



UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL



**INFLUENCIA DEL CIRCUITO MOTOR Y EL DESARROLLO
COGNITIVO EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 461 SAN ANTONIO-
HUANCANÉ**

TESIS

PRESENTADA POR:

Bach. RAFAEL NINA OTILIA VERONICA

Bach. SOLORZANO MAMANI DIANA CAROLINA

PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE:

LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL

PUNO – PERÚ

2022



DEDICATORIA

A Dios, por darme la oportunidad de vivir y por estar conmigo en cada paso que doy, por fortalecer mi corazón e iluminar mi mente y por haber puesto en mi camino aquellas personas que han sido mi soporte y compañía durante todo el periodo de mi estudio.

A mis padres VICTORIANO y NELLY quienes con su amor, paciencia y esfuerzo me han permitido llegar a cumplir uno de mis objetivos más, por haberme dado la fuerza suficiente y su apoyo incondicional durante el proceso de mis estudios, estando siempre presente en cada momento y en cada paso que doy.

A mis hermanas LUZ y FANNY por su cariño y apoyo incondicional, por la motivación brindada, durante todo este proceso por estar conmigo en todo momento. Todo esto fue esencial para culminar mi carrera y mi trabajo de investigación.

Otilia Verónica Rafael Nina



DEDICATORIA

A Dios por permitirme tener vida, salud y por hacer posible uno más de mis propósitos, por guiar mi camino y ser la fuente de mi fe y esperanza.

A mi querida madre HILDA, por brindarme su apoyo incondicional, comprensión y haberme ayudado a seguir adelante en los momentos más difíciles, por su invaluable y sincero amor, y acompañarme durante mi formación profesional.

A mis hermanos MIRTHA, CARLOS, JAVIER, por sentar en mi buenos deseos de superación y por brindarme un apoyo incondicional en las buenas y malas, y a mis queridas sobrinas BRITHANY y LITUANIA por ser parte de mi vida y hacer indispensable mi vida, carrera y trabajo de investigación.

Diana Carolina Solórzano Mamani



AGRADECIMIENTO

Nuestro agradecimiento va dirigido a Dios quien fue la esencia primordial por habernos guiado en este camino lleno de nuevas experiencias y permitirnos conocer personas que hicieron posible este trabajo de investigación.

A Universidad Nacional del Altiplano Puno, en especial a la Facultad de Ciencias de la Educación, al Programa de Educación Inicial, y a la plana docente que la conforma por ser parte de nuestra formación académica y a su vez agradecer profundamente a cada una de las maestras quienes con sus enseñanzas nos inculcaron el valor de la educación, el respeto a la niñez.

A nuestra asesora de tesis Dra. Nancy Mónica García Bedoya quien nos brindó su apoyo incondicional mediante su amplio conocimiento y destreza para llevar a cabo con la ejecución del presente trabajo de investigación.

A los miembros del jurado, Lic. Graciela Del Carmen Aquize García, Dr. Erika Marcia Georgina Jaén Tejada, D.Sc. David Ruelas Vargas por sus recomendaciones y tiempo para llevar a cabo la presente investigación.

A la directora, docentes, padres de familia, niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 461 San Antonio-Huancané por abrirnos la puerta y brindarnos su apoyo para la ejecución del presente trabajo de investigación.

Verónica Y Diana



ÍNDICE GENERAL

DEDICATORIA	
AGRADECIMIENTO	
ÍNDICE GENERAL	
ÍNDICE DE TABLAS	
ÍNDICE DE ACRÓNIMOS	
RESUMEN	11
ABSTRACT.....	12

CAPÍTULO I

INTRODUCCIÓN

1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	14
1.2.FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.....	16
1.2.1 Problema general	16
1.2.2 Problemas específicos	16
1.3 HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN	16
1.3.1 Hipótesis general	16
1.3.2 Hipótesis específicas:	16
1.4 OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN.....	17
1.4.1 Objetivo general	17
1.4.2 Objetivos específicos.....	17
1.5. JUSTIFICACIÓN DEL ESTUDIO.....	17
a.Justificación pedagógica	18
b.Justificación metodológica	18
c.Justificación práctica	18

CAPÍTULO II

REVISIÓN DE LITERATURA

2.1. ANTECEDENTES	19
2.1.1. A nivel internacional	19
2.1.2. A nivel nacional.....	19
2.1.3. A nivel local	20
2.2. MARCO TEÓRICO.....	21
2.2.1. Definición del circuito motor	21
2.2.2. Importancia del circuito motor	22



2.2.3. Patrones básicos del circuito motor	22
2.2.4. Tipos de circuitos	25
2.2.5. Características del circuito motor	26
2.2.6. Estructuración y organización de los circuitos motores	26
2.2.7. Definición del desarrollo cognitivo	28
2.2.8. Características del desarrollo cognitivo.....	29
2.2.9. Desarrollo Cognitivo Según Jean Piaget	30
2.2.10. Etapas del desarrollo intelectual según Piaget.....	30
2.2.11. Procesos cognoscitivos en la etapa pre-operacional.....	31
2.2.12. Dimensiones del pensamiento representacional.....	34
2.2.13. Principios del desarrollo cognitivo.....	36
2.2.14. Mecanismos del desarrollo cognitivo	37
2.2.15. Importancia del desarrollo cognitivo.....	37

CAPÍTULO II

MATERIALES Y MÉTODOS

3.1. UBICACIÓN GEOGRÁFICA DEL ESTUDIO	38
3.2. PERÍODO DE DURACIÓN DEL ESTUDIO	38
3.3. TÉCNICA E INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS.....	38
3.3.1. Técnica	38
3.3.2. Instrumento.....	39
3.4. POBLACIÓN Y MUESTRA DE ESTUDIO	41
3.4.1. Población	41
3.4.2. Muestra	42
3.5 TIPO Y DISEÑO DE ESTUDIO	43
3.5.1. Tipo de investigación	43
3.5.2. Diseño de investigación.....	44
3.6. DISEÑO ESTADÍSTICO	44
3.6.1 Plan de tratamiento estadístico datos.....	44
3.7. PROCEDIMIENTO DE LA INVESTIGACIÓN	45
3.8. OPERALIZACIÓN DE VARIABLES	46
3.9 ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS.....	48

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. RESULTADOS.....	49
-----------------------------	-----------



4.1.1. Resultados de la pre prueba del grupo control y grupo experimental.	49
4.1.2. Prueba de hipótesis:	80
4.2. DISCUSIÓN.....	84
V. CONCLUSIONES.....	87
VI. RECOMENDACIONES	89
VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	91
ANEXOS.....	94

Área : Responsabilidad social de la educación

Tema : Circuito motor

Fecha de sustentación: 07/01/2022



ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1.	Resultados de la pre prueba de la dimensión juego simbólico del grupo control.	50
Figura 2.	Resultados de la pre prueba de la dimensión lenguaje del grupo control. ...	53
Figura 3.	Resultados de la pre prueba de la dimensión pinturas e imágenes mentales del grupo control.	55
Figura 4.	Resultados de la post prueba de la dimensión juego simbólico del grupo control.	57
Figura 5.	Resultados de la post prueba de la dimensión lenguaje del grupo control. .	61
Figura 6.	Resultados de la post prueba de la dimensión pinturas e imágenes mentales del grupo control.	63
Figura 7.	Resultados de la pre prueba de la dimensión juego simbólico del grupo experimental.	65
Figura 8.	Resultados de la pre prueba de la dimensión lenguaje del grupo experimental.	69
Figura 9.	Resultados de la pre prueba de la dimensión pinturas e imágenes mentales del grupo experimental.	71
Figura 10.	Resultados de la post prueba de la dimensión juego simbólico del grupo experimental.	73
Figura 11.	Resultados de la post prueba de la dimensión lenguaje del grupo experimental.	76
Figura 12.	Resultados de la post prueba de la dimensión pinturas e imágenes mentales del grupo experimental	79
Figura 13.	Prueba de hipótesis con T - Student, para resultados de la pre prueba control/experimental.	82
Figura 14.	Prueba de hipótesis con T - Student, para resultados de la post prueba control/experimental.	83



ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1.	Población de estudio, de los niños y niñas de la I.E.I. N° 461 San Antonio-Huancané - 2021.	42
Tabla 2.	Muestra de estudio, constituida por los niños y niñas de la I.E.I. N° 461 San Antonio-Huancané - 2021	43
Tabla 3.	Operalización de variables	46
Tabla 4.	Resultados de la pre prueba de la dimensión juego simbólico del grupo control	49
Tabla 5.	Resultados de la pre prueba de la dimensión lenguaje del grupo control. ...	53
Tabla 6.	Resultados de la pre prueba de la dimensión pinturas e imágenes mentales del grupo control.	55
Tabla 7.	Resultados de la post prueba de la dimensión juego simbólico del grupo control.	57
Tabla 8.	Resultados de la post prueba de la dimensión lenguaje del grupo control. .	61
Tabla 9.	Resultados de la post prueba de la dimensión pinturas e imágenes mentales del grupo control.	63
Tabla 10.	Resultados de la pre prueba de la dimensión juego simbólico del grupo experimental.....	65
Tabla 11.	Resultados de la pre prueba de la dimensión lenguaje del grupo experimental.	68
Tabla 12.	Resultados de la pre prueba de la dimensión pinturas e imágenes mentales del grupo experimental.	71
Tabla 13.	Resultados de la post prueba de la dimensión juego simbólico del grupo experimental.....	73
Tabla 14.	Resultados de la post prueba de la dimensión lenguaje del grupo experimental.....	76
Tabla 15.	Resultados de la post prueba de la dimensión pinturas e imágenes mentales del grupo experimental.	79
Tabla 16.	Prueba de hipótesis con T - Student, para resultados de la pre prueba control/experimental.	82
Tabla 17.	Prueba de hipótesis con T - Student, para resultados de la post prueba control/experimental.	83



ÍNDICE DE ACRÓNIMOS

IEI	: Institución Educativa Inicial
Pre Test	: Prueba De Entrada
Post Test	: Prueba De Salida
H_0	: Hipótesis Nula
H_1	: Hipótesis Alterna
EBR	: Educación Básica Regular



RESUMEN

La presente investigación tiene como objetivo determinar la influencia del circuito motor para mejorar el desarrollo cognitivo en niños y niñas de 4 años de la IEI N° 461 San Antonio-Huancané. Cuya metodología es de tipo experimental y de diseño es cuasi-experimental, se consideró un grupo control y un grupo experimental, en el que se aplicó un pre/post prueba en ambos grupos. La muestra de estudio está conformada por 20 niños y niñas de cuatro años “A”. Para la obtención de datos se aplicó una ficha de observación del desarrollo cognitivo de las psicólogas Fuertes Salazar Gladys y Ruiz Hidalgo María, así mismo se lograron desarrollar 15 talleres. Para validar la prueba estadística se utilizó la media aritmética en tanto para la prueba de hipótesis se utilizó la T – student llegando a la conclusión que la influencia de circuito motor como estrategia mejoran significativamente en el desarrollo cognitivo; tal como se muestra en los resultados.

PALABRAS CLAVE: Circuito motor, Desarrollo cognitivo, juego simbólico, lenguaje e imágenes mentales



ABSTRACT

The present work aims the influence of motor circuit to get better the cognitive development in boys and girls with 4 years old from I. E. I. N° 461 San Antonio-Huancané. Whose methodology is experimental type and with a design quasi-experimental, it was considered a control group and an experimental group, and it was applied a pre/post test in both groups. The study sample is conformed by 20 boys and girls with four years old “A” for data collection an observation card of the cognitive development of psychologies from Fuertes Salazar Gladys and Ruiz Hidalgo Maria was applied in the same way is possible to develop 15 workshops. To validate the statistical test the arithmetic mean was used while for the hypothesis test the T – student was used concluding that the influence of the motor circuit as a strategy significantly improves cognitive development; as shown in the results.

KEYS WORDS: Motor circuit, cognitive development, symbolic game, language and mental images.



CAPÍTULO I

INTRODUCCIÓN

Toda investigación busca alternativas de solución, basada a la realidad actual que atravesamos en tiempos de pandemia; los niños y niñas se vieron afectados al estar retenidos en sus hogares y no salir a realizar movimientos hizo que los niños y niñas retuvieran en ellos sus habilidades motoras y en el mismo retener sus habilidades cognitivas a través del movimiento.

La aplicación de los talleres como estrategia para conseguir mejorar el desarrollo cognitivo en los niños y niñas de 4 años es una opción que debe incorporarse en el trabajo docente.

Es por ello, que la presente investigación experimental se ejecutó con el objetivo de determinar la influencia del circuito motor para mejorar el desarrollo cognitivo en niños y niñas de 4 años de la IEI N° 461 San Antonio-Huancané”.

En el capítulo I, aborda a la introducción y planteamiento del problema de investigación; en él se describe el problema, del mismo modo, se encuentra el problema general y los problemas específicos, hipótesis de la investigación acompañadas de la hipótesis específica, objetivos generales y específicos, justificación.

En el capítulo II, se desarrolla la revisión de la literatura, el marco teórico que sustenta la investigación. En este se encuentra los antecedentes en el tratamiento del problema, la parte didáctica del circuito motor y la base teórica del desarrollo cognitivo; también se encuentra la definición de los términos que señala claramente los significados relacionados a las variables de estudio.



Capítulo III, corresponde a los materiales y métodos de estudio, ubicación geográfica, periodo de duración, procedencia del material utilizado, población y muestra, también se señala el tipo y diseño de investigación, el plan de ejecución del experimento, de la recolección de datos a través de datos a través de la ficha de observación, de la validez y confiabilidad del instrumento.

Capítulo IV, se da a conocer los resultados y discusión donde se relata los resultados obtenidos del pre y post prueba administrada para el tratamiento experimental con ambos grupos durante el trabajo de investigación, interpretándolos de acuerdo a los objetivos planteados, también se realiza el análisis crítico de tablas y los gráficos estadísticos. Seguidamente la discusión de resultados de la investigación en función de la variable de investigación.

Finalmente, se presentan las conclusiones a los que se llegaron las cuales responden a los objetivos de la investigación, también se presentan recomendaciones de la investigación y referencias bibliográficas y los anexos respectivos.

1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

En las instituciones educativas, El desarrollo del circuito motor se trabaja dentro del área de psicomotricidad, esta actividad se enfoca únicamente en los movimientos obviando su vinculación con el desarrollo cognitivo y la socialización con su entorno institucional. Esta adquisición ha permitido la desvalorización del desarrollo cognitivo dentro de la institución.

Esta situación trajo como consecuencia un insuficiente desarrollo dentro del área, que se evidencia con la carencia de espacios, materiales, interés institucional planteándose la necesidad de trabajar el circuito motor y el desarrollo cognitivo dentro de



todas las áreas en forma integral. El cual aspira a formar niños y niñas participativos, autónomos, creativos, espontáneos, críticos y sociables.

Como plantea el Currículo Nacional (2016) en el primer y segundo siglo, las habilidades hacen referencia al talento, la pericia o la aptitud de una persona para desarrollar alguna tarea con éxito. Las habilidades pueden ser sociables, cognitivas, motoras. Por consiguiente, la educación inicial se basa en la preparación de los niños y ser tratados como niños sujetos de derecho, para enfrentar diversos retos que se les presente a lo largo de sus vidas, donde el circuito motor juega un papel muy importante en la tarea de descubrir el potencial que encierra cada niño en la infancia. Es por ello que la presente investigación que lleva como título influencia del circuito motor y el desarrollo cognitivo en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 461 San Antonio-Huancané, tiene como propositivo respaldar la teoría del circuito motor es un factor que se relaciona con el desarrollo cognitivo de los niños y niñas.

Por otro lado, la población infantil posee características y habilidades que muchas veces son desconocidas por los padres de familia, durante este tiempo de pandemia, lo que trae como consecuencia que ellos exigen a las docentes proponer una metodología de trabajo para fortalecer la practica psicomotriz que alienta el desarrollo de los niños y niñas a partir del movimiento y el juego.

Este hecho no pasa desapercibido, ya que se ha observado que los niños y niñas del nivel inicial, en los dos últimos años manifestaron pocas destrezas motrices y falta de desarrollo cognitivo, muchos de ellos no recibieron estimulación en cuanto al movimiento de su cuerpo dentro de su hogar.



1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

1.2.1, Problema general

- ¿Cómo influye el circuito motor para mejorar el desarrollo cognitivo en niños y niñas de 4 años de la Institución educativa Inicial N° 461 San Antonio-Huancané?

1.2.2 Problemas específicos

- ¿Cómo influye el circuito motor en la mejora del juego simbólico en niños y niñas de 4 años de la Institución educativa Inicial N° 461 San Antonio-Huancané?

- ¿Cómo influye el circuito motor en la mejora del lenguaje en niños y niñas de 4 años de la Institución educativa Inicial N° 461 San Antonio-Huancané?

- ¿Cómo influye el circuito motor en la mejora de imágenes mentales en niños y niñas de 4 años de la Institución educativa Inicial N° 461 San Antonio-Huancané?

1.3. HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN

1.3.1. Hipótesis general

-El circuito motor influye de manera significativa para mejorar el desarrollo cognitivo en los niños y niñas de 4 años de la Institución educativa Inicial N° 461 San Antonio-Huancané.

1.3.2 Hipótesis específicas:

-El circuito motor contribuye en el desarrollo del juego simbólico en los niños y niñas de 4 años de la Institución educativa Inicial N° 461 San Antonio-Huancané.

-El circuito motor contribuye en el desarrollo del lenguaje en los niños y niñas de 4 años de la Institución educativa Inicial N° 461 San Antonio-Huancané.



-El circuito motor contribuye en el desarrollo de imágenes mentales en los niños y niñas de 4 años de la Institución educativa Inicial N° 461 San Antonio-Huancané.

1.4. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

1.4.1 Objetivo general

-Determinar la influencia del circuito motor para mejorar el desarrollo cognitivo en niños y niñas de 4 años de la Institución educativa Inicial N° 461 San Antonio-Huancané.

1.4.2. Objetivos específicos

-Identificar la influencia del circuito motor para mejorar el juego simbólico en niños y niñas de 4 años de la Institución educativa Inicial N° 461 San Antonio-Huancané.

-Identificar la influencia del circuito motor para mejorar el lenguaje en niños y niñas de 4 años de la Institución educativa Inicial N° 461 San Antonio-Huancané.

-Identificar la influencia del circuito motor para mejorar las pinturas e imágenes mentales en niños y niñas de 4 años de la Institución educativa Inicial N° 461 San Antonio-Huancané.

1.5. JUSTIFICACIÓN DEL ESTUDIO

La presente investigación es relevante que abarca al circuito motor y su relación con el desarrollo cognitivo, desde luego en el mundo de la sociedad del conocimiento las instituciones educativas tienen que estar mejor equipadas con habilidades y destrezas y afrontar a los tiempos actuales con responsabilidad.



a. Justificación pedagógica

El propósito de la investigación es el de afirmar la teoría de que la práctica del circuito motor es una variable que se relaciona con el desarrollo cognitivo de los niños y niñas. los resultados y conclusiones constituyen un aporte al conocimiento científico. Tiene especial significado porque el circuito motor es una actividad del desarrollo académico del niño y niña. Gómez et al. (2006) el circuito motor es un conjunto de ejercicios motrices que organizados y estructurados permiten que los ejecutantes asimilen y mejoren todas sus posibilidades a partir de un trabajo específico adaptados a su nivel de ejecución.

De tal manera esta investigación es significativa porque permite exteriorizar la participación de los niños y niñas de 4 años durante el circuito motor, teniendo en cuenta que en la actualidad se ve que muchos niños y niñas no desarrollan su proceso cognitivo mediante el circuito motor lo cual retienen en ellos sus capacidades intelectuales.

b. Justificación metodológica

La presente investigación permite determinar la influencia del circuito motor con el desarrollo cognitivo de los niños y niñas de 4 años de la Institución educativa Inicial N° 461 San Antonio-Huancané.

c. Justificación práctica

Así mismo, que el presente trabajo sirva de base para elaborar diferentes metodologías u formas de intervención que ayude a impulsar el circuito motor en los niños y niñas para la mejora del desarrollo cognitivo de los niños y niñas y el éxito en su vida social y personal.



CAPÍTULO II

REVISIÓN DE LITERATURA

2.1. ANTECEDENTES

2.1.1. A nivel internacional

Según, Méndez (2018) los circuitos motrices y su influencia en el desarrollo cognitivo de niños de 3 a 4 años de edad de la escuela particular básica Universidad Católica de Guayaquil en el periodo lectivo 2017-2018, cuyo objetivo general es: Determinar el nivel de desarrollo cognitivo mediante la aplicación de los circuitos motrices en niños de 3 a 4 años de la escuela particular básica Universidad Católica de Guayaquil. Se llegó a la conclusión Los circuitos motrices fomentan en el niño el aprendizaje de diversas nociones tales como: alto-bajo, grande-pequeño, dentro-fuera etc. Para que los niños logren realizar estos circuitos es necesario que se empleen procesos cognitivos que le ayudarán a resolver problemas y se podrá observar hasta dónde puede llegar y si es necesaria la intervención del docente ante una falencia que posea en alguna estación. Se mejorará además el dominio de sus partes gruesas lo que llevará a que el niño en un futuro no presente problemas en la iniciación a la lecto-escritura.

2.1.2. A nivel nacional

Según, Ochoa (2010) la psicomotricidad y desarrollo cognitivo en los niños/as de 5 años de la Institución Educativa Inicial Pinto Talavera distrito de Alto Selva Alegre, Arequipa-2019, cuyo objetivo general es: Determinar la relación que existe entre la psicomotricidad y desarrollo cognitivo en los niños/as de 5 años de la Institución Educativa Inicial Pinto Talavera distrito de Alto Selva Alegre. Se llegó a la conclusión



que la psicomotricidad desempeña un papel fundamental en desarrollo cognitivo del ser humano, es así que no hay nada en el pensamiento que no haya pasado por los sentidos.

Según, Paucara et al. (2013) la psicomotricidad y su relación con el desarrollo cognitivo en los niños de 5 años de la Institución Educativa Happy Childrens Gardens del distrito de Ate-Vitarte-2013, cuyo objetivo general es: determinar la relación que existen entre la psicomotricidad el desarrollo cognitivo en los niños y niñas de 5 años. Se llegó a la conclusión que la psicomotricidad tiene una relación significativa con el desarrollo cognitivo en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Happy Childrens Gardens del distrito de Ate-Vitarte-2013.

2.1.3. A nivel local

Según, Arapa (2019) el nivel de desarrollo psicomotor en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°270 Independencia de Puno, cuyo objetivo general es: Determinar el nivel de Desarrollo Psicomotor en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 270 Independencia de Puno. Se llegó a la conclusión que el nivel de desarrollo de la coordinación de los niños de 4 años, se encuentra en su mayor parte en nivel normal (88,5%) y en menor proporción en riesgo (7,7%) y retraso (3,8%), los niños muestran la capacidad de efectuar su motricidad fina y respuestas grafo motrices en situaciones variadas donde incide el control y la coordinación de movimientos finos en la manipulación de objetos, y también factores perceptivos y representacionales y la combinación de acoplamiento de sus movimientos.



2.2. MARCO TEÓRICO

2.2.1. Definición del circuito motor

Gómez et al. (2006) refiere que el trabajo de los circuitos motores tiene su base de aplicación práctica en las habilidades motrices básicas (desplazamientos, saltos, giros, lanzamientos y recepciones) típicas en la maduración motora de los niños y niñas de 3 a 6 años.

El circuito motor es un conjunto de ejercicios motrices que organizados y estructurados permiten que los ejecutantes asimilen y mejoren todas sus posibilidades motoras a partir de un trabajo específico y global de los patrones motores, adaptados a su nivel de ejecución. forma de trabajo en la cual realizamos diferentes actividades de forma secuencial en estaciones de trabajo. Sirve para realizar distintas actividades en diferentes momentos dentro de una misma sesión, además, facilita el trabajo simultáneo de los integrantes del grupo y permite la individualización del trabajo refiere Gómez et al. (2006)

Zulay (2019) el **circuito motor** implica el movimiento del cuerpo, el cual se constituye de actividades físicas para desarrollar las acciones motrices que permiten que el niño sea capaz de lograr los retos propuestos en las actividades. “manifiesta que los circuitos motrices tratan de instaurar la globalidad del niño, y le permite integrar y potenciar el área afectiva, cognitiva y del lenguaje al mismo tiempo que se divierte, esta globalidad permite que el niño ligue sus movimientos emocionalmente con el mundo que lo rodea; dentro de cada circuito se encuentran estaciones, cada estación presentará una dificultad diferente que haga que el niño tenga que realizar procesos cognitivos para lograr su realización”.



2.2.2. Importancia del circuito motor

Campo et al. (2011) refiere que los primeros periodos de la vida del niño son de crucial importancia, puesto que tiene lugar procesos neurofisiológicos que configuran las conexiones y las funciones del cerebro, “se han desarrollado de forma significativa conexiones neuronales y el proceso de mielinización, las conexiones adicionales entre el cerebelo y la corteza cerebral incrementan el control de los movimientos voluntarios.

2.2.3. Patrones básicos del circuito motor

Serrato (2019) manifiesta los circuitos implican patrones básicos de movimiento, patrones motrices o patrones motores, para su definición se retoma lo expuesto que ayudan en la comprensión de este concepto, “Los patrones son características motrices que se desarrollan dentro de la secuencia natural de los eventos en la vida del niño. Son comunes para los individuos normales y representan, simplemente, movimientos útiles”. Son acciones motoras que se encuentran en las capacidades humanas y se clasifican de acuerdo con las implicaciones de desplazamiento, o no desplazamiento, así como los relacionados con mantener el equilibrio, también hacen referencia a una secuencia de múltiples movimientos de una manera estructural y organizada; son patrones primarios sobre los cuales se basan otros movimientos. Para continuar se plasman definiciones de los principales patrones de movimiento:

-Arrastre: Ramírez (2015) manifiesta que “Se inicia únicamente utilizando los brazos como forma de tracción, ocasionando, un deslizamiento hacia adelante. Implica movimiento de patrón cruzado para empujarse hacia adelante, lo que desarrolla una mejor coordinación hemisférica”.



Es importante mencionar que este y otros desplazamientos implican el patrón cruzado entendido este como la alternancia entre el movimiento de brazos y piernas, cuando el brazo derecho se dirige hacia adelante el miembro inferior izquierdo se encuentra hacia la parte posterior y viceversa, el arrastre implica dominio y fuerza sobre brazos para permitir el desplazamiento. El patrón de arrastre es el inicio de los demás patrones de locomoción.

-Marcha: Lucas et al. (1990) manifiesta una locomoción a través del apoyo alternativo y sucesivo de los pies, sin embargo, el desplazamiento se da también con un grado de alternancia con los brazos los cuales se mueven con patrón cruzado y proporcionan un nivel de equilibrio lo cual facilita el desplazamiento; por muy sencillo que parezca en este patrón existe una lucha contra la gravedad, pues al realizar el desplazamiento una pierna sirve de apoyo mientras la otra se mantiene levantada hacia adelante para permitir la locomoción.

-Andar o caminar: Serrato (2019) menciona que este patrón se caracteriza como una forma natural de locomoción vertical, cuyo patrón motor se da por una acción alternativa y progresiva de las piernas y un contacto continuo con la superficie de apoyo. El ciclo completo del patrón motor –un paso - consiste en una fase de suspensión y otra de apoyo o contacto con cada pierna. La pierna libre avanza para volver a tomar contacto con un golpe de talón, antes que los dedos del pie de apoyo pierdan el contacto con la superficie. Una vez que se perfecciona este patrón el niño puede llegar a controlar su velocidad, la distancia entre las piernas e incluso realizar el desplazamiento hacia atrás.

-Correr: Serrato (2019) manifiesta que es una forma de locomoción y ampliación natural de la habilidad básica del andar. Se describe como un patrón en el que un pie adelantado toca el suelo antes de que los dedos del otro pie se despeguen del mismo. Además de la velocidad se diferencia de la marcha por la posición que adoptan tanto los miembros



superiores como inferiores, a su vez las piernas requieren ser levantadas levemente para generar la fuerza y tracción para que evolucione a carrera. Por su parte, Villegas (2015) lo menciona como la carrera, en la que se pueden observar desviaciones, nombrando las más comunes como el movimiento lateral de piernas, apoyo desviado en los pies, poca elevación de la rodilla, cruce de brazos exagerados, poca extensión de la pierna en el despegue. La afirmación de este autor discrepa con lo mencionado en la flexión de las piernas pues la característica de este patrón y lo que lo diferencia de la marcha es precisamente la necesidad de flexionar y elevar en mayor grado las rodillas.

-Saltar: Bel & Garcia (2003) lo define como la habilidad motriz en la que el cuerpo se suspende en el aire debido al impulso de una o ambas piernas y cae sobre uno o ambos pies. El salto puede ser hacia arriba, hacia abajo, hacia adelante, hacia atrás o lateral. Sin duda el impulso es la principal característica de este patrón pues es el que permite el movimiento, al igual que en la marcha y la carrera juega un papel fundamental la flexión de miembros inferiores, así como la lucha contra la gravedad para permitir el impulso requerido para el movimiento. El salto se compone de distintas fases: preparatoria, impulsión o batida, vuelo o aérea y caída. Además de fases, el salto al igual que los otros desplazamientos tiene variedad en su ejecución manifestado por la velocidad, la distancia, la altura y la dirección.

-Lanzar: Bascon (2010) manifiesta “Toda secuencia de movimientos que implique arrojar un objeto al espacio, con uno o ambos brazos, se clasifica desde el punto de vista técnico, dentro de la categoría general de lanzamiento, para ello se debe aprisionar el móvil, preparación, impulso, y desprendimiento o suelta del móvil” Es por tanto un patrón de movimiento de tipo manipulativo, que implica una coordinación óculo manual con flexión y extensión de uno o los dos miembros inferiores.



-Coger: Bascon (2010) supone el uso de una o ambas manos y/u otras partes del cuerpo para parar y controlar una pelota u objeto en su trayectoria aérea. Ese movimiento se establece también con un movimiento estático del objeto, cuando se aprisiona para levantarlo y sacarlo de su estado, por lo tanto, es un patrón también manipulativo.

-Patear: Bascon (2010) manifiesta que al dar una patada es una forma única de golpear, en la que se usa el pie para dar fuerza a una pelota. Los tipos de patada más utilizados por los niños son la patada de volea que consiste en soltar la pelota y darle una patada antes de que llegue al suelo, y la patada de balón parado en la cual la pelota se encuentra estática. En este caso se refiere a una coordinación óculo-pédica en la que el control de un miembro inferior por lo general el del lado dominante permite sacar del estado de reposo a una pelota o balón, a través de la fuerza ejercida al flexionar y extender el miembro hacia el objetivo.

-Girar: Ramírez (2015) manifiesta que “Son habilidades motoras que implican rotación sobre cualquiera de los ejes principales del cuerpo (longitudinal, antero posterior y transversal). Los giros se relacionan con los sentidos kinestésicos y el equilibrio, mejoran la coordinación en general y el esquema corporal”. En este caso el patrón corresponde a los denominados no locomotrices, en el cual se puede girar la cabeza, una extremidad o el tronco con movimientos hacia la derecha o la izquierda. Es importante tener en cuenta que esta serie de ejercicios motores mencionados van evolucionando con la edad y se perfeccionan con su práctica, existen clasificaciones de cada uno de ellos, sin embargo, para el caso particular del proyecto se tienen en cuenta las mencionadas en algunos de los patrones.

2.2.4. Tipos de circuitos

Isabel & García (2012) menciona que existen dos tipos de circuitos:



-Circuito Cerrado: Se trabaja con los niños ejercicios que le lleven más tiempo en realizarlos, y el docente tenga más opción a observar y si es necesario corregir alguna actividad mal realizada, en educación inicial se trabaja con circuitos cerrados, en el que el docente requiere lograr la adquisición de habilidades en el niño, este tipo de circuitos permite que se puedan observar las falencias que se presenten al momento de realizarlo y poder aplicar estrategias que faciliten este trabajo.

-Circuito Abierto: Se realizan con movimientos más rápidos, este tipo de circuitos se realizan cuando el niño ya posee un mayor control de todos los movimientos de su cuerpo.

2.2.5. Características del circuito motor

Gómez et al. (2006) menciona que el circuito tiene como peculiaridad la combinación de diferentes habilidades motrices, planteadas a modo de un solo recorrido o bien, múltiples recorridos, en función del espacio, del número de alumnos y de los recursos humanos y materiales que se tengan.

En los circuitos también pueden incorporarse actividades de otro tipo, como, por ejemplo: ejercicios de coordinación óculo manual, motricidad facial, motricidad manual, actividades de experimentación corporal para la estructuración del esquema corporal (juegos de conocimiento del cuerpo, de tensión-relajación, control postural, respiración, dominancia lateral, etc.)

2.2.6. Estructuración y organización de los circuitos motores

El circuito motor puede estructurarse de la siguiente manera. Los patrones motores se trabajarán de forma independiente antes de incorporarse al sistema de circuito.

Gómez et al. (2006), sugiere trabajar el circuito motor de la siguiente manera:



- **Inicio del circuito motor:**

Por un lado, generamos una adaptación de los niños y niñas al patrón (juego) en cuestión y, por otro lado, observamos los problemas técnicos de ejecución del mismo, para su posterior corrección. Es conveniente que estos patrones se trabajen de forma jugada para lograr una mayor atención y motivación. En las sesiones de inicio de la actividad se hará un solo recorrido en el que se incluirán entre dos y cinco patrones motores diferentes.

A medida que se observa el orden y disciplina en los niños y niñas, pueden incorporarse más recorridos dependiendo del espacio y de los materiales con los que contemos (no es aconsejable más de cuatro recorridos). Cada uno de los recorridos tendrá dos o tres (a lo sumo, cuatro) patrones diferentes.

El grupo de alumnos se dividirá en tantos subgrupos (con el mismo número de alumnos) como recorridos hayamos generado.

- Los patrones motrices pueden repetirse en los diferentes recorridos planteados en la sesión.

Desarrollo del circuito motor:

- Una vez que los alumnos han pasado en pequeños grupos por cada uno de los recorridos, realizarán el circuito completo y sin detenerse.
- La dificultad de los circuitos irá variando en función de las mejoras observadas en los niños y niñas.

Tiempo de la actividad:

- Las sesiones de circuitos serán diarias y la duración de la sesión será como mínimo de veinte minutos y como máximo de cuarenta minutos. Todo dependerá



de la edad de los niños y niñas, de las necesidades, del orden y la disciplina generada, del nivel de ejecución, del número de profesores implicados, etc.

- Para evitar la rutina y aburrimiento de los niños y niñas, debe cambiarse el circuito y, por ende, los patrones motrices cada dos semanas como mínimo o tres semanas como máximo.

Conclusión:

- Es conveniente que los circuitos utilizados para los niños y niñas de una edad no varíen excesivamente (al menos en estructura) para los niños y niñas de otras edades. La finalidad es que el profesor que se incorpora a la sala de psicomotricidad para realizar el circuito motor con sus alumnos, no tenga que hacer grandes variaciones y cambios de posición de materiales. Por lo tanto, se pretende una estructura operativa y dinámica, evitando la pérdida de tiempo.
- Estos recursos pueden ser materiales impresos, como: imágenes, fotografías, periódicos. concretos, como: pelotas, sogas, latas, telas, hula-hula, conos, etc. audiovisuales, como: equipo de sonido. Si ayudan en el aprendizaje es por que motivan el interés de los niños. Los orientan y les sirven de apoyo en su proceso de descubrimiento, reflexión y elaboración autónoma de ideas, se a que los utilicen solos o en interacción colaborativa con su entorno.

2.2.7. Definición del desarrollo cognitivo

Linares (2007) entiende por desarrollo cognitivo al conjunto de transformaciones que se producen en las características y capacidades del pensamiento en el transcurso de la vida, especialmente durante el periodo de desarrollo, y por el cual aumentan los conocimientos y habilidades para percibir, pensar, comprender y manejarse en la realidad.



Mendoza & De La Cruz (2017) refiere el desarrollo cognitivo como una construcción continua que se expresa en estados sucesivos de equilibrio (Piaget), o de líneas descontextualizadas (culturales) por instrumentos de mediación (Vygotsky), que varían de acuerdo a la edad o a la actividad dominante, en un progresivo mejoramiento del desempeño intelectual, pero indesligable de los otros aspectos como son el motor, afectivo y moral.

2.2.8. Características del desarrollo cognitivo

Mendoza & De La Cruz (2017) destacan tres aspectos esenciales de la explicación de Piaget sobre el desarrollo cognitivo:

- El paso de una centralización de los conocimientos de niños sobre las características de su propio cuerpo.
- Las actividades del mismo, a la objetivación y la relativización de los conocimientos.
- La aparición progresiva de la reversibilidad en las acciones y más tarde en el pensamiento.

Esta evolución pasa por estadios que se suceden el mismo orden en todos los niños, que se integran y que pueden ser definidos por estructuras generales, tales como el grupo o en enrejado. Para Vygotsky el desarrollo en general y el cognitivo en particular se halla fundamentalmente gobernando, no por leyes biológicas, sino por las leyes del desarrollo histórico de la sociedad, identifico dos niveles de desarrollo, el desarrollo natural y el desarrollo cultural; produciéndose una ruptura del nivel biológico para dar paso al desarrollo sociocultural, que también es histórico. En este segundo nivel Vygotsky señala que es preciso distinguir la experiencia externa de la experiencia interna.



2.2.9. Desarrollo Cognitivo Según Jean Piaget

La teoría de PIAGET descubre los estadios de desarrollo cognitivo desde la infancia a la adolescencia: cómo las estructuras psicológicas se desarrollan a partir de los reflejos innatos, se organizan durante la infancia en esquemas de conducta, se internalizan durante el segundo año de vida como modelos de pensamiento, y se desarrollan durante la infancia y la adolescencia en complejas estructuras intelectuales que caracterizan la vida adulta.

2.2.10. Etapas del desarrollo intelectual según Piaget

Las etapas se relacionan generalmente con ciertos niveles de edad, pero el tiempo que dura una etapa muestra gran variación individual y cultural. En cada etapa se supone que el pensamiento del niño es cualitativamente distinto al de las restantes. Según Piaget, el desarrollo cognitivo no solo consiste en cambios cualitativos de los hechos y de las habilidades, sino en transformaciones radicales de cómo se organiza el conocimiento. Una vez que el niño entra a una nueva etapa, no retrocede a una forma anterior de razonamiento ni de funcionamiento. Piaget propuso que el desarrollo cognitivo sigue una secuencia invariable. Es decir, todos los niños pasan por las cuatro etapas en el mismo orden. No es posible omitir ninguna de ellas.

- **Etapas sensorio motor (0-2 años):** “El niño activo” los niños aprenden la conducta propositiva, el pensamiento orientado a medios y fines, la permanencia de los objetos.
- **Etapas preoperatorio (2-7 años):** “El niño intuitivo” el niño puede usar símbolos y palabras para pensar. Solución intuitiva de los problemas, pero el pensamiento está limitado por la rigidez, la centralización y el egocentrismo.



- **Etapas de las operaciones concretas (7-12 años):** “El niño práctico” el niño aprende las operaciones lógicas de seriación, de clasificación y de conservación. El pensamiento está ligado a los fenómenos y objetos del mundo real.
- **Etapas de las operaciones formales (de 11 a 12 años y en adelante):** “El niño reflexivo” el niño aprende sistemas abstractos del pensamiento que le permiten usar la lógica proposicional, el razonamiento proporcional.
- **Etapa Pre-operacional (2-7):** Comienza cuando se ha comprendido la permanencia de objeto, y se extiende desde los dos hasta los siete años. Durante esta etapa, los niños aprenden cómo interactuar con su ambiente de una manera más compleja mediante el uso de palabras y de imágenes mentales.

Esta etapa está marcada por el egocentrismo, o la creencia de que todas las personas ven el mundo de la misma manera que él o ella.

También creen que los objetos inanimados tienen las mismas percepciones que ellos, y pueden ver, sentir, escuchar, etc. Progreso cognitivo de esta etapa importante.

2.2.11. Procesos cognoscitivos en la etapa pre-operacional

- **Pensamiento representacional** Llanos (2021) sostiene: “La etapa representacional, “tiene diversas manifestaciones como: El lenguaje, el juego simbólico, el dibujo, etc. Piaget consideró todas ellas solo como “medios” diversos al servicio de una única función simbólica que permite al niño referir mentalmente el objeto”.

Considera que el niño en esta etapa evoca en todo momento experiencias vividas, desarrollando así la función simbólica y por ende el desarrollo de una inteligencia representacional.



Llanos (2021) menciona aspectos en la etapa pre operacional, corroborando la idea de Piaget como:

- El periodo pre conceptual o representacional se caracteriza por un aumento en el uso y la complejidad de los símbolos y del juego simbólico. Antes el pensamiento del niño se limitaba al ambiente físico inmediato ahora los símbolos le permiten pensar en cosas que no están presentes de momento.
- Su pensamiento es más flexible. Las palabras poseen la fuerza de comunicar, aunque estén ausentes, las cosas a que se refieren por ejemplo su pensamiento está impregnado de animismo. Piensa que todo lo que se mueve tiene vida, el sol, la luna, las nubes, un automóvil o un tren.
- En este período se pone de manifiesto la representación simbólica, sin embargo, su pensamiento es aún egocéntrico y está empapado de animismo, les da vida a las cosas.
- La etapa representacional, a partir de los 2 años y como consecuencia de la capacidad de representación, surge una nueva forma de juego, denominado juego simbólico, representacional.
- Este tipo de juego es predominante del estado pre-operacional y se constituye en la actividad más frecuente del niño entre los 2 y los 7 años, en él predominan los procesos de asimilación de las cosas a las actividades del sujeto, es decir, a través del juego, los niños manifiestan comportamientos que ya forman parte de su repertorio.
- Se evidencia, en esta etapa representacional el predominio del juego simbólico que evoluciona desde formas simples en los que utiliza los objetos, inclusive su propio cuerpo para simular algún aspecto de la realidad, (extender los brazos como si fuera un avión, etc.) hasta juegos de representación más complejos como la oposición de interacción social (juegos de roles o socio-dramáticos, etc.)



- Etapa representacional o etapa pre-conceptual (de los 2 hasta los 4 años aproximadamente) cuya característica fundamental es el desarrollo progresivo del proceso de simbolización-Piaget, caracteriza esta etapa más por sus carencias que por sus logros: Irreversibilidad, centración, egocentrismo, razonamiento transductivo, aunque su característica fundamental es el desarrollo progresivo del proceso de simbolización.
- En la etapa representacional el niño y la niña aún se caracterizan por la dificultad en sus logros demostrando aún irreversibilidad, centración, egocentrismo, siguiendo el proceso de avance de la simbolización.

Llanos (2021) refiere los números como parte de la etapa pre operacional como:

Conceptos numéricos:

- Empiezan a utilizar los números como herramienta del pensamiento durante los años preescolares.
- Pero no adquieren un concepto verdadero del número antes de la etapa de las operaciones concretas.

Villarroel (2007) Señalan que algunos niños de 4 años logran entender los siguientes principios básicos del conteo:

- a) Puede contarse cualquier arreglo de elementos.
- b) Cada elemento deberá contarse una sola vez.
- c) Los números se asignan en el mismo orden.
- d) Es irrelevante el orden en que se cuenten los objetos.
- e) El último número pronunciado es el de los elementos que contiene el conjunto.

Por lo tanto, los niños de edad preescolar comprenden un poco las relaciones numéricas. Así, la mayoría de los niños de 3 a 4 años de edad, saben que 3 es más que 2.



2.2.12. Dimensiones del pensamiento representacional

a) Dimensión Juego Simbólico

Según Roldan (2020) el juego simbólico es cuando el niño comienza a usar objetos para representar (o simbolizar) otros objetos. También sucede cuando asignan funciones imposibles. Es un momento en que la creatividad del niño realmente comienza a brillar.

Etapas del juego simbólico (de 3, 4 y 5 años): A esta edad, los niños comienzan a jugar uno al lado del otro y se dan cuenta de lo que hacen otros niños y niñas, evoluciona a medida que trabaja con algún tipo de plan, asignan roles y representan pasos secuenciados.

Características del juego simbólico:

- Capacidad de usar objetos.
- Acciones o ideas para representar otros objetos.
- Acciones o ideas durante el juego.
- Diferencia donde hay más, menos o igual.
- Comienza con secuencias simples de conducta usando objetos reales.
- Crea un guión y representa varios papeles sociales.
- Se inspira en hechos reales de la vida o en personajes de la fantasía y superhéroes que son atractivos.
- Crea e imagina.

Beneficios del juego simbólico:

Los niños desarrollan numerosas habilidades motoras y crecen en diferentes áreas. Durante el juego, los niños desarrollan sus habilidades motoras finas y gruesas utilizando sus cuerpos y movimientos.



Además de los procesos cognitivos hay algunos beneficios que no pueden pasar desapercibidos.

- La resolución de problemas: Es una habilidad que se trabaja continuamente durante todo tipo de juego.
- Desarrollo del lenguaje: Es un área estrechamente vinculada al juego simbólico.
- La creatividad: Es una habilidad que se puede fomentar en un niño o niña desde una edad temprana.

b) Dimensión Lenguaje

Según Páez (2011) Piaget son un período de desarrollo acelerado del lenguaje: la mayoría, los niños pronuncian sus primeras palabras hacia el segundo año y van aumentando su vocabulario hasta alcanzar cerca de 2000 palabras a los 4 años. Cuando el niño comienza hablar utiliza palabras referentes a actividades y a eventos, lo mismo que a sus deseos actuales. Durante el período pre-operacional empieza a emplear en forma verdaderamente representacional ausentes y acontecimientos pasados. Piaget cree que el pensamiento representacional facilita el desarrollo lingüístico rápido en el periodo pre-operacional. Es decir, el pensamiento antecedería al desarrollo lingüístico.

El lenguaje es una de las actividades humanas más complejas y elaboradas, necesaria para la comunicación y el conocimiento.

Características:

- Comienza a hablar palabras referentes a actividades y a eventos, lo mismo que a sus deseos actuales.
- Emplea en forma verdaderamente representacional.
- Comienza a usar el lenguaje para representar objetos ausentes y acontecimientos pasados.



- Usa el lenguaje para referirse a eventos que no experimenta de modo directo.

c) Dimensión Pinturas e Imágenes Mentales

Según Linares (2007) Durante la etapa pre-operacional, el niño comienza a representarse el mundo a través de Pinturas o imágenes mentales, lo cual ha hecho que algunos expertos califiquen de "lenguaje silencioso" el arte infantil. Los cuadros nos revelan mucho sobre su pensamiento y sus sentimientos. Por ejemplo, cuando a los niños de 2 y 3 años de edad se les pregunta qué están dibujando o pintando, lo más probable es que respondan: "Nada más estoy dibujando". Sin embargo, entre los 3 años comienzan a combinar trazos para dibujar cuadrados, cruces, círculos otras figuras geométricas. Inician la etapa representacional del dibujo hacia los 4 o 5 años dibuja animales, personas, personajes de caricatura y otros objetos. Las figuras pueden representar objetos reales del entorno o personajes de la fantasía que han visto o de los cuales han oído hablar.

Características:

- Dibuja y revela sus pensamientos y sentimientos.
- Combina trazos para dibujar cuadros, cruces, círculos y otras figuras geométricas.
- Dibuja casas, animales, personas, personajes de caricaturas y otros objetos.
- Dibuja objetos reales del entorno o personas de la fantasía que observa o escucha.

2.2.13. Principios del desarrollo cognitivo

Según Linares (2007), indica los siguientes principios:

- **Organización y adaptación:** Dos principios básicos, que Piaget llama funciones invariables, rigen el desarrollo intelectual del niño. El primero es la **organización** que, de acuerdo con Piaget, es una predisposición innata en todas las especies.
- **Asimilación y acomodación:** Piaget utilizó los términos asimilación y acomodación para describir cómo se adapta el niño al entorno. Mediante el proceso de **la**



asimilación moldea la información nueva para que encaje en sus esquemas actuales.

La asimilación no es un proceso pasivo; a menudo requiere modificar o transformar la información nueva para incorporarla a la ya existente. Cuando es compatible con lo que ya se conoce, se alcanza un estado de equilibrio.

El proceso de modificar los esquemas actuales se llama **acomodación**. Tiende a darse cuando la información discrepa un poco con los esquemas. Si discrepa demasiado, tal vez no sea posible porque el niño no cuenta con una estructura mental que le permita interpretar esta información.

2.2.14. Mecanismos del desarrollo cognitivo

Linares (2007), refiere que el desarrollo cognitivo representa cambios en la estructura cognitiva o esquema de niños. Según él, en el desarrollo cognitivo intervienen los cuatro factores siguientes:

- Maduración de las estructuras físicas heredadas.
- Experiencias físicas con el ambiente.
- Transmisión social de información y de conocimientos.
- Equilibrio.

2.2.15. Importancia del desarrollo cognitivo

Linares (2007) hace énfasis y profundiza en la importancia del entorno, la cultura y la interacción social, porque es a través de ellas que los niños construyen su aprendizaje, resaltando así que estos son actores de su conocimiento. Y las clasifican en dos: inferiores y superiores. La primera hace referencia a aquellas funciones innatas; mientras que las segundas son aquellas que se quieren y desarrollan gracias a la interacción con los demás.



CAPÍTULO III

MATERIALES Y MÉTODOS

3.1. UBICACIÓN GEOGRÁFICA DEL ESTUDIO

El estudio de esta investigación se realizó en la Institución educativa Inicial N° 461 San Antonio-Huancané, en el año académico 2021. Dicha institución está ubicada en el Jr. Bolognesi barrio 19 de setiembre de la provincia de Huancané departamento de Puno.

3.2. PERÍODO DE DURACIÓN DEL ESTUDIO

La duración de la investigación fue de cuatro meses correspondientes al año académico 2021, tuvo lugar en los meses de junio, julio, agosto y septiembre.

3.3. TÉCNICA E INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

3.3.1. Técnica

Se usó la técnica de observación: Ficha de observación para los niños y niñas de 4 años sobre el desarrollo cognitivo con pre / post test con el propósito de conocer los datos del desarrollo cognitivo de los niños y niñas el cual consiste de 29 ítems vinculadas al tema de investigación; por el cual se aplicó de dos maneras de inicio pre test, cierre post test.

Así mismo se desarrolló 15 talleres del circuito motor para la mejora del desarrollo cognitivo con los niños y niñas de 4 años de la Institución educativa Inicial N° 461 San Antonio-Huancané. Para la ejecución de estos talleres se hizo entrega la carta de consentimiento del proyecto de investigación hacia los padres de familia; con el motivo de dar autorización para la participación de sus menores hijos de ser partícipes en los



circuitos motores para la mejora del desarrollo cognitivo de esta investigación. Dándose de manera presencial tomando en cuenta los protocolos de bioseguridad contra el COVID-19 Minedu (2020). Para el nivel inicial (siglo II) la asistencia deberá ser interdiaria (lunes-miércoles y martes- jueves), dos (02) días a la semana.

Medidas de prevención y protección personal en el local educativo

Las siguientes medidas aplica a cada uno de los estudiantes y personal de la IEI, así como los familiares que , por una situación excepcional, deban ingresar al local educativo Minedu (2020).

- a) Distanciamiento físico social: En todo momento y en todos los espacios del local educativo, todas las personas deben guardar una distancia de 1,5m en todas las direcciones de su cuerpo.
- b) Lavado de manos: Realizar el lavado de manos al ingresar y al salir del local educativo. De forma frecuente con agua y jabón durante al menos veinte (20) segundos. El papel toalla utilizado para secarse las manos, así como cualquier material descartable de uso personal, debe ser desechado en los tachos para residuos peligrosos.
- c) Uso obligatorio de mascarillas: Todo el personal de servicio educativo y los estudiantes deben utilizar mascarillas faciales, textiles o comunitarias que cumplan con lo establecido por el MINSA, las cuales deben ser utilizadas en todo momento y ser lavadas a diario.

3.3.2. Instrumento

El test del desarrollo cognitivo de 4 años, evalúa el desarrollo cognitivo infantil en tres áreas: Juego Simbólico, Lenguaje e Imágenes Mentales, mediante la observación del proceder del niño (a) frente a las circunstancias propuestas por las ejecutantes.



El instrumento, es un test que ayuda a evaluar estos tres aspectos y que permite conocer el nivel de rendimiento en cuanto al desarrollo cognitivo de niños de 4 años, y determinar si este rendimiento se encuentra en éxito o fracaso.

– TIPO DE ADMINISTRACIÓN:

El test es administrado en forma individual.

– EDAD DE APLICACIÓN:

El test se aplica a niños y niñas de 4 años de edad.

– SUBTEST DEL INSTRUMENTO

El test, está compuesto por 29 ítems organizadas en tres sub test:

a) Sub test Juego Simbólico: Evalúa 15 ítems, comienza a usar objetos para representar (o simbolizar) otros objetos. Reconoce materiales, coloca y reconoce figuras geométricas u otros objetos, ubica materiales, diferencia donde hay menos o más.

b) Sub test Lenguaje: Evalúa 8 ítems aspectos como cantar, habla con claridad, se expresa de manera coherente y predice textos.

c) Sub test Imágenes Mentales: Evalúa 6 ítems se expresa gráficamente, dibuja al observar imágenes u objetos, usa materiales para moldear objetos, crea trazos.

– TIPO DE ADMINISTRACIÓN

El tiempo de administración del instrumento es de 45 minutos por cada niño(a).

– CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Para la evaluación se observa la actitud del niño (a) que están presentadas, de tal forma frente a cada una de ellas, existen dos posibilidades: Correcto e Incorrecto si la conducta evaluada se aprueba se otorga 2 puntos y si fracasa se otorga 1 punto.

– MATERIALES PARA LA ADMINISTRACIÓN



Para administrar el instrumento (test), se requiere los siguientes materiales:

– **Batería de prueba**

- a) Imágenes (personas, animales, objetos)
- b) Una muñeca
- c) Una silla
- d) Una cocinita de plástico
- e) Ollitas de juguete
- f) Bloques
- g) Lápiz
- h) Tempera
- i) Hojas blancas
- j) Pelotas pequeñas
- k) Canastas
- l) Latas
- m) Rompecabezas
- n) Tela
- o) Vaso
- p) Libro
- q) Cuento
- r) Lamina de las figuras geométricas.
- s) Siluetas de animales
- t) Chapas
- u) Silueta de una casa
- v) Hojas
- w) Imágenes
- x) Siluetas de transportes
- y) Voz humana
- z) Equipo de sonido

– **AUTOR DE INSTRUMENTO**

Psicólogas; fuertes Salazar Gladys y Ruiz Hidalgo María.

3.4. POBLACIÓN Y MUESTRA DE ESTUDIO

3.4.1. Población

Según Toledo Diaz de Leon (2015) la población de una investigación está compuesta por todo los elementos (personas, objetos, organismos , historias clínicas) que participan del fenómeno que fue definido y delimitado en el análisis del problema de investigación.



La población tiene la característica de ser estudiada, medida y cuantificada. También se conoce como universo. La población debe delimitarse claramente entorno a sus características de contenido, lugar y tiempo.

Según Carrasco Díaz (2006) es el conjunto de todo los elementos (unidades de análisis) que pertenecen al ámbito espacial donde se desarrolló el trabajo de investigación.

La población de estudio del presente trabajo de investigación está constituida por 114 estudiantes, de 3 años “A y B”, 4 años “A y B”, 5 años “A y B” de ambos sexos de la Institución educativa Inicial N° 461 San Antonio-Huancané.

Para la siguiente investigación la población está formada de la siguiente manera.

Tabla 1

Población de estudio, de los niños y niñas de la I.E.I. N° 461 San Antonio-Huancané - 2021.

EDAD	SECCION	N° DE NIÑOS Y NIÑAS
3 años	“A”	18
3 años	“B”	20
4 años	“A”	20
4 años	“B”	15
5 años	“A”	19
5 años	“B”	22

Fuente: Realización propia a partir de la nómina de matrícula de la I.E.I. N° 461 San Antonio-Huancané, 2021.

3.4.2. Muestra

Se seleccionó de forma no probalística Carrasco (2006) en este caso la selección de la muestra depende directamente de la voluntad y criterio arbitrario del investigador, así como de su experiencia, pero supone un conocimiento objetivo de las características y propiedades de la población. Es por ello que la muestra representa 20 niños y niñas de la sección 4 años “A” de la I.E.I. N° 461 San Antonio-Huancané, 2021, el cual se eligió por el tamaño de la muestra y características de la presente investigación.

Muestra no probalística o dirigida Hernandez (2014) la elección de los elementos no depende de la probabilidad, si no de causas relacionadas con las características de la investigación o de quien hace la muestra. Aquí el procedimiento no es mecánico ni con base en fórmulas de probabilidad, si no que depende del proceso de toma de decisiones de un investigador o de un grupo de investigadores y, desde luego, las muestras seleccionadas obedecen a otros criterios de investigación.

Tabla 2

Muestra de estudio, constituida por los niños y niñas de la I.E.I. N° 461 San Antonio-Huancané - 2021

EDAD	SECCIÓN	N° DE NIÑOS Y NIÑAS
4 años	A	20
4 años	B	15
Total 35		

Fuente: Realización propia a partir de la nómina de matrícula de la I.E.I. N° 461 San Antonio-Huancané, 2021.

3.5 TIPO Y DISEÑO DE ESTUDIO

3.5.1. Tipo de investigación

El estudio responde a la investigación experimental según Hernandez (2014) “Se lleva a cabo para analizar si una o más variables independientes afectan a una o más variables dependientes y por qué lo hacen”. Este tipo de investigación se caracteriza por la manipulación de la variable independiente (causa) con el fin de generar determinados cambios en la variable dependiente (efecto).

Es por eso que se plantea 15 talleres del circuito motor con el propósito de cómo estos influyen en la mejora del desarrollo cognitivo de los niños y niñas de 4 años.

3.5.2. Diseño de investigación

El diseño de la investigación fue cuasi experimental y se trabajó con dos grupos, uno control que fue el salón de 4 años “B” y el grupo experimental que fue el salón 4 años “A”, en donde se realizó la pre prueba (pre test) a ambos grupos y solo se aplicó los talleres del circuito motor al grupo experimental, utilizando de esta manera la variable independiente, al concluir se realizó la post prueba (post test), logrando así comparar las puntuaciones finales con las de entrada en ambos grupos experimental y control.

El diseño es Cuasi experimental, con pre/post prueba, se trabajó con dos grupos (control y experimental), como refiere Hernandez (2014) en los diseños cuasi experimentales los sujetos no se asignan al azar a los grupos ni se emparejan, si no que dichos grupos ya están formados antes de experimento: son grupos intactos (la razón por la que surgen y la manera como se formaron es independiente o parte del experimento).

El diagrama correspondiente es:

DONDE:

Grupo	Pre prueba	V. Independiente	Post prueba
E	01	X= Circuito motor	02
C	01		02

E= Grupo experimental

C= Grupo control

O_1= Prueba de entrada

O_2=Prueba de salida

X=Variable experimental

3.6. DISEÑO ESTADÍSTICO

3.6.1 Plan de tratamiento estadístico datos

Los datos fueron considerados utilizando la estadística descriptiva, a través de cuadros de distribución de frecuencias y gráficos, su interpretación permitió determinar



la influencia que existe en el circuito motor para mejorar el desarrollo cognitivo en niños y niñas de 4 años de la Institución educativa Inicial N° 461 San Antonio-Huancané.

La media aritmética: Media de tendencia central que nos otorgó encontrar el promedio de los datos adquiridos de los grupos de estudio.

$$\bar{x} = \frac{\sum_{i=1}^n x_i}{n}$$

Donde:

$\sum x_i$ = Sumatoria de los datos.

n = Tamaño de muestra.

X_i = Dato a considerarse.

3.7. PROCEDIMIENTO DE LA INVESTIGACIÓN

Los procedimientos de esta investigación son los siguientes:

Primero: Se entregó una solicitud dirigida a la directora de la Institución educativa Inicial N° 461 San Antonio-Huancané, para dar inicio con la ejecución del proyecto de investigación de tesis, quien nos dio la autorización para llevar a cabo la realización del proyecto.

Segundo: Se coordinó con las docentes de cada aula tanto del grupo experimental 4 años “A” y el grupo control 4 años “B” para realizar la investigación, en cuanto a la docente del aula del grupo experimental se le dio a conocer de qué trata la investigación. En tanto también se les informo a los padres de familia sobre el trabajo de investigación que se realizara con sus menores hijos, donde dieron su consentimiento para realizar el proyecto de investigación.

Tercero: Se realizó una prueba de entrada al grupo control y experimental (pre/post test). Antes de desarrollar los talleres de circuito motor para mejorar el desarrollo cognitivo de los niños y niñas de 4 años.

Cuarto: Se procedió a ejecutar los talleres del circuito motor para mejorar el desarrollo cognitivo con los niños y niñas de 4 años “A”, en el Estadio Municipal Chiriwano, realizando un total de 15 talleres.

Quinto: Se realizó la prueba de salida al grupo control y experimental (pre/post test) para medir la mejora del desarrollo cognitivo; con el fin de contrastar la validez de los talleres del circuito motor para mejorar el desarrollo cognitivo en los niños de 4 años “A” de la Institución educativa Inicial N° 461 San Antonio-Huancané.

3.8. OPERALIZACIÓN DE VARIABLES

Tabla 3

Operalización de variables.

Variables	Dimensiones	Indicadores e Ítems	Escala
Variable dependiente Circuito motor	Inicio	<ul style="list-style-type: none"> – Asamblea: Conversaremos con los niños y niñas sobre la actividad que desarrollaremos y continuamos proponiendo material para una exploración más amplia de movimientos. Mostramos a los niños y niñas diversos materiales para el desarrollo del circuito motor con el fin que puedan explorarlo. – Expresividad motriz: Manipulen libremente los materiales del circuito pueden formar circuitos libres con el fin que los niños y niñas puedan trepar en ellos y probar diversas alturas, posturas y posiciones, los circuitos deben o pueden ser propuestos, armados y desarmados por los mismos niños y niñas bajo el acompañamiento, también podemos proponer algunos circuitos alternativos. 	
	Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> – Relajación: Se solicita que se cuesten en el piso sobre sus cojines. Le indicamos que cierren los ojos y escuchen la melodía e imaginen. Luego se les indica que respiren suavemente para así poder controlar la respiración después del circuito motor. – Expresión gráfico plástica: Se les brinda materiales (hojas, plastilinas, temperas, etc.) para que puedan expresar sus experiencias durante el circuito motor. 	
	Cierre	<ul style="list-style-type: none"> – Cierre: Dialogan lo que hicieron con que jugaron y con quienes qué es lo que más le gusto o le disgusto del circuito. 	
		1. Reconoce estados de ánimo de las personas: triste, alegre.	1=Incorrecto



Variable independiente: Desarrollo cognitivo	Juego simbólico	<ol style="list-style-type: none">2. Manifiesta su interés a través del juego-trabajo.3. Reconoce donde hay muchos y pocos objetos en material concreto.4. Ubica objetos encima, debajo delante, detrás de una silla.5. Con los ojos vendados reconocen objetos familiares mediante el tacto6. Puede contar del 1 al 5.7. Nombra el material con el cual está hecho los objetos, la casa, el vaso, el libro.8. Crea e interpreta signos gráficos después de observar figuras de animales.9. Escucha un cuento corto y puede responder preguntas sencillas.10. Identifica colores cuando se le muestra una lámina.11. Después de escuchar un cuento o historieta se expresa libremente de manera gráfico-plástico.12. Diferencia donde hay más, menos o igual.13. Elabora dos conjuntos agrupando, según características similares.14. Reconoce al menos 3 figuras geométricas incorporadas en un dibujo.15. Reconoce las nociones matemáticas (muchos, pocos, algunos).16. Canta una canción ensayada.17. Responde correctamente cuando se le muestra un objeto y se le pregunta ¿Qué es? ¿Qué forma tiene? ¿Qué color es?	2=Correcto
	Lenguaje	<ol style="list-style-type: none">18. Habla con claridad y coherencia frases cortas.19. Dramatiza creativamente la manera de caminar de un animal o persona.20. Hace un pequeño relato de algo que acaba de pasar en la vida cotidiana.21. Imita los sonidos de los medios de transporte.22. Predice de que texto se hablará según imágenes o siluetas.23. Participa en grupos de trabajo aportando ideas.24. El niño(a) razona, armando rompecabezas.25. Dibuja el cuerpo humano con sus partes principales.	
	Pinturas e imágenes mentales	<ol style="list-style-type: none">26. Crea diversos trazos, después de observar diferentes figuras.27. Observa un dibujo por un momento, describe sus características y luego reproduce en una hoja de papel28. Modela con plastilina diversos objetos.29. Dibuja objetos ubicándolos en distintas posiciones: arriba, abajo, delante, detrás, al lado.	



3.9 ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

Para efectuar el análisis de los datos adquiridos se realizaron las siguientes acciones: Se dio inicio con la selección de datos después de haber aplicado los instrumentos a la muestra de estudio. Se realizó una base de datos para incorporar al programa Microsoft Excel así mismo se elaboró tablas y gráficos.

Más adelante se analizaron los datos correspondientes de las tres dimensiones de la variable; juego simbólico, lenguaje y pinturas e imágenes mentales.

Una vez obtenidos los resultados, se realizó el análisis, interpretación y la discusión de los resultados, contrastando con los antecedentes.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. RESULTADOS

Para la concreción de los resultados obtenidos se empleó el instrumento de evaluación “FICHA DE OBSERVACIÓN DEL DESARROLLO COGNITIVO” antes y después de ejecutar los talleres del circuito motor, con el propósito de determinar la eficacia de los talleres del circuito motor para la mejora del desarrollo cognitivo en los niños y niñas de 4 años “A” de la Institución educativa Inicial N° 461 San Antonio-Huancané. Se logró trabajar con dos grupos uno experimental y otro control, que contaban con un total de 35 niños y niñas, el grupo control 4 años “B” con 15 niños y niñas y el grupo experimental 4 años “A” con 20 niños y niñas.

4.1.1. Resultados de la pre prueba del grupo control y grupo experimental.

– Pre prueba-control.

Tabla 4

Resultados de la pre prueba de la dimensión juego simbólico del grupo control.

Escala	Incorrecto		Correcto	
	Fi	%	Fi	%
Dimensión: Juego Simbólico				
Reconoce estados de ánimo de las personas: triste, alegre	13	87%	2	13%
Manifiesta su interés a través del juego-trabajo	13	87%	2	13%
Reconoce donde hay muchos y pocos objetos en material concreto.	13	87%	2	13%
Ubica objetos encima, debajo delante, detrás de una silla	13	87%	2	13%
Con los ojos vendados reconocen objetos familiares mediante el tacto	12	80%	3	20%
Puede contar del 1 al 5.	13	87%	2	13%
Nombra el material con el cual está hecho los objetos, la casa, el vaso, el libro	14	93%	1	7%
Crea e interpreta signos gráficos después de observar figuras de animales	14	93%	1	7%
Escucha un cuento corto y puede responder preguntas sencillas	13	87%	2	13%
Identifica colores cuando se le muestra una lámina	13	87%	2	13%

Después de escuchar un cuento o historieta se expresa libremente de manera gráfico-plástico	12	80%	3	20%
Diferencia donde hay más, menos o igual.	12	80%	3	20%
Elabora dos conjuntos agrupando, según características similares.	14	93%	1	7%
Reconoce al menos 3 figuras geométricas incorporadas en un dibujo.	11	73%	4	27%
Reconoce las nociones matemáticas (muchos, pocos, algunos).	12	80%	3	20%
Total	192	85%	33	15%

Fuente: Ficha de observación: Desarrollo cognitivo, aplicada a los niños y niñas de 4 años de la IEI N° 461 San Antonio-Huancané 2021.

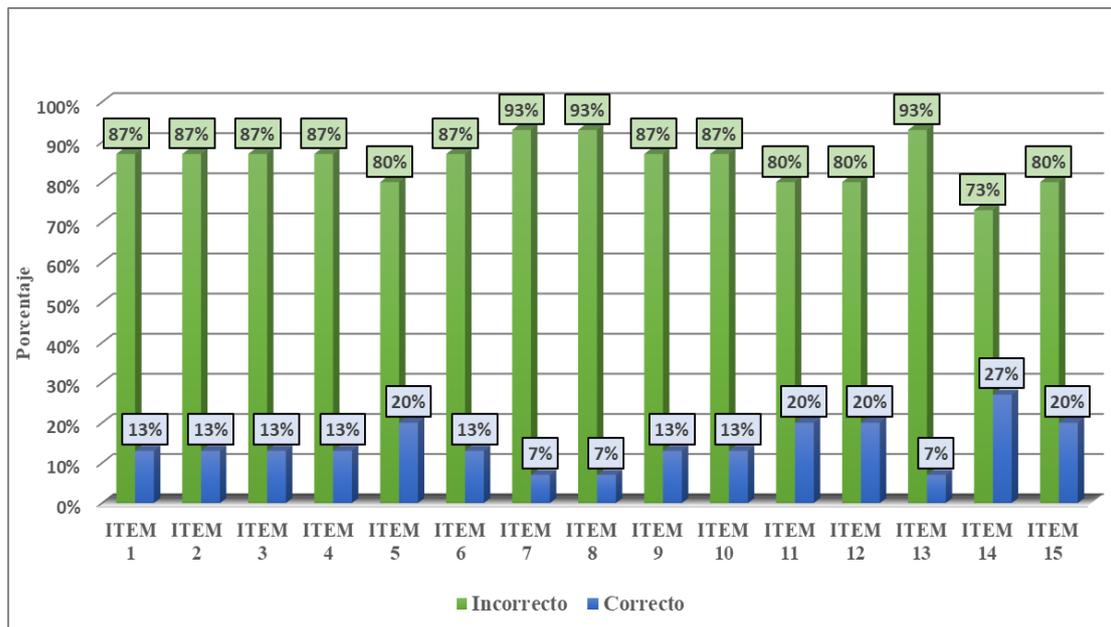


Figura 1. Resultados de la pre prueba de la dimensión juego simbólico del grupo control.
INTERPRETACIÓN:

- En la tabla 4 y en la figura 1 se presenta los resultados obtenidos de la dimensión juego simbólico; en el ítem N° 1 referidos a los estados de ánimo (triste, alegre), se observa de un total de 15 niños y niñas evaluados, el 87% de ellos se encuentra en la escala **incorrecto**, mientras que el 13% se encuentran en la escala **correcto**.
- Los resultados obtenidos de la dimensión juego simbólico; en el ítem N° 2 referidos al interés del juego-trabajo, se observa de un total de 15 niños y niñas evaluados, el 87% de ellos se encuentra en la escala **incorrecto**, mientras que el 13% se encuentran en la escala **correcto**.



- Los resultados obtenidos de la dimensión juego simbólico; en el ítem N° 3 referidos al reconocimiento de muchos y pocos objetos con material concreto, se observa de un total de 15 niños y niñas evaluados, el 87% se encuentran en la escala **incorrecto**, mientras que el 13% se encuentra en la escala **correcto**.
- Los resultados obtenidos de la dimensión juego simbólico; en el ítem N° 4 mencionado, ubica objetos (encima, debajo, delante, detrás), se observa de un total de 15 niños y niñas evaluados, el 87% se encuentran en la escala **incorrecto**, mientras que el 13% se encuentra en la escala **correcto**.
- Los resultados obtenidos de la dimensión juego simbólico; en el ítem N° 5 mencionado, con los ojos vendados reconocen objetos familiares mediante el tacto, se observa de un total de 15 observa de un total de 15 niños y niñas evaluados, el 80% se encuentran en la escala **incorrecto**, mientras que el 20% se encuentra en la escala **correcto**.
- Los resultados obtenidos de la dimensión juego simbólico; en el ítem N° 6 señalado, puede contar del 1 al 5, se observa de un total de 15 niños y niñas evaluados, el 87% se ubica en la escala **incorrecto**, mientras tanto que el 13% se ubica en la escala **correcto**.
- Los resultados obtenidos de la dimensión juego simbólico; en el ítem N° 7 señalado, nombra materiales con el cual está hecho (casa, vaso, libro), se observa de un total de 15 niños y niñas evaluados, el 93% se ubica en la escala **incorrecto**, mientras tanto que el 7% se ubica en la escala **correcto**.
- Los resultados obtenidos de la dimensión juego simbólico; en el ítem N° 8 señalado, crea e interpreta signos gráficos después de observar figuras de animales, se observa de un total de 15 niños y niñas evaluados, el 93% se ubica en la escala **incorrecto**, mientras tanto que el 7% se ubica en la escala **correcto**.



- Los resultados obtenidos de la dimensión juego simbólico; en el ítem N° 9 mencionado, escucha un cuento corto y puede responder preguntas sencillas, se observa de un total de 15 niños y niñas evaluados, el 87% se ubica en la escala **incorrecto**, mientras tanto que el 13% se ubica en la escala **correcto**.
- Los resultados obtenidos de la dimensión juego simbólico; en el ítem N° 10 señalado, identifica colores cuando se le muestra una lámina, se observa de un total de 15 niños y niñas evaluados, el 87% se ubica en la escala **incorrecto**, mientras tanto que el 13% se ubica en la escala **correcto**.
- Los resultados obtenidos de la dimensión juego simbólico; en el ítem N° 11 señalado, después de escuchar un cuento o historieta se expresa libremente de manera gráfico-plástico, se observa de un total de 15 niños y niñas evaluados, el 80% se ubica en la escala **incorrecto**, mientras tanto que el 20% se ubica en la escala **correcto**.
- Los resultados obtenidos de la dimensión juego simbólico; en el ítem N° 12 señalada, diferencia donde hay más, menos o igual, se observa de un total de 15 niños y niñas evaluados, el 80% se ubica en la escala **incorrecto**, mientras tanto que el 20% se ubica en la escala **correcto**.
- Los resultados obtenidos de la dimensión juego simbólico; en el ítem N° 13 señalado elabora dos conjuntos agrupando, según características similares, se observa de un total de 15 niños y niñas evaluados, el 93% se ubica en la escala **incorrecto**, mientras tanto que el 7% se ubica en la escala **correcto**.
- Los resultados obtenidos de la dimensión juego simbólico; en el ítem N° 14 señalado, reconoce al menos tres figuras geométricas incorporadas en un dibujo, se observa de un total de 15 niños y niñas evaluados, el 73% se ubica en la escala **incorrecto**, mientras tanto que el 27% se ubica en la escala **correcto**.

- Los resultados obtenidos de la dimensión juego simbólico; en el ítem N° 15 señalado, reconoce las nociones matemáticas (muchos, pocos, algunos), se observa de un total de 15 niños y niñas evaluados, el 80% se ubica en la escala **incorrecto**, mientras tanto que el 20% se ubica en la escala **correcto**.

Tabla 5

Resultados de la pre prueba de la dimensión lenguaje del grupo control.

Escala	Incorrecto		Correcto	
	Fi	%	Fi	%
Dimension: Lenguaje				
Canta una canción ensayada.	12	80%	3	20%
Responde correctamente cuando se le muestra un objeto y se le pregunta ¿Qué es? ¿Qué forma tiene? ¿Qué color es?	13	87%	2	13%
Habla con claridad y coherencia frases cortas.	14	93%	1	7%
Dramatiza creativamente la manera de caminar de un animal o persona.	10	67%	5	33%
Hace un pequeño relato de algo que acaba de pasar en la vida cotidiana	13	87%	2	13%
Imita los sonidos de los medios de transporte.	12	80%	3	20%
Predice de que texto se hablará según imágenes o siluetas	14	93%	1	7%
Participa en grupos de trabajo aportando ideas	13	87%	2	13%
Total	101	84%	19	16%

Fuente: Ficha de observación: Desarrollo cognitivo, aplicada a los niños y niñas de 4 años de la IEI N° 461 San Antonio-Huancané 2021.

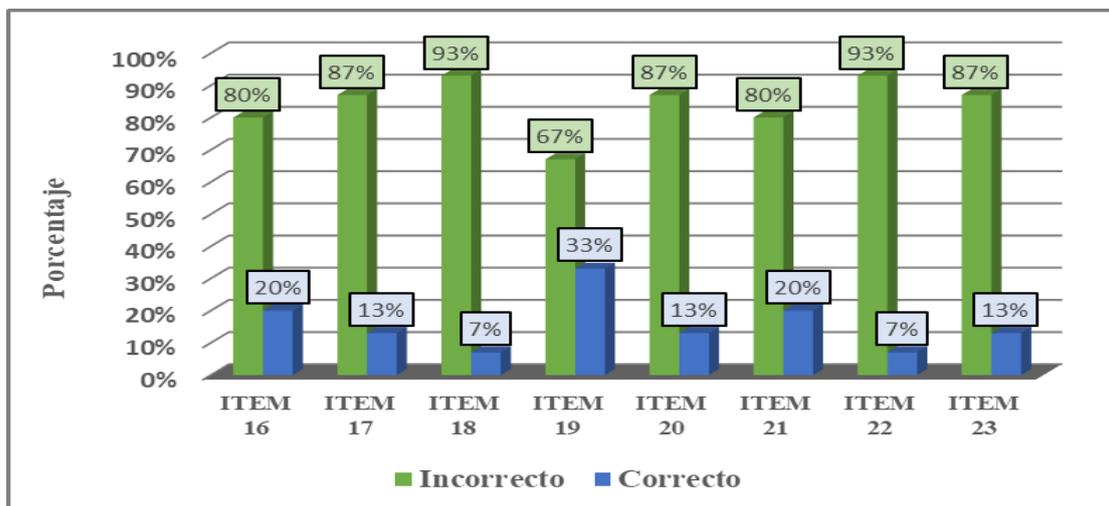


Figura 2. Resultados de la pre prueba de la dimensión lenguaje del grupo control

INTERPRETACIÓN:

- En la tabla 5 y en la figura 2 se presenta los resultados obtenidos de la dimensión lenguaje; en el ítem N° 16 referidos a cantar una canción ensayada, se observa de un



total de 15 niños y niñas evaluados, el 80% de ellos se encuentra en la escala **incorrecto**, mientras que el 20% se encuentran en la escala **correcto**.

- Los resultados obtenidos de la dimensión lenguaje; en el ítem N° 17 referidos al, responde correctamente cuando se le muestra un objeto y se le pregunta ¿Qué es?, ¿Qué forma tiene?, ¿Qué color es?, se observa de un total de 15 niños y niñas evaluados, el 87% de ellos se encuentra en la escala **incorrecto**, mientras que el 13% se encuentran en la escala **correcto**.
- Los resultados obtenidos de la dimensión lenguaje; en el ítem N° 18 señalado, habla con claridad y coherencia frases cortas, según características similares, se observa de un total de 15 niños y niñas evaluados, el 93% se ubica en la escala **incorrecto**, mientras tanto que el 7% se ubica en la escala **correcto**.
- Los resultados obtenidos de la dimensión lenguaje; en el ítem N° 19 señalado, dramatiza creativamente la manera de caminar de un animal o persona, se observa de un total de 15 niños y niñas evaluados, el 67% se ubica en la escala **incorrecto**, mientras tanto que el 33% se ubica en la escala **correcto**.
- Los resultados obtenidos de la dimensión juego simbólico; en el ítem N° 20 señalado, hace un pequeño relato de algo que acaba de pasar en la vida cotidiana, se observa de un total de 15 niños y niñas evaluados, el 87% se ubica en la escala **incorrecto**, mientras tanto que el 13% se ubica en la escala **correcto**.
- Los resultados obtenidos de la dimensión lenguaje; en el ítem N° 21 señalado, imita los sonidos de los medios de transporte, se observa de un total de 15 niños y niñas evaluados, el 80% se ubica en la escala **incorrecto**, mientras tanto que el 20% se ubica en la escala **correcto**.
- Los resultados obtenidos de la dimensión lenguaje; en el ítem N° 22 señalado, predice de que texto se hablara según imágenes o siluetas, se observa de un total de 15 niños

y niñas evaluados, el 93% se ubica en la escala **incorrecto**, mientras tanto que el 7% se ubica en la escala **correcto**.

- Los resultados obtenidos de la dimensión lenguaje; en el ítem N° 23 señalado, participa en grupos de trabajo aportando ideas, se observa de un total de 15 niños y niñas evaluados, el 87% se ubica en la escala **incorrecto**, mientras tanto que el 13% se ubica en la escala **correcto**.

Tabla 6

Resultados de la pre prueba de la dimensión pinturas e imágenes mentales del grupo control.

Escala	Incorrecto		Correcto	
	Fi	%	Fi	%
Dimensión: Pinturas e Imágenes mentales				
El niño(a) razona, armando rompecabezas	14	93%	1	7%
Dibuja el cuerpo humano con sus partes principales	13	87%	2	13%
Crea diversos trazos, después de observar diferentes figuras	11	73%	4	27%
Observa un dibujo por un momento, describe sus características y luego reproduce en una hoja de papel.	12	80%	3	20%
Modela con plastilina diversos objetos	10	67%	5	33%
Dibuja objetos ubicándolos en distintas posiciones: arriba, abajo, delante, detrás, al lado	11	73%	4	27%
Total	71	79%	19	21%

Fuente: Ficha de observación: Desarrollo cognitivo, aplicada a los niños y niñas de 4 años de la IEI N° 461 San Antonio-Huancané 2021.

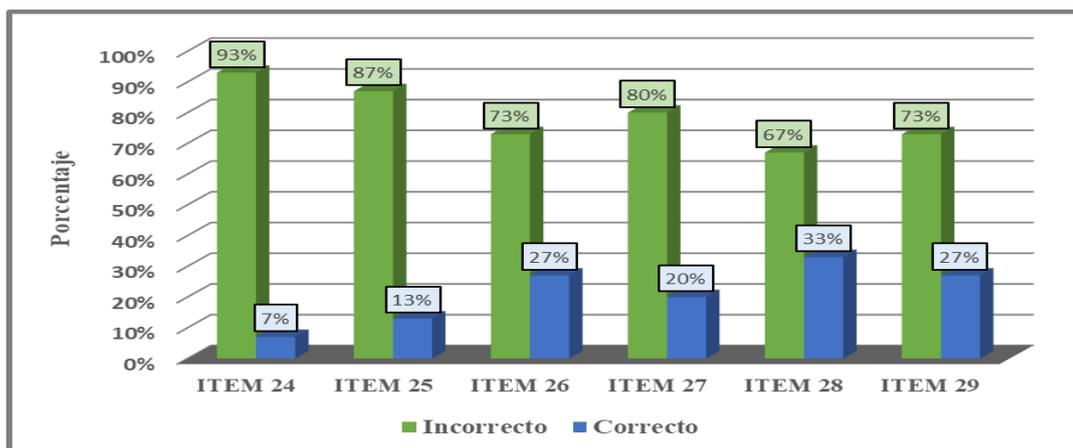


Figura 3. Resultados de la pre prueba de la dimensión pinturas e imágenes mentales del grupo control.



INTERPRETACIÓN:

- En la tabla 6 y en la figura 3 se presenta los resultados obtenidos de la dimensión de pinturas e imágenes mentales; en el ítem N° 24 referidos a el niño (a) razona armando rompecabezas, se observa de un total de 15 niños y niñas evaluados, el 93% de ellos se encuentra en la escala **incorrecto**, mientras que el 7% se encuentran en la escala **correcto**.
- Los resultados obtenidos de la dimensión pinturas e imágenes mentales; en el ítem N° 25 señalado, dibuja el cuerpo humano con sus partes principales, se observa de un total de 15 niños y niñas evaluados, el 87% se ubica en la escala **incorrecto**, mientras tanto que el 13% se ubica en la escala **correcto**.
- Los resultados obtenidos de la dimensión pinturas e imágenes mentales; en el ítem N° 26 señalado, crea diversos trazos, después de observar diferentes figuras, se observa de un total de 15 niños y niñas evaluados, el 73% se ubica en la escala **incorrecto**, mientras tanto que el 27% se ubica en la escala **correcto**.
- Los resultados obtenidos de la dimensión pinturas e imágenes mentales; en el ítem N° 27 señalado, observa un dibujo por un momento, describe sus características y luego reproduce en una hoja de papel, se observa de un total de 15 niños y niñas evaluados, el 80% se ubica en la escala **incorrecto**, mientras tanto que el 20% se ubica en la escala **correcto**.
- Los resultados obtenidos de la dimensión pinturas e imágenes mentales; en el ítem N° 28 señalado, moldea con plastilina diversos objetos, se observa de un total de 15 niños y niñas evaluados, el 67% se ubica en la escala **incorrecto**, mientras tanto que el 33% se ubica en la escala **correcto**.
- Los resultados obtenidos de la dimensión pinturas e imágenes mentales; en el ítem N° 29 señalado, dibuja objetos ubicándolos en distintas posiciones (arriba, abajo, delante,

detrás, al lado), se observa de un total de 15 niños y niñas evaluados, el 73% se ubica en la escala **incorrecto**, mientras tanto que el 27% se ubica en la escala **correcto**.

- **Post prueba-control**

Tabla 7

Resultados de la post prueba de la dimensión juego simbólico del grupo control.

Escala Dimensión: Juego Simbólico	Incorrecto		Correcto	
	Fi	%	Fi	%
Reconoce estados de ánimo de las personas: triste, alegre	8	53%	7	47%
Manifiesta su interés a través del juego-trabajo	11	73%	4	27%
Reconoce donde hay muchos y pocos objetos en material concreto.	11	73%	4	27%
Ubica objetos encima, debajo delante, detrás de una silla	11	73%	4	27%
Con los ojos vendados reconocen objetos familiares mediante el tacto	6	40%	9	60%
Puede contar del 1 al 5.	10	67%	5	33%
Nombra el material con el cual está hecho los objetos, la casa, el vaso, el libro	11	73%	4	27%
Crea e interpreta signos gráficos después de observar figuras de animales	10	67%	5	33%
Escucha un cuento corto y puede responder preguntas sencillas	11	73%	4	27%
Identifica colores cuando se le muestra una lámina	10	67%	5	33%
Después de escuchar un cuento o historieta se expresa libremente de manera grafico-plástico	9	60%	6	40%
Diferencia donde hay más, menos o igual.	10	67%	5	33%
Elabora dos conjuntos agrupando, según características similares	10	67%	5	33%
Reconoce al menos 3 figuras geométricas incorporadas en un dibujo	10	67%	5	33%
Reconoce las nociones matemáticas (muchos, pocos, algunos).	9	60%	6	40%
Total	147	65%	78	35%

Fuente: Ficha de observación: Desarrollo cognitivo, aplicada a los niños y niñas de 4 años de la IEI N° 461 San Antonio-Huancané 2021.

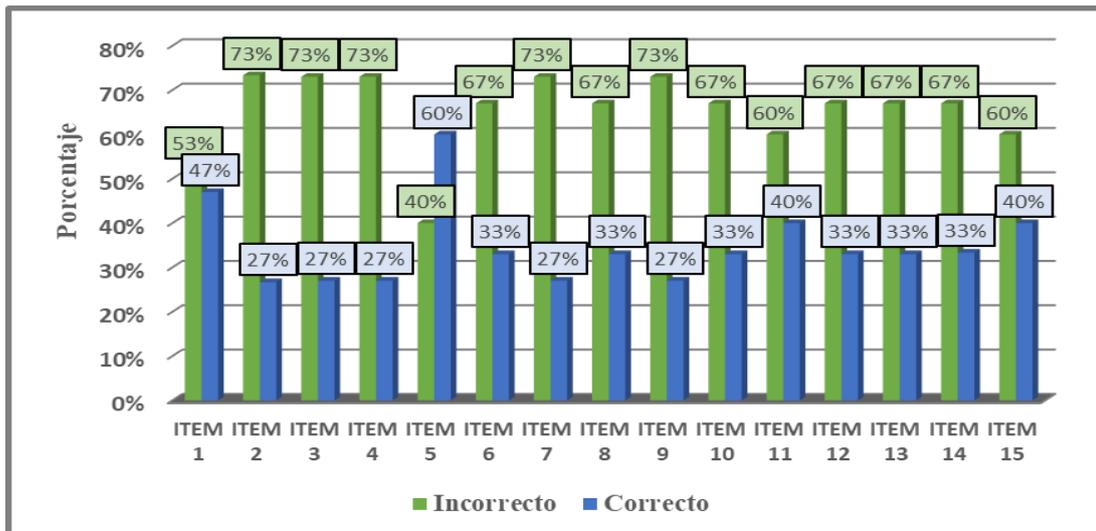


Figura 4. Resultados de la post prueba de la dimensión juego simbólico del grupo control.

INTERPRETACIÓN:

- En la tabla 7 y en la figura 4 se presenta los resultados obtenidos de la dimensión juego simbólico; en el ítem N° 1 referidos a los estados de ánimo (triste, alegre), se observa de un total de 15 niños y niñas evaluados, el 53% de ellos se encuentra en la escala **incorrecto**, mientras que el 47% se encuentran en la escala **correcto**.
- Los resultados obtenidos de la dimensión juego simbólico; en el ítem N° 2 referidos al interés del juego-trabajo, se observa de un total de 15 niños y niñas evaluados, el 73% de ellos se encuentra en la escala **incorrecto**, mientras que el 27% se encuentran en la escala **correcto**.
- Los resultados obtenidos de la dimensión juego simbólico; en el ítem N° 3 referidos al reconocimiento de muchos y pocos objetos con material concreto, se observa de un total de 15 niños y niñas evaluados, el 73% se encuentran en la escala **incorrecto**, mientras que el 27% se encuentra en la escala **correcto**.
- Los resultados obtenidos de la dimensión juego simbólico; en el ítem N° 4 mencionado, ubica objetos (encima, debajo, delante, detrás), se observa de un total de 15 niños y niñas evaluados, el 73% se encuentran en la escala **incorrecto**, mientras que el 27% se encuentra en la escala **correcto**.



- Los resultados obtenidos de la dimensión juego simbólico; en el ítem N° 5 mencionado, con los ojos vendados reconocen objetos familiares mediante el tacto, se observa de un total de 15 niños y niñas evaluados, el 40% se encuentran en la escala **incorrecto**, mientras que el 60% se encuentra en la escala **correcto**.
- Los resultados obtenidos de la dimensión juego simbólico; en el ítem N° 6 señalado, puede contar del 1 al 5, se observa de un total de 15 niños y niñas evaluados, el 67% se ubica en la escala **incorrecto**, mientras tanto que el 33% se ubica en la escala **correcto**.
- Los resultados obtenidos de la dimensión juego simbólico; en el ítem N° 7 señalado, nombra materiales con el cual está hecho (casa, vaso, libro), se observa de un total de 15 niños y niñas evaluados, el 73% se ubica en la escala **incorrecto**, mientras tanto que el 27% se ubica en la escala **correcto**.
- Los resultados obtenidos de la dimensión juego simbólico; en el ítem N° 8 señalado, crea e interpreta signos gráficos después de observar figuras de animales, se observa de un total de 15 niños y niñas evaluados, el 67% se ubica en la escala **incorrecto**, mientras tanto que el 33% se ubica en la escala **correcto**.
- Los resultados obtenidos de la dimensión juego simbólico; en el ítem N° 9 mencionado, escucha un cuento corto y puede responder preguntas sencillas, se observa de un total de 15 niños y niñas evaluados, el 73% de ellos se encuentra en la escala **incorrecto**, mientras tanto que el 27% se ubica en la escala **correcto**.
- Los resultados obtenidos de la dimensión juego simbólico; en el ítem N° 10 señalado, identifica colores cuando se le muestra una lámina, se observa de un total de 15 niños y niñas evaluados, el 67% se ubica en la escala **incorrecto**, mientras tanto que el 33% se ubica en la escala **correcto**.



- Los resultados obtenidos de la dimensión juego simbólico; en el ítem N° 11 señalado, después de escuchar un cuento o historieta se expresa libremente de manera grafico-plástico, se observa de un total de 15 niños y niñas evaluados, el 60% se ubica en la escala **incorrecto**, mientras tanto que el 40% se ubica en la escala **correcto**.
- Los resultados obtenidos de la dimensión juego simbólico; en el ítem N° 12 señalada, diferencia donde hay más, menos o igual, se observa de un total de 15 niños y niñas evaluados, el 67% se ubica en la escala **incorrecto**, mientras tanto que el 33% se ubica en la escala **correcto**.
- Los resultados obtenidos de la dimensión juego simbólico; en el ítem N° 13 señalado elabora dos conjuntos agrupando, según características similares, se observa de un total de 15 niños y niñas evaluados, el 67% se ubica en la escala **incorrecto**, mientras tanto que el 33% se ubica en la escala **correcto**.
- Los resultados obtenidos de la dimensión juego simbólico; en el ítem N° 14 señalado, reconoce al menos tres figuras geométricas incorporadas en un dibujo, se observa de un total de 15 niños y niñas evaluados, el 67% se ubica en la escala **incorrecto**, mientras tanto que el 33% se ubica en la escala **correcto**.
- Los resultados obtenidos de la dimensión juego simbólico; en el ítem N° 15 señalado, reconoce las nociones matemáticas (muchos, pocos, algunos), se observa de un total de 15 niños y niñas evaluados, el 60% se ubica en la escala **incorrecto**, mientras tanto que el 40% se ubica en la escala **correcto**.

Tabla 8

Resultados de la post prueba de la dimensión lenguaje del grupo control.

Escala Dimensión: Lenguaje	Incorrecto		Correcto	
	Fi	%	Fi	%
Canta una canción ensayada.	8	53%	7	47%
Responde correctamente cuando se le muestra un objeto y se le pregunta ¿Qué es? ¿Qué forma tiene? ¿Qué color es?	12	80%	3	20%
Habla con claridad y coherencia frases cortas.	10	67%	5	33%
Dramatiza creativamente la manera de caminar de un animal o persona.	10	67%	5	33%
Hace un pequeño relato de algo que acaba de pasar en la vida cotidiana	11	73%	4	27%
Imita los sonidos de los medios de transporte.	8	53%	7	47%
Predice de que texto se hablará según imágenes o siluetas	10	67%	5	33%
Participa en grupos de trabajo aportando ideas	11	73%	4	27%
Total	80	67%	40	33%

Fuente: Ficha de observación: Desarrollo cognitivo, aplicada a los niños y niñas de 4 años de la IEI N° 461 San Antonio-Huancané 2021.

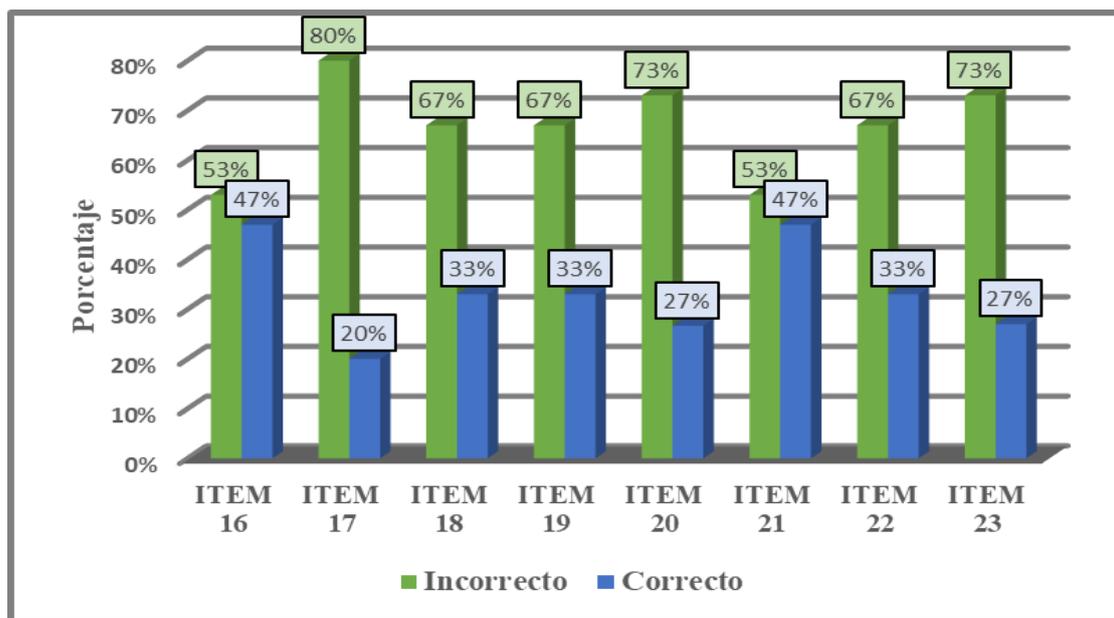


Figura 5. Resultados de la post prueba de la dimensión lenguaje del grupo control.

INTERPRETACIÓN:

- En la tabla 7 y en la figura 5 se presenta los resultados obtenidos de la dimensión lenguaje; en el ítem N° 16 referidos a cantar una canción ensayada, se observa de un total de 15 niños y niñas evaluados, el 53% de ellos se encuentra en la escala **incorrecto**, mientras que el 47% se encuentran en la escala **correcto**.



- Los resultados obtenidos de la dimensión lenguaje; en el ítem N° 17 referidos al, responde correctamente cuando se le muestra un objeto y se le pregunta ¿Qué es?, ¿Qué forma tiene?, ¿Qué color es?, se observa de un total de 15 niños y niñas evaluados, el 80% de ellos se encuentra en la escala **incorrecto**, mientras que el 20% se encuentran en la escala **correcto**.
- Los resultados obtenidos de la dimensión lenguaje; en el ítem N° 18 señalado, habla con claridad y coherencia frases cortas, según características similares, se observa de un total de 15 niños y niñas evaluados, el 67% se ubica en la escala **incorrecto**, mientras tanto que el 33% se ubica en la escala **correcto**.
- Los resultados obtenidos de la dimensión lenguaje; en el ítem N° 19 señalado, dramatiza creativamente la manera de caminar de un animal o persona, se observa de un total de 15 niños y niñas evaluados, el 67% se ubica en la escala **incorrecto**, mientras tanto que el 33% se ubica en la escala **correcto**.
- Los resultados obtenidos de la dimensión lenguaje; en el ítem N° 20 señalado, hace un pequeño relato de algo que acaba de pasar en la vida cotidiana, se observa de un total de 15 niños y niñas evaluados, el 73% se ubica en la escala **incorrecto**, mientras tanto que el 27% se ubica en la escala **correcto**.
- Los resultados obtenidos de la dimensión lenguaje; en el ítem N° 21 señalado, imita los sonidos de los medios de transporte, se observa de un total de 15 niños y niñas evaluados, el 53% se ubica en la escala **incorrecto**, mientras tanto que el 47% se ubica en la escala **correcto**.
- Los resultados obtenidos de la dimensión lenguaje; en el ítem N° 22 señalado, predice de que texto se hablara según imágenes o siluetas, se observa de un total de 15 niños y niñas evaluados, el 67% se ubica en la escala **incorrecto**, mientras tanto que el 33% se ubica en la escala **correcto**.

- Los resultados obtenidos de la dimensión lenguaje; en el ítem N° 23 señalado, participa en grupos de trabajo aportando ideas, se observa de un total de 15 niños y niñas evaluados, el 73% se ubica en la escala **incorrecto**, mientras tanto que el 27% se ubica en la escala **correcto**.

Tabla 9

Resultados de la post prueba de la dimensión pinturas e imágenes mentales del grupo control.

Escala	Incorrecto		Correcto	
	Fi	%	Fi	%
Dimensión: Pintura e Imágenes Mentales				
El niño(a) razona, armando rompecabezas	11	73%	4	27%
Dibuja el cuerpo humano con sus partes principales	12	80%	3	20%
Crea diversos trazos, después de observar diferentes figuras	10	67%	5	33%
Observa un dibujo por un momento, describe sus características y luego reproduce en una hoja de papel.	11	73%	4	27%
Modela con plastilina diversos objetos	10	67%	5	33%
Dibuja objetos ubicándolos en distintas posiciones: arriba, abajo, delante, detrás, al lado	9	60%	6	40%
Total	63	70%	27	30%

Fuente: Ficha de observación: Desarrollo cognitivo, aplicada a los niños y niñas de 4 años de la IEI N° 461 San Antonio-Huancané 2021.

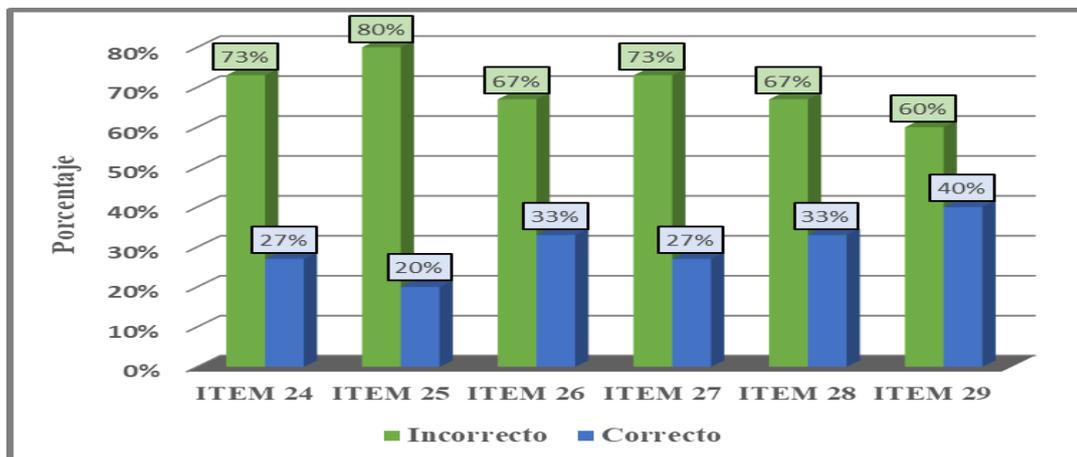


Figura 6. Resultados de la post prueba de la dimensión pinturas e imágenes mentales del grupo control.

INTERPRETACIÓN:

- En la tabla 8 y en la figura 6 se presenta los resultados obtenidos de la dimensión de pinturas e imágenes mentales; en el ítem N° 24 referidos a el niño (a) razona armando



rompecabezas, se observa de un total de 15 niños y niñas evaluados, el 73% de ellos se encuentra en la escala **incorrecto**, mientras que el 27% se encuentran en la escala **correcto**.

- Los resultados obtenidos de la dimensión pinturas e imágenes mentales; en el ítem N° 25 señalado, dibuja el cuerpo humano con sus partes principales, se observa de un total de 15 niños y niñas evaluados, el 80% se ubica en la escala **incorrecto**, mientras tanto que el 20% se ubica en la escala **correcto**.
- Los resultados obtenidos de la dimensión pinturas e imágenes mentales; en el ítem N° 26 señalado, crea diversos trazos, después de observar diferentes figuras, se observa de un total de 15 niños y niñas evaluados, el 567% se ubica en la escala **incorrecto**, mientras tanto que el 33% se ubica en la escala **correcto**.
- Los resultados obtenidos de la dimensión pinturas e imágenes mentales; en el ítem N° 27 señalado, observa un dibujo por un momento, describe sus características y luego reproduce en una hoja de papel, se observa de un total de 15 niños y niñas evaluados, el 73% se ubica en la escala **incorrecto**, mientras tanto que el 27% se ubica en la escala **correcto**.
- Los resultados obtenidos de la dimensión pinturas e imágenes mentales; en el ítem N° 28 señalado, moldea con plastilina diversos objetos, se observa de un total de 15 niños y niñas evaluados, el 67% se ubica en la escala **incorrecto**, mientras tanto que el 33% se ubica en la escala **correcto**.
- Los resultados obtenidos de la dimensión pinturas e imágenes mentales; en el ítem N° 29 señalado, dibuja objetos ubicándolos en distintas posiciones (arriba, abajo, delante, detrás, al lado), se observa de un total de 15 niños y niñas evaluados, el 60% se ubica en la escala **incorrecto**, mientras tanto que el 40% se ubica en la escala **correcto**.
- **Pre prueba-experimental**

Tabla 10

Resultados de la pre prueba de la dimensión juego simbólico del grupo experimental.

Escala	Incorrecto		Correcto	
	Fi	%	Fi	%
Dimensión: Juego Simbólico				
Reconoce estados de ánimo de las personas: triste, alegre	14	70%	6	30%
Manifiesta su interés a través del juego-trabajo	15	75%	5	25%
Reconoce donde hay muchos y pocos objetos en material concreto.	17	85%	3	15%
Ubica objetos encima, debajo delante, detrás de una silla.	16	80%	4	20%
Con los ojos vendados reconocen objetos familiares mediante el tacto.	14	70%	6	30%
Puede contar del 1 al 5.	16	80%	4	20%
Nombra el material con el cual está hecho los objetos, la casa, el vaso, el libro.	18	90%	2	10%
Crea e interpreta signos gráficos después de observar figuras de animales.	19	95%	1	5%
Escucha un cuento corto y puede responder preguntas sencillas.	14	70%	6	30%
Identifica colores cuando se le muestra una lámina.	17	85%	3	15%
Después de escuchar un cuento o historieta se expresa libremente de manera grafico-plástico.	17	85%	3	15%
Diferencia donde hay más, menos o igual.	17	85%	3	15%
Elabora dos conjuntos agrupando, según características similares.	17	85%	3	15%
Reconoce al menos 3 figuras geométricas incorporadas en un dibujo.	16	80%	4	20%
Reconoce las nociones matemáticas (muchos, pocos, algunos).	16	80%	4	20%
Total	243	81%	57	19%

Fuente: Ficha de observación: Desarrollo cognitivo, aplicada a los niños y niñas de 4 años de la IEI N° 461 San Antonio-Huancané 2021.

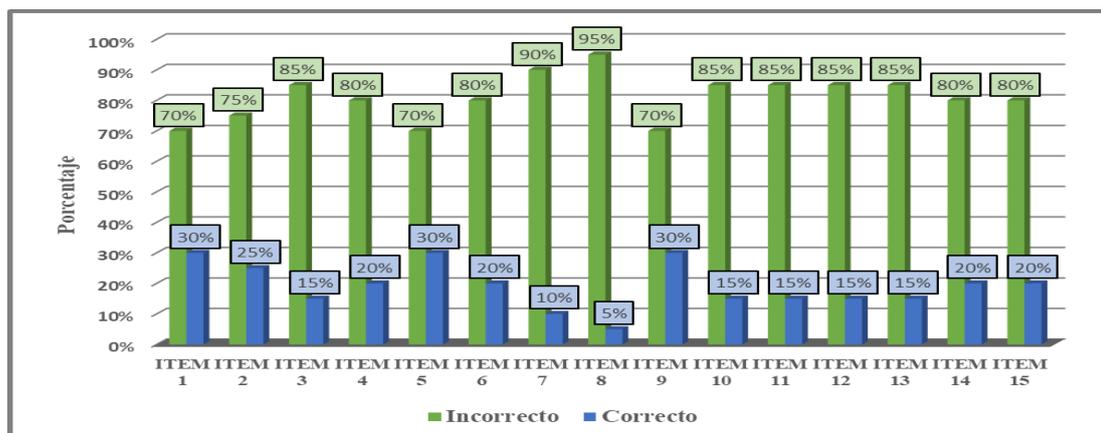


Figura 7. Resultados de la pre prueba de la dimensión juego simbólico del grupo experimental.



INTERPRETACIÓN:

- En la tabla 10 y en la figura 7 se presenta los resultados obtenidos de la dimensión juego simbólico; en el ítem N° 1 referidos a los estados de ánimo (triste, alegre), se observa de un total de 20 niños y niñas evaluados, el 70% de ellos se encuentra en la escala **incorrecto**, mientras que el 30% se encuentran en la escala **correcto**.
- Los resultados obtenidos de la dimensión juego simbólico; en el ítem N° 2 referidos al interés del juego-trabajo, se observa de un total de 20 niños y niñas evaluados, el 75% de ellos se encuentra en la escala **incorrecto**, mientras que el 25% se encuentran en la escala **correcto**.
- Los resultados obtenidos de la dimensión juego simbólico; en el ítem N° 3 referidos al reconocimiento de muchos y pocos objetos con material concreto, se observa de un total de 20 niños y niñas evaluados, el 85% se encuentran en la escala **incorrecto**, mientras que el 15% se encuentra en la escala **correcto**.
- Los resultados obtenidos de la dimensión juego simbólico; en el ítem N° 4 mencionado, ubica objetos (encima, debajo, delante, detrás), se observa de un total de 20 niños y niñas evaluados, el 80% se encuentran en la escala **incorrecto**, mientras que el 20% se encuentra en la escala **correcto**.
- Los resultados obtenidos de la dimensión juego simbólico; en el ítem N° 5 mencionado, con los ojos vendados reconocen objetos familiares mediante el tacto, se observa de un total de 20 niños y niñas evaluados, el 70% se encuentran en la escala **incorrecto**, mientras que el 30% se encuentra en la escala **correcto**.
- Los resultados obtenidos de la dimensión juego simbólico; en el ítem N° 6 señalado, puede contar del 1 al 5, se observa de un total de 20 niños y niñas evaluados, el 80% se ubica en la escala **incorrecto**, mientras tanto que el 20% se ubica en la escala **correcto**.



- Los resultados obtenidos de la dimensión juego simbólico; en el ítem N° 7 señalado, nombra materiales con el cual está hecho (casa, vaso, libro), se observa de un total de 20 niños y niñas evaluados, el 90% se ubica en la escala **incorrecto**, mientras tanto que el 10% se ubica en la escala **correcto**.
- Los resultados obtenidos de la dimensión juego simbólico; en el ítem N° 8 señalado, crea e interpreta signos gráficos después de observar figuras de animales, se observa de un total de 20 niños y niñas evaluados, el 95% se ubica en la escala **incorrecto**, mientras tanto que el 5% se ubica en la escala **correcto**.
- Los resultados obtenidos de la dimensión juego simbólico; en el ítem N° 9 mencionado, escucha un cuento corto y puede responder preguntas sencillas, se observa de un total de 20 niños y niñas evaluados, el 70% de ellos se encuentra en la escala **incorrecto**, mientras tanto que el 30% se ubica en la escala **correcto**.
- Los resultados obtenidos de la dimensión juego simbólico; en el ítem N° 10 señalado, identifica colores cuando se le muestra una lámina, se observa de un total de 20 niños y niñas evaluados, el 85% se ubica en la escala **incorrecto**, mientras tanto que el 15% se ubica en la escala **correcto**.
- Los resultados obtenidos de la dimensión juego simbólico; en el ítem N° 11 señalado, después de escuchar un cuento o historieta se expresa libremente de manera grafico-plástico, se observa de un total de 20 niños y niñas evaluados, el 85% se ubica en la escala **incorrecto**, mientras tanto que el 15% se ubica en la escala **correcto**.
- Los resultados obtenidos de la dimensión juego simbólico; en el ítem N° 12 señalada, diferencia donde hay más, menos o igual, se observa de un total de 20 niños y niñas evaluados, el 85% se ubica en la escala **incorrecto**, mientras tanto que el 15% se ubica en la escala **correcto**.

- Los resultados obtenidos de la dimensión juego simbólico; en el ítem N° 13 señalado elabora dos conjuntos agrupando, según características similares, se observa de un total de 20 niños y niñas evaluados, el 85% se ubica en la escala **incorrecto**, mientras tanto que el 15% se ubica en la escala **correcto**.
- Los resultados obtenidos de la dimensión juego simbólico; en el ítem N° 14 señalado, reconoce al menos tres figuras geométricas incorporadas en un dibujo, se observa de un total de 20 niños y niñas evaluados, el 80% se ubica en la escala **incorrecto**, mientras tanto que el 20% se ubica en la escala **correcto**.
- Los resultados obtenidos de la dimensión juego simbólico; en el ítem N° 15 señalado, reconoce las nociones matemáticas (muchos, pocos, algunos), se observa de un total de 20 niños y niñas evaluados, el 80% se ubica en la escala **incorrecto**, mientras tanto que el 20% se ubica en la escala **correcto**.

Tabla 11

Resultados de la pre prueba de la dimensión lenguaje del grupo experimental.

Escala Dimensión: Lenguaje	Incorrecto		Correcto	
	Fi	%	Fi	%
Canta una canción ensayada.	18	90%	2	10%
Responde correctamente cuando se le muestra un objeto y se le pregunta ¿Qué es? ¿Qué forma tiene? ¿Qué color es?	17	85%	3	15%
Habla con claridad y coherencia frases cortas.	18	90%	2	10%
Dramatiza creativamente la manera de caminar de un animal o persona.	17	85%	3	15%
Hace un pequeño relato de algo que acaba de pasar en la vida cotidiana.	18	90%	2	10%
Imita los sonidos de los medios de transporte.	16	80%	4	20%
Predice de que texto se hablará según imágenes o siluetas.	19	95%	1	5%
Participa en grupos de trabajo aportando ideas.	16	80%	4	20%
Total	139	87%	21	13%

Fuente: Ficha de observación: Desarrollo cognitivo, aplicada a los niños y niñas de 4 años de la IEI N° 461 San Antonio-Huancané 2021.

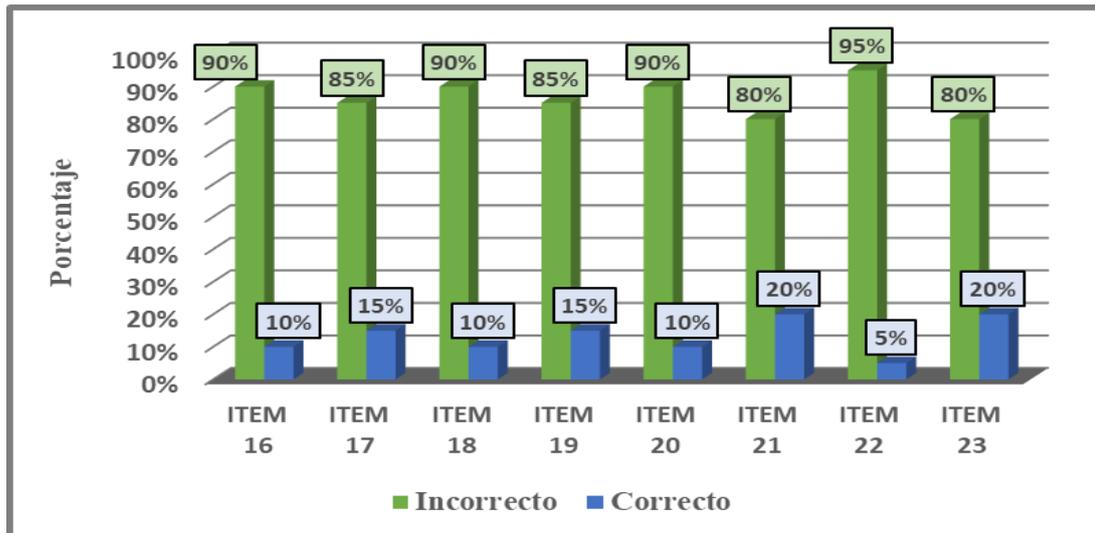


Figura 8. Resultados de la pre prueba de la dimensión lenguaje del grupo experimental.

INTERPRETACIÓN:

- En la tabla 11 y en la figura 8 se presenta los resultados obtenidos de la dimensión lenguaje; en el ítem N° 16 referidos a cantar una canción ensayada, se observa de un total de 20 niños y niñas evaluados, el 90% de ellos se encuentra en la escala **incorrecto**, mientras que el 10% se encuentran en la escala **correcto**.
- Los resultados obtenidos de la dimensión lenguaje; en el ítem N° 17 referidos al, responde correctamente cuando se le muestra un objeto y se le pregunta ¿Qué es?, ¿Qué forma tiene?, ¿Qué color es?, se observa de un total de 20 niños y niñas evaluados, el 85% de ellos se encuentra en la escala **incorrecto**, mientras que el 15% se encuentran en la escala **correcto**.
- Los resultados obtenidos de la dimensión lenguaje; en el ítem N° 18 señalado, habla con claridad y coherencia frases cortas, según características similares, se observa de un total de 20 niños y niñas evaluados, el 90% se ubica en la escala **incorrecto**, mientras tanto que el 10% se ubica en la escala **correcto**.
- Los resultados obtenidos de la dimensión lenguaje; en el ítem N° 19 señalado, dramatiza creativamente la manera de caminar de un animal o persona, se observa de



un total de 20 niños y niñas evaluados, el 85% se ubica en la escala **incorrecto**, mientras tanto que el 15% se ubica en la escala **correcto**.

- Los resultados obtenidos de la dimensión lenguaje; en el ítem N° 20 señalado, hace un pequeño relato de algo que acaba de pasar en la vida cotidiana, se observa de un total de 20 niños y niñas evaluados, el 90% se ubica en la escala **incorrecto**, mientras tanto que el 10% se ubica en la escala **correcto**.
- Los resultados obtenidos de la dimensión lenguaje; en el ítem N° 21 señalado, imita los sonidos de los medios de transporte, se observa de un total de 20 niños y niñas evaluados, el 80% se ubica en la escala **incorrecto**, mientras tanto que el 20% se ubica en la escala **correcto**.
- Los resultados obtenidos de la dimensión lenguaje; en el ítem N° 22 señalado, predice de que texto se hablara según imágenes o siluetas, se observa de un total de 20 niños y niñas evaluados, el 95% se ubica en la escala **incorrecto**, mientras tanto que el 5% se ubica en la escala **correcto**.
- Los resultados obtenidos de la dimensión lenguaje; en el ítem N° 23 señalado, participa en grupos de trabajo aportando ideas, se observa de un total de 20 niños y niñas evaluados, el 80% se ubica en la escala **incorrecto**, mientras tanto que el 20% se ubica en la escala **correcto**.

Tabla 12

Resultados de la pre prueba de la dimensión pinturas e imágenes mentales del grupo experimental.

Escala Dimensión: Pinturas e Imágenes Mentales	Incorrecto		Correcto	
	Fi	%	Fi	%
El niño(a) razona, armando rompecabezas.	16	80%	4	20%
Dibuja el cuerpo humano con sus partes principales.	15	75%	5	25%
Crea diversos trazos, después de observar diferentes figuras.	16	80%	4	20%
Observa un dibujo por un momento, describe sus características y luego reproduce en una hoja de papel.	17	85%	3	15%
Modela con plastilina diversos objetos.	17	85%	3	15%
Dibuja objetos ubicándolos en distintas posiciones: arriba, abajo, delante, detrás, al lado.	18	90%	2	10%
Total	99	82,5%	21	17,5%

Fuente: Ficha de observación: Desarrollo cognitivo, aplicada a los niños y niñas de 4 años de la IEI N° 461 San Antonio-Huancané 2021.

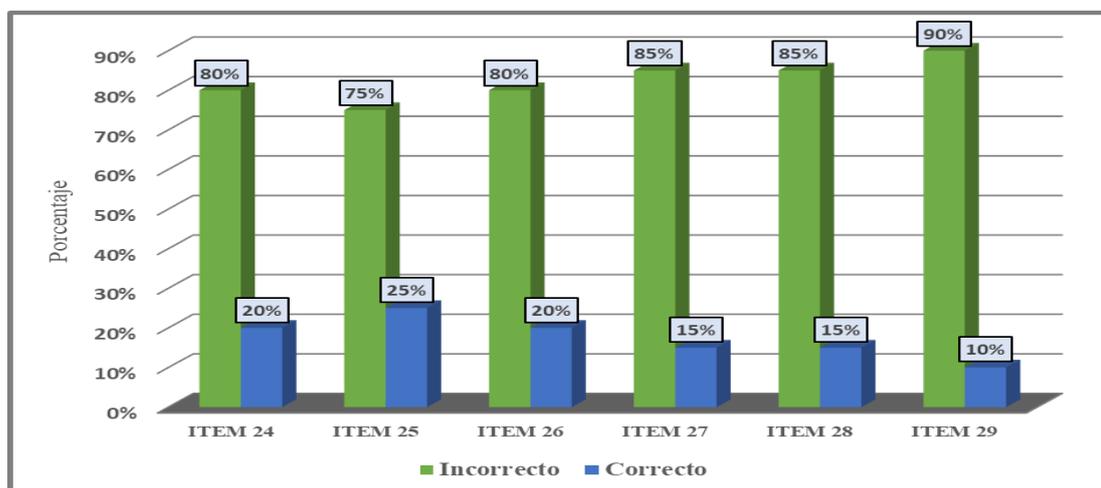


Figura 9. Resultados de la pre prueba de la dimensión pinturas e imágenes mentales del grupo experimental.

INTERPRETACIÓN:

- En la tabla 11 y en la figura 9 se presenta los resultados obtenidos de la dimensión de pinturas e imágenes mentales; en el ítem N° 24 referidos a el niño (a) razona armando rompecabezas, se observa de un total de 20 niños y niñas evaluados, el 80% de ellos se encuentra en la escala **incorrecto**, mientras que el 20% se encuentran en la escala **correcto**.



- Los resultados obtenidos de la dimensión pinturas e imágenes mentales; en el ítem N° 25 señalado, dibuja el cuerpo humano con sus partes principales, se observa de un total de 20 niños y niñas evaluados, el 75% se ubica en la escala **incorrecto**, mientras tanto que el 25% se ubica en la escala **correcto**.
- Los resultados obtenidos de la dimensión pinturas e imágenes mentales; en el ítem N° 26 señalado, crea diversos trazos, después de observar diferentes figuras, se observa de un total de 20 niños y niñas evaluados, el 80% se ubica en la escala **incorrecto**, mientras tanto que el 20% se ubica en la escala **correcto**.
- Los resultados obtenidos de la dimensión pinturas e imágenes mentales; en el ítem N° 27 señalado, observa un dibujo por un momento, describe sus características y luego reproduce en una hoja de papel, se observa de un total de 20 niños y niñas evaluados, el 85% se ubica en la escala **incorrecto**, mientras tanto que el 15% se ubica en la escala **correcto**.
- Los resultados obtenidos de la dimensión pinturas e imágenes mentales; en el ítem N° 28 señalado, moldea con plastilina diversos objetos, se observa de un total de 15 niños y niñas evaluados, el 85% se ubica en la escala **incorrecto**, mientras tanto que el 15% se ubica en la escala **correcto**.
- Los resultados obtenidos de la dimensión pinturas e imágenes mentales; en el ítem N° 29 señalado, dibuja objetos ubicándolos en distintas posiciones (arriba, abajo, delante, detrás, al lado), se observa de un total de 20 niños y niñas evaluados, el 90% se ubica en la escala **incorrecto**, mientras tanto que el 10% se ubica en la escala **correcto**.

- Post prueba-experimental

Tabla 13

Resultados de la post prueba de la dimensión juego simbólico del grupo experimental.

Escala	Incorrecto		Correcto	
	Fi	%	Fi	%
Dimensión: Juego Simbólico				
Reconoce estados de ánimo de las personas: triste, alegre.	2	10%	18	90%
Manifiesta su interés a través del juego-trabajo.	1	5%	19	95%
Reconoce donde hay muchos y pocos objetos en material concreto.	0	0%	20	100%
Ubica objetos encima, debajo delante, detrás de una silla.	4	20%	16	80%
Con los ojos vendados reconocen objetos familiares mediante el tacto.	1	5%	19	95%
Puede contar del 1 al 5.	4	20%	16	80%
Nombra el material con el cual está hecho los objetos, la casa, el vaso, el libro.	3	15%	17	85%
Crea e interpreta signos gráficos después de observar figuras de animales.	2	10%	18	90%
Escucha un cuento corto y puede responder preguntas sencillas.	3	15%	17	85%
Identifica colores cuando se le muestra una lámina.	1	5%	19	95%
Después de escuchar un cuento o historieta se expresa libremente de manera grafico-plástico.	2	10%	18	90%
Diferencia donde hay más, menos o igual.	1	5%	19	95%
Elabora dos conjuntos agrupando, según características similares.	3	15%	17	85%
Reconoce al menos 3 figuras geométricas incorporadas en un dibujo.	2	10%	18	90%
Reconoce las nociones matemáticas (muchos, pocos, algunos).	1	5%	19	95%
Total	30	10%	270	90%

Fuente: Ficha de observación: Desarrollo cognitivo, aplicada a los niños y niñas de 4 años de la IEI N° 461 San Antonio-Huancané 2021.

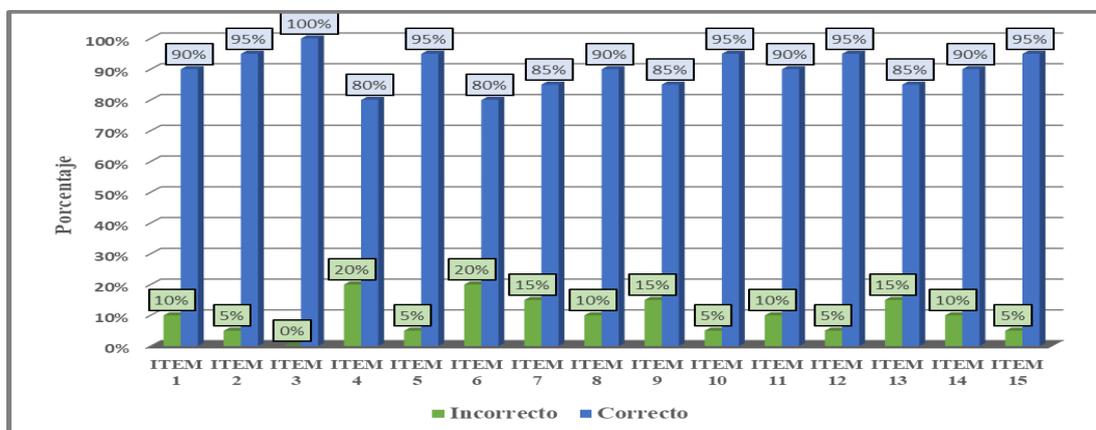


Figura 10. Resultados de la post prueba de la dimensión juego simbólico del grupo experimental.



INTERPRETACIÓN:

- En la tabla 13 y en la figura 10 se presenta los resultados obtenidos de la dimensión juego simbólico; en el ítem N° 1 referidos a los estados de ánimo (triste, alegre), se observa de un total de 20 niños y niñas evaluados, el 10% de ellos se encuentra en la escala **incorrecto**, mientras que el 90% se encuentran en la escala **correcto**.
- Los resultados obtenidos de la dimensión juego simbólico; en el ítem N° 2 referidos al interés del juego-trabajo, se observa de un total de 20 niños y niñas evaluados, el 5% de ellos se encuentra en la escala **incorrecto**, mientras que el 95% se encuentran en la escala **correcto**.
- Los resultados obtenidos de la dimensión juego simbólico; en el ítem N° 3 referidos al reconocimiento de muchos y pocos objetos con material concreto, se observa de un total de 20 niños y niñas evaluados, en la escala **incorrecto** no se encuentra a ningún niño, mientras que el 100% se encuentra en la escala **correcto**.
- Los resultados obtenidos de la dimensión juego simbólico; en el ítem N° 4 mencionado, ubica objetos (encima, debajo, delante, detrás), se observa de un total de 20 niños y niñas evaluados, el 20% se encuentran en la escala **incorrecto**, mientras que el 80% se encuentra en la escala **correcto**.
- Los resultados obtenidos de la dimensión juego simbólico; en el ítem N° 5 mencionado, con los ojos vendados reconocen objetos familiares mediante el tacto, se observa de un total de 20 niños y niñas evaluados, el 5% se encuentran en la escala **incorrecto**, mientras que el 95% se encuentra en la escala **correcto**.
- Los resultados obtenidos de la dimensión juego simbólico; en el ítem N° 6 señalado, puede contar del 1 al 5, se observa de un total de 20 niños y niñas evaluados, el 20% se ubica en la escala **incorrecto**, mientras tanto que el 80% se ubica en la escala **correcto**.



- Los resultados obtenidos de la dimensión juego simbólico; en el ítem N° 7 señalado, nombra materiales con el cual está hecho (casa, vaso, libro), se observa de un total de 15 niños y niñas evaluados, el 15% se ubica en la escala **incorrecto**, mientras tanto que el 85% se ubica en la escala **correcto**.
- Los resultados obtenidos de la dimensión juego simbólico; en el ítem N° 8 señalado, crea e interpreta signos gráficos después de observar figuras de animales, se observa de un total de 20 niños y niñas evaluados, el 10% se ubica en la escala **incorrecto**, mientras tanto que el 90% se ubica en la escala **correcto**.
- Los resultados obtenidos de la dimensión juego simbólico; en el ítem N° 9 mencionado, escucha un cuento corto y puede responder preguntas sencillas, se observa de un total de 20 niños y niñas evaluados, el 15% de ellos se encuentra en la escala **incorrecto**, mientras tanto que el 85% se ubica en la escala **correcto**.
- Los resultados obtenidos de la dimensión juego simbólico; en el ítem N° 10 señalado, identifica colores cuando se le muestra una lámina, se observa de un total de 20 niños y niñas evaluados, el 5% se ubica en la escala **incorrecto**, mientras tanto que el 95% se ubica en la escala **correcto**.
- Los resultados obtenidos de la dimensión juego simbólico; en el ítem N° 11 señalado, después de escuchar un cuento o historieta se expresa libremente de manera grafico-plástico, se observa de un total de 20 niños y niñas evaluados, el 10% se ubica en la escala **incorrecto**, mientras tanto que el 90% se ubica en la escala **correcto**.
- Los resultados obtenidos de la dimensión juego simbólico; en el ítem N° 12 señalada, diferencia donde hay más, menos o igual, se observa de un total de 20 niños y niñas evaluados, el 5% se ubica en la escala **incorrecto**, mientras tanto que el 95% se ubica en la escala **correcto**.

- Los resultados obtenidos de la dimensión juego simbólico; en el ítem N° 13 señalado elabora dos conjuntos agrupando, según características similares, se observa de un total de 20 niños y niñas evaluados, el 15% se ubica en la escala **incorrecto**, mientras tanto que el 85% se ubica en la escala **correcto**.
- Los resultados obtenidos de la dimensión juego simbólico; en el ítem N° 14 señalado, reconoce al menos tres figuras geométricas incorporadas en un dibujo, se observa de un total de 20 niños y niñas evaluados, el 10% se ubica en la escala **incorrecto**, mientras tanto que el 90% se ubica en la escala **correcto**.
- Los resultados obtenidos de la dimensión juego simbólico; en el ítem N° 15 señalado, reconoce las nociones matemáticas (muchos, pocos, algunos), se observa de un total de 20 niños y niñas evaluados, el 5% se ubica en la escala **incorrecto**, mientras tanto que el 95% se ubica en la escala **correcto**.

Tabla 14

Resultados de la post prueba de la dimensión lenguaje del grupo experimental.

Escala	Incorrecto		Correcto	
	Fi	%	Fi	%
Dimensión: Lenguaje				
Canta una canción ensayada.	2	10%	18	90%
Responde correctamente cuando se le muestra un objeto y se le pregunta ¿Qué es? ¿Qué forma tiene? ¿Qué color es?	4	20%	16	80%
Habla con claridad y coherencia frases cortas.	2	10%	18	90%
Dramatiza creativamente la manera de caminar de un animal o persona.	1	5%	19	95%
Hace un pequeño relato de algo que acaba de pasar en la vida cotidiana.	6	30%	14	70%
Imita los sonidos de los medios de transporte.	2	10%	18	90%
Predice de que texto se hablará según imágenes o siluetas.	6	30%	14	70%
Participa en grupos de trabajo aportando ideas.	4	20%	16	80%
Total	27	17%	133	83%

Fuente: Ficha de observación: Desarrollo cognitivo, aplicada a los niños y niñas de 4 años de la IEI N° 461 San Antonio-Huancané 2021.

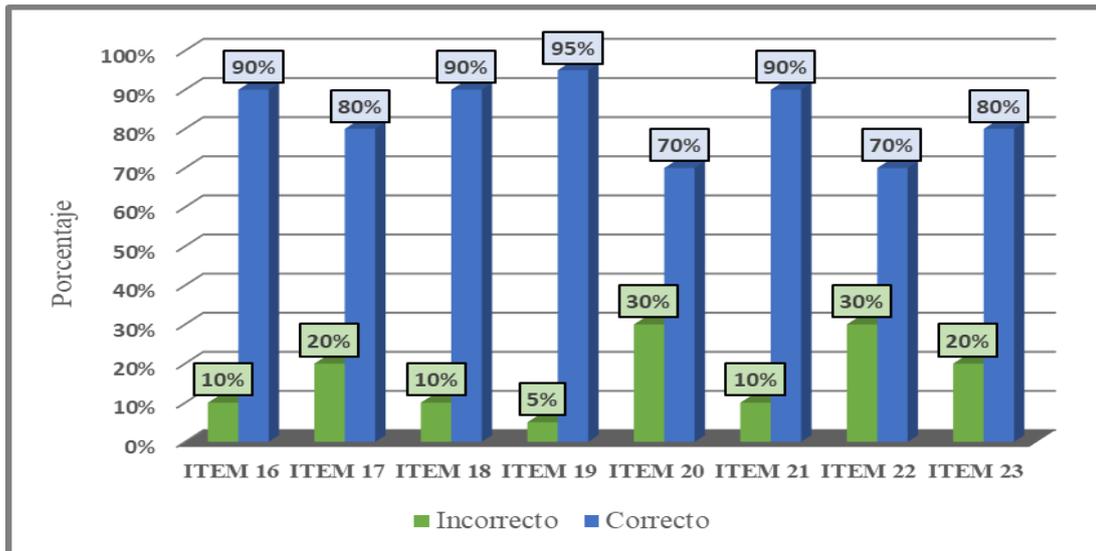


Figura 11. Resultados de la post prueba de la dimensión lenguaje del grupo experimental.

INTERPRETACIÓN:

- En la tabla 14 y en la figura 11 se presenta los resultados obtenidos de la dimensión lenguaje; en el ítem N° 16 referidos a cantar una canción ensayada, se observa de un total de 20 niños y niñas evaluados, el 10% de ellos se encuentra en la escala **incorrecto**, mientras que el 90% se encuentran en la escala **correcto**.
- Los resultados obtenidos de la dimensión lenguaje; en el ítem N° 17 referidos al, responde correctamente cuando se le muestra un objeto y se le pregunta ¿Qué es?, ¿Qué forma tiene?, ¿Qué color es?, se observa de un total de 20 niños y niñas evaluados, el 20% de ellos se encuentra en la escala **incorrecto**, mientras que el 80% se encuentran en la escala **correcto**.
- Los resultados obtenidos de la dimensión lenguaje; en el ítem N° 18 señalado, habla con claridad y coherencia frases cortas, según características similares, se observa de un total de 20 niños y niñas evaluados, el 10% se ubica en la escala **incorrecto**, mientras tanto que el 90% se ubica en la escala **correcto**.
- Los resultados obtenidos de la dimensión lenguaje; en el ítem N° 19 señalado, dramatiza creativamente la manera de caminar de un animal o persona, se observa de



un total de 20 niños y niñas evaluados, el 5% se ubica en la escala **incorrecto**, mientras tanto que el 95% se ubica en la escala **correcto**.

- Los resultados obtenidos de la dimensión lenguaje; en el ítem N° 20 señalado, hace un pequeño relato de algo que acaba de pasar en la vida cotidiana, se observa de un total de 20 niños y niñas evaluados, el 30% se ubica en la escala **incorrecto**, mientras tanto que el 70% se ubica en la escala **correcto**.
- Los resultados obtenidos de la dimensión lenguaje; en el ítem N° 21 señalado, imita los sonidos de los medios de transporte, se observa de un total de 20 niños y niñas evaluados, el 10% se ubica en la escala **incorrecto**, mientras tanto que el 90% se ubica en la escala **correcto**.
- Los resultados obtenidos de la dimensión lenguaje; en el ítem N° 22 señalado, predice de que texto se hablara según imágenes o siluetas, se observa de un total de 20 niños y niñas evaluados, el 30% se ubica en la escala **incorrecto**, mientras tanto que el 70% se ubica en la escala **correcto**.
- Los resultados obtenidos de la dimensión lenguaje; en el ítem N° 23 señalado, participa en grupos de trabajo aportando ideas, se observa de un total de 20 niños y niñas evaluados, el 20% se ubica en la escala **incorrecto**, mientras tanto que el 80% se ubica en la escala **correcto**.

Tabla 15

Resultados de la post prueba de la dimensión pinturas e imágenes mentales del grupo experimental.

Escala Dimensión: Pinturas e Imágenes Mentales	Incorrecto		Correcto	
	Fi	%	Fi	%
El niño(a) razona, armando rompecabezas.	2	10%	18	90%
Dibuja el cuerpo humano con sus partes principales.	4	20%	16	80%
Crea diversos trazos, después de observar diferentes figuras.	2	10%	18	90%
Observa un dibujo por un momento, describe sus características y luego reproduce en una hoja de papel.	4	20%	16	80%
Modela con plastilina diversos objetos.	1	5%	19	95%
Dibuja objetos ubicándolos en distintas posiciones: arriba, abajo, delante, detrás, al lado.	3	15%	17	85%
Total	16	13%	104	87%

Fuente: Ficha de observación: Desarrollo cognitivo, aplicada a los niños y niñas de 4 años de la IEI N° 461 San Antonio-Huancané 2021.

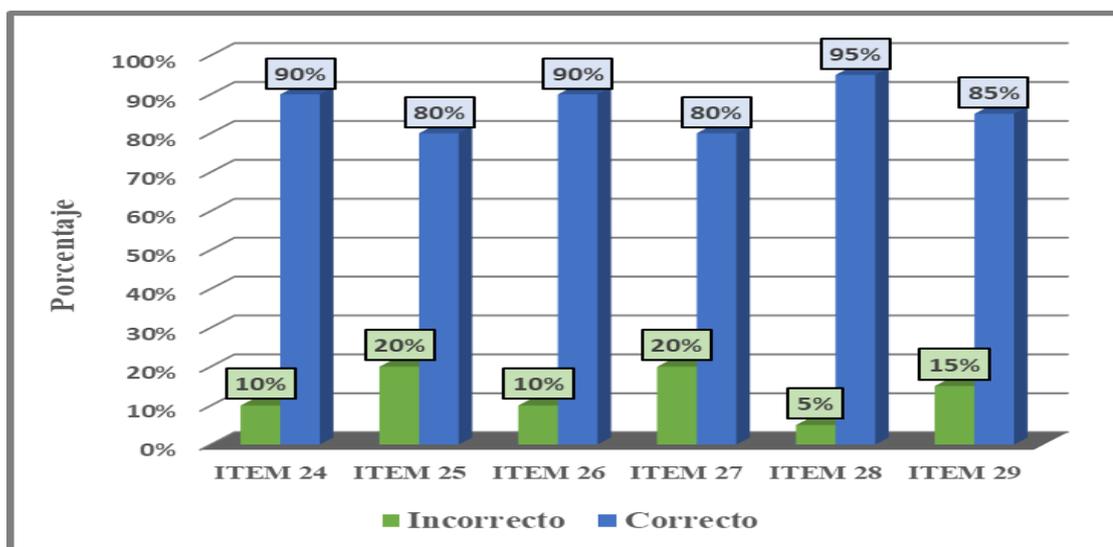


Figura 12. Resultados de la post prueba de la dimensión pinturas e imágenes mentales del grupo experimental.

INTERPRETACIÓN:

- En la tabla 14 y en la figura 12 se presenta los resultados obtenidos de la dimensión de pinturas e imágenes mentales; en el ítem N° 24 referidos a el niño (a) razona armando rompecabezas, se observa de un total de 20 niños y niñas evaluados, el 10% de ellos se encuentra en la escala **incorrecto**, mientras que el 90% se encuentran en la escala **correcto**.



- Los resultados obtenidos de la dimensión pinturas e imágenes mentales; en el ítem N° 25 señalado, dibuja el cuerpo humano con sus partes principales, se observa de un total de 20 niños y niñas evaluados, el 20% se ubica en la escala **incorrecto**, mientras tanto que el 80% se ubica en la escala **correcto**.
- Los resultados obtenidos de la dimensión pinturas e imágenes mentales; en el ítem N° 26 señalado, crea diversos trazos, después de observar diferentes figuras, se observa de un total de 20 niños y niñas evaluados, el 10% se ubica en la escala **incorrecto**, mientras tanto que el 90% se ubica en la escala **correcto**.
- Los resultados obtenidos de la dimensión pinturas e imágenes mentales; en el ítem N° 27 señalado, observa un dibujo por un momento, describe sus características y luego reproduce en una hoja de papel, se observa de un total de 20 niños y niñas evaluados, el 20% se ubica en la escala **incorrecto**, mientras tanto que el 80% se ubica en la escala **correcto**.
- Los resultados obtenidos de la dimensión pinturas e imágenes mentales; en el ítem N° 28 señalado, moldea con plastilina diversos objetos, se observa de un total de 20 niños y niñas evaluados, el 5% se ubica en la escala **incorrecto**, mientras tanto que el 95% se ubica en la escala **correcto**.
- Los resultados obtenidos de la dimensión pinturas e imágenes mentales; en el ítem N° 29 señalado, dibuja objetos ubicándolos en distintas posiciones (arriba, abajo, delante, detrás, al lado), se observa de un total de 20 niños y niñas evaluados, el 15% se ubica en la escala **incorrecto**, mientras tanto que el 85% se ubica en la escala **correcto**.

4.1.2. Prueba de hipótesis:

Para comprobar la hipótesis planteada en la siguiente investigación “El circuito motor influye en la mejora del desarrollo cognitivo en los niños y niñas de 4 años de la



IEI N° 461 San Antonio-Huancané”. Utilizamos la prueba T - student para la comparación de dos muestras (pre prueba y post prueba) que presenta las siguientes características.

Prueba de la T – student

Es una prueba en la que el estadístico utiliza tiene una distribución T - Student si la hipótesis nula es cierta. Se aplica cuando la población estudiada sigue una distribución normal, el tamaño muestral es pequeño como para que el estadístico en el que está basada la inferencia esté normalmente distribuido, utilizándose una estimación de la desviación típica (estándar) en lugar del valor real.

Procedimiento para la prueba de hipótesis

1. Planteamiento de hipótesis:

a) Hipótesis estadísticas

$H_0: \bar{X}_1 = \bar{X}_2$ (El desarrollo cognitivo del grupo control es igual al desarrollo cognitivo del grupo experimental)

$H_1: \bar{X}_1 \neq \bar{X}_2$ (El desarrollo cognitivo del grupo control es diferente al desarrollo cognitivo del grupo experimental)

b) Elección del nivel de significancia

- Nivel de significación: 5%
- Nivel de confianza: 95%
- Grados de libertad: 33

c) Elección del estadístico de prueba

Prueba T – student

$$t_c = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}}$$

DONDE:

\bar{x}_1 y \bar{x}_2 = Media de las muestras.

S_1^2 y S_2^2 = Varianza de las muestras.

n_1 y n_2 = Tamaño de las muestras.

t_c = t calculada.

d) Regla de decisión de la pre prueba

Forma analítica: Se acepta H_0 , si $T_{\text{calc}} < T_{\text{tabla}}$, como $0,32 < 2,03$ cumple la regla de decisión. Entonces, se acepta H_0 y se rechaza H_1 .

Tabla 16

Resultados de la pre prueba control/experimental con la T – student.

PRUEBA DE ENTRADA				
	Nº	Promedio	Desviación Estándar	Varianza
Grupo control	15	33,73	1,90	3,63
Grupo experimental	20	33,95	2,11	4,47

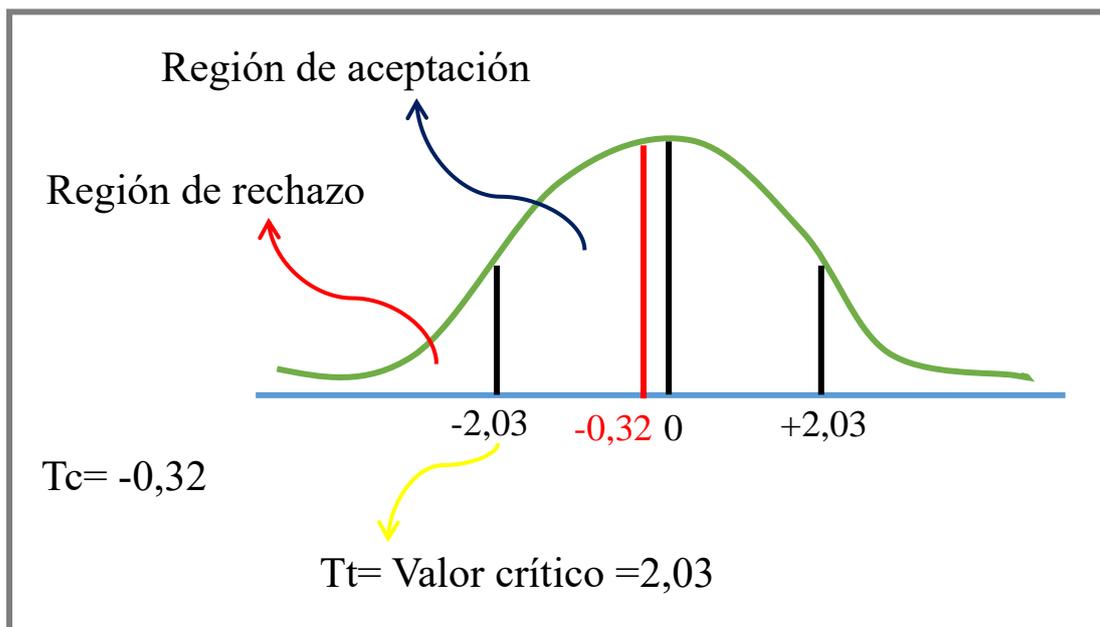


Figura 13. Resultado de la hipótesis: Pre prueba control/experimental.

e) Toma de decisión de la pre prueba

El desarrollo cognitivo de los niños y niñas del grupo experimental se encuentran en las mismas condiciones que los niños y niñas del grupo control.

f) Regla de decisión post prueba

Forma analítica: Se rechaza H_0 si $T_{\text{calc}} > T_{\text{tabla}}$ como $17,48 > 2,03$ cumple la regla de decisión. Entonces, se rechaza H_0 , es decir, se acepta H_1 .

Tabla 17

Prueba de hipótesis de la post prueba control/experimental.

PRUEBA DE SALIDA				
	N	Promedio	Desviación Estandar	Varianza
Grupo control	15	38,66	2,19	4,8
Grupo experimental	20	54,35	3,11	9,71

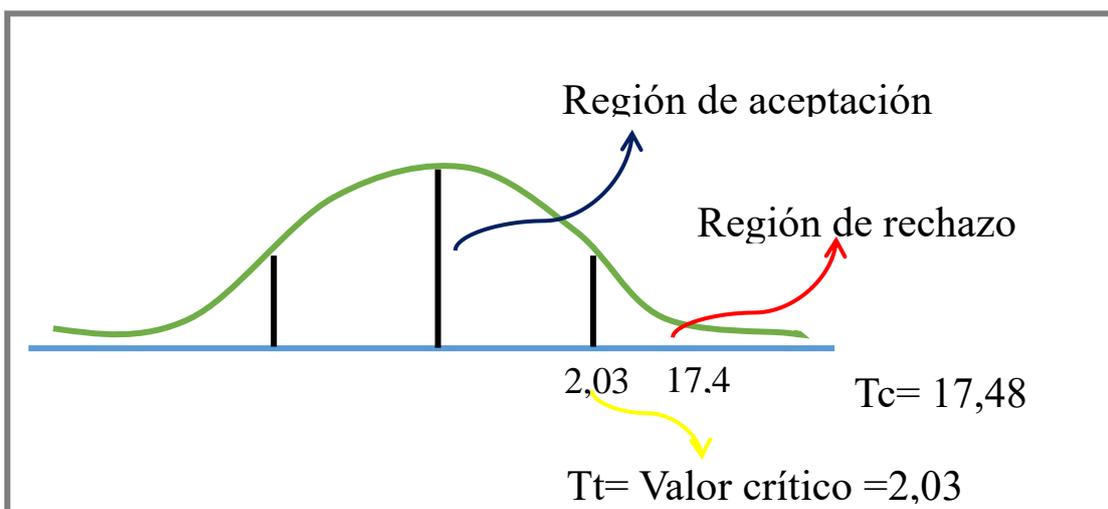


Figura 14. Resultado de la hipótesis: Post prueba control/experiemntal.

g) Toma de decisión de la post prueba

El desarrollo cognitivo de los niños y niñas del grupo experimental es diferente al desarrollo cognitivo de los niños del grupo control, puesto que, el circuito motor influye significativamente en el desarrollo cognitivo de los niños y niñas del grupo experimental.



4.2. DISCUSIÓN

Se ha logrado obtener los resultados de la presente investigación, seguimos a realizar la discusión que obtuvimos de los cuadros estadísticos comparativos entre el pre/post test del grupo control y experimental, con los antecedentes de investigaciones ejecutadas anteriormente.

En el pre test antes de aplicar los talleres del circuito motor hacía el grupo experimental, la mayoría de los niños y niñas de 4 años presentaron un 83% en la escala **incorrecto** sin la aplicación de los talleres, razón por la cual los niños y niñas se vieron afectados al no salir de sus hogares y retener sus habilidades cognitivas a través del movimiento, mientras un 17% se encuentra en la escala **correcto**.

Por lo tanto, en el post test luego de aplicar los talleres del circuito motor hacia el grupo experimental, los niños y niñas de 4 años presentaron un 13% **incorrecto**, mientras un 87% se logró aumentar en la escala **correcto** significativamente cada uno de los talleres ayudo en la mejora de sus conocimientos y habilidades para percibir, pensar, comprender y manejarse en la vida cotidiana.

Para corroborar la escala correcta se toma en cuenta el manual de administración. El cual indica los criterios de evaluación de las actividades desarrolladas por los niños y niñas respecto al circuito motor; para mejorar las dimensiones: juego simbólico, lenguaje y pinturas e imágenes mentales. El cual nos permite evidenciar resultados como incorrecto y correcto. (documento adjuntado en anexos).

Gómez et al. (2006) El circuito motor es un conjunto de ejercicios motrices que organizados y estructurados permiten que los ejecutantes asimilen y mejoren todas sus posibilidades motoras a partir de un trabajo específico y global de los patrones motores,



adaptados a su nivel de ejecución. forma de trabajo en la cual realizamos diferentes actividades de forma secuencial en estaciones de trabajo.

De tal manera el resultado nos permite constatar que las aplicaciones de los talleres del circuito motor influyen significativamente en la mejora del desarrollo cognitivo en los niños y niñas de 4 años de la IEI N° 461 San Antonio-Huancané.

Según Méndez (2018) en su investigación titulada “Los circuitos motrices y su influencia en el desarrollo cognitivo de niños de 3 a 4 años de edad de la escuela particular básica Universidad Católica de Guayaquil en el periodo lectivo 2017-2018” a partir de sus resultados adquiridos de la administración de los circuitos motores, concluye que los circuitos motrices fomentan en el niño el aprendizaje de diversas nociones tales como: alto-bajo, grande-pequeño, dentro-fuera etc. Para que los niños logren realizar estos circuitos es necesario que se empleen procesos cognitivos que le ayudarán a resolver problemas y se podrá observar hasta dónde puede llegar y si es necesaria la intervención del docente ante una falencia que posea en alguna estación. Se mejorará además el dominio de sus partes gruesas lo que llevará a que el niño en un futuro no presente problemas en la iniciación a la lecto-escritura.

De acuerdo con los resultados de esta investigación coinciden con los de Ochoa (2010) en su investigación titulada “Psicomotricidad y desarrollo cognitivo en los niños/as de 5 años de la Institución Educativa Inicial Pinto Talavera distrito de Alto Selva Alegre, Arequipa-2019”, a partir de los resultados concluye que la psicomotricidad desempeña un papel fundamental en desarrollo cognitivo del ser humano, es así que no hay nada en el pensamiento que no haya pasado por los sentidos.

También cabe comparar con Paucara et al. (2013) en su investigación “La psicomotricidad y su relación con el desarrollo cognitivo en los niños de 5 años de la



Institución Educativa Happy Childrens Gardens del distrito de Ate-Vitarte-2013”, de acuerdo a los resultados se concluye que la psicomotricidad tiene una relación significativa con el desarrollo cognitivo en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Happy Childrens Gardens del distrito de Ate-Vitarte-2013.

Por último, con los autores citados queda evidenciado que los talleres del circuito motor es una estrategia que influye en la mejora del desarrollo cognitivo, la cual puede ser practicada por quienes colaboran en el sector educativo de los niños y niñas.



V. CONCLUSIONES

Primera: En conclusión, los talleres del circuito motor influyen significativamente en la mejora del desarrollo cognitivo en los niños y niñas de 4 años de la IEI N° 461 San Antonio-Huancané 2021, lo que manifiesta en el pre test de acuerdo a la interpretación, en la prueba de entrada pre test antes de aplicar los talleres el 17% de los niños y niñas se encuentran en la escala correcto; luego de haber aplicado los talleres del circuito motor los niños y niñas lograron mejorar un nivel alto (correcto) con un 87% en el desarrollo cognitivo.

Segunda: Cabe concluir que la aplicación de los talleres del circuito motor como estrategia para mejorar en la dimensión del juego simbólico, nos señala que existe un alto nivel de influencia en los niños y niñas de 4 años de la Institución educativa Inicial N° 461 San Antonio-Huancané, puesto que en la prueba de entrada (pre test) el 19% de los niños y niñas se encuentran en la escala (correcto); luego de haber aplicado los talleres del circuito motor los niños y niñas lograron mejorar un nivel alto (correcto) con un 90% en el juego simbólico.

Tercera: La aplicación de los talleres del circuito motor como estrategia para mejorar en la dimensión del lenguaje, nos indica que existe un alto nivel de influencia en los niños y niñas de 4 años de la Institución educativa Inicial N° 461 San Antonio-Huancané, debido a que en la prueba de entrada (pre test) el 13% de los niños y niñas se encuentran en la escala (correcto); después de haber aplicado los talleres del circuito motor los niños y niñas lograron mejorar un nivel alto (correcto) con un 83% en el lenguaje.

Cuarta : Al emplear el método de los talleres del circuito motor como estrategia para mejorar en la dimensión de pinturas e imágenes mentales en los niños y niñas



4 años de la Institución educativa Inicial N° 461 San Antonio-Huancané, nos indica que existe un alto nivel de influencia en los niños y niñas, de acuerdo a los resultados en la prueba de entrada (pre test) el 17,5% de los niños y niñas se encuentran en la escala (correcto); después de haber aplicado los talleres del circuito motor los niños y niñas lograron mejorar un nivel alto (correcto) con un 87% en el lenguaje.



VI. RECOMENDACIONES

Primera: La estrategia aplicada talleres del circuito motor influye significativamente en la mejora del desarrollo cognitivo en los niños (as) de 4 años, por lo tanto, se recomienda a la comunidad educativa impulsar la aplicación de los talleres del circuito motor en cada una de las instituciones educativas del nivel inicial para que los niños (as) puedan aumentar sus conocimientos y habilidades para percibir, pensar, comprender y manejarse en la vida cotidiana. Lo cual es un progreso de mejora de su desempeño intelectual, así mismo incorporar el circuito motor en cada una de las áreas pedagógicas.

Segunda: En la dimensión juego simbólico se recomienda a las instituciones educativas del nivel inicial a considerar los talleres circuito motor como una estrategia didáctica para mejorar el juego simbólico, ya que en esta etapa los niños (as) interactúan con objetos (representan) a través del juego, momento de hacer brillar su creatividad, por ende, estas acciones permitirán brindarles oportunidades en un futuro.

Tercera: En la dimensión lenguaje se recomienda a la directora, docentes y padres de familia de las IE impulsar el lenguaje a través de circuitos motores para permitir el desarrollo del pensamiento, aumentar la capacidad intelectual y de análisis. Con el propósito de contribuir al desarrollo cognitivo para la expresión de sus ideas, sentimientos y emociones, en su vida social de los niños (as).

Cuarta: Se recomienda a las IE del nivel inicial emplear los talleres del circuito motor para la mejora de la dimensión pinturas e imágenes mentales, donde el niño comienza a representar el mundo a través de Pinturas o imágenes mentales, donde reflejan sus pensamientos, sus sentimientos y lo que observa. Por ello es



importante la aplicación de esta estrategia y el apoyo de los padres para generar niños creativos y seguros de sí mismos.



VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Arapa, P. A. (2019). Elnivel de desarrollo psicomotor en los niños 4 años de la Institución Educativa Inicial N°270 Independencia de Puno. *Universidad Nacional Del Altiplano de Puno Universidad Nacional Del Altiplano de Puno*, 051.
- Bascon, M. A. P. (2010). “*Habilidades motrices básicas.*” 1984, 1–10.
- Bel, A., & Garc, A. (2003). *Unidad didáctica : Juegos de habilidades básicas ‘ Salta , salta .’* 4–7.
- Campo, L. A., Acevedo, Jiménez, P. A., Ricaurte, K. M. M., & Pacheco, N. E. P. (2011). *Características del desarrollo motor en niños de 3 a 7 años de la Ciudad de Barranquilla.* 23–26.
- Carrasco Díaz, S. (2006). *Metodología de la Investigación Científica.*
- Currículo Nacional. (2016). Currículo nacional de la Educación Básica. *Libro Currículo Nacional de La Educación Basica*, 224.
<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf>
- Gómez, E. M., López, D. C., & Galzacorta, B. A. (2006). *Actividad Física y Salud de 3 a 6 años Guía para docentes de Educacion Infantil.* 22,25.
https://www.mscbs.gob.es/profesionales/saludPublica/prevPromocion/Estrategia/docs/GuiaAF_3_6anos_docentes.pdf
- Isabel, C., & García, R. (2012). *La obra de tonucci como recurso didáctico en la formación inicial de maestros.* 149–168.
- Linares, A. R. (2007). Las teorías de Piaget y Vigotsky. *Universitat Autònoma De Barcelona*, 3, 29–34.
http://www.paidopsiquiatria.cat/files/teorias_desarrollo_cognitivo.pdf
- Llanos, A. M. (2021). *Niveles de psicomotricidad y desarrollo cognitivo en niños y niñas de 3 y 4 años de edad del distrito de Colquepata.*
- Lucas, J. L. Y., Villalba, F. J. L., Lacárcel, J. A. V., & Ortín, N. U. (1990). *Asignatura : Educación Física Infantil.* 1–81.
<https://www.um.es/documents/4874468/10742798/tema-3-juan-luis-yuste->



educacion-fisica-infantil-3.pdf/1c15f251-8063-4323-995b-2e1c16dfaa2f

- Mayta Paucara, M. M., Neciosup Cordova, I. I., & Ortiz Cueva, R. A. (2013). La Psicomotricidad Y Su Relación Con El Desarrollo Cognitivo En Los Niños , De 5 Anos De La Institucion Educativa - Happy Childrens Gardens Del Distrito De Ate Vitarte- 2013. *Universidad Nacional De Educación Enrique Guzmán Y Valle 'Alma'*, 1,104. http://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/804/TL_EI-E-iM32_2013.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Méndez, A. M. G. (2018). Los circuitos motrices y su influencia en el desarrollo cognitivo de niños de 3 a 4 años de edad de la escuela particular básica Universidad Católica de Guayaquil en el periodo lectivo 2017-2018. *Universidad Laica Vicente Rocafuerte de Guayaquil*, 9(1), 1–132. <http://dx.doi.org/10.1016/j.neuropsychologia.2015.07.010><http://dx.doi.org/10.1016/j.visres.2014.07.001><https://doi.org/10.1016/j.humov.2018.08.006><http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/24582474><https://doi.org/10.1016/j.gaitpost.2018.12.007>
- Mendoza Pantoja, L. D., & De La Cruz Sánchez, M. (2017). *La psicomotricidad y su relación con el desarrollo cognitivo en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 182, Pisco*.
- Minedu. (2020). *Protocolo para el inicio del servicio educativo presencial del año escolar 2020* (p. 6,10). <http://www.grade.org.pe/creer/recurso/protocolo-para-el-inicio-del-servicio-educativo-presencial-del-año-escolar-2020/>
- Ochoa, C. L. L. (2010). *Psicomotricidad y desarrollo cognitivo en los niños/as de 5 años de la Institución Educativa Inicial Pinto Talavera Distrito de Alto Selva Alegre , Arequipa-2019*. 1–92. <http://www.bvcooperacion.pe/biblioteca/bitstream/123456789/6458/1/BVCI0006652.pdf>
- Páez, A. C. (2011). *Piaget : lenguaje , conocimiento y Educación*. 71–91.
- R. Hernandez Sampieri, C. F. (2014). Metodología de la investigación. In *Journal of Chemical Information and Modeling* (Vol. 53, Issue 9). https://www.esup.edu.pe/wp-content/uploads/2020/12/2_Hernandez_Fernandez_y_Baptista-Metodología_Investigacion_Científica_6ta_ed.pdf



- Ramírez-rico, E. (2015). *Los giros en la etapa infantil (0-6 años) the turns in the infant stage (0-6 years) César Fernández-Quevedo Rubio*. 181–192.
- Roldan, J. (2020). *Qué es el juego simbólico: etapas y ejemplos*. 1–6.
- Serrato, E. M. G. (2019). Patrones Básicos de Movimientos. *Αγαη*, 8(5), 55.
- Toledo Diaz de Leon, N. (2015). Universidad autónoma del estado de México. *Poblacion y Muestra*, 1–134.
<http://ri.uaemex.mx/bitstream/handle/20.500.11799/63099/secme-26877.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Villarroel, J. D. (2007). *Investigación sobre el conteo infantil*. 1–24.
- Zulay, A. B. H. (2019). *Los circuitos motores como estrategias metodológicas en el desarrollo de la motricidad gruesa en niñas y niños de 4 a 5 años, en la Unidad Educativa “Seis de Octubre” de la Provincia de Santo Domingo de los Tsáchilas, Cantón Santo Domingo de los Colorados*.



ANEXOS

**ANEXO “1”
MATRIZ DE CONSISTENCIA**

MATRIZ PRE TEST

N°		GRUPO EXPERIMENTAL PRE TEST																													
		JUEGO SIMBOLICO										LENGUAJE										PINTURASE IMAGENES MENTALES									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1		
2	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
3	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	
4	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	
5	1	1	2	1	2	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	
6	2	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	
7	1	2	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	2	1	2	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	
8	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	
9	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	
10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
11	2	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	2	1	
12	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
13	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	
14	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	
15	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	
16	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	2	1	1	
17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
18	2	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	2	
19	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	
20	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	

MATRIZ POST TEST

		GRUPO EXPERIMENTAL POST TEST																												
		JUEGO SIMBOLICO										LENGUAJE										PINTURASE IMAGENES MENTALES								
N°	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	
1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
5	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
6	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
7	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
8	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
9	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
10	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
11	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
12	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
13	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
14	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
15	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
16	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
17	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
18	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
19	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
20	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2

ANEXO “2”
MATRIZ DE CONSISTENCIA

TITULO	PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPOTESIS	VARIABLES	METODO	INSTRUMENTO
Influencia del circuito motor y el desarrollo cognitivo en niños y niñas de 4 años de la IEI Nº 461 “San Antonio” Huancané	Problema general: ¿Cómo influye el circuito motor para mejorar desarrollo cognitivo en niños y niñas de 4 años de la Institución educativa Inicial Nº 461 San Antonio-Huancané? Problemas específicos: ¿Cómo influye el circuito motor en la mejora del juego simbólico en niños y niñas de 4 años de la Institución educativa Inicial Nº 461 San Antonio-Huancané?	Objetivo general: Determinar la relación que existe entre la influencia del circuito motor para mejorar el desarrollo cognitivo en niños y niñas de 4 años de la Institución educativa Inicial Nº 461 San Antonio-Huancané. Objetivos específicos: El circuito motor contribuye en el desarrollo del juego simbólico en los niños y niñas de 4 años de la Institución educativa Inicial Nº 461 San Antonio-Huancané.	Hipótesis general: El circuito motor influye de manera significativa para mejorar el desarrollo cognitivo en los niños y niñas de 4 años de la Institución educativa Inicial Nº 461 San Antonio-Huancané. Hipótesis específicas: Identificar la relación que existe entre el circuito motor y el juego simbólico en niños y niñas de 4 años de la Institución educativa Inicial Nº 461 San Antonio-Huancané.	Variable Independiente - Circuito motor Variable Dependiente: - Desarrollo cognitivo	Experimental. Diseño: Cuasi experimental con dos grupos: control y experimental. POBLACION Y MUESTRA 25 niños y niñas TECNICA: Observación	Ficha de observación: Desarrollo cognitivo Escala: 1=Incorrecto 2=Correcto
	¿Cómo influye el circuito motor en la mejora del lenguaje en niños y niñas de 4 años de la Institución educativa Inicial Nº 461 San Antonio-Huancané? ¿Cómo influye el circuito motor en la mejora de imágenes mentales en niños y niñas de 4 años de la Institución educativa Inicial Nº 461 San Antonio-Huancané?	El circuito motor contribuye en el desarrollo del lenguaje en los niños y niñas de 4 años de la Institución educativa Inicial Nº 461 San Antonio-Huancané. El circuito motor contribuye en el desarrollo de imágenes mentales en los niños y niñas de 4 años de la Institución educativa Inicial Nº 461 San Antonio-Huancané.	Identificar la relación que existe entre el circuito motor y el lenguaje en niños y niñas de 4 años de la Institución educativa Inicial Nº 461 San Antonio-Huancané. Identificar la relación que existe entre el circuito motor y las imágenes mentales en niños y niñas de 4 años de la Institución educativa Inicial Nº 461 San Antonio-Huancané.			



ANEXO “3”

FICHA DE OBSERVACIÓN: DEL PROCESO COGNITIVO

DATOS INFORMATIVOS:

Nombre del niño (a):

Edad: Sección:

Fecha de la actividad:/...../.....

DIMENSIONES	N ^o	ÍTEMS	ESCALA	
			1	2
JUEGO SIMBÓLICO	1	Reconoce estados de ánimo de las personas: triste, alegre.		
	2	Manifiesta su interés a través del juego-trabajo.		
	3	Reconoce donde hay muchos y pocos objetos en material concreto.		
	4	Ubica objetos encima, debajo delante, detrás de una silla.		
	5	Con los ojos vendados reconocen objetos familiares mediante el tacto		
	6	Puede contar del 1 al 5.		
	7	Nombra el material con el cual está hecho los objetos, la casa, el vaso, el libro.		
	8	Crea e interpreta signos gráficos después de observar figuras de animales.		
	9	Escucha un cuento corto y puede responder preguntas sencillas.		
	10	Identifica colores cuando se le muestra una lámina.		
	11	Después de escuchar un cuento o historieta se expresa libremente de manera grafico-plástico.		
	12	Diferencia donde hay más, menos o igual.		
	13	Elabora dos conjuntos agrupando, según características similares.		
	14	Reconoce al menos 3 figuras geométricas incorporadas en un dibujo.		
	15	Reconoce las nociones matemáticas (muchos, pocos, algunos).		
LENGUAJE	16	Canta una canción ensayada.		
	17	Responde correctamente cuando se le muestra un objeto y se le pregunta ¿Qué es? ¿Qué forma tiene? ¿Qué color es?		
	18	Habla con claridad y coherencia frases cortas.		
	19	Dramatiza creativamente la manera de caminar de un animal o persona.		
	20	Hace un pequeño relato de algo que acaba de pasar en la vida cotidiana.		
	21	Imita los sonidos de los medios de transporte.		
	22	Predice de que texto se hablará según imágenes o siluetas.		
	23	Participa en grupos de trabajo aportando ideas.		
PINTURAS E IMÁGENES MENTALES	24	El niño(a) razona, armando rompecabezas.		
	25	Dibuja el cuerpo humano con sus partes principales.		
	26	Crea diversos trazos, después de observar diferentes figuras.		
	27	Observa un dibujo por un momento, describe sus características y luego reproduce en una hoja de papel.		
	28	Modela con plastilina diversos objetos.		
	29	Dibuja objetos ubicándolos en distintas posiciones: arriba, abajo, delante, detrás, al lado.		

AUTOR: Psicólogos; Fuertes Salazar Gladys y Ruiz Hidalgo María.

ANEXO “4”

MANUAL DE ADMINISTRACIÓN

INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS (TEST)
LA INFLUENCIA DEL CIRCUITO MOTOR Y EL DESARROLLO COGNITIVO
I SUBTEST JUEGO SIMBÓLICO

Nº	ITEMS	ADMINISTRACION	MATERIALES	CRITERIO DE EVALUACIÓN
1	Reconoce estados de ánimo de las personas: triste, alegre.	Se coloca dos imágenes sobre la mesa de dos personas, una feliz y la otra triste. Luego señalamos a la primera imagen preguntando: ¿Cómo siente esta persona? Esperamos la respuesta y volvemos a preguntar, señalando la otra imagen. ¿Cómo se siente esta persona?	-Dos siluetas de personas: una feliz y otra triste.	1. Si el niño (a) no responde nada. 2. Si el niño (a) responde ambas preguntas correctamente.
2	Manifiesta su interés a través del juego-trabajo.	Se coloca espacios de juego como: El sector hogar, el sector construcción y el sector de arte; con sus respectivos materiales. Luego invitamos al niño(a) a observar y escoger uno de los espacios que más llame su atención.	-Una muñeca, una pequeña cama, una silla pequeña, una cocinita, ollas, frutas. -Bloques, carros, plantado, rompecabezas. -Hojas, temperas, pinceles plastilina, crayones, colores.	1. Si el niño (a) no desea ir a ninguno. 2. Si el niño (a) desea ir y comienza a jugar.
3	Reconoce donde hay muchos y pocos objetos en material concreto.	Se coloca en la mesa dos canastas una con tres pelotitas y en la otra nueve pelotitas. Luego se le pide al niño (a) que muestre donde hay muchas pelotitas, esperamos la respuesta del niño (a) y volvemos a decir que nos muestre donde hay pocas pelotitas.	-Dos canastas. -Doce pelotitas.	1. Si el niño (a) no responde ninguna pregunta. 2. Si el niño (a) responde ambas preguntas.
4	Ubica objetos encima, debajo, delante, detrás de una silla.	Se coloca una silla en el suelo, al costado 4 latas. Luego damos las siguientes instrucciones: -Coloca la lata encima de la silla. -Coloca la lata debajo de la silla. -Coloca la lata delante de la silla. -Coloca la lata detrás de la silla.	-Una silla -Cuatro latas.	1. Si el niño (a) coloca las cuatro latas en un solo lugar o las coloca equivocadamente en distintos lados. 2. Si el niño (a) coloca correctamente las cuatro latas.
5	Con los ojos vendados reconocen objetos familiares mediante el tacto.	Anticipadamente se pide a los padres que traigan un objeto de casa como: El sombrero de mamá. La gorra de papá. El juguete preferido del niño (a) o del hermano (a) Luego le comentamos al niño (a) que lo vendaremos con una tela los ojos para que no pueda ver.	-Un objeto de casa. -Una tela.	1. Si el niño (a) no menciona que objeto es. 2. Si el niño (a) reconoce el objeto y dice a quien le pertenece.
		Luego colocamos sobre la mesa el objeto que trajo de casa y le pedimos al niño (a) que toque el objeto y nos diga que es y a quien le pertenece.		
6	Puede contar del 1 al 5.	Se realiza la siguiente pregunta: ¿Podrías contar del uno al cinco? Dándole un ejemplo; uno, dos, tres, hasta el nueve.	- Vos humana.	1.Si el niño (a) cuenta en forma desordenada: Uno, tres, siete, once, O dice que no sabe. 2. Si el niño (a) cuenta del uno al cinco.
7	Nombra el material con el cual está hecho los objetos, la casa, el vaso, el libro.	Se coloca sobre la mesa un vaso de vidrio, un libro. Luego señalamos la casa que está enfrente y realizamos las siguientes preguntas. ¿Con que material estará hecho la casa? ¿Con que material estará hecho el vaso? ¿Con que material estará hecho el libro? Registramos cada respuesta del niño (a).	-Un vaso. -Un libro.	1.Si el niño (a) no responde a ninguna pregunta, o menciona otros objetos no relacionados. 2. Si el niño (a) responde las tres preguntas. Respuestas aceptadas: Ladrillo, vidrio, papel.
8	Crea e interpreta signos gráficos después de observar figuras de animales.	Se presenta cuatro imágenes de animales como: Un perro, un burro, una oveja, una gallina. Luego se le pide al niño (a) que observe las imágenes. Luego se les brinda una hoja y un lápiz y se les pide que dibujen lo que pudieron observar.	Imágenes de animales: -Un perro -Un burro. -Una oveja. -Una gallina.	1. Si el niño (a) solo realiza garabatos. 2. Si el niño (a) dibuja más de tres signos gráficos e interpreta cada uno de ellos.
9	Escucha un cuento corto y puede responder preguntas sencillas.	Presentamos un cuento sobre “La montaña y el pájaro”, relatamos el cuento, al finalizar realizamos las siguientes preguntas: ¿Quién se encontraba sola? ¿De qué color es el sol? ¿Con quién comenzó a hablar la montaña? Registramos las respuestas del niño (a).	-Un cuento “La montaña y el pájaro”	1. Si el niño (a) no responde a ninguna pregunta. O responde equivocadamente. 2. Si el niño (a) responde las tres preguntas.
10	Identifica colores cuando se le muestra una lámina.	Se presenta una lámina de las figuras geométricas (cuadrado, círculo y triángulo) para ello los niños (as) identificarán los colores con las siguientes preguntas: ¿Señálame el color amarillo? ¿De qué color es el círculo? ¿señálame el color azul?	-Lamina de las figuras geométricas.	1. Si el niño(a) identifica un color o ninguno. 2. Si el niño(a) identifica los tres colores.
11	Después de escuchar un cuento o historietta se expresa libremente de manera gráfico-plástico.	Se presenta un cuento icono-verbal “Ricitos de oro” para iniciar los niños observan el cuento y dan a conocer de que trata el cuento, luego se contara el cuento al finalizar el niño(a) dibujara lo que más le gusta del cuento	-Cuento icono-verbal “Ricitos de oro”.	1.Si el niño(a) no quiere dibujar o dibuja un dibujo no relacionado al cuento. 2.Si el niño(a) dibuja lo que más le gusta del cuento y cuenta.

12	Diferencia donde hay más, menos o igual.	Se presenta una lámina con imágenes de pelotas dos grupos de cinco pelotas y un grupo de tres pelotas para ello se realiza las siguientes preguntas: ¿Señálame donde hay más pelotas? ¿Señálame donde hay menos pelotas? ¿En qué grupos hay igual de cantidad de pelotas?	-Lamina con imágenes de pelotas	1. Si el niño(a) no diferencia donde hay más menos o igual. 2. Si el niño(a) diferencia donde hay más , menos o igual.
13	Elabora dos conjuntos agrupando, según características similares.	Se les brinda chapas de color rojo y azul, una hoja con dos círculos para ello se les pide que agrupen según los colores en el primer círculo las chapas rojas y en el segundo círculo las chapas azules	-Chapas (rojo y azul). -Hoja con 2 círculos.	1. Si el niño(a) no agrupa ningún conjunto. 2. Si el niño(a) agrupa correctamente.
14	Reconoce al menos 3 figuras geométricas incorporadas en un dibujo.	Se presenta una silueta de una casa armada con las figuras geométricas para ello se realiza las siguientes preguntas: ¿Qué figura geométrica es el techo de la casita? ¿Qué forma tiene la pared de la casita? ¿Qué figura geométrica es la ventana de la casita?	-Silueta de una casita con figuras geométricas.	1. Si el niño(a) no logra reconocer ninguna figura geométrica. 2. Si el niño(a) logra reconocer las tres figuras geométricas
15	Reconoce las nociones matemáticas (muchos, pocos, algunos).	Se presenta una lámina de dos frascos de caramelos en el primero habrá muchos caramelos y en el segundo pocos y algunos caramelos para ello se realiza las siguientes preguntas: ¿Señálame donde habrá muchos caramelos? ¿Y dónde habrá pocos caramelos O algunos caramelos?	-Lamina de muchos, pocos y algunos caramelos.	1. Si el niño(a) no reconoce las nociones matemáticas 2. Si el niño(a) reconoce correctamente las nociones matemáticas.

INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS (TEST)

LA INFLUENCIA DEL CIRCUITO MOTOR Y EL DESARROLLO COGNITIVO II SUBTEST LENGUAJE

+

Nº	ITEMS	ADMINISTRACION	MATERIALES	CRITERIO DE EVALUACIÓN
1	Canta una canción ensayada.	Se le pide al niño (a) que cante una canción que haya aprendido con la docente de aula.	-Voz humana	1. Si el niño(a) no quiere cantar la canción. 2. Si el niño(a) canta la canción completa.
2	Responde correctamente cuando se le muestra un objeto y se le pregunta ¿Qué es? ¿Qué forma tiene? ¿Qué color es?	Se presenta tres siluetas (dado, pelota y libro) para ello se realiza las siguientes preguntas: ¿Cómo se llama este objeto? ¿Qué forma tiene este objeto? ¿De qué color es este objeto?	Siluetas: -Dado. -Pelota. -Libro.	1. Si el niño (a) no responde a ninguna pregunta. 2. Si el niño(a) responde correctamente las tres preguntas.
3	Habla con claridad y coherencia frases cortas.	Se presenta tres láminas de acciones como, por ejemplo: una familia almorzando, niños jugando en el parque y niños barriendo y lavando la ropa. Para ello se le pide que describa la imagen todo lo que observe y que acciones están realizando.	Láminas de: -Familia almorzando. -Niños jugando en el parque. -Niños barriendo y lavando la ropa.	1. Si el niño(a) no describe ninguna imagen 2. Si el niño(a) describe las tres imágenes con claridad y coherencia.
4	Dramatiza creativamente la manera de caminar de un animal o persona.	Se presenta siluetas de animales (conejo, gato y pato) para ello se realiza las siguientes preguntas: ¿Qué animal observas? ¿Qué hace este animal? ¿Puedes caminar como el conejo, gato y pato? ¿Cómo caminamos las personas?	Siluetas: -Conejo -Gato -Pato	1. Si el niño(a) no dramatiza la manera de caminar de ningún animal o persona. 2. Si el niño(a) dramatiza correctamente la manera de caminar de los animales y persona.
5	Hace un pequeño relato de algo que acaba de pasar en la vida cotidiana.	Se le pide al niño (a) que cuente un pequeño relato sobre algo que hizo u observo antes de llegar a la institución: Por ejemplo, como despertó, sobre el desayuno, o que observo durante el recorrido a la institución.	- Voz humana	1. Si el niño(a) no realiza ningún relato 2. Si el niño(a) realiza un relato adecuadamente.
6	Imita los sonidos de los medios de transporte.	Se presenta siluetas de (carro, avión y tren) para ello se realiza las siguientes preguntas: ¿Qué sonido hace el carro? ¿Qué sonido hace el avión? ¿Qué sonido hace el tren?	Siluetas -carro -avión -tren	1. Si el niño(a) no imita ningún sonido de transporte. 2. Si el niño(imita los tres sonidos de transporte.

7	Predice de que texto se hablará según imágenes o siluetas.	Se presenta un cuento icono-verbal "Ricitos de oro" para iniciar los niños observan el cuento y dan a conocer de que tratara el cuento	-Cuento icono-verbal "Ricitos de oro".	1. Si el niño(a) no predice ni observa la imagen. 2. Si el niño(a) predice del cuento que se hablara
8	Participa en grupos de trabajo aportando ideas.	Se presenta líneas de diferentes formas rectas, en zigzag o curvada para ello los niños pasaran en grupos de dos, tres y cuatro por las líneas sosteniendo globos con el estómago sin sostener con la mano	-Líneas de cintas -globos	1. Si el niño(a) no quiere participar en el grupo. 2. Si el niño(a) participa aportando ideas

INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS (TEST)
LA INFLUENCIA DEL CIRCUITO MOTOR Y EL DESARROLLO COGNITIVO
III SUBTEST IMÁGENES MENTALES

N°	ITEMS	ADMINISTRACION	MATERIALES	CRITERIO DE EVALUACIÓN
1	El niño(a) razona, armando rompecabezas.	Se coloca sobre la mesa dos rompecabezas de cuatro piezas cada una. Luego se le pide al niños (a) que los arme.	-Dos rompecabezas de cuatro piezas.	1. Si el niño (a) arma en desorden ambos rompecabezas. 2. Si el niño (a) arma ambas rompecabezas correctamente.
2	Dibuja el cuerpo humano con sus partes principales	Se le entrega una hoja y un lápiz al niño (a) y se le pide que dibuje el cuerpo humano con las partes principales.	-Una hoja. -Un lápiz.	1. Si el niño (a) dibuja solo un redondo o una línea. 2. Si el niño (a) dibuja el cuerpo humano (ejemplo. Cabeza, cara, ojo, nariz, boca, oreja cuerpo, brazos, piernas, manos, pies)
3	Crea diversos trazos, después de observar diferentes figuras.	Se le muestra figuras de una pelota, una flor, una silla, taxi. Luego se le brinda una hoja y un lápiz y se le pide que dibuje lo que observaron.	Figuras de: -Una pelota. -Una flor. -Una silla. -Un taxi. -Una hoja. -Un lápiz.	1. Si el niño (a) solo raya la hoja en distintas formas. 2. Si el niño (a) si el niño realiza más de tres trazos diferentes.
4	Observan un dibujo por un momento, describe sus características y luego reproduce en una hoja de papel.	Se le muestra un dibujo de un pez y se le pide que observe y nos diga que es lo que observa, registramos las respuestas que nos dé el niño (a). Luego se brinda una hoja y un lápiz y se le pide que dibuje al pez.	Un dibujo de: -Un pez. -Una hoja. -Un lápiz.	1. Si el niño (a) solo hace garabatos. 2. Si el niño (a) dibuja semejante al pez y da más de tres características del dibujo.
5	Modela con plastilina diversos objetos.	Se le brinda una hoja y plastilina de distintos colores y se le pide que moldee algún objeto. Dándole un ejemplo. Mostrándole una hoja con un auto que yo hice con la plastilina y él o ella podría hacer lo que más le guste como una pelota, un globo, una auto o una muñeca.	-Una hoja. -Plastilina de distintos colores.	1. Si el niño (a) solo juega con la plastilina. 2. Si el niño (a) moldea algún objeto y describe que es lo que hizo. Puede ser: una mariposa, una muñeca, un superhéroe, una auto, una pelota, un globo, etc.
6	Dibuja objetos ubicándolos en distintas posiciones: arriba, abajo, delante, detrás, al lado.	Se le brinda una hoja (en medio una imagen de una pelota) y un lápiz. Luego se le da indicaciones: Dibuja un globo arriba de la pelota. Dibuja un circulo debajo de la pelota. Dibuja un lápiz detrás de la pelota. Dibuja una lata al lado de la pelota.	-Una hoja. -Un lápiz.	1. Si el niño (a) solo dibuja una de las indicaciones, o dibuja todas las indicaciones en el mismo lugar. 2. Si el niño (a) dibuja las cuatro indicaciones.

ANEXO “5”



DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN – PUNO
UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL-PUNO
IEI N° 461 “SAN ANTONIO-HUANCANÉ”



“AÑO DEL BICENTENARIO DEL PERÚ Y 200 AÑOS DE INDEPENDENCIA”

CONSTANCIA

El que suscribe Nancy Huanca Suaña Directora de la Institución Educativa Inicial N° 461 “SAN ANTONIO-HUANCANÉ”.

Que las señoritas OTILIA VERÓNICA RAFAEL NINA; identificada con DNI N° 70511892 y DIANA CAROLINA SOLORZANO MAMANI; identificada con DNI N° 73440301, egresadas de la Escuela Profesional de Educación Inicial de la Universidad Nacional del Altiplano-Puno. Han ejecutado el Proyecto de tesis titulado *“INFLUENCIA DEL CIRCUITO MOTOR Y EL DESARROLLO COGNITIVO EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 461 SAN ANTONIO-HUANCANÉ”*; desde el 01 de junio hasta el 23 de septiembre del 2021, asignándoles el aula de 4 años sección “A” como grupo experimental. Habiéndose desempeñado eficazmente en su proyecto de investigación.

Se expide el presente documento, a solicitud escrita de las interesadas para los usos y fines que viera por conveniente.

Puno 23 de septiembre del 2021.

Prof. Nancy Huanca Suaña
DIRECTORA (e)



ANEXO “6”

CARTA DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA EJECUCIÓN DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

Puno.....de.....de 2021

Otilia Verónica Rafael Nina y Diana Carolina Solórzano Mamani, responsables a cargo del proyecto de investigación titulada **“INFLUENCIA DEL CIRCUITO MOTOR Y EL DESARROLLO COGNITIVO EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE LA IEI N° 461 SAN ANTONIO-HUANCANÉ”**, ofrecemos la siguiente información con el fin de obtener el consentimiento informado sobre los niños y niñas que serán sujeto de estudios dentro del proyecto previamente mencionado.

El objetivo principal de este estudio es determinar la relación que existe entre la influencia del circuito motor para mejorar el desarrollo cognitivo en niños y niñas de 4 años de la IEI N° 461 San Antonio Huancané.

El estudio consistirá en realizar una propuesta didáctica donde los niños y niñas puedan mejorar su desarrollo cognitivo como: El juego simbólico, el lenguaje y pinturas e imágenes mentales con el circuito motor como medio principal; para lo cual se desarrollará 20 talleres que se llevará a cabo desde la comodidad de la IEI. En dichos talleres consideramos que el circuito motor se utilice como herramienta principal para mejorar el desarrollo cognitivo de los niños y niñas que permitirá exteriorizar su participación.

Al publicarse los resultados de la investigación, la identidad del niño o niña será mantendrá estrictamente en confidencialidad y se le identificará solo con un número progresivo que será indicado en el archivo del producto de la investigación.

Yo....., habiendo leído y comprendido la información presentada y habiendo beneficios en su progreso mental, durante este tiempo de crisis, acepto que mi menor hijo (a) participe en el proyecto de investigación.

Firma del padre/apoderado

Nombre:

DNI:

Firma de la encargada

Nombre: Otilia Verónica Rafael Nina

DNI: 70511892

Firma de la encargada

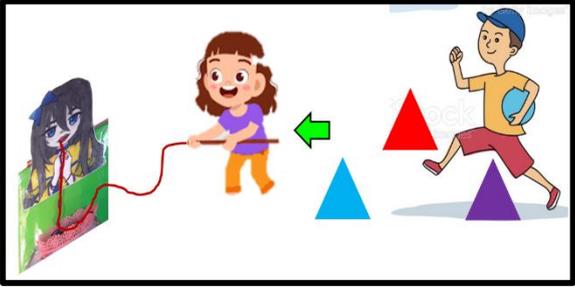
Nombre: Diana Carolina Solórzano Mamani

DNI: 73440301

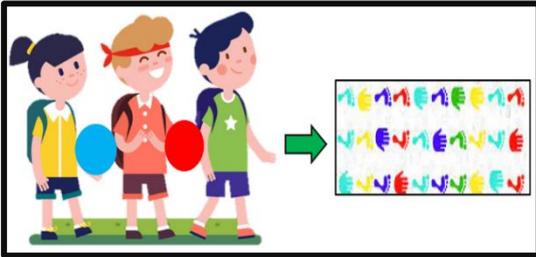
ANEXO “7”

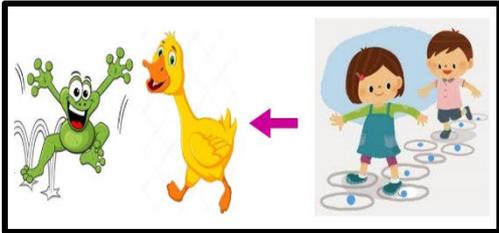
Talleres de circuito motor para la mejora del desarrollo cognitivo en los niños y niñas de 4 años de la IEI N° 461 San Antonio-Huancané 2021

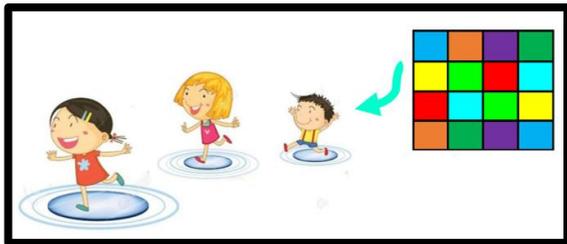
ACTIVIDAD N° 1 “TRASLADO OBJETOS EN DIFERENTES FORMAS”		
OBJETIVOS DE LA ACTIVIDAD	DESARROLLO	MATERIALES/ME DIOS
<p>Muestra interés en el juego ubicando objetos.</p> <p>Reconoce su estado de ánimo y de sus amigos.</p>	<p>Conversamos con los niños y niñas y nos organizamos y entramos en dialogo sobre la actividad a realizar.</p> <p>Comenzamos con el calentamiento, realizando movimientos acompañados de una canción “El juego del papel”</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=3s9xrKblhBI</p> <div style="border: 2px solid red; border-radius: 15px; padding: 10px; text-align: center;"> <p>EL JUEGO DEL PAPEL <i>Vamos a jugar el juego del papel, papel arriba papel abajo, papel derecha papel izquierdo, hacemos tiritas y volvemos a empezar. (BIS)</i></p> </div> <p style="text-align: center;"><u>TRASLADO OBJETOS EN DIFERENTES FORMAS</u></p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>Para dar inicio con el circuito realizaremos una demostración, posteriormente los niños pasaran a realizarlo.</p> <p>Invitamos a los niños a formar dos filas, luego los niños (as) pasaran a saltar sobre líneas llevando con ellos globos para poder colocarlas en el hula-hula. Para el siguiente juego los niños (as) llevaran pelotas en zigzag de conos colocándolo al final en un recipiente. Para el último juego estarán ubicados dentro de 2 hula-hulas siluetas de personas que muestren felicidad y otras 2 siluetas de tristeza, en el contorno del hula-hula estarán los globos donde los niños cogerán el globo que más les guste, y tendrán que llevarlos por una tela con imágenes de figuras geométricas llegando a caminos con distintas formas y colores, para así colocar el globo sobre las siluetas que más les gusto.</p> <p>Una vez finalizada se invita a los niños (as) a formar un circulo y realizaremos ejercicios de relajación “Apago la velita y huelo la flor”, repetimos tres veces.</p> <p>Luego se les brinda materiales (hojas y crayones) para que puedan expresar sus experiencias durante el circuito. Finalizando la actividad realizamos las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cómo se sintieron? • ¿Con que jugaron? 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Líneas de cinta ➤ Pelotas ➤ Hula-hula ➤ Globos ➤ Conos ➤ Recipientes ➤ Tela ➤ Caminos de cinta. ➤ Siluetas ➤ Equipo ➤ Hojas ➤ Crayones

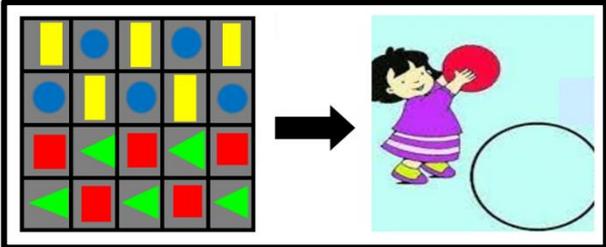
ACTIVIDAD N° 2 “ME MUEVO Y MANEJO OBJETOS DE UN LADO A OTRO”		
OBJETIVOS DE LA ACTIVIDAD	DESARROLLO	MATERIALES/MEDIOS
<p>Reconoce nociones matemáticas (muchos, pocos y algunos).</p> <p>Ubica objetos (encima, debajo, delante, detrás).</p>	<p>Conversamos con los niños y niñas y nos organizamos y entramos en dialogo sobre la actividad a realizar. Comenzamos con el calentamiento, realizando movimientos acompañados de una canción “Baby shark”, con ello seguimos con estiramientos de piernas y brazos en nuestro lugar, repetimos una vez.</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=XqZsoesa55w</p> <p>ME MUEVO Y MANEJO OBJETOS DE UN LADO A OTRO</p>  <p>Para dar inicio los niños y niñas formaran dos filas, donde se les presenta hojas de colores en filas con sus respectivas cajas, dentro habrá tubos de cartón de diferentes colores, para que luego los niños (as) den inicio al juego cogiendo los tubos y ubicarlo en el color de hoja que corresponde. Para el siguiente juego los niños (as) pasaran saltando por encima de las cartonetas en forma de triángulo, llevando con ellos una pelota y colocaran dentro en un recipiente, seguido tendrá que retornar y realizar la misma dinámica. Para el último juego se les presenta dos cajas con siluetas de: rostros de personajes, donde el niño o niña tendrá que coger el hilo de lana y tendrán que hacer pasar el hilo por la boca del personaje y enrollarlo en un tubo.</p> <p>Una vez finalizada se invita a los niños (as) a formar un circulo y realizaremos ejercicios de relajación, se les pedirá que se sienten y cierren los ojos y escuchen los sonidos de la naturaleza e imaginen.</p> <p>Luego se les brinda materiales (hojas y plumones) para que puedan expresar sus experiencias durante el circuito. Finalizando la actividad realizamos las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cómo se sintieron? • ¿Con que jugaron? • ¿Qué es lo que más le gusto o le disgusto del circuito? 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Hojas de colores ➤ Cajas de cartón ➤ Tubos de cartón ➤ Cartonetas en forma triangular ➤ Pelotas ➤ Cajas con siluetas de dos personajes ➤ Lana. ➤ Tubos pequeños. ➤ Recipientes ➤ Equipo ➤ Hojas ➤ Plumones

ACTIVIDAD N° 3 “BUSCANDO TESOROS”		
OBJETIVOS DE LA ACTIVIDAD	DESARROLLO	MATERIALES/ MEDIOS
<p>Cuenta del 1 al 5.</p> <p>Reconoce objetos al tocarlos.</p>	<p>Conversamos con los niños y niñas y nos organizamos y entramos en dialogo sobre la actividad a realizar.</p> <p>Comenzamos con el calentamiento, realizando movimientos acompañados de una canción “Lento muy lento”</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=3VMv9Y5VCB0</p> <div style="border: 2px solid green; border-radius: 15px; padding: 10px; text-align: center;"> <p>LENTO MUY LENTO</p> <p><i>Lento muy lento vamos andando, Lento muy lento vamos andando, y aquí nos paramos, rápido rápido rápido, de puntitas titas titas, marchó marchó marchó derecho mis pues juntitos van, mueve la cintura mueve la cintura, mueve la ya.</i></p> </div> <p style="text-align: center;"><u>BUSCANDO TESOROS</u></p>  <p>Al iniciar los niños y niñas pasaran a saltar sobre el gusano de hula-hulas, llevando una pelota, sujetándola y colocándola sobre su cabeza, al llegar el niño (a) colocara la pelota dentro de una línea cuadrada. Luego los niños y niñas se agruparán de dos y a uno de ellos se le vendara los ojos y el otro niño (a) será quien lo guie y lo lleve por un camino de dos formas (forma cuadrada y zigzag) llegando al final, donde el niño vendado tendrá que buscar en la caja usando solamente sus manos el juguete que trajo. Luego los dos niños (as) tendrán que coger de tres a cinco pelotitas y colocarlas en un periódico para trasladarla y en el camino se tendrá obstáculos como (conos, latas), al llegar lo colocan dentro de una línea triangula.</p> <p>Una vez finalizada se invita a los niños (as) a formar un círculo y sentarnos para realizar ejercicios de relajación; empezamos levantando una pierna, luego la otra. Luego levantamos las dos manos y hacemos movimientos suaves con la muñeca. Repetimos dos veces el ejercicio.</p> <p>Luego se les brinda materiales (hojas y crayones) para que puedan expresar sus experiencias durante el circuito. Finalizando la actividad realizamos las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cómo se sintieron? • ¿Con que jugaron? • ¿Qué es lo que más le gusto? 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Hula-hula ➤ Pelotas de goma. ➤ Línea (cuadrada, triangula) ➤ Telas ➤ Caja ➤ Juguetes de los niños (as) ➤ Recipientes ➤ Caminos de cinta (cuadrada, zigzag) ➤ Pelotitas ➤ Periódico ➤ Conos ➤ Latas ➤ Equipo ➤ Hojas ➤ Crayones

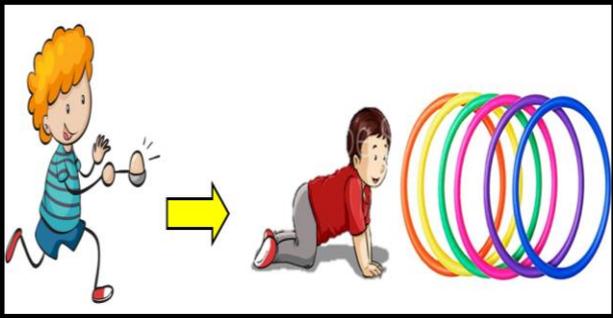
ACTIVIDAD N° 4 “ME DIVIERTO PASANDO TÚNELES DE FIGURAS GEOMÉTRICAS”		
OBJETIVOS DE LA ACTIVIDAD	DESARROLLO	MATERIALES/ MEDIOS
<p>Reconoce figuras geométricas: Cuadrado, triángulo, círculo.</p> <p>Cuenta del 1 al 5.</p> <p>Hace un pequeño relato del juego que se realizó lo que más le gusto o le disgusto.</p>	<p>Conversamos con los niños y niñas y nos organizamos y entramos en dialogo sobre la actividad a realizar. Comenzamos con el calentamiento, realizando movimientos acompañados de una canción “El juego del calentamiento”</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=aSha5_SgHk</p> <div style="border: 2px solid purple; border-radius: 15px; padding: 10px; text-align: center;"> <p>JUEGO DEL CALENTAMIENTO <i>Este es juego del calentamiento Hay que seguir la orden del sargento Jinetes: a la carga. Una mano, la otra, un pie, otro pie, la cadera, la cabeza, todo el cuerpo. (BIS)</i></p> </div> <p style="text-align: center;">ME DIVIERTO PASANDO TÚNELES DE FIGURAS GEOMÉTRICAS</p>  <p>Iniciamos con el juego para ello formamos dos filas se presenta líneas rectas de cintas, donde los niños (as) tendrán que pasar llevando globos sujetando con su estómago sin tocar con las manos empezando por las siluetas desde el numero 1 hasta el número 5. Para el siguiente juego pasaran por los cartones planos solo pisando a los costados y luego pasaran por las figuras geométrica (cuadrado, triángulo y círculo). Para el último juego corren por unas líneas de manera curvada y pasar por las huellas de manos y pies.</p> <p>Para finalizar se pide a los niños (as) que se recuesten en el piso. E indicamos que cierren los ojos y escuchen la melodía e imaginen que se encuentran en un bosque siendo ellos lo que más les gustaría ser, realizando movimientos.</p> <p>Luego se les brinda materiales (hojas y plumones) para que puedan expresar sus experiencias durante el circuito. Finalizando la actividad realizamos las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cómo se sintieron? • ¿Qué figuras geométricas observaron? • ¿Qué es lo que más le gusto o le disgusto del circuito? 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Cintas (líneas) ➤ Globos ➤ Siluetas de números ➤ Cartones planos ➤ Siluetas de figuras geométricas (cuadrado, triángulo, círculo) ➤ Huellas de manos y pies ➤ Equipo ➤ Hojas ➤ Plumones

ACTIVIDAD N° 5 “CARRERA DE ANIMALES”		
OBJETIVOS DE LA ACTIVIDAD	DESARROLLO	MATERIALES/ MEDIOS
<p>Escucha y responde preguntas sencillas.</p> <p>Reconoce los colores y los nombra.</p>	<p>Conversamos con los niños y niñas y nos organizamos y entramos en dialogo sobre la actividad a realizar, presentando los materiales. Comenzamos con el calentamiento, realizando movimientos acompañados de un cuento “Los sapos y los Patos”</p> <div style="border: 2px solid orange; border-radius: 15px; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p style="text-align: center;">LOS SAPOS Y LOS PATOS</p> <p style="text-align: center;"><i>Un día en el campo empezó a llover y de repente salieron unos sapos del río y fueron hacia el pasto y se quedaron ahí escondidos, porque tenían miedo ya que los relámpagos eran muy fuertes pasaron unas horas y la lluvia paro y los sapos empezaron a regresar y en ese momento aparecieron unos patos muy amables y los acompañaron hacia el río.</i></p> </div> <p style="text-align: center;"><u>CARRERA DE ANIMALES</u></p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>Al iniciar los niños y niñas formaran tres filas y pasaran saltando por los hula-hulas, dentro de ellas habrá gotitas de lluvia, luego pasaran por siluetas de sapos lo cual al ver las imágenes los niños (as) tendrán que saltar como los sapos para poder pasar a las líneas rectas con hojas(formas de pasto), seguidamente tendrán que pasar por lo conos en forma de zigzag de manera rápida, lo cual tendrá pegado siluetas de rayos, para terminar tendrán que pasar por siluetas de huellas de patos, donde tendrán que caminar como los patos.</p> <p>Una vez finalizada se invita a los niños (as) a formar una línea, mirando hacia el frente, donde el niño de atrás comenzara dándole masajes en la espalda y brazos, con el fin de aliviar a su compañero, al acabar se invierte los papeles acompañados de melodías de relajación.</p> <p>Luego se les brinda materiales (hojas y crayones) para que puedan expresar sus experiencias durante el circuito.</p> <p>Finalizando la actividad realizamos las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué les gusto más del circuito? • ¿Qué animales había y de qué colores eran? 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Hula-hulas ➤ Gotitas de lluvia ➤ Siluetas de sapos ➤ Líneas ➤ Hojas de pasto ➤ Conos ➤ Siluetas de rayos ➤ Siluetas de huellas de patos ➤ Equipo de sonido ➤ Hojas ➤ Crayones

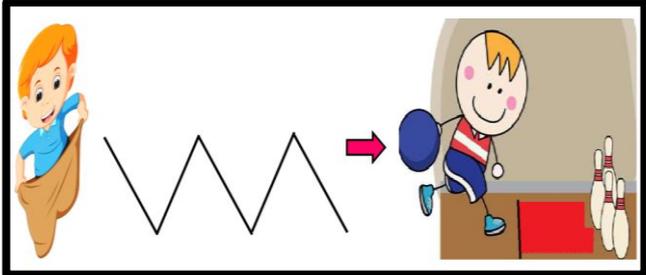
ACTIVIDAD N° 6 “MIS COLORES DIVERTIDOS”		
OBJETIVOS DE LA ACTIVIDAD	DESARROLLO	MATERIALES/ MEDIOS
<p>Reconoce nociones matemáticas (muchos, pocos, algunos)</p> <p>Reconoce los colores a través de una lámina y los nombra.</p> <p>Canta una canción ensayando.</p>	<p>Conversamos con los niños y niñas y nos organizamos y entramos en dialogo sobre la actividad a realizar, presentando los materiales. Iniciamos con el calentamiento, acompañado de música “El baile del cuerpo”</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=z6DoPp-LkTA</p> <div style="border: 2px solid purple; border-radius: 15px; padding: 10px; text-align: center;"> <p>EL BAILE DEL CUERPO</p> <p><i>Yo tengo un cuerpo y lo voy a mover, lo voy a mover, lo voy a mover desde la cabeza hasta los pies, la mano la otra mano, mueve las manos y muévelo así, el codo hay el otro codo, mueve tus codos y muévete así. (BIS)</i></p> <p><i>El hombro el otro hombro, mueve tus hombros y muévete así. La cabeza hay la cabeza mueve tu cabeza y muévete así..</i></p> </div> <p style="text-align: center;">MIS COLORES DIVERTIDOS</p>  <p>Para dar inicio con el juego donde los niños (as) pasaran por una fila, por el juego de la rayuela, el juego consiste en que los niños saltaran al compás de la música y coordinadamente, una vez terminada seguirán: saltando en aros con un solo pie, para el siguiente juego pasaran a formar dos filas cada niño con su pareja mirándose frente a frente, donde tendrán que volar la mariposa sujetando con un hilo de lana usando solo un tubo para hacer avanzar la mariposa. Para terminar los niños (as) podrán coger círculos pequeños de diferentes colores (rojo, amarillo, azul, verde), y pasarán a llevarlos por un camino de hula-hula hacia la silueta de una mariposa con los colores de los círculos.</p> <p>Para finalizar se pide a los niños (as) formar un circulo para comenzar levantando una mano e inhalar la flor y con la otra mano soplar la velita, repitiendo tres veces más.</p> <p>Luego se les brinda materiales (hojas y plumones) para que puedan expresar sus experiencias durante el circuito. Finalizando la actividad realizamos las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué fue lo más les gusto? • ¿Alguna vez vieron mariposas de colores? • ¿Qué colores tenían las mariposas? 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Cinta de colores ➤ Equipo de sonido ➤ Siluetas de mariposas. ➤ Hilo de lana ➤ Tubo delgado ➤ Globos pequeños ➤ Aros ➤ Siluetas de mariposas grandes ➤ Hojas ➤ Plumones

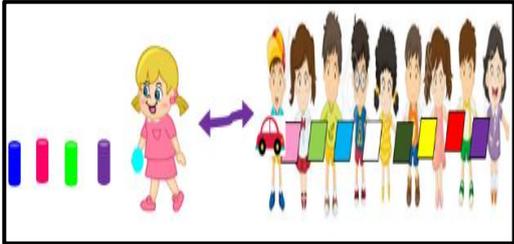
ACTIVIDAD N° 7 “ME DIVIERTO JUGANDO”		
OBJETIVOS DE LA ACTIVIDAD	DESARROLLO	MATERIALES/ MEDIOS
<p>Realiza agrupaciones según las características que se le presenta.</p> <p>Reconoce figuras geométricas: Cuadrado Triangulo Círculo</p>	<p>Conversamos con los niños y niñas y nos organizamos y entramos en dialogo sobre la actividad a realizar, presentando los materiales.</p> <p>Comenzamos con el calentamiento, realizando movimientos con la dinámica de “La pelota imaginaria”, primero imaginamos que tenemos una pelota y la levantamos hacia arriba, luego bajamos la pelota hasta los pies, seguidamente colocamos la pelota en el piso y comenzamos asaltar de un lado al otro y finalmente volvemos acoger la pelota y la lanzamos lo más lejos posible.</p> <p style="text-align: center;">ME DIVIERTO JUGANDO</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>Para dar inicio los niños y niñas formaran dos filas delante de ellos habrá una tela con figuras geométricas (cuadrado, triangulo, círculo), y a un lado un dado en el que tendrá las mismas imágenes, así el niño podrá lanzar libremente y saltar por la figura que obtuvo al lanzar, llevando con él una silueta de la imagen que le corresponde y colocarlo donde corresponde. Para el siguiente juego el niño (a) deberá colocar las chapas según el color y características en los espacios del maple que contendrán 4 colores. Para el ultimo el niño (a) deberá coger las pelotas que se encontraran dentro del hula-hula, para que pueda colocarlas encima del cono de papel, el siguiente niño tendrá que llevar devuelta las pelotas al hula-hula.</p> <p>Para finalizar se pide a los niños(as) formarse en un círculo para realizar movimientos con la dinámica de “La barita mágica”, la docente será el hada madrina que tendrá su barita mágica para lanzar encantamientos como: “Que todos los niños se conviertan en estatuas” o “Que todos los niños estén recostados en el piso”., etc.</p> <p>Luego se les brinda materiales (hojas y crayones) para que puedan expresar sus experiencias durante el circuito.</p> <p>Finalizando la actividad realizamos las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué les gusto más del circuito? • ¿Qué colores les gusto más? • ¿Qué figuras habían?, ejemplo el cuadrado. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Tela con figuras geométricas. ➤ Dado ➤ Siluetas de figuras geométricas. ➤ Chapas de colores. ➤ Maple ➤ Pelotas ➤ Hula-hula ➤ Conos de papel. ➤ Periódico ➤ Equipo ➤ Hojas ➤ Crayones ➤ Barita mágica.

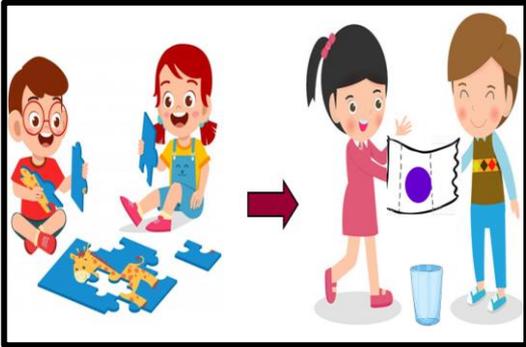
ACTIVIDAD N° 8 “ME DIVIERTO DEJANDO HUELLITAS”		
OBJETIVOS DE LA ACTIVIDAD	DESARROLLO	MATERIALES/ MEDIOS
<p>Diferencia donde hay más, menos o igual.</p> <p>Reconoce las nociones matemáticas (muchos, pocos, algunos).</p>	<p>Conversamos con los niños y niñas y nos organizamos y entramos en dialogo sobre la actividad a realizar, presentando los materiales.</p> <p>Iniciamos con el calentamiento, acompañado de música “El baile de los animales”</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=HRs7Dfxl2-c</p> <div style="border: 2px solid purple; border-radius: 15px; padding: 10px; text-align: center;"> <p>EL BAILE DEL LOS ANIMALES <i>A ver, ver, en este baile</i> <i>El cocodrilo camina hacia adelante, el elefante camina hacia atrás, el pollito camina hacia el costado y yo en mi bicicleta, voy para el otro lado.</i> <i>El cocodrilo Dante camina hacia adelante, el elefante Blas camina hacia atrás, el pollito Lalo camina hacia el costado y yo en mi bicicleta, voy para el otro lado.</i></p> </div> <p>ME DIVIERTO DEJANDO HUELLITAS</p>  <p>Iniciamos con el juego formando dos filas para ello los niños y niñas pasaran por los conos y picas saltando, luego pasaran por las huellas de manos y pies y de la misma manera saltan por el cono y picas. Para el segundo juego los niños (as) saltaran por hula hulas haciendo pasar una pelota de un lado para otro lado. Para el tercer juego se presenta un recipiente con pelotas y una fila de paletas de cartón y tubo, los niños (as) llevan las pelotas con ello en forma de zigzag hasta llegar al final y hacer pasar por la boca del conejo de cartón.</p> <p>Para finalizar se pide a los niños (as) formar una fila para comenzar con movimientos de animales y así relajar y estirar suavemente el cuerpo.</p> <p>Luego se les brinda materiales (hojas y plumones) para que puedan expresar sus experiencias durante el circuito. Finalizando la actividad realizamos las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué fue los más les gusto? • ¿Qué grupo hizo comer más pelotitas al conejo? • ¿Cuántas pelotas no entraron a la boca del conejo? 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Conos y picas. ➤ Huellitas de manos y pies ➤ Hula hulas ➤ Pelotas de goma. ➤ Recipiente de cartón ➤ Pelotas pequeñas de plástico ➤ Paletas de cartón y tubo ➤ Conejo de cartón ➤ Hojas ➤ Plumones

ACTIVIDAD Nº 9 “VAMOS A JUGAR CON EL CUENTO DEL POLLITO”		
OBJETIVOS DE LA ACTIVIDAD	DESARROLLO	MATERIALES/ MEDIOS
<p>Observa, dibuja las características de un objeto.</p> <p>Escucha un cuento y se expresa de manera gráfica.</p>	<p>Conversamos con los niños y niñas y nos organizamos y entramos en dialogo sobre la actividad a realizar, presentando los materiales.</p> <p>Iniciamos con: El cuento “El pollito”, para ello se les pide a los niños y niñas que se sienten en forma de media luna y se presenta siluetas de los personajes del cuento y un paisaje. Luego el calentamiento libre acompañado de una música de mi pollito amarillito para el calentamiento su cuerpo.</p> <p style="text-align: center;"><u>VAMOS A JUGAR CON EL CUENTO DEL POLLITO</u></p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>Iniciamos el juego formando dos filas para ello los niños y niñas pasaran por una fila recta llevando en la boca una cucharilla con huevo descartables sin hacerlas caer. Para en segundo juego se presentará conos con hilos de lana sujetadas en zigzag así formando triángulos donde los niños tendrán que saltar por todo el triángulo sin tocar la lana simulando la caminata del pollito. Para el tercer juego los niños (as) pasan por el túnel de las hula hulas.</p> <p>Para finalizar realizamos la relajación acompañado de la música “El pollito amarillito” y realizamos movimientos suaves al compás de la música.</p> <p>Luego se les brinda materiales (hojas y crayones) para que puedan expresar sus experiencias durante el circuito. Finalizando la actividad realizamos las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué les gusto más? • ¿Qué fue lo que llevaron con la cuchara? • ¿Cómo se sintieron al realizar el juego? 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Cintas (líneas) ➤ Cucharas de plástico ➤ Siluetas de figuras geométricas. ➤ Chapas de colores. ➤ Maple ➤ Pelotas ➤ Hula-hula ➤ Conos de papel. ➤ Periódico ➤ Equipo ➤ Hojas ➤ Crayones

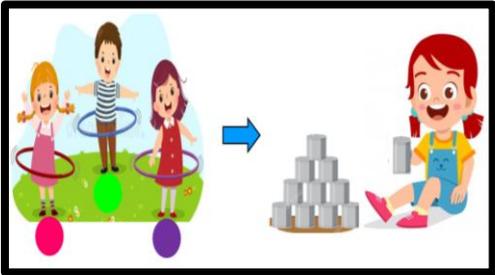
ACTIVIDAD N° 10 "MIS MOVIMIENTOS SON DIVERTIDOS DESCUBRIENDO"		
OBJETIVOS DE LA ACTIVIDAD	DESARROLLO	MATERIALES/ MEDIOS
<p>Responde coherentemente al observar objetos.</p> <p>Se expresa con claridad y facilidad frases cortas.</p>	<p>Conversamos con los niños y niñas y nos organizamos y entramos en dialogo sobre la actividad a realizar, presentando los materiales.</p> <p>Comenzamos con un cuento llamado "María y José descubren objetos"</p> <div style="border: 2px solid blue; border-radius: 20px; padding: 10px; text-align: center;"> <p>"MARÍA Y JOSÉ OBSERVAN OBJETOS"</p> <p><i>María y José se quedaron solos con su abuela, mientras la abuela cocinaba los niños jugaban fuera de la casa y al cansarse fueron corriendo hacia la cocina y accidentalmente hicieron caer un vaso y se rompió y la abuela les dijo que no se asusten y que caminen de puntitas sin pisar los pedazos de vidrio y salieron hacia afuera con su abuela y les dijo que les contaría un pequeño cuento, y justo hizo un viento fuerte y se llevó dos hojas del cuento porque eran muy livianas y ellos corrieron tras de ellas y vieron que las hojas del cuento eran livianas como las hojas de los árboles.</i></p> </div> <p style="text-align: center;"><u>MIS MOVIMIENTOS SON DIVERTIDOS DESCUBRIENDO</u></p> <p>Para iniciar los niños (as) pasarán por conos con siluetas de ladrillos, y los niños tendrán que saltar en forma de zig-zag, luego pasarán por una tela, trazado con una línea, donde habrá pedazos de DVDs sobre la tela en donde tendrán que pasar de puntitas sin pisar ningún trozo de DVD seguidamente pasaran por hula-hulas, donde hay siluetas de libros, donde algunos libros estarán cerrados y los niños tendrán que saltar con los pies juntos, en los otros libros estarán abiertos y tendrán que saltar con los pies abiertos, para finalizar se encontraran con hojas al inicio, seguido de conos y picas para que puedan saltar hacia los costados tocando las hojas hasta el final.</p> <p>Para finalizar se pide a los niños(as) hacer un circulo para continuar con la relajación acompañada de la canción "La pulguita"</p> <p>Luego se les brinda materiales (hojas y crayones) para que puedan expresar sus experiencias durante el circuito. Finalizando la actividad realizamos las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué observaron? • ¿Qué les gusto más del circuito? • ¿De qué material es la casa? 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Conos y picas. ➤ Siluetas de ladrillo. ➤ Tela ➤ Retazos de DVD ➤ Hula-hula ➤ Siluetas de libros. ➤ Siluetas de: hojas de libros y de árboles. ➤ Equipo ➤ Hojas ➤ Crayones

ACTIVIDAD N° 11 "JUEGO CON LA PELOTA TRAVIEZA"		
OBJETIVOS DE LA ACTIVIDAD	DESARROLLO	MATERIALES/ MEDIOS
<p>Participa y aporta ideas en su grupo.</p> <p>Dramatiza creativamente la manera de caminar de un animal o persona.</p>	<p>Conversamos con los niños y niñas y nos organizamos y entramos en dialogo sobre la actividad a realizar, presentando los materiales.</p> <p>Iniciamos el calentamiento libre acompañado de la música "La ronda loca"</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=6XzxvEnD9-Q</p> <div style="border: 1px solid purple; border-radius: 15px; padding: 10px; text-align: center;"> <p>LA RONDA LOCA</p> <p><i>Gira, gira mi rondita de cerezas, ahora gira esta ronda con mano en las cabezas, enloquece esta ronda y no debe dejar de saltar si no paramos pronto yo me voy a cansar.</i></p> </div> <p style="text-align: center;">JUEGO CON LA PELOTA TRAVIEZA</p>  <p>Pasamos a formar una fila, luego los niños(as) realizan saltos en sacos de manera zigzag por los conos; luego habrá pelotas pequeñas y hula hulas en la cual los niños tendrán que colocar las pelotas dentro de las hula hulas cogiendo con los pies. Para el segundo juego se presentará un envase de forma circular sujeta con una cinta que contendrá un vaso de agua para ello los niños tendrán que jalar la cinta y enrollar en una paleta hasta llegar a la meta sin poder echar el agua. Para el último juego los niños (as) pasan corriendo por unas tapas de cartón de manera zigzag y así coger una pelota y lanzar y tumbar una botella.</p> <p>Para finalizar realizamos la relajación acompañado de la música "El pollito amarillito" y realizamos movimientos suaves al compás de la música.</p> <p>Luego se les brinda materiales (hojas y plumones) para que puedan expresar sus experiencias durante el circuito.</p> <p>Finalizando la actividad realizamos las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué les gusto más? • ¿Qué fue lo que llevaron con la cuchara? • ¿Cómo se sintieron al realizar el juego? 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Sacos ➤ Pelotas pequeñas ➤ Hula hulas ➤ Envase con cinta. ➤ Vaso ➤ Agua ➤ Paleta con cinta ➤ Tapas de cartón ➤ Botellas ➤ Equipo ➤ Hojas ➤ Plumones

ACTIVIDAD N° 12 “LA PELOTA TRAVIESA”		
OBJETIVOS DE LA ACTIVIDAD	DESARROLLO	MATERIALES/ MEDIOS
<p>Imita sonidos de los medios de transporte.</p> <p>Anticipa de que texto se hablara, según imágenes o siluetas.</p>	<p>Conversamos con los niños y niñas y nos organizamos y entramos en dialogo sobre la actividad a realizar, presentando los materiales.</p> <p>Continuando seguimos con la relajación: Realizamos un circulo y realizamos el juego “Mi amigo dice” pedimos la ayuda de un niño (a) para que se pare dentro del circulo y pida a sus compañeros que realicen el movimiento que pida el o la niña, continuando así con los demás niños (as).</p> <p style="text-align: center;">LA PELOTA TRAVIESA</p>  <p>Para dar inicio comenzaremos con cinco niños y niñas y formaran una fila, mirando hacia la misma dirección y tendrán con ellos hojas de cartulina dobladas a la mitad, donde juntaran las hojas para que puedan hacer avanzar dos objetos (auto y tren) haciendo llegar al recipiente, a la vez haciendo sonidos del auto y tren. Luego pasaran a la línea de cinta donde de inicio y final habrá siluetas de avión para que ellos puedan levantar las manos como los aviones y hacer el sonido mientras caminan por la línea. Para el siguiente juego se coloca siluetas de niños jugando con latas y otra de niños jugando con hula-ulas y pelotas, donde los niños expresan libremente lo que hay después de las imágenes, luego los niños (as) pasaran caminando por la línea en zigzag, en donde habrá arcos de cartón para que trasladen las latas con sus pies. Para el último juego el niño (a) deberá coger las pelotas que se encontraran dentro del hula-hula, y puedan colocarlas encima del cono de papel, el siguiente niño (a) tendrá que llevar devuelta las pelotas al hula-hula.</p> <p>Para finalizar se pide a los niños(as) hacer un circulo y se sienten cómodamente para contar el cuento del “Lobo travieso”, luego imaginamos que nos encontramos dentro de la barriga del lobo y queremos salir de él; Levantamos las manos y comenzamos a rascar la barriga del lobo, luego zapateamos con los pies y finalmente le hacemos cosquillas para salir.</p> <p>Luego se les brinda materiales (hojas y crayones) para que puedan expresar sus experiencias durante el circuito. Finalizando la actividad realizamos las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué observaron? • ¿Qué les gusto más del circuito? • ¿Qué sonidos les gusto más? 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Hojas de carulina. ➤ Objetos (auto y tren) ➤ Cajas ➤ Siluetas de aviones. ➤ Línea de cinta. ➤ Siluetas de niños jugando. ➤ Líneas (zig-zag) ➤ Arcos de cartón. ➤ Latas. ➤ Pelotas. ➤ Hula-hulas. ➤ Conos de papel. ➤ Equipo ➤ Hojas ➤ Crayones

ACTIVIDAD N° 13 “EL JUEGO DEL VEO VEO”		
OBJETIVOS DE LA ACTIVIDAD	DESARROLLO	MATERIALES/ MEDIOS
<p>Realiza y nombra después de observar figuras de animales.</p> <p>Observa y arma rompecabezas.</p> <p>Utiliza plastilina y moldea objetos que le gusta.</p>	<p>Conversamos con los niños y niñas y nos organizamos y entramos en dialogo sobre la actividad a realizar, presentando los materiales.</p> <p>Continuando seguimos con la relajación con el calentamiento libre nos acompañaremos con música “La Mane”</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=jU_82WUdbaA</p> <p><u>EL JUEGO DEL VEO VEO</u></p>  <p>Para dar inicio formamos dos filas, donde los niños (as) armaran un rompecabezas de un animal (gato, perro, pato, rana), para luego simular como camina el animal que armo, pasando por las latas de manera curveada. Para el siguiente juego los niños (as) con sus respectivas parejas se pondrán frente a frente sujetando dos filas de papel higiénico y sosteniendo a la vez una pelota para colocar en los vasos que se encuentran de bajo. Para el último juego los niños (as) podrán utilizar plastilina y moldearán distintos objetos (cubos, animales, juguetes) de referencia se colocará sobre un cordel imágenes de los objetos.</p> <p>Para finalizar se pide a los niños(as) hacer un circulo para comenzar levantando una mano e inhalar la flor y con la otra mano soplar la velita, repitiendo tres veces más.</p> <p>Luego se les brinda materiales (hojas y plumones) para que puedan expresar sus experiencias durante el circuito. Finalizando la actividad realizamos las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué observaron? • ¿Qué les gusto más del circuito? • ¿Qué sonidos les gusto más? 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Rompecabezas de cartón. ➤ Latas ➤ Papel higiénico ➤ Pelotas pequeñas ➤ Vasos ➤ Plastilina ➤ Hojas ➤ Siluetas de diferentes objetos ➤ Mesa ➤ Equipo ➤ Hojas ➤ Plumones

ACTIVIDAD N° 14 “ME SIENTO FELIZ CON LOS COLORES”		
OBJETIVOS DE LA ACTIVIDAD	DESARROLLO	MATERIALES/ MEDIOS
<p>Arma mediante un rompecabezas del cuerpo humano</p> <p>Realiza diversos trazos después de ver diferentes figuras.</p>	<p>Conversamos con los niños y niñas y nos organizamos y entramos en dialogo sobre la actividad a realizar, presentando los materiales.</p> <p>Comenzamos con la relajación acompañado de una canción “Chiqui Chiqui”.</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=jyONi18JVzo</p> <div style="border: 2px solid red; border-radius: 15px; padding: 10px; text-align: center;"> <p>CHIQUI CHIQUI <i>Moviendo nuestro cuerpo vamos a jugar, haciendo movimientos así, así. Chiqui chiqui chiqui chi. Moviendo nuestro cuerpo vamos a jugar, haciendo movimientos así, así. Chiqui chiqui chiqui chi.</i></p> </div> <p style="text-align: center;"><u>Me siento feliz con los colores</u></p> <div style="text-align: center;"> </div> <p>Para iniciar dos niños (as) comenzaran armando un rompecabezas de cartón de seis piezas (cabeza, cuerpo, brazos y piernas), luego pasaran saltando sobre hula-hulas llevando un globo sujetándolo con sus piernas y dejarlas en la bolsa, para el siguiente juego pasaran saltando sobre los conos y picas, luego pasaran por los tejos saltando del uno al cinco llevando con ellos un plumón, para finalizar el juego los niños observaran un cordel donde está ubicado cuatro imágenes de (un taxi, una flor, una silla y una pelota), donde el niño o niña podrá escoger el dibujo que desee y podrá plasmarlo en las hojas que están delante de él o ella.</p> <p>Para finalizar se pide a los niños(as) hacer un circulo para continuar con la relajación “Los brazos mágicos”</p> <p>Luego se les brinda materiales (hojas y crayones) para que puedan expresar sus experiencias durante el circuito. Finalizando la actividad realizamos las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué observaron? • ¿Qué les gusto más del circuito? • ¿Qué imágenes habían? 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Rompecabezas de cartón (cabeza, cuerpo, brazos y piernas) ➤ Hula-hulas ➤ Globos ➤ Bolsas ➤ Conos y picas. ➤ Plumones ➤ Cordel ➤ Siluetas de (taxi, flor, silla y pelota). ➤ Hojas blancas A3. ➤ Equipo ➤ Hojas ➤ Crayones

ACTIVIDAD Nº 15 “HOY SALTO COMO UN CONEJO”		
OBJETIVOS DE LA ACTIVIDAD	DESARROLLO	MATERIALES/ MEDIOS
<p>Reconoce arriba, abajo, delante, detrás, al lado y lo representa mediante un dibujo.</p>	<p>Conversamos con los niños y niñas y nos organizamos y entramos en dialogo sobre la actividad a realizar, presentando los materiales.</p> <p>Comenzamos con la relajación; los niños y niñas tendrán que salir hacia delante uno por uno realizando movimientos como ellos deseen acompañados de la canción “Cabeza, hombros, manos y rodillas”.</p> <p style="text-align: center;">https://www.youtube.com/watch?v=71hiB8Z-03k</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p style="text-align: center;"><u>HOY SALTO COMO UN CONEJO</u></p> <p>Para iniciar se coloca hula-hulas en una fila, donde los niños y niñas tendrán que colocarse dentro de ellas y tendrán con ellos una pelota, seguido al ritmo de la canción cogemos la pelota y nos vamos atrás del hula-hula saltando, llevando la pelota en todo momento, continuamos para adelante y para ambos lados. Para el siguiente juego llevaremos la pelota hacia delante con los dos pies saltando y la dejaremos detrás del cono para poder armar la torre de latas y tendrán que tumbarlas con la pelota. Para el último juego los niños y niñas se colocarán en una fila mirando hacia delante y se les dará una pelota, tendrán que pasarla debajo de sus pies hacia atrás, al llegar atrás deberán de regresar la pelota hacia adelante, luego tendrán que pasar la pelota por el lado que se les indique ya sea derecha o izquierda.</p> <p>Para finalizar se pide a los niños(as) hacer un círculo para continuar con la relajación. Nos acompañamos de una canción para jugar el Juego de la estatua.</p> <p>Luego se les brinda materiales (hojas y crayones) para que puedan expresar sus experiencias durante el circuito.</p> <p>Finalizando la actividad realizamos las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué observaron? • ¿Qué les gusto más del circuito? • ¿A qué lados saltamos? 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Hula hulas ➤ Pelotas ➤ Conos ➤ Latas ➤ Equipo ➤ Hojas ➤ Crayones

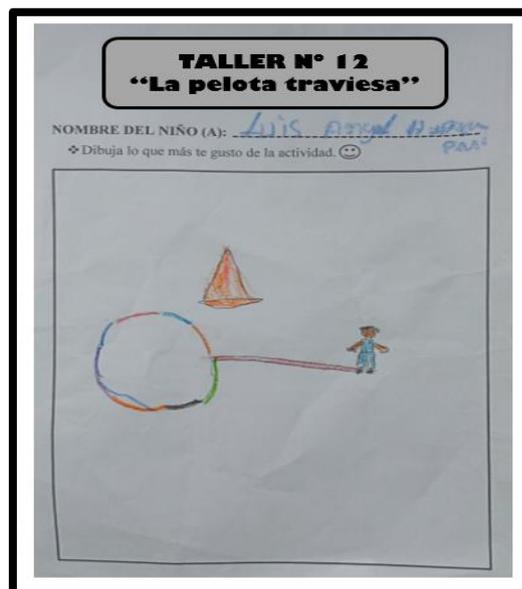
ANEXO “8”

EVIDENCIAS DE LA APLICACIÓN DE LOS TALLERES DEL CIRCUITO MOTOR PARA LA MEJORA DEL DESARROLLO COGNITIVO EN NIÑOS Y NIÑAS DE LA IEI N° 461 SAN ANTONIO-HUANCANÉ 2021

En la imagen se evidencia a uno de los niños realizando el lavado de mano después de haber culminado el taller.



En la imagen se observa uno de los trabajos del niño Luis Ángel en la que plasmó su experiencia durante el taller N° 12 “La pelota traviesa”



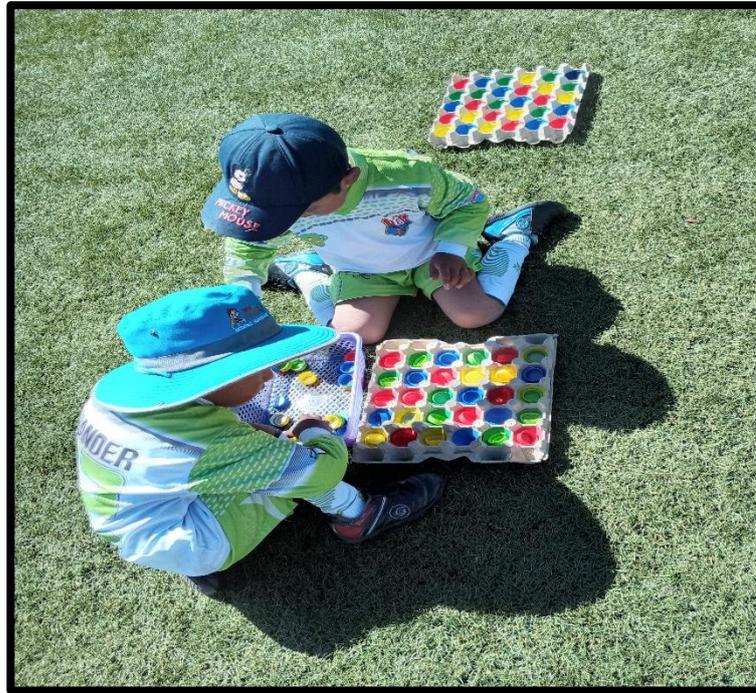
En la imagen se puede observar a una de las investigadoras realizando la demostración para dar inicio con la actividad del taller.



En la foto se observa a la investigadora realizando el cuento del Pollito para dar inicio y empezar con la motivación del taller N° 9 “Vamos a jugar con el cuento del pollito”.



En la imagen se observa a los niños realizando agrupaciones con las mismas características dentro del maple, del taller N° 7 “Me divierto jugando”.



En la foto se observa a uno de los niños llevando la pelota con una base de tubo hacia el conejo y dejarla dentro de ella, del taller N° 8 “Me divierto dejando huellitas”

