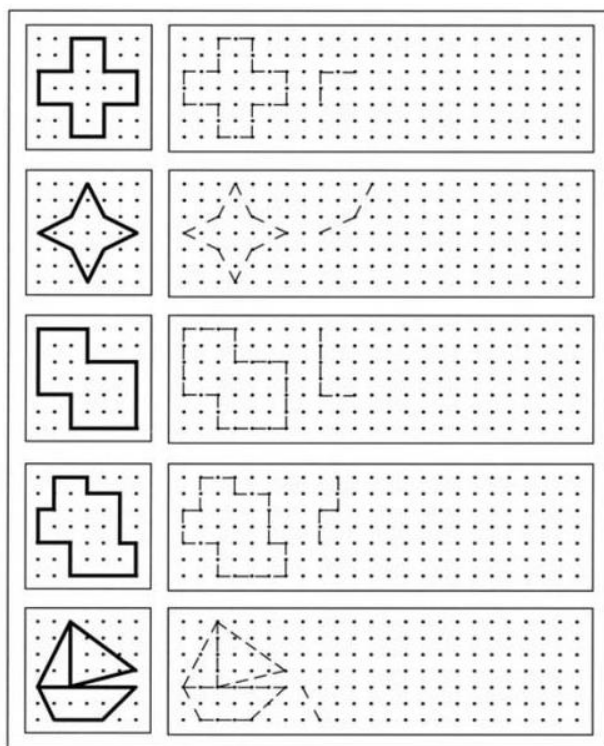
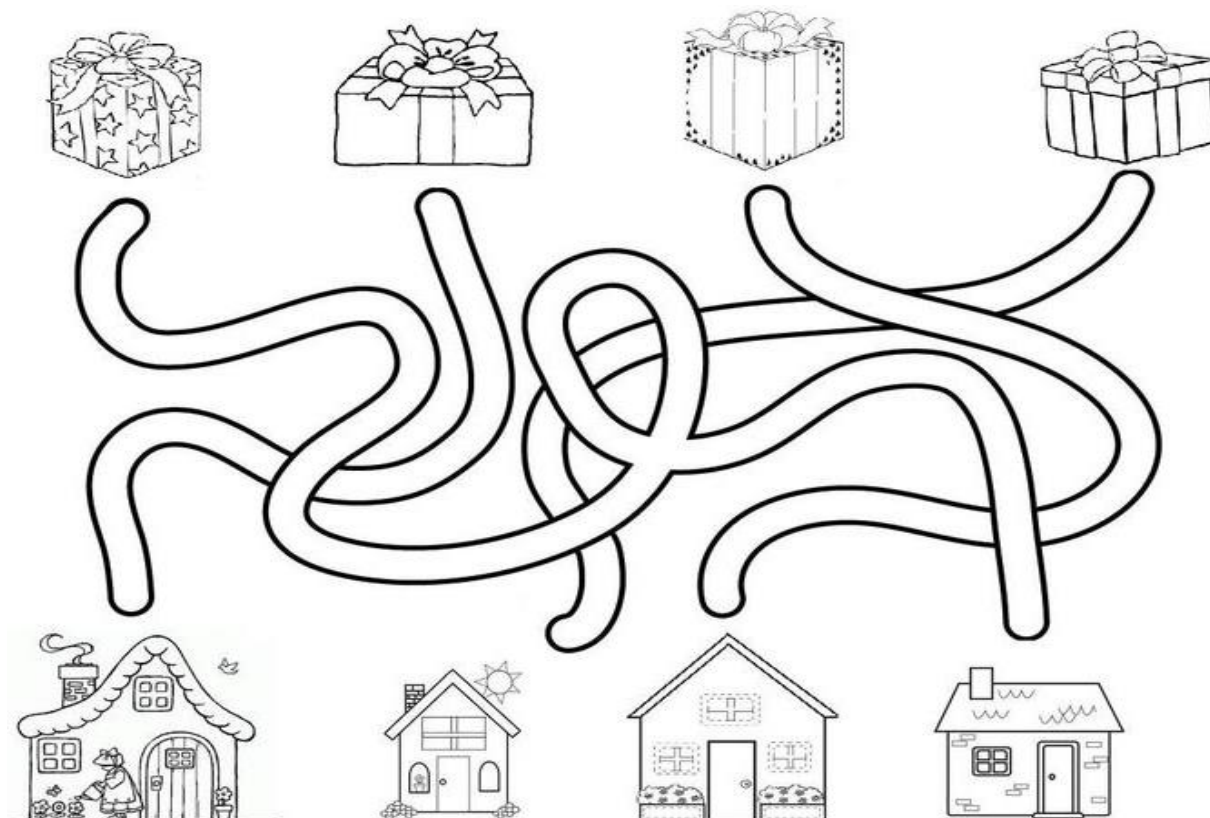


25.-Realiza la trayectoria en un espacio determinado

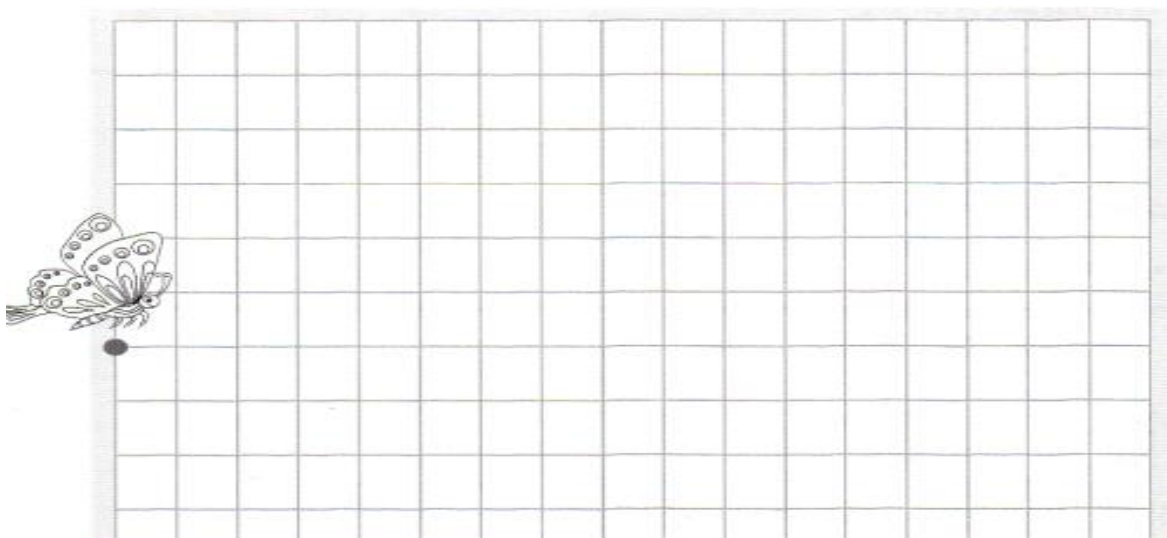


26.- Realiza la trayectoria en diferentes posiciones

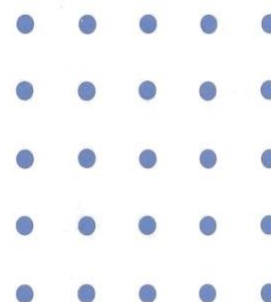
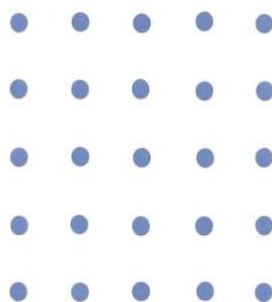
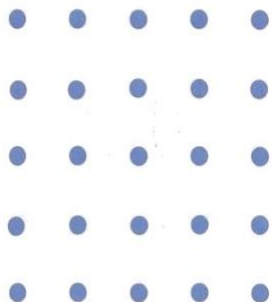
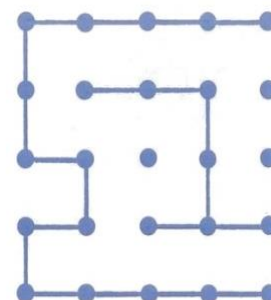
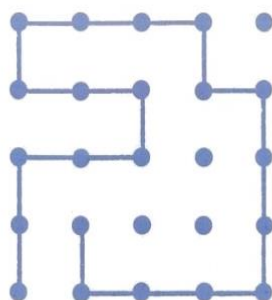
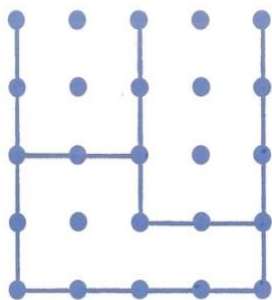


27.- Realiza la trayectoria siguiendo un patrón**28.- Realiza la trayectoria en un camino determinado**

29.- Realiza la trayectoria siguiendo un modelo



30.- Realiza una trayectoria formando una imagen



Anexo 6: Artículo científico

1. TÍTULO

Programa “Juego visión” en la percepción visual de estudiantes de inicial de la Institución Educativa Santa Teresa de Jesús – Callao, 2016

2. AUTORA

Nombre del autor: Karin Sofía Huamaní Huamaní

Correo electrónico: ksofi_21@hotmail.com

Afiliación institucional: Universidad César Vallejo

3. RESUMEN

La tesis titulada: Programa “Juego visión” en la percepción visual de estudiantes de inicial de la Institución Educativa Santa Teresa de Jesús – Callao, 2016, tuvo como objetivo general determinar los efectos de la aplicación del programa juego visión en el desarrollo de la percepción visual en los estudiantes del nivel inicial, de la Institución Educativa Santa Teresa de Jesús, Callao 2016.

La investigación realizada fue de enfoque cuantitativo, de tipo aplicada y nivel explicativo, de diseño cuasi experimental, el método utilizado fue el hipotético deductivo. La población estuvo conformada por 40 alumnos, se usó un muestreo de tipo no probabilístico y la muestra fue de tipo intencionada, es decir se consideró de acuerdo a los objetivos de la investigadora. Para recoger la información se utilizó una guía de observación, de modo que la confiabilidad del instrumento se evaluó con el coeficiente Kuder Richardson 20 (KR20), obteniéndose para la percepción visual (0.859), para realizar la validez de los instrumento se utilizó la técnica por juicio de expertos para lo cual recurrimos a los docentes metodólogos y temáticos de la Universidad César Vallejo

Efectuado el contraste de la hipótesis general, según el análisis estadístico de comparación realizado a través de la Prueba Estadística U Mann Withney, se encontró que en la fase de pos test, el programa juego visión tiene efectos en el desarrollo de la percepción visual en los estudiantes del nivel inicial de la Institución Educativa Particular Santa Teresa de Jesús, Callao-2016, las puntuaciones entre el grupo de control y experimental difieren significativamente ($U = -4,385 < -1,96$; $p = ,000$).

PALABRAS CLAVE

Palabras clave: Palabras clave: programa "Juego visión", percepción visual, coordinación motora, discriminación de figuras y posición en el espacio.

ABSTRACT

The thesis entitled: "Game vision" in the visual perception of initial students of the Educational Institution Santa Teresa de Jesus - Callao, 2016, had as general objective to determine the effects of the application of the game vision program in the development of perception Visual in the students of the initial level, of the Educational Institution Santa Teresa de Jesus, Callao 2016.

The research was a quantitative approach, applied type and explanatory level, quasi experimental design, the method used was the hypothetical deductive. The population was made up of 40 students, a sample of non-probabilistic type was used and the sample was of intentional type, that is to say it was considered according to the objectives of the researcher. To collect the information we used an observation guide, so that the reliability of the instrument was evaluated with the coefficient Kuder Richardson 20 (KR20), obtaining for visual perception (0.859), to perform the validity of the instrument was used the technique By expert judgment for which we resort to the methodological and thematic teachers of the University Cesar Vallejo

Contrary to the general hypothesis, according to the statistical analysis of comparison performed through the U Mann Withney Statistical Test, it was found that

in the post test phase, the game vision program has effects on the development of visual perception in the Students from the initial level of the Private Educational Institution Santa Teresa de Jesus, Callao-2016, scores between the control and experimental groups differed significantly ($U = -4.385 < -1.96, p =, 000$).

PALABRAS CLAVE

Key words: "Game vision" program, visual perception, motor coordination, figure discrimination and position in space.

4. INTRODUCCIÓN

La investigación titulada. "Programa "Juego visión" en la percepción visual de estudiantes de inicial de la Institución Educativa Santa Teresa de Jesús – Callao, 2016", se enmarca dentro de la línea de investigación: Innovaciones pedagógicas. La importancia del estudio a nivel teórico se busca el sustento Barr y Cuyjet (1991) (como se citó en Álvarez, s.f., p. 142), y percepción visual por el autor: Cordero (2005), así como la teoría va obteniendo de ambos constructos y explicando la realidad problemática bajo ambos enfoques. En la justificación teórico la investigación busca contribuir con datos descriptivos para futuras investigaciones, considerando que a la fecha existe mínimos antecedentes de estudios que relacione las dos variables de juego visión con percepción visual, sin embargo la educación en el Perú tiene como desafío cumplir con los fines de la educación peruana, tal como se describe en el proyecto educativo al 2021, para lograr dichos fines es necesario continuar mejorando la calidad del sistema educativo preocupándose desde el Nivel Inicial, de 0 a 5 años, brindando las oportunidades de aprendizaje en los servicios educativos, a través del desarrollo de la percepción visual. Por tanto, la investigación será relevante cuando los niños de 5 años logren relacionar en su actuar el juego con la percepción, siendo el juego la actividad fundamental en la vida de un infante y durante los primeros seis años de vida, que se crean en el cerebro del niño millones de conexiones entre sus neuronas que le permiten aprender y desarrollarse. En la justificación práctica la

investigación pretende encontrar aspectos y factores que identifican la relación entre el juego de visión y la percepción. Se toma como referencia a Schiller (2002, p.21) en donde señaló que “el hombre es realmente hombre cuando juega”. Es decir que el juego es algo natural en los niños, todas las personas vienen capacitadas para jugar como parte de un proceso de desarrollo y evolución. También; cuando Vygotsky (1960) señaló que la percepción es la elucidación de lo que se siente. Es un proceso activo de la conveniente exploración de información, distinción de las características entre sí, creación de una hipótesis adecuada y, después, cotejo de esta hipótesis con los datos únicos. ASIMISMO; El programa es fácil de manejo, si bien el grupo definido para realizarlo estudiantes del nivel de inicial su estructura y programación pueden hacerse más complejas conforme los progresos del niño o si se prefiere, si el nivel escolar para ser aplicado. El programa de percepción visual tiene como fin realizar actividades que van de menos a más, lo que asegura el cumplimiento de ciertos objetivos antes de participar en actividades lectoras de mayor complejidad. Asimismo, se podrá conocer el antes y habrá un después de la muestra elegida. En la justificación metodológica Los resultados de la investigación servirán de soporte a investigaciones futuras que se encaminen al logro del desarrollo del juego y su relación con la percepción visual, teniendo como referencia la dirección hace que la vista tenga una fatiga exista una, percepción de formas, memoria visual, vocabulario visual y empatía en los niños de 5 años. La investigación es relevante siempre y cuando la aplicación de los instrumentos como la lista de cotejo permita la recoger datos de la variable 1: juego de visión, variable 2: percepción visual, considerando que será el inicio para proponer estrategias adecuadas para el desarrollo de percepción en los niños teniendo en cuenta las actividades de juego de visión para desenvolverse. En cuanto al aspecto metodológico, se aplicó un programa de actividades lúdicas dentro del aula (PADA) para estimular la convivencia y el respeto entre pares, asumiéndose un enfoque formativo y preventivo que pone de relieve una participación activa y consciente de los estudiantes del primer grado exista acompañantes de competencias sociales, esto es enseñándoles a aprender a ser y aprender a convivir de modo que en un futuro sean mejores ciudadanos a partir del respeto a la diversidad. En cuanto a la primera variable sobre El programa juego visión según Barr y Cuyjet (1991) (como se citó en Álvarez, s.f., p.

142) concibió el programa como un conjunto de acciones planificadas para la obtención de un resultado educativo en una población previamente seleccionada. Por otro lado la variable percepción visual Cordero (2005) afirmó que en el concepto general de la percepción humana, el hombre adquiere conciencia del mundo que lo rodea y de sí mismo por medio de los sentidos. A partir de los estímulos recogidos por los sentidos el ser humano descubre, organiza y recrea la realidad, adquiriendo conciencia de ella por medio de la percepción (p.72). El problema de investigación fue ¿Cuál es el efecto de la aplicación del programa Juego visión en el desarrollo de la percepción visual en los estudiantes de inicial de la Institución Educativa Santa Teresa de Jesús, Callao 2016?, el objetivo general fue determinar los efectos de la aplicación del programa juego visión en el desarrollo de la percepción visual en los estudiantes de inicial, de la Institución Educativa Santa Teresa de Jesús, Callao 2016 y la hipótesis se anunció de la siguiente manera: El programa juego visión tiene efectos en el desarrollo de la percepción visual en los estudiantes de inicial de la Institución Educativa Santa Teresa de Jesús, Callao 2016. La población estará conformada por 40 niños de la Institución Educativa Santa Teresa de Jesús, Callao 2016. Se tomó como antecedentes internacionales los estudios realizados de: Calle (2015) realizó la investigación sobre “El desarrollo de la percepción visual y su influencia en el rendimiento escolar en niños y niñas de 5 a 6 años de escuelas fiscales y particulares de la ciudad de Azogues durante el año de 2014-2015”, Carranza (2014) realizó la investigación sobre “Programa Educativo para mejorar las Funciones Básicas de Niños de 5 Años con dificultades de Aprendizaje en la I. E. I. N° 210 Santa María”, Cevallos (2011) presento una investigación titulada Relación entre percepción visual y errores específicos de aprendizaje, Cevallos (2011) realiza la investigación con la tesis sobre la Aplicación de la Psicomotricidad para el Desarrollo del Aprendizaje de Lectoescritura en Niños de Primer año de Educación Básica. Los antecedentes nacionales se consideró a: García (2015) en su trabajo de investigación titulada Procesamiento sensorial y percepción visual en estudiantes del segundo grado de primaria de educación básica regular de la Institución Educativa 1150 Abraham Zea Carreón en el año escolar 2015, Gastiaburu (2012) realizó la tesis titulada Programa “Juego, coopero y aprendo para el desarrollo psicomotor de niños de 3 años de una Institución

Educativa del Callao. Camacho (2012) en su tesis titulado: "El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niñas de 5 años" a un grupo de 16 niñas de 5 años de edad de una institución educativa privada de Lima, Armas (2011) en su trabajo de investigación titulada: "Influencia de las imágenes en el desarrollo de la percepción visual en los niños de 4 años del jardín "Alfredo Pinillos Goicochea" 2007 de la urbanización Palermo Trujillo – 2011.

METODOLOGÍA

Tipo de estudio.

La investigación es de tipo aplicada, al respecto Sánchez Carlessi y Reyes (2015), afirmaron que "se caracteriza por su interés en la aplicación de los conocimientos teóricos a determinada situación concreta y las consecuencias prácticas que de ella se deriven" (p. 44).

Diseño de investigación.

La investigación corresponde al diseño experimental de tipo cuasi experimental de dos grupos con pre y post test, según Hernández, Fernández y Baptista (2014) los diseños cuasi experimentales "son aquellos que manipulan deliberadamente, al menos, una variable independiente para observar su efecto y su relación con una o más variables dependientes" (p. 145). Este diseño de investigación se trabajó con dos grupos: Experimental y de control, a quienes se les administró simultáneamente el Pre test, un grupo recibirá el tratamiento experimental y el otro no (grupo de control); y finalmente se les administró el Post test simultáneamente.

El diagrama representativo de este diseño es el siguiente:

GE:	01	X	02
GC:	03	___	04

Dónde:

GE : Grupo Experimental

GC : Grupo Control

X	: Tratamiento
01, 03	: Pre- test
02, 04	: Post- test

Figura 1. El diagrama representativo de una cuasi experimental

Población, muestra y muestreo

Población.

Según Bernal (2006), señala que: “La población es el conjunto de elementos en quienes puede realizarse los elementos u objetos que presentan un problema” (p. 98). En esta investigación está constituida por 40 niños de la Institución Educativa Santa Teresa de Jesús, Callao 2016.

Muestra.

Según Hernández, Fernández y Baptista (2014) la muestra es un “subgrupo de la población de interés sobre el cual se recolecta datos, y que tiene que definirse o delimitarse de antemano con precisión, este deberá ser representativo de dicha población” (p. 173). En ese sentido, la muestra estuvo constituida por 40 estudiantes de las secciones A y B, que a su vez se distribuyeron en dos grupos de estudio: Grupo Experimental, integrado por los estudiantes de la sección A y grupo control integrado por los estudiantes de la sección B.

Técnica e instrumento de recolección de datos

Técnicas

Según Sánchez Carlessi y Reyes (2015) define las técnicas como “los medios por los cuales se procede a recoger información requerida de una realidad o fenómeno en función de los objetivos de la investigación” (p. 163). Es decir se trata de procedimientos que permiten recolectar información acerca de un objeto de estudio. En ese sentido, la técnica que se utilizó en la presente investigación fue la observación

de tipo sistemática. Al respecto Sánchez Carlessi y Reyes (2015) lo define como la observación planificada, tiene objetivos previstos puede mantener un control y ayuda de instrumentos específicos” (p. 164).

Instrumentos

Se utilizó una ficha de observación, que es un instrumento de medición que sirve para recoger la información precisa sobre manifestaciones conductuales, esta permite establecer un juicio: “No lo hace” o “Si lo hace”, es decir se trata de respuestas dicotómicas. De acuerdo con Hernández, Fernández y Baptista (2014) un instrumento de medición “es un recurso que utiliza el investigador para registrar información o datos sobre las variables que tiene en mente” (p. 199). En ese sentido, la ficha de observación es el instrumento apropiado para evaluar comportamientos y conductas del grupo control y experimental.

Procedimiento de recolección de datos.

Se solicitó el permiso a la directora de la institución educativa Santa Teresa de Jesús, Callao 2016 para la aplicación del instrumento y la aplicación del programa

Método de análisis de datos

El método de análisis de datos al estar asociado a métodos estadísticos se consideró los siguientes: (a) Métodos descriptivos como la distribución de frecuencias porcentuales y figuras de barras, estableciéndose la comparación de los niveles de percepción visual tanto en las fases de pretest como de postest entre los grupos de control y el experimental. (b) La comparación de grupos, en este caso de dos muestras independientes: grupo de control y grupo experimental. Finalmente, señalar que para el procesamiento de los datos se empleó el software estadístico SPSS vr. 23, facilitando de esta forma el análisis de los datos y el contraste de las hipótesis establecidas.

5. RESULTADOS

Tabla 8

La aplicación del programa juego visión en el desarrollo de la percepción visual en los estudiantes de inicial de la Institución Educativa Santa Teresa de Jesús, Callao 2016

Indicador	Grupo control (n = 20)		Grupo experimental (n = 20)	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
	Pretest			
Inadecuado	4	40,0	5	25,0
Regular	12	60,0	10	50,0
Adecuado	4	20,0	5	25,0
Media	2,00		2,00	
Desviación estándar	,632		,707	
	Postest			
Inadecuado	4	40,0	2	10,0
Regular	11	55,0	5	25,0
Adecuado	5	25,0	13	65,0
Media	2,05		2,55	
Desviación estándar	,668		,669	

Fuente: cuestionario aplicado a los estudiantes

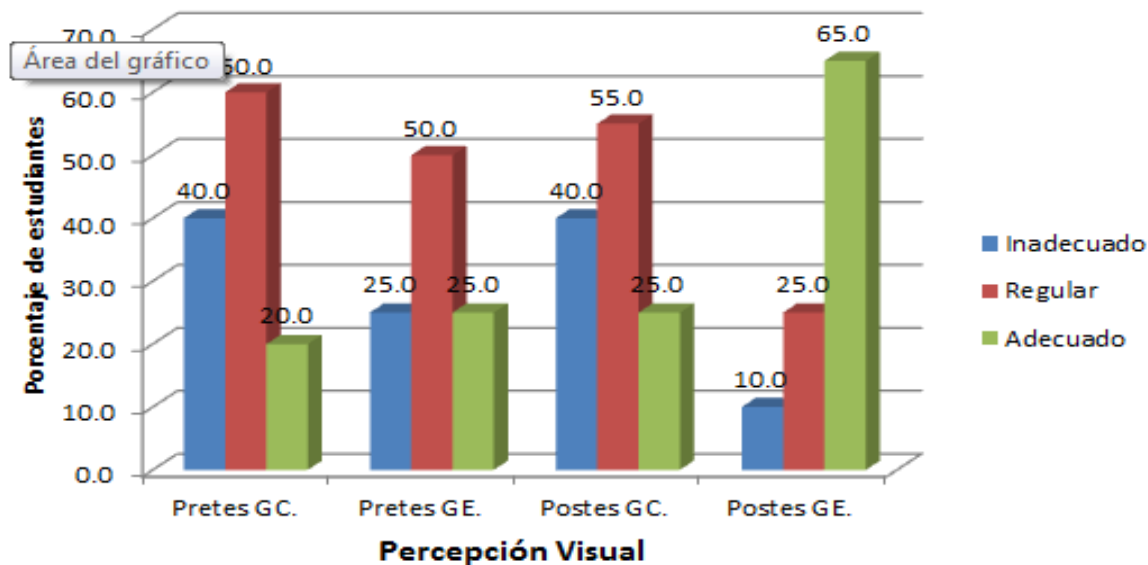


Figura 2. La aplicación del programa juego visión en el desarrollo de la percepción visual en los estudiantes de inicial de la Institución Educativa Santa Teresa de Jesús, Callao 2016.

Los resultados del pre test muestran que los estudiantes del grupo de control el 40,0% tienen inadecuado la percepción visual, el 60,0% es regular y el 20,0% es adecuado, mientras que los resultados pre test muestran que los estudiantes del grupo experimental el 25,0% tienen inadecuado la percepción visual, el 50,0% es regular y el 25,0% es adecuado. Los resultados del post test muestran que los estudiantes del grupo de control el 40,0% tienen inadecuado la percepción visual, el 55,0% es regular y el 25,0% es adecuado, mientras que los resultados post test muestran que los estudiantes del grupo experimental el 10,0% tienen inadecuado la percepción visual, el 25,0% es regular y el 65,0% es adecuado.

Prueba de hipótesis general.

Ho. El programa juego visión no tiene efectos en el desarrollo de la percepción visual en los estudiantes de inicial de la Institución Educativa Santa Teresa de Jesús, Callao 2016

Ha. El programa juego visión tiene efectos en el desarrollo de la percepción visual en los estudiantes de inicial de la Institución Educativa Santa Teresa de Jesús, Callao 2016.

Tabla 15.

Prueba de hipótesis general según rangos y estadísticos de contraste, del estadístico U de Mann-Whitney

Test y grupo	Rangos			Estadísticos de contraste ^a	
	N	Rango promedio	Suma de rangos	Desarrollo sociales	
Pretest control	20	30,45	609,00	U de Mann-Whitney	1,000
Pretest experimental	20	10,55	211,00	Z	-4,385
Conciencia Fonológica				Sig. Asintót. (bilateral)	,426
Posttest control	20	12,45	249,00	U de Mann-Whitney	39,000
Posttest experimental	20	28,55	571,00	W de Wilcoxon	
				Z	-4,385
				Sig. Asintót. (bilateral)	,000

Nota: a. Variable de agrupación: Test y grupo.

Resultados inferenciales en el pretest:

Se distingue que en el grupo control y experimental, no se hallaron diferencias numéricas significativas en el rango promedio y en la suma de rangos, así mismo, en los estadísticos de contraste se advirtió que, la significancia $Sig. = 0,426$ es mayor que $\alpha=0,05$ ($Sig. > \alpha$) y $Z = -4,385$ es mayor que el punto crítico $-1,96$, en efecto, se evidenció que no se hallaron diferencias significativas entre los grupos.

Resultados inferenciales en el posttest:

Se distingue que en el grupo control y experimental, sí se hallaron diferencias numéricas significativas en el rango promedio (12,45 y 28,55) y en la suma de rangos (249,00 y 571,00), así mismo, en los estadísticos de contraste se advirtió que, la significancia $Sig. = 0,000$ es menor que $\alpha=0,05$ ($Sig. < \alpha$) y $Z = -4,385$ es menor que $-1,96$ (punto crítico), por lo tanto, se rechazó la hipótesis nula y se aceptó la H_1 , evidenciándose que sí se hallaron diferencias significativas entre los grupos, constatándose de esta manera que: El programa juego visión tiene efectos en el

desarrollo de la percepción visual en los estudiantes de 5 años del nivel inicial, de la Institución Educativa Las Totoritas N° 325, distrito del Rímac, UGEL N° 02 - 2016.

6. DISCUSIÓN

La investigación titulada: Programa “Juego visión” en la percepción visual de estudiantes de inicial de la Institución Educativa Santa Teresa de Jesús – Callao, 2016. Los resultados del pre test muestran que los estudiantes del grupo de control el 40,0% tienen inadecuado la percepción visual, el 60,0% es regular y el 20,0% es adecuado, mientras que los resultados pre test muestran que los estudiantes del grupo experimental el 25,0% tienen inadecuado la percepción visual, el 50,0% es regular y el 25,0% es adecuado. En cuanto a los resultados del post test muestran que los estudiantes del grupo de control el 40,0% tienen inadecuado la percepción visual, el 55,0% es regular y el 25,0% es adecuado, mientras que los resultados post test muestran que los estudiantes del grupo experimental el 10,0% tienen inadecuado la percepción visual, el 25,0% es regular y el 65,0% es adecuado. En cuanto a la comprobación de la hipótesis general se percibe que en el grupo control y experimental, sí se hallaron diferencias numéricas significativas en el rango promedio (12,45 y 28,55) y en la suma de rangos (249,00 y 571,00), así mismo, en los estadísticos de contraste se advirtió que, la significancia Sig. = 0,000 es menor que $\alpha=0,05$ (Sig. < α) y $Z = -4,385$ es menor que $-1,96$ (punto crítico), por lo tanto, se rechazó la hipótesis nula y se aceptó la H_i , evidenciándose que sí se hallaron diferencias significativas entre los grupos, constatándose de esta manera que: El programa juego visión tiene efectos en el desarrollo de la percepción visual en los estudiantes de inicial de la Institución Educativa Santa Teresa de Jesús, Callao 2016. Este resultado es sustentado por Calle (2015) realizó la investigación sobre “El desarrollo de la percepción visual y su influencia en el rendimiento escolar en niños y niñas de 5 a 6 años de escuelas fiscales y particulares de la ciudad de Azogues durante el año de 2014-2015”, los resultados señalan que los niños en todas las áreas perceptivas presentan dificultades que varían entre sí en mayor y menor grado, por

eso la necesidad de desarrollar la percepción visual en los primeros grados de educación básica. La percepción visual define como un desarrollo cognitivo que a partir de la experiencia y la práctica se puede fortalecer mediante el entrenamiento.

7. CONCLUSIONES

El programa juego visión sí mejoró significativamente en el desarrollo de la percepción visual en los estudiantes de inicial de la Institución Educativa Santa Teresa de Jesús, Callao 2016, ($Z = -4,385$ y $Sig. = 0,000$).

8. BIBLIOGRAFICA

Armas, M. (2011). *Influencia de las imágenes en el desarrollo de la percepción visual en los niños de 4 años del Jardín “Alfredo Pinillos Goicochea” 207 de la urbanización Palermo. Trujillo – 2011 Trujillo – Perú.*

Barr, M. y Cuyjet, M. (1991) *Program development and implementation*. En Miller, T.K. y Otros (Eds.): *Administration and leadership in student affairs*. Muncie, IN.: Accelerated Development Inc.

Bernal, C. (2006). *Metodología de la Investigación*. México: Pearson.

Briceño, M. *“La Percepción Visual de los Objetos del Espacio Urbano. Análisis del Sector El Llano del Área Central de la Ciudad de Mérida”* Mérida – Venezuela.

Carrasco, S. (2009). *Metodología de investigación científica*. Lima: San Marcos.

Ceballos, J. (2011). *La Universidad para el siglo XXI. Oficina General de Planificación UNMSM*. Lima – Perú.

- Calero, Mavilo. (2003). *“Educar jugando”*, Perú, Ed. San Maros.
- Cevallos, Y. *Relación entre percepción visual y errores específicos de aprendizaje*. Quito – Ecuador.
- Decroly, O. Monchamp, E. (1920). *“El juego educativo. Iniciación a la actividad intelectual y motriz”*. Morata.
- Forgus, R. (1972). *La Percepción; proceso básico en el desarrollo cognoscitivo*, México: Trillas.
- Gamboa, S. (2004). *Aprender jugando desde actitudes sociales*. Buenos Aires: Bonum.
- García, E. (2015). *Procesamiento sensorial y percepción visual en estudiantes del segundo grado de primaria de educación básica regular de la Institución Educativa 1150 Abraham Zea Carreón en el año escolar 2015*. Universidad Nacional Mayor de San Marcos. Lima – Perú.
- García, A. y Llull, J. (2009). *El juego infantil y su metodología*. Pozuela de Alarcón, Madrid: Editext.
- Gonzáles, H. *Desarrollo de la percepción visual para alumnos de 1° y 2° grado de Educación Primaria*. Lima – Perú.
- Groos, K. (1902). *Les Jeux des animaux*. Félix Alcan Éditeur. Paris.
- Hall, S (1881). *Aspects of German Culture* Publisher: J. R. Osgood and company, Boston.

- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2010) *Metodología de la investigación* (5ª edición). México: McGraw-Hill.
- Huizinga, J. (1957) *Homo ludens. Proeve eener bepaling van het spel-element der cultuur. Haarlem, 1938. Traducido al español con el título: Homo ludens, por E. Imaz*, Buenos Aires: Emece.
- Lorenzo, F. (2006). Coordinación motriz. Recuperado el 23 de enero de 2008. de <http://www.efdeportes.com/efd93/coord.htm>.
- Minedu. (2010). *Estudio comparativo de la percepción visual en niños en edad pre-escolar de zonas urbana, urbano-marginal y rural*.
- Minedu. (2015). *Diseño curricular Nacional*. Perú. Recuperado de <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-2016-2.pdf>
- Minedu. (2012). *Marco del buen desempeño docente*. Recuperado de <http://www.perueduca.pe/documents/60563/ce664fb7-a1dd-450d-a43d-bd8cd65b4736>
- Morril, W. (1980). *Program Development*. En U. Delworth, G.R. Hanson y Asociados: *Student Services: A Handbook for the Profession*. San Francisco: Jossey-Bass.
- MUÑOZ, C. (2002). Aprendizaje de la lectura y conciencia fonológica: *Un enfoque psicolingüístico del proceso de alfabetización inicial*. Revista Psykhe. Vol. 11, 1.
- Panez, R. (1989). *Bajo el sol de la infancia*. Lima-Perú: Auspicio CONCYTEC.

Recuperado de
http://www.minedu.gob.pe/n/xtras/marco_buen_desempeno_docente.pdf

Papalia, D. (1986). *Fundamentos del desarrollo humano*. Editorial McGraw Hill.

Pérez Juste, R. (2000). *Evaluación de programas, en Revista de Investigación Educativa*, vol. 18, N° 2, pp. 261-287. Recuperado de <http://revistas.um.es/rie/article/viewFile/109031/103701>

Piaget, J. (1959). *La formation du symbole chez l'enfant*. Neuchâtel-Paris, Delachaux et Niestlé.

Piaget, J. (1977). *El lenguaje y el pensamiento: estudios sobre la lógica del niño*. Buenos Aires. Editorial Guadalupe.

Sánchez, H. y Reyes, C. (2015). *Metodología y diseños en la investigación científica*. (5ta. ed.). Lima, Perú: Business Support Aneth S.R.L.

Vygotsky, L. (1924). *Pensamento e linguagem*. Sao Paulo: Martins Cortez.