

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTA MARÍA

ESCUELA DE POSTGRADO

MAESTRÍA EN ESTIMULACIÓN TEMPRANA INTEGRAL



“INFLUENCIA DE LA ESTIMULACIÓN TEMPRANA A TRAVÉS DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA MEJORAR EL DESARROLLO COGNITIVO EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL ALTO DE AMADOS. AREQUIPA 2016”

Tesis presentada por la Bachiller:

TALAVERA GUEVARA MEILLY JUANITA

Para optar el Grado Académico de:

Maestro en Estimulación Temprana Integral

Asesor: Dra. Victoria Sotomayor Martínez

**AREQUIPA - PERÚ
2017**



Dedicado a Dios, por ser el principal protagonista en cada uno de mis logros y a mis queridos padres por su incondicional apoyo en cada una de mis metas logradas.



"La inteligencia consiste no solo en el conocimiento, sino también en la destreza de aplicar los conocimientos en la práctica".

Aristóteles

ÍNDICE

RESUMEN	IV
ABSTRACT	VI
INTRODUCCION	VIII
 CAPÍTULO I RESULTADOS	 1
 CAPÍTULO II DISCUSIÓN Y COMENTARIOS	 71
 CAPÍTULO III CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	 74
 PROPUESTA	 77
 BIBLIOGRAFÍA	 83
 ANEXOS	 86
ANEXO 1: Fichas de observación	
ANEXO 2: Matriz de resultados	
ANEXO 3: Proyecto de investigación	

RESUMEN

La investigación tiene como enunciado: “Influencia de la estimulación temprana a través de actividades lúdicas para mejorar el desarrollo cognitivo en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial Alto de Amados. Arequipa 2016”

- La variable independiente es: Estimulación Temprana.
- La variable dependiente es: Desarrollo Cognitivo.
- Los indicadores para la variable independiente son: Juegos lúdicos.
- Los indicadores para la variable dependiente son: Percepción, atención y memoria.

Los objetivos de la investigación son:

- Determinar el nivel de desarrollo en el área cognitiva que presentan los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial Alto de Amados. Arequipa 2016, antes de participar en el Programa de Estimulación Temprana “Aprendo Jugando”.
- Identificar el nivel de desarrollo en el área cognitiva que presentan los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial Alto de Amados. Arequipa 2016, después de participar en el Programa de Estimulación Temprana “Aprendo Jugando”.
- Establecer la diferencia significativa del antes y el después de la aplicación del programa de Estimulación Temprana “Aprendo Jugando” sobre el nivel de desarrollo cognitivo en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial Alto de Amados. Arequipa 2016.

El presente estudio se justificó a partir de la relevancia social, valor teórico y utilidad metodológica. El tipo de investigación es de campo, cuyo nivel es experimental; para la investigación se ha considerado un pre test – post test.

Se utilizó la técnica de la observación, acompañada de los instrumentos que fueron tres fichas de observación para la variable de Desarrollo Cognitivo, cada

una con un indicador: Percepción, atención y memoria y cada ficha tuvo 8 sub indicadores; seguidamente se registró la información en una base de datos, se realizó los cálculos estadísticos con la Distribución “T de student”. Luego se procedió a registrar los resultados sistematizados en 9 cuadros y gráficos en función de los tres indicadores. Finalmente se contempla el cuadro y gráfico 10 que sistematiza los resultados de la variable dependiente de estudio “Desarrollo Cognitivo”, sirviendo para la comprobación de la hipótesis, afirmando la influencia del Programa de Estimulación a través de actividades lúdicas para mejorar el Desarrollo Cognitivo de los niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa Inicial Alto de Amados.

La hipótesis formulada fue: Dado que la Estimulación Temprana es una gran herramienta que se utiliza para fomentar el desarrollo cognitivo e intelectual de los niños, para que desarrollen nuevas destrezas y construyan futuros aprendizajes. Es probable que al aplicar el Programa de Estimulación Temprana “Aprendo Jugando” se mejore y facilite el desarrollo cognitivo de los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial Alto de Amados y éste influya de manera positiva y significativa en las áreas de atención, percepción y memoria, pudiendo haber resultados diferentes en comparación con el grupo al cual no se le aplicó dicho programa.

Los principales resultados obtenidos nos muestran que en los niños del Grupo Experimental, a los cuales si se les aplicó el Programa de Estimulación Temprana “Aprendo Jugando”, tuvieron un mejor resultado en el logro de aprendizajes de los indicadores de atención, percepción y memoria, ya que alcanzaron puntajes de Muy bueno y Regular según el baremo establecido; a diferencia del Grupo Control, al cual no se aplicó dicho programa, ya que los niños solo lograron puntajes de Regular y Deficiente. Lo que nos demuestra que el Grupo Experimental tuvo un mejor resultado, el cual fue positivo y significativo para los niños en lo que respecta al área cognitiva. Contrastando los resultados con la hipótesis propuesta, considero que ésta ha sido probada.

Palabras clave: Estimulación Temprana, actividades lúdicas y desarrollo cognitivo.

ABSTRACT

The research has as a statement: "Influence of early stimulation through ludic activities to improve cognitive development in children of 4 years of the Institution Educative Inicial Alto de Amados. Arequipa 2016"

- The independent variable is: Early Stimulation.
- The dependent variable is: Cognitive Development.
- The indicators for the independent variable are: Play games.
- The indicators for the dependent variable are: Perception, attention and memory.

The objectives of the research are:

- To determine the level of development in the cognitive area presented by the 4-year-old children of the Institución Educativa Inicial de Amados. Arequipa 2016, before participating in the Early Learning Stimulation Program "Aprendo Jugando".
- Identify the level of development in the cognitive area presented by the 4-year-old children of the Institución Educativa Inicial de Amados. Arequipa 2016, after participating in the Early Stimulation Program "Aprendo Jugando".
- Establish the significant difference between before and after the application of the Early Learning Stimulation Program on the level of cognitive development in the children of the Early High School of Beloveds. Arequipa 2016.

The present study was justified on the basis of social relevance, theoretical value and methodological usefulness. The type of research is field, whose level is experimental; A pretest - post test was considered for the investigation.

The observation technique was used, accompanied by the instruments that were three observation tabs for the Cognitive Development variable, each with an indicator: Perception, attention and memory and each tab had 8 sub indicators; Then the information was recorded in a database, the statistical calculations were performed with the T of student distribution. Then the

systematized results were recorded in 9 tables and graphs according to the three indicators. Finally, the chart and chart 10 that systematizes the results of the dependent variable of study "Cognitive Development", serves to verify the hypothesis, affirming the influence of the Stimulation Program through play activities to improve the Cognitive Development of the Four-year-old boys and girls from the Alto de Amados Educational Institution.

The hypothesis formulated was: Since Early Stimulation is a great tool that is used to foster children's cognitive and intellectual development, to develop new skills and build future learning. It is likely that by applying the Early Learning Program "I Learn to Play" it will improve and facilitate the cognitive development of the children of 4 years of the Early Higher Education Institution of Beloveds and this one influences positively and significantly in the areas of attention, Perception and memory, and there may be different results compared to the group to which the program was not applied.

The main results obtained show that in the children of the Experimental Group, to whom the Early Stimulation Program "I Learned Playing" was applied, they had a better result in the achievement of the attention, perception and memory indicators, Since they reached Very Good and Regular according to the established scale; Unlike the Control Group, to which this program was not applied, since the children only achieved scores of Regular and Deficient. This shows that the Experimental Group had a better result, which was positive and significant for the children in the area of cognition.

Contrasting the results with the proposed hypothesis, I consider that this has been tested.

Keywords: Early stimulation, play activities and cognitive development.

INTRODUCCION

Señores Miembros del Jurado, presento ante ustedes la tesis denominada: “Influencia de la Estimulación Temprana a través de actividades lúdicas para mejorar el desarrollo cognitivo en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial Alto de Amados. Arequipa 2016”; con la cual pretendo obtener el Grado Académico de Maestro en Estimulación Temprana Integral.

La presente tesis consta de cinco capítulos:

- El primer capítulo denominado: Resultados
- El segundo capítulo denominado: Discusión
- El tercer capítulo denominado: Conclusiones
- El cuarto capítulo denominado: Recomendaciones
- El quinto capítulo denominado: Propuesta

Finalmente se presentan los anexos derivados de la investigación.

La investigación se encuentra estructurada en el primer capítulo que lleva como título resultados, los cuales presentan la sistematización de cuadros y gráficos del pre test y pos test de la variable dependiente “Desarrollo Cognitivo”, la cual presenta tres indicadores; los test son aplicados en el grupo control y en el grupo experimental de niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial Alto de Amados.

El primer indicador denominado Percepción, presenta ocho sub indicadores:

- Reconoce tres tipos de olores iguales de entre cinco olores diferentes.
- Reconoce los tipos de sabores: dulce, salado y ácido.
- Usando el tacto puede describir al menos tres características de un objeto.
- Con los ojos tapados, empareja tres pares de texturas iguales, reconociendo a qué tipo de textura.
- Nombra el material con el cual están hechos los siguientes objetos: el vaso, el libro y el vestido.
- Solo con oír, puede reproducir una secuencia de sonidos con 4 diferentes instrumentos.

- Clasifica objetos por color.
- Clasifica objetos por forma.

El segundo indicador denominado Atención, presenta ocho sub indicadores:

- Identifica semejanzas y diferencias entre dos figuras parecidas.
- Ordena una secuencia de 4 imágenes sobre eventos simples.
- Realiza secuencias por color. (3 colores distintos)
- Realiza secuencias por forma. (3 formas distintas)
- Compara cantidades y describe el que contiene más, menos e igual.
- Hace agrupaciones utilizando cuantificadores: muchos, pocos, uno, ninguno.
- Identifica ubicaciones de objetos (encima, debajo, dentro, fuera, adelante, atrás, lejos, cerca).
- Identifica y traza las figuras geométricas: cuadrado, círculo, rectángulo y triángulo.

El tercer indicador denominado Memoria, presenta ocho sub indicadores:

- Identifica número y cantidad hasta el número 10.
- Aprende y canta de principio a fin una canción.
- Reconoce los colores primarios: rojo, amarillo y azul.
- Reconoce los colores secundarios: verde, café, negro, blanco, anaranjado, celeste, rosado, morado.
- Dibuja la figura humana: cabeza, tronco, extremidades. (No monigote)
- Distingue su lado izquierdo y su lado derecho.
- Escucha un cuento y responde preguntas sencillas sobre éste.
- Reconoce el sonido inicial en las palabras, da ejemplos.

Seguidamente se encuentra la discusión, las conclusiones, recomendaciones y la propuesta.

Se destaca que los resultados de la presente investigación se encuentran estrechamente vinculados con el proyecto de investigación, el cual se ubica en los anexos del presente estudio. Cabe señalar que el proyecto contiene diversos aspectos relevantes como el planteamiento teórico, que contiene el

problema de investigación, el análisis u operacionalización de variables, interrogantes, tipo y nivel de investigación y justificación del problema.

El marco conceptual, se ha desarrollado en función de las variables de estudio y sus correspondientes indicadores. En referencia a los antecedentes investigativos, se identifica investigaciones internacionales, nacionales y locales. Seguidamente se aprecia los objetivos e hipótesis de estudio. También se aprecia el planteamiento operacional, resaltándose las técnicas, instrumentos y materiales de verificación, diseño de investigación, campo y estrategia de recolección de datos, así como el cronograma de trabajo, referencias bibliográficas y anexos correspondientes.





CAPÍTULO I

RESULTADOS

1. Tablas y gráficos del indicador: Percepción

Tabla 1

INDICADOR PERCEPCIÓN

Reconoce tres tipos de olores iguales de entre cinco olores diferentes

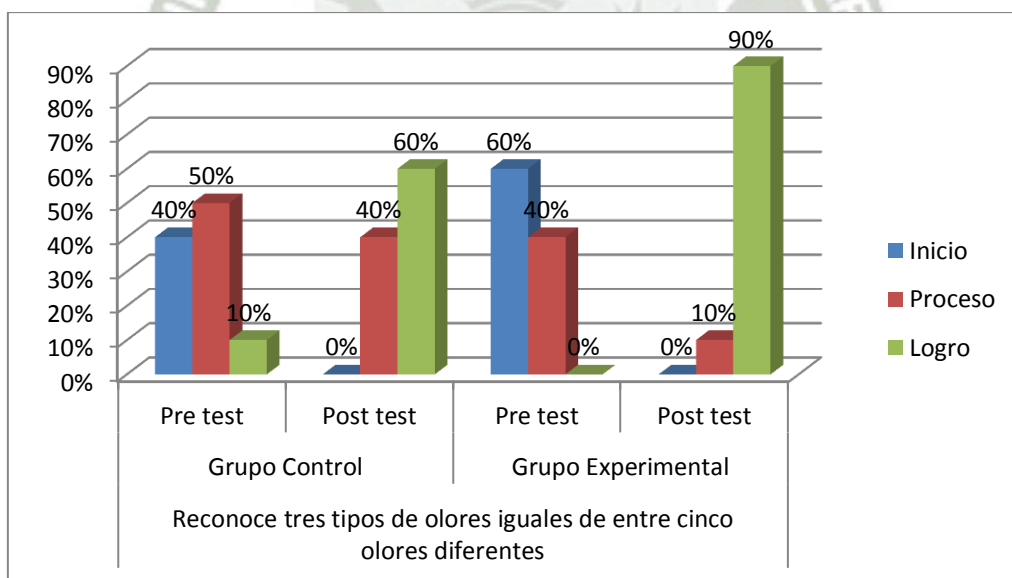
Criterio	Grupo Control				Grupo Experimental			
	Pre test		Post test		Pre test		Post test	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Inicio	4	40	0	0	6	60	0	0
Proceso	5	50	4	40	4	40	1	10
Logro	1	10	6	60	0	0	9	90
Total	10	100	10	100	10	100	10	100

Fuente: Instrumento aplicado por la investigadora

Gráfico 1

INDICADOR PERCEPCIÓN

Reconoce tres tipos de olores iguales de entre cinco olores diferentes



En el presente cuadro podemos observar que en el pre test del Grupo control el 40% de niños no reconoce tres tipos de olores iguales de entre cinco olores diferentes, el 50% de niños está en proceso y el 10% ha logrado correctamente la consigna.

Con respecto al post test del Grupo control el 40% de niños se encuentra en proceso y el 60% ha logrado reconocer tres tipos de olores iguales de entre cinco olores diferentes.

Con respecto al pre test del Grupo experimental se observa que el 60% no reconoce tres tipos de olores iguales de entre cinco olores diferentes y el 40% de niños está en proceso.

En el post test del Grupo experimental el 10% de niños se encuentra en proceso y el 90% ha logrado reconocer tres tipos de olores iguales de entre cinco olores diferentes.

Comparando ambos grupos en el pre test podemos observar que hay una ligera ventaja en el Grupo control, ya que se muestra un porcentaje un poco más elevado en el logro de los resultados, sin embargo comparando ambos grupos en el post test se puede observar que el Grupo experimental saca mucha más ventaja sobre el Grupo control, ya que tiene un 90% de niños que lograron realizar correctamente la consigna y el otro grupo solo logró un 60%.

Tabla 2

INDICADOR PERCEPCIÓN

Reconoce los tipos de sabores: dulce, salado y ácido

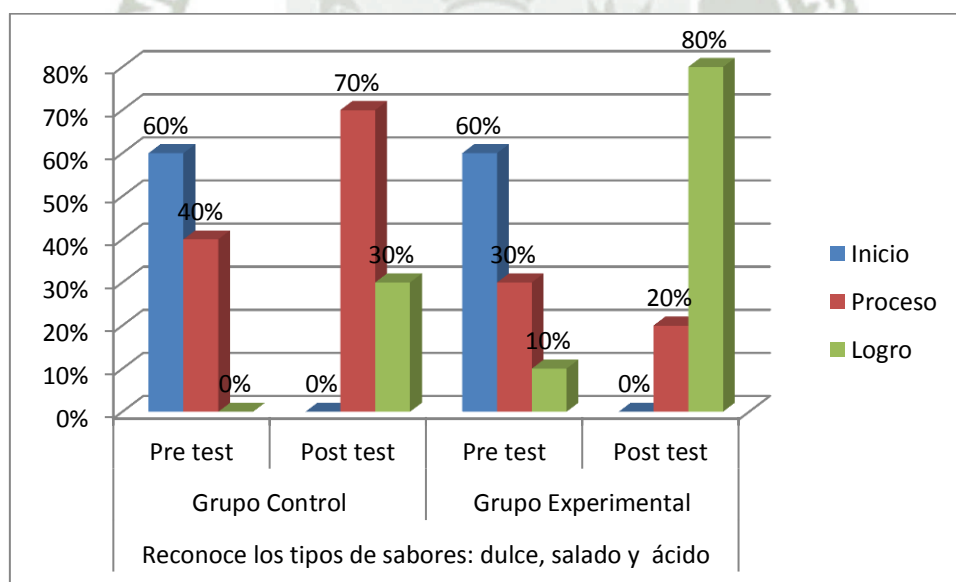
Criterio	Grupo Control				Grupo Experimental			
	Pre test		Post test		Pre test		Post test	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Inicio	6	60	0	0	6	60	0	0
Proceso	4	40	7	70	3	30	2	20
Logro	0	0	3	30	1	10	8	80
Total	10	100	10	100	10	100	10	100

Fuente: Instrumento aplicado por la investigadora

Gráfico 2

INDICADOR PERCEPCIÓN

Reconoce los tipos de sabores: dulce, salado y ácido



Como podemos observar en el pre test del Grupo control el 60% de niños no reconoce los tipos de sabores: dulce, salado y ácido y el 40% de niños se encuentra en proceso.

Con respecto al post test del Grupo control el 70% de niños se encuentra en proceso y el 30% ha logrado reconocer los tipos de sabores: dulce, salado y ácido.

Con respecto al pre test del Grupo experimental se observa que el 60% no reconoce los tipos de sabores: dulce, salado y ácido, el 30% de niños está en proceso y el 10% ha logrado desarrollar correctamente la consigna.

En el post test del Grupo experimental el 20% de niños se encuentra en proceso y el 80% ha logrado reconocer los tipos de sabores: dulce, salado y ácido.

Comparando ambos grupos en el pre test podemos observar que hay una ligera ventaja en el Grupo experimental, ya que se muestra un porcentaje un poco más elevado en el logro de los resultados y comparando ambos grupos en el post test se puede observar que el Grupo experimental saca mucha más ventaja sobre el Grupo control, ya que tiene un 80% de niños que lograron realizar correctamente la consigna y el otro grupo sólo logró un 30%.

Tabla 3

INDICADOR PERCEPCIÓN

Usando el tacto puede describir al menos tres características de un objeto

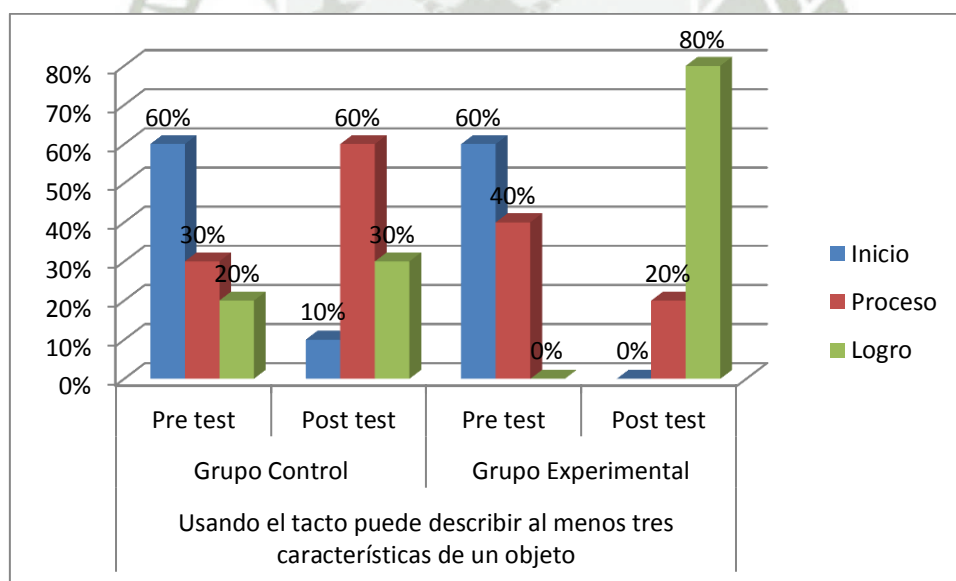
Criterio	Grupo Control				Grupo Experimental			
	Pre test		Post test		Pre test		Post test	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Inicio	6	60	1	10	6	60	0	0
Proceso	3	30	6	60	4	40	2	20
Logro	2	20	3	30	0	0	8	80
Total	11	110	10	100	10	100	10	100

Fuente: Instrumento aplicado por la investigadora

Gráfico 3

INDICADOR PERCEPCIÓN

Usando el tacto puede describir al menos tres características de un objeto



Los resultados obtenidos muestran que en el pre test del Grupo control el 60% de niños usando el tacto no pueden describir al menos tres características de un objeto, el 30% se encuentra en proceso y el 20% ha logrado desarrollar correctamente la consigna.

Con respecto al post test del Grupo control el 10 % de niños aún se encuentran en inicio, el 60% está en proceso y el 30% de niños usando el tacto han logrado describir al menos tres características de un objeto.

En el cuadro se observa que en el pre test del Grupo experimental un 60% de niños usando el tacto no pueden describir al menos tres características de un objeto y el 40% está en proceso.

En el post test del Grupo experimental el 20% de niños está en proceso y el 80% han logrado describir al menos tres características de un objeto.

Comparando ambos grupos en el pre test podemos observar que hay una ligera ventaja en el Grupo control, ya que se muestra un porcentaje un poco más elevado en el logro de los resultados y comparando ambos grupos en el post test se puede observar que el Grupo experimental saca mucha más ventaja sobre el Grupo control, ya que tiene un 80% de niños que lograron realizar correctamente la consigna y el otro grupo solo logró un 30%.

Tabla 4

INDICADOR PERCEPCIÓN

Con los ojos tapados, aparea tres pares de texturas iguales, reconociendo a qué tipo de textura pertenece

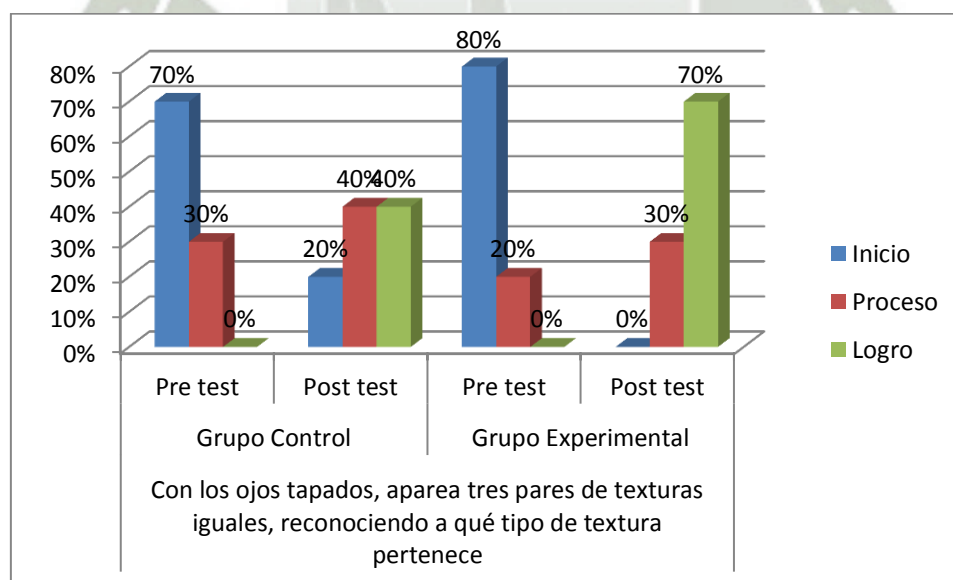
Criterio	Grupo Control				Grupo Experimental			
	Pre test		Post test		Pre test		Post test	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Inicio	7	70	2	20	8	80	0	0
Proceso	3	30	4	40	2	20	3	30
Logro	0	0	4	40	0	0	7	70
Total	10	100	10	100	10	100	10	100

Fuente: Instrumento aplicado por la investigadora

Gráfico 4

INDICADOR PERCEPCIÓN

Con los ojos tapados, aparea tres pares de texturas iguales, reconociendo a qué tipo de textura pertenece



En el presente cuadro podemos observar que en el pre test del Grupo control el 70% de niños con los ojos tapados, no aparean tres pares de texturas iguales y no reconocen a qué tipo de textura pertenecen y el 30% de niños está en proceso.

Con respecto al post test del Grupo control el 20% de niños se encuentra en inicio, el 40% en proceso y el otro 40% con los ojos tapados, si aparean tres pares de texturas iguales y si reconocen a qué tipo de textura pertenecen.

Con respecto al pre test del Grupo experimental se observa que el 80% de niños con los ojos tapados, no aparean tres pares de texturas iguales y no reconocen a qué tipo de textura pertenecen y el 20% de niños está en proceso.

En el post test del Grupo experimental el 30% de niños se encuentra en proceso y el 70% con los ojos tapados, si aparean tres pares de texturas iguales y si reconocen a qué tipo de textura pertenecen.

Comparando ambos grupos en el pre test podemos observar que ambos grupos se encuentran en inicio y proceso, sin embargo comparando ambos grupos en el post test se puede observar que el Grupo experimental saca mucha más ventaja sobre el Grupo control, ya que tiene un 70% de niños que lograron realizar correctamente la consigna y el otro grupo solo logró un 40%.

Tabla 5
INDICADOR PERCEPCIÓN

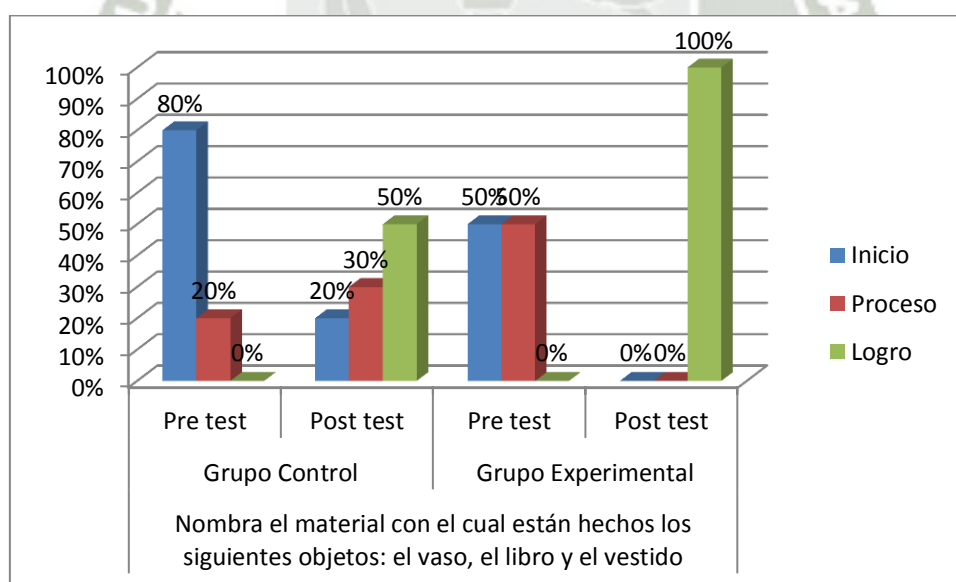
Nombra el material con el cual están hechos los siguientes objetos: el vaso, el libro y el vestido

Criterio	Grupo Control				Grupo Experimental			
	Pre test		Post test		Pre test		Post test	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Inicio	8	80	2	20	5	50	0	0
Proceso	2	20	3	30	5	50	0	0
Logro	0	0	5	50	0	0	10	100
Total	10	100	10	100	10	100	10	100

Fuente: Instrumento aplicado por la investigadora

Gráfico 5
INDICADOR PERCEPCIÓN

Nombra el material con el cual están hechos los siguientes objetos: el vaso, el libro y el vestido



Los resultados obtenidos muestran que en el pre test del Grupo control el 80% de niños no nombra el material con el cual están hechos los siguientes objetos: el vaso, el libro y el vestido y el 20% se encuentra en proceso.

Con respecto al post test del Grupo control el 20 % de niños aún se encuentran en inicio, el 30% está en proceso y el 50% de niños si nombra el material con el cual están hechos los siguientes objetos: el vaso, el libro y el vestido.

En el cuadro se observa que en el pre test del Grupo experimental un 50% de niños no nombra el material con el cual están hechos los siguientes objetos: el vaso, el libro y el vestido y el otro 50% está en proceso.

En el post test del Grupo experimental el 100% de niños si nombra el material con el cual están hechos los siguientes objetos: el vaso, el libro y el vestido.

Comparando ambos grupos en el pre test podemos observar que ambos grupos se encuentran en inicio y proceso, sin embargo comparando ambos grupos en el post test se puede observar que el Grupo experimental saca mucha más ventaja sobre el Grupo control, ya que tiene un 100% de niños que lograron realizar correctamente la consigna y el otro grupo solo logró un 50%.

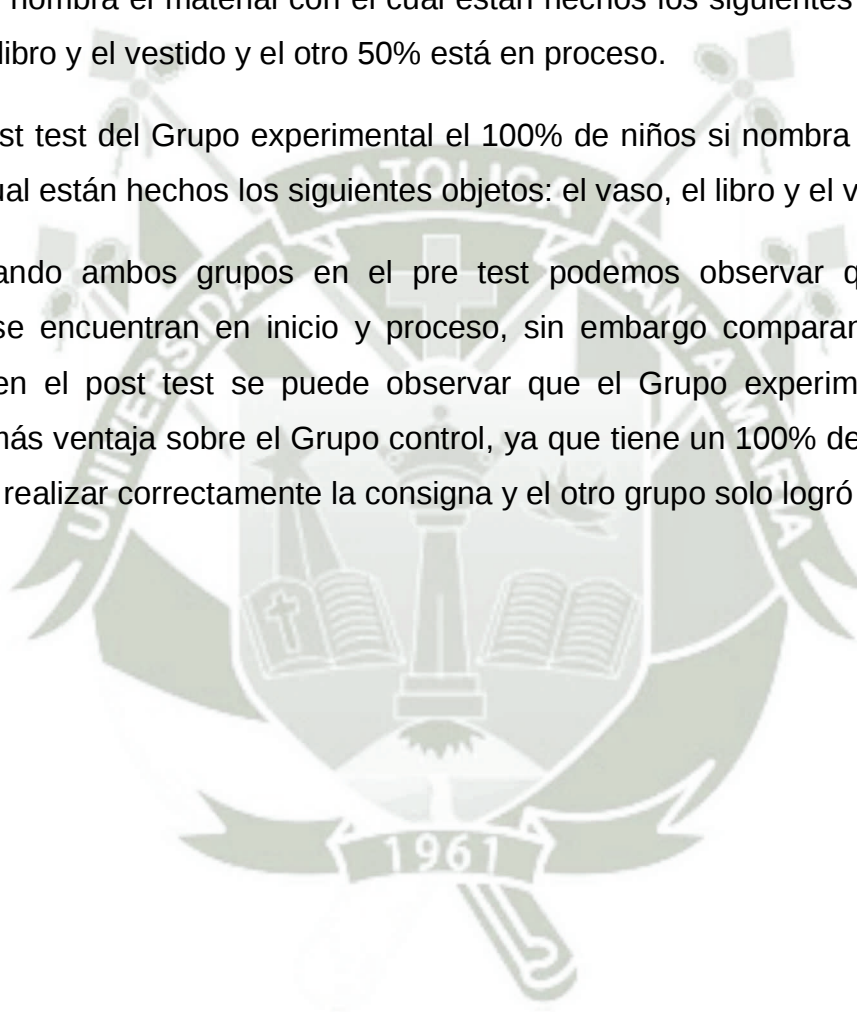


Tabla 6
INDICADOR PERCEPCIÓN

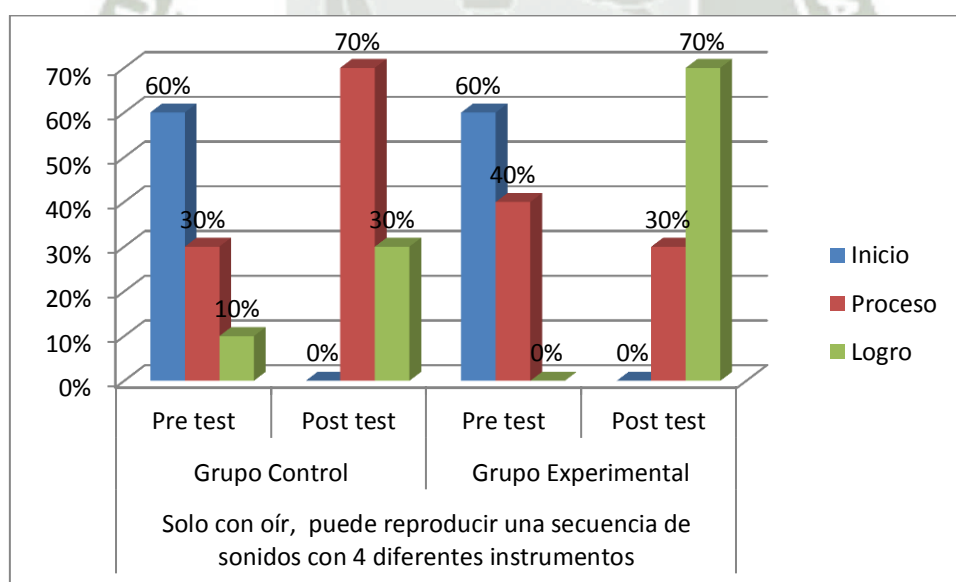
Solo con oír, puede reproducir una secuencia de sonidos con 4 diferentes instrumentos

Criterio	Grupo Control				Grupo Experimental			
	Pre test		Post test		Pre test		Post test	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Inicio	6	60	0	0	6	60	0	0
Proceso	3	30	7	70	4	40	3	30
Logro	1	10	3	30	0	0	7	70
Total	10	100	10	100	10	100	10	100

Fuente: Instrumento aplicado por la investigadora

Gráfico 6
INDICADOR PERCEPCIÓN

Solo con oír, puede reproducir una secuencia de sonidos con 4 diferentes instrumentos



Como podemos observar en este cuadro en el pre test del Grupo control el 60% de niños solo con oír, no reproducen una secuencia de sonidos con 4 diferentes instrumentos, el 30% de niños se encuentra en proceso y el 10% ha logrado desarrollar correctamente la consigna.

Con respecto al post test del Grupo control el 70% de niños se encuentra en proceso y el 30% de niños solo con oír, si reproducen una secuencia de sonidos con 4 diferentes instrumentos.

Con respecto al pre test del Grupo experimental se observa que el 60% de niños solo con oír, no reproducen una secuencia de sonidos con 4 diferentes instrumentos y el 40% de niños está en proceso.

En el post test del Grupo experimental el 30% de niños se encuentra en proceso y el 80% de niños solo con oír, si reproducen una secuencia de sonidos con 4 diferentes instrumentos.

Comparando ambos grupos en el pre test podemos observar que hay una ligera ventaja en el Grupo control, ya que se muestra un porcentaje un poco más elevado en el logro de los resultados y comparando ambos grupos en el post test se puede observar que el Grupo experimental saca mucha más ventaja sobre el Grupo control, ya que tiene un 70% de niños que lograron realizar correctamente la consigna y el otro grupo solo logró un 30%.

Tabla 7

INDICADOR PERCEPCIÓN

Clasifica objetos por color

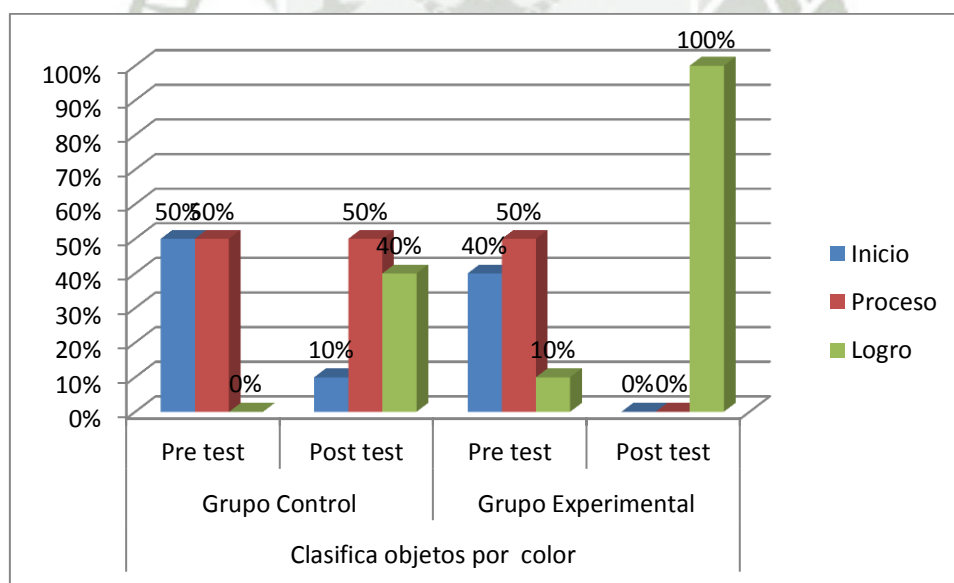
Criterio	Grupo Control				Grupo Experimental			
	Pre test		Post test		Pre test		Post test	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Inicio	5	50	1	10	4	40	0	0
Proceso	5	50	5	50	5	50	0	0
Logro	0	0	4	40	1	10	10	100
Total	10	100	10	100	10	100	10	100

Fuente: Instrumento aplicado por la investigadora

Gráfico 7

INDICADOR PERCEPCIÓN

Clasifica objetos por color



Los resultados obtenidos muestran que en el pre test del Grupo control el 50% de niños no clasifica objetos por color y el 50% se encuentra en proceso.

Con respecto al post test del Grupo control el 10 % de niños aún se encuentran en inicio, el 50% está en proceso y el 40% de niños si clasifica objetos por color.

En el cuadro se observa que en el pre test del Grupo experimental un 40% de niños no clasifica objetos por color, el 50% está en proceso y el 10% ha logrado desarrollar correctamente la consigna.

En el post test del Grupo experimental el 100% de niños si clasifica objetos por color.

Comparando ambos grupos en el pre test podemos observar que ambos grupos se encuentran en inicio y proceso, sin embargo comparando ambos grupos en el post test se puede observar que el Grupo experimental saca mucha más ventaja sobre el Grupo control, ya que tiene un 100% de niños que lograron realizar correctamente la consigna y el otro grupo solo logró un 40%.

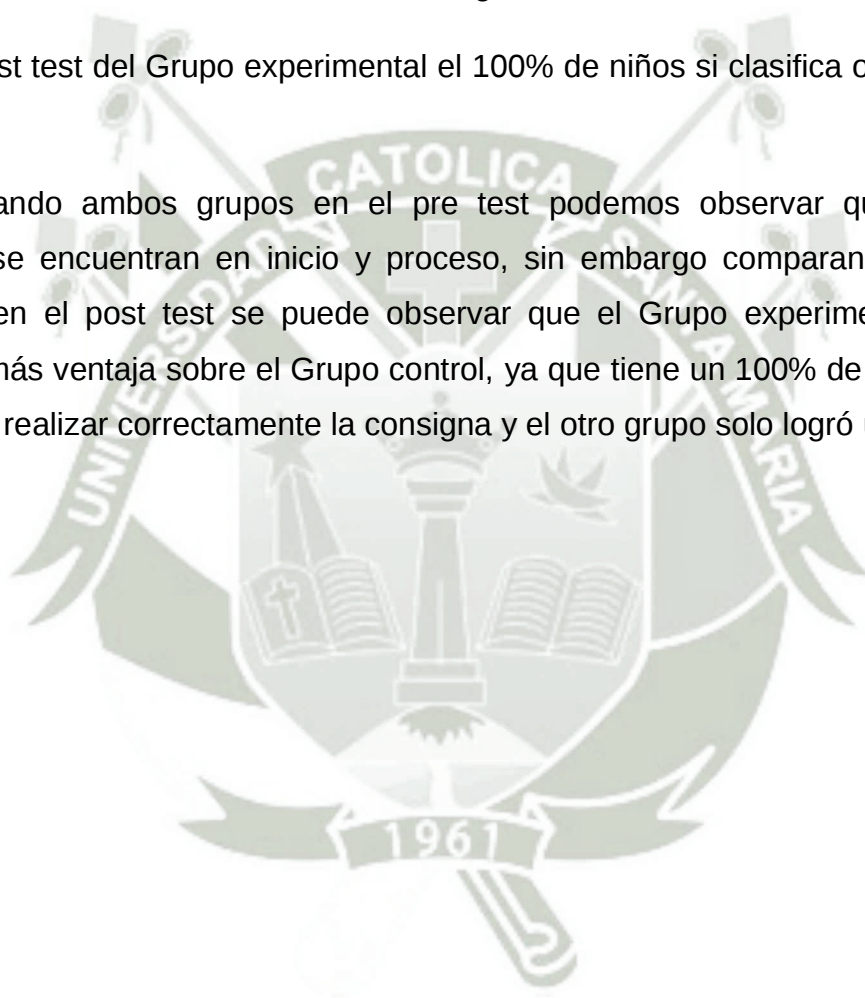


Tabla 8

INDICADOR PERCEPCIÓN

Clasifica objetos por forma

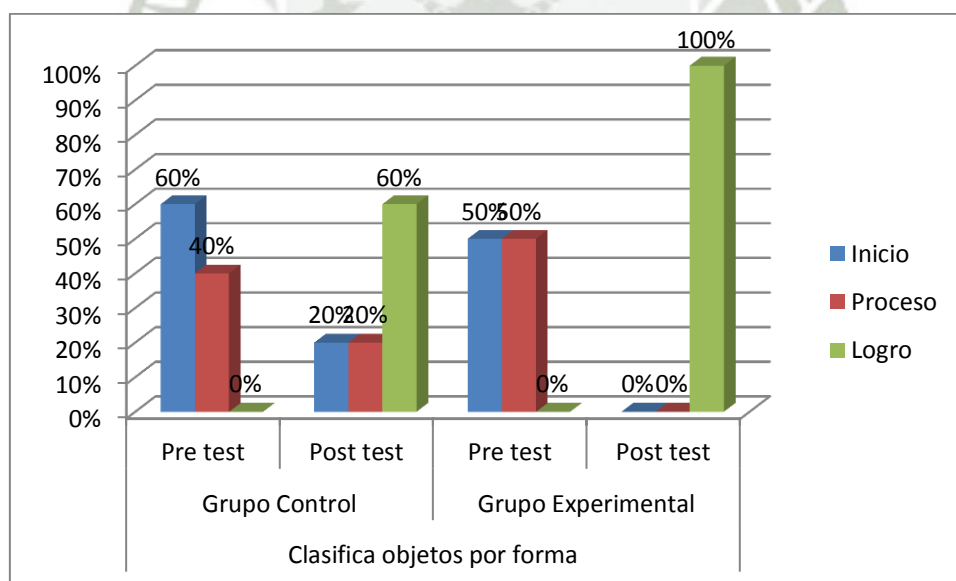
Criterio	Grupo Control				Grupo Experimental			
	Pre test		Post test		Pre test		Post test	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Inicio	6	60	2	20	5	50	0	0
Proceso	4	40	2	20	5	50	0	0
Logro	0	0	6	60	0	0	10	100
Total	10	100	10	100	10	100	10	100

Fuente: Instrumento aplicado por la investigadora

Gráfico 8

INDICADOR PERCEPCIÓN

Clasifica objetos por forma



Los resultados obtenidos muestran que en el pre test del Grupo control el 60% de niños no clasifica objetos por forma y el 40% se encuentra en proceso.

Con respecto al post test del Grupo control el 20 % de niños aún se encuentran en inicio, el 20% está en proceso y el 60% de niños si clasifica objetos por forma.

En el cuadro se observa que en el pre test del Grupo experimental un 50% de niños no clasifica objetos por forma y el otro 50% está en proceso.

En el post test del Grupo experimental el 100% de niños si clasifica objetos por forma.

Comparando ambos grupos en el pre test podemos observar que ambos grupos se encuentran en inicio y proceso, sin embargo comparando ambos grupos en el post test se puede observar que el Grupo experimental saca mucha más ventaja sobre el Grupo control, ya que tiene un 100% de niños que lograron realizar correctamente la consigna y el otro grupo solo logró un 60%.

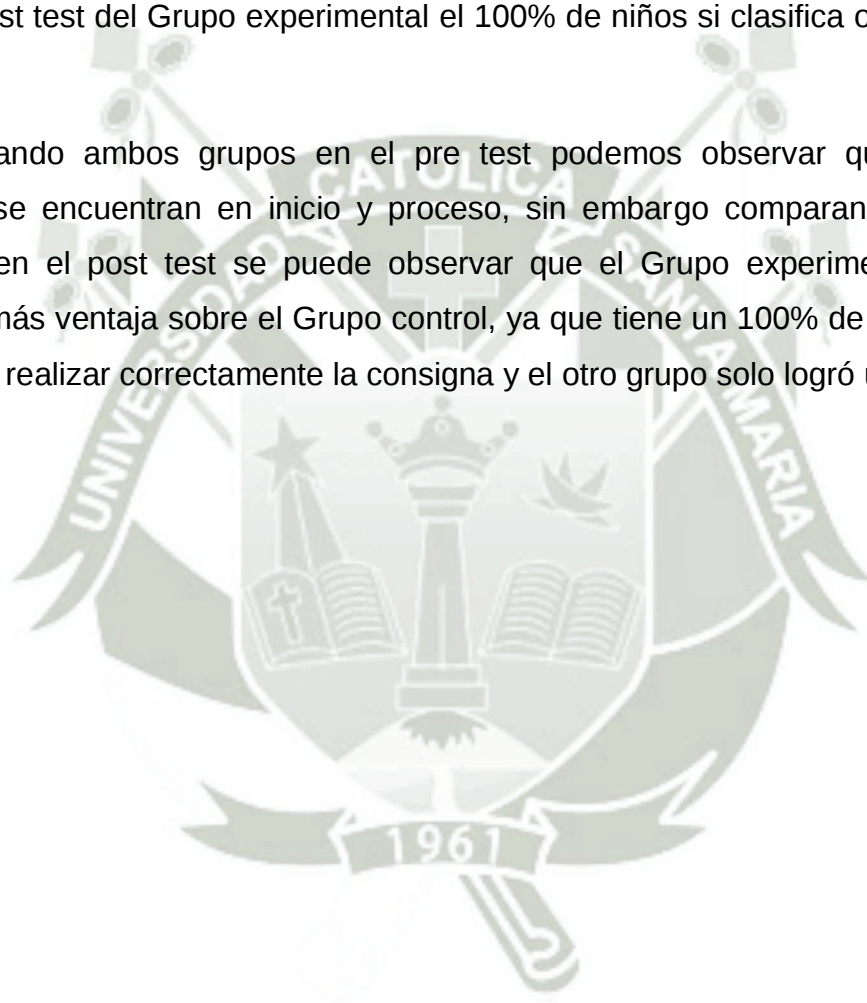


Tabla 9
INDICADOR ATENCIÓN

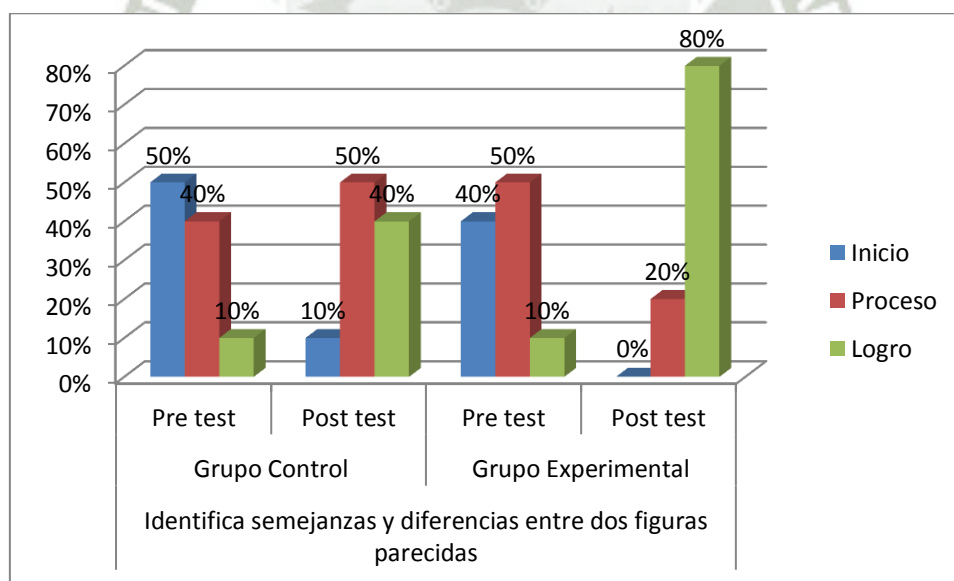
Identifica semejanzas y diferencias entre dos figuras parecidas

Criterio	Grupo Control				Grupo Experimental			
	Pre test		Post test		Pre test		Post test	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Inicio	5	50	1	10	4	40	0	0
Proceso	4	40	5	50	5	50	2	20
Logro	1	10	4	40	1	10	8	80
Total	10	100	10	100	10	100	10	100

Fuente: Instrumento aplicado por la investigadora

Gráfico 9
INDICADOR PERCEPCIÓN

Identifica semejanzas y diferencias entre dos figuras parecidas



Los resultados obtenidos muestran que en el pre test del Grupo A control el 50% de niños no identifica semejanzas y diferencias entre dos figuras parecidas, el 40% se encuentra en proceso y el 10% ha logrado desarrollar correctamente la consigna.

Con respecto al post test del Grupo control el 10 % de niños aún se encuentran en inicio, el 50% está en proceso y el 40% de niños si identifica semejanzas y diferencias entre dos figuras parecidas.

En el cuadro se observa que en el pre test del Grupo experimental un 40% de niños no identifica semejanzas y diferencias entre dos figuras parecidas, el 50% está en proceso y el 10% ha logrado desarrollar correctamente la consigna.

En el post test del Grupo experimental se observa que el 20% se encuentra en proceso y el 80% de niños si identifica semejanzas y diferencias entre dos figuras parecidas.

Comparando ambos grupos en el pre test podemos observar que ambos grupos tienen porcentajes casi iguales en inicio, proceso y logro, sin embargo comparando ambos grupos en el post test se puede observar que el Grupo experimental saca más ventaja sobre el Grupo control, ya que tiene un 80% de niños que lograron realizar correctamente la consigna y el otro grupo solo logró un 40%.

2. Tablas y gráficos del indicador: Atencion

Tabla 10

INDICADOR ATENCIÓN

Ordena una secuencia de 4 imágenes sobre eventos simples

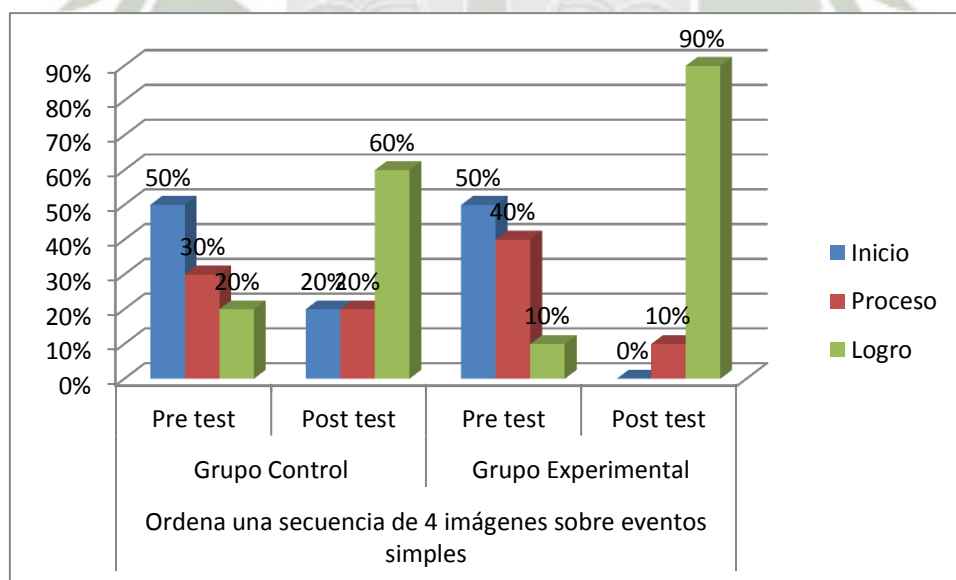
Criterio	Grupo Control				Grupo Experimental			
	Pre test		Post test		Pre test		Post test	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Inicio	5	50	2	20	5	50	0	0
Proceso	3	30	2	20	4	40	1	10
Logro	2	20	6	60	1	10	9	90
Total	10	100	10	100	10	100	10	100

Fuente: Instrumento aplicado por la investigadora

Gráfico 10

INDICADOR PERCEPCIÓN

Ordena una secuencia de 4 imágenes sobre eventos simples



Los resultados obtenidos muestran que en el pre test del Grupo control el 50% de niños no ordena una secuencia de 4 imágenes sobre eventos simples, el 30% se encuentra en proceso y el 20% si ha logrado desarrollar correctamente la consigna.

Con respecto al post test del Grupo control el 20 % de niños aún se encuentran en inicio, el 20% está en proceso y el 60% de niños si ordena una secuencia de 4 imágenes sobre eventos simples.

En el cuadro se observa que en el pre test del Grupo experimental un 50% de niños no ordena una secuencia de 4 imágenes sobre eventos simples, el 40% está en proceso y el 10% si ha logrado desarrollar correctamente la consigna.

En el post test del Grupo experimental el 10% aún se encuentra en proceso y el 90% de niños si ordena una secuencia de 4 imágenes sobre eventos simples

Comparando ambos grupos en el pre test podemos observar que ambos grupos tienen porcentajes parecidos en inicio, proceso y logro, sin embargo comparando ambos grupos en el post test se puede observar que el Grupo experimental saca mucha más ventaja sobre el Grupo control, ya que tiene un 90% de niños que lograron realizar correctamente la consigna y el otro grupo solo logró un 60%.

Tabla 11
INDICADOR ATENCIÓN

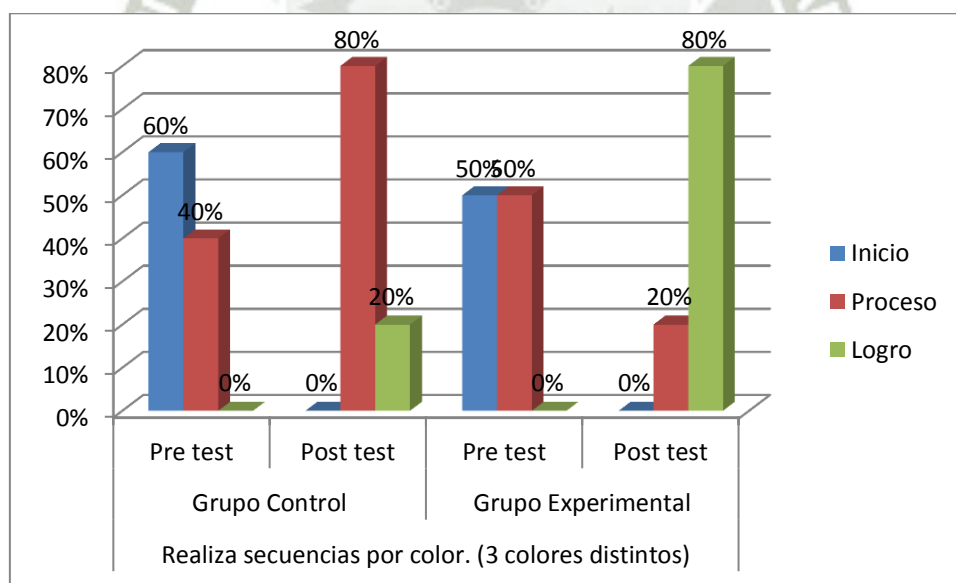
Realiza secuencias por color. (3 colores distintos)

Criterio	Grupo Control				Grupo Experimental			
	Pre test		Post test		Pre test		Post test	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Inicio	6	60	0	0	5	50	0	0
Proceso	4	40	8	80	5	50	2	20
Logro	0	0	2	20	0	0	8	80
Total	10	100	10	100	10	100	10	100

Fuente: Instrumento aplicado por la investigadora

Gráfico 11
INDICADOR PERCEPCIÓN

Realiza secuencias por color. (3 colores distintos)



En el presente cuadro podemos observar que en el pre test del Grupo control el 60% de niños no realiza secuencias por color (3 colores distintos) y el 40% de niños está en proceso.

Con respecto al post test del Grupo control el 80% de niños se encuentra en proceso y el 20% si ha logrado realizar secuencias por color (3 colores distintos).

Con respecto al pre test del Grupo experimental se observa que el 50% no realiza secuencias por color (3 colores distintos) y el otro 50% de niños está en proceso.

En el post test del Grupo experimental el 20% de niños aún se encuentra en proceso y el 80% si ha logrado realizar secuencias por color (3 colores distintos).

Comparando ambos grupos en el pre test podemos observar que ambos grupos se encuentran en inicio y proceso, sin embargo comparando ambos grupos en el post test se puede observar que el Grupo experimental saca mucha más ventaja sobre el Grupo control, ya que tiene un 80% de niños que lograron realizar correctamente la consigna y el otro grupo solo logró un 20%.

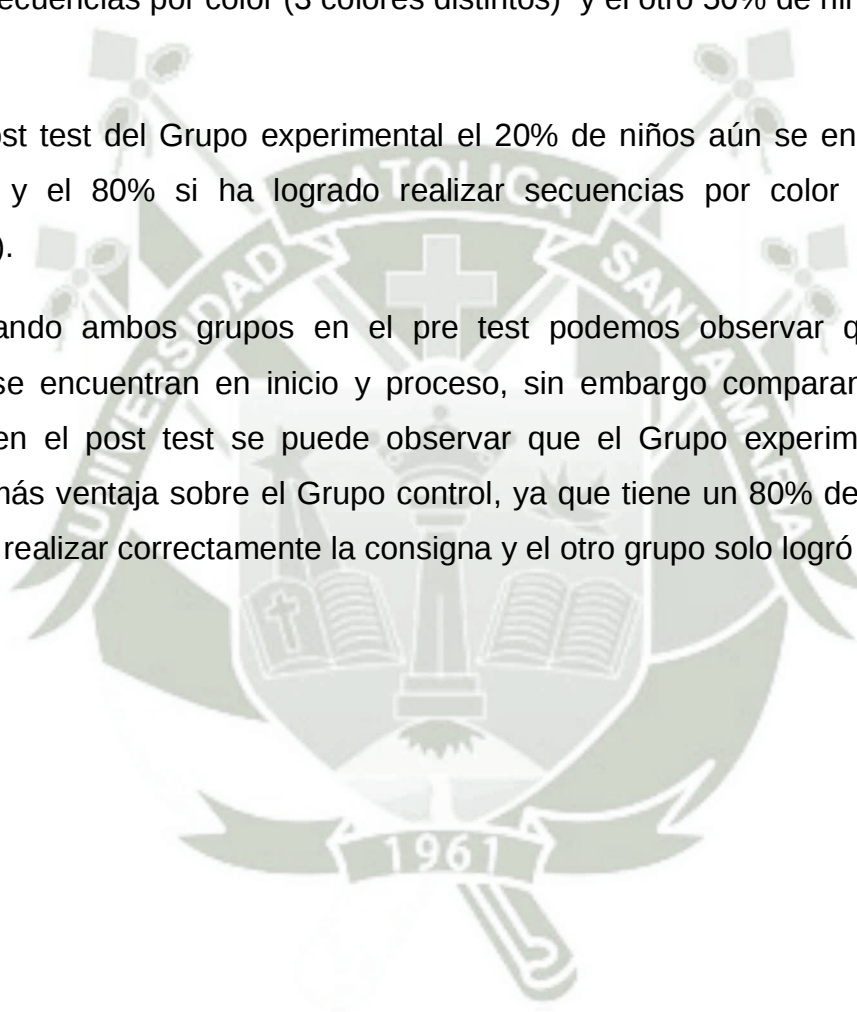


Tabla 12
INDICADOR ATENCIÓN

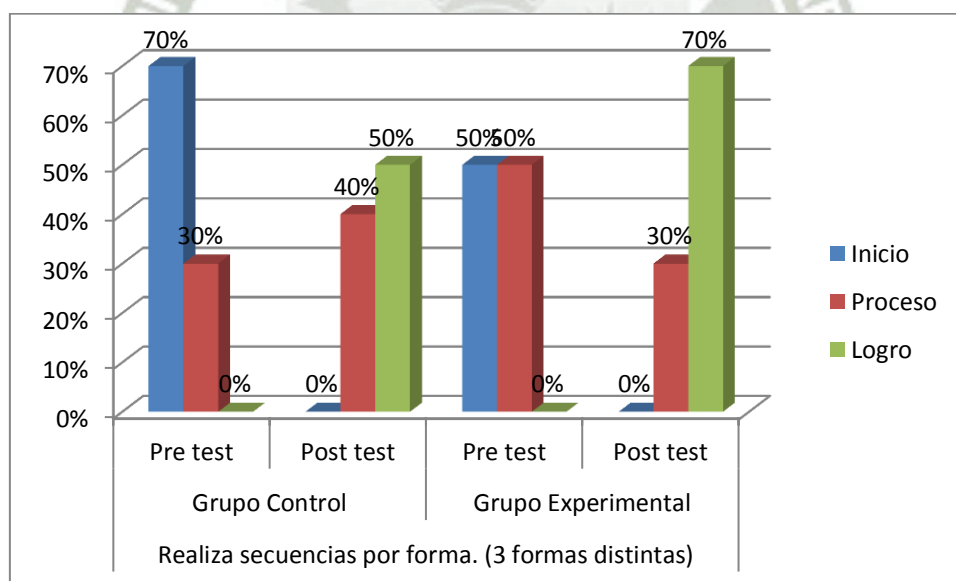
Realiza secuencias por forma. (3 formas distintas)

Criterio	Grupo Control				Grupo Experimental			
	Pre test		Post test		Pre test		Post test	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Inicio	7	70	1	0	5	50	0	0
Proceso	3	30	4	40	5	50	3	30
Logro	0	0	5	50	0	0	7	70
Total	10	100	10	90	10	100	10	100

Fuente: Instrumento aplicado por la investigadora

Gráfico 12
INDICADOR PERCEPCIÓN

Realiza secuencias por forma. (3 formas distintas)



En el presente cuadro podemos observar que en el pre test del Grupo control el 70% de niños no realiza secuencias por forma (3 formas distintas) y el 30% de niños está en proceso.

Con respecto al post test del Grupo control se observa que el 10% aún se encuentra en inicio, el 40% de niños se encuentra en proceso y el 50% si ha logrado realizar secuencias por forma (3 formas distintas).

Con respecto al pre test del Grupo experimental se observa que el 50% de niños no realiza secuencias por forma (3 formas distintas) y el otro 50% de niños está en proceso.

En el post test del Grupo experimental el 30% de niños aún se encuentra en proceso y el 70% si ha logrado realizar secuencias por forma (3 formas distintas).

Comparando ambos grupos en el post test podemos observar que ambos grupos se encuentran en inicio y proceso, sin embargo comparando ambos grupos en el post test se puede observar que el Grupo experimental saca una ligera ventaja sobre el Grupo control, ya que tiene un 70% de niños que lograron realizar correctamente la consigna y el otro grupo logró un 50%.

Tabla 13
INDICADOR ATENCIÓN

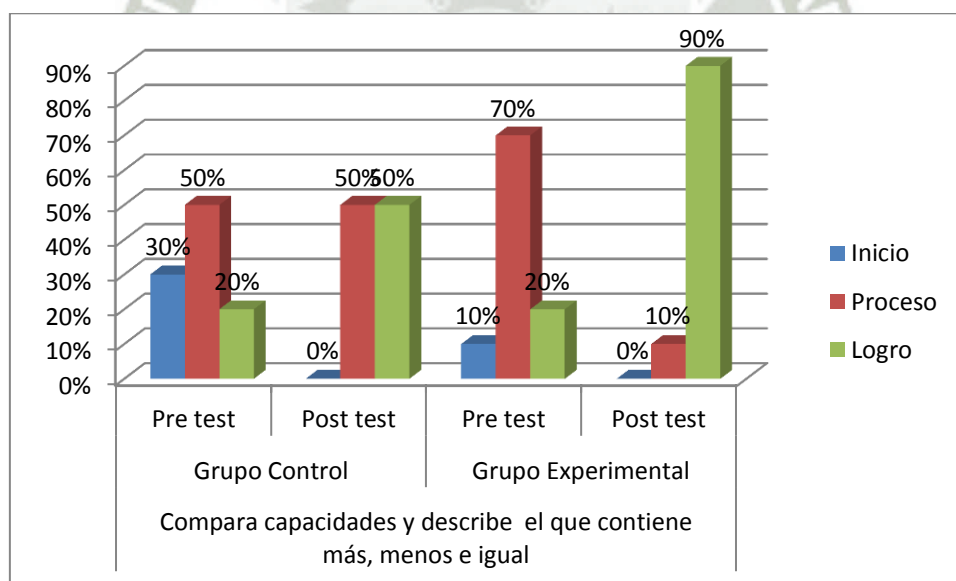
Compara capacidades y describe el que contiene más, menos e igual

Criterio	Grupo Control				Grupo Experimental			
	Pre test		Post test		Pre test		Post test	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Inicio	3	30	0	0	1	10	0	0
Proceso	5	50	5	50	7	70	1	10
Logro	2	20	5	50	2	20	9	90
Total	10	100	10	100	10	100	10	100

Fuente: Instrumento aplicado por la investigadora

Gráfico 13
INDICADOR PERCEPCIÓN

Compara capacidades y describe el que contiene más, menos e igual



En el presente cuadro podemos observar que en el pre test del Grupo control el 30% de niños no compara capacidades y no describe el que contiene más, menos e igual, el 50% de niños está en proceso y el 20% ha logrado desarrollar correctamente la consigna.

Con respecto al post test del Grupo control se observa que el 50% de niños se encuentra en proceso y el otro 50% si compara capacidades y describe el que contiene más, menos e igual.

Con respecto al pre test del Grupo experimental se observa que el 10% de niños no compara capacidades y no describe el que contiene más, menos e igual, el otro 70% de niños está en proceso y el 20% ha logrado desarrollar correctamente la consigna.

En el post test del Grupo experimental el 10% de niños aún se encuentra en proceso y el 90% si compara capacidades y describe el que contiene más, menos e igual.

Comparando ambos grupos en el pre test podemos observar que ambos grupos tienen porcentajes casi iguales en inicio, proceso y logro, sin embargo comparando ambos grupos en el post test se puede observar que el Grupo experimental saca ventaja sobre el Grupo control, ya que tiene un 90% de niños que lograron realizar correctamente la consigna y el otro grupo logró un 50%.

Tabla 14
INDICADOR ATENCIÓN

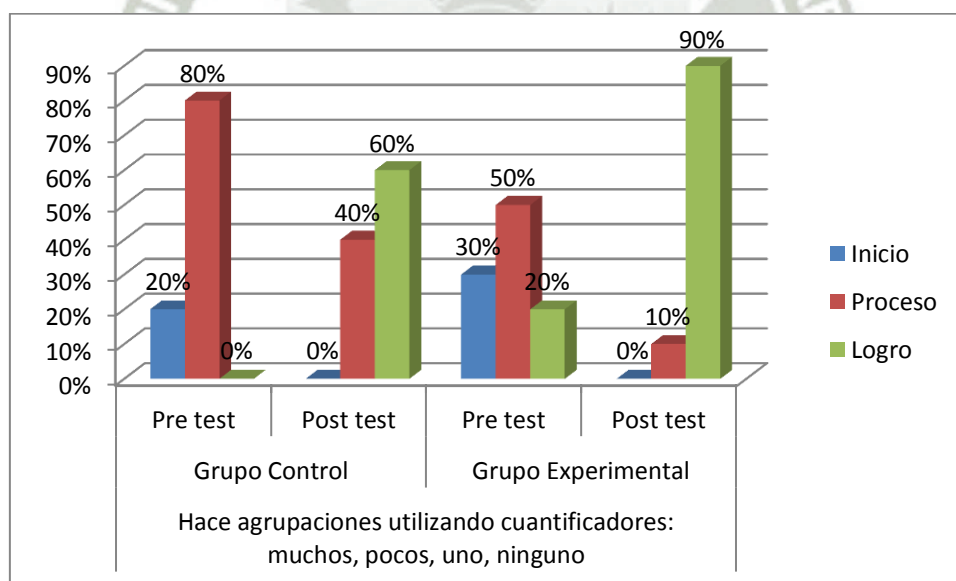
Hace agrupaciones utilizando cuantificadores: muchos, pocos, uno, ninguno

Criterio	Grupo Control				Grupo Experimental			
	Pre test		Post test		Pre test		Post test	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Inicio	2	20	0	0	3	30	0	0
Proceso	8	80	4	40	5	50	1	10
Logro	0	0	6	60	2	20	9	90
Total	10	100	10	100	10	100	10	100

Fuente: Instrumento aplicado por la investigadora

Gráfico 14
INDICADOR PERCEPCIÓN

Hace agrupaciones utilizando cuantificadores: muchos, pocos, uno, ninguno



En el presente cuadro podemos observar que en el pre test del Grupo control el 20% de niños no hace agrupaciones utilizando cuantificadores: muchos, pocos, uno, ninguno y el 80% de niños está en proceso.

Con respecto al post test del Grupo control el 40% de niños se encuentra en proceso y el 60% si hace agrupaciones utilizando cuantificadores: muchos, pocos, uno, ninguno.

Con respecto al pre test del Grupo experimental se observa que el 30% no hace agrupaciones utilizando cuantificadores: muchos, pocos, uno, ninguno, el 50% de niños está en proceso y el 20% ha logrado desarrollar correctamente la consigna.

En el post test del Grupo experimental el 10% de niños aún se encuentra en proceso y el 90% si hace agrupaciones utilizando cuantificadores: muchos, pocos, uno, ninguno.

Comparando ambos grupos en el pre test podemos observar que existe una ligera ventaja en el Grupo experimental en lo que respecta al Logro de la consigna y comparando ambos grupos en el post test se puede observar que el Grupo experimental de nuevo saca ventaja sobre el Grupo control, ya que tiene un 90% de niños que lograron realizar correctamente la consigna y el otro grupo solo logró un 60%.

Tabla 15
INDICADOR ATENCIÓN

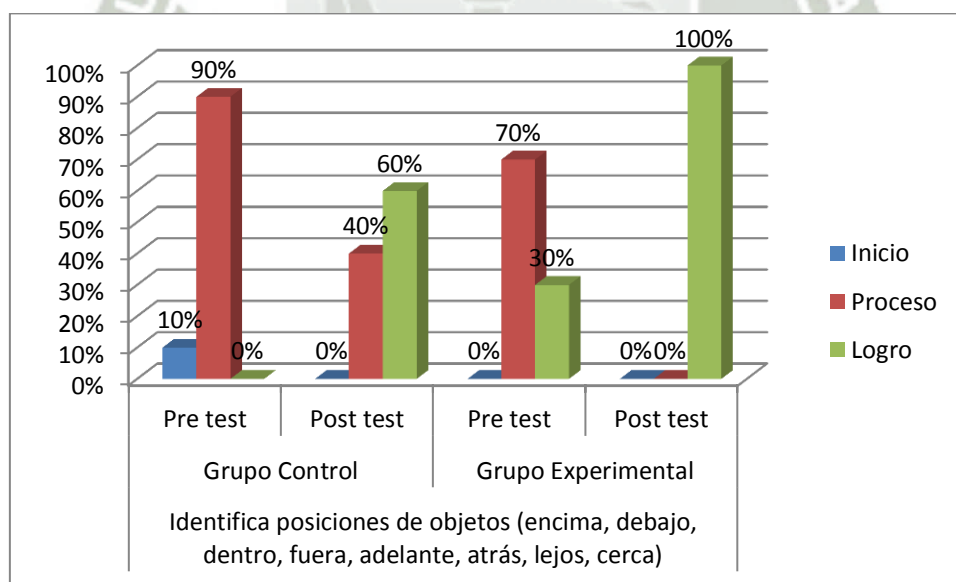
Identifica posiciones de objetos (encima, debajo, dentro, fuera, adelante, atrás, lejos, cerca)

Criterio	Grupo Control				Grupo Experimental			
	Pre test		Post test		Pre test		Post test	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Inicio	1	10	0	0	0	0	0	0
Proceso	9	90	4	40	7	70	0	0
Logro	0	0	6	60	3	30	10	100
Total	10	100	10	100	10	100	10	100

Fuente: Instrumento aplicado por la investigadora

Gráfico 15
INDICADOR ATENCIÓN

Identifica posiciones de objetos (encima, debajo, dentro, fuera, adelante, atrás, lejos, cerca)



En el presente cuadro podemos observar que en el pre test del Grupo control el 10% de niños no identifica posiciones de objetos (encima, debajo, dentro, fuera, adelante, atrás, lejos, cerca) y el 90% de niños está en proceso.

Con respecto al post test del Grupo control el 40% de niños se encuentra en proceso y el 60% si ha logrado desarrollar correctamente la consigna.

Con respecto al pre test del Grupo experimental se observa que el 70% de niños está en proceso y el 30% si identifica posiciones de objetos (encima, debajo, dentro, fuera, adelante, atrás, lejos, cerca).

En el post test del Grupo experimental el 100% de niños si identifica posiciones de objetos (encima, debajo, dentro, fuera, adelante, atrás, lejos, cerca)

Comparando ambos grupos en el pre test podemos observar que existe una ventaja en el Grupo experimental en lo que respecta al logro de la consigna y comparando ambos grupos en el post test se puede observar que el Grupo experimental volvió a sacar ventaja sobre el Grupo control, ya que tiene un 100% de niños que lograron realizar correctamente la consigna y el otro grupo solo logró un 60%.

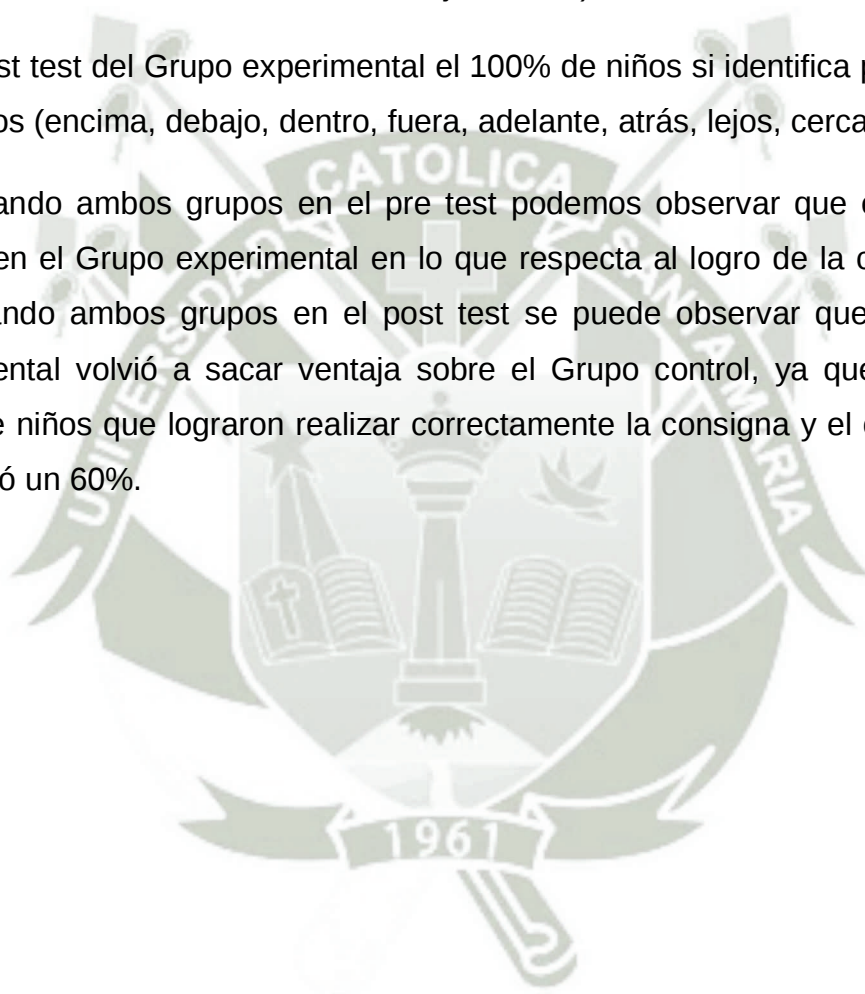


Tabla 16
INDICADOR ATENCIÓN

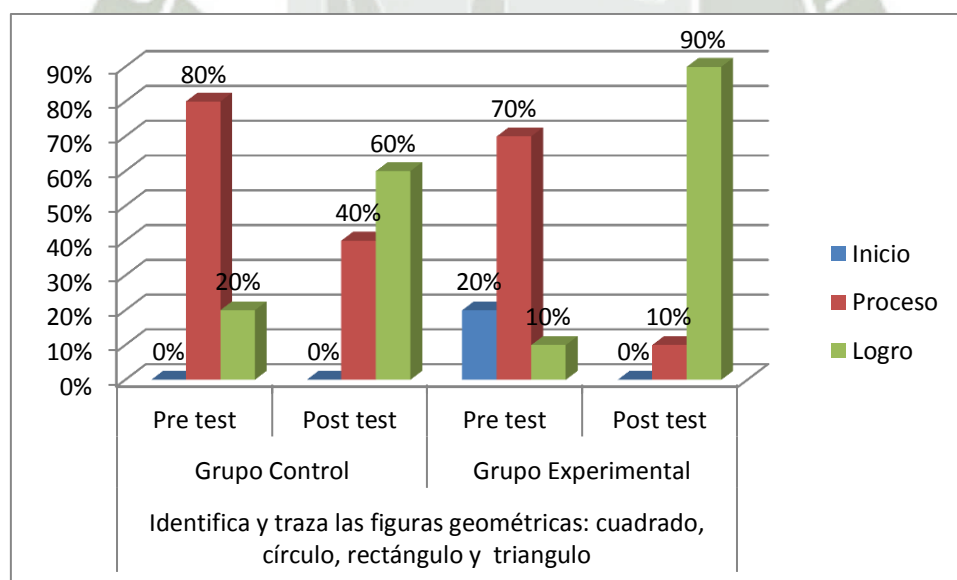
Identifica y traza las figuras geométricas: cuadrado, círculo, rectángulo y triángulo

Criterio	Grupo Control				Grupo Experimental			
	Pre test		Post test		Pre test		Post test	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Inicio	0	0	0	0	2	20	0	0
Proceso	8	80	4	40	7	70	1	10
Logro	2	20	6	60	1	10	9	90
Total	10	100	10	100	10	100	10	100

Fuente: Instrumento aplicado por la investigadora

Gráfico 16
INDICADOR ATENCIÓN

Identifica y traza las figuras geométricas: cuadrado, círculo, rectángulo y triángulo



En el presente cuadro podemos observar que en el pre test del Grupo control el 80% de niños está en proceso y el 20% de niños si identifica y traza las figuras geométricas: cuadrado, círculo, rectángulo y triángulo.

Con respecto al post test del Grupo control el 40% de niños se encuentra en proceso y el 60% si identifica y traza las figuras geométricas: cuadrado, círculo, rectángulo y triángulo.

Con respecto al pre test del Grupo experimental se observa que el 20% no identifica y traza las figuras geométricas: cuadrado, círculo, rectángulo y triángulo, el 70% de niños está en proceso y el 10% ha logrado desarrollar correctamente la consigna.

En el post test Grupo experimental el 10% de niños aún se encuentra en proceso y el 90% si identifica y traza las figuras geométricas: cuadrado, círculo, rectángulo y triángulo.

Comparando ambos grupos en el pre test podemos observar que existe una ligera ventaja en el Grupo control en lo que respecta al Logro de la consigna y comparando ambos grupos en el post test se puede observar que el Grupo experimental saca ventaja sobre el Grupo control, ya que tiene un 90% de niños que lograron realizar correctamente la consigna y el otro grupo solo logró un 60%.

3. Tablas y gráficos del indicador: Memoria

Tabla 17

INDICADOR MEMORIA

Identifica número y cantidad hasta el número 10

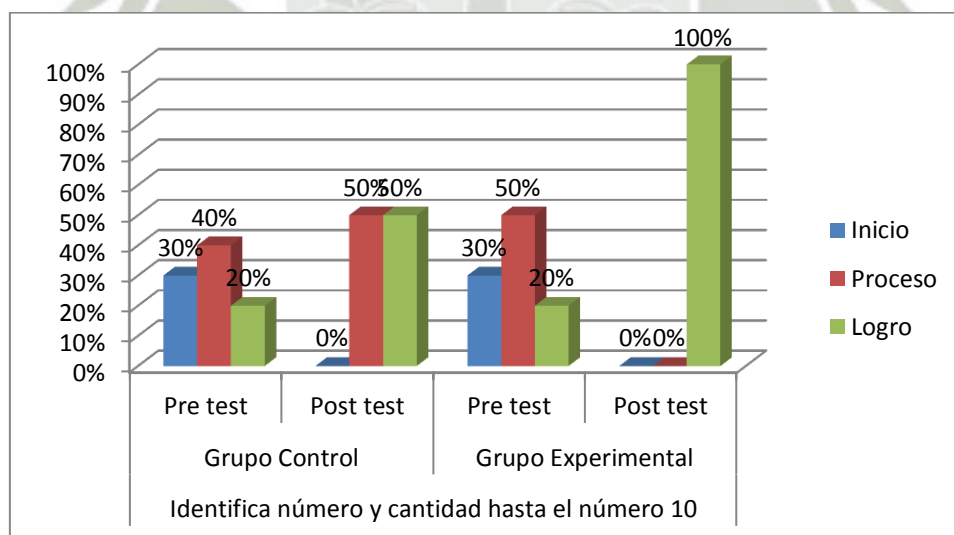
Criterio	Grupo Control				Grupo Experimental			
	Pre test		Post test		Pre test		Post test	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Inicio	3	30	0	0	3	30	0	0
Proceso	4	40	5	50	5	50	0	0
Logro	3	20	5	50	2	20	10	100
Total	10	90	10	100	10	100	10	100

Fuente: Instrumento aplicado por la investigadora

Gráfico 17

INDICADOR MEMORIA

Identifica número y cantidad hasta el número 10



En el presente cuadro podemos observar que en el pre test del Grupo control el 30% de niños no identifican número y cantidad hasta el número 10, el 40% está en proceso y el 30% ha logrado desarrollar correctamente la consigna.

Con respecto al post test del Grupo control el 50% de niños se encuentra en proceso y el otro 50% si identifican número y cantidad hasta el número 10.

Con respecto al pre test del Grupo experimental se observa que el 30% niños no identifican número y cantidad hasta el número 10, el 50% está en proceso y el 20% ha logrado desarrollar correctamente la consigna.

En el post test del Grupo experimental el 100% de niños si identifican número y cantidad hasta el número 10.

Comparando ambos grupos en el pre test podemos observar que existe una ligera ventaja en el Grupo control en lo que respecta al Logro de la consigna y comparando ambos grupos post test se puede observar que el Grupo experimental saca el doble de ventaja sobre el Grupo control, ya que tiene un 100% de niños que lograron realizar correctamente la consigna y el otro grupo solo logró un 50%.

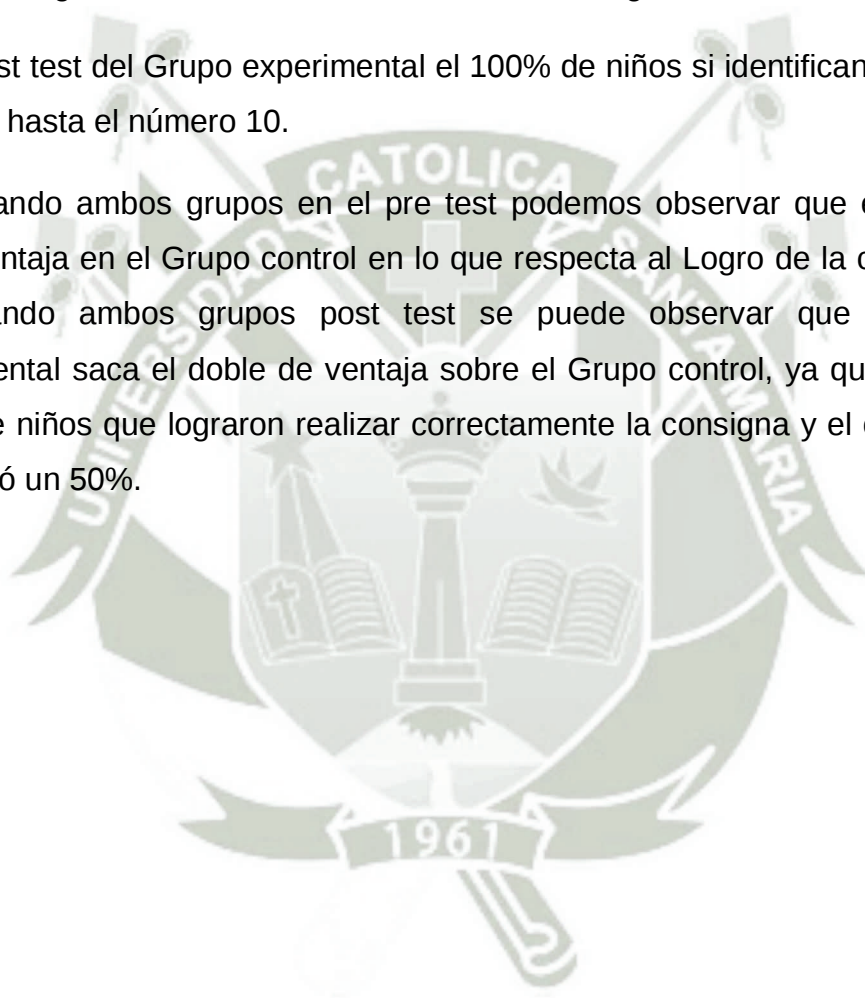


Tabla 18

INDICADOR MEMORIA

Aprende y canta de principio a fin una canción

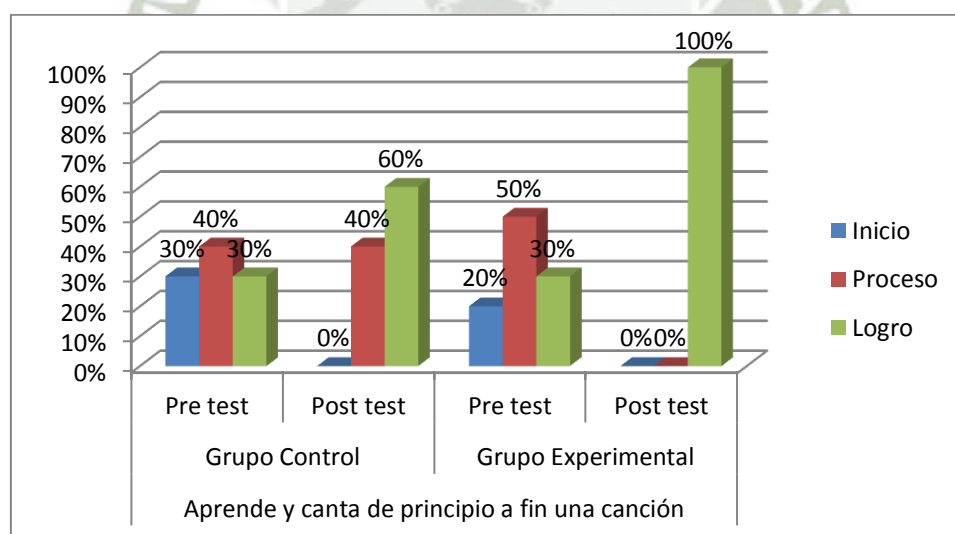
Criterio	Grupo Control				Grupo Experimental			
	Pre test		Post test		Pre test		Post test	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Inicio	3	30	0	0	2	20	0	0
Proceso	4	40	4	40	5	50	0	0
Logro	3	30	6	60	3	30	10	100
Total	10	100	10	100	10	100	10	100

Fuente: Instrumento aplicado por la investigadora

Gráfico 18

INDICADOR MEMORIA

Aprende y canta de principio a fin una canción



En el siguiente cuadro podemos observar que en el pre test del Grupo control el 30% de niños no aprende ni canta de principio a fin una canción, el 40% está en proceso y el 30% ha logrado desarrollar correctamente la consigna.

Con respecto al post test del Grupo control el 40% de niños se encuentra en proceso y el 60% si aprenden y cantan de principio a fin una canción.

Con respecto al pre test del Grupo experimental se observa que el 20% de niños no aprende ni canta de principio a fin una canción, el 50% está en proceso y el 30% ha logrado desarrollar correctamente la consigna.

En el post test del Grupo experimental el 100% de niños si aprenden y cantan de principio a fin una canción

Comparando ambos grupos en el pre test podemos observar que los porcentajes de inicio, proceso y logro son similares en ambos grupos y comparando ambos grupos en el post test se puede observar que el Grupo experimental saca más ventaja sobre el Grupo control, ya que tiene un 100% de niños que lograron realizar correctamente la consigna y el otro grupo solo logró un 60%.

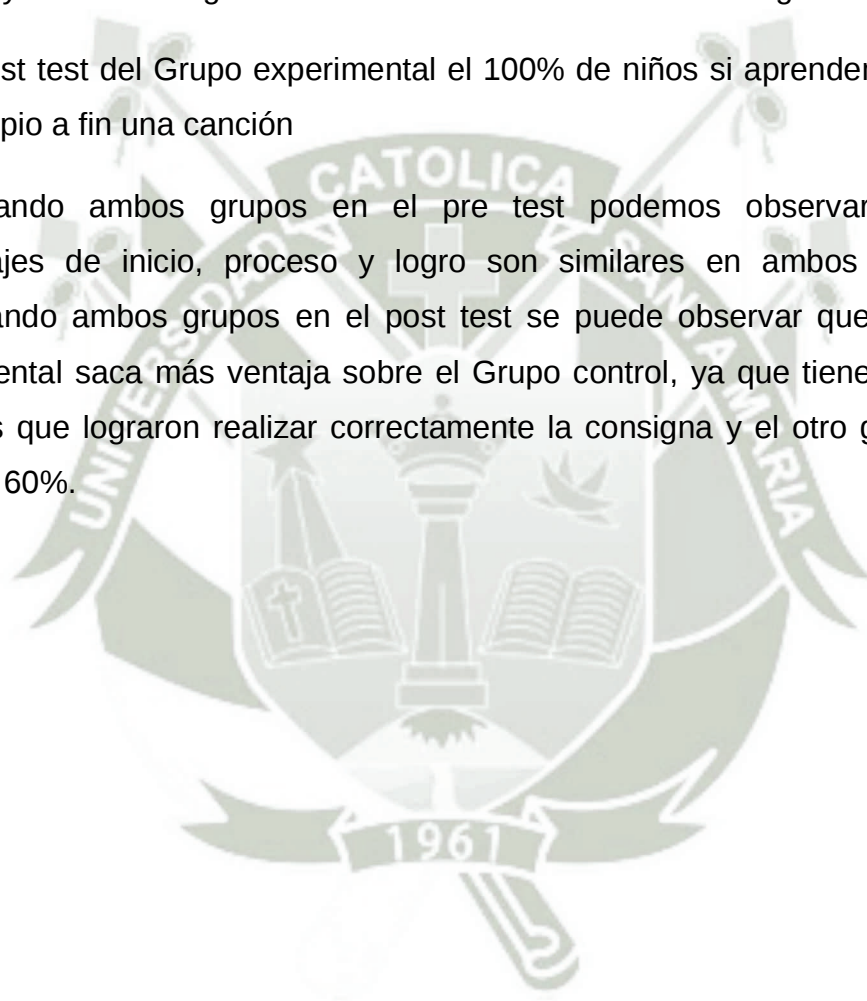


Tabla 19

INDICADOR MEMORIA

Reconoce los colores primarios: rojo, amarillo y azul

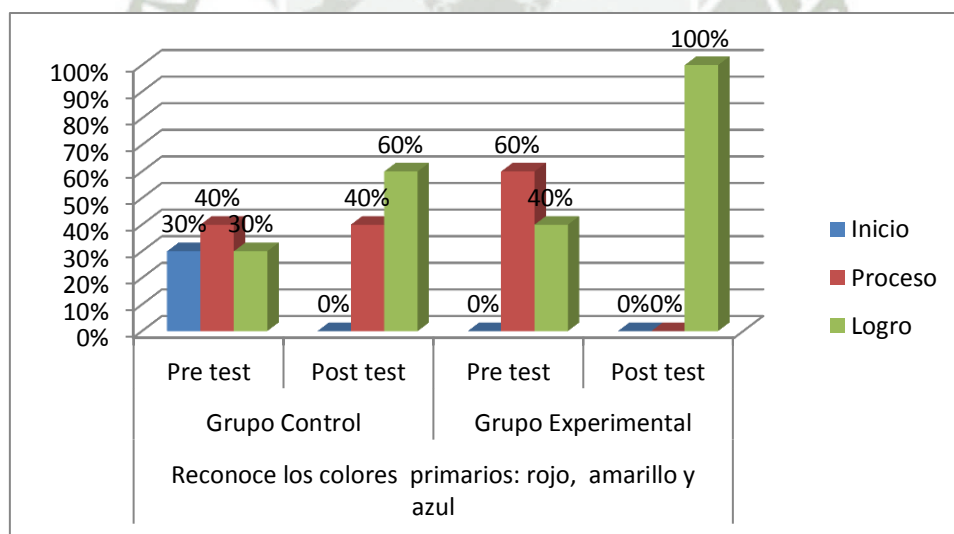
Criterio	Grupo Control				Grupo Experimental			
	Pre test		Post test		Pre test		Post test	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Inicio	3	30	0	0	0	0	0	0
Proceso	4	40	4	40	6	60	0	0
Logro	3	30	6	60	4	40	10	100
Total	10	100	10	100	10	100	10	100

Fuente: Instrumento aplicado por la investigadora

Gráfico 19

INDICADOR MEMORIA

Reconoce los colores primarios: rojo, amarillo y azul



En el siguiente cuadro podemos observar que en el pre test del Grupo control el 30% no reconoce los colores primarios: rojo, amarillo y azul, el 40% de niños está en proceso y el 30% ha logrado desarrollar correctamente la consigna.

Con respecto al post test del Grupo control el 40% de niños se encuentra en proceso y el 60% si ha logrado desarrollar correctamente la consigna.

Con respecto al pre test del Grupo experimental se observa que el 60% de niños está en proceso y el 40% si reconoce los colores primarios: rojo, amarillo y azul.

En el post test del Grupo experimental el 100% de niños sí reconoce los colores primarios: rojo, amarillo y azul.

Comparando ambos grupos en el pre test podemos observar que existe una ligera ventaja en el Grupo experimental en lo que respecta al logro de la consigna y comparando ambos grupos en el post test se puede observar que el Grupo experimental volvió a sacar ventaja sobre el Grupo control, ya que tiene un 100% de niños que lograron realizar correctamente la consigna y el otro grupo solo logró un 60%.

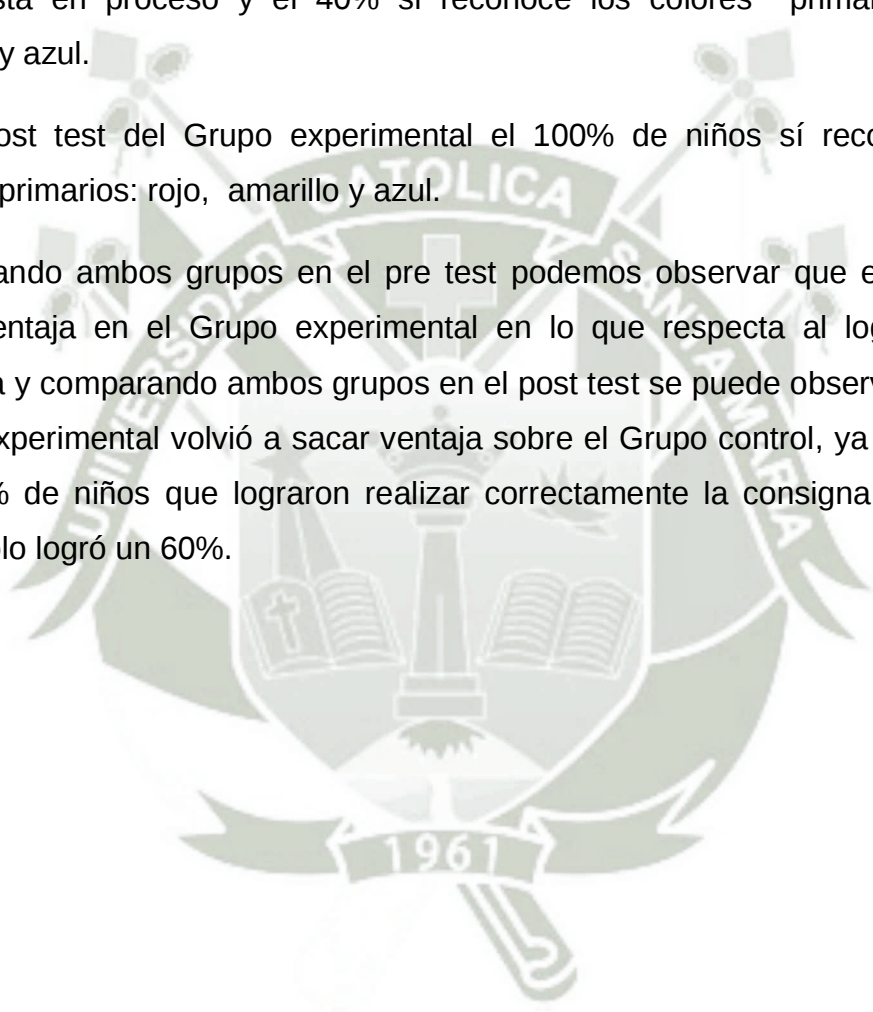


Tabla 20

INDICADOR MEMORIA

Reconoce los colores secundarios: verde, café, negro, blanco, anaranjado, celeste, rosado, morado

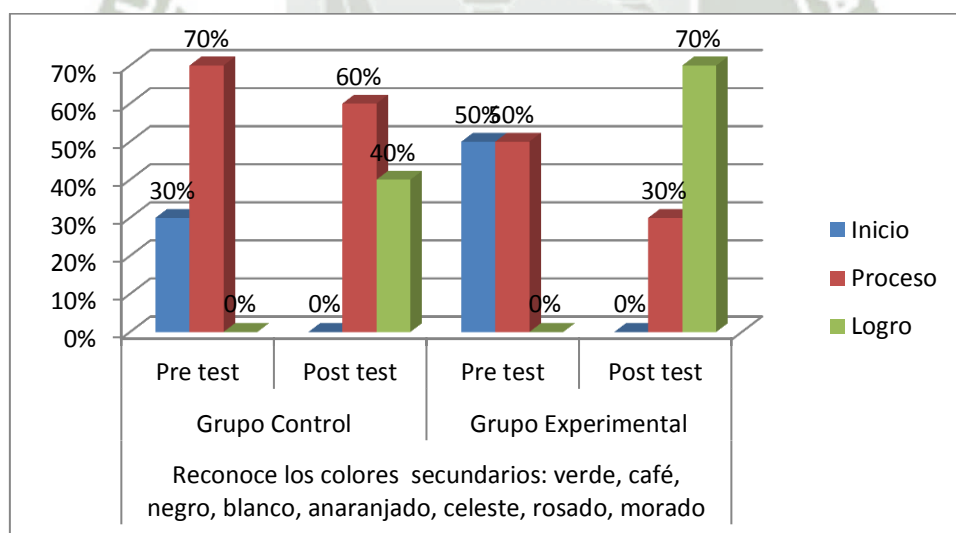
Criterio	Grupo Control				Grupo Experimental			
	Pre test		Post test		Pre test		Post test	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Inicio	3	30	0	0	5	50	0	0
Proceso	7	70	6	60	5	50	3	30
Logro	0	0	4	40	0	0	7	70
Total	10	100	10	100	10	100	10	100

Fuente: Instrumento aplicado por la investigadora

Gráfico 20

INDICADOR MEMORIA

Reconoce los colores secundarios: verde, café, negro, blanco, anaranjado, celeste, rosado, morado



En el siguiente cuadro podemos observar que en el pre test del Grupo control el 30% no reconoce los colores secundarios: verde, café, negro, blanco, anaranjado, celeste, rosado, morado y el 70% de niños está en proceso.

Con respecto al post test del Grupo control el 60% de niños se encuentra en proceso y el 40% si ha logrado desarrollar correctamente la consigna.

Con respecto al pre test del Grupo experimental se observa que el 50% de niños no reconoce los colores secundarios: verde, café, negro, blanco, anaranjado, celeste, rosado, morado y el otro 50% está en proceso.

En el post test del Grupo experimental el 30% de niños está en proceso y el 70% sí reconoce los colores secundarios: verde, café, negro, blanco, anaranjado, celeste, rosado, morado.

Comparando ambos grupos en el pre test podemos observar que ambos grupos se encuentran en inicio y proceso, sin embargo comparando ambos grupos en el post test se puede observar que el Grupo experimental saca ventaja sobre el Grupo control, ya que tiene un 70% de niños que lograron realizar correctamente la consigna y el otro grupo solo logró un 40%.

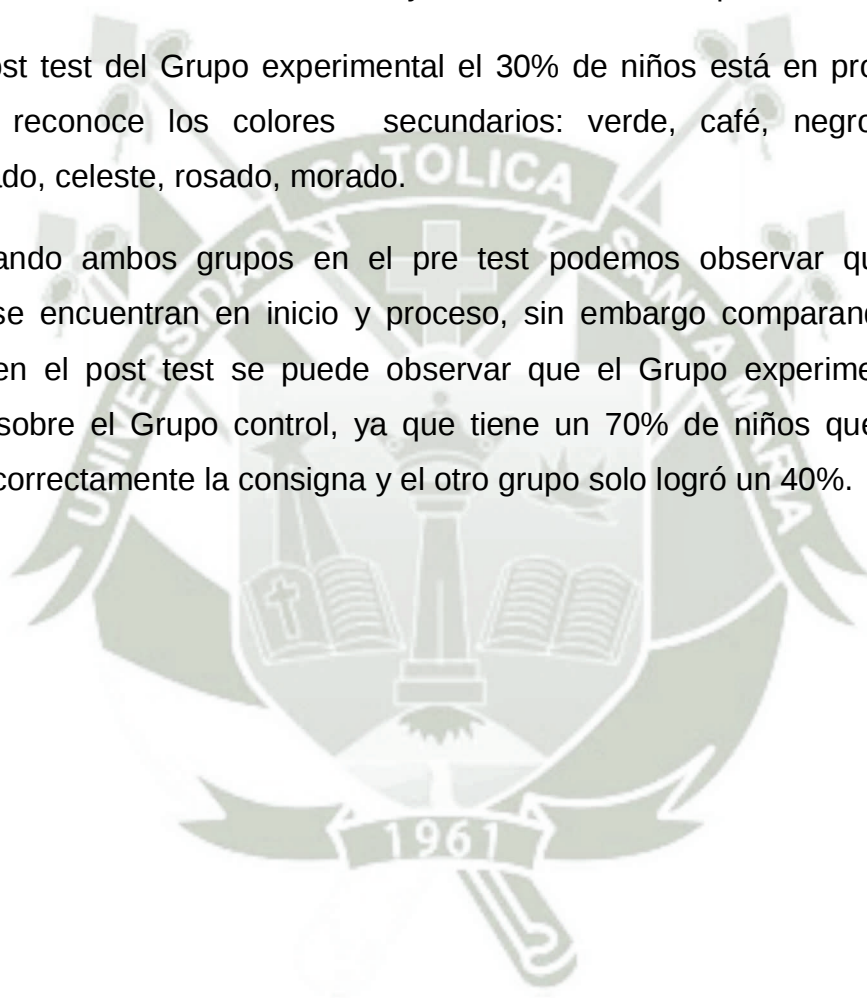


Tabla 21

INDICADOR MEMORIA

Dibuja la figura humana: cabeza, tronco, extremidades. (No monigote)

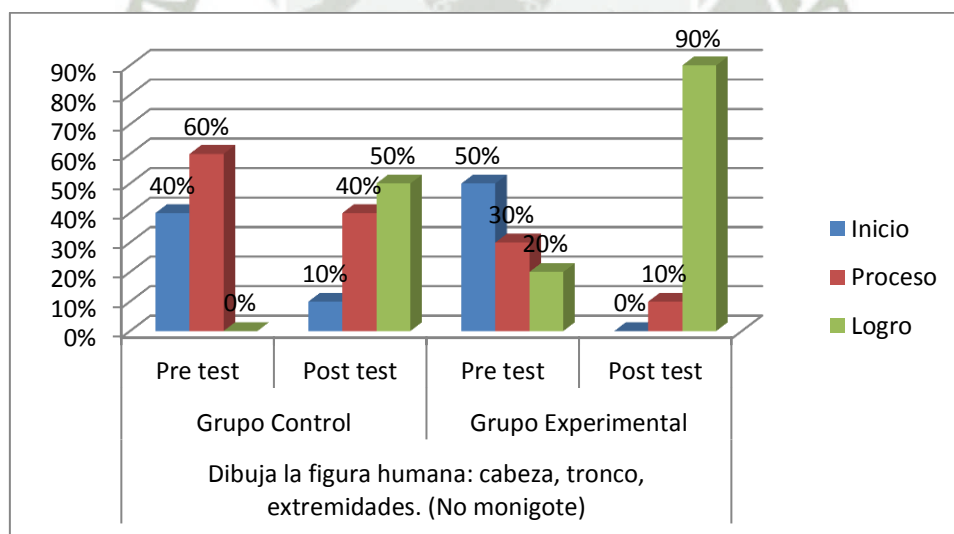
Criterio	Grupo Control				Grupo Experimental			
	Pre test		Post test		Pre test		Post test	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Inicio	4	40	1	10	5	50	0	0
Proceso	6	60	4	40	3	30	1	10
Logro	0	0	5	50	2	20	9	90
Total	10	100	10	100	10	100	10	100

Fuente: Instrumento aplicado por la investigadora

Gráfico 21

INDICADOR MEMORIA

Dibuja la figura humana: cabeza, tronco, extremidades. (No monigote)



En el siguiente cuadro podemos observar que en el pre test del Grupo control el 40% no dibuja la figura humana: cabeza, tronco, extremidades y el 60% de niños está en proceso.

Con respecto al post test del Grupo control el 10% de niños aún se encuentra en inicio, el 40% está en proceso y el 50% si dibuja la figura humana: cabeza, tronco, extremidades.

Con respecto al pre test del Grupo experimental se observa que el 50% de niños no dibuja la figura humana: cabeza, tronco, extremidades, el 30% está en proceso y el 20% ha logrado desarrollar correctamente la consigna.

En el post test del Grupo experimental el 10% de niños está en proceso y el 90% si dibuja la figura humana: cabeza, tronco, extremidades.

Comparando ambos grupos en el pre test podemos observar que existe una ligera ventaja en el grupo experimental en el logro de la consigna y comparando ambos grupos en el post test se puede observar que el Grupo experimental vuelve a sacar ventaja sobre el Grupo control, ya que tiene un 90% de niños que lograron realizar correctamente la consigna y el otro grupo solo logró un 50%.

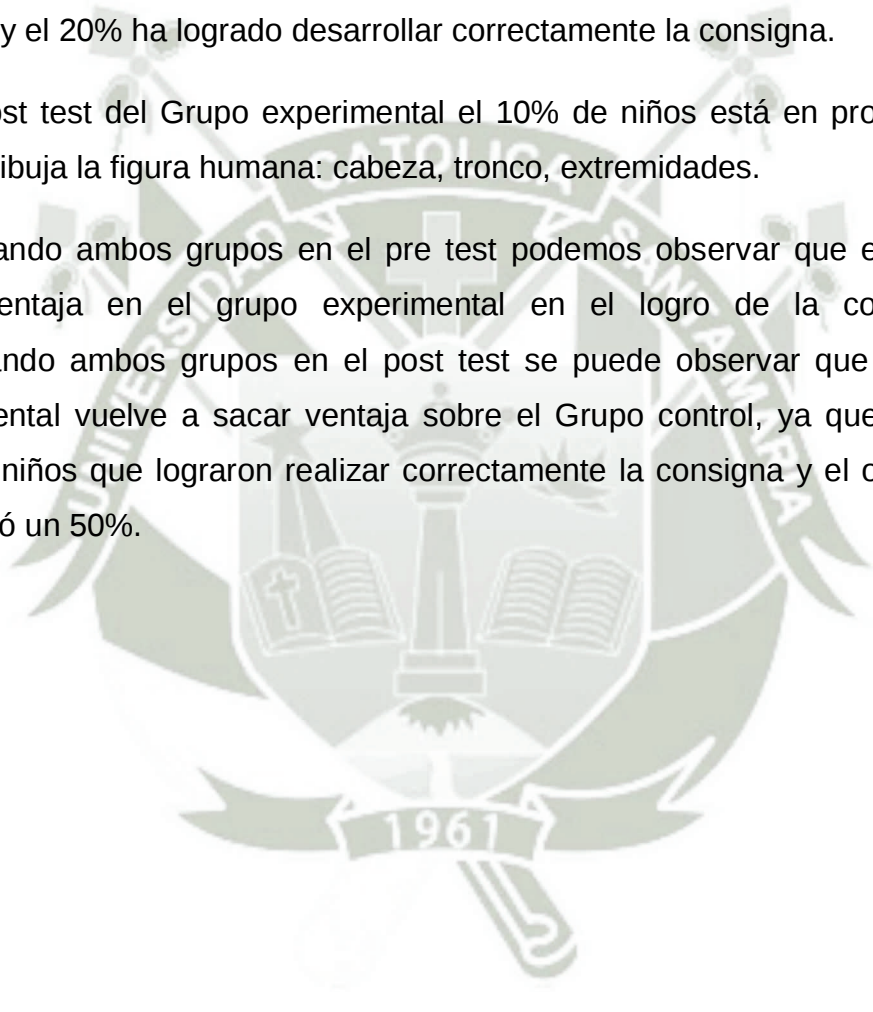


Tabla 22

INDICADOR MEMORIA

Distingue su lado izquierdo y su lado derecho

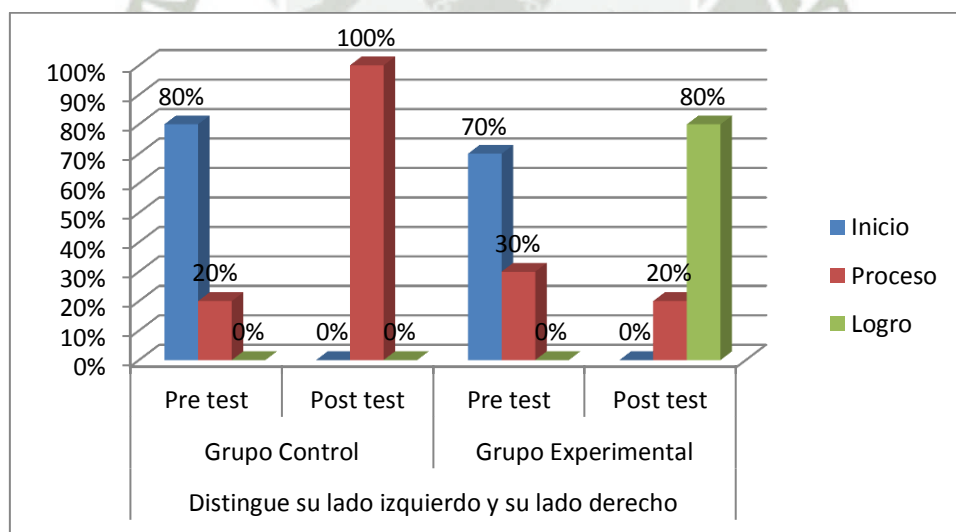
Criterio	Grupo Control				Grupo Experimental			
	Pre test		Post test		Pre test		Post test	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Inicio	8	80	0	0	7	70	0	0
Proceso	2	20	10	100	3	30	2	20
Logro	0	0	0	0	0	0	8	80
Total	10	100	10	100	10	100	10	100

Fuente: Instrumento aplicado por la investigadora

Gráfico 22

INDICADOR MEMORIA

Distingue su lado izquierdo y su lado derecho



En el siguiente cuadro podemos observar que en el pre test del Grupo control el 80% no distingue su lado izquierdo y su lado derecho y el 20% de niños está en proceso.

Con respecto al post test del Grupo control el 100% de niños se encuentra en proceso.

Con respecto al pre test del Grupo experimental se observa que el 70% de niños no distingue su lado izquierdo y su lado derecho y el 30% está en proceso.

En el post test del Grupo experimental el 20% de niños está en proceso y el 80% sí distingue su lado izquierdo y su lado derecho.

Comparando ambos grupos en el pre test podemos observar que ambos grupos se encuentran en inicio y proceso, sin embargo comparando ambos grupos en el post test se puede observar que el Grupo experimental saca mucho más ventaja sobre el Grupo control, ya que tiene un 80% de niños que lograron realizar correctamente la consigna y en el otro grupo el 100% de niños se encuentra en proceso.

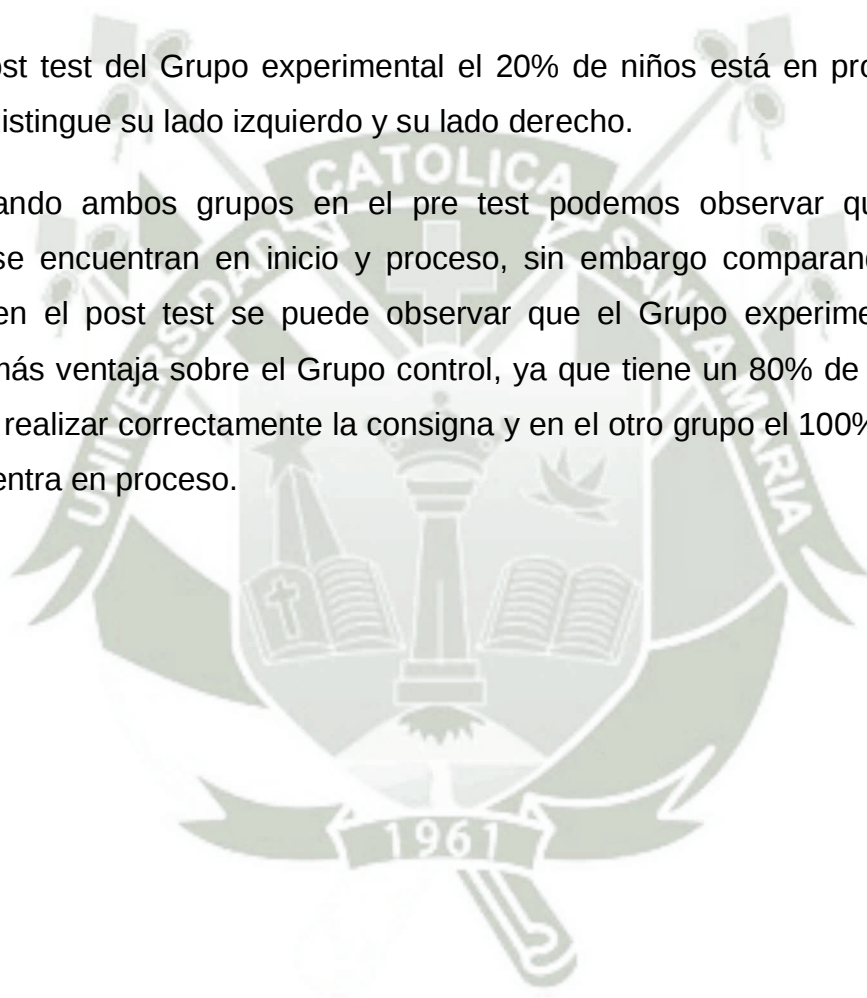


Tabla 23
INDICADOR MEMORIA

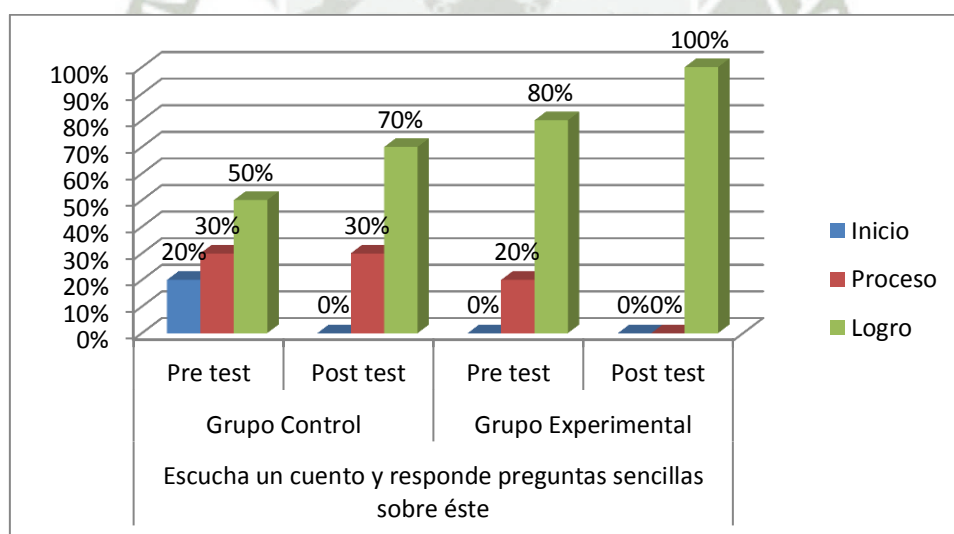
Escucha un cuento y responde preguntas sencillas sobre éste

Criterio	Grupo Control				Grupo Experimental			
	Pre test		Post test		Pre test		Post test	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Inicio	2	20	0	0	0	0	0	0
Proceso	3	30	3	30	2	20	0	0
Logro	5	50	7	70	8	80	10	100
Total	10	100	10	100	10	100	10	100

Fuente: Instrumento aplicado por la investigadora

Gráfico 23
INDICADOR MEMORIA

Escucha un cuento y responde preguntas sencillas sobre éste



En el siguiente cuadro podemos observar que en el pre test del Grupo control el 20% escucha un cuento y no responde preguntas sencillas sobre éste, el 30% de niños está en proceso y el 50% ha logrado desarrollar correctamente la consigna.

Con respecto al post test del Grupo control el 30% de niños se encuentra en proceso y el 70% de niños ha logrado desarrollar correctamente la consigna.

Con respecto al pre test del Grupo experimental se observa que el 20% de niños está en proceso y el 80% escucha un cuento y responde preguntas sencillas sobre éste.

En el post test del Grupo experimental el 100% de niños escucha un cuento y responde preguntas sencillas sobre éste.

Comparando ambos grupos en el pre test podemos observar que existe ventaja en el Grupo experimental en el logro de la consigna y comparando ambos grupos en el post test se puede observar que el Grupo experimental saca mucho más ventaja sobre el Grupo control, ya que tiene un 100% de niños que lograron realizar correctamente la consigna y el otro grupo solo un 70%.

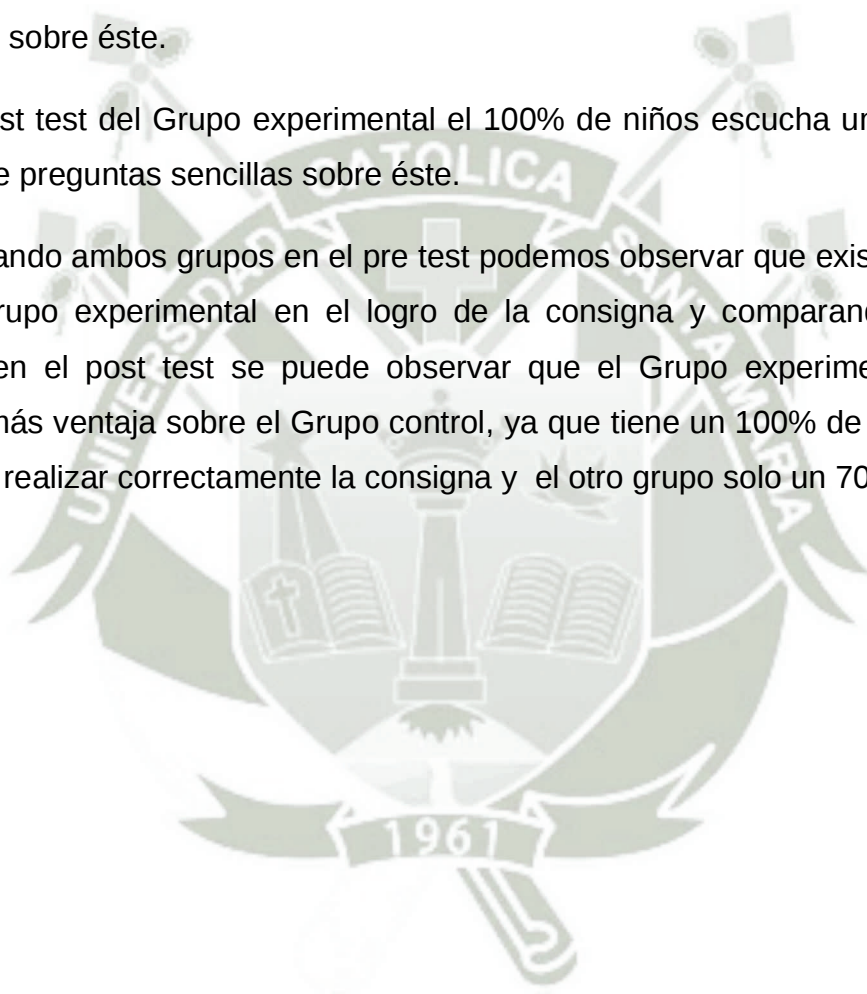


Tabla 24
INDICADOR MEMORIA

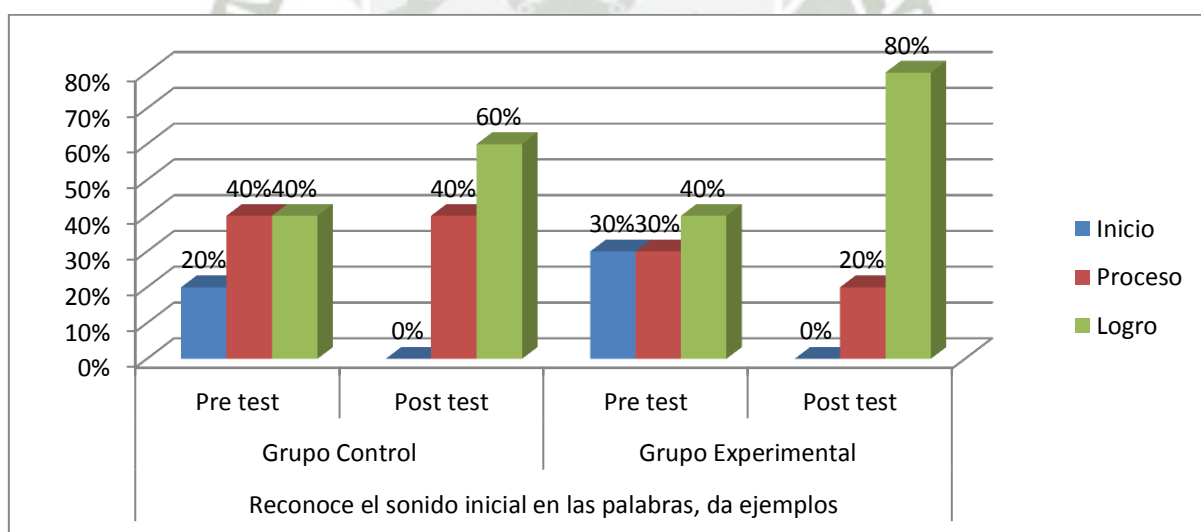
Reconoce el sonido inicial en las palabras, da ejemplos

Criterio	Grupo Control				Grupo Experimental			
	Pre test		Post test		Pre test		Post test	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Inicio	2	20	0	0	3	30	0	0
Proceso	4	40	4	40	3	30	2	20
Logro	4	40	6	60	4	40	8	80
Total	10	100	10	100	10	100	10	100

Fuente: Instrumento aplicado por la investigadora

Gráfico 24
INDICADOR MEMORIA

Reconoce el sonido inicial en las palabras, da ejemplos



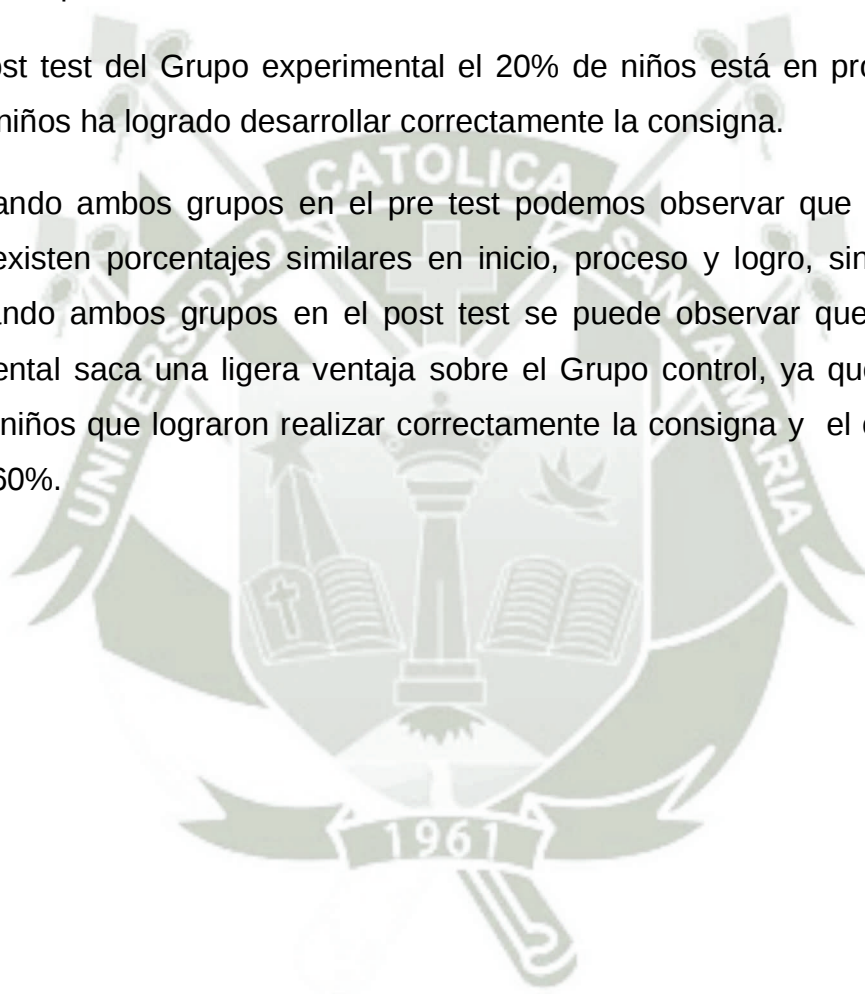
En el siguiente cuadro podemos observar que en el pre test del Grupo control el 20% no reconoce el sonido inicial en las palabras, el 40% de niños está en proceso y el 40% ha logrado desarrollar correctamente la consigna.

Con respecto al post test del Grupo control el 40% de niños se encuentra en proceso y el 60% de niños ha logrado desarrollar correctamente la consigna.

Con respecto al pre test del Grupo experimental se observa que el 30% de niños está en inicio, el 30% está en proceso y el 40% si reconoce el sonido inicial en las palabras.

En el post test del Grupo experimental el 20% de niños está en proceso y el 80% de niños ha logrado desarrollar correctamente la consigna.

Comparando ambos grupos en el pre test podemos observar que en ambos grupos existen porcentajes similares en inicio, proceso y logro, sin embargo comparando ambos grupos en el post test se puede observar que el Grupo experimental saca una ligera ventaja sobre el Grupo control, ya que tiene un 80% de niños que lograron realizar correctamente la consigna y el otro grupo solo un 60%.



4. Resumen de los resultados de Logro

Tabla 25

Resumen de los resultados de logro del indicador Percepción

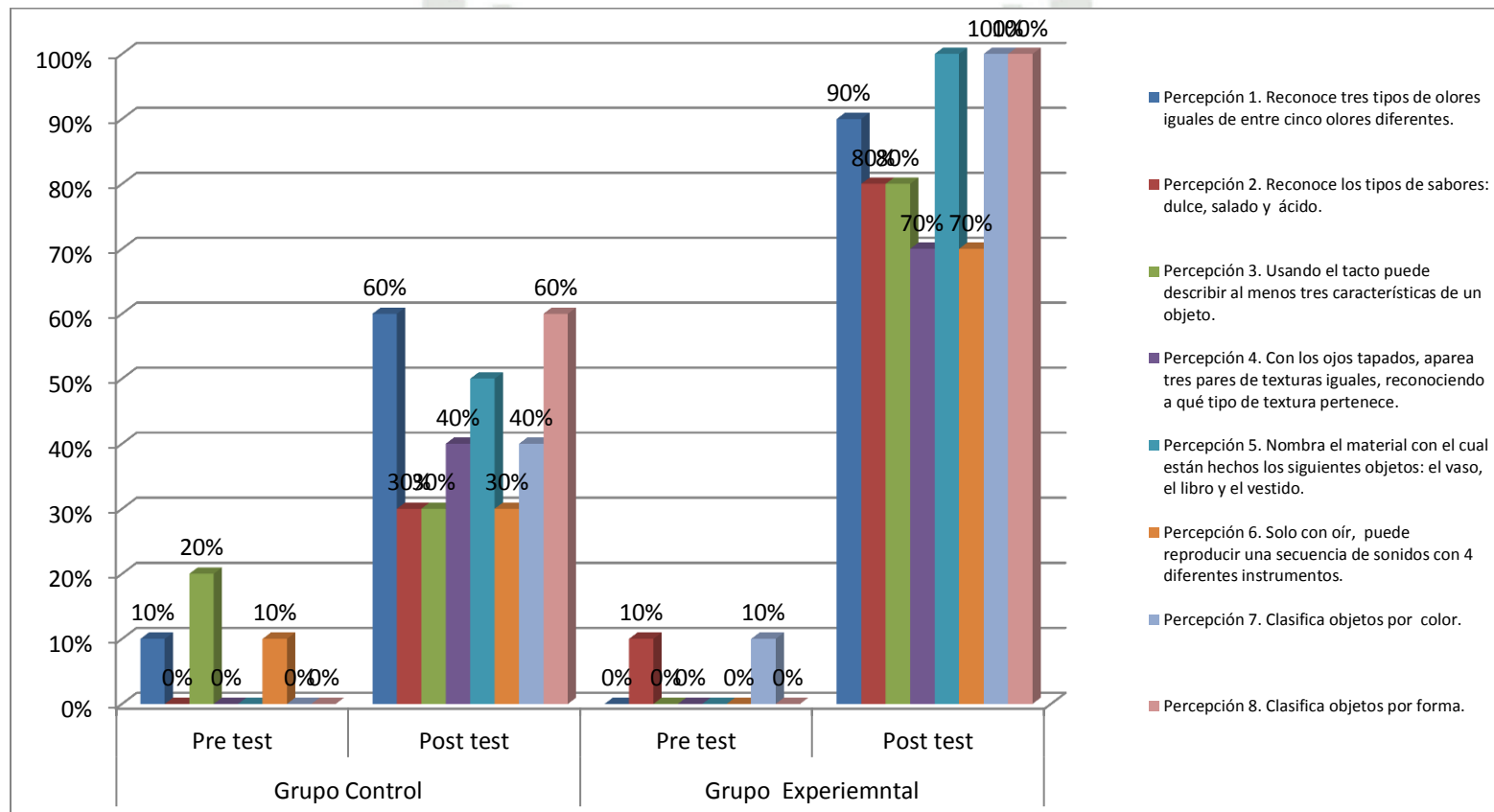
INDICADOR	ÍTEMS	Grupo control		Grupo experimental	
		Pre test	Post test	Pre test	Post test
Percepción	1. Reconoce tres tipos de olores iguales de entre cinco olores diferentes.	10	60	0	90
	2. Reconoce los tipos de sabores: dulce, salado y ácido.	0	30	10	80
	3. Usando el tacto puede describir al menos tres características de un objeto.	20	30	0	80
	4. Con los ojos tapados, aparea tres pares de texturas iguales, reconociendo a qué tipo de textura pertenece.	0	40	0	70
	5. Nombra el material con el cual están hechos los siguientes objetos: el vaso, el libro y el vestido.	0	50	0	100
	6. Solo con oír, puede reproducir una secuencia de sonidos con 4 diferentes instrumentos.	10	30	0	70
	7. Clasifica objetos por color.	0	40	10	100
	8. Clasifica objetos por forma.	0	60	0	100
Promedio		5%	43%	3%	86%

Fuente: Instrumento aplicado por la investigadora

Muy bueno:	85 a 100%	
Regular:	51 a 84%	
Deficiente:	0 a 50%	

Gráfico 25

Resumen de los resultados de logro del indicador Percepción



Observamos que en el pre test los niños del Grupo control tienen un porcentaje mayor de logro en el ítem número 3 con el 20% , en el ítem 1 y 6 con el 10% y en el ítem 2, 4, 5, 7 y 8 están en 0%.

Los resultados obtenidos muestran que en el post test del Grupo control los niños tienen un porcentaje mayor de logro en los ítems 1y 8 con el 60%, en el ítem 5 tienen un 50%, en los ítems 4 y 7 alcanzan el 40% y tienen un porcentaje menor de logro en los ítems 2, 3, 6 con el 30%.

Se observa que en el pre test los niños del Grupo experimental tienen un porcentaje mayor de logro en el ítem número 2 y 7 con el 10% y en los ítems 1, 3, 4, 5, 6 y 8 se encuentran en 0%.

Observamos que en el post test del Grupo experimental tienen un porcentaje mayor de logro en los ítems 5, 7 8 cada uno con el 100%, el ítem 2 y 3 tienen un 80% y tienen un porcentaje menor de logro en los ítems 4 y 6 cada uno con el 70%.

Podemos afirmar que en el pre test del logro de los resultados del indicador Percepción, existe una ligera ventaja en el promedio del Grupo control, ya que este es de 5% y del Grupo experimental es del 3%; sin embargo en el post test el Grupo experimental saco un mejor promedio con un 86% a comparación del Grupo control que obtuvo un 43%.

Tabla 26

Aplicación del baremo de los resultados de logro del indicador Percepción

Criterio	Grupo Control				Grupo Experimental			
	Pre test		Post test		Pre test		Post test	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Muy bueno	0	0	0	0	0	0	4	50
Regular	0	0	2	25	0	0	4	50
Deficiente	8	100	6	75	8	100	0	0
Total	8	100	8	100	8	100	8	100

Fuente: Instrumento aplicado por la investigadora

Podemos observar en el pre test que ambos grupos hacen un porcentaje del 100% los cuales se encuentran en Deficiente, ya que todos los niños no han logrado desarrollar satisfactoriamente el indicador de Percepción.

Observamos que en el post test los niños del Grupo control tienen un porcentaje del 25% que se encuentra en Regular y un 75% que se encuentra en Deficiente. Los niños del Grupo experimental tienen un porcentaje de 50% que se encuentra en Muy bueno y el otro 50% se encuentra en Regular.

Podemos afirmar que después de la aplicación del Programa “Aprendo Jugando”, con respecto al indicador Percepción, el Grupo experimental obtuvo mejores resultados a comparación del Grupo control.

Tabla 27

Resumen de los resultados de logro del indicador Atención

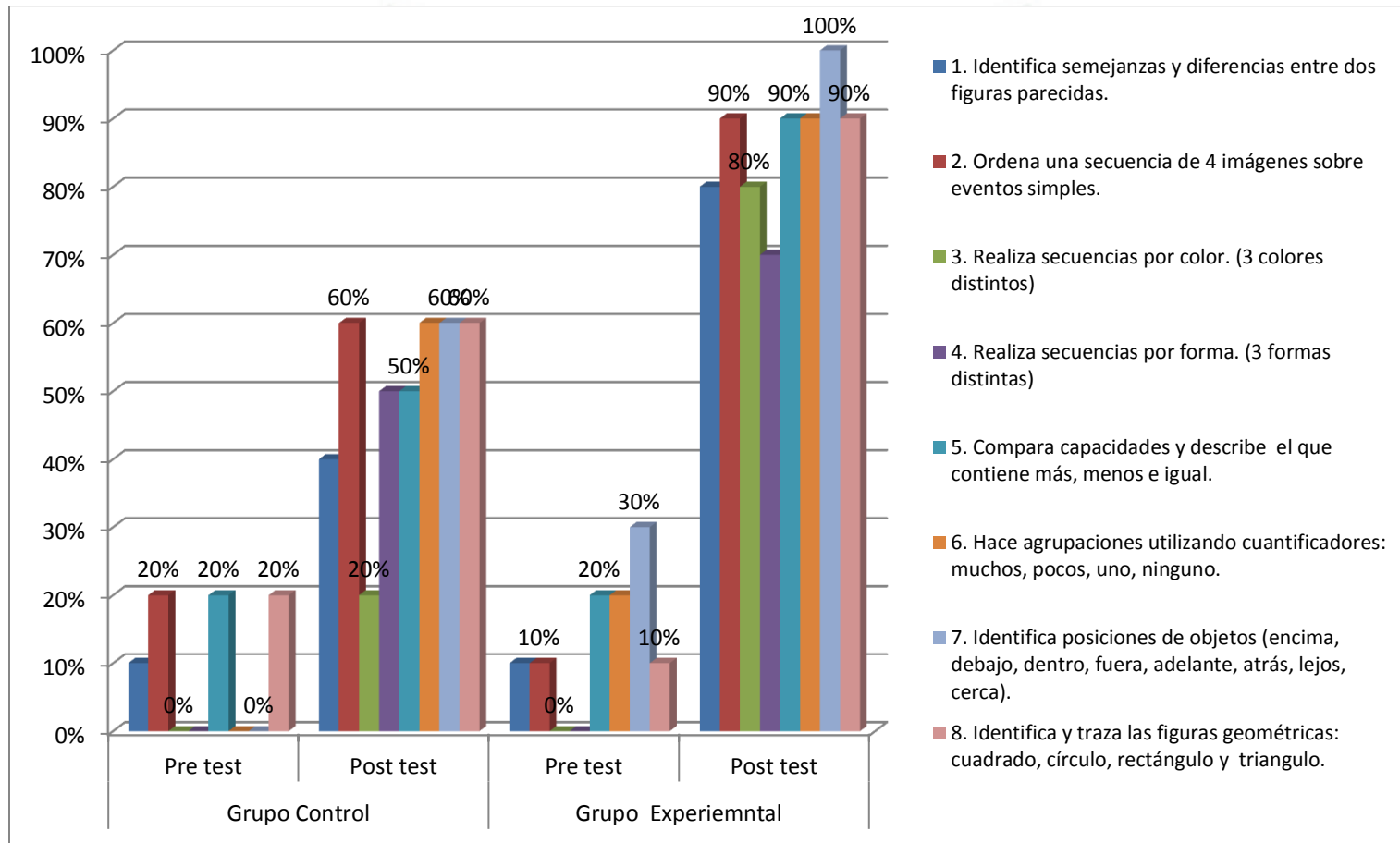
INDICADOR	ITEMS	Grupo control		Grupo experimental	
		Pre test	Post test	Pre test	Post test
Atención	1. Identifica semejanzas y diferencias entre dos figuras parecidas.	10	40	10	80
	2. Ordena una secuencia de 4 imágenes sobre eventos simples.	20	60	10	90
	3. Realiza secuencias por color. (3 colores distintos)	0	20	0	80
	4. Realiza secuencias por forma. (3 formas distintas)	0	50	0	70
	5. Compara capacidades y describe el que contiene más, menos e igual.	20	50	20	90
	6. Hace agrupaciones utilizando cuantificadores: muchos, pocos, uno, ninguno.	0	60	20	90
	7. Identifica posiciones de objetos (encima, debajo, dentro, fuera, adelante, atrás, lejos, cerca).	0	60	30	100
	8. Identifica y traza las figuras geométricas: cuadrado, círculo, rectángulo y triángulo.	20	60	10	90
Promedio		6%	50%	13%	86%

Fuente: Instrumento aplicado por la investigadora

Muy bueno:	85 a 100%	
Regular:	51 a 84%	
Deficiente:	0 a 50%	

Gráfico 26

Resumen de los resultados de logro del indicador Atención



Los resultados obtenidos en el pre test muestran que en el Grupo control los niños tienen un porcentaje mayor de logro en los ítems 2, 5, 8 cada uno con el 20%, el ítem 1 tiene el 10% y tienen un porcentaje menor de logro en los ítems 3, 4, 6, 7 cada uno con el 0%.

Se puede apreciar en el post test del Grupo control que los niños tienen un porcentaje mayor de logro en los ítems 2, 6, 7 y 8 cada uno con el 60%, el ítem 1 tiene un 40%, el ítem 4 y 5 tienen un 50% y tiene un porcentaje menor de logro el ítem 3 con el 20%.

Observamos en el pre test del Grupo experimental que los niños tienen un porcentaje mayor de logro en el ítem 7 con el 30%, el ítem 5 y 6 tienen un 20%, el ítem 1, 2 y 8 tienen un 10% y tienen un porcentaje menor de logro los ítems 3 y 4 cada uno con el 0%.

Observamos que en el post test del Grupo experimental los niños tienen un porcentaje mayor de logro en el ítem 7 con el 100%, los ítems 2, 5, 6 y 8 tienen un 90%, los ítems 3 y 1 tienen un 80% y tiene un porcentaje menor de logro el ítem 4 con el 70%.

Podemos afirmar que en el pre test del logro de los resultados del indicador Atención, el Grupo experimental saco una ligera ventaja en el promedio con un 13% a comparación del Grupo control que obtuvo un 6%; también en el post test el Grupo experimental saco un mejor promedio con un 86% a comparación del Grupo control que obtuvo un 50%.

Tabla 28

Aplicación del baremo de los resultados de logro del indicador Atención

Criterio	Grupo Control				Grupo Experimental			
	Pre test		Post test		Pre test		Post test	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Muy bueno	0	0	0	0	0	0	5	63
Regular	0	0	4	50	0	0	3	37
Deficiente	8	100	4	50	8	100	0	0
Total	8	100	8	100	8	100	8	100

Fuente: Instrumento aplicado por la investigadora

Podemos observar en el pre test que tanto los niños del Grupo control y del Grupo experimental hacen un porcentaje del 100% los cuales se encuentran en Deficiente.

Observamos que en el post test los niños del Grupo control tienen un porcentaje del 50% que se encuentra en Regular y el otro 50% se encuentra en Deficiente. Los niños del Grupo experimental tienen un porcentaje del 37% que se encuentra en Regular y un 63% se encuentra en Muy Bueno.

Por lo cual podemos afirmar que después de la aplicación del Programa “Aprendo Jugando”, con respecto al indicador Atención, el Grupo experimental obtuvo mejores resultados a comparación del Grupo control.

Tabla 29

Resumen de los resultados de logro del indicador Memoria

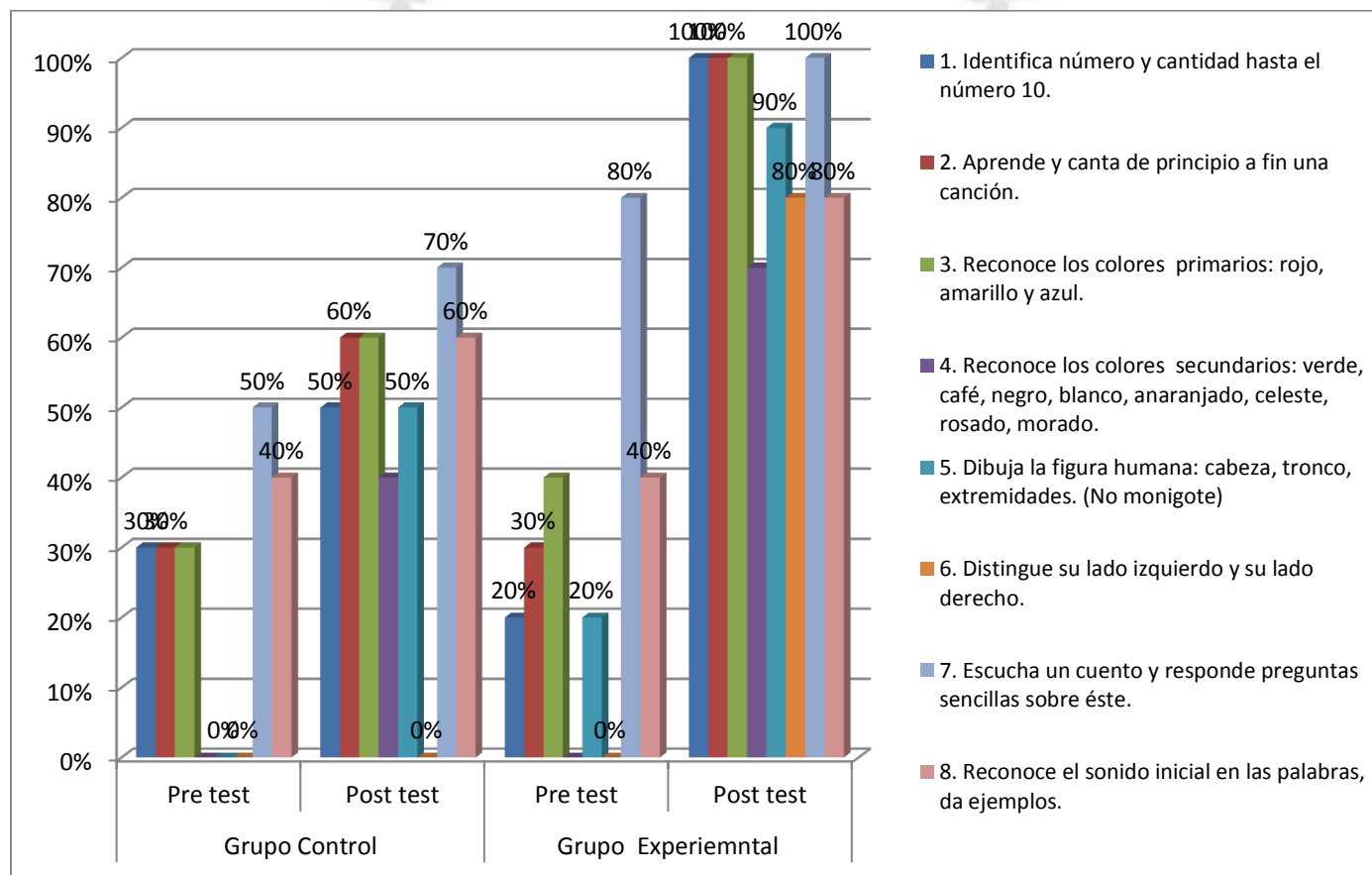
INDICADOR	ÍTEMS	Grupo control		Grupo experimental	
		Pre test	Post test	Pre test	Post test
Memoria	1. Identifica número y cantidad hasta el número 10.	30	50	20	100
	2. Aprende y canta de principio a fin una canción.	30	60	30	100
	3. Reconoce los colores primarios: rojo, amarillo y azul.	30	60	40	100
	4. Reconoce los colores secundarios: verde, café, negro, blanco, anaranjado, celeste, rosado, morado.	0	40	0	70
	5. Dibuja la figura humana: cabeza, tronco, extremidades. (No monigote)	0	50	20	90
	6. Distingue su lado izquierdo y su lado derecho.	0	0	0	80
	7. Escucha un cuento y responde preguntas sencillas sobre éste.	50	70	80	100
	8. Reconoce el sonido inicial en las palabras, da ejemplos.	40	60	40	80
Promedio		23%	49%	29%	90%

Fuente: Instrumento aplicado por la investigadora

Muy bueno:	85 a 100%	
Regular:	51 a 84%	
Deficiente:	0 a 50%	

Gráfico 27

Resumen de los resultados de logro del indicador Memoria



Los resultados obtenidos en el pre test muestran que en el Grupo control los niños tienen un porcentaje mayor de logro en el ítem 7 con un 50%, el ítem 8 tiene un 40%, los ítems 1, 2, 3 tienen un 30% y tienen un porcentaje menor de logro en los ítems 4, 5, 6 cada uno con el 0%.

Los resultados obtenidos muestran que en el post test del Grupo control los niños tienen un porcentaje mayor de logro en el ítem 7 con el 70%, los ítems 2, 3 y 8 tienen un 60%, el ítem 1 y 5 tienen un 50%, el ítem 4 tiene un 40% y tiene un porcentaje menor de logro el ítem 6 con el 0%.

Observamos que en el pre test los niños del Grupo experimental tienen un porcentaje mayor de logro en el ítem 7 con el 80%, el ítem 3 y 8 tienen un 40%, el ítem 2 tiene un 30%, el ítem 1 y 5 tienen un 20% y tiene un porcentaje menor de logro los ítems 4 y 6 con el 0%.

Observamos que en el post test los niños del Grupo experimental tienen un porcentaje mayor de logro en los ítems 1, 2, 3 y 7 con el 100%, el ítem 5 tiene un 90%, el ítem 6 y 8 tienen un 80% y tiene un porcentaje menor de logro el ítem 4 con el 70%.

Podemos afirmar que en el pre test del logro de los resultados del indicador Memoria, el Grupo experimental saco una ligera ventaja en el promedio con un 29% a comparación del Grupo control que obtuvo un 23%; también en el post test el Grupo experimental saco un mejor promedio de 90% a comparación del Grupo control que obtuvo un 49%.

Tabla 30

Aplicación del baremo de los resultados de logro del indicador Memoria

Criterio	Grupo Control				Grupo Experimental			
	Pre test		Post test		Pre test		Post test	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Muy bueno	0	0	0	0	0	0	5	63
Regular	0	0	4	50	1	13	3	37
Deficiente	8	100	4	50	7	87	0	0
Total	8	100	8	100	8	100	8	100

Fuente: Instrumento aplicado por la investigadora

Podemos observar que en el pre test los niños del Grupo control tienen un porcentaje del 100% que se encuentra en Deficiente, en el Grupo experimental un 13% se encuentra en Regular y un 87% se encuentra en Deficiente.

Podemos observar en el post test que los niños del Grupo control tienen un porcentaje del 50% que se encuentra en Regular y el otro 50% se encuentra en Muy Bueno. Los niños del Grupo experimental tienen un porcentaje del 37% que se encuentra en Regular y un 63% se encuentra en Muy Bueno.

Por lo cual podemos afirmar que después de la aplicación del Programa “Aprendo Jugando”, el Grupo experimental con respecto al indicador Memoria, obtuvo mejores resultados a comparación del Grupo control.

5. Análisis estadístico

ANÁLISIS DE LAS DIMENSIONES

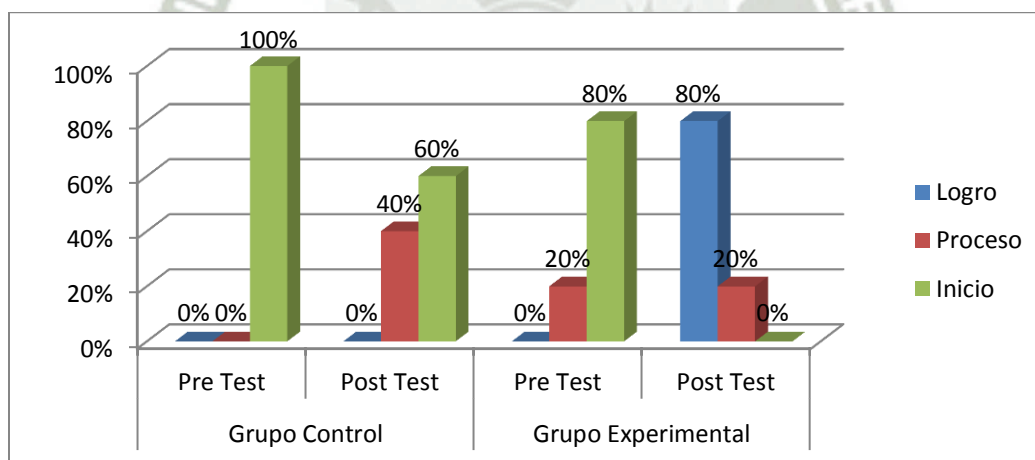
Tabla 31

Dimensión Percepción en modalidad pre test y post test en el grupo control y grupo experimental

Criterios	Grupo Control				Grupo Experimental			
	Pre Test		Post Test		Pre Test		Post Test	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Logro	0	0	0	0	0	0	8	80
Proceso	0	0	4	40	2	20	2	20
Inicio	10	100	6	60	8	80	0	0
Total	10	100	10	100	8	80	10	100

Gráfico 28

Dimensión Percepción en modalidad pre test y post test en el grupo control y grupo experimental



Los resultados encontrados muestran que en el grupo control del pre test, los niños obtuvieron en el nivel de inicio un 100%, posteriormente en la prueba del post test se logra apreciar que los resultados mejoran en el nivel de proceso con el 40%; y el nivel inicio se logra reducir hasta el 60%; en cambio en los resultados del grupo experimental en el pre test obtuvieron un 80% en el nivel de inicio y solo un 20% en el nivel de proceso, y en la prueba de post test los resultados son positivos logrando un incremento del 80% en los niveles Logro y el nivel de proceso se presenta con el 20%.

Tabla 32

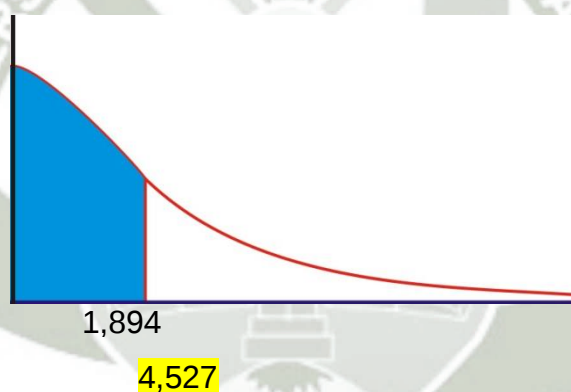
Análisis estadístico mediante la t student entre el post test del grupo control y el post test del grupo experimental en la dimensión Percepción

Prueba de muestras relacionadas

	Diferencias relacionadas					t	gl	Sig. (bilateral)
	Media	Desviación típ.	Error típ. de la media	95% Intervalo de confianza para la diferencia				
				Inferior	Superior			
Post test control – Post test experimental	1,3521	0,95362	0,53624	0,6102	19947	4,527	7	0,003

Gráfico 29

Ubicación del valor de la T student de la dimensión percepción

**Tabla z**

Grados de libertad	0.25	0.1	0.05	0.025	0.01
5	0.7267	1.4759	2.0150	2.5706	3.3649
6	0.7176	1.4398	1.9432	2.4469	3.1427
7	0.7111	1.4149	1.8946	2.3646	2.9979
8	0.7064	1.3968	1.8595	2.3060	2.8965
9	0.7027	1.3830	1.8331	2.2622	2.8214

Los resultados muestran en lo que respecta al post test que si existe una diferencia entre el grupo control y grupo experimental, según el análisis $t=4.527$ mayor al límite $t=1.894$, y muestran una significancia $p= 0.003$ menor al límite y según estos resultados si existen una evolución entre el grupo control y el grupo experimental.

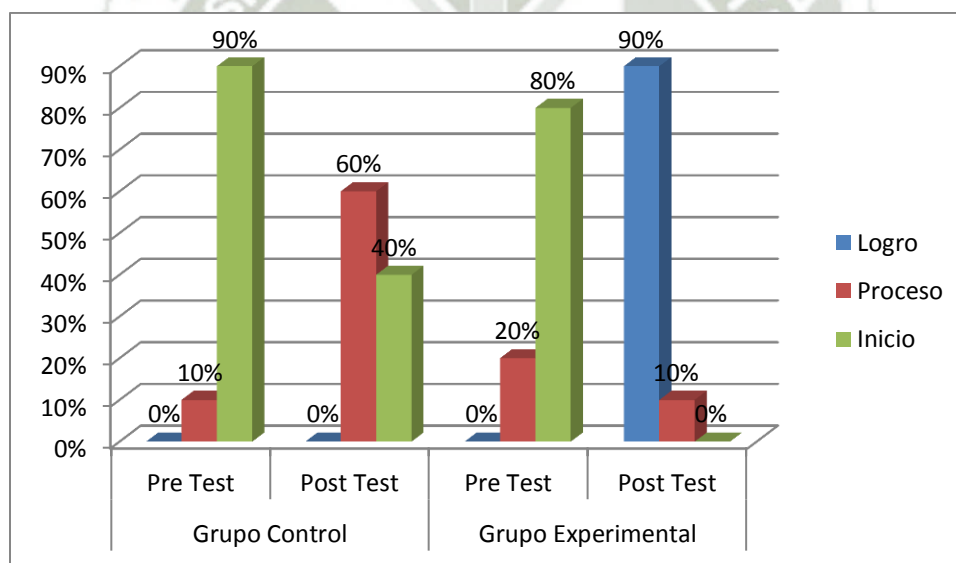
Tabla 33

Dimensión Atención en modalidad pre test y post test en el grupo control y grupo experimental

Criterios	Grupo Control				Grupo Experimental			
	Pre Test		Post Test		Pre Test		Post Test	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Logro	0	0	0	0	0	0	9	90
Proceso	1	10	6	60	2	20	1	10
Inicio	9	90	4	40	8	80	0	0
Total	10	100	10	100	10	100	10	100

Gráfico 30

Dimensión Atención en modalidad pre test y post test en el grupo control y grupo experimental



Los resultados encontrados muestran que en el pre test del grupo control los niños obtuvieron a nivel de inicio un 90% y a nivel de logro solo el 10%, posteriormente en la prueba del post test se logra apreciar que los resultados mejoran, es por ello que logran un 60% de mejora en el nivel de proceso y un 40% se disminuye en el nivel deficiente; en cambio en el análisis del pre test del grupo experimental los niños están a un 80% en el nivel de inicio y a un 20% en el nivel de proceso. Aplicando el programa, en el post test se logra apreciar una mejoría, ya que el nivel de logro alcanza un 90% y el nivel proceso presenta un 10%, y el nivel deficiente desaparece manifestando así un proceso de mejora en los niños.

Tabla 34

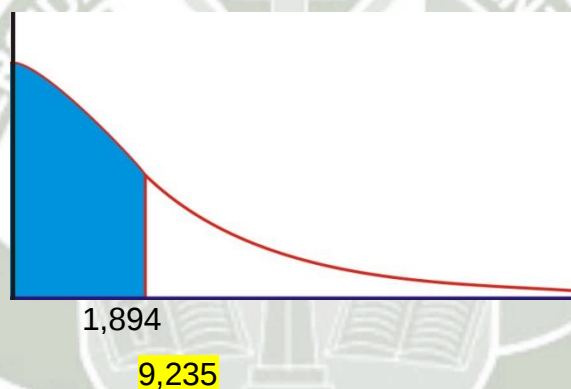
Análisis estadístico mediante la t student entre el post test del grupo control y el post test del grupo experimental en la dimensión Atención

Prueba de muestras relacionadas

	Diferencias relacionadas					t	gl	Sig. (bilateral)
	Media	Desviación típ.	Error típ. de la media	95% Intervalo de confianza para la diferencia				
				Inferior	Superior			
Post test control – Post test experimental	1,2590	0.36521	,12500	,82942	1,42058	9.235	7	0,000

Gráfico 31

Ubicación del valor de la T student de la dimensión Atención

**Tabla z**

Grados de libertad	0.25	0.1	0.05	0.025	0.01
5	0.7267	1.4759	2.0150	2.5706	3.3649
6	0.7176	1.4398	1.9432	2.4469	3.1427
7	0.7111	1.4149	1.8946	2.3646	2.9979
8	0.7064	1.3968	1.8595	2.3060	2.8965
9	0.7027	1.3830	1.8331	2.2622	2.8214

Los resultados muestran en lo que respecta al post test que si existe una diferencia entre el grupo control y grupo experimental, según el análisis $t=9.235$ mayor al límite $t=1.894$, y muestran una significancia $p= 0.000$ menor al límite $p < 0.05$ y según estos resultados si existen una evolución entre el grupo control y el grupo experimental.

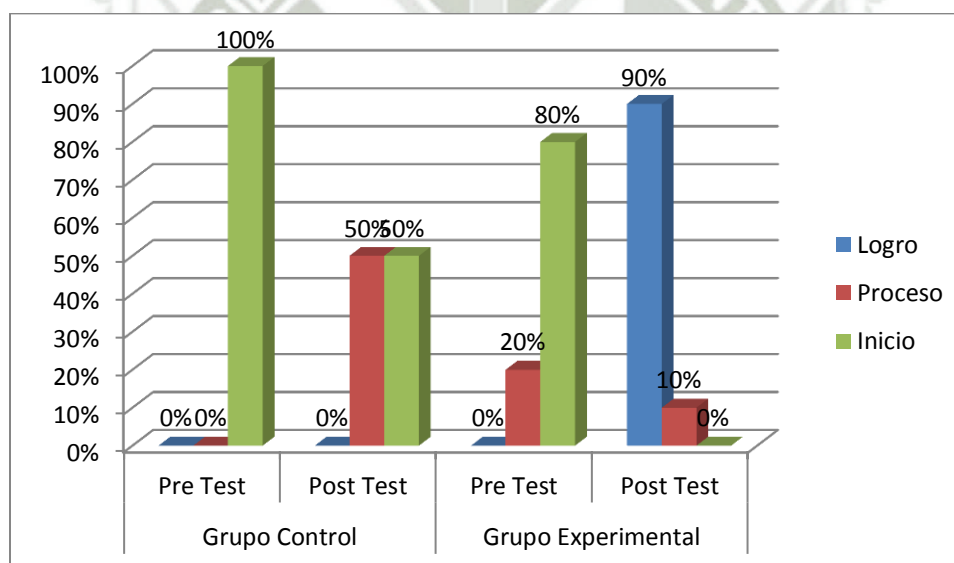
Tabla 35

Dimensión Memoria en modalidad pre test y post test en el grupo control y grupo experimental

Criterios	Grupo Control				Grupo Experimental			
	Pre Test		Post Test		Pre Test		Post Test	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Logro	0	0	0	0	0	0	9	90
Proceso	0	0	5	50	2	20	1	10
Inicio	10	100	5	50	8	80	0	0
Total	10	100	10	100	10	100	10	100

Gráfico 32

Dimensión Memoria en modalidad pre test y post test en el grupo control y grupo experimental



En la dimensión memoria los niños muestran un nivel inicio del 100% en el grupo control en la etapa del pre test, en cambio en el análisis del post test del mismo grupo se logra apreciar que existe una mejora ya que los resultados hallados muestran que el 50% mejoró en el nivel de proceso y el otro 50% presenta un nivel inicio; en cambio en el grupo experimental los resultados son distintos, los niños en el pre test iniciaron con el 80% a nivel inicio y solo el 20% a nivel proceso; en cambio aplicado el programa en el post test los resultados son distintos ya que el 90% logra un nivel de logro y el nivel de proceso queda reducido a solo el 10%, de esta formase aprecia que si existe mejora en este grupo.

Tabla 36

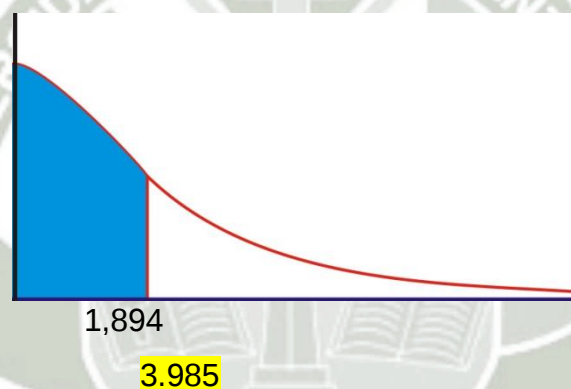
Análisis estadístico mediante la t student entre el post test del grupo control y el post test del grupo experimental en la dimensión Memoria

Prueba de muestras relacionadas

	Diferencias relacionadas				t	gl	Sig. (bilateral)
	Media	Desviación típ.	Error típ. de la media	95% Intervalo de confianza para la diferencia			
				Inferior Superior			
Post test control – Post test experimental	1,12500	0,99256	,35056	,29792 1,95352	3,985	7	0,011

Gráfico 33

Ubicación del valor de la T student de la dimensión Memoria

**Tabla z**

Grados de libertad	0.25	0.1	0.05	0.025	0.01
5	0.7267	1.4759	2.0150	2.5706	3.3649
6	0.7176	1.4398	1.9432	2.4469	3.1427
7	0.7111	1.4149	1.8946	2.3646	2.9979
8	0.7064	1.3968	1.8595	2.3060	2.8965
9	0.7027	1.3830	1.8331	2.2622	2.8214

Los resultados muestran en lo que respecta al post test que si existe una diferencia entre el grupo control y grupo experimental, según el análisis $t=3.985$ mayor al límite $t=1.894$, y muestran una significancia $p=0.0011$ menor al límite $p<0.05$ y según estos resultados si existen una evolución entre el grupo control y el grupo experimental.

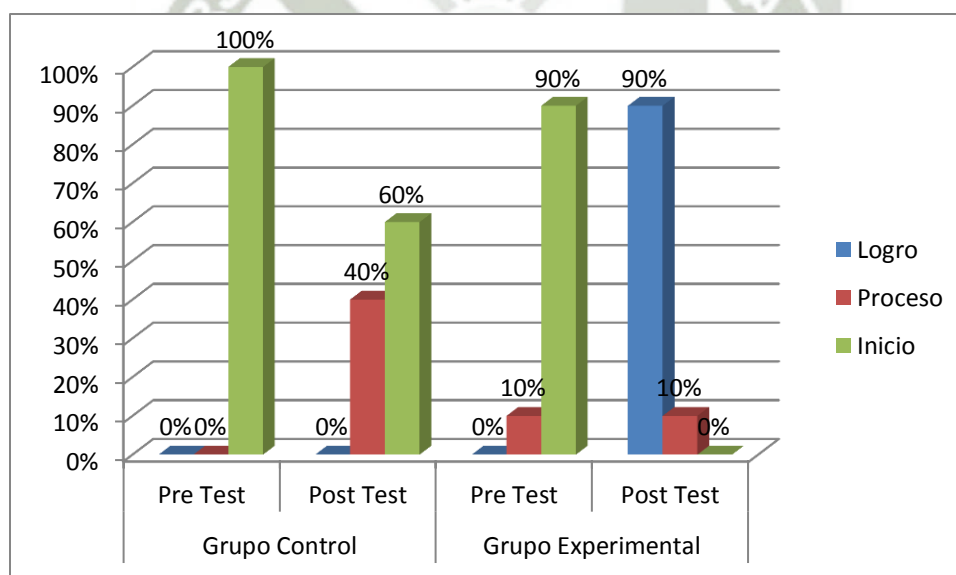
Tabla 37

Variable Desarrollo Cognitivo en modalidad pre test y post test en el grupo control y grupo experimental

Criterios	Grupo Control				Grupo Experimental			
	Pre Test		Post Test		Pre Test		Post Test	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Logro	0	0	0	0	0	0	9	90
Proceso	0	0	4	40	1	10	1	10
Inicio	10	100	6	60	9	90	0	0
Total	10	100	10	100	10	100	10	100

Gráfico 34

Variable Desarrollo Cognitivo en modalidad pre test y post test en el grupo control y grupo experimental



En los resultados del análisis de la variable desarrollo cognitivo, se puede apreciar que en el pre test los niños del grupo control tienen un 100% a nivel inicio y en el post test muestran un nivel de inicio del 60% y un nivel de proceso con el 40%, en el grupo experimental los resultados en el pre test son el 90% en un nivel de inicio y solo el 10% en nivel de proceso, en cambio en el post test se logra mejorar estos niveles y se obtiene que el 90% está en nivel logro y solo el 10% está a nivel de proceso, esto manifiesta que la aplicación del taller mejora la capacidad de los niños.

Tabla 38

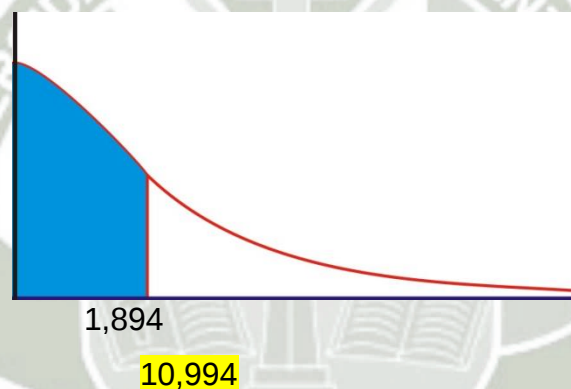
Análisis estadístico mediante la t student entre el post test del grupo control y el post test del grupo experimental en la variable Desarrollo Cognitivo

Prueba de muestras relacionadas

	Diferencias relacionadas					t	gl	Sig. (bilateral)
	Media	Desviación típ.	Error típ. de la media	95% Intervalo de confianza para la diferencia				
				Inferior	Superior			
Post test control – Post test experimental	1,1356	0,86236	0,2981	,42872	1,82684	10,994	7	0,000

Gráfico 35

Ubicación del valor de la T student variable Desarrollo Cognitivo

**Tabla z**

Grados de libertad	0.25	0.1	0.05	0.025	0.01
5	0.7267	1.4759	2.0150	2.5706	3.3649
6	0.7176	1.4398	1.9432	2.4469	3.1427
7	0.7111	1.4149	1.8946	2.3646	2.9979
8	0.7064	1.3968	1.8595	2.3060	2.8965
9	0.7027	1.3830	1.8331	2.2622	2.8214

Los resultados muestran en lo que respecta al post test que si existe una diferencia entre el grupo control y grupo experimental, según el análisis $t=10.994$ mayor al límite $t=1.894$, y muestran una significancia $p=0.000$ menor al límite $p<0.05$ y según estos resultados si existen una evolución entre el grupo control y el grupo experimental.

INTERPRETACIÓN

La prueba estadística t de student se utiliza para determinar si hay una diferencia significativa entre las medias de dos grupos, es decir para compararlas. Para este test se formula una hipótesis nula y una hipótesis verdadera y el nivel de la probabilidad (nivel de la significación, p) es: $p < .05$ es un valor común que se utiliza.

La "t" es el valor de la t de student, "gl" es el grado de libertad y "Sig" indica la probabilidad que la varianzas poblacionales sean diferentes; esta información es importante ya que si se estiman iguales se usa un procedimiento estadístico para calcular t de student para muestras relacionadas y si las varianzas son distintas se utiliza una variante en la fórmula. Al observar la tabla notamos que el valor para "Sig." es 0,00 que es inferior a 0,05. Esto significa que existe una influencia del 100% entre la media inicial y la media final.

$H_0 = p > 0.05$ (Hipótesis nula)

Dado que la Estimulación Temprana es una gran herramienta que se utiliza para fomentar el desarrollo cognitivo e intelectual de los niños, para que desarrollen nuevas destrezas y construyan futuros aprendizajes.

Es probable que al aplicar el Programa de Estimulación Temprana "Aprendo Jugando" NO se mejore y ni facilite el desarrollo cognitivo de los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial Alto de Amados y éste NO influya de manera positiva y significativa en las áreas de atención, percepción y memoria, pudiendo haber resultados diferentes en comparación con el grupo al cual no se le aplicó dicho programa.

**** La significancia hallada $p = 0.000$ se descarta esta hipótesis***

$H_1 = p < 0.05$ (Hipótesis verdadera)

Dado que la Estimulación Temprana es una gran herramienta que se utiliza para fomentar el desarrollo cognitivo e intelectual de los niños, para que desarrollen nuevas destrezas y construyan futuros aprendizajes.

Es probable que al aplicar el Programa de Estimulación Temprana "Aprendo Jugando" SI se mejore y facilite el desarrollo cognitivo de los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial Alto de Amados y éste SI influya de manera positiva y significativa en las áreas de atención, percepción y memoria, pudiendo haber resultados diferentes en comparación con el grupo al cual no se le aplicó dicho programa.

**** La significancia hallada $p = 0.000$ se acepta esta hipótesis***



CAPÍTULO II

DISCUSIÓN Y COMENTARIOS

Los resultados de investigación en el grupo experimental, permiten señalar que la estimulación temprana tiene por objetivo apoyar al niño en el desarrollo de sus aspectos cognitivos, ya que está destinada a dar impulso a funciones ya existentes en él y susceptibles de avivarse por medio del estímulo.

Los resultados entre el pre test y pos test del grupo control y del grupo experimental en la variable del Desarrollo cognitivo, dieron como resultado la significancia hallada de $p=0.000$, entonces se descarta la Hipótesis nula $H_0= p>0.05$, ya que según la tabla de distribución t de student el nivel de significación es : $p < 0.05$ y se comprueba la Hipótesis verdadera $H_1= p<0.05$, ya que la significancia hallada de $p=0.000$; es decir el programa de estimulación temprana “Aprendo jugando” si influye de manera positiva y significativa en las áreas de atención, percepción y memoria. Destacándose el objetivo de establecer la diferencia significativa del antes y el después de la aplicación del programa de Estimulación Temprana “Aprendo Jugando” sobre el nivel de desarrollo cognitivo en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial Alto de Amados. Arequipa 2016. Se destaca que un diseño experimental es el grupo que está expuesto a la manipulación experimental bajo estudio.

Según lo detalla Piaget el cerebro evoluciona de manera extraordinaria en los primeros años de vida y es el momento en el que hace más eficaz el aprendizaje, esto porque el cerebro tiene mayor plasticidad, es decir que se establecen conexiones entre neuronas con mayor facilidad y eficacia, este proceso se presenta aproximadamente hasta los seis años de edad, a partir de entonces, algunos circuitos neuronales se atrofian y otros se regeneran, por ello el objetivo de la estimulación temprana es conseguir el mayor número de conexiones neuronales haciendo que éstos circuitos se regeneren y sigan funcionando.

Los resultados de investigación también permitieron realizar las comparaciones entre el grupo control y el grupo experimental, en lo que respecta al aprendizaje de los niños en

base a sus habilidades cognitivas, por medio de las cuales ellos conocen y entienden el mundo que los rodea y ello se logra gracias a procesos cognitivos básicos que se desarrollan desde los primeros años de vida. Estos son: Percepción, atención y memoria.

Según el análisis estadístico mediante la t student entre el post test del grupo control y el post test del grupo experimental en la dimensión Percepción, los resultados muestran en lo que respecta al post test que si existe una diferencia entre el grupo control y grupo experimental, según el análisis $t=4.527$ mayor al límite $t=1.984$, y muestran una significancia $p= 0.003$ menor al límite $p < 0.05$ y según estos resultados si existen una evolución entre el grupo control y el grupo experimental.

Según el análisis estadístico mediante la t student entre el post test del grupo control y el post test del grupo experimental en la dimensión Atención, los resultados muestran en lo que respecta al post test que si existe una diferencia entre el grupo control y grupo experimental, según el análisis $t=9.235$ mayor al límite $t=1.894$, y muestran una significancia $p= 0.000$ menor al límite $p < 0.05$ y según estos resultados si existen una evolución entre el grupo control y el grupo experimental.

Según el análisis estadístico mediante la t student entre el post test del grupo control y el post test del grupo experimental en la dimensión Memoria, los resultados muestran en lo que respecta al post test que si existe una diferencia entre el grupo control y grupo experimental, según el análisis $t=3.985$ mayor al límite $t=1.894$, y muestran una significancia $p= 0.0011$ menor al límite $p < 0.05$ y según estos resultados si existen una evolución entre el grupo control y el grupo experimental.

En relación a la controversia con el grupo control, los niños asignados a este grupo no recibieron tratamiento experimental denominado Programa de Estimulación “Aprendo jugando”, por lo tanto en el pre test y en el pos test si hubo resultados diferentes en comparación con el grupo experimental, al cual si se le aplicó dicho programa. Sin embargo existen mejoras en su minoría debido a la madurez de los niños y a los estímulos que reciben a diario del medio que los rodea.



CAPÍTULO III CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

CONCLUSIONES

PRIMERA: La investigación nos permitió apreciar que en la variable Desarrollo cognitivo, en lo que respecta al pre test la mayoría de niños del grupo experimental y del grupo control se encuentran en la categoría de inicio para los indicadores de atención, percepción y memoria, es decir tienen un nivel de desarrollo cognitivo deficiente.

SEGUNDA: La aplicación del pos test al grupo experimental, expuesto al programa de estimulación “Aprendo jugando”, manifestó que la mayoría de niños se encuentra en la categoría de logro para los indicadores atención, percepción y memoria, es decir que alcanzaron un nivel de desarrollo cognitivo muy bueno. Mientras que en el grupo control, los niños se encuentran en las categorías de proceso e inicio, es decir que el nivel de desarrollo cognitivo que alcanzaron fue regular y deficiente.

TERCERA: Se concluye entonces que si hay una diferencia significativa entre el antes y el después de la aplicación del programa de Estimulación Temprana “Aprendo Jugando” sobre el nivel de desarrollo cognitivo en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial Alto de Amados. Arequipa 2016, ya que si hay resultados diferentes en comparación con el grupo al cual no se le aplicó dicho programa.

Los objetivos del presente trabajo de investigación “Influencia de la Estimulación Temprana a través de actividades lúdicas para mejorar el desarrollo cognitivo en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial Alto de Amados. Arequipa 2016”, fueron cumplidos y la hipótesis fue verificada totalmente, pudiendo aseverar una vez más que la Estimulación Temprana en la infancia es de suma importancia para el desarrollo cognitivo e intelectual de los niños a través de actividades lúdicas.

RECOMENDACIONES

PRIMERA: En la planificación anual, la Institución Educativa Inicial Alto de Amados puede organizar diversas actividades de Estimulación temprana, con el fin de que las maestras cuenten dentro de su programación semanal con actividades lúdicas, especialmente dirigidas a desarrollar la inteligencia cognitiva del niño y a la vez su inteligencia emocional, para que ellos vayan desarrollando nuevas destrezas y habilidades en la infancia.

SEGUNDA: Desarrollar talleres lúdicos con los padres de familia, cuyo objetivo principal esté relacionado con el juego, para que ellos también sean parte del aprendizaje de sus hijos, es por ello que se sugiere que en cada Institución educativa del nivel inicial, se instruya a los padres para que comprendan y valoren la riqueza lúdica a través de diversas experiencias, para que así ellos la transmitan a sus hijos y el aprendizaje de estos sea más significativo y atractivo, y no solo esté en manos de los docentes o estimuladores sino también de sus padres.

TERCERA: La Institución Educativa Inicial Alto de Amados, puede invitar a personas expertas en el área de estimulación temprana; para que brinde charlas tanto a docentes como a padres de familia, para que se enriquezcan del tema y sepan transmitirlo adecuadamente a los niños.

PROPUESTA

¿CÓMO APOYAR EL JUEGO DE LOS NIÑOS?

De acuerdo con los resultados encontrados en la investigación realizada, encontramos que algunos docentes y padres de familia consideran el juego como algo “absurdo” que en vez de contribuir al aprendizaje de los niños, es una pérdida de tiempo, ya que para ellos es mejor trabajar conceptos a través de fichas, libros o cuadernos, en el cual el niño este sentando de manera estática, trabajando como si fuera un “robot”.

Con la propuesta sugerida se pretende revisar las actitudes de los docentes y padres de familia frente al juego de los niños, con el fin de conocer sus fortalezas y debilidades con respecto al apoyo que debemos darle a ésta actividad tan importante en la vida de nuestros niños.

INTRODUCCIÓN

Los niños necesitan estar activos para crecer y desarrollar sus capacidades, el juego es importante para el aprendizaje y desarrollo integral de los niños puesto que aprenden a conocer la vida jugando.

El juego es de vital importancia en la niñez y será la base de los futuros aprendizajes de los niños, es por esto que no debemos negarle este derecho que tienen desde que nacen, ya que en vez de ayudarlos, les estaremos haciendo un gran daño.

OBJETIVOS

- Establecer algunas pautas para padres de familia y docentes del nivel inicial, sobre la importancia del juego en el niño, para que tengan conocimiento sobre las diversas actividades lúdicas que deben desarrollar los niños en la primera infancia.
- Desarrollar talleres para los padres de familia, sobre temas de desarrollo y aprendizaje infantil a través del juego.

- Brindar charlas a los docentes, para que consideren el juego algo fundamental en sus programaciones diarias.
- Reflexionar sobre las actitudes negativa que se suelen asumir con relación al juego del niño.
- Organizar festivales de juego, en los cuales participen padres de familia, niños y docentes.

MATERIALES

Podemos utilizar material reciclable, que los niños pueden ir juntando con ayuda de sus padres, para realizar los festivales del juego.

Para brindar las charlas y talleres se necesitará del apoyo de especialistas en el tema, los cuales brindaran información adecuada tanto a padres de familia como docentes.

Se propone también utilizar material concreto estructurado y no estructurado encontrado en los diversos sectores de trabajo de las Instituciones educativas, para poder trabajar en los festivales del juego. Por ejemplo:

- El sector de dramatización debe contar con títeres y un teatrín para estos, disfraces y accesorios como sombreros, máscaras, peluches de animales domésticos y salvajes; telas de diferentes tamaños y colores, títeres de dedo, accesorios de ropa de adultos.
- El sector del hogar debe contar con muñecas tipo bebé, menaje de cocina y comedor, camita, mesita, sillas, ropero, teléfono, telas para tapar, vestir, envolver, cocinita, etc.
- En el sector de construcción deben encontrarse bloques de madera de diversos anchos y largos, cubos, latas, sogas, tubos PVC para encajar,

tablitas de madera de diversos tamaños, bloques de construcción tipo Lego, diversos juegos de mesa, etc.

- El sector de arte contiene témperas, pinturas, crayolas, pinceles gruesos y delgados, colores, plumones, tizas de colores, arcillas, punzones, lanas, esponjas, goma, plastilina, hojas, papelotes, papeles de colores, revistas, periódicos, cartulinas, etc.
- El sector de psicomotricidad contiene los siguientes materiales: pompones, pañuelos, latas, conos, cuerdas, argollas, cintas, cojines rellenos, pelotas, etc.

DURACIÓN

El desarrollo de la propuesta se debe empezar a realizar durante el presente año y en adelante; cada docente debe tener en cuenta en cada una de sus programaciones actividades diarias de juegos lúdicos, que no solo involucren a los niños sino también a padres de familia y docentes.

CONTENIDO

Haciendo memoria: nuestra historia lúdica influye en nuestra actitud hacia el juego infantil

Nuestras actitudes hacia el juego infantil nos llevan a pensar, a sentir y a actuar de una manera determinada con relación a esta actividad. Estas actividades se forman en varios momentos de nuestras vidas y son influidas por nuestras experiencias y los conocimientos que vamos incorporando.

Una fuente importante de nuestras actitudes hacia el juego se inicia en nuestra niñez y en la forma cómo fuimos criados. También influye mucho la forma cómo nos trataron nuestros maestros en este aspecto. Si valoran tus momentos de juego, te apoyaron y participaron contigo, tu actitud tendrá más chance de ser favorable. Si, por el contrario,

tus padres o maestros fueron represivos o castigadores con respecto al juego, te puedes haber identificado con esta posición y como adulto reproducir, sin darte cuenta, esta misma actitud.

Vamos a hacer ahora un pequeño viaje al pasado, al tiempo en que eras niño o niña. Cierra tus ojos y busca recordar algún episodio en el cual te encontrabas jugando. Luego, responde sinceramente estas preguntas. Al final del ejercicio podrás tener una idea de tu historia lúdica infantil.

- ¿Recuerdas a qué jugabas cuando eras pequeño?
- ¿Cuáles eran tus juegos favoritos?
- ¿Recuerdas algún juego en particular?
- ¿Cómo te sentías jugando ese juego?
- ¿Con quién recuerdas que jugabas?
- ¿Recuerdas alguna vez haber jugado con un adulto?
- ¿Quién era ese adulto?
- ¿Qué sentías jugando con él o ella?
- ¿Recuerdas que actitud tenía tu mamá y tu papá con respecto a tus juegos? ¿Jugaron alguna vez contigo? ¿Cómo te sentías al respecto?
- ¿Recuerdas que actitud tenían tus maestros respecto a tus juegos?
- ¿Tenías juguetes? ¿Qué juguetes recuerdas?

Todos llevamos un niño dentro que desea recuperar su capacidad de jugar

Ahora conoces algo más acerca del origen de las actitudes hacia el juego infantil en tu vida. Un siguiente paso es reflexionar acerca de la importancia que tiene el contar con actitudes favorables hacia el juego de los niños.

Los estudios han demostrado que la actitud favorable de los educadores y padres de familia hacia el juego, en el marco de la educación inicial, es el factor principal para favorecer esta práctica.

Ideas para apoyar el juego infantil en la familia y colegio

a. Talleres para padres

Como educadora, puede organizar en tu centro educativo y con apoyo de la Asociación de padres de familia (APAFA) talleres para padres sobre temas de desarrollo y aprendizaje infantil. En el marco de esto talleres se sugiere orientar a los padres con el fin de:

- Compartir con ellos tus nuevos conocimientos sobre la importancia del juego en el desarrollo y el aprendizaje.
- Reflexionar sobre las actitudes negativas que se suelen asumir con relación al juego del niño: cuidado excesivo de los juguetes, indiferencia de los adultos, etc. Y alentar el desarrollo de actitudes favorables al juego libre, espontáneo, creativo y autónomo del niño.
- Organicen un espacio seguro, limpio y motivador para el juego de sus hijos, en casa, que contenga como mínimo 4 juguetes: pelotas, muñecos, bloques de construcción, cuentos, objetos para jalar, entre otros.
- Deben considerar los gustos e intereses de sus hijos.
- Asignen un tiempo para que el niño pueda jugar libremente, con observación y soporte afectivo de sus padres o hermanos mayores.

b. Festivales del juego

Dentro de tu plan anual de actividades puedes programar la organización de un “Festival del juego” que es un conjunto de actividades destinado a que los padres, madres y adultos cuidadores elaboren juguetes para sus hijos y cuenten con un momento para compartir espacio de juego con estos.

Con los padres de familia determinarás los materiales que necesitan y que pueden aportar ellos. Es importante que los padres de familia aporten nuevas ideas para lograr una mejor identificación con el proceso. Los materiales de la zona como madera, lana, entre otros, son insumos con los que pueden construir carrito, tejer muñeco relleno, etc.

Un evento de esta naturaleza debe involucrar tanto a niños como adultos. Planificar los juegos que compartirán, uniré a todos en un espíritu cooperativo y alegre que culminara en un día de fiesta.

Una idea interesante es organizar un concurso de materiales educativo o juguetes donde puedan participar los niños y padres de familia. Los materiales producidos pueden ser expuestos el día que se celebre el festival del juego.

ACCIONES DE COORDINACIÓN

- Los directores de cada Institución educativa, deben impulsar y motivar a los docentes para que estén en constante capacitación.
- Los docentes de todas las edades deben estar en constante actualización, sobre las formas de enseñanza.
- Hacer gestiones en universidades, institutos, colegios, etc. para que especialistas en el área de estimulación temprana, brinden charlas y talleres a docentes y padres de familia.
- Realizar “escuela de padres” cada mes, con el fin de comunicarles temas de interés sobre la educación de sus hijos.

BIBLIOGRAFÍA

Bohorquez Isabel (1999). *Compendio de Educación Inicial*.

Campos Tejada Saúl (1995). *Articulación Curricular*.

Díaz Parreño Belén Merino (2002). *Estimulación para su bebe Desarrollo evolutivo y guía de actividades*.

Flores Marcos (2000). *Teorías cognitivas y Educación*. Editorial San Marcos Lima Perú.

Guyton Arthur, Hall John (2001). *Tratado de la Fisiología Medica*. México.

Kamil y R. Devries (1985). *La teoría de Piaget y la educación*. Edición Aprendizaje. Visor, Madrid.

Mazzola de Bevilacqua, A. (2005). *Estimulación temprana*. Oficina Regional de la UNESCO para A. Latina y el Caribe.

Ministerio de Educación (2008). *Diseño Curricular Nacional (DCN)*. Lima. Editorial MINEDU.

Muñoz, Fernando (2008). *Estimulación Infantil*. Morelia. Edit. Grijalva, S.A.

Nauta Áreas (1992). *Consultor Didáctico*. Loreto Barcelona.

Ordoñez María del Carmen, Tinajero Alfredo (2005). *Estimulación Temprana*. Editorial Cultural, edición Madrid - España.

Silva, G. (2010). *El juego como estrategia para alcanzar la equidad cualitativa en la educación inicial. Entornos lúdicos y oportunidades de juego en el CEI y la familia. En: Educación, procesos pedagógicos y equidad: cuatro informes de investigación*. Lima: Editorial Grade

Sort Edison Ramón (1981). *Enciclopedia de la Psicopedagogía, Pedagogía y Psicología*. Editorial Océano Centriun, Edición Barcelona España.

Venguer Leonidas A. (1981). *Psicología Preescolar*. Editorial Pueblo y Educación, edición Tercera. La Habana.

INFORMATOGRAFÍA

<http://www.innatia.com/s/c-estimulacion-temprana/a-importancia-en-los-ninos.html>

<http://www.cosasdelainfancia.com/biblioteca-esti-t-g.htm>

<http://www.desarrolloinfantil.net/desarrollo-psicologico/habilidades-motrices-nino-de-cuatro-anos>

http://www.guiainfantil.com/educacion/desarrollo/cuatro_anos.htm

http://www.academia.edu/8100465/Desarrollo_cognoscitivo_del_nino_de_4_a_5_anos

<https://salaamarilla2009.blogspot.pe/2012/02/caracteristicas-del-nino-de-4-anos.html>

<http://www.monografias.com/trabajos15/cognitivas-preescolar/cognitivas-preescolar.shtml>

<https://utopiainfantil.com/2011/10/06/el-desarrollo-sensorial-del-nino/>

<http://www.monografias.com/trabajos12/orsen/orsen.shtml>

<http://www.cepvi.com/index.php/psicologia-infantil/desarrollo/desarrollo-de-la-memoria?start=1>

https://es.wikipedia.org/wiki/Jean_Piaget

<http://aprendiendomatematicas.com/etapas-de-desarrollo-cognitivo-segun-piaget/>

<http://espacio-bb.blogspot.pe/2008/04/qu-es-el-juego-para-un-nio.html>

<http://www.hacerfamilia.com/educacion/noticia-importancia-juego-desarrollo-nino-20130516073341.html>

<http://www.consumer.es/web/es/bebe/ninos/2015/09/23/222480.php>

<http://www.hacerfamilia.com/ninos/noticia-aprenden-ninos-traves-juego-20150326111523.html>

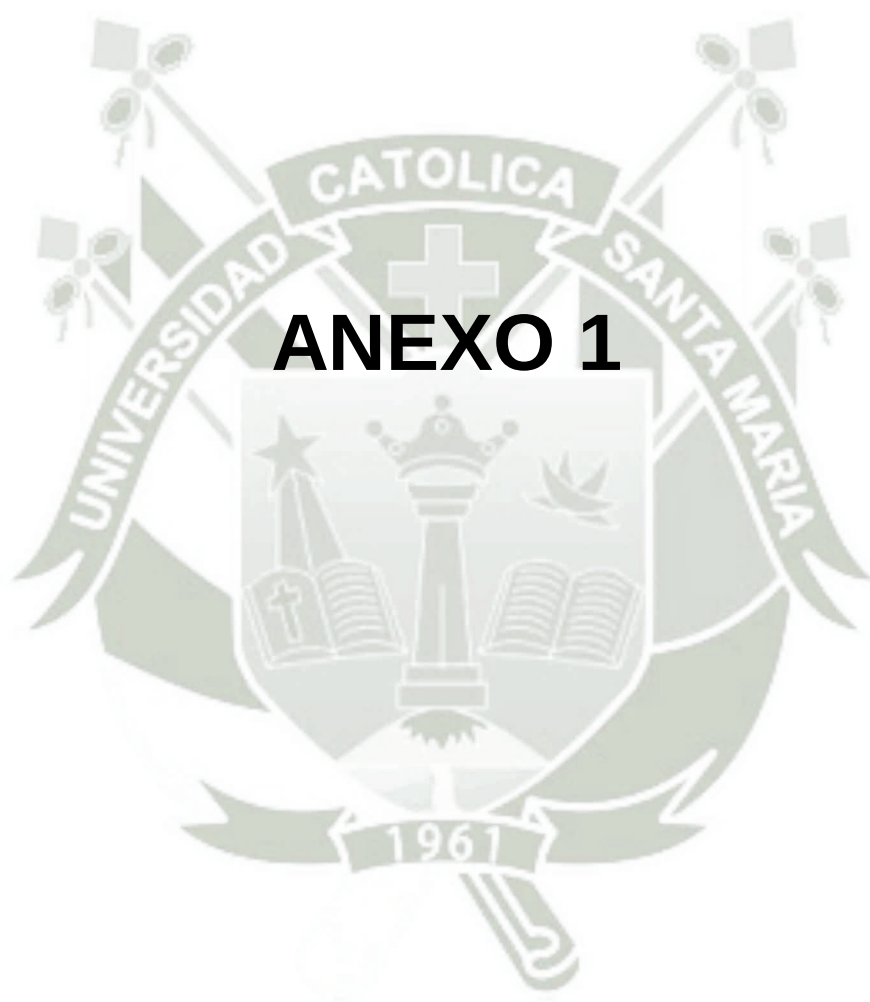
HEMEROGRAFÍA

Ministerio de Educación Peruano. *Revista Crecer del Ministerio de Educación Peruano*. Lima. Julio 2013. 32 Págs. Época Moderna. Núm. 12





ANEXOS



ANEXO 1

FICHA DE OBSERVACION N° 1

Nombre del alumno:

Edad Cronológica:

INDICADOR	ITEMS	VALORACIÓN		
		INICIO	PROCESO	LOGRO
PERCEPCIÓN	1. Reconoce tres tipos de olores iguales de entre cinco olores diferentes.			
	2. Reconoce los tipos de sabores: dulce, salado y ácido.			
	3. Usando el tacto puede describir al menos tres características de un objeto.			
	4. Con los ojos tapados, aparea tres pares de texturas iguales, reconociendo a qué tipo de textura pertenece.			
	5. Nombra el material con el cual están hechos los siguientes objetos: el vaso, el libro y el vestido.			
	6. Solo con oír, puede reproducir una secuencia de sonidos con 4 diferentes instrumentos.			
	7. Clasifica objetos por color.			
	8. Clasifica objetos por forma.			
TOTAL				

FICHA DE OBSERVACION N° 2

Nombre del alumno:

Edad Cronológica:

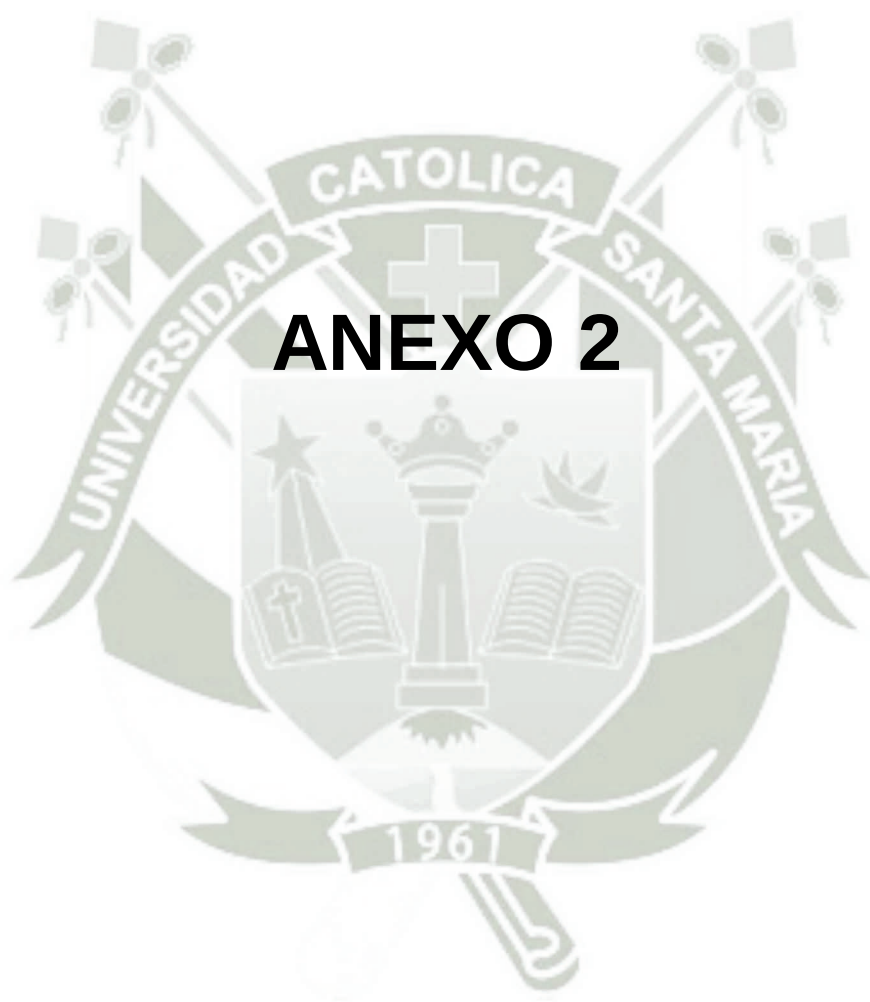
INDICADOR	ITEMS	VALORACIÓN		
		INICIO	PROCESO	LOGRO
ATENCIÓN	1. Identifica semejanzas y diferencias entre dos figuras parecidas.			
	2. Ordena una secuencia de 4 imágenes sobre eventos simples.			
	3. Realiza secuencias por color. (3 colores distintos)			
	4. Realiza secuencias por forma. (3 formas distintas)			
	5. Compara cantidades y describe el que contiene más, menos e igual.			
	6. Hace agrupaciones utilizando cuantificadores: muchos, pocos, uno, ninguno.			
	7. Identifica ubicaciones de objetos (encima, debajo, dentro, fuera, adelante, atrás, lejos, cerca).			
	8. Identifica y traza las figuras geométricas: cuadrado, círculo, rectángulo y triángulo.			
TOTAL				

FICHA DE OBSERVACION N° 3

Nombre del alumno:

Edad Cronológica:

INDICADOR	ITEMS	VALORACIÓN		
		INICIO	PROCESO	LOGRO
MEMORIA	1. Identifica número y cantidad hasta el número 10.			
	2. Aprende y canta de principio a fin una canción.			
	3. Reconoce los colores primarios: rojo, amarillo y azul.			
	4. Reconoce los colores secundarios: verde, café, negro, blanco, anaranjado, celeste, rosado, morado.			
	5. Dibuja la figura humana: cabeza, tronco, extremidades. (No monigote)			
	6. Distingue su lado izquierdo y su lado derecho.			
	7. Escucha un cuento y responde preguntas sencillas sobre éste.			
	8. Reconoce el sonido inicial en las palabras, da ejemplos.			
TOTAL				



ANEXO 2

MATRIZ DE DATOS
INDICADOR PERCEPCIÓN
GRUPO CONTROL – PRE TEST

FICHA Nº 1																									
PERCEPCIÓN																									
NIÑOS	1			2			3			4			5			6			7			8			
	I	P	L	I	P	L	I	P	L	I	P	L	I	P	L	I	P	L	I	P	L	I	P	L	
1	X			X			X			X			X			X			X			X			
2		X			X			X		X			X			X				X				X	
3		X		X			X			X			X			X			X			X			
4	X				X		X			X			X			X			X			X			
5	X			X				X		X			X			X			X			X			
6		X		X				X			X			X		X				X				X	
7			X	X					X		X			X			X		X				X		
8	X				X		X				X			X		X				X			X		
9		X			X		X			X			X			X				X			X		
10		X		X			X			X			X			X			X				X		
FRECUENCIA	4	5	1	6	4	0	6	3	2	7	3	0	8	2	0	6	3	1	5	5	0	6	4	0	
%	40	50	10	60	40	0	60	30	20	70	30	0	80	20	0	60	30	10	50	50	0	60	40	0	

MATRIZ DE DATOS

INDICADOR PERCEPCIÓN

GRUPO EXPERIMENTAL – PRE TEST

FICHA Nº 1																								
PERCEPCIÓN																								
NIÑOS	1			2			3			4			5			6			7			8		
	I	P	L	I	P	L	I	P	L	I	P	L	I	P	L	I	P	L	I	P	L	I	P	L
1		X		X			X			X				X		X				X			X	
2	X			X			X			X				X		X				X			X	
3	X			X			X			X			X			X				X		X		
4	X				X		X				X		X			X		X				X		
5		X			X			X		X			X			X		X				X		
6		X		X			X			X				X			X			X			X	
7	X					X	X				X			X			X			X			X	
8	X				X			X		X				X		X			X			X		
9	X			X				X		X			X			X			X			X		
10		X		X				X		X			X			X					X		X	
FRECUENCIA	6	4	0	6	3	1	6	4	0	8	2	0	5	5	0	6	4	0	4	5	1	5	5	0
%	60	40	0	60	30	10	60	40	0	80	20	0	50	50	0	60	40	0	40	50	10	50	50	0

MATRIZ DE DATOS
INDICADOR PERCEPCIÓN
GRUPO CONTROL – POST TEST

FICHA Nº 1																								
PERCEPCIÓN																								
NIÑOS	1			2			3			4			5			6			7			8		
	I	P	L	I	P	L	I	P	L	I	P	L	I	P	L	I	P	L	I	P	L	I	P	L
1		X			X			X			X			X			X			X			2	
2			X		X			X			X			X			X			X				X
3			X		X			X				X			X			X			X			X
4		X				X			X			X			X			X			X			X
5		X			X				X			X			X		X			X				X
6			X			X			X			X			X		X				X			X
7			X		X				X			X			X		X			X				X
8			X		X			X		X			X				X		X				X	
9		X				X		X			X			X				X		X		X		
10			X		X		X			X			X				X			X		X		
FRECUENCIA	0	4	6	0	7	3	1	6	3	2	4	4	2	3	5	0	7	3	1	5	4	2	2	6
%	0	40	60	0	70	30	10	60	30	20	40	40	20	30	50	0	70	30	10	50	40	20	20	60

MATRIZ DE DATOS

INDICADOR PERCEPCIÓN

GRUPO EXPERIMENTAL – POST TEST

FICHA Nº 1																								
PERCEPCIÓN																								
NIÑOS	1			2			3			4			5			6			7			8		
	I	P	L	I	P	L	I	P	L	I	P	L	I	P	L	I	P	L	I	P	L	I	P	L
1		X				X			X			X			X	X				X			X	
2			X		X				X			X			X	X				X			X	
3			X			X		X				X			X		X			X			X	
4			X		X				X		X				X		X			X			X	
5			X			X			X			X			X		X			X			X	
6			X			X			X			X			X		X			X			X	
7			X			X			X			X			X		X			X			X	
8			X			X		X			X	X			X		X			X			X	
9			X			X			X			X			X		X			X			X	
10			X			X			X			X			X		X			X			X	
FRECUENCIA	0	1	9	0	2	8	0	2	8	0	3	7	0	0	10	0	3	7	0	0	10	0	0	10
%	0	10	90	0	20	80	0	20	80	0	30	750	0	0	100	0	30	70	0	0	100	0	0	100

MATRIZ DE DATOS
INDICADOR ATENCIÓN
GRUPO CONTROL – PRE TEST

FICHA Nº 2																								
ATENCIÓN																								
NIÑOS	1			2			3			4			5			6			7			8		
	I	P	L	I	P	L	I	P	L	I	P	L	I	P	L	I	P	L	I	P	L	I	P	L
1	X			X			X			X			X			X			X				X	
2	X			X			X			X			X			X			X				X	
3		X		X			X				X			X			X			X			X	
4		X			X			X			X			X			X			X			X	
5		X			X		X			X			X			X			X				X	
6	X				X		X			X				X			X			X			X	
7	X					X		X			X				X		X			X				X
8			X			X		X		X					X		X			X				X
9		X		X				X		X				X			X			X			X	
10	X			X			X			X			X			X				X			X	
FRECUENCIA	5	4	1	5	3	2	6	4	0	7	3	0	3	5	2	2	8	0	1	9	0	0	8	2
%	50	40	10	50	30	20	60	40	0	70	30	0	30	50	20	20	80	0	10	90	0	0	80	20

MATRIZ DE DATOS

INDICADOR ATENCIÓN

GRUPO EXPERIMENTAL – PRE TEST

FICHA Nº 2																								
ATENCIÓN																								
NIÑOS	1			2			3			4			5			6			7			8		
	I	P	L	I	P	L	I	P	L	I	P	L	I	P	L	I	P	L	I	P	L	I	P	L
1		X			X		X				X				x		X			x		X		
2		X			X		X				X			X			X			X		X		
3	X				X			X			X		X				X			X			X	
4	X				X			X			X			X		X			X			X		
5	X				X			X		X				X		X			X			X		
6		X			X			X		X				X		X			X			X		
7		X			X			X		X				x			X			X		X		
8		X			X			X			X				X		X			X				x
9	X				X			X		X				x			X				x		X	
10			X			X		x		X				X			X			X			X	
FRECUENCIA	4	5	1	5	4	1	5	5	0	5	5	0	1	7	2	3	5	2	0	7	3	2	7	1
%	40	50	10	50	40	10	50	50	0	50	50	0	10	70	20	30	50	20	0	70	30	20	70	10

MATRIZ DE DATOS
INDICADOR ATENCIÓN
GRUPO CONTROL – POST TEST

FICHA Nº 2																								
ATENCIÓN																								
NIÑOS	1			2			3			4			5			6			7			8		
	I	P	L	I	P	L	I	P	L	I	P	L	I	P	L	I	P	L	I	P	L	I	P	L
1		X			X			X			X			X		X				X				X
2		X			X			X			X			X		X			X					X
3		X				X		X			X			X		X			X					X
4			X			X			X			X		X			X			X		X		
5			X			X		X				X		X		x				X		X		
6			X			X		X				X			X		X			X		X		
7		X				X		X				X			X		X		X					X
8			X			X			X			X			X		X			X				X
9		X		X				X			x			X				X		X			x	
10	X			X				x		X				x				X			X			x
FRECUENCIA	1	5	4	2	2	6	0	8	2	1	4	5	0	5	5	0	4	6	0	4	6	0	4	6
%	10	50	40	20	20	60	0	80	20	10	40	50	0	50	50	0	40	60	0	40	60	0	40	60

MATRIZ DE DATOS

INDICADOR ATENCIÓN

GRUPO EXPERIMENTAL – POST TEST

FICHA Nº 2																								
ATENCIÓN																								
NIÑOS	1			2			3			4			5			6			7			8		
	I	P	L	I	P	L	I	P	L	I	P	L	I	P	L	I	P	L	I	P	L	I	P	L
1			X			X			X		X				X			X			x			X
2			X		X				X		X				X			X			X			X
3		X				X			X		x			x				X			X			X
4			X			X			X			X			X			X			X			X
5		X				X			X			X			X		x				X		x	
6			X			X		X				X			X			X			X			X
7			X			X			X			X			X			X			X			X
8			X			X			X			X			X			X			X			X
9			X			X		x				X			X			X			X			X
10			x			X			x			X			X			X			X			X
FRECUENCIA	0	2	8	0	1	9	0	2	8	0	3	7	0	1	9	0	1	9	0	0	10	0	1	9
%	0	20	80	0	10	90	0	20	80	0	30	70	0	10	90	0	10	90	0	0	100	0	10	90

MATRIZ DE DATOS
INDICADOR MEMORIA
GRUPO CONTROL – PRE TEST

FICHA Nº 3																									
MEMORIA																									
NIÑOS	1			2			3			4			5			6			7			8			
	I	P	L	I	P	L	I	P	L	I	P	L	I	P	L	I	P	L	I	P	L	I	P	L	
1	X			X			X			X			X			X				X			X		
2	X				X			X		X			X			X				X				X	
3	X				X		X				X		X			X				x			X		
4		X			X			X			X			X		X			X				X		
5		X			X			X			X		X			X			X				X		
6		X		X				X			X			X		X					X				X
7		x		X			X			X				X			X				X			X	
8			X			X			X		X			X			x				X				X
9			X			X			X		X			X		X					X				X
10			X			X			X		x			x		X					X				X
FRECUENCIA	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	7	0	4	6	0	8	2	0	2	3	5	2	4	4	
%	30	40	30	30	40	30	30	40	30	30	70	0	40	60	0	80	20	0	20	30	50	20	40	40	

MATRIZ DE DATOS

INDICADOR MEMORIA

GRUPO EXPERIMENTAL – PRE TEST

FICHA Nº 3																									
MEMORIA																									
NIÑOS	1			2			3			4			5			6			7			8			
	I	P	L	I	P	L	I	P	L	I	P	L	I	P	L	I	P	L	I	P	L	I	P	L	
1	X				X			X		X			X			X				X		X			
2	X				X			X		X			X			X					X		X		
3	X				X			X		X			X			X				x		X			
4		X			X			X		X				X		X					X	x			
5		X			X			X			1			X		X					X		X		
6		X		X					X		1				X		X				X		x		
7		X		X				X			1				X		X				X			X	
8		X				X			X		1				X	X					X			X	
9			X			X			X	X				X			X				X			X	
10			X			X			X		1			X				x				X			X
FRECUENCIA	3	5	2	2	5	3	0	6	4	5	5	0	5	3	2	7	3	0	0	2	8	3	3	4	
%	30	50	20	20	50	30	0	60	40	50	50	0	50	30	20	70	30	0	0	20	80	30	30	40	

MATRIZ DE DATOS

INDICADOR MEMORIA

GRUPO CONTROL – POST TEST

FICHA Nº 3																								
MEMORIA																								
NIÑOS	1			2			3			4			5			6			7			8		
	I	P	L	I	P	L	I	P	L	I	P	L	I	P	L	I	P	L	I	P	L	I	P	L
1		X			X			X		X			X			X			X		X			
2		X			X		X			X			X			X			X					X
3		X			X			X		X			X			X			X		X			
4		X			X			X			X		x			X			X		X			
5		x			X		X				X	x				X			X		x			
6			X			X		X			X			X		X			X					X
7			X			X		x			X			X		X			x					X
8			X		x			X			X			X		X				X				X
9			X			X		X			X			X		X				X				X
10			X			X			X		x			X		x				X				X
FRECUENCIA	0	5	5	0	4	6	0	4	6	0	6	4	1	4	5	0	10	0	0	3	7	0	4	6
%	0	50	50	0	40	60	0	40	60	0	60	40	10	40	50	0	10	0	0	30	70	0	40	60

MATRIZ DE DATOS

INDICADOR MEMORIA

GRUPO EXPERIMENTAL – POST TEST

FICHA Nº 3																								
MEMORIA																								
NIÑOS	1			2			3			4			5			6			7			8		
	I	P	L	I	P	L	I	P	L	I	P	L	I	P	L	I	P	L	I	P	L	I	P	L
1			X			X			X		X			x			X			X		X		
2			X			X			X			X			X		X			X		X		
3			X			X			X			X			X			X			X			X
4			X			X			X			X			X		X			X				X
5			X			X			X		X				X		x			X				X
6			X			X			X			X			X		X			X				X
7			X			X			X			X			X		X			X				X
8			X			X			X			X			X			X			X			X
9			X			X			X			X			X			X			X			X
10			X			X			X		X				X			X			X			X
FRECUENCIA	0	0	10	0	0	10	0	0	10	0	3	7	0	1	9	0	2	8	0	0	10	0	2	8
%	0	0	100	0	0	100	0	0	100	0	30	70	0	10	90	0	20	80	0	0	100	0	20	80



ANEXO 3

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTA MARÍA

ESCUELA DE POSTGRADO

MAESTRÍA EN ESTIMULACIÓN TEMPRANA INTEGRAL



“INFLUENCIA DE LA ESTIMULACIÓN TEMPRANA A TRAVÉS DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA MEJORAR EL DESARROLLO COGNITIVO EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL ALTO DE AMADOS. AREQUIPA 2016”

Proyecto de Tesis presentado por la Bachiller:

TALAVERA GUEVARA MEILLY JUANITA

Para optar el Grado Académico de:

Maestro en Estimulación Temprana Integral

**AREQUIPA - PERÚ
2017**

I. PREÁMBULO

El presente trabajo de investigación pretende demostrar que los estímulos perceptivos y cognitivos en los niños se proveen desde edades tempranas y son el desencadenante para su desarrollo físico e intelectual durante los siguientes años.

El desarrollo cognitivo adquiere un papel especial en el aprendizaje infantil, pues llega a constituir una base en el desarrollo del niño, por eso es importante encontrar materiales y actividades que ayuden al niño a desarrollar las capacidades cognitivas y a expresar y representar en forma creativa su mundo y su entorno para que su aprendizaje sea lúdico y atractivo.

El presente estudio aborda el tema de la Estimulación Temprana en niños de 4 años de edad, con la finalidad de mejorar el desarrollo cognitivo a través de actividades lúdicas, teniendo en cuenta que el grupo de estudio son niños con poca o sin ninguna base en los conocimientos cognitivos básicos para su edad, debido a que viven en una zona semi rural y a que los Padres de Familia no están muy informados sobre el tema y no cuentan con el tiempo ni los recursos necesarios para brindar una debida Estimulación Temprana a sus hijos, por lo cual los niños no tuvieron acceso a ningún tipo de estimulación antes de ingresar al jardín a los 4 años; es por esto que se pretende mejorar su desarrollo cognitivo a través del Programa de Estimulación Temprana “Aprendo Jugando”.

El presente trabajo tiene como estudio a dos grupos de niños de cuatro años: Grupo control y grupo experimental, cada uno conformado por 10 niños. Solo al grupo experimental se le aplicó el Programa de Estimulación Temprana “Aprendo Jugando”, sin embargo a ambos grupos se les hizo el pre test y el post test, para así poder contrastar resultados entre los dos al finalizar el estudio de investigación.

II. PLANTEAMIENTO TEÓRICO

1. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Enunciado del problema

“Influencia de la estimulación temprana a través de actividades lúdicas para mejorar el desarrollo cognitivo en los niños y niñas de 4 años en la institución educativa inicial alto de amados. Arequipa 2016”

1.2. Descripción del problema

- Campo: Ciencias Sociales
- Área de Investigación: Estimulación Temprana
- Línea: Desarrollo Cognitivo

CUADRO Nº 01

ANÁLISIS U OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

VARIABLES	INDICADORES	SUB - INDICADORES
Variable independiente: <i>Estimulación temprana.</i>- Es el conjunto de medios, técnicas, y actividades, que desarrollan capacidades cognitivas, físicas y psíquicas en el niño; comprende una serie de estímulos, siendo los más importantes los motores, los sensitivos y los afectivos.	Juegos lúdicos	Percepción: 1. ¿A qué huele? 2. Somos recolectores 3. El cuerpo y la música 4. Reconociendo sonidos 5. La gallinita ciega 6. El balón que viene y va 7. El pañuelo y las sorpresas 8. Soy un tallarín 9. Twister 10. Domino

		Atención: 1. ¿Qué crees que va a suceder? 2. Buscando el tesoro 3. El dado y la torre 4. Construyo mi casa 5. Secuencias de tamaño 6. Carrera con bloques 7. El avión 8. Adivinando imágenes 9. Tangram 10. Abaco Memoria: 1. Imitamos figuras 2. El rey manda 3. A contar 4. Hacemos una telaraña 5. La figura humana 6. Mi retrato 7. Cartillas de secuencias 8. Juego de memoria 9. Rompecabezas 10. Cartillas de opuestos
Variable Dependiente: <i>Desarrollo cognitivo.</i>- Es el proceso evolutivo de transformación que permite al niño ir desarrollando habilidades y destrezas, por medio de adquisición de experiencias y aprendizajes, para su adaptación al medio, implica procesos de atención, percepción, memoria y resolución de problemas.	Percepción	1. Reconoce tres tipos de olores iguales de entre cinco olores diferentes. 2. Reconoce los tipos de sabores: dulce, salado y ácido. 3. Usando el tacto puede describir al menos tres características de un objeto. 4. Con los ojos tapados, empareja tres pares de texturas iguales, reconociendo a qué tipo de textura. 5. Nombra el material con el cual están hechos los siguientes objetos: el vaso, el libro y el vestido. 6. Solo con oír, puede reproducir una secuencia de sonidos con 4 diferentes instrumentos. 7. Clasifica objetos por color. 8. Clasifica objetos por forma.

	Atención	1. Identifica semejanzas y diferencias entre dos figuras parecidas. 2. Ordena una secuencia de 4 imágenes sobre eventos simples. 3. Realiza secuencias por color. (3 colores distintos) 4. Realiza secuencias por forma. (3 formas distintas) 5. Compara cantidades y describe el que contiene más, menos e igual. 6. Hace agrupaciones utilizando cuantificadores: muchos, pocos, uno, ninguno. 7. Identifica ubicaciones de objetos (encima, debajo, dentro, fuera, adelante, atrás, lejos, cerca). 8. Identifica y traza las figuras geométricas: cuadrado, círculo, rectángulo y triángulo.
	Memoria	1. Identifica número y cantidad hasta el número 10. 2. Aprende y canta de principio a fin una canción. 3. Reconoce los colores primarios: rojo, amarillo y azul. 4. Reconoce los colores secundarios: verde, café, negro, blanco, anaranjado, celeste, rosado, morado. 5. Dibuja la figura humana: cabeza, tronco, extremidades. (No monigote) 6. Distingue su lado izquierdo y su lado derecho. 7. Escucha un cuento y responde preguntas sencillas sobre éste. 8. Reconoce el sonido inicial en las palabras, da ejemplos

1.2.1. Interrogantes

- ¿Cuál es el nivel de desarrollo en el área cognitiva que presentan los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial Alto de Amados. Arequipa 2016, antes de participar en el Programa de Estimulación Temprana “Aprendo Jugando”?
- ¿Cuál es el nivel de desarrollo en el área cognitiva que presentan los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial Alto de Amados. Arequipa 2016, después de participar en el Programa de Estimulación Temprana “Aprendo Jugando”?
- ¿Existe diferencia significativa antes y después de la aplicación del programa de Estimulación Temprana “Aprendo Jugando” sobre el nivel de desarrollo cognitivo en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial Alto de Amados. Arequipa 2016?

1.2.2. Tipo y nivel de investigación

- a) Tipo: De campo, de corte transversal
- b) Nivel: Experimental

1.3 Justificación

El presente estudio aborda el tema de la estimulación temprana en niños de 4 años de edad, con la finalidad de mejorar el desarrollo cognitivo a través de actividades lúdicas, mediante el Programa de Estimulación Temprana “Aprendo Jugando”.

Se pretende demostrar que la estimulación adecuada en edades tempranas influye en los procesos de desarrollo cognitivo que servirán de base para futuros aprendizajes, a su vez formar un sentido crítico y analítico de los recursos

didácticos tradicionales y tecnológicos que estimulen la creatividad, la imaginación, así como la capacidad de trabajo individual y en equipo en los niños.

La investigación es significativa, ya que se argumenta a partir de la relevancia social, siendo beneficiados con los resultados de la investigación 10 niños y niñas de cuatro años de edad de la Institución Educativa Inicial Alto de Amados. Arequipa 2016, al lograr una mejora con resultados positivos en el área cognitiva, a través de las actividades lúdicas propuestas.

En cuanto al valor teórico de la investigación se conocerá en mayor medida citando fuentes de conocimiento que aportarán en la profundización de la investigación. Las fuentes están circunscritas a teorías psicopedagógicas y pedagógicas con enfoques acorde al objeto de estudio.

El presente trabajo es original y lleva consigo una información trascendental, constituyendo un aporte fundamental en el conocimiento teórico y práctico sobre la estimulación temprana, que se deberá aplicar en el desarrollo cognitivo de los niños de manera adecuada y oportuna, a través de juegos, mediante la atención, percepción y memoria.

Es factible porque tiene la apertura de la directora de la Institución educativa, el apoyo y la colaboración de los padres de familia donde se realizará la investigación y la autora tiene los conocimientos necesarios acerca de la Estimulación Temprana y el Desarrollo Cognitivo.

2. MARCO CONCEPTUAL

2.1. Definición de la Estimulación Temprana

- “La estimulación temprana es una ciencia basada en las neurociencia, en la Pedagogía y en la Psicología cognitivas y evolutivas”¹
- La estimulación temprana consiste en proporcionar al bebé y al niño las mejores oportunidades de desarrollo físico, intelectual y social para que sus capacidades y habilidades le permitan ser mucho mejor de lo que hubiera sido sin estos estímulos intelectuales y físicos de calidad. La estimulación temprana incluye un conjunto de actividades que pueden ser aplicadas desde el nacimiento hasta los 6 o 7 años del niño, franja de edad con mayor plasticidad cerebral.
- La estimulación temprana es el conjunto de medios, técnicas, y actividades con base científica y aplicada en forma sistémica y secuencial que se emplea en niños desde su nacimiento hasta los seis años, con el objetivo de desarrollar al máximo sus capacidades cognitivas, físicas y psíquicas, permite también, evitar estados no deseados en el desarrollo y ayudar a los padres, con eficacia y autonomía, en el cuidado y desarrollo del niño.
- Es toda actividad de contacto o juego que se realice con los niños para fortalecer y desarrollar de manera adecuada y oportuna todo su potencial de aprendizaje. Se basa en las experiencias previas que tienen los niños y niñas, ya que intervienen los sentidos, la percepción, la exploración, el descubrimiento y el juego, proporcionando al infante una sensación de seguridad, goce y aprendizajes significativos.

¹ Ordoñez María del Carmen, Tinajero Alfredo (2005), Estimulación Temprana. Editorial Cultural, edición

2.2 Importancia de la Estimulación Temprana

Durante la primera infancia se perfecciona la actividad de todos los órganos de los sentidos, en especial, los relacionados con la percepción visual y auditiva del niño, esto le permitirá reconocer y diferenciar colores, formas y sonidos. Por otro lado, los procesos psíquicos y las actividades que se forman en el niño durante esta etapa constituyen habilidades que serán necesarias en su vida posterior.

La estimulación temprana de los niños es más acertada porque su cerebro tiene mayor plasticidad; esto hace que se establezcan conexiones entre las neuronas con más facilidad, rapidez y eficacia. No sólo se trata de reforzar, por ejemplo, aspectos intelectuales o lingüísticos, sino que la estimulación temprana también debe abarcar las demás áreas (motora, sensorial y social) del desarrollo del niño.

La estimulación temprana busca estimular al niño de manera oportuna, el objetivo no es desarrollar niños precoces, ni adelantarlos en su desarrollo natural, sino ofrecerle una gama de experiencias que le permitirán formar las bases para la adquisición de futuros aprendizajes.²

La estimulación temprana puede considerarse una alternativa para mejorar el progreso del infante, ya que este conjunto de acciones proporciona al niño las experiencias que necesita desde su nacimiento, para desarrollar su madurez con respecto a su edad. La estimulación temprana se realiza en los primeros años de vida, y no es necesario que exista algún problema en su desarrollo intelectual para aplicarla.

² <http://www.innatia.com/s/c-estimulacion-temprana/a-importancia-en-los-ninos.html>

2.3 Áreas de desarrollo de la estimulación temprana

La estimulación temprana se puede dividir en cuatro grandes áreas:

- a) Área motriz
- b) Área de lenguaje
- c) Área socio-emocional
- d) Área cognitiva

Todas ellas se complementan, por lo que no se pueden trabajar en forma independiente.

Le permitirán al niño comprender, relacionar, adaptarse a nuevas situaciones, haciendo uso del pensamiento y la interacción directa con los objetos y el mundo que lo rodea. Para desarrollar esta área el niño necesita de experiencias, así el niño podrá desarrollar sus niveles de pensamiento, su capacidad de razonar, poner atención, seguir instrucciones y reaccionar de forma rápida ante diversas situaciones.³

2.3.1 Área motriz

Esta área está relacionada con la habilidad para moverse y desplazarse, permitiendo al niño tomar contacto con el mundo. También comprende la coordinación entre lo que se ve y lo que se toca, lo que lo hace capaz de tomar los objetos con los dedos, pintar, dibujar, hacer nudos, etc. Para desarrollar esta área es necesario dejar al niño tocar, manipular e incluso llevarse a la boca lo que ve, permitir que explore pero sin dejar de establecer límites frente a posibles riesgos.

³ Díaz Parreño Belén Merino (2002). Estimulación para su bebe Desarrollo evolutivo y guía de actividades. Pág. 1 - 50

2.3.2 Área de lenguaje

Está referida a las habilidades que le permitirán al niño comunicarse con su entorno y abarca tres aspectos: La capacidad comprensiva, expresiva y gestual. La capacidad comprensiva se desarrolla desde el nacimiento ya que el niño podrá entender ciertas palabras mucho antes de que puede pronunciar un vocablo con sentido; por esta razón es importante hablarle constantemente, de manera articulada relacionándolo con cada actividad que realice o para designar un objeto que manipule, de esta manera el niño reconocerá los sonidos o palabras que escuche asociándolos y dándoles un significado para luego imitarlos.

2.3.3 Área socio emocional

Esta área incluye las experiencias afectivas y la socialización del niño, que le permitirá 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.

2.3.4 Área cognitiva

Le permitirá al niño comprender, relacionar, adaptarse a nuevas situaciones, haciendo uso del pensamiento y la interacción directa con

los objetos y el mundo que lo rodea. Para desarrollar esta área el niño necesita de experiencias, así el niño podrá desarrollar sus niveles de pensamiento, su capacidad de razonar, poner atención, seguir instrucciones y reaccionar de forma rápida ante diversas situaciones.⁴

Investigaciones afirman que el cerebro evoluciona de manera extraordinaria en los primeros años de vida y es el momento en el que hace más eficaz el aprendizaje, esto porque el cerebro tiene mayor plasticidad, es decir que se establecen conexiones entre neuronas con mayor facilidad y eficacia, este proceso se presenta aproximadamente hasta los seis años de edad, a partir de entonces, algunos circuitos neuronales se atrofian y otros se regeneran, por ello el objetivo de la estimulación temprana es conseguir el mayor número de conexiones neuronales haciendo que éstos circuitos se regeneren y sigan funcionando.

2.4 Características de los niños de 4 años

En esta etapa logran realizar diversas actividades, que incluyen juegos más complejos y distintas manualidades. También interactúan mucho más con sus pares.

A esta edad un niño es capaz de jugar de manera más colaborativa con sus amiguitos, así como de conversar para ponerse de acuerdo y organizarse, ya que su lenguaje es más avanzado, su memoria experimenta notable avance y tiene más conocimientos sobre el significado de los papeles o roles que se requieren para desarrollar una actividad en común; asimismo, es capaz de imitar plenamente escenas de su vida social y juega a ser médico, maestra o banquero, o a que prepara un pastel y llama por teléfono.

⁴ <http://www.cosasdelainfancia.com/biblioteca-esti-t-g.htm>

Su imaginación es muy intensa y, en algunos casos, cuenta con un amigo imaginario, al cual atribuye características bastante parecidas a su propia personalidad. Aunque esta conducta preocupa a algunos padres, deben saber que es completamente sana y normal, mientras que no limite al pequeño la convivencia con otros niños.

A los cuatro años el niño sigue disfrutando con las actividades físicas, como trepar y columpiarse, pero las combina con prácticas más tranquilas, de modo que puede permanecer más tiempo atento a una sola tarea.

Igualmente, su autonomía avanza al aprender a realizar labores como vestirse, lavarse los dientes o peinarse. Aunque no lo haga bien, es muy importante que los padres permitan que el pequeño experimente, ya que con la práctica perfeccionará sus habilidades; para corregir, buscarán momentos oportunos, no recurrirán al regaño ni a los gritos y, en vez de dar prioridad a los errores, destacarán los aciertos.

El dibujo también se vuelve un instrumento importante para aprender, ya que los niños comienzan a representar las partes del cuerpo que conocen, y a medida que profundizan en su conocimiento precisan sus trazos. Independiente de cómo lo haga, las imágenes se transforman en un importante medio de expresión.

2.4.1 Desarrollo Motor del Niño de 4 años

Con cuatro años, los niños comienzan a controlar parte de sus movimientos corporales. Aunque les sigue fascinando todo lo físico, los pequeños avanzan en los ejercicios que precisan de motricidad fina manual. No es extraño ver a un niño de cuatro años corriendo, saltando a la pata coja o jugando a la pelota, para después sentarse a enhebrar un collar de cuentas finas.

Corre con facilidad y puede alternar ritmos regulares a su paso. Es capaz de realizar un salto a lo largo de la carrera o parado. También puede brincar y saltar con rebote sobre una sola pierna.

Puede mantener el equilibrio sobre una sola pierna durante varios segundos. Le gusta realizar pruebas motrices que no sean difíciles y salir airoso del aprieto. Sus nuevas proezas atléticas se basan en la mayor independencia de su musculatura de las piernas. Hay menos totalidad en sus respuestas corporales, piernas, tronco, hombros y brazos no reaccionan tan en conjunto; por esto sus articulaciones parecen más móviles.

También le proporcionan placer las pruebas que exigen coordinación fina, traza un cuadrado, ataja una pelota y la pateo mientras corre; conoce los colores, arma rompecabezas simples y aprende las figuras geométricas básicas, toma una aguja a manera de lanza y la introduce en un pequeño agujero, sonriendo ante el éxito. Se abotona la ropa y hace el lazo de las zapatillas con facilidad. Muestra mayor refinamiento y precisión. Al dibujar puede centrarse en un solo detalle. Al copiar un círculo lo hace en sentido de las agujas del reloj. Puede trazar sobre el papel entre líneas paralelas distantes un centímetro. Imitando una demostración previa, puede doblar tres veces una hoja de papel, haciendo un pliegue oblicuo la última vez.⁵

2.4.2 Desarrollo Emocional del Niño de 4 años

El niño de 4 años es más independiente. Se siente capaz de controlar su propia fuerza y seguridad. Le gusta sentirse parte de las tareas domésticas y se ocupa de sus propias cosas. Consigue lavarse las manos y el rostro, guardar su propia ropa, arreglar las sábanas de su cama, cepillar los dientes, y recoger sus juguetes en la habitación.

⁵ <http://www.desarrolloinfantil.net/desarrollo-psicologico/habilidades-motrices-nino-de-cuatro-anos>

Demuestra sus preferencias en cuanto a la ropa, el peinado, la comida y los amigos. Empieza a hacer preguntas sobre todos los aspectos que le despiertan curiosidad, y demostrará cierto interés sobre su nacimiento y sobre la muerte. Al sentir la necesidad de descubrir el mundo en el que están inmersos, para así poder dominarlo, interrogan a los adultos sin cesar sobre las cosas que ven e imaginan. Su espíritu independiente lo lleva a tomar sus propias decisiones y desechar ayuda del adulto, se le puede ofrecer oportunidades para elegir actividades.

Están aprendiendo a establecer turnos y a compartir. Tienen más contactos sociales. Sus amistades son más duraderas, aunque se enojan con frecuencia, tratan de recobrar al amigo rápidamente. Hacen manifestaciones exageradas ante sus destrezas y habilidades buscando la aprobación del adulto y sus compañeros.

A esta edad, el niño presenta una inestabilidad en sus emociones. Se ríe y llora sin una razón aparente, y eso provoca que vuelva, alguna que otra vez, a las rabietas de los dos años. Quiere imponer sus deseos desafiando a sus padres. Aparte de eso, comenzará con los porqués. Buscará respuestas y conviene responderle siempre con la verdad. Al responder a un niño, le estamos enseñando a pensar y le estamos ayudando a formar las bases de su visión del mundo.⁶

2.4.3 Desarrollo Cognitivo del niño de 4 años

Según lo detalla Piaget en su teoría, el niño de 4 años se encuentra en la etapa preoperatoria. En esta etapa los niños adquieren la capacidad para manejar el mundo de manera simbólica o mediante representaciones y también puede pensar en personas o sucesos ausentes. Su pensamiento, además de sincrético, es intuitivo y concreto. Su mundo es el de las emociones concretas, aunque comienzan los

⁶ http://www.guiainfantil.com/educacion/desarrollo/cuatro_anos.htm

indicios de abstracciones rudimentarias. La organización de la representación está basada en la asimilación de la propia acción, de base egocéntrica.⁷

Un niño de 4 años debe:

- ✓ Diferencian figuras cerradas de abiertas.
- ✓ Manejan con dificultad las semejanzas y diferencias.
- ✓ La lateralidad aún no está definida pero comienza su diferenciación.
- ✓ Reconocen en el material concreto y figurativo, los cuantificadores uno, algunos, más grande que, más chico que.
- ✓ Aprenden canciones, poesías reteniendo su letra.
- ✓ Puede hacer clasificación al principio por un atributo y luego por dos.
- ✓ Manejan relaciones espaciales simples, no solo con su propio cuerpo sino en relación de los objetos entre sí.
- ✓ En el dibujo representan la figura humana con un monigote más completo llegando a incorporar tronco, brazos y extremidades. Se inician el dibujo de algunos objetos fácilmente reconocibles por su semejanza a la realidad: casas, autos, aviones, árboles, etc.⁸
- ✓ Recuerdan por lo menos 4 objetos que ha visto en una ilustración.
- ✓ Dicen el momento del día en relación a las actividades, por ejemplo: hora de merendar, hora de la salida, etc.
- ✓ Su pensamiento es intuitivo, fuertemente ligado a lo que percibe directamente.
- ✓ Establece semejanzas y diferencias entre objetos, referidas a los elementos tales como forma, color y tamaño.
- ✓ Repite poemas, rimas, canciones conocidos para él.
- ✓ Identifica y nombra colores primarios y secundarios.
- ✓ Nombra la primera, la del medio y la última posición.

⁷ http://www.academia.edu/8100465/Desarrollo_cognoscitivo_del_nino_de_4_a_5_anos

⁸ <https://salaamarilla2009.blogspot.pe/2012/02/caracteristicas-del-nino-de-4-anos.html>

- ✓ Cuenta hasta 10 de memoria, pero su concepto numérico no va más allá de uno, dos, muchos, ninguno.
- ✓ Da nombre a lo que dibujo o construye, y la intención precede a su ejecución.
- ✓ Identifica nombrando o señalando las partes que faltan a un objeto o ilustración.
- ✓ Hace conjuntos de 1 a 10 elementos siguiendo una muestra.
- ✓ Sus ¿por qué? Obedecen más a un sentido finalista que a uno causal.
- ✓ Maneja correctamente relaciones espaciales simples: arriba, abajo, afuera, adentro, cerca, lejos.
- ✓ Clasifica por 1 atributo a los 4 años, logrando por 2 atributos alrededor de los 5 años.
- ✓ Puede seriar de tres a cinco elementos.
- ✓ Le gusta mucho hacer preguntas, aunque con frecuencia no le interesan las respuestas.
- ✓ Su ubicación temporal es deficiente, aún vive más que nada en el presente. Maneja inadecuadamente los términos ayer, hoy y mañana.
- ✓ Ordena secuencias con dibujos impresos para formar una historia con relación lógica.
- ✓ Hojea un cuento hasta el final.
- ✓ Participa en obras de teatro sencillas asumiendo el papel de algún personaje de la historia.
- ✓ Arma rompecabezas de 24 piezas y más.
- ✓ Imita a los modelos de televisión y propagandas.⁹

⁹ <http://www.monografias.com/trabajos15/cognitivas-preescolar/cognitivas-preescolar.shtml>

2.5 El desarrollo cognitivo

“Es un proceso por medio de los cuales el niño organiza mentalmente la información que recibe a través de los sistemas senso perceptuales y propioceptivos, para resolver situaciones nuevas en bases a experiencias pasadas.”¹⁰

“El desarrollo cognitivo está supeditado a las relaciones reciprocas de lo sensorial y lo lógico para aprender las cosas y los fenómenos de la realidad circundante y de los conocimientos elaborados que los adultos comunican al niño y niña mediante el idioma.”¹¹

Se entiende por Desarrollo Cognitivo al conjunto de cambios que se producen en las características y capacidades del pensamiento en el transcurso de la vida, especialmente durante el período del desarrollo, y por el cual aumentan los conocimientos y habilidades para percibir, pensar, comprender y manejarse en la realidad.

El Desarrollo Cognitivo es el producto de los esfuerzos del niño por comprender y actuar en su mundo. Se inicia con una capacidad innata de adaptación al ambiente. Consta de una serie de etapas que representan los patrones universales del desarrollo. En cada etapa la mente del niño desarrolla una nueva forma de actuar. Es el esfuerzo del niño por comprender y actuar en su mundo. Por otra parte, también se centra en los procesos del pensamiento y en la conducta que estos reflejan, desde el nacimiento enfrentan situaciones nuevas que se asimilan; los procesos en sí, se dan uno tras otro, siendo factores importantes en el desarrollo, el equilibrio y el desequilibrio, ambos impulsan el aprendizaje y se produce la acomodación del conocer.

¹⁰ Ordoñez María del Carmen. Ob. Cit. Pág. 10

¹¹ Venguer Leonidas A. (1981) Psicología Preescolar. Editorial Pueblo y Educación, edición Tercera, La Habana. Pág. 111

2.6 Procesos básicos del desarrollo cognitivo

El aprendizaje en los niños tiene sus bases en las habilidades cognitivas, éstas son procesos mentales superiores por medio de las cuales conocemos y entendemos el mundo que nos rodea, procesamos información, elaboramos juicios, tomamos decisiones y comunicamos nuestro conocimiento a los demás. Ello se logra gracias a procesos cognitivos básicos que se desarrollan desde los primeros años de vida.

Estos son:

- Percepción
- Atención
- Memoria

2.6.1 Percepción

Desde las primeras semanas, los recién nacidos poseen una capacidad para percibir el mundo que los rodea. Esta percepción ocurre a través de los sentidos, como se puede suponer, las habilidades de los niños en este aspecto mejoran rápidamente con el paso de los años.

La percepción, necesita de los procesos de sensación (información captada acerca del mundo físico proporcionada por nuestros receptores sensoriales), desde la cual se constituye el proceso en el que seleccionamos, organizamos e interpretamos la información captada por nuestros receptores sensoriales, a esto llamamos percepción.

La percepción es entonces una interpretación de la sensación en forma estructurada y puede ser visual, auditiva, táctil, olfativa y gustativa.

La percepción capacita al ser humano para: distinguir la información necesaria, explorar lo que nos rodea y evitar peligros (obstáculos, trampas).

Los niños responden a los sonidos incluso antes de nacer, cuando están en el vientre de la madre y cuando perciben algún sonido intenso se mueven más. Al nacer ya oyen y reaccionan de manera diferente ante la distinta intensidad de los sonidos. Desde los primeros días los bebés son capaces de reconocer las voces de los familiares cercanos y se sienten más atraídos por los sonidos similares a la voz humana.¹²

a) El desarrollo sensorial en el niño

El desarrollo sensorial es la experimentación que el niño tiene a través de los sentidos.

Son los procesos por los que el niño transcurre y por lo tanto se desarrollará en todos sus aspectos, creando así una base para posteriores desarrollos, cognitivos, físicos y del lenguaje. El desarrollo sensorial va a constituir los canales por donde el niño recibe la información de su entorno (los colores, las formas, los olores, los sabores, los sonidos, etc...), y de su propio cuerpo (sensaciones de hambre, de frío, de posiciones del cuerpo en el espacio, etc.). A partir de esta cantidad información, el niño podrá dar respuestas adaptadas a las condiciones del medio o del entorno, es decir, realizará acciones inteligentes.

Las capacidades sensoriales son las primeras funciones que se desarrollarán en el niño, ya que son la base del desarrollo perceptivo y cognitivo (intelectual).¹³

b) La percepción en el espacio del niño

El niño reconoce el espacio en la medida en que aprende a dominarlo.

¹² Guyton Arthur, Hall John (2001). Tratado de la Fisiología Medica. México. Pág. 27

¹³ <https://utopiainfantil.com/2011/10/06/el-desarrollo-sensorial-del-nino/>

El espacio lejano es al principio poco diferenciado. Debido a la inmadurez de la adaptación y de la convergencia, los niños de un año ni siquiera perciben los objetos que se hallan distantes, que constituyen para ellos tan solo un fondo indeterminado.

Con la valoración de la distancia se relaciona también la valoración de las dimensiones de los diferentes objetos. Para pequeñas distancias y figuras sencillas existe ya una constancia de dimensión o magnitud, en el segundo año de edad. La exacta valoración de las dimensiones de un objeto en distintas alternativas coincide con la comprensión del acortamiento de la perspectiva de los objetos. La comprensión de las perspectivas representadas es el aspecto más complejo de la representación espacial y se desarrolla más tarde.

El punto esencial del desarrollo general de la comprensión del espacio es la transición del sistema de cálculo fijado en el propio cuerpo a un sistema con puntos de referencia libremente móviles.¹⁴

c) La percepción de la forma en el niño

El niño percibe muy pronto las formas concretas objetivas, en los niños preescolares, la forma es ya uno de los factores fundamentales del conocimiento que discierne las cosas. Si a los niños de preescolares se les enseña una forma geométrica abstracta, la "objetivizan" en su mayor parte, es decir, le dan una interpretación ingenuamente objetiva: un círculo, es una pelota.

Dado que en la edad preescolar predomina el color, es necesario al trabajar con niños, aprovechar la influencia o eficacia del color. Pero al mismo tiempo, no es menos importante orientar la atención de los niños

¹⁴ <http://www.monografias.com/trabajos12/orsen/orsen.shtml>

hacia las diferencias de las formas, que es necesaria para el estudio de la lectura y más adelante el dominio de las formas geométricas.

Los niños perciben la forma al principio con relativa independencia de la situación. La representación de los números presupone en el niño preescolar tanto el contar como la inmediata percepción de los objetos.

d) La percepción del tiempo en el niño:

Las palabras ahora, hoy, ayer y mañana pueden señalar en su uso, cada vez un sector distinto del tiempo real.

En los niveles evolutivos prematuros, el niño se orienta en el tiempo a base de signos esencialmente cualitativos extra temporales.

El ulterior desarrollo de las aptitudes para una más correcta localización y comprensión del orden de sucesión se relaciona con la toma de conciencia de las dependencias causales y del dominio de las relaciones cuantitativas de las magnitudes del tiempo.¹⁵

2.6.2 Atención

Es una función mental por la que nos concentramos en un objeto. Aunque es un proceso cognitivo también es un proceso afectivo ya que depende, en alguna medida, de la experiencia que haya tenido el individuo con lo observado.

Para el desarrollo de la percepción es necesario el funcionamiento de los procesos de atención, la cual es la capacidad del individuo para focalizar sus percepciones, en estímulos determinados, desestimando la relevancia de otras fuentes de estimulación.

¹⁵ Nauta Áreas (1992). Consultor Didáctico. Loreto Barcelona. Pág. 89

En el colegio, el niño requiere del pleno funcionamiento de la atención para concentrarse en la lección de la profesora y disminuir la atención en aspectos considerados secundarios para ese contexto como es el observar el color del lápiz o los ruidos que hacen otros compañeros. El niño puede permanecer realizando una actividad con el 100% de su capacidad, alrededor de los seis años.

2.6.3 Memoria

Nuestra conducta y nuestro desempeño intelectual se manifiesta gracias a los procesos de memoria, la cual es el proceso por medio del cual codificamos, almacenamos y recuperamos información. Cada una de estas tres partes es la definición de memoria: codificación, almacenamiento y recuperación y representan un proceso diferente.

- Codificación: Es el recuerdo inicial de la información
- Almacenamiento: Guardar la información para emplearla en un futuro.
- Recuperación: Localización de la información almacenada

La etapa infantil se caracteriza por el desarrollo intenso de la capacidad de retención mental y reproducción. En esta etapa la memoria es básicamente de carácter involuntario, el niño retiene lo que captó cuando tomó atención en la actividad y lo que produjo una impresión en él.

Estos procesos cognitivos son las bases para el desarrollo de los procesos cognitivos superiores del ser humano: El lenguaje, el pensamiento y la inteligencia. Es por ello la importancia de brindar a los niños estímulos adecuados en calidad y cantidad, en el momento adecuado.

En las actividades y los juegos que el niño realiza, pone en funcionamiento los procesos básicos de atención, percepción y memoria. Cuando existen dificultades para atender, percibir y recordar es

cuando el niño presenta problemas en la adquisición del lenguaje, la lectura-escritura y otros cursos importantes para la etapa del colegio y para su desempeño en general.¹⁶

Cuanto más familiarizados estén los niños con los objetos, mejor pueden recordarlos. También pueden recordar mejor el material cuando los objetos parecen tener una relación entre sí. Por ejemplo, una mesa y una silla.¹⁷

2.7 Teoría psicogenética del aprendizaje de Piaget

El desarrollo de Piaget se refiere a la evolución del pensamiento particularmente de la inteligencia en el niño, a través de las distintas edades y hasta la adolescencia.

La Inteligencia, como la vida, es adaptación y la adaptación es un equilibrio entre la asimilación y la acomodación, es un equilibrio de los intercambios entre el sujeto y los objetos.¹⁸

Piaget sostiene en su teoría sobre el desarrollo cognitivo infantil que los principios de la lógica comienzan a instalarse antes de la adquisición del lenguaje, generándose a través de la actividad sensorial y motriz del bebé en interacción e interrelación con el medio, especialmente con el medio sociocultural. Piaget hace notar que la capacidad cognitiva y la inteligencia se encuentran estrechamente ligadas al medio social y físico. Así considera Piaget que los dos procesos que caracterizan a la evolución y adaptación del psiquismo humano son los de la *asimilación* y *acomodación*.¹⁹

¹⁶ Nauta. Ob. Cit. Pág. 330

¹⁷ <http://www.cepvi.com/index.php/psicologia-infantil/developmento/developmento-de-la-memoria?start=1>

¹⁸ Bohorquez Isabel. (1999). Compendio de Educación Inicial. Pág. 65

¹⁹ https://es.wikipedia.org/wiki/Jean_Piaget

2.7.1 Asimilación

Según PIAGET, es la tendencia a relacionar un nuevo acontecimiento con una idea que una ya posee. Se trata en definitiva de que el niño adapta el ambiente a sí mismo, a su propia estructura mental.

El proceso de asimilación consiste en la *interiorización* o *internalización* de un objeto o un evento a una estructura comportamental y cognitiva preestablecida. Por ejemplo, el niño utiliza un objeto para efectuar una actividad que preexiste en su repertorio motor o para decodificar un nuevo evento basándose en experiencias y elementos que ya le eran conocidos (por ejemplo: un bebé que aferra un objeto nuevo y lo lleva a su boca, -el aferrar y llevar a la boca son actividades prácticamente innatas que ahora son utilizadas para un nuevo objetivo-). Así pues, el niño lleva a cabo procesos de asimilación cuando aprende aplicar esquemas preexistentes a nuevos objetos o situaciones.²⁰

Por el proceso de asimilación, lo que hacemos es tratar de incorporar la información de las nuevas experiencias al marco de referencia actual, es decir a nuestros esquemas actuales. En este sentido resistimos al cambio al tratar que "lo nuevo" encaje tal y como viene "en lo viejo", en lo que ya sabemos, en los esquemas que ya tenemos organizado el mundo. Está en una tendencia "muy fuerte" a lo largo de todo el desarrollo intelectual.

2.7.2 Acomodación

La acomodación o ajuste es un concepto psicológico introducido por Jean Piaget, es junto con la asimilación, uno de los dos procesos básicos para este autor en el proceso de desarrollo cognitivo del niño.

Por acomodación se entiende el proceso mediante el cual el sujeto modifica sus esquemas (estructuras cognitivas) para poder incorporar a

²⁰ <http://aprendiendomatematicas.com/etapas-de-desarrollo-cognitivo-segun-piaget/>

esa estructura cognoscitiva nuevos objetos. Esto puede lograrse a partir de la creación de un nuevo esquema, o la modificación de un esquema ya existente para que el nuevo estímulo pueda ingresar en él. Por esta razón suele considerarse este mecanismo como un cambio cualitativo en el esquema. A partir de estos procedimientos, que Piaget denomina funciones cognitivas se establece el proceso de adaptación y equilibrio cognitivo entre esquema y medio del organismo.

La acomodación consiste en la modificación de la estructura cognitiva o del esquema comportamental para acoger nuevos objetos y eventos que hasta el momento eran desconocidos para el niño.

Ambos procesos (asimilación y acomodación) se alternan dialécticamente en la constante búsqueda de equilibrio (homeostasis) para intentar el control del mundo externo (con el fin primario de sobrevivir). Ambos serían pues subprocesos de un proceso general de adaptación al entorno.

2.7.3 Equilibrio

El proceso total para alcanzar este estado de compensación se conoce como "equilibración". El estado de descompensación o desequilibrio, interpretaciones opuestas, nos da la clave para hallar una explicación al fenómeno.

"Entre estos dos procesos de asimilación y acomodación operan simultáneamente para permitir que el niño alcanza progresivamente estado superiores de equilibrio. En cada nivel superior de comprensión, el niño está dotado de una estructura más amplia de pensamiento más complejo. Cada nivel es más estable que el anterior, cada uno de ellos tiene un carácter temporal".²¹

²¹ Bohorquez. Ob. Cit. Pág. 70

Cuando las posibilidades para la interacción con el ambiente se extienden, el niño puede asimilar con mayor facilidad el ingreso de la formación externa a un marco de referencia que no solo se ha agrandado, sino que también se ha integrado más.

2.8 Factores del desarrollo cognitivo según Piaget

2.8.1 Maduración

Cuanto más años tenga un niño, más probable es que tenga un mayor número de estructuras mentales que actúan en forma organizada. El sistema nervioso controla las capacidades disponibles en un momento dado, y no alcanza su madurez total sino hasta que el niño cumple 15 ó 16 años. La maduración de las habilidades motoras y perceptivas también se completa a esa edad.

2.8.2 Experiencia física

Cuanta más experiencia tenga un niño con objetos físicos de su medio ambiente, más probable es que desarrolle un conocimiento apropiado de ellos.

2.8.3 Interacción social

Conforme crezcan las oportunidades que los niños tengan de actuar entre sí, con compañeros, padres o maestros, más puntos de vista escucharán. Esta experiencia estimula a los niños a pensar utilizando diversas opiniones y les enseña a aproximarse a la objetividad. Un tipo de interacción así es también una fuente importante de información acerca de costumbres, nombres, etc., que constituyen el conocimiento social.

2.8.4 La equilibración

Es el factor fundamental de los cuatro que influyen en el desarrollo intelectual, coordina los otros tres. Involucra una interacción continua entre la mente del niño y la realidad. El niño no sólo asimila experiencias en su marco de trabajo mental, existente, sino que también acomoda las estructuras de su marco de referencia en respuesta a su experiencia.

Este ciclo de interacciones repetidas con el medio ambiente hace del niño el resorte principal de su propio desarrollo. La actividad del niño no sólo le descubre nuevos problemas, iniciando con ello el desequilibrio, sino que también actúa como solución, logrando un nivel superior de equilibrio. Como el niño juega un papel activo en el proceso, la equilibración se conoce también como autorregulación.²²

2.9 Periodos del desarrollo cognitivo según Piaget

“Piaget describe la evolución del pensamiento, como un proceso que se inicia con el nacimiento y progresa a través de diferentes etapas. Cada una de estas etapas se caracteriza por una especial forma de pensamiento o razonamiento, que permite distinguirla de las otras. Estas etapas, por otra parte, son secuenciales e inclusivas, es decir, siguen un orden determinado y en el paso de una etapa a la siguiente no significa que los logros alcanzados hasta ese momento se pierden, sino que se pasa a otra etapa cuando a los conocimientos y capacidades que se tienen, se agregan otros que son cualitativamente diferentes y que pasan a dominar el pensamiento”.²³

El Psicólogo Jean Piaget, por el deseo de entender y explicar la naturaleza del pensamiento de los niños y niñas, llegó a la conclusión que un niño o niña normal atraviesa cuatro estadios principales en su desarrollo cognitivo:

²² Campos Tejada Saúl (1995). Articulación Curricular. Pág. 32-35

²³ Flores Marcos (2000). Teorías cognitivas y Educación. Editorial San Marcos Lima - Perú. Pág. 94

- Periodo sensoriomotor (1 a 2 años de edad): se percibe el mundo con base en sensaciones y sus movimientos.
- Periodo preoperacional (2 a 7 años de edad): puede realizar operaciones de raciocinio elemental.
- Periodo de operaciones concretas (7 a 11 años de edad): puede fijar ideas sobre una experiencia.
- Periodo de operaciones formales (11 años en adelante): realiza operaciones formales y tiene entonces capacidad de generalización y abstracción.

2.9.1 Periodo Preoperacional (2 – 7 años)

Esta etapa está marcada por el egocentrismo, es una etapa basada en el mí, mío y yo. Piaget afirmaba que en esta etapa, los niños aún muestran aspectos inmaduros. Un claro ejemplo de ello puede verse en la práctica de la conservación. Según Piaget, la conservación es la capacidad que tiene un niño para corroborar que dos materiales iguales siguen siendo idénticos después de que uno de ellos haya sufrido alguna transformación. Se realizaron diversos tipos de experimentos sobre ello. El experimento de líquido, por ejemplo, consiste en verter el contenido de un vaso a una probeta y preguntar al niño hasta dónde cree que va a llegar el líquido. Seguramente responderá erróneamente que a la misma altura que en el vaso, porque no ha tenido en cuenta que las dimensiones del nuevo recipiente (alto y delgado) influyen en el resultado.

Son procesos característicos de esta etapa: el juego simbólico, la centración, la intuición, el animismo, el egocentrismo, la yuxtaposición y la falta de reversibilidad (incapacidad de conservar propiedades de un objeto).

La etapa preoperacional inicia cuando el niño comienza a aprender a hablar a los dos años y se prolonga hasta la edad de siete años. Durante

la etapa preoperacional del desarrollo cognitivo, Piaget notó que los niños no comprenden la lógica concreta y no pueden manipular mentalmente la información. El incremento del juego en los niños y pretender se presenta en esta etapa. Sin embargo, los niños aún tienen problemas para ver las cosas desde diferentes puntos de vista.

El juego infantil se caracteriza principalmente por el juego simbólico y la manipulación de símbolos. Tal juego es demostrado en la idea de que las fichas de damas fueran galletitas, piezas de papel que son platos, y que una caja es una mesa. Su observación de símbolos ejemplifica la idea de jugar con la ausencia de los objetos reales involucrados. Al observar secuencias de juego, Piaget fue capaz de demostrar que, alrededor del segundo año, una clase cualitativamente nueva de función psicológica ocurre, llamada Etapa Pre-operacional.

La etapa pre-operacional es dispersa y lógicamente inadecuada para considerar operaciones mentales. Los niños son capaces de formar conceptos estables así como creencias mágicas; sin embargo siguen sin ser capaces de realizar operaciones (tareas que el niño puede hacer mentalmente 'más bien' que físicamente).

Sub etapas:

a) Sub etapa de la función simbólica

Es cuando los niños son capaces de entender, representar, recordar, y crear imágenes de objetos en sus mentes sin tenerlo frente a ellos. Desde los dos años de edad los niños se ven usando símbolos para representar modelos físicos del mundo a su alrededor. Esto se demuestra mediante el dibujo de su familia, en el cual las personas no son dibujadas a escala o cuando sin precisión en los rasgos físicos. El

niño sabe que no son exactos pero no parece ser algo de importancia para ellos.

b) Sub etapa del pensamiento intuitivo

Es cuando los niños tienden a formular las preguntas de "¿por qué?" y "¿cómo?". Esta etapa es cuando los niños lo quieren saber todo. Entre los cuatro y los siete años de edad, los niños tienden a volverse muy curiosos y hacer muchas preguntas, comenzando el uso del razonamiento primitivo. Emerge el interés de razonar y buscar conocer porqué las cosas son como son. Piaget la llamó "subetapa intuitiva" porque los niños se dan cuenta de que tienen una vasta cantidad de conocimiento, pero no se dan cuenta de cómo lo han adquirido.

2.10 La importancia del juego en el niño

El juego es una actividad que adquiere un papel principal en la formación de la personalidad de los pequeños, que va a conducir el desarrollo de sus conocimientos, emociones y sentimientos; en los que relaciona el significado y la función de los objetos con los que juegan, así como los roles sociales que utilizan al jugar.

En el juego el niño y la niña adquieren seguridad para relacionarse socialmente y al mismo tiempo obtienen un desarrollo positivo en cuanto a su lenguaje, su salud, su higiene, nutrición y autoestima, ya intervienen diversos aprendizajes de la vida diaria.

Para los niños el juego es un modo en el que aprenden, experimentan consistencias, olores y sabores; también observan formas y colores; van descubriendo poco a poco el mundo físico en el que viven.

Cuando hablamos de jugar nos referimos principalmente a la diversión o a una distracción, y realmente estos aspectos son importantes pero también se debe

relacionar el juego con el conocimiento, es decir, que el niño además de divertirse aprenda.²⁴

El juego desarrolla diferentes capacidades en el niño:

- **Físicas:** para jugar los niños se mueven, ejercitándose casi sin darse cuenta, con lo cual desarrollan su coordinación psicomotriz y la motricidad gruesa y fina; además de ser saludable para todo su cuerpo, músculos, huesos, pulmones, corazón, etc., por el ejercicio que realizan, además de permitirles dormir bien durante la noche.
- **Desarrollo sensorial y mental:** mediante la discriminación de formas, tamaños, colores, texturas, etc.
- **Afectivas:** al experimentar emociones como sorpresa, expectación o alegría; y también como solución de conflictos emocionales al satisfacer sus necesidades y deseos que en la vida real no podrán darse ayudándolos a enfrentar situaciones cotidianas.
- **Creatividad e imaginación:** el juego las despierta y las desarrolla.
- **Forma hábitos de cooperación,** para poder jugar se necesita de un compañero.²⁵

2.11 Beneficios del juego infantil

El juego infantil enriquece la imaginación y la creatividad, además de estimular la observación, la atención, la concentración y la memoria, entre otros beneficios, como los siguientes:

- Es indispensable para la estructuración del yo.

²⁴ <http://espacio-bb.blogspot.pe/2008/04/qu-es-el-juego-para-un-nio.html>

²⁵ <http://www.hacerfamilia.com/educacion/noticia-importancia-juego-desarrollo-nino-20130516073341.html>

- Permite al niño conocer el mundo que le rodea y adaptarse a él, ya que durante el mismo juego el menor crea mecanismos para adecuarse a cada situación y comportarse en ellas con mayor facilidad.
- Enriquece la imaginación y promueve los procesos creativos.
- Desarrolla y ejercita la observación, la atención, la concentración y la memoria.
- Favorece la sociabilidad temprana y las habilidades de comunicación social.
- Enseña a respetar las reglas.
- Permite experimentar temores y frustraciones, así como triunfos y derrotas.²⁶

2.12 Tipos de juegos

2.12.1 El juego físico

Mejora las habilidades físicas, contribuye de forma positiva en la salud y en el desarrollo muscular del niño, así como ayuda a mejorar el control motor y su coordinación entre la vista y el tacto. Por ejemplo: Cubos, patines, bicicleta, un coche, triciclo, columpios, la pesa pesca, las escondidas, el arenero, etc.

2.12.2 El juego exploratorio o de manipuleo

Este tipo de juego implica resolver problemas, manipular, explorar y ganar control sobre una actividad, entre otras cosas el niño aprende que él mismo puede controlar el proceso y el resultado de toda actividad. Hasta los juguetes más sencillos permiten al niño explorar las dimensiones del espacio, manipular, armar y desarmar figuras para crear

²⁶ <http://www.consumer.es/web/es/bebe/ninos/2015/09/23/222480.php>

nuevas formas y hacerse más sensible al color y a la textura de los materiales. Por ejemplo: Puzzles, juguetes de construcción, legos, cubos que encajan, cajas graduadas, pinturas, papel y tijeras, plastilina, arcilla.

2.12.3 Los juegos con normas o reglas

Los niños prescolares no son capaces todavía de seguirlos; es a partir de los 6-8 años de edad cuando los niños son capaces de interactuar de forma cooperativa y empezar a comprender las reglas. Por ejemplo: Dominó, juegos de mesa, juegos de cartas, etc.

2.12.4 El juego simbólico o imaginativo

Implica el uso de ideas o símbolos, en vez de personas u objetos. Los niños trabajan con representaciones de cosas en lugar de las cosas mismas. Es una oportunidad para que los pequeños piensen simbólicamente y les da una defensa útil para resolver cosas por sí mismos, ayudándoles a tener una mejor idea de lo que es real y lo que no lo es. Por ejemplo: La cocinita, la casita, la tienda, el doctor, el hospital.²⁷

²⁷<http://www.hacerfamilia.com/ninos/noticia-aprenden-ninos-traves-juego-20150326111523.html>

PROGRAMA DE ESTIMULACIÓN TEMPRANA “APRENDO JUGANDO”

1. FUNDAMENTACIÓN

El programa “Aprendo Jugando” tiene como base diversas estrategias de aprendizaje que equivalen a un conjunto de actividades, que se planificaron de acuerdo a las necesidades de niños y niñas de 4 años de edad y a las metas de aprendizaje que se quieren lograr en la investigación.

El Programa de Estimulación “Aprendo Jugando”, se creó con la finalidad de que los niños mejoren sus niveles de Desarrollo Cognitivo, a través de diversas actividades lúdicas, haciendo que su aprendizaje sea más rápido, divertido y sobretodo significativo.

En el presente programa se han seleccionado diferentes actividades lúdicas, para así poder despertar el interés de los niños y niñas. En total son 30 juegos, los cuales se dividen en tres grupos, de acuerdo a su respectivo indicador: Percepción, atención o memoria.

En cuanto a las estrategias se utilizó la experiencia directa, por considerarse un proceso a través del cual los niños construyen su propio conocimiento, adquieren habilidades y diversas destrezas, directamente desde la experiencia directa, a través del juego.

Antes de aplicar el programa se utilizó una ficha de observación que se aplicó a cada niño del grupo control y del grupo experimental y después de aplicar el programa se les volvió a aplicar la misma ficha de observación, para corroborar si hubo alguna mejora.

2. OBJETIVOS

2.1. OBJETIVO GENERAL

- Aplicar el programa de Estimulación Temprana “Aprendo Jugando” para mejorar el nivel de desarrollo cognitivo en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial Alto de Amados. Arequipa 2016.

2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Aplicar la ficha de observación a cada niño, antes de aplicar el programa de Estimulación Temprana “Aprendo Jugando”.
- Aplicar 10 sesiones del programa de Estimulación Temprana “Aprendo Jugando” para mejorar el nivel de desarrollo cognitivo, en lo que respecta a la Percepción en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial Alto de Amados. Arequipa 2016.
- Aplicar 10 sesiones del programa de Estimulación Temprana “Aprendo Jugando” para mejorar el nivel de desarrollo cognitivo, en lo que respecta a la Memoria en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial Alto de Amados. Arequipa 2016.
- Aplicar 10 sesiones del programa de Estimulación Temprana “Aprendo Jugando” para mejorar el nivel de desarrollo cognitivo, en lo que respecta a la Atención en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial Alto de Amados. Arequipa 2016.
- Aplicar la ficha de observación a cada niño, después de aplicar el programa de Estimulación Temprana “Aprendo Jugando”, para contrastar resultados.

3. DURACIÓN

El desarrollo del programa de Estimulación Temprana se iniciará la tercera semana del mes de mayo y terminará la cuarta semana del mes de julio del año 2016.

4. CONTENIDO

El contenido planteado corresponde a tres indicadores a lograrse, en base al desarrollo cognitivo: Percepción, atención y memoria.

5. MATERIALES

Se utilizó material concreto estructurado y no estructurado encontrado en los diversos sectores de trabajo de la Institución educativa:

El sector de dramatización debe contar con títeres y un teatrín para estos, disfraces y accesorios como sombreros, máscaras, peluches de animales domésticos y salvajes; telas de diferentes tamaños y colores, títeres de dedo, accesorios de ropa de adultos.

El sector del hogar debe contar con muñecas tipo bebé, menaje de cocina y comedor, camita, mesita, sillas, ropero, teléfono, telas para tapar, vestir, envolver, cocinita, etc.

En el sector de construcción deben encontrarse bloques de madera de diversos anchos y largos, cubos, latas, sogas, tubos PVC para encajar, tablitas de madera de diversos tamaños, bloques de construcción tipo Lego, diversos juegos de mesa, etc.

El sector de arte contiene témperas, pinturas, crayolas, pinceles gruesos y delgados, colores, plumones, tizas de colores, arcillas, punzones, lanas, esponjas, goma, plastilina, hojas, papelotes, papeles de colores, revistas, periódicos, cartulinas, etc.

El sector de psicomotricidad contiene los siguientes materiales: pompones, pañuelos, latas, conos, cuerdas, argollas, cintas, cojines rellenos, pelotas, etc.

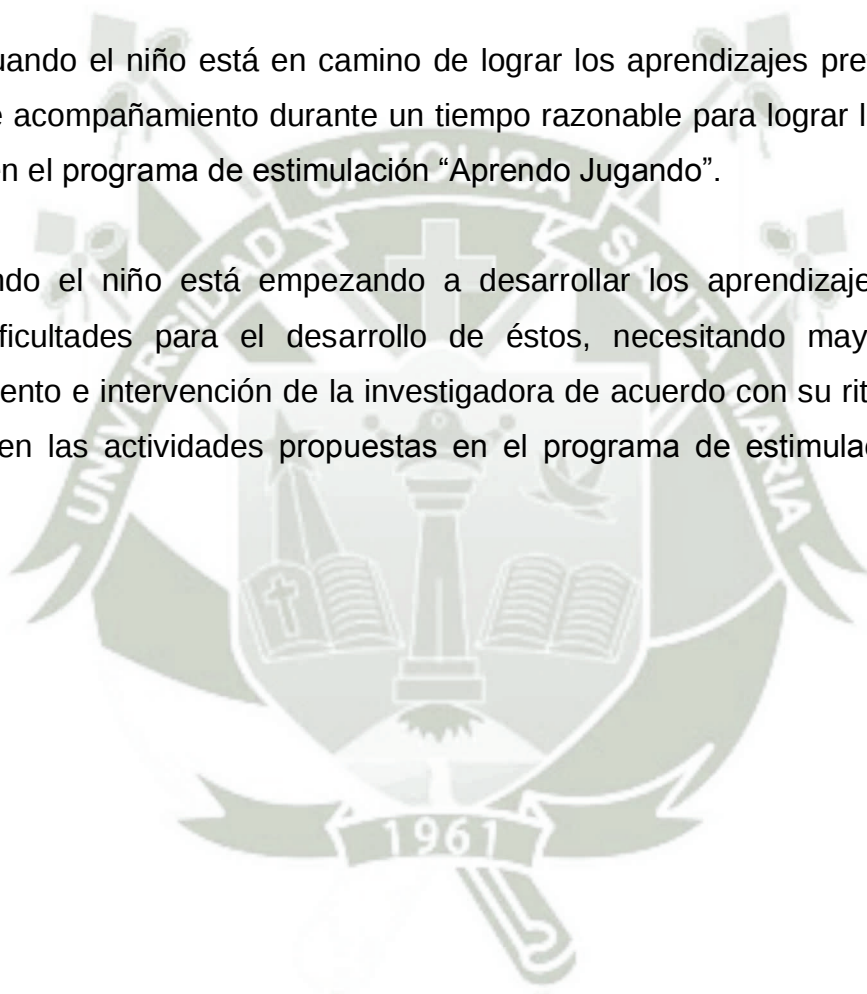
8. EVALUACIÓN

La evaluación del programa de estimulación “Aprendo Jugando” es literal y descriptiva:

Logro: Cuando el niño evidencia el logro de los aprendizajes previstos, demostrando un manejo solvente y satisfactorio en las actividades propuestas en el programa de estimulación “Aprendo Jugando”.

Proceso: Cuando el niño está en camino de lograr los aprendizajes previstos, para lo cual requiere acompañamiento durante un tiempo razonable para lograr las actividades propuestas en el programa de estimulación “Aprendo Jugando”.

Inicio: Cuando el niño está empezando a desarrollar los aprendizajes previstos o evidencia dificultades para el desarrollo de éstos, necesitando mayor tiempo de acompañamiento e intervención de la investigadora de acuerdo con su ritmo y estilo de aprendizaje en las actividades propuestas en el programa de estimulación “Aprendo Jugando”.



PROGRAMA DE ESTIMULACIÓN TEMPRANA

“APRENDO JUGANDO”

INDICADOR	ACTIVIDAD LÚDICA	DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	RECURSOS
PERCEPCIÓN	1. ¿A que huele?	- Invitar a los niños a jugar al ¿Adivina que fruta es? Explicarles que para hacer más divertido el juego el adivinador deberán vendarse los ojos. - Vendar los ojos de un niño, cortar las frutas y ponerlas sobre la bandeja. - Permitir que huela una fruta a la vez y pedimos que la reconozca. - Al finalizar retiramos la venda y vemos si acertó. Cada niño tendrá su turno.	- Bandeja - Venda - Frutas de distinto tipo
PERCEPCIÓN	2. Somos recolectores	- Buscar con los niños distintos tipos de hojas, flores y piedras pequeñas del jardín. - Invitar a los niños a observar e identificar las cualidades de estos elementos: “¿A qué huelen?, ¿cuál es su textura?, ¿de qué color son?”. - Pedir que los clasifiquen, según su clase (hojas, flores, piedras), olor, textura, color. - Una vez que los hayan clasificado, hacerles preguntas: “¿Qué podría decirle un objeto al otro?, ¿Qué creen que la flor te puede decir a la piedra?, ¿Qué le contestada la piedra a la flor?”, etc.	- Hojas - Flores - Piedras pequeñas
PERCEPCIÓN	3. El cuerpo y la música	- Invitar a los niños a jugar a la creación de sonidos rítmicos con su cuerpo. - Explicarles que usarán tres sonidos básicos, cada uno asociado a un color determinado: - Modelar la actividad presentando a los niños una tarjeta amarilla, una azul y una roja (palmotee, golpee ambas piernas con sus manos y zapatee). Luego presente las mismas tarjetas, pero en el orden inverso (zapatee, golpee sus piernas y palmotee). - Varíe la actividad presentando esta vez tres tarjetas amarillas, dos rojas y una azul. - Una vez que los niños hayan aprendido a leer las tarjetas, motívelos para que realicen movimientos más elaborados.	- 10 fichas amarillas - 10 fichas azules - 10 fichas rojas

PERCEPCIÓN	4. Reconociendo sonidos	- Invitamos a los niños a sentarnos en un círculo. - Colocamos diferentes sonidos de animales, transportes, objetos, naturaleza, etc. - Los niños tendrán que reconocer a quien pertenece lo sonidos que escuchan.	- Radio - Cds
PERCEPCIÓN	5. La gallinita ciega	- La maestra coloca un objeto en una caja - Vendamos a un niño los ojos. - Un niño tendrá que tocar con sus manos el objeto que saque de la caja mágica. - Dirá sus características en voz alta, de acuerdo a lo que toque con sus manos y tratará de adivinar que es. - Cada niño tendrá su turno.	- Venda - Objetos - Caja
PERCEPCIÓN	6. El balón que viene y va	- Los lanzan la pelota, y salen a buscarla, repitiendo esta acción varias veces. - Luego la maestra pide a los niños, que lancen la pelota más lejos, o cerca, para un lado y luego para el otro, que la hagan rodar, botear, volar, intercambiarla con sus compañeros, etc.	- Pelotas
PERCEPCIÓN	7. El pañuelo y las sorpresas	- Formamos grupos de 3 niños - Hacemos un círculo en el suelo, y en el centro ubicamos los objetos, tapados con un pañuelo o tela. - Al destapar los objetos los niños deberán observarlos atentamente durante un tiempo fijado, luego la maestra los cubre nuevamente. - Los pequeños grupos, hechos anteriormente, deberán aislarse unos de otros, para anotar o dibujar, el máximo de objetos que estos recuerden. - Gana el grupo que logre recordar más objetos.	- Objetos variados - Un pañuelo o tela grande - Pizarra acrílica - Plumones
PERCEPCIÓN	8. Soy un tallarín	- Cantamos la canción "Soy un tallarín" - Los niños se colocan de pie junto a su silla. - Se toca una melodía en la radio. - Al detenerse la música la maestra da una indicación que puede ser (adelante, atrás, arriba, abajo, al lado izquierdo o al lado derecho), cada indicación será seguida por los niños lo más rápido posible.	- Sillas - Radio - Cds

PERCEPCIÓN	9. Twister	- Colocamos en el piso círculos de colores (de cartulina o goma eva). - Los niños circulan alrededor del espacio de actividad. - Cuando la música se detiene, se pide que se apoye determinada zona corporal en los círculos, por ejemplo; ¡Ahora apoyamos la oreja! - Un grado de mayor dificultad para este juego es pedir que se apoye determinada parte del cuerpo en un círculo de determinado color. Por ejemplo: ahora apoyamos la frente en un círculo violeta.	- Cartulina o goma eva - Música - Radio - Cds
PERCEPCIÓN	10. Dominó	- Se necesitan de 2 a 4 jugadores los cuales tomaran 7 fichas cada uno, las fichas restantes se dejan a un lado. - El juego consiste en colocar una pieza rectangular seguida de la otra (en diferentes direcciones). - Comienza el jugador que tenga la ficha 6-6, el jugador número 2 tendrá que poner una ficha que tenga un 6; si por ejemplo el jugador 2 pone la ficha 6-3 el tercer jugador tendrá la oportunidad de poner una ficha que contenga un 6 o un 3 y así sucesivamente. - Si algún jugador no cuenta con la ficha que tiene que poner tendrá que tomar una de las que quedaron, en caso de que ya no haya tendrá que pasar su turno al siguiente jugador. - En el caso del domino de imágenes se juega con una variación distinta del dominó clásico. Unimos las piezas según la igualdad de objetos.	- Juego de domino de número, de animales, texturas, etc.
ATENCIÓN	1. ¿Qué crees que va a suceder?	- Narrar a los niños un cuento que ellos no hayan escuchado antes. Interrumpa la narración justo en el momento más emocionante de la historia. - Invitar a los niños a crear sus propias versiones y a decir lo que ellos creen que sucederá a continuación - Continué leyendo la historia y pedir a los niños establecer comparaciones entre esta y la que ellos han elaborado.	- Cuentos

ATENCIÓN	2. Buscando el tesoro	- Esconder un objeto e invitar a los niños a encontrarlo siguiendo las pistas que la maestra les ofrece, usando la lateralidad (izquierda – derecha) y nociones espaciales. - Motive a los niños a que le presten atención y que luego busquen el tesoro. - Quien lo encuentra gana el turno de esconderlo y decir las pistas para encontrarlo.	- Objetos
ATENCIÓN	3. El dado y la torre	- Pedir a un niño tirar el dado y contar el número que salió. Por cada punto del dado deberá coger un cubo o lata de la caja. - Los niños colocan los cubos que sacaron de la caja para hacer una torre muy alta. - Motivar a los niños para que cuenten sus cubos en voz alta al armar la torre.	- Un dado grande - Una caja con cubos, maderas o latas
ATENCIÓN	4. Construyo mi casa	- Narrar el cuento de los tres cerditos y el lobo. - Conversar con los niños sobre la historia y sobre cómo construyeron sus casas los cerditos. - Proponer a los niños construir una casa de ladrillos con los cubos o los legos. - Motivar a los niños para que cuenten sus fichas en voz alta. - Guiar la construcción con preguntas: “¿Cómo hacemos el techo? ¿En dónde vamos a ubicar la puerta? ¿Cuántas ventanas podemos hacer? ¿Creen que podemos hacer un jardín?”, etc.	- Material de construcción de cubos o legos - Cuento
ATENCIÓN	5. Secuencias de tamaño	- Mostrar a los niños bloques de madera en diez colores y tamaños distintos e invitarlos para que jueguen con ellos. - Pedirles que hagan una fila, alineándolos según su tamaño. - Preguntar: “¿Pueden decirme como lo hicieron? ¿Cuál es el bloque más alto? ¿Cuál es el más bajo? ¿Cuál está primero?”, etc. - Pedirles que cierren los ojos y esconder uno de los bloques para que adivinen en qué lugar de la serie falta un bloque.	- Diez bloques de madera de diferentes colores
		- Dividir la pista con conos señalando los carriles, colocando en la meta cuatro bloques de distintos colores. - Proponer a los niños que realicen una	- Latas de diferentes colores - Conos

ATENCIÓN	6. Carrera con bloques	carrera. - Entregarle a cada niño una lata que corresponde a un color de la meta. - Explicarles que deberán correr hacia el bloque de su color y armar una torre sin hacerla caer, y el grupo que sea el primero en hacerlo, ganará la carrera.	
ATENCIÓN	7. El avión	- Dibujar con tiza en el suelo un avión formado por diez cuadrados. Numere cada uno de los casilleros. - Pedir a cada niño que lance una ficha en los cuadrados. - El primer jugador lanza la ficha sobre el número 1, y debe saltar en un solo pie a los casilleros 2, 3, 4, 6 y 7, hasta llegar al 10. Una vez que llegue al número 10, debe regresar saltando igualmente en un solo pie hasta llegar al casillero 2, desde donde toma la ficha y salta el casillero. - Así continúa el juego y se va aumentando cada vez el número al que se debe lanzar la ficha. - Si la ficha cae en el número equivocado, el jugador pierde su turno.	- Tiza - Fichas
ATENCIÓN	8. Adivinando imágenes	- Colocar tarjetas de imágenes en una caja. - Pedir a un voluntario sacar una tarjeta de la caja y de acuerdo a la imagen que saco decir características para que sus compañeros adivinen que es. - Cada niño tendrá su turno.	- Una caja pequeña de cartón - Tarjetas de imágenes
ATENCIÓN	9. Tangram	- El puzzle consta de siete piezas que salen de cortar un cuadrado en cinco triángulos de diferentes formas, un cuadrado y un trapecio. - El juego consiste en construir figuras, utilizando todas las piezas sin superponerlas. - Se puede formar figuras de animales, figuras de objetos, figuras de personas, figuras de letras	- Juego del Tangram
		- Entregamos a los niños el ábaco y les pedimos que deslicen las bolas, les explicamos los conceptos de todo/nada/alguna/muchas/pocas y derecha/izquierda; aprovechamos para	- Abaco - Semillas

ATENCIÓN	10. Abaco	nombrar los colores e introducir los números. - Les pedimos que coloquen al lado derecho igual cantidad de bolas rojas que de azules en el lado izquierdo (Ejemplo) - También podemos pedirle al niño que cuente semillas y luego que deslice la misma cantidad de bolas en el ábaco. - También podemos explicarles el concepto de "mayor que" o "menor que". Por ejemplo: "Álvaro tiene 5 años y Carlos tiene 7. ¿Quién es el mayor de los dos?". Ver las dos filas de bolas le ayudará a dar la respuesta correcta. - También trabajar sumas y restas sencillas.	
MEMORIA	1. Imitamos figuras	- Utilizar figuras geométricas. - Colocarlos uno al lado del otro. - Contar las figuras geométricas de izquierda a derecha, motivando a los niños para que lo hagan igual. - Formar una figura con las piezas y contar de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo. - Los niños tendrán que imitar la misma figura que formó la maestra, contando también las piezas.	- Figuras geométricas
MEMORIA	2. El rey manda	- Un niño deberá dar la indicación, por ejemplo, "El rey manda buscar un lápiz de color rojo, colocarlo debajo de la silla azul y tocar la puerta tres veces". - Los jugadores deben seguir las consignas únicamente cuando el líder empieza con las palabras «El rey manda». El niño que se equivoca y sigue las consignas que no han empezado con estas palabras, sale del juego.	- Lápices de colores
MEMORIA	3. A contar	- En el cartón de huevos escribir los números en cada casilla. - Pedir al niño que coloque dentro de cada casilla, el número de botones o fichas que indica el número. - Permitir que verifique la cantidad de botones contando varias veces. - Dejar una casilla sin número para preguntarle: "¿cuántos botones debemos poner dentro de esta casilla?" El niño contestará nada, entonces la maestra dibujará el cero en esta casilla.	- Cartón de huevos - Botones o fichas - Plumones

MEMORIA	4. Hacemos una telaraña	- Pedir a los niños que se sienten formando un círculo pequeño. Primero la maestra sujeta la punta del ovillo y lo lanza a un niño que se encuentre en una posición diagonal a la suya. Permitir que el ovillo se desenrolle parcialmente hasta llegar a su destino. - Pedir a quien lo recibió que la sujete firmemente y diga lo que más les gusta hacer y que luego lance el ovillo diagonalmente hacia otro niño, para que haga lo mismo. - Continuar la acción hasta que se forme una telaraña en el interior del círculo. - Cuando el ovillo esté todo desenrollado, pedir al grupo seguir la acción inversa para volver a formarlo, el niño que reciba el ovillo tendrá que decir lo que dijo su compañero sobre lo que más le gusta hacer y luego tendrá que lanzar el ovillo.	- Ovillo de lana
MEMORIA	5. La figura humana	- Mostrar a los niños la figura del cuerpo humano solo por un momento. - Luego entregar a los niños un dibujo de la figura humana incompleta, con sólo la mitad del eje vertical, esto es, sólo el lado izquierdo o derecho del cuerpo. - Pedir a los niños que observen la figura y expresen lo que consideren falta en ella. - Entregamos a los niños una hoja con la mitad del cuerpo humano y los motivamos para que la completen con colores. - Los invitamos para que dibujen detalles de la cara y del cuerpo y que pinten.	- Dibujos de la figura humana incompletos - Colores - Hojas
MEMORIA	6. Mi retrato	- Entregar a los niños un espejo de mano para que observen con detenimiento las facciones de sus caras: la forma de los ojos, las cejas, el tamaño de las pestañas, la nariz, la boca, el mentón, las mejillas, la frente. - Pedirles que cierran sus ojos y recorran con sus manos todas las partes de su cara: frente, cejas, ojos, mejillas, nariz, boca, mentón, orejas. - Entregar las siluetas de caras en cartulina, plumones y colores para que dibujen su retrato. - Sugerirles que luego le pongan pelo con lana.	- Cartulinas - Plumones - Colores - Lana - Goma - Espejo

MEMORIA	7. Cartillas de secuencias	- Colocamos las cartillas de secuencias en desorden sobre la mesa. - Pedimos a los niños que observen las imágenes de las cartillas y las ordenen mentalmente de acuerdo a cada acción. - Luego las tendrán que ordenar haciendo una secuencia de acuerdo a las imágenes que se presentan.	- Juego de cartillas de secuencias
MEMORIA	8. Juego de memoria	- Para comenzar el juego se mezclan todas las cartas y las colocamos boca abajo, de manera que las imágenes no se vean. - El primer jugador dará la vuelta a dos cartas, si son iguales se las lleva, sino las vuelve a esconder. - Luego, le toca hacer lo mismo al siguiente jugador, y así sucesivamente. - El objetivo es lograr memorizar la ubicación de las diferentes cartas con el fin de voltear sucesivamente las 2 cartas idénticas que formen pareja, para llevárselas. - La partida se terminará cuando estén todas las parejas encontradas. - El jugador que más cartas haya conseguido llevarse, ganará el juego.	- Juego de memoria
MEMORIA	9. Rompecabezas	- El juego consta de "X" cantidad de piezas. - Se deben armar las piezas que se encuentran en distintos partes planas, para formar la figura o imagen. - Los rompecabezas pueden variar en el tamaño, modelo, forma y textura.	- Rompecabezas
MEMORIA	10. Cartillas de opuestos	- Colocamos la mitad de cartillas de opuestos sobre la mesa. - Repartimos a los niños la otra mitad de cartillas. - Pedimos a los niños que observen las imágenes de las cartillas. - Luego los niños tendrán que formar parejas, buscando los opuestos de las parejas que ellos tienen. Ejemplo: blanco – negro.	- Juego de cartillas de opuestos

3. ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS

Revisando los catálogos de tesis de investigación de la Universidad Católica de Santa María, no se ha encontrado estudio alguno que esté relacionado directamente ni indirectamente con las variables de estudio ni con sus indicadores.

Al hacer la revisión de estudios de investigación en el sistema de internet, no se encontraron trabajos similares al presente. Sin embargo existen algunos trabajos de los cuales vale la pena dar cuenta por la relación que guardan con el tema de estudio.

a) Castro Cruz Amanda Valeria (2013), realizó la tesis “Estimulación temprana de 2 a 3 años de edad y su incidencia en el desarrollo de habilidades y destrezas, en los niños y niñas de los centros de desarrollo infantil: mi sendero, los caracoles”. Trabajo de investigación realizado y autorizado por la Universidad Nacional de Bogotá, Colombia. De la cual concluye lo siguiente:

- La Estimulación Temprana se constituye un proceso importante para el desarrollo de las capacidades intelectuales del niño y niña permitiéndole básicamente reconocer formas, colores, sonidos, objetos y sabores.
- A mayor Estimulación Temprana que reciban los niños y niñas de 2 a 3 años mayor es la capacidad motora perceptiva-Cognitiva-Lenguaje y Social que poseerán a lo largo de su vida.

b) Tania Tejada Uquillas (2011), realizó la tesis “Estimulación adecuada incide en el desarrollo cognitivo en los niños de 0 a 3 años del centro infantil “Mi pequeño tesoro””. Trabajo de investigación realizado y autorizado por la Universidad Central de Ecuador, Quito. De la cual concluye lo siguiente:

- El juego establece una relación de acercamiento y amor con el niño pues es el modo natural como el niño adquiere conocimiento y la manera como mejor establece un vínculo afectivo.
 - Mediante la expresión plástica se crea un equilibrio entre el intelecto y la emoción desarrollando, las capacidades motoras cognitiva y sociales.
- c) Nila Verónica Montalvo Feliz (2012), realizó la tesis “La estimulación en el desarrollo cognitivo, social y motriz en niños de 0 a 2 años de edad del centro de desarrollo infantil “semillitas”. Trabajo de investigación realizado y autorizado por la Universidad San Francisco de Quito, Ecuador. De la cual concluye lo siguiente:
- La estimulación en niños de 0 a 2 años de edad, es de vital importancia ya que redundará en el desarrollo integral y el adecuado desempeño de sus funciones cognitiva, afectiva y social, en lo posterior.
- d) Dayana Lizeth Encalada Dueña (2013), realizó la tesis “La estimulación temprana y su incidencia en el aprendizaje de los niños y niñas de primer año de educación básica de la escuela “San Tarsicio del cantón macará”. Trabajo de investigación realizado y autorizado por la Pontificia Universidad Católica del Ecuador, Quito. De la cual concluye lo siguiente:
- El 100% de las maestras encuestadas responden que las actividades de estimulación temprana que realizan con los niños y niñas son: actividades lúdicas, pintura, canciones, técnicas grafo plásticas y dibujo; el 67% los títeres y los cuentos; y, el 33% utilizan actividades motrices. Y el 100% de maestras encuestadas manifiestan que las Estimulación Temprana inciden en el aprendizaje los niños y niñas de Primer Año de Educación Básica.

e) Jessica Patricia Garza Mata (2014), realizó la tesis “El impacto de la estimulación temprana en la primera infancia: estudio comparativo entre ambiente escolarizado y ambiente hogar”. Trabajo de investigación realizado y autorizado por la Universidad Nacional Autónoma de México. De la cual concluye lo siguiente:

- Dentro de los hallazgos obtenidos, el que más sobresale es la diferencia en el aspecto social y cognitivo, estando los niños que acuden a centros de estimulación con mejor dominio de estas habilidades que aquellos que son solamente criados en casa.

f) María Belén Jiménez Jaramillo (2012) realizó la tesis “Influencia de la estimulación temprana en el desarrollo del aprendizaje de los niños y niñas de 4 a 5 años en el centro infantil agosto Betancourt de la parroquia de Amaguaña”. Trabajo de investigación realizado y autorizado por la Universidad San Francisco de Quito, Ecuador. De la cual concluye lo siguiente:

- Aproximadamente el 44% de niños y niñas lograron desarrollar los diferentes ítems que constan en las pruebas de funciones básicas, lo cual indica que las áreas cognitiva, socioemocional y motriz están en un proceso de desarrollo creciente, pero no adecuado, ya que no se evidencia un alto nivel en los niños.
- Mientras que el 56% de los niños no han desarrollado de manera óptima las 4 áreas del desarrollo lo cual los limita en su aprendizaje, esto evidencia que posiblemente no están realizando actividades de acuerdo a las necesidades y desarrollo de cada niño.

g) Johanna Patricia Bolaños Grijalva (2014) realizó la tesis “Influencia de la estimulación temprana en el desarrollo de las cuatro áreas de los niños/as de 4 a 5 años del centro infantil particular “Rubén Darío””. Trabajo de investigación realizado y autorizado por la Universidad Veracruzana, México. De la cual concluye lo siguiente:

- A través de la guía de observación se pudo comprobar que en el Centro Infantil Particular “Rubén Darío” el 90% de niños han logrado las actividades propuestas por la guía portage, a excepción de algunas actividades no logradas como son en el área de lenguaje y de observación.
- Los niños/as que no lograron realizar las actividades del área del lenguaje y de observación, son aquellos que no han recibido Estimulación Temprana en los centros de formación infantiles anteriores.
- El Centro Infantil se ha caracterizado por dar mayor énfasis en el desarrollo de sus capacidades de lenguaje, memoria y percepción de los niños/as.

4. OBJETIVOS

- Determinar el nivel de desarrollo en el área cognitiva que presentan los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial Alto de Amados. Arequipa 2016, antes de participar en el Programa de Estimulación Temprana “Aprendo Jugando”.
- Identificar el nivel de desarrollo en el área cognitiva que presentan los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial Alto de Amados. Arequipa 2016, después de participar en el Programa de Estimulación Temprana “Aprendo Jugando”.
- Establecer la diferencia significativa del antes y el después de la aplicación del programa de Estimulación Temprana “Aprendo Jugando” sobre el nivel de desarrollo cognitivo en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial Alto de Amados. Arequipa 2016.

5. HIPÓTESIS

Dado que la Estimulación Temprana es una gran herramienta que se utiliza para fomentar el desarrollo cognitivo e intelectual de los niños, para que desarrollen nuevas destrezas y construyan futuros aprendizajes.

Es probable que al aplicar el Programa de Estimulación Temprana “Aprendo Jugando” se mejore y facilite el desarrollo cognitivo de los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial Alto de Amados y éste influya de manera positiva y significativa en las áreas de atención, percepción y memoria, pudiendo haber resultados diferentes en comparación con el grupo al cual no se le aplicó dicho programa.



III PLANTEAMIENTO OPERACIONAL

1. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE VERIFICACIÓN

1.1. Técnicas

Para la realización se utilizó como técnica la observación, ya que está adecuada para el estudio de la variable.

1.2. Instrumento

Los instrumentos que se utilizaron para la presente investigación fueron tres fichas de observación, una para cada indicador (Atención, percepción y memoria), cada una con 8 ítems. Todas elaboradas por la investigadora, adecuadas para lograr los objetivos propuestos.

CUADRO N° 02
ESTRUCTURA DE LOS INSTRUMENTOS

VARIABLES	INDICADORES	TÉCNICA	ESTRUCTURA DEL INSTRUMENTO
Independiente: Estimulación temprana	Juegos lúdicos	Observación	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10
			1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10
			1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10
Dependiente: Desarrollo cognitivo	Percepción	Observación	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8
	Atención		1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8
	Memoria		1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8

CUADRO N° 03**CRITERIOS DE CALIFICACIÓN PARA LAS FICHAS DE OBSERVACIÓN DE
ESTIMULACIÓN TEMPRANA Y DESARROLLO COGNITIVO**

CRITERIOS	DESCRIPCIÓN
Inicio	El niño desarrolla la consigna de forma equivocada.
Proceso	El niño desarrolla la consigna parcialmente.
Logro	El niño desarrolla la consigna correctamente.

CUADRO N° 04**BAREMO PARA LA DETERMINACIÓN DEL LOGRO DE LAS VARIABLES**

VALORACIÓN	PORCENTAJES
• Muy bueno	• 85 a 100%
• Regular	• 51 a 84%
• Deficiente	• 0 a 50%

2. CAMPO DE VERIFICACIÓN**2.1. Ubicación espacial**

El presente estudio se desarrolló en el departamento – provincia de Arequipa, en el distrito de Sachaca, en la Institución Educativa Inicial Alto de Amados, que está ubicado en la calle José Olaya s/n.

2.2. Ubicación temporal

El presente trabajo de investigación se llevó a cabo en el transcurso del presente año 2016, iniciándose en el mes de Mayo y terminando en el mes de Diciembre, por lo tanto es un estudio de carácter coyuntural.

2.3 Unidades de estudio

2.3.1 Universo Cualitativo

Está conformado por niños y niñas de 4 años matriculados en el año 2016 en el nivel inicial, en la Institución Educativa Inicial Alto de Amados.

2.3.2 Universo cuantitativo

Está constituido por dos grupos, el Grupo Control y el Grupo Experimental, cada uno conformado por 10 niños de cuatro años, que constituyen el 100%, distribuidos de la siguiente manera:

CUADRO N° 05
UNIDADES DE ESTUDIO

GRUPOS ALUMNOS	CONTROL		EXPERIMENTAL		TOTAL	
	F	%	F	%	F	%
Niñas	6	60	5	50	11	55
Niños	4	40	5	50	9	45
Total	10	100	10	100	20	100

3. ESTRATEGIAS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

- Permiso o solicitud a la UCSM.
- Se solicitó el permiso de la directora de la Institución Educativa Inicial Alto de Amados.
- Validación de los instrumentos, a dos unidades de análisis en referencia a la variable dependiente: “Desarrollo Cognitivo” de los niños y niñas de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial Alto de Amados. Arequipa, 2016.
- Solicitar validación de los instrumentos en referencia a la variable dependiente “Desarrollo Cognitivo” de los niños y niñas de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial Alto de Amados. Arequipa, 2016.
- Aplicación del pre test a los niños y niñas de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial Alto de Amados. Arequipa 2016, en referencia a los 3 indicadores.
- Aplicación del pos test a los niños y niñas de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial Alto de Amados. Arequipa 2016, en referencia a los 3 indicadores.
- Sistematización de los resultados de la aplicación del pre test y pos test, para identificar la diferencia entre los grupos, en referencia a la variable dependiente de estudio.
- Obtenidos los resultados del pre test y post se procederá a realizar los cuadros y gráficos, junto con la prueba estadística.

IV CRONOGRAMA DE TRABAJO

ACTIVIDADES	2016																															
	MAYO				JUNIO				JULIO				AGOSTO				SETIEMBRE				OCTUBRE				NOVIEMBR				DICIEMBRE			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1. Elaboración del proyecto	X	X																														
2. Desarrollo del proyecto			X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X																
3. Análisis e interpretación de datos																	X	X	X	X												
4. Sistematización																					X	X	X	X								
5.Elaboración de conclusiones y sugerencias																									X	X	X	X				
6. Elaboración del informe de investigación																													X	X	X	X

