



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE**

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

EL JUEGO COGNITIVO COMO ESTRATEGIA

DIDÁCTICA PARA MEJORAR LA EXPRESIÓN ORAL EN

ESTUDIANTES DE CUATRO AÑOS DEL NIVEL INICIAL

DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NACIONES UNIDAS

DEL DISTRITO DE SAN ANTONIO EN EL AÑO 2019.

TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE

LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL

AUTOR

LUJAN LADERA, YAMILI

ORCID: 0000-0001-9311-0716

ASESOR

TAMAYO LY, CARLA CRISTINA

ORCID: 0000-0002-4564-4681

LIMA –PERU

2021

EQUIPO DE TRABAJO

AUTOR

Lujan Ladera Yamili

ORCID: 0000-0001-9311-0716

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Estudiante de
Pregrado, Lima, Perú

ASESOR

Tamayo Ly Carla Cristina

ORCID: 0000-0002-4564-4681

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Facultad de
Educación y Humanidades, Escuela Profesional de Educación, Lima,
Perú

JURADO

Zavaleta Rodríguez Andrés Teodoro

ORCID: 0000-0002-3272-8560

Carhuarina Calahuala Sofia Susana

ORCID: 0000-0003-1597-3422

Jiménez López Lita ysabel

ORCID: 0000-0003-1061-9803

HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR

Zavaleta Rodríguez Andrés Teodoro

Presidente

.....

Carhuarina Calahuala Sofia Susana

Miembro

.....

Jiménez López Lita Ysabel

Miembro

.....

Tamayo Ly Carla Cristina

Asesor

.....

AGRADECIMIENTO

Agradecer a Dios todo poderoso
Por guiar mi camino. A mi hermana
que desde cielo siempre está al lado
mío, cuidándome y protegiéndome en
todo mi propósito.

También agradezco a los docentes por sus
Enseñanzas y consejos para poder culminar
la carrera profesional de educación inicial.

DEDICATORIA

Dedico el presente trabajo a mi madre
Por estar siempre a mi lado aconsejándome
A seguir adelante y poder culminar los
Estudios.

Dedicado también a mis amigos y familiares
por su apoyo Incondicional en todo este proceso.

RESUMEN

El presente trabajo de investigación tiene como objetivo: Explicar cómo el juego Cognitivo favorece la expresión oral en la I.E. “Naciones Unidas” N.º 20955 San Antonio– 2019. La metodología empleada fue de tipo cuantitativo de nivel aplicativo y de diseño Pre-Experimental Se tuvo una población de 270 estudiantes del nivel inicial y la muestra de 30 estudiantes. La técnica empleada en la investigación estuvo referida la aplicación de la ficha de observación como instrumento empleado que permitió recoger información de las variables. Luego de los análisis de los resultados al evaluar la expresión oral, mediante un pre test, los resultados muestran que el 50%, los estudiantes presentan un nivel bajo por falta de concentración e intercambiar conocimientos para expresarse con los demás. Después de aplicar las sesiones de aprendizaje se obtuvo el 43% de los niños y (as), alcanzaron el nivel de logro. Finalmente, se aplicó el post test cuyos resultados fueron favorables con el 53%, eso demostró que los juegos cognitivos benefician al desarrollo y aprendizaje en los estudiantes del nivel inicial para mejorar la expresión oral

Palabras claves: Juego cognitivo, estrategia didáctica y expresión oral

ABSTRACT

The research work aimed to: Explain how the Cognitive game favors oral expression in the I.E., “United Nations” No. 20955 San Antonio– 2019. The methodology used was quantitative at the applicative level and with a Pre-Experimental design. There was a population of 270 students and the sample of 30 students. The technique used in the research was referred to the application of the checklist as the instrument used, it allowed to collect information on the variables. After the analysis of the results, the following terminations were reached, the results when evaluating oral expression, through a pre-test, the results show that 50% of the students present a low level due to lack of concentration and exchange knowledge to express themselves with others. After applying the learning sessions, 43% of the children were obtained and (as) reached the level of achievement. Finally, the post-test was applied whose results were favorable with 53%, which showed that cognitive games help to improve oral expression in students of the initial level

Keywords: Cognitive game, didactic strategy, oral expression

CONTENIDO

Equipo de Trabajo.....	i
Hoja de firma del jurado y asesor	ii
Agradecimiento.....	iii
Dedicatoria.....	iv
Resumen.....	v
ABSTRACT.....	vi
I.Introducción.....	1
II. Revisión de literatura	5
Antecedentes.....	5
2.2 Bases Teóricas	12
2.2.1 El juego.....	12
2.2.2 El Juego Cognitivo.....	13
2.2.4 Juego como enseñanza y aprendizaje	15
2.2.6 Influencia en el desarrollo infantil	15
2.2.6.2 Desarrollo del niño en la actividad cognitiva	16
2.2.7.3 Desarrollo a del niño manera afectiva	16
2.2.8.4 El juego y socialización.	17
2.2.9.5 Juegos Verbales	17
2.3. Clasificación del juego.....	18
3.3 La expresión oral.....	22
3.3.1 Definición	22
3.3.2 Causas	24
3.3.3 Elementos.....	25

3.3.4 Expresión corporal.....	26
3.4.1 Evaluación de la expresión oral	28
III.Hipótesis	29
IV. Metodología.....	30
4.1 Diseño de la investigación	30
4.3 Población y muestra.....	32
4.4 Definición y operacionalización de las variables.....	34
4.5 Técnica e instrumento de recolección de datos.....	36
4.5.2.1 Instrumentos aplicados.....	37
4.6 Plan análisis	37
4.7 Matriz de consistencia	39
4.8 Principios Éticos	40
V. Resultados	43
5.5. Análisis de los resultados.....	58
VI. Conclusiones.....	63
Recomendaciones	64
Referencia bibliográfica.....	66
ANEXOS	72

INDICE DE TABLAS

Tabla 1	
Población de docentes y estudiantes de la Institución Educativa del distrito SanAntonio.....	32
Tabla 2	
Resultados obtenidos del pre test aplicado a los niños de la I.E. N°20955-2 Naciones Unidas del distrito de San Antonio.	43
Tabla 3	
Resultados alcanzados de la primera sesión: Reconocen y ubican las partes del cuerpo .	45
Tabla 4	46
Resultados obtenidos de la segunda sesión: Jugando haciendo agrupaciones	46
Tabla 5	
Resultados obtenidos de la tercera sesión: Creando mi instrumento musical.....	47
Tabla 6	
Resultados obtenidos de la cuarta sesión: Leemos una lectura.....	48
Tabla 7	
Resultados obtenidos de la quinta sesión: Jugando con los tamaños grande, mediano y pequeño.....	49
Tabla 8	
Resultados obtenidos de la sexta sesión: Me divierto aprendiendo rimas	50
Tabla 9	
Resultados obtenidos de la séptima sesión: Adivina quién soy.	51
Tabla 10	

Resultados obtenidos de la octava sesión: Quitando y Agregando.....	52
Tabla 11	
Resultados logrados de la novena sesión: Jugamos a agrupar frutas.	53
Tabla 12	
Resultados logrados de la décima sesión: Creando mi adivinanza.	54
Tabla 13	
Resultados adquiridos en el post test aplicado a los niños de la I.E. N°20955-2 Naciones Unidas del distrito de San Antonio.	55
Tabla 14	
Prueba de rangos con signo de Wilcoxon	57

INDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1	
Resultados obtenidos del pre test aplicado a los niños de la I.E. N°20955-2 Naciones Unidas del distrito de San Antonio.	43
Gráfico 2	
Resultados alcanzados de la primera sesión: Reconocen y ubican las partes del cuerpo .45	
Gráfico 3	
Resultados obtenidos de la segunda sesión: Jugando haciendo agrupaciones	46
Gráfico 4	
Resultados obtenidos de la tercera sesión: Creando mi instrumento musical.....	47
Gráfico 5	
Resultados obtenidos de la cuarta sesión: Leemos una lectura.....	48
Gráfico 6	
Resultados obtenidos de la quinta sesión: Jugando con los tamaños grande, mediano y pequeño.....	49
Gráfico 7	
Resultados obtenidos de la sexta sesión: Me divierto aprendiendo rimas	50
Gráfico 8.	
Resultados obtenidos de la séptima sesión: Adivina quién soy.	51
Gráfico 9.	
Resultados obtenidos de la octava sesión: Quitando y Agregando.....	52

Gráfico 10

Resultados logrados de la novena sesión: Jugamos a agrupar frutas. 53

Gráfico 11.

Resultados logrados de la décima sesión: Creando mi adivinanza. 54

Gráfico 12

Resultados adquiridos en el post test aplicado a los niños de la I.E. N°20955-2 Naciones Unidas del distrito de San Antonio. 55

I. Introducción

En el presente trabajo de investigación denominado: El juego cognitivo como estrategia didáctica para mejorar la expresión oral en estudiantes de cuatro años de la Institución Educativa N° 20955 –2 Naciones Unidas - San Antonio-2019. Surge a raíz que se observó la falta de incremento de palabras, fluidez y comunicación de los estudiantes, que ayude al niño a socializar entre compañeros y fortalecer la interacción social de todo ser humano especialmente en los primeros años, donde la escuela es la encargada de fortalecer este proceso. para ello utilizando los juegos cognitivos como estrategia favorece al desarrollo de muchas posibilidades, permitiendo adquirir seguridad en sí mismo o en cualquier dimensión sociocultural, orientándonos de la línea de investigación de la Universidad Uladech católica y examinando que la investigación tiene un tema planteado para mejorar la expresión oral utilizando los juegos cognitivos.

Así mismo Venegas et al. (2018), el juego es una acción del ser humano que desarrolla varios ámbitos, uno de ellos es la educación. Todo juego lleva a un aprendizaje esperado y dentro del entorno escolar, el docente es quien propone las actividades lúdicas para que los niños construyan aprendizajes esperados. (p.70)

Por tal motivo, los docentes serán los protagonistas de los verdaderos cambios latitudinales de nuestros niños, considerando el espacio donde todas las condiciones sociales: raza, credo, economía, procedencia, vienen a interactuar aprendiendo a convivir y desarrollando capacidades para enfrentar los retos que la humanidad espera de ellos.

Ante lo descrito se formuló el siguiente enunciado: ¿El juego cognitivo favorece la expresión oral de los niños en la I E N.º 20955-2 Naciones Unidas – San Antonio, 2019?

El objetivo general fue: Explicar cómo un juego cognitivo favorece la expresión oral en la I.E. “Naciones Unidas” N.º 20955 San Antonio – 2019.

Los objetivos específicos fueron:

1º Identificar el nivel de expresión oral antes de aplicar el juego cognitivo como estrategia didáctica en los estudiantes de cuatro años de la I.E. Naciones Unidas, 2019.

2º. Aplicar el juego cognitivo como estrategia en estudiantes de la I.E. Naciones Unidas N° 20955 San Antonio – 2019.

3. Identificar el nivel de expresión oral después de aplicar el juego cognitivo como estrategia didáctica en los estudiantes de cuatro años de la I.E. Naciones Unidas, 2019.

Se consideró de suma importancia y la finalidad de mejorar en los estudiantes la expresión oral, con el juego cognitivo como estrategia didáctica cuyos resultados puedan ser favorables como una estrategia más para la educación inicial. No obstante, estaría demostrando que el juego cognitivo permite favorecer la expresión oral en I.E Naciones Unidas San Antonio -2019.

Garvey (1985), describe al juego como agradable, divertido y voluntario, la participación del jugador guarda conexiones sistemáticas. En consecuencia, el juego permite que el niño pueda expresar deseos innatos a su desarrollo e inquietudes en su interacción social con niños y adultos. (p.30)

La investigación se realizó porque existe la necesidad de trabajar activamente el juego cognitivo que permita fortalecer los aprendizajes para mejorar la expresión oral. Siendo una herramienta importante del nivel inicial, permitiendo a la docente ser innovador y creativo en mejorar los aspectos de trascendencia en su formación educativa. Esta investigación va acuerdo a la necesidad del niño ya que se justificará que se va trabajar con los estudiantes de 4 años de la I. E. Naciones Unidas- San Antonio - 2019. Eso permitirá verificar la expresión oral desde un inicio y un final y así obtener mejores resultados con los estudiantes.

Calixto (2011) “señala que la expresión oral es un conjunto de técnicas que determinan las reglas generales que deben seguirse para comunicarse de manera oral con efectividad, es decir, es la forma de expresar sin ataduras de lo que se piensa” (p.39)

En la investigación se empleó una metodología de tipo cuantitativo y el nivel de investigación aplicada y de diseño Pre-Experimental, la población fue conformada 270 estudiantes y la muestra de 30 estudiantes, la técnica de instrumento que se usó fue la ficha de observación a los niños del nivel inicial.

Los resultados fueron favorables con el 53%, eso demostró que los juegos cognitivos benefician al desarrollo y aprendizaje en los estudiantes del nivel inicial para mejorar la expresión oral, cuales fueron validados por la docente de la institución educativa donde se realizó la investigación.

II. Revisión de literatura

2.1 Antecedentes

Santos (2017) en su trabajo tesis de graduación previa la obtención del grado de magister en educación parvularia mención: juego, arte y aprendizaje titulado "*Juego y desarrollo cognitivo en los niños y niñas de la unidad educativa hualcopo duchicela columbechimborazo.*" parroquia Columbe, cantón Colta, provincia de Chimborazo- Ecuador. Tuvo como objetivo general Desarrollar las funciones cognitivas en los niños y niñas de 3 a 4 años. El tipo de investigación fue descriptiva, bibliográfica, los métodos fueron científico, hipotético, deductivo, mismos que sirvieron para detectar el problema, conocer sus causas y efectos de lo particular a lo general. En cuanto al diseño la investigación el método utilizado fue no-experimental debido a que no hubo manipulación de las variables, el instrumento aplicado consta de 15 ítems en la que se aplicó la técnica de observación En cuanto a sus conclusiones se llegó que el juego es una de las mejores estrategias didácticas que estimula y favorece el desarrollo cognitivo de los niños y niñas.

Ramos (2016) en su trabajo de Titulación de Licenciatura en Ciencias de la Educación mención Profesora Parvularia tuvo como título "*juegos cognitivos en el desarrollo de la atención de niños y niñas de 4 – 5 años del Centro de Educación Inicial "Chikitines" del D.M.Quito*" _

Ecuador. Propone como objetivo general determinar la influencia de los juegos cognitivos en el desarrollo de la atención de niños y niñas de 4 – 5 años del Centro de Educación Inicial “Chikitines” en el D. M. Quito. La metodología estuvo basada a la modalidad socioeducativo y fue de tipo descriptiva que permitió identificar las cualidades de la población de estudios. El enfoque es cualitativo-cuantitativo que consistió en el estudio de los hechos sociales donde existen problemas relacionados con fenómenos socioculturales, con la presente investigación se determinó que los juegos cognitivos influyen en el desarrollo de la atención como instrumentos que permitieron alcanzar las conclusiones y recomendaciones de dicha investigación (...).

Soto (2020) en su trabajo de tesis para optar el título profesional en licenciada de educación inicial titulado: *“El juego de roles como estrategia didáctica con enfoque socio cognitivo para el mejoramiento en el desarrollo del lenguaje oral en los niños de 3 años de la I.E. N° 205 “Sol Radiante” Aguas Verdes, Tumbes 2018”*. Tuvo como objetivo general Demostrar el juego de roles como estrategia didáctica con enfoque socio cognitivo para el mejoramiento en el desarrollo del lenguaje oral en los niños de 3 años de la I.E. N° 205 “Sol Radiante”. Su metodología es de tipo Cuantitativo, Nivel: Correlacional, Diseño: experimental, Técnica: la observación, Instrumento: lista de cotejo. Población muestral 21 niños (as).

Dando por conclusión la efectividad de los juegos de roles como estrategias didácticas mejora el lenguaje oral de los niños.

Tenazoa (2019) en su trabajo de tesis para optar el título profesional de licenciada en educación inicial titulado “*Los juegos de roles como estrategia para el desarrollo del lenguaje oral en los niños y niñas de 5 años del nivel inicial de la institución educativa N° 1145 Gervasio del distrito de Juanjuí.*” Esta investigación tuvo como objetivo determinar si los juegos de roles como estrategia desarrolla el lenguaje oral en los niños y niñas de 5 años de educación inicial. El estudio corresponde a una investigación cuantitativa con diseño pre experimental. El instrumento y técnica empleados para la recolección de los datos fueron la observación y la lista de cotejo respectivamente. La muestra se trabajó con 20 estudiantes de 5 años de educación inicial. En conclusión, Los juegos de roles como estrategia desarrollan el lenguaje oral en los niños y niñas de 5 años de educación inicial N° 1145 Gervasio del distrito de Juanjuí, de esta manera se comprueba la hipótesis en donde $p < 05$; se concluye que existe diferencia 67 significativa entre las calificaciones de los alumnos obtenidas en el pretest y post test, siendo mayores en el post test.

Campos y Tucto (2017) en su trabajo para optar el título profesional de licenciada en educación titulado: “*Desarrollo de la expresión oral a través de los títeres en los niños de cinco años de la Institución Educativa*

N°32927-378 MAVA-Amarilis 2017” _Huánuco, se realizó con el objetivo determinar la efectividad de la aplicación de los títeres en el desarrollo de la expresión oral en los niños de cinco años. La investigación fue tipo experimental de tipo cuasi experimental, de pre test y post test tanto al grupo experimental, lo cual perteneció al nivel explicativo, concluyendo que la aplicación de los títeres es efectiva en el desarrollo de la expresión oral en los niños de cinco años de la Institución Educativa N°32927 – 378 MAVA – Amarilis 2017.

Prudencio (2018) en su trabajo de tesis para optar el grado académico de maestra en psicología educativa titulada *“El juego como estrategia para el aprendizaje significativo de las matemáticas en los estudiantes de 4 años en la I.E.I. Amarilis -Shelby-Pasco,”* tuvo como objetivo determinar la influencia del juego como estrategia en el aprendizaje significativo de las matemáticas en los estudiantes de cuatro años en la institución educativa inicial. El tipo de investigación es de tipo aplicada porque tiene como finalidad problemas prácticos con el enfoque cualitativo, de diseño pre experimental. La técnica fue la observación y el instrumento la lista de cotejo. La conclusión ha sido: si los estudiantes del nivel inicial sistematizaran y emplearan los juegos como estrategias didácticas en el aprendizaje.

Guevara (2019) en su tesis para optar el grado de Maestro en Educación con Mención en psicopedagogía de la infancia titulado “*El juego libre en los sectores y el desarrollo del lenguaje oral en los estudiantes de 5 años de una institución educativa inicial del Callao*” _Lima. Tuvo como objetivo determinar la relación que existe entre el juego libre en los sectores y el desarrollo del lenguaje oral de los estudiantes de 5 años de una Institución educativa inicial del Callao. El tipo de investigación fue descriptivo correlacional, no experimental. Se realizó con una muestra no probabilística de tipo disponible, aplicado a 60 niños y niñas de la institución Educativa Cuna Jardín “Juan Pablo II” del Callao. Se utilizó una escala nominal para medir las dimensiones según su secuencia metodológica del juego libre teniendo valor de confiabilidad de 0.833 en el instrumento de KR20. Se aplicó dos instrumentos: la lista de cotejo del juego libre en los sectores y el instrumento ELO. Se dio como resultado la existencia de una relación significativa entre juego libre en los sectores y el lenguaje oral con un 95% de confianza ($p < 0.05$ y Rho de Spearman = 0.751, siendo una correlación positiva alta).

Hurtado (2017) en su tesis para obtener el título profesional de licenciada titulado “*El juego simbólico para mejorar las habilidades comunicativas en niños de 5 años de la I.E. I San José- la pascana- comas, 2016*”. Tuvo como objetivo general Determinar la influencia del juego

simbólico para mejorar las habilidades comunicativas en niños de 5 años. La metodología empleada fue el tipo de muestreo es no probabilístico por conveniencia, el tipo de investigación fue cuantitativo, cuasiexperimental. Los datos fueron recolectados aplicando el instrumento de escala valorativa para medir las habilidades comunicativas en los niños de 5 años, estos datos fueron procesados y analizados utilizando el software SPSS. A través de la prueba de estadística de Rangos con signo de kolmogorov con una significancia mayor al índice permitido ($p > .005$), que el programa de juegos simbólico fue eficaz con una distribución normal en el desarrollo de las habilidades comunicativas en niño de 5 años. Se determina la influencia del juego simbólico para mejorar la expresión, pues del 50 aumentaron al 70% del total de estudiantes en el nivel de proceso (disminuyendo el porcentaje del nivel bajo); y un aumento del 15 al 20% del total al nivel de alto.

Chulluncuy (2016) en su tesis para obtener el título profesional de licenciada en educación inicial titulado "*Expresión oral y comprensión oral en niños de 5 años de la I.E.P Luz y Esperanza del distrito de comas*" _ Lima. Tuvo como objetivo determinar la relación entre expresión y comprensión oral en los estudiantes de cinco años. La metodología empleada fue descriptiva con diseño correlacional. Para la recopilación de datos empleo dos cuestionarios, una para evaluar la expresión oral y otra para la comprensión oral. Los resultados obtenidos señalan que la expresión

oral está relacionada directa y positivamente con la comprensión oral, tanto en el aspecto motor, de contenido y formal, en estudiantes de 5 años.

2.2 Bases Teóricas

2.2.1 El juego

Según Caba (2004), el niño debe desarrollar estrategias para adaptarse a la vida, al inicio no es fácil ya que en su desarrollo no encuentra lo necesario, por lo que compensa con horas de sueño. Cuando pasa el tiempo y comienza a unirse el vínculo materno a través de los primeros juegos, comienza por estados de calma y genera la capacidad del ser humano. El juego entre el niño, el amor y la compañía de la madre son las mismas que relacionan con juegos corporales, de voces y juguetes blandos. (p.39)

El autor manifiesta que el juego inicia desde que el niño empieza una unión con la madre a través de voces y sonidos.

Menciona Abad (2008), que el juego es un conjunto que consiste en interactuar en circunstancia, donde el sujeto satisface las necesidades transformando la realidad en fantasía. Para la realización debe tener libertad externa e interna. Por tanto, el juego es un momento de placer, desde que nace, donde no existe la posibilidad de equivocación, ni la presión de los adultos, donde las únicas reglas en una situación lúdica o social lo soliciten en el juego. En nivel inicial, la actividad lúdica está orientada y acompañada por el docente en todo el proceso de esta actividad escolar. (p.18)

El autor menciona al juego como una actividad libre y placentera donde no existen reglas, las únicas reglas dirigidas de una actividad lúdica es por un adulto según lo solicite el juego a realizar.

Garvey (1985), describe al juego como agradable, divertido y voluntario, la participación del jugador guarda conexiones sistemáticas. En consecuencia, el juego permite que el niño pueda expresar deseos innatos a su desarrollo e inquietudes en su interacción social con niños y adultos. (p.30)

Asimismo, el autor plantea que el juego ayuda al niño a expresar sus emociones, desarrollarse como persona y relacionarse con los demás.

2.2.2 El Juego Cognitivo, estimula las capacidades del pensamiento y el aprendizaje que permita la oportunidad de cometer aciertos y errores, también ayuda al niño a comprender su ambiente y potenciar diferentes aspectos en su desarrollo intelectual: el lenguaje, la memoria, la creatividad, imaginación, la atención y mucho más.

Venegas et al (2018) mencionaron que Piaget desarrolla la forma cognoscitiva al relacionarse al niño con su entorno, mediante las experiencias que es sometido a lo largo de su vida. Los distintos estadios de juego lo que para el niño son consecuencia directa de dichas organizaciones intelectuales. (p.27)

Mencionan que el niño desarrolla el proceso cognitivo a través de los juegos y mediante sus experiencias vividas a lo largo de su vida.

2.2.3 Importancia del juego

Según Gross (1899), “el juego es una forma de ejercer y realizar una serie de habilidades y conductas que serán beneficioso para la vida adulta” (p29).

El juego desarrolla actitudes, capacidades en general valoradas particulares de la niñez, se considera importante porque desarrolla las destrezas y la creatividad del niño. El juego significa exploración libre de ideas, de espacios, destrezas y materiales enmarcados entre otros y en los contextos siguientes:

Cognitivo: actividades previas a la alfabetización o a las matemáticas. Espacial: con materiales, agua, barro y arena. Artístico: con pintura, telas, recortar y pegar como rompecabezas y juegos de construcción. Físico: mediante estructura de barras.

Así mismo Venegas et al. (2018), el juego es una acción del ser humano que desarrolla varios ámbitos, uno de ellos es la educación. Todo juego lleva a un aprendizaje esperado y dentro del entorno escolar, el docente es quien propone las actividades lúdicas para que los niños construyan aprendizajes esperados. (p.70)

Por tal motivo se dice que el juego es importante ya que permite ir desarrollando en el estudiante funciones indispensables para la vida. El

estudiante mediante el juego aprende a desarrollar la memoria y la atención. Por ende, el juego pertenece al ámbito de la educación. El docente va ser el encargado de que el niño exponga todo lo que va ir descubriendo, como la formación de los estudiantes.

2.2.4 Juego como enseñanza y aprendizaje

Para Bruner (1925), “el juego es una forma de emplear el conocimiento en un banco de pruebas en el que se experimentan formas de juntar, el pensamiento, fantasía y el lenguaje” (p.21).

Según Bruner el juego debe desarrollar conocimientos, asumiendo que, si él niño aprende el juego como un aprendizaje, puede ser un gran avance en la formación de los estudiantes. El juego es privilegiado y se usa como pasatiempo y fantasía.

2.2.5 Motivación en el juego

Para Bühler (1963), “el juego es aquella acción en la que hay placer funcional y es sostenida por este placer, independientemente de los estímulos que puedan existir” (p.46).

Se define al juego como una actividad placentera en si misma ya que existen otras actividades libres, donde los estudiantes juegan, se divierten, gozan y lo hacen solo por el momento. El juego realiza normas o reglas, por consiguiente, va creando orden a quienes realizan esta actividad.

2.2.6 Influencia en el desarrollo infantil

2.2.6.1 Desarrollo Psicomotor del niño en el juego.

Por tal motivo Venegas et al. (2018), “el juego estimula el desarrollo y dominio del cuerpo para favorecer la coordinación, equilibrio, flexibilidad y el predominio de sus movimientos, lo que ayudara una mayor rapidez en la actividad que realice” (p.142).

Por lo tanto, el juego estimula el desarrollo de los sentidos y mejorar la coordinación de los movimientos del cuerpo.

2.2.6.2 Desarrollo del niño en la actividad cognitiva.

Venegas et al. (2018) “estimula las capacidades del movimiento y el aprendizaje puesto que facilitan nuevas experiencias que le permita la coyuntura de cometer aciertos y errores, de aplicar sus saberes y de dar solución a los problemas que se le presente” (p.146).

El juego ayuda al niño a mejorar su potencial en diferentes aspectos de su desarrollo intelectual y emocional

2.2.7.3 Desarrollo a del niño manera afectiva.

Para Venegas et al. (2018), “es una actividad que le produce placer, alegría y diversión que le permite expresarse libremente. El juego facilita el desarrollo progresivo de la identificación con el adulto como medio de enseñanza de técnicas y términos de conflictos” (p.139).

El juego desarrolla un vínculo con la familia que produce gozo y entretenimiento a la vez permite al niño a manifestarse libremente, en cargar sus energías y descargar sus angustias.

2.2.8.4 El juego y socialización.

Según Delval (2012), “señala a las personas capaces de acondicionar a la actividad del estudiante, teniendo señales de aburrimientos y enojos”.

El Juego en su origen social y su vocabulario expresa emociones y alivia tensiones, que le proporciona alegría y placer. Parte del juego el niño realiza actividades personales o con adultos.

2.2.9.5 Juegos Verbales

Para Venegas et al. (2018), los juegos verbales estimulan el desarrollo de la comunicación. Se inician desde los pocos meses, cuando los padres hablan a los bebés y posteriormente imitan estos sonidos (p.77).

Asimismo, los autores explican dos clases de juegos verbales

a) Juegos de expresión oral, se inicia con los juegos pre verbal como el balbuceo, vocalizaciones que se imita y repiten los sonidos reproducidos para favorecer la expresión oral del niño.

b). juegos de comprensión oral, a través de los cuales se pueden evaluar el reconocimiento y la diferenciación de las expresiones orales de los niños.

Finalmente, estos juegos pueden realizar la maestra con sus estudiantes para mejorar la comunicación con sus compañeros.

2.3. Clasificación del juego

A. Cognitivo

Así mismo Piaget (1959), “indica al juego que interioriza tres formas de juego como ejercicio, simbólico y de reglas que van evolucionando al desarrollo y configurando estructuras cognitivas de pensamiento y razonamiento” (p.13).

Pérez (2015), el juego cognitivo es una actividad en el proceso de la construcción que desarrolla la inteligencia a todo ser humano desde que nace hasta su vida adulta, para jugar es necesario transformar acciones y adquirir una capacidad representativa, (p.32)

Encontramos cuatro tipos de categorías el funcional, de construcción, el simbólico y el de reglas.

a) Juego funcional

Según Piaget (1959), “el juego funcional sensorio motor es un tipo de manifestación que interpreta en dos maneras vinculando la actividad motriz y unirlo a la otra capacidad superior de carácter simbólico o social” (p.15).

Es la actividad lúdica por excelencia del estadio sensorio –motor. En

este periodo el niño actúa por medio de reflejos, a través de hechos repetitivos de alcanzar placer, ejercitando sus esquemas mentales, basado estos en la repetición de un resultado interesante que le produzca placer. El juego funcional es de tipo preponderante entre los dos primeros años, hace posible detectarlo en la adultez, luego de años estos juegos desaparecen.

b. Juego construcción

Venegas et al. (2018), “el juego de construcción no son solamente un montón de piezas que desparraman, además de entretenerlos, tienen múltiples ventajas para su desarrollo integral en el niño que se convierten en un aliado en la edad pre escolar”. (p.79)

Los autores nos dicen que el juego tiene cuantiosas ventajas para el desarrollo integral del niño, que se presenta en un gran aliado en edad pre escolar. Un juego le permite el complicado armado de rompecabezas con muchas piezas.

c. Juego simbólico

Navarro (2004), interpreto el trabajo de Bretherton que el juego simbólico a través de las acciones puede dar un método para el estudio de los juegos simbólicos, lo cual también cualidades espaciales y temporales para el desarrollo del niño desde la acción más simple hasta la más compleja (p.20).

El juego predomina el periodo pre operacional y constituye la actividad más elemental del niño de los dos a siete años; predomina el proceso de asimilación en la actividad del sujeto, es decir a través del juego el niño manifiesta su comportamiento que forma su registro, “acomodando y modificando” de su interés.

El juego simbólico desarrolla la forma simple, el niño utiliza los objetos e incluso su propio cuerpo para simular aspecto en la realidad, el juego de representación más complejo podría aparecer interacción social.

d. Juego de regla

De igual manera Piaget (1956), manifiesta que el juego de reglas aparece tardíamente porque es la actividad lúdica propia del ser socializado y a través de ellos los niños y niñas desarrollan estrategias de acción social. Le permitirá controlar la agresividad, ejercitan la responsabilidad y la democracia. (p.97)

La primera manifestación que adopta el juego se encuentra limitado por la conciencia que tiene él de las reglas en ese sentido la complejidad se caracteriza al juego de reglas y se relaciona estrechamente con conocimientos de reglas que tiene el niño en los diferentes momentos cognitivo. Entre dos y cinco años el niño recibe reglas del exterior, no coordina la actividad con el resto de los participantes, no hay ganadores y perdedores, es decir todos ganan.

B. Desde lo social

Parten (1932), “estudia seis niveles de participación que conforman los juegos, solitarios, paralelos observadores, asociativo, cooperativos y inocupado” (p.37).

a. Juego solitario

Una de las características que tiene el juego es que el niño juega solo y no se integra con los demás, es decir se centra en sí mismo. Por lo tanto, no se relaciona con los demás.

b. Juego de espectador u observador

Los niños y niñas solo ocupan el tiempo de juego en observar cómo los otros niños juegan en diferentes actividades físicas. En ningún momento se dan tiempo de integrarse al grupo ni realizar una actividad.

c. Juego paralelo

El niño se integra con individuos y siempre juega de manera individual e incluso comparte el material con otros niños. El juego se diferencia por la ausencia mutua que está en la proximidad espacial y física.

d. Juego cooperativo

El niño juega con otros de manera organizada e incluso se dan tareas o funciones con el objetivo de conseguir la meta. Este juego favorece la comunicación y confianza de sí mismos. Potencia el desarrollo de las

conductas pre-social. Aumenta la subjetividad del niño. Domina la expresión simbólica de la agresividad.

e) Comportamiento Inoculado

El niño no juega, se dedica a observar cosas, toca su propio cuerpo camina sin meta fija, sigue a la docente o se sienta en una silla.

f) Juego Asociativo

El niño juega con otros piden y prestan materiales, tienen una actividad similar o idéntica pero cada uno reacciona como quiere, sin someter a los intereses del grupo. No hay repartición de tareas ni organización de la actividad.

3.3 La expresión oral

3.3.1 Definición

Para Gómez (2018), “la comunicación facilita la transmisión de conocimientos al relacionarnos con los demás. Mediante el lenguaje podemos dar y recibir con las demás personas que tiene como base la intencionalidad comunicativa” (p.30).

La autora afirma que la comunicación es expresar nuestros sentimientos y conocimientos hacia los demás.

Menciona Álvarez (1998),” que la expresión oral forma parte de las funciones productivas y receptiva del lenguaje para la interacción, el intercambio del dialogo y la comprensión de enunciados” (p.4).

La autora nos dice que la expresión oral nos ayuda a entender, comprender como parte receptiva del lenguaje.

Enfoque comunicativo

Asimismo, Alcoba (2005), “afirma que cada vez que se usa la lengua se produce un acto comunicativo que debe entenderse como un proceso cooperativo de interpretación de intenciones cuyo objetivo es el intercambio de información “. (p, 16)

Se puede entender como habilidades y conocimientos de una comunidad lingüística que se puede entender y utilizar la lengua que implica la comunicación.

b) Modelo pedagógico activo

Según Ausubel (2003), ideas estrictas y arbitrarias, se deben buscar aprendizajes relacionados con algún aspecto el aprendizaje es significativo cuando los contenidos están relacionados con su propio contexto, sin ser existente y relevante dentro de la estructura cognitiva del niño, como una imagen, un símbolo significativo, un concepto o una proposición. (p.50)

Para el autor el aprendizaje son procesos de desarrollo que permita organizar estrategias de la expresión oral.

3.3.1 Concepto de Oralidad

Para Melgar (2005), “el hablar y la escucha integran al dominio de la oralidad y sus destrezas que puedan mejorar a través de la educación” (p.139)

La autora refiere que toda persona necesita escuchar, guardar información de manera pertinente y aprender a expresarse de forma adecuada.

3.3.2 Causas

Asimismo, el autor menciona estas habilidades comunicativas que se dan en el acto de hablar, escuchar, la efectividad, la entonación y pronunciación.

a. Habla, es la expresión que se escogen las palabras y se codifican en un enunciado, por lo regular este enunciado en la expresión oral va acompañado de los gestos, matices tonales y otros aspectos apoyados en el contexto de la situación del acto de hablar, dentro de la expresión oral se pueden considerar el planificar el discurso, conducir el tema, y la interacción, facilitar la producción, compensar y corregir la producción, controlar la voz, usar códigos no verbales y controlar la mirada.

b. Escucha, Es comprender el mensaje, y para hacerlo se debe poner en marcha un proceso cognitivo de construcción de significado y de interpretación de un discurso pronunciado oralmente que a la vez contiene otras micro habilidades que se pueden considerar como las de reconocer, seleccionar, interpretar, anticipar, inferir y retener” la información.

c. Efectividad, expresar con claridad, lo que desea sin excederse ni tener un mal léxico, la efectividad es importante ya que realizan en casa, escuela, dentro y fuera de aula por ello demuestran una fortaleza comunicativa para mejorar la integración de grupos.

d. Entonación, es la variación de la altura tonal de voz con que se pronuncia un enunciado, además está ligado a las cuerdas vocales.

e. Pronunciación, se refiere a los sonidos articulados, al hablar cada una de las palabras correctas hace la selección de sonidos en cada palabra. Es necesario aclarar que va acompañado del no verbal

3.3.3 Elementos

Para Quijada (2014), las personas sin necesidad de mayor entrenamiento o estudio aprenden con la convivencia en sociedad según sus características de la misma, que rigen estas expresiones no verbales y llegan a manejarse con soltura y conocimiento para elevar la comunicación entre personas. (p79)

El autor dice, aprender a socializarse con los demás no requiere de estudios ni conocimiento estas se expresan con naturalidad y soltura.

Así mismo el autor menciona los tipos de código no verbales:

a. Kinésicos, Se ocupa de la comunicación no verbal a través del movimiento corporal y gestos de la percepción visual, auditiva o táctil, en función a la lingüística comunicativa.

b. Gestos, expresión no verbal y movimientos involuntarios es ejecutada con alguna parte del cuerpo de las articulaciones.

c. Expresión facial, Son elementos imprescindibles en la comunicación no verbal, se activan los músculos del rostro y determinan los estados de ánimo que sirve para regular reforzar y enfatizar el mensaje dirigido al receptor.

d. Mirada, La mirada contempla diferentes aspectos, entre los más importantes podemos mencionar: la dilatación de las pupilas, el contacto ocular y la forma de mirar.

3.3.4 Expresión corporal

Gutiérrez (2005), la expresión corporal en la educación infantil se planteó objetivos como la toma de conciencia del esquema corporal, el desarrollo del sentido rítmico, la conciencia del cuerpo como instrumento de expresión en el espacio y a la vez relacionarse de forma activa y responsable con los demás (p.21).

Según el autor la expresión corporal se expresa a través del cuerpo mediante el ritmo, risa, el llanto y las mímicas. Las siguientes cualidades de la expresión corporal son:

a. Tono, Actividad física del sonido que permite distinguir los graves de los agudos, la afectividad del emisor condiciona muchas veces la relación establecida. Por ejemplo, la emocionalidad ahoga la voz el tono es agudo. El tono es síntoma de inhibición emocional.

b. Volumen, refiere a la sonoridad de la voz y grado de fuerza y energía que realiza una acción que se manifiesta un sentimiento adecuado del emisor; su intencionalidad es imponerse a la situación que se da en la frase.

c. Ritmo, forma de sucederse y alternar sonidos que se repiten en determinado tiempo que se expresa la persona. Puede ser rápido o lento.

d. Proximidad, las conductas se ven alteradas en función que el margen de distancias este en conformidad a la relación existente entre el oyente, analiza la manera que se especifica individualmente o socialmente, puede ser la ansiedad ante la desmesurada proximidad de un desconocido.

3.4. La expresión en la infancia

Según Garvez (1986), “el lenguaje oral es el medio de expresión más usual que lo caracteriza como tal a la capacidad de habilidades complejas y variadas que ira desenvolviéndose el niño como fruto de su sensatez y su aprendizaje” (p.5).

Para el autor la oralidad en la infancia se construye de manera espontánea y natural en la cotidianidad de la vida familiar y, en consecuencia, el niño interioriza, como forma específica de conocimiento, los sistemas operativos y funcionales de una lengua particular, su lengua materna De la oralidad los niños participan en contextos diferentes, donde aprende hablar y escuchar.

3.4.1 Evaluación de la expresión oral

Para Gómez (2018), esta etapa de educación infantil se inicia desarrollando y transformando las experiencias y formas de comunicación y expresión en los pequeños deberán preparar desde su nacimiento, pasando de una primera forma de comunicación corporal y gestual, que responde a las necesidades básicas del desarrollo y orientación del lenguaje especialmente del lenguaje oral, gracias a la interacción y vivencias con las personas adultas que lo rodean (p.147).

Es importante conocerla, pues permite el desarrollo de los estudiantes para diseñar estrategias metodológicas, capacidades y competencias de los niños, el individuo, necesita desarrollarse para adaptarse al mundo exterior. La expresión oral comienza desde el pensamiento más realista para diferenciar la realidad de la fantasía.

III. HIPOTESIS DE LA INVESTIGACIÓN

El juego cognitivo como estrategia didáctica mejora significativamente la expresión oral en estudiantes de cuatro años del nivel inicial de la Institución Educativa Naciones Unidas del distrito de San Antonio en el año 2019.

IV. Metodología

4.1 Diseño de la investigación

El tipo de la investigación es cuantitativo.

Según Sabino (1996). “identifica tomando en cuenta el propósito de la resolución de un problema, además los objetivos internos de la investigación siguiendo estos criterios.

4.1.2 Nivel de investigación.

El nivel de la investigación fue explicativo

Para Cabanillas (2019). “La investigación explicativa no solo describe el problema sino busca la explicación de sus causas”. Orienta al descubrimiento de las causas o consecuencias o condicionantes de la situación problemática. (p.63).

4.1.3 Diseño de investigación.

Según Caballero (2019) “son aquellas investigaciones en las que su grado de control es mínimo y no cumplen con los requisitos de un verdadero experimento” (p.177).

El diseño de la investigación que se utilizó es Pre – Experimental. Por motivo que se recopiló, analizó y midió los datos obtenidos de la variable: la expresión oral, por medio de un Pres- test y Post- test a los estudiantes de la I.E. “Naciones Unidas” – Lima, antes y después de utilizar el juego cognitivo para mejorar la expresión oral.

El esquema que se sigue es el siguiente:

PT ————— X ————— Y ————— pt

Donde:

P T = Prest – test

X = Juego Cognitivo

Y= Expresión oral

Pt = post test

El diseño de la investigación tiene como propósito medir si el nivel de integración que tenían los estudiantes de cuatro años aumentó o se mantuvo.

4.2. El universo

Para Carrasco (2009), “Conjunto de elementos (personas, objetos, sistemas, etc.) a los que pertenece la población y la muestra de estudio en relación con variables y el fragmento de la realidad, que es materia de investigación”.

El universo de esta investigación está comprendido toda la institución educativa en todos sus niveles, estudiantes y docentes del distrito de San Antonio

4.2.1 Área geográfica

El distrito de San Antonio está ubicado en la parte este de la capital de la República sobre la cuenca alta del río Santa Eulalia, tributario del río

Rímac; en las siguientes coordenadas: Nombre: San Antonio. Categoría: Distrito. Altitud: Media 3438 msnm. Longitud Sur: 11° 44'36" Longitud Oeste: 76° 39' 00". Superficie: 563. 59 Km². Densidad: 1.62 Hab /Km². Región Natural: Sierra.

4.3 Población y muestra

4.3.1 Población

Para Otzen y Manterola (2017) “la población o universo es la totalidad de sujetos, que sirven como objeto de estudio con características comunes observables, disponibles en esta investigación.” (p.50)

La población estuvo conformada por 270 alumnos del nivel inicial de la institución a investigar.

Tabla 1.

Población de estudiantes de la Institución Educativa del distrito San Antonio

Población	Cantidad
Estudiantes	270
TOTAL	

Fuente: Nomina de matrícula de la I.E “Naciones Unidas”-2019

4.3.1.1 Criterio de inclusión

Debemos tener en cuenta solo a los 270 estudiantes del nivel inicial de la institución educativa de esta investigación, que cumplan con las características que necesariamente deberán tener los sujetos de estudio.

4.3.1.2 Criterio de exclusión

No se tomarán en cuenta a docentes de los niveles, primaria, ni secundaria, de las instituciones de esta investigación tampoco de otras instituciones educativas del distrito incluyendo los de nivel inicial.

4.3.2 Muestra

La muestra está conformada por 30 estudiantes del nivel inicial de la institución educativa comprendida en esta investigación perteneciente a la jurisdicción del distrito de San Antonio.

Para Hernández (2008), “es un grupo de personas, eventos, comunidades etc. Sobre el cual debemos de recopilar información” (p.562). La muestra es la que determina la problemática a que es capaz de generar datos que identifiquen las fallas dentro del proceso.

Tabla 2. Distribución de la muestra

Sección	Niños	Niñas	Total
4 años	14	16	30

Fuente: Nóminas de matrícula de las I.E. “Naciones Unidas” – Lima (2019)

4.4 Definición y operacionalización de las variables

4.4.1.1 Juego cognitivo

Piaget (1949), el juego y la imitación son parte del desarrollo de la inteligencia. Al juego se accede por grados de capacidades que dependen de la evolución del pensamiento infantil. Los distintos estadios de juego por los que pasa el niño son consecuencias directas de dichas estructuras intelectuales. (p.13)

El juego cognitivo son habilidades y destrezas intelectuales que ayuda a la memoria resolver problemas de adicción.

4.4.1.2 Expresión Oral

Gómez (2016), “el lenguaje oral es el medio de expresión humano más usual que lo caracteriza como tal. Esta capacidad requiere de habilidades complejas y variadas que desarrolla el niño como fruto de su madurez”.

La expresión oral es la forma de comunicar oralmente con efectividad, es decir expresar lo que uno piensa y hacerlo sin ataduras.

Tabla 2. Operacionalización de variables

PROBLEMA	Definición		DIMENSIONES	INDICADORES
	Conceptual	operacional		
El juego cognitivo	Según Gross (1899), “el juego es una forma de ejercer y realizar una serie de habilidades y conductas que serán beneficioso para la vida adulta” (p29).	El juego cognitivo son actividades cognitivas que ayudan a pensar y razonar.	Personajes del cuento	Visualiza una imagen y posteriormente responde a las preguntas
			El dado de colores	Memoriza las imágenes que la profesora muestra
La expresión oral	Álvarez (1998),” la expresión oral forma parte de las funciones productivas y receptiva del lenguaje para la interacción, el intercambio del dialogo y la comprensión de enunciados” (p.4).	Es la comunicación entre dos personas para expresar sus ideas y conocimiento.	Lamina de observación	Memoriza los juegos de la actividad que se está realizando
			Hablar	Muestra seguridad el niño al momento de hablar.
			Escuchar	Muestra seguridad el niño al momento de hablar
			Entonación	Imita sonidos onomatopéyicos

4.5 Técnica e instrumento de recolección de datos

4.5.1 Observación

Bradford (2016), menciona que Montessori desarrollo todo pensamiento pedagógico únicamente a partir de la observación y sostuvo que el niño solo es libre si el adulto se convierte en un observador de su comportamiento, lo que hace posible que se dé un desarrollo y aprendizaje preciso a las necesidades del niño por parte del educador. (p.60)

Es la técnica que consiste en observar un hecho o fenómeno para tomar una información y registrar para un posterior análisis. También consiste en un elemento fundamental de investigación que apoya al investigador para obtener un mayor número de datos que pretende investigar mediante el procedimiento.

4.5.2 Guía de observación

Para Gutiérrez (2016), “es aquel instrumento de la observación que se basa en una lista de indicadores que puedan redactarse ya sea como afirmaciones o preguntas, que ayuda el trabajo de observación dentro del aula, señalando los aspectos que son precisos al observar” (p.61).

La técnica que se utilizó en la investigación estuvo referida a la aplicación de la guía de observación que permitió recoger información y un

análisis metódico de la situación o la evaluación de un problema de una de las variables, cuyo fin es colocar evidencia de la investigación.

Para Campos y Lule (2012) “La guía de observación es el instrumento que permite al observador de manera sistemática observar aquello que realmente es objeto de estudio para la investigación; obtener datos e información de un hecho o fenómeno” (p.56)

4.5.2.1 Instrumentos aplicados

La Validez ha sido aceptado por la aprobación de jueces expertos que fue sometida a la, opinión de tres profesionales dedicados al área laboral, entendidos en el tema de la elaboración del trabajo investigado.

4.6 Plan análisis

Esta investigación usó la estadística descriptiva para exponer resultados en la investigación que alcanzaron la presentación de los datos adquiridos, así mismo estructurar las cantidades en gráficos, permitiendo las características notables. El estudio de datos se usó Excel 2016, asimismo se realizó el contraste de la hipótesis por medio de la prueba de Wilcoxon El proceso realizó en datos logrados a la aplicación de instrumento, de estudio a los estudiantes del nivel inicial.

4.7 Matriz de consistencia

TITULO: EL JUEGO COGNITIVO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA MEJORAR LA EXPRESIÓN ORAL EN ESTUDIANTES DE CUATRO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 20955 – 2 `NACIONES UNIDAS` SAN ANTONIO 2019.

TÍTULO	ENUNCIADO	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA
El juego cognitivo como estrategia didáctica mejora la expresión oral en estudiantes de cuatro años de la institución educativa N° 20955 – 2 Naciones Unidas ‘San Antonio	¿El juego cognitivo favorece la expresión oral de los niños en la I E N.º 20955-2 Naciones Unidas – San Antonio, 2019?	<p>General Explicar cómo el juego cognitivo favorece a la expresión oral en estudiantes de la I.E. “Naciones Unidas” N° 20955 San Antonio – 2019.</p> <p>Específicos 1° Identificar el nivel de expresión oral antes de aplicar el juego cognitivo como estrategia didáctica en los estudiantes de cuatro años de la I.E. Naciones Unidas, 2019. 2°. Aplicar el juego cognitivo como estrategia en estudiantes de la I.E. Naciones Unidas N° 20955 San Antonio – 2019. 3°Identificar el nivel de expresión oral después de aplicar el juego cognitivo como estrategia didáctica en los estudiantes de cuatro años de la I.E. Naciones Unidas, 2019</p>	<p>General El juego cognitivo favorece significativamente la expresión oral en los estudiantes de la I.E. “Naciones Unidas” N° 20955 San Antonio – 2019.</p>	<p>Variable Independiente El Juego cognitivo</p> <p>Variable Dependiente Expresión Oral</p>	<p>TIPO: Cuantitativo</p> <p>Nivel: Explicativo</p> <p>Diseño pre experimental</p> <p>Población: Todos los estudiantes De la I.E. “Naciones Unidas” N° 20955 San Antonio- 2019</p> <p>Muestra 30 estudiantes del nivel Inicial.</p>

4.8 Principios Éticos

4.8.1 Protección a las personas

La persona en toda investigación tiene un grado de protección, lo cual determinaremos de acuerdo al riesgo y probabilidad de obtener un beneficio. Cuando se trabaja en una investigación con personas se debe respetar sus principios, identidad, diversidad y la confidencialidad. Con este principio las personas son sujetas de investigación por propia voluntad y dispongan de información adecuada también se merecen respeto a sus derechos fundamentales, si se encuentran en situación de vulnerabilidad. Es necesario que cada investigador respete los trabajos de investigación de otros y además es importante que cada trabajo vaya la fuente de información.

4.8.2 Cuidado del medio ambiente y la biodiversidad

La investigación implica el medio ambiente, animales y plantas deben de evitar daños que se perjudique. En las investigaciones deben respetar la vida de los animales y el cuidado del medio ambiente por encima de cualquier fin científico. Por ello deben tomar medidas drásticas para proteger y evitar daños y disminuir los efectos adversos y obtener buenos beneficios. Se trata de buscar el bien para las personas que participan en una investigación, con el objetivo de lograr beneficios y minimizar los riesgos de daños.

4.8.3. Libre participación y derecho a estar informado.

Las personas que desarrollan actividades de investigación tienen el derecho de tener una buena información sobre los propósitos de una investigación donde tengan la libertad de participar por propia libertad. En toda investigación se debe contar con una buena información, inequívoca y seria donde las personas tengan suficiente información para los fines específicos en un proyecto.

4.8.4 Beneficencia no maleficencia.

Se debe asegurar el bienestar de las personas que colaboran en una investigación donde la conducta del investigador debe ser de la siguiente manera respetando las reglas pertinentes sin causar daño ni posibles efectos adversos optimizar beneficios.

4.8.5. Justicia

En las investigaciones puede analizarse desde los principios o hacia las consecuencias de los actos. Un diseño de investigación es justo cuando está de acuerdo con los principios, el respeto a las personas; lo otro es cuando se aplica el concepto de justicia a contextos teleológicos. Por otro lado, la justicia se realiza no solo en la comprensión y reconocimiento de los principios sino en la búsqueda efectiva de las consecuencias buenas de todo trabajo investigado.

4.8.6. Integridad científica.

La integridad debe regir no solo la actividad científica de una investigación sino demostrando sus enseñanzas a su ejercicio profesional del investigador. La integridad resulta especialmente sobresaliente, en función a las normas deontológicas de su estudio, se valoran y manifiestan riesgos, daños y beneficios que puedan perjudicar quienes participen en un trabajo de investigación. En ese sentido la integridad científica al declarar los conflictos de interés que consiguieran afectar el curso o la comunicación de un estudio de investigación

V. RESULTADOS

Luego de haber tabulado los datos recogidos y obtenidos a través de cuadros y gráficos, se llegó a lo siguiente:

5.1 En relación al objetivo específico 1

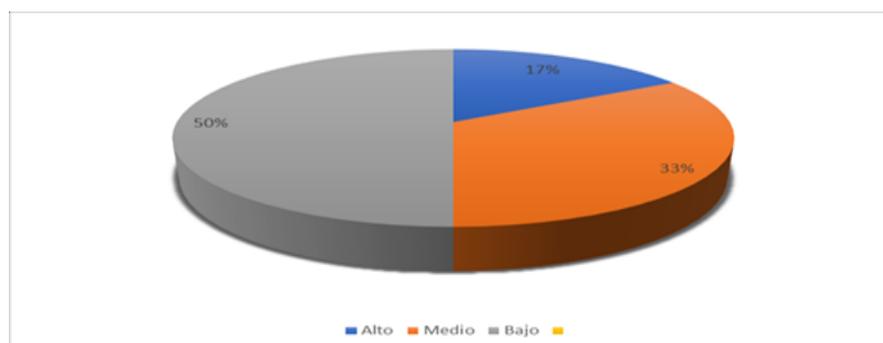
Tabla 3

Resultados obtenidos del pre test aplicado a los niños de la I.E. N°20955-2

Naciones Unidas del distrito de San Antonio.

NIVELES	N° de estudiantes	%
Alto	5	17%
Medio	10	33%
Bajo	15	50%
Total	30	100%

Fuente: Guía de observación aplicada a los alumnos – San Antonio 2019



Fuente: Tabla 3

Gráfico 1. Resultados obtenidos del pre test aplicado a los niños de la I.E. N°20955-2 Naciones Unidas del distrito de San Antonio.

Los resultados obtenidos al aplicar el pre test a los estudiantes del nivel inicial muestran que el 50% de los niños (as) presentan un nivel bajo, esto prueba que los estudiantes tienen dificultades con la expresión oral.

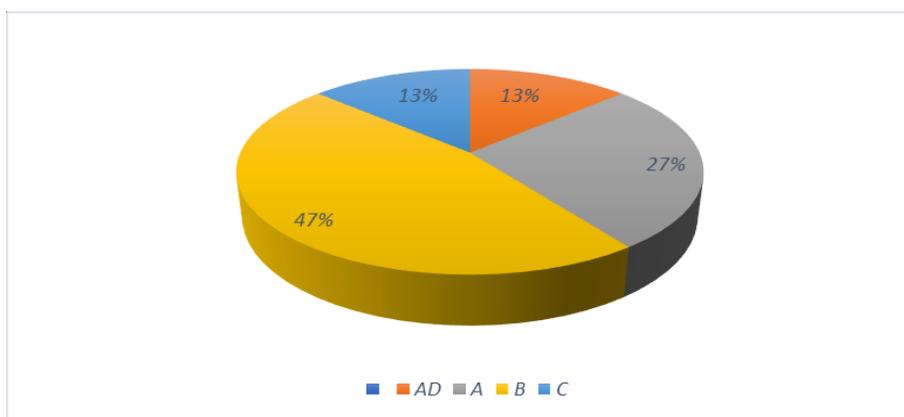
5.2 Resultados respecto al objetivo específico 2

Tabla 4

Resultados alcanzados de la primera sesión: Reconocen y ubican las partes del cuerpo

NIVELES	Nº de Estudiantes	%
AD	4	13%
A	8	27%
B	14	47%
C	4	13%
Total	30	100%

Fuente: Guía de observación aplicada a los alumnos—San Antonio 201



Fuente: Tabla 4

Gráfico 2. Resultados alcanzados de la primera sesión: Reconocen y ubican las partes del cuerpo

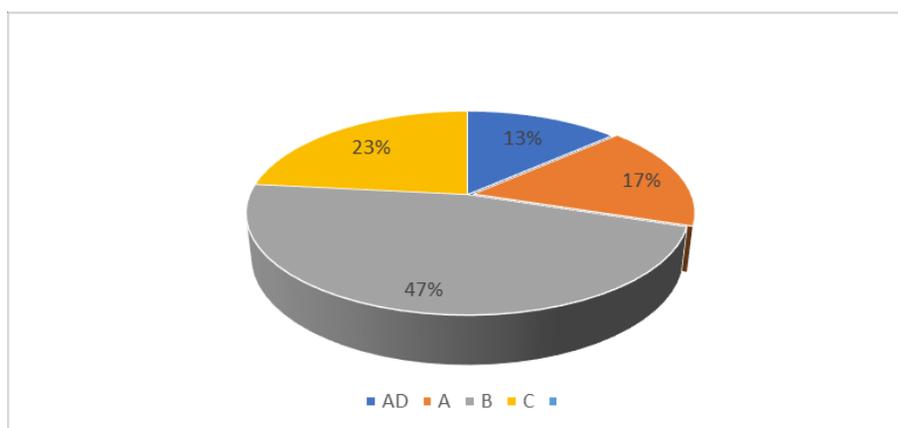
Con relación a la primera sesión se alcanzaron los siguientes resultados, el 47% de los niños obtuvieron B o en proceso es decir los estudiantes empiezan a reconocer y ubicar las partes de su cuerpo.

Tabla 5

Resultados obtenidos de la segunda sesión: Jugando haciendo agrupaciones

NIVELES	N° de Estudiantes	%
AD	4	13%
A	8	17%
B	14	47%
C	4	23%
Total	30	100%

Fuente: Guía de observación aplicada a los alumnos—San Antonio 2019



Fuente: Tabla 5

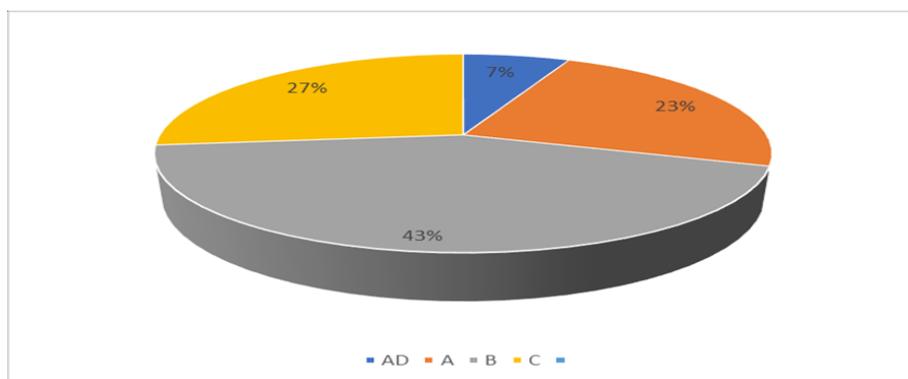
Gráfico3.Resultados obtenidos de la segunda sesión: Jugando haciendo agrupaciones

Los resultados muestran que el 47% de los estudiantes del nivel inicial se ubicaron en nivel B o en proceso, esto demuestra que los niños y (as) todavía tienen problemas en memorizar la actividad que están realizando

Tabla 6

Resultados obtenidos de la tercera sesión: Creando mi instrumento musical

NIVELES	N° de	
	Estudiantes	%
AD	2	7%
A	7	23%
B	13	43%
C	8	27%
Total	30	100%

Fuente: Guía de observación aplicada a los alumnos –San Antonio 2019

Fuente: Tabla 6

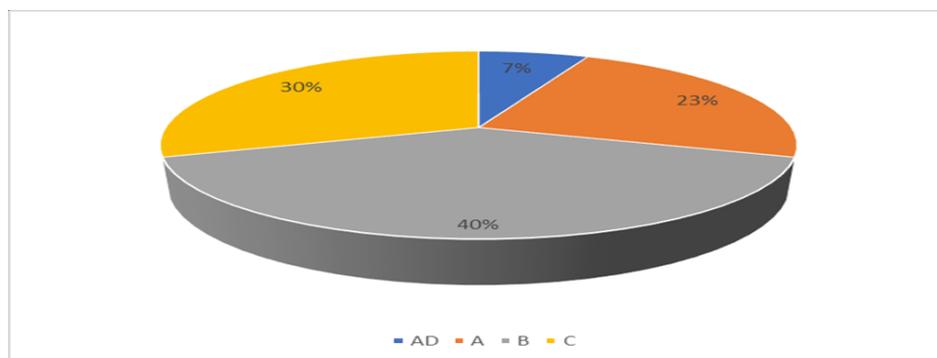
Gráfico 4. Resultados obtenidos de la tercera sesión: Creando mi instrumento musical

Los resultados muestran que el 43% de los estudiantes obtuvieron B o en proceso, en la tercera sesión, lo cual demuestra que los juegos cognitivos ayudan al niño a ser creativos y espontáneos.

Tabla 7

Resultados obtenidos de la cuarta sesión: Leemos una lectura

NIVELES	N° de estudiantes	%
AD	2	7 %
A	7	23 %
B	12	40 %
C	9	30 %
Total	30	100%

Fuente: Guía de observación aplicada a los alumnos—San Antonio 2019

Fuente: Tabla 7

Gráfico 5. Resultados obtenidos de la cuarta sesión: Leemos una lectura

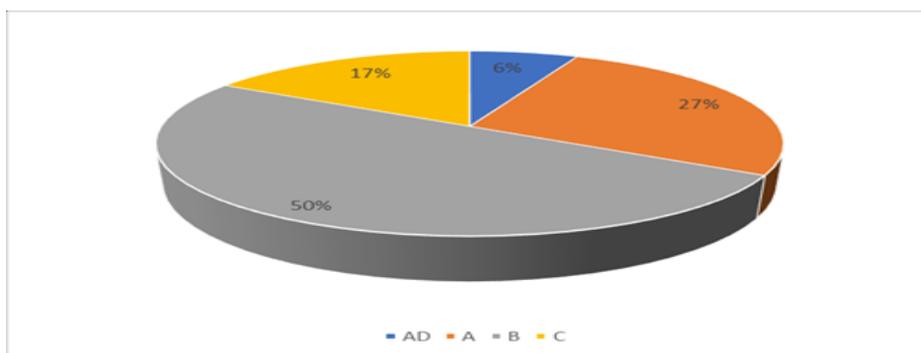
Respecto a la cuarta sesión muestran el 40% de los estudiantes del nivel inicial obtuvieron un nivel B o en proceso, lo que demuestra que los niños alcanzaron un margen en el desarrollo.

Tabla 8

Resultados obtenidos de la quinta sesión: Jugando con los tamaños grande, mediano y pequeño

NIVELES	N° de estudiantes	%
AD	2	6 %
A	8	27 %
B	15	50 %
C	5	17 %
Total	30	100%

Fuente: Guía de observación aplicada a los alumnos—San Antonio 2019



Fuente: Tabla 8

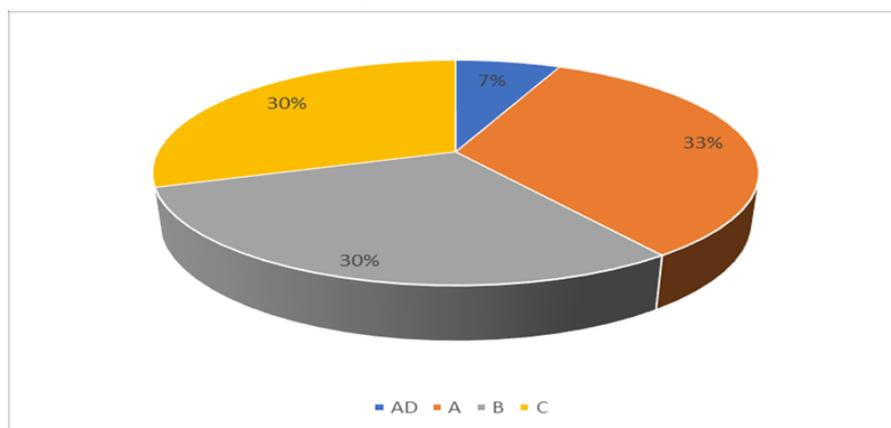
Gráfico 6. Resultados obtenidos de la quinta sesión: Jugando con los tamaños grande, mediano y pequeño

Los resultados muestran el 50% de los estudiantes del nivel inicial alcanzaron un nivel de proceso (B), eso demuestra que los niños y niñas van mejorando la actividad realizada.

Tabla 9

Resultados obtenidos de la sexta sesión: Me divierto aprendiendo rimas

NIVELES	N° de estudiantes	%
AD	2	7 %
A	10	33 %
B	9	30 %
C	9	30%
Total	30	100%

Fuente: Guía de observación aplicada a los alumnos—San Antonio 2019

Fuente: Tabla 9

Gráfico 7. Resultados obtenidos de la sexta sesión: Me divierto aprendiendo rimas

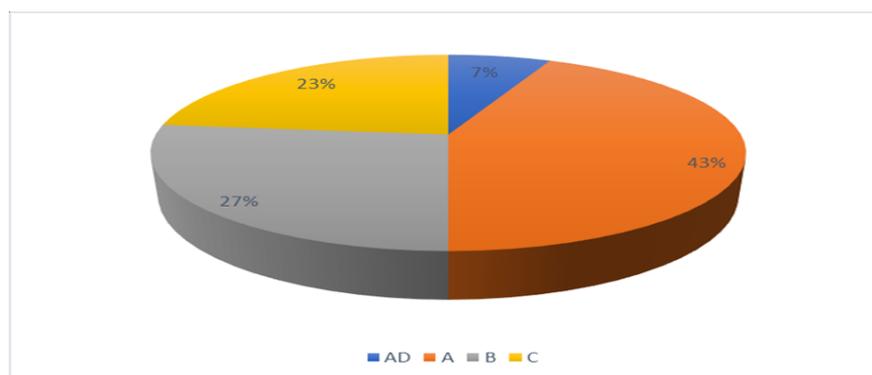
Los resultados muestran el 33% de los niños y niñas alcanzaron un logro esperado(A), esto demuestra que los estudiantes comprenden y entienden el aprendizaje realizado.

Tabla 10

Resultados obtenidos de la séptima sesión: Adivina quién soy.

NIVELES	N° de estudiantes	%
AD	2	7 %
A	13	43%
B	8	27%
C	7	23%
Total	30	100%

Fuente: Guía de observación aplicada a los alumnos—San Antonio 2019



Fuente: Tabla 10

Gráfico 8. Resultados obtenidos de la séptima sesión: Adivina quién soy.

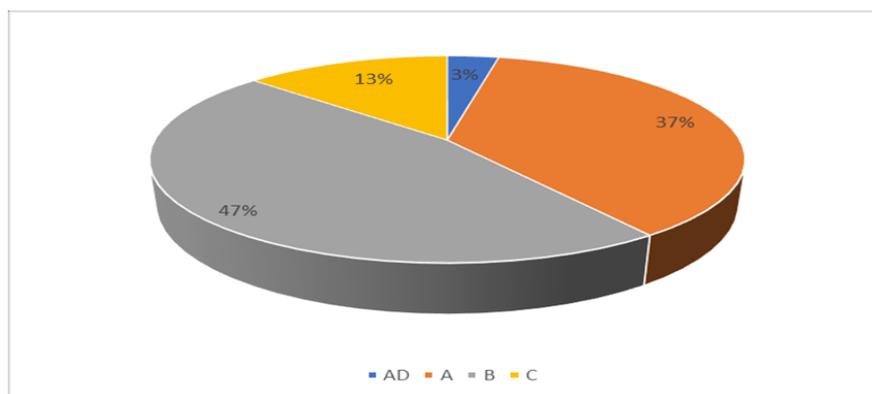
De los resultados el 43% los estudiantes del nivel inicial obtuvieron un logro esperado (A), es decir que se logró un avance después de aplicar la sesión de aprendizaje.

Tabla 11

Resultados obtenidos de la octava sesión: Quitando y Agregando

NIVELES	N° de estudiantes	%
AD	1	3 %
A	11	37 %
B	14	47%
C	4	13%
Total	30	100%

Fuente: Guía de observación aplicada a los alumnos—San Antonio 2019



Fuente: Tabla 11

Gráfico 9. Resultados obtenidos de la octava sesión: Quitando y Agregando

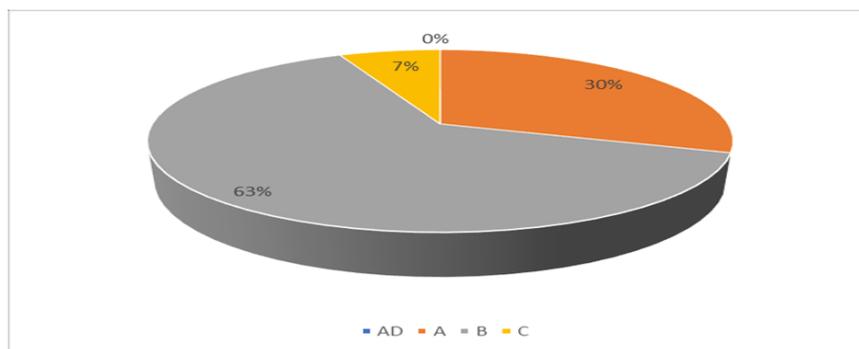
Los resultados muestran el 47% de los niños y niñas obtuvieron el nivel de proceso (B), lo cual demuestra un avance en el desarrollo de la actividad.

Tabla 12

Resultados logrados de la novena sesión: Jugamos a agrupar frutas.

NIVELES	N° de estudiantes	%
AD	0	0%
A	9	30 %
B	19	63 %
C	2	7%
Total	30	100%

Fuente: Guía de observación aplicada a los alumnos—San Antonio 2019



Fuente: Tabla 12

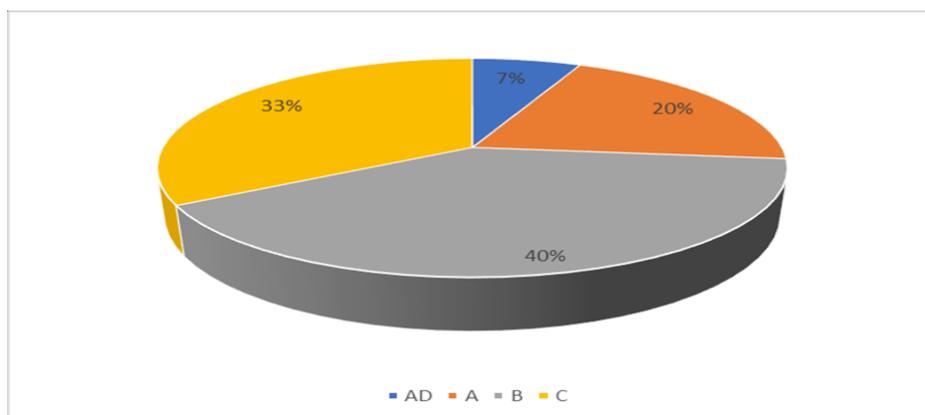
Gráfico 10. Resultados logrados de la novena sesión: Jugamos a agrupar frutas.

Los resultados muestran el 63% de los estudiantes de 4 años alcanzaron el nivel de proceso, esto demuestra un avance después de aplicar las sesiones de aprendizaje.

Tabla 13

Resultados logrados de la décima sesión: Creando mi adivinanza.

NIVELES	N° de estudiantes	%
AD	2	7 %
A	6	20 %
B	12	40 %
C	10	33 %
Total	30	100%

Fuente: Guía de observación aplicada a los alumnos—San Antonio 2019

Fuente: Tabla 13

Gráfico 11. Resultados logrados de la décima sesión: Creando mi adivinanza

Los resultados muestran el 40% de los estudiantes del nivel inicial obtuvieron el nivel de proceso (B), lo que demuestra que los niños comienzan a tener confianza y seguridad de lo que expresan durante la actividad realizada.

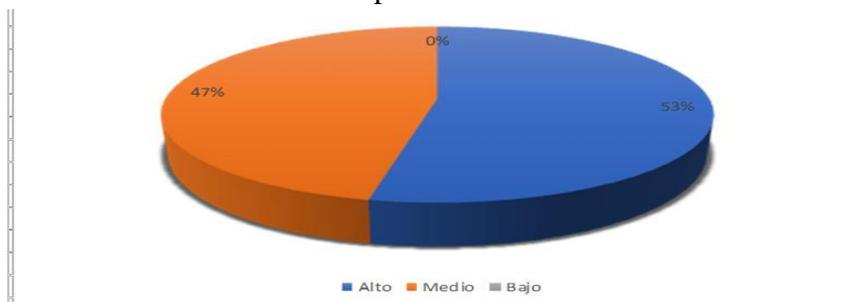
5.3 Resultados respecto al objetivo específico 3

Tabla 14

Resultados adquiridos en el post test aplicado a los niños de la I.E. N°20955-2 Naciones Unidas del distrito de San Antonio.

NIVELES	N° de estudiantes	%
Alto	16	53 %
Medio	14	47 %
Bajo	0	0 %
Total	30	100%

Fuente: Guía de observación aplicada a los alumnos—San Antonio 2019



Fuente: Tabla 14

Gráfico 12. Resultados adquiridos en el post test aplicado a los niños de la I.E.

N°20955-2 Naciones Unidas del distrito de San Antonio

Después de haber aplicado el post test a los estudiantes de 4 años del nivel inicial, se observó que el 53% de los estudiantes obtuvieron un nivel alto, esto demuestran que los juegos cognitivos es una herramienta importante para mejorar la expresión oral.

5.4 Prueba de hipótesis

Tabla 15

Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

	N	Rango promedio	Suma de rangos
Postest - Pretest Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
Rangos positivos	22 ^b	11,50	253,00
Empates	8 ^c		
Total	30		

a. Postest < Pretest

b. Postest > Pretest

c. Postest = Pretest

Estadísticos de prueba^a

	Postest - Pretest
Z	-4,400 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

La prueba de Wilcoxon, muestra significancia $p=0,000 < \alpha 0.05$, es decir se acepta la hipótesis de investigación: El juego cognitivo como estrategia didáctica mejora significativamente la expresión oral en estudiantes de 4 años del nivel inicial de la institución educativa Naciones Unidas del distrito de San Antonio en el año 2019.

5.5. Análisis de los resultados

De acuerdo a la información se procede al análisis de los resultados referidos con el juego cognitivo como estrategia didáctica para mejorar la expresión oral en estudiantes de cuatro años del nivel inicial de la institución educativa N.º 20955 – 2 Naciones Unidas del distrito de San Antonio en el año 2019.

En relación al primer objetivo específico: Los resultados demuestran que el 50% de los niños y niñas presentan un nivel bajo en el desarrollo de la expresión oral; demostrando dificultades para expresarse con los demás, es decir que todavía tienen problemas en su léxico.

Para Gómez (2018), “la comunicación facilita la transmisión de conocimientos al relacionarnos con los demás. Mediante el lenguaje podemos dar y recibir con las demás personas que tiene como base la intencionalidad comunicativa.” (p.12)

Asimismo, la expresión oral es la capacidad de desarrollar la comunicación entre dos o más personas para decir y expresar lo que uno piensa.

Ovejero (2013), manifiesta que “los niños nacen con la capacidad para hablar cualquier lenguaje, pero solo dominara aquel idioma que más ejerza o aprenda” (p.48).

Estos resultados son confirmados con la investigación ejecutada por Hurtado (2016) “El juego simbólico para mejorar las habilidades comunicativas en niños de 5 años” donde se observa que antes de aplicar la estrategia; los estudiantes demostraron dificultades en el desarrollo de las habilidades comunicativas. Asimismo, Campos y Tucto (2017) en su trabajo de tesis titulado: “Desarrollo de la expresión oral a través de los títeres en los niños de cinco años”, observamos que antes del tratamiento experimental, la contrastación de los resultados obtenidos en el pre test en ambos grupos eran similares; luego de haberse aplicado los títeres al grupo experimental, se obtuvieron resultados donde los niños del grupo experimental desarrollaron de manera significativa su expresión oral

Referente al segundo objetivo específico: Aplicar el juego cognitivo como estrategia en estudiantes de la I.E. Naciones Unidas N° 20955 San Antonio – 2019.

Con respecto a las sesiones ejecutadas se obtuvo el 43% de los niños y niñas alcanzaron el nivel de logro esperado de igual manera el 33% de los estudiantes lograron el mismo nivel de las sesiones trabajadas. Con estos resultados demuestran que después de aplicar los juegos cognitivos observamos que hubo una mejoría en la expresión oral en los estudiantes de 4 años del nivel inicial.

Batllori (2016), define el juego como fuente de aprendizaje para el niño, sino también para los educadores es un medio inmejorable de conocer al niño tal

como es en realidad. Con el juego se adquiere conocimientos, actitudes y capacidades que pueda desarrollar a través de los juegos. (p.16)

Asimismo, los juegos cognitivos ayuda en los aprendizajes de los estudiantes a través de la expresión oral, permitiendo mejorar la entonación, pronunciación y la socialización. Estos resultados coinciden con la investigación de Tenazoa (2019) en su tesis “Los juegos de roles como estrategia para desarrollar el lenguaje oral.” Se comprobó que el 70% de los estudiantes alcanzaron un nivel A es decir logrado lo cual se evidencia que los juegos de roles desarrollando mediante las diversas sesiones de aprendizaje si han generado resultados favorables

Para Venegas et al. (2018), el juego es una acción del ser humano que desarrolla varios ámbitos, uno de ellos es la educación. Todo juego lleva a un aprendizaje esperado y dentro del entorno escolar, el docente es quien propone las actividades lúdicas para que los niños construyan aprendizajes esperados. (p.70)

Los juegos cognitivos son de suma importancia porque permite un desarrollo afectivo, para lograr la integración de los niños en el ámbito social. Todo lo que aprendemos a través del juego lo asimilamos de un modo más rápido y eficaz.

Referente al tercer objetivo específico: Identificar el nivel de expresión oral después de aplicar el juego cognitivo como estrategia didáctica en los estudiantes de 4 años del nivel inicial. Los resultados demostraron que el 53% de los infantes

obtuvieron un nivel alto. En definitiva, el juego cognitivo ayuda como estrategia didáctica, la expresión oral, logrando en los estudiantes a perder la timidez y ser seguro de sí mismo, a desarrollar una comunicación fluida ante la sociedad y la adversidad.

Para Garvez (1986), “el lenguaje oral es el medio de expresión más usual que lo caracteriza como tal a la capacidad de habilidades complejas y variadas que ira desarrollándose el niño como fruto de su sensatez y su aprendizaje” (p.6).

La expresión oral es la capacidad comunicativa que abarca no sólo un dominio de la pronunciación, del léxico y la gramática de la lengua sino también de conocimientos y saber en qué circunstancias es pertinente hablar y en cuáles no.

De la misma manera Soto (2018) en su tesis “El juego de roles como estrategia didáctica con enfoque socio cognitivo para el mejoramiento en el desarrollo del lenguaje oral en los niños de 3 años”, demostró en la dimensión Fonética a través del post test una mejoría en la frecuencia de 100% el logro previsto, esto determina de acuerdo a la tabla N° 02 y Grafico N° 02, pronuncia claramente las palabras expresando sus emociones, reflejando serenidad y dinamismo, podemos ver una mejoría en el logro del lenguaje oral. Menciona Álvarez (1998),” que la expresión oral forma parte de las funciones productivas y

receptiva del lenguaje para la interacción, el intercambio del dialogo y la comprensión de enunciados” (p.4).

La prueba estadística de Wilcoxon demostró un valor de $p=0,000$ menor a 0.05, por consiguiente, se acepta la hipótesis de investigación.

Estos resultados demuestran que los juegos cognitivos constituyen una estrategia didáctica necesaria para el desarrollo de la expresión oral; estos resultados son corroborados por la investigación realizada por Guevara (2019), en su tesis, *El juego libre en los sectores y el desarrollo del lenguaje oral en los estudiantes de 5 años de una I.E inicial del Callao*. Existe una relación significativa entre juego libre en los sectores y el lenguaje oral en los estudiantes, porque a través del juego libre en los sectores el niño interactúa con los demás, realizando intercambios comunicativos y logrando mejorar la expresión y construcción de significados, también Existe relación significativa entre la dimensión discriminación auditiva, porque encontramos una alta correlación en la capacidad de distinguir sonidos de palabras de similar o parecida pronunciación.

VI. CONCLUSIONES

Al concluir el trabajo de investigación que pertenece, al juego cognitivo como estrategia didáctica para mejorar la expresión oral en estudiantes de cuatro años del nivel inicial se llegó a las siguientes conclusiones:

En relación al primer objetivo específico: los resultados obtenidos del pre test mostraron que el 50% de los estudiantes tienen un nivel bajo respecto a la expresión oral, esto demuestra que tienen dificultades para la comunicación, participación y socialización entre compañeros.

Respecto al segundo objetivo específico: luego de aplicar las sesiones a los estudiantes se observó una mejoría con el 43%, es decir alcanzaron un nivel del logro esperado, evidenciando que los juegos cognitivos es una estrategia que permite la mejora de la expresión oral

Referente al tercer objetivo específico: después de haber aplicado el post test, se demostró que el 53% de los estudiantes obtuvieron un nivel alto, evidenciando el logro de la pronunciación y el habla.

Referente a la prueba de Wilcoxon permitió establecer el nivel de significancia de $p=0,000$ menor a 0.05, por consiguiente, se acepta la

hipótesis de investigación, donde el juego cognitivo como estrategia didáctica mejora significativamente la expresión oral en estudiantes de cuatro años del nivel inicial de la I.E. “Naciones Unidas” N.º 20955 San Antonio – 2019.

Recomendaciones

Primera: Los docentes deben incluir en sus sesiones de aprendizaje el juego cognitivo como herramienta fundamental para el desarrollo cognitivo del niño.

Segunda: Capacitación y compromiso de los docentes para mejorar el aprendizaje en los niños.

Tercera: Los docentes deben incluir al juego cognitivo como estrategia para desarrollar la concentración, atención y socialización en los niños.

Cuarto: Incentivar a los docentes que utilicen el juego cognitivo en todas las áreas por trabajar

Referencia bibliográfica

Alcoba Rueda, S. (2005). *La expresión oral*. Editorial Ariel.

<https://elibro.net/es/lc/uladech/titulos/48265>

Batlloiri Águila, J. (2016). *Juegos para entrenar el cerebro: desarrollo habilidades cognitivas y sociales*. Narcea Ediciones.

<https://elibro.net/es/lc/uladech/titulos/45964>

Buendía, E. (2015): *El juego como estrategia didáctica para desarrollar la noción de número en niños de 5 años*. [Tesis de maestría. Universidad San Ignacio de Loyola, Lima], Archivo digital.

<file:///e:/tesiss%20juego%20libre%20en%20los%20sectores%20tesis>

Bradford, H. (2016). *Observación infantil y planificación educativa: de bebés a tres años*. Narcea Ediciones

. <https://elibro.net/es/lc/uladech/titulos/46206>

Campos N y Tucto D (2017) *Desarrollo de la expresión oral a través de los títeres en los niños de 5 años de la Institución Educativa n°32927 – 378 Mava – Amarilis 2017*. [Tesis pregrado. Universidad Nacional Hermilio Valdizan Facultad de ciencias de la educación E.A.P.]. Archivo digital

<epositorio.unheval.edu.pe/handle/UNHEVAL/2728>

- Chulluncuy, L. (2016) *Expresión oral y comprensión oral en niños de 5 Años de la I.E.P Luz y Esperanza del distrito de Comas – 2016*. [Tesis de pre grado. Universidad Cesar Vallejo]. Archivo digital.
<https://hdl.handle.net/20.500.12692/1021>
- Daza D (2019) *Juegos cooperativos para la mejora de la convivencia escolar en los niños y niñas de cinco años de la I.E N° 080 de Pumahuasi, Daniel Alomía Robles, Leoncio Prado, Huánuco-2019*. [Tesis de pre grado. Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]. Archivo digital.
<http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/15367>
- Del Castillo, C. C. y Olivares Orozco, S. (2014) *Metodología de la investigación*. Grupo Editorial Patria.
<https://elibro.net/es/lc/uladech/titulos/39410>
- Díaz, F. G. (2002). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. Un aprendizaje constructivista*. México. McGraw-Hill Interamericana.
- Del Castillo, O. (2014). *Metodología de la investigación*. Grupo Editorial Patria.
<https://elibro.net/es/lc/uladech/titulos/39410>
- Díaz, G, S. (1999). *El juego y la matemática*. Madrid. Editorial La muralla.
- Gómez Flores, A. M. (2018). *Expresión y comunicación*. MF1031_3. IC Editorial.
<https://elibro.net/es/lc/uladech/titulos/59212>

Díaz, F. y Hernández, G. (2002) *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo*. Un aprendizaje constructivista. México. McGraw-Hill Interamericana

www.googleacademic

https://scholar.google.es/scholar?hl=es&as_sdt=0%2c5&q=estrategias+del+d+o+cente+para+un+aprendizaje+significativo&og

Guevara, M. (2019) *El juego libre en los sectores y el desarrollo del lenguaje oral en los estudiantes de 5 años de una institución educativa inicial del Callao*. [Tesis de post grado., Universidad San Ignacio de Loyola], Archivo digital.

[TESISS JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES TESIS 2019.pdf](#)

Hurtado, K. (2017) *El juego simbólico para mejorar las habilidades comunicativas en niños de 5 años de la I.E.I San José- la pascana- comas, 2016* [Tesis de pregrado, Universidad Cesar Vallejo]. Archivo digital.

<https://hdl.handle.net/20.500.12692/1036>

Metodología de la Investigación (2015) *La creatividad, el rigor del estudio y la integridad son factores que transforman al estudiante en un profesional de éxito*. México Universidad Juárez Autónoma de Tabasco.

- <https://es.scribd.com/document/311168172/metodologiade-la-investigacion-ernesto-a-rodriguez-moguel-pdf>.
- Ministerio de Educación. (2017) *Currículo Nacional de la educación Básica*.
<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-inicial-16-marzo.pdf>.
- Navarro Adelantado, V. y Navarro Adelantado, V. (2004). *El juego motor en educación infantil*. Wanceulen Editorial.
<https://elibro.net/es/lc/uladech/titulos/33696>
- Ovejero Hernández, M. (2013). *Desarrollo cognitivo y motor*. Macmillan Iberia, S, A.
<https://elibro.net/es/lc/uladech/titulos/43265>
- P.R. L. (2001). *Metodología de la Investigación. La creatividad, el rigor del estudio y la integridad son factores que transforman al estudiante en un profesional de éxito*. México: Universidad Juárez Autónoma de Tabasco.
<https://es.scribd.com/document/311168172/Metodologiade-lainvestigacion-ernesto-a-rodriguez>
- Pérez Rodríguez, M. D. (Coord.) (2015). *El Juego Infantil y su Metodología* (2a. ed.). Editorial ICB. <https://elibro.net/es/lc/uladech/titulos/120432>

Prudencio, L (2018) *El juego como estrategia para el aprendizaje significativo de las matemáticas en los estudiantes de 4 años de la IEI. Amarilis - Shelby - Pasco – 2018.* [Tesis post grado, Universidad Cesar Vallejo].
Archivo digital.

<https://hdl.handle.net/20.500.12692/25308>

Quijada Monroy, V. D. C. (2014). *Comunicación oral y escrita.* editorial digital UNID.
https://elibro.net/es/ereader/uladech/59270?fs_q=el_juego_infantil&prev=fs

Ramos, L. (2016). *Juegos cognitivos en el Desarrollo de la Atención de niños y niñas de 4-5 años del Centro de Educación Inicial “Chikitines” del D.M. Quito, periodo 2016.* [Trabajo de Titulación previo a la obtención mención Profesora Parvulario. Universidad Central de Ecuador] Archivo digital.

<http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/12359>

Rodríguez, A. y Zambrano, A. (2008). *Taller de Metodología de la Investigación.* Universidad Centro Occidental “Lisandro Alvarado” Barquisimeto, Lara:
Ediciones Funda educó.

www.googleacademic

<file:///g:/principios%20eticos%202019999999.pdf>

Santos, M. (2017) *Juego y desarrollo cognitivo en los niños y niñas de la unidad educativa “hualcopo duchicela” columbechimborazo.2016-2017*. [Tesis del Grado de Magister, Universidad nacional de Chimborazo]. Archivo digital.

<http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/4531>

Soto, A. (2020). *El juego de roles como estrategia didáctica con enfoque socio cognitivo para el mejoramiento en el desarrollo del lenguaje oral en los niños de 3 años de la I.E. N° 205 “Sol Radiante” Aguas Verdes, Tumbes 2018* [Tesis de pre grado, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]. Archivo digital.

<http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/20992>

Venegas Rubiales, A. M. María del Pilar García Ortega y Venegas Rubiales, F. M. (2018). *El juego infantil y su metodología*. SSC322_3 (2a. ed.). IC Editorial.

<https://elibro.net/es/lc/uladech/titulos/59270>

Zarzar Charur, C. (2016). *Lectura, expresión oral y escrita I*. Grupo Editorial Patria. <https://elibro.net/es/lc/uladech/titulos/40421C>

ANEXOS



PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA ENCUESTAS

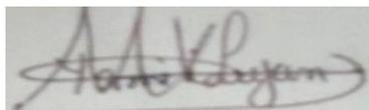
La finalidad de este protocolo en Ciencias Sociales, es informarle sobre el proyecto de investigación y solicitarle su consentimiento. De aceptar, el investigador y usted se quedarán con una copia. La presente investigación se titula El juego cognitivo como estrategia didáctica para mejorar la expresión oral en estudiantes de cuatro años del nivel inicial de la institución educativa N.º 20955 – 2 naciones unidas del distrito de San Antonio en el año 2019. Y es dirigido por Yamili Lujan Ladera, investigador de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

El propósito de la investigación es: Explicar cómo un juego cognitivo favorece la expresión oral en la I.E“Naciones Unidas” N.º 20955 San Antonio – 2019.

Para ello, se le invita a participar en una encuesta que le tomará 20 minutos de su tiempo. Su participación en la investigación es completamente voluntaria y anónima. Usted puede decidir interrumpirla en cualquier momento, sin que ello le genere ningún perjuicio. Si tuviera alguna inquietud y/o duda sobre la investigación, puede formularla cuando crea conveniente. Al concluir la investigación, usted será informado de los resultados a través de su correo electrónico. Si desea, también podrá escribir al correo yamili_0994@hotmail.com para recibir mayor información. Asimismo, para consultas sobre aspectos éticos, puede comunicarse con el Comité de Ética de la Investigación de la universidad Católica los Ángeles de Chimbote. Si está de acuerdo con los puntos anteriores, complete sus datos a continuación:

Nombre y apellidos: Yamili Lujan Ladera

Declaro que los datos son veraces para el trabajo de investigación



Firma del investigador





UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

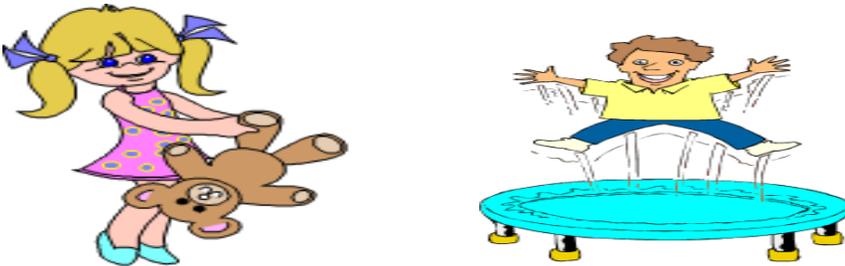
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

ANEXO: INSTRUMENTO – GUIA DE OBSERVACIÓN

INDICADORES	SI	NO
El niño juega con el rompecabezas	X	
Memoriza las imágenes que la profesora le muestra	X	
Construye o crea juegos con espontaneidad		X
Se expresa con naturalidad	X	
Tiene dificultad para memorizar la actividad que está realizando	X	
Visualiza una imagen y posteriormente responde a las preguntas	X	
Identifica con facilidad los personajes de un cuento	X	
Reconoce los juegos de la actividad que está realizando		X
Imita sonidos onomatopéyicos	X	
Muestra seguridad al momento de hablar	X	

SESIÓN DE APRENDIZAJE

1. Nombre de la sesión: Reconocen y ubican las partes del cuerpo

Competencia	Capacidad	Desempeños
Construye su identidad	Se valora a si mismo	Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales.
Competencia Se comunica oralmente en su lengua oral.	Capacidad Infiere e interpreta información del texto oral.	Utiliza palabras de uso frecuente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz con la intención de lograr su propósito.
<p>Inicio: En el patio los niños y niñas realizan diferentes actividades, moviendo las partes de su cuerpo siguiendo las indicaciones</p> <p>se les preguntara ¿Qué partes de su cuerpo ha salido? Formamos un círculo en el patio y se les entregara siluetas de las partes del cuerpo, siguiendo las indicaciones armaran las figuras</p> <p>Desarrollo: ¿Qué han armado? ¿qué parte colocamos primero y cuáles después? En el aula forman grupos de trabajo y dibujan en papelotes el cuerpo La profesora lee y entrega carteles con los nombres de las partes del cuerpo, los niños pegan reconociendo y ubicando donde corresponden los nombres estas partes.</p> <p>Con la ayuda de los niños elaboramos un pequeño texto.</p> <p>Nuestro cuerpo tiene.....partes que sony En la cabeza tenemos los..... y elen el tronco.....ytenemosbrazos y Piernas</p> <p>Cierre: Dibujan su cuerpo y pintan y nos despedimos cantando</p> <p style="text-align: center;">“Mi cuerpo se está moviendo”</p>		<p>Materiales</p> <p>Siluetas</p> <p>Carteles</p> <p>Plumones</p> <p>Goma</p> <p>Papelotes</p> <p>Hojas</p> <p>Colores o crayolas</p>
		

Sesión de Aprendizaje

2.Nombre de la sesión: Leemos una lectura

Competencia Lee diversos tipos de textos en su lengua materna	Capacidades Obtiene información del texto escrito.	Desempeños Identifica características de personajes, animales, objetos o acciones a partir de lo que observa en las ilustraciones, así como algunas palabras conocidas por él.
<p>INICIO, Iniciamos con el saludo correspondiente y nuestras rutinas diarias</p> <p>Problematización: La docente muestra la ficha de las oraciones y pregunta ¿Qué observaron?</p> <p>Motivación, interés e incentivo. La docente comenta sobre las oraciones escritas y con sus respectivas imágenes.</p> <p>Saberes previos: Los niños responden a las siguientes preguntas: ¿a través de las imágenes podemos leer? ¿podemos leer las oraciones?, ¿podemos completar las oraciones?</p> <p>Propósito y organización La docente indica a los niños, hoy aprenderemos a leer las oraciones</p> <p>Desarrollo: Gestión y acompañamiento Problematización</p> <p>Antes de la lectura: La docente les muestra a través de fichas las oraciones</p> <p>Durante de la lectura: Los niños leen toda las oraciones y la docente escribe en la pizarra lo aprendido.</p> <p>Después de la lectura: Después de completar todas las oraciones pueden copiar las oraciones en su cuaderno, a su vez comentan los niños que se puede formar distintas oraciones con diferentes palabras.</p> <p>Cierre: Evaluación (Sistematización – Meta cognición) Realizan un recuento de la actividad realizada en la sesión virtual. ¿Qué aprendimos? ¿Cómo aprendieron? ¿Para qué sirve lo aprendido?</p> <div data-bbox="467 1308 1133 1619" data-label="Image"> </div>		<p>Materiales</p> <ul style="list-style-type: none"> -Hojas de colores - lápiz -Plumones -Imágenes

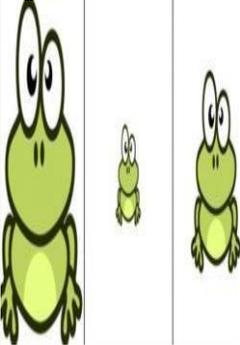
SESIÓN DE APRENDIZAJE

3.Nombre de la sesión: Creando mi instrumento musical

Competencia	Capacidades	Desempeño
Crea proyectos desde los lenguajes artístico	Aplica procesos creativos.	Muestra y comenta de forma espontánea a compañeros y adultos de su entorno, lo que ha realizado, al jugar y crear proyectos a través de los lenguajes artísticos.
<p>Inicio: la docente conversa con los niños y niñas sobre los sonidos que escucharon y crearon el día anterior. Pregunta: ¿Cuál fue el sonido que más te gustó?</p> <p>Saberes previos: Propone crear un instrumento para hacer sonidos u otro que deseen; por ejemplo, si te gusta el sonido de la lluvia, ¿Cómo podemos hacer un instrumento que haga un sonido parecido? Crearán un instrumento musical, y para inspirarse escucharán la canción “La creatividad”.</p> <p>Desarrollo: Exploran los materiales necesarios para elaborar el instrumento que desean crear. El palo de lluvia es un instrumento que imita el sonido de la lluvia o del agua cayendo. Para hacer uno casero se necesita conos de papel higiénico, semillas o piedras pequeñas, cinta adhesiva, papel de reúso, plumones, palitos de dientes entre otros materiales, para la decoración. Exploren qué sonidos hacen los materiales que han recolectado y elaboren su instrumento de sonidos. Cuando tengan el instrumento listo, exploren todos los sonidos que este puede hacer, por ejemplo, moviéndolo de un lado al otro, de arriba hacia abajo, dando golpes contra el piso,</p> <p>CIERRE: ¿Qué hemos aprendido hoy? ¿Qué material hemos usado?</p> <p>Retroalimentación: repasamos todo lo aprendido.</p>		<p>Materiales</p> <ul style="list-style-type: none"> -Hojas -Crayolas -Ganchos -Tapitas -Lápiz <div style="text-align: center;"> </div>

SESIÓN DE APRENDIZAJE

4.Nombre de la sesión: Jugando con los tamaños grande, mediano y pequeño.

Competencia	Capacidades	Desempeño
Resuelve problemas de cantidad	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Traduce cantidades a expresiones numéricas. ➤ Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones 	Realiza seriaciones por tamaño de hasta tres objetos.
<p>INICIO: la docente invita a los niños a situarse en su lugar de trabajo y mencionan juntos los acuerdos. La docente pregunta: ¿Están sentados chicos y listos para escuchar?, luego presenta imágenes con varias emociones en el cual deberán identificar la emoción que están experimentado. La docente preguntará: ¿Cómo te sientes hoy? ¿Por qué presentas esa emoción?</p> <p>Motivación: La docente presenta un vídeo “Ricitos de oro”, en el cual visualizarán los 3 tamaños: grande, mediano y pequeño.</p> <p>Saberes Previos: La docente pregunta: ¿Qué es lo que observaron en el vídeo ¿Qué será? Recordamos: Los tamaños son dimensiones que se pueden medir por su longitud, ancho, altura,</p> <p>Problematización: La docente menciona a los niños que tiene un amigo llamado Coco, él tiene muchos objetos en su caja de juguetes y está preocupado, porque tiene que ordenarlos por tamaños y no lo recuerda. La docente le pregunta ¿Coco, cuéntanos que tienes en tu caja de juguetes? Coco comenta: tengo tres globos, tres tubos, tres piedras y tres peluches, necesito ordenarlos por tamaño. Por ello, pide a los niños del aula que le ayuden a ordenar cada objeto que tiene en grupo.</p> <p>Propósito Y Organización: aprenderemos a ordenar los tamaños grande, mediano y pequeño.</p> <p>Desarrollo: Primero se le ayuda a Coco en conjunto a ordenar los objetos de su caja de juguetes, mientras él lo va realizando con la docente, van a ir indicándole los niños cuál debería ir en el lugar. Primero empezaremos con los globos, segundo las piedras, tercero los árboles de papel, y así hasta terminar.</p> <p>Reflexión: La docente pregunta: ¿Qué hicimos con los objetos para ordenarlos? ¿Qué diferencias encontramos?</p> <p>La docente para finalizar, se canta “Canción de despedida.</p> <p>CIERRE: ¿Qué hemos aprendido hoy? ¿Les gusto? ¿Para qué lo hicieron?</p>		<p>Materiales</p> <p>Globos</p> <p>Juguetes</p> <p>Piedras</p> <p>Canciones</p> <p>Imágenes</p> 

SESIÓN DE APRENDIZAJE

5.Nombre de la sesión: Aprendiendo rimas

Competencia	Capacidades	Desempeños
Lee diversos tipos de textos en su lengua materna	Obtiene información del texto escrito.	Identifica características de personas, personajes, animales, objetos o acciones a partir de lo que observa en ilustraciones cuando explora cuentos, etiquetas, carteles, que se presentan en variados soportes.
<p>Inicio: Problematización: La profesora muestra una caja de sorpresa y pregunta: ¿Qué habrá en esta caja? Motivación: A través de una caja de sorpresas la maestra saca imágenes y muestra a los niños. Conflicto cognitivo ¿Qué haremos con estas imágenes? ¿Para qué nos servirá? Desarrollo: Planificación La docente entrega las imágenes por grupo a los niños y dice que vayan pensando cómo se puede crear una rima Textualización: Los niños con la ayuda de la profesora crearán rimas con las imágenes, teniendo en cuenta el título y el contenido. Luego dictan a la docente y ella escribe. Revisión y mejora: La profesora invita a un niño del grupo para salir al frente y exponga su rima creada. Publicación: Los trabajos o rimas creado por los niños son expuesto al momento que llegue los padres. Cierre: transcriben su rima “buen día profesora buen día, hoy comeré una sandía. “El ratón es de buen corazón” ¿Les gustó lo que hicimos? ¿Qué hemos utilizado? ¿Cómo lo hicieron?</p>		<p>Materiales</p> <p>Imágenes</p> <p>Papelote</p> <p>Plumones</p> <p>Lápiz</p>

SESIÓN DE APRENDIZAJE

6.Nombre de la sesión: Creando mi adivinanza

Competencia	Capacidades	Desempeños
<p>se comunica oralmente en su lengua materna</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Infiere e interpreta información del texto oral • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral. 	<ul style="list-style-type: none"> • Participa en conversaciones o escucha cuentos, leyendas, adivinanzas y otros relatos de la tradición oral • Sigue indicaciones orales o vuelve a contar con sus propias palabras los sucesos que más le gustaron.
<p>Inicio: En asamblea recordamos las normas del aula. Luego dialogamos del tema que trataremos ¿Qué hicimos ayer? ¿De quién estamos hablando estos días? Invitamos a los niños a jugar a las adivinanzas con juguetes. Cuanto más y más llenas, Menos pesa y sube más. ¿Qué será? El globo La docente pregunta: ¿Cómo se llama? ¿Qué dice? ¿Cómo se hará las adivinanzas? ¿Nosotros podemos crear adivinanzas? Les menciono el propósito del día. Desarrollo: Después de escuchar las respuestas de los niños y niñas, recordamos las normas del aula. Retomamos las opiniones de los estudiantes, luego consolidamos como se elaboran las adivinanzas. Dan sus aportes e inquietudes. Planificamos: La adivinanza para los niños ¿Qué haremos? ¿Para quién lo haremos? A cada grupo entrego un juguete para que lo observen sus características y luego crean una adivinanza, luego de grupo en grupo observando, preguntando ¿Cómo es? ¿de qué color? ¿Cómo juegas con ese juguete? Etc. Anotare sus respuestas en un papelote creando sus adivinanzas. Luego cada grupo dibuja el juguete que le corresponde y los decora libremente utilizando los materiales que ellos elijen. Al finalizar exhibimos las adivinanzas creadas. Exponen y comentan sus trabajos realizados, cuelgan sus trabajos en el lugar correspondiente para que sean visto y apreciados por todos. CIERRE Dialogamos: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué hicimos hoy? Se les invita a la meta cognición a través de preguntas ¿te gusto crear adivinanzas? ¿en casa podrás crear adivinanzas? ¿con quién?</p>		<p>Materiales:</p> <p>Papelotes</p> <p>Juguetes</p> <p>Crayolas</p> <p>Hojas bond</p>

SESIÓN DE APRENDIZAJE

7.Nombre de la sesión: Adivina quién soy

Competencia	Capacidades	Desempeños
Se expresa oralmente en su lengua materna	<ul style="list-style-type: none"> • Infiere e interpreta información del texto oral. • Obtiene información del texto oral. 	Recupera información explícita de un texto oral. Menciona algunos hechos, el nombre de personas y personajes.
<p>INICIO: En asamblea recordamos las normas del aula. La maestra motiva a los niños(as) mostrándoles un sobre con figuras de los animales domésticos. La docente pregunta ¿Qué será lo que hay en el sobre? ¿Dónde viven estos animales? ¿En casa tienes alguno de ellos? ¿Qué comerán estos animalitos? La maestra muestra las imágenes de los animales y juega a hacer adivinanzas diciendo las características de uno de los animales y los niños (as) darán sus respuestas. Luego se le invita a participar a todos los niños a jugar adivina quién soy. Y ellos dirán las características de los animales La docente pregunta: ¿Cuántas patas tienen estos animalitos? ¿Será importante alimentarlos?</p> <p>Desarrollo: La maestra muestra las imágenes de los animales y juega a hacer adivinanzas diciendo las características de uno de los animales y los niños (as) darán sus respuestas. Luego se le invita a participar a todos los niños a jugar Propósito pedagógico: hoy aprenderemos adivinanzas Los dirán las características de los animales y sus compañeros, adivinan de que animal se trata. Material gráfico: luego en un papelote los niños (as) dibujan el animalito que más les gusto.</p> <p>CIERRE: En asamblea la docente pregunta ¿Qué hemos aprendido hoy? ¿De quiénes hablamos hoy? ¿Cómo se sintieron?</p> <p>:</p>		<p>Materiales</p> <p>Imágenes de animales domésticos</p> <p>Hojas bond</p> <p>plumones y crayolas.</p>
		

SESIÓN DE APRENDIZAJE

8. Nombre de la sesión: Jugando haciendo agrupaciones

Competencia	Capacidades	Desempeños
Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad	<ul style="list-style-type: none"> • Traduce cantidades a expresiones numéricas. • Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. 	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos.
<p>INICIO: Realizamos la asamblea con los niños y niñas, nos sentamos formando un círculo en el piso e iniciamos el dialogo.</p> <p>Motivación: presentamos a los niños una bolsa con pelotas de diversos colores y pregunta, niños tengo un problema quisiera ordenar estas pelotas y no sé cómo,</p> <p>Conflicto cognitivo: ¿ustedes me podrían ayudar? ¿Cómo lo puedo ordenar? ¿Qué puedo hacer? ¿todos son iguales? ¿de qué color son? ¿Cómo lo podemos ordenar? ¿podemos agrupar estas pelotas? ¿y nosotros nos podemos agrupar? ¿será importante realizar agrupaciones?</p> <p>Propósito pedagógico: La maestra dice niños hoy día aprenderemos a agruparnos</p> <p>DESARROLLO: Invitamos a los niños a ubicarse en el centro del aula y caminar al ritmo de la música moviendo su cuerpo libremente, al detenerse la música le daremos una consigna ¿formar grupo de niños y de niñas? ¿de qué otra forma se puede agrupar? Los niños propondrán las consignas para realizar agrupaciones con ellos mismos, iré de grupo en grupo observando y preguntando ¿Cómo se han agrupado? Si coloco a este niño en el grupo de niña ¿estaría bien? ¿Por qué? Mediante una dinámica se forman grupos de trabajos</p> <p>Entregamos a los niños diversos objetos para que realicen las agrupaciones, iré de grupo en grupo preguntando ¿Qué has agrupado? ¿Cómo lo han agrupado? ¿Qué otras cosas podemos agrupar?</p> <p>Entrego una hoja para que dibujen la agrupación que realizaron</p> <p>Material gráfico: la maestra invita a los niños a exponer sus trabajos realizados.</p> <p>CIERRE: Dialogamos: ¿Qué hicimos hoy? ¿Solo podemos agrupar nuestros juguetes? ¿Qué otras cosas podemos agrupar? ¿Será importante realizar agrupaciones? ¿Por qué? ¿en tu casa que podrás agrupar?</p>		<p>Materiales</p> <p>Bolsa</p> <p>Radio</p> <p>Pelotas</p> <p>Plumones</p> <p>Hojas bond</p>

SESIÓN DE APRENDIZAJE

9. Nombre de la sesión: “Quitando y agregando”

Competencia	Capacidades	Desempeños
Resuelve problemas de cantidad.	<ul style="list-style-type: none"> • Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. • Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliza el conteo hasta 5, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo.
<p>INICIO En asamblea con los niños y niñas, les recordamos las normas del aula. Problematización: La maestra se encuentra una caja de sorpresas y luego les pregunta ¿De quién será la caja de sorpresas? ¿qué habrá en la caja de sorpresa? ¿podemos abrir la caja de sorpresas? Motivación: La docente invita a los niños para descubrir lo que hay en la caja de sorpresas. (fichas de bloques) Saberes previos: ¿Para qué más se usa los ganchos? ¿Qué forma tendrán los ganchos? ¿Qué colores tienen los ganchos? Conflicto cognitivo: ¿Para qué usaremos los ganchos? ¿Qué podemos hacer con los ganchos? Propósito Pedagógico: Niños hoy día aprenderemos a quitar y agregar. DESARROLLO Vivencial: La docente invita a los niños a salir al patio y que se agrupen libremente. Luego les dice que pasara si quitamos un niño o dos, de este grupo y luego lo agregamos al otro grupo. Material concreto: La maestra les entrega a los niños diversos materiales como tapas, bloques, cuentas, etc. Luego les comunica a los niños lo que van a hacer. Material gráfico: La docente les entrega una hoja a cada niño para que dibuje lo que realizaron en el patio Verbalización: Luego la maestra les invita a los niños a exponer sus trabajos. CIERRE ¿Qué hemos aprendido hoy? ¿Qué material hemos usado? Retroalimentación: Repasamos todo lo aprendido.</p>		<p>Materiales</p> <ul style="list-style-type: none"> -Hojas -Crayolas -Ganchos -Tapitas -Lápiz

SESIÓN DE APRENDIZAJE

10.Nombre de la sesión: “Jugamos a agrupar frutas”

Competencia	Capacidades	Desempeños
Resuelve situaciones de cantidad	<ul style="list-style-type: none"> • Traduce cantidades a expresiones numéricas. • Comunica su comprensión sobre los números 	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos
<p>INICIO En asamblea con los niños y niñas, les recordamos las normas del aula.</p> <p>Motivación: La docente invita a los niños para descubrir lo que hay en el baúl de sorpresas y pregunta:</p> <p>Saberes previos: ¿Qué habrá dentro del baúl? ¿Qué forma tendrán? ¿Qué colores tienen las frutas?</p> <p>Conflicto cognitivo: ¿Para qué sirven las frutas? ¿Cómo lo podremos agrupar?</p> <p>Propósito Pedagógico: Niños hoy día aprenderemos a clasificar y agrupar frutas</p> <p>DESARROLLO Vivencial: La docente invita a los niños y (as) a escuchar la música que presenta y a bailar libremente en el aula, cuando la música se detiene, invita a los niños a agruparse los que tienen zapatillas. Nuevamente colocan la música les proponen a los niños con las preguntas ¿De qué otra forma se agruparía? Les damos el tiempo necesario para que analicen su manera de agruparse.</p> <p>Material concreto: La docente Plantea un problema a los niños que una señora que vende en el mercado me ha pedido que le ayude a solucionar que hijos pequeños mesclaron todas sus frutas y así no lo puede vender. Chicos creen que le podemos ayudar solucionar su problema. La docente comunica a los niños y (as) que en esta tarde jugaremos a agrupar frutas.</p> <p>Material gráfico: Se ubicarán en grupos de 5 niños, se les distribuye las frutas y se invita a agrupar libremente. Luego se les pregunta ¿Cómo resolvieron el problema? ¿Creen que de esta manera la señora ya pueda vender en el mercado? Se les distribuye hojas a los niños para que dibujen lo que realizaron.</p> <p>CIERRE: ¿Fue fácil agrupar? ¿Para qué nos servirá lo que aprendimos?</p> <p>Retroalimentación: Repasamos todo lo aprendido.</p>		<p>Materiales</p> <p>-Hojas bond</p> <p>-Crayolas</p> <p>-Plumones</p> <p>-Frutas</p> <p>-Lápiz</p>

