



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE**

**FACULTAD EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN
INICIAL**

**PROGRAMA DE JUEGOS DIDACTICOS BASADOS EN
EL ENFOQUE COGNITIVO MEJORA LOS NIVELES
DE LENGUAJE ORAL EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4
AÑOS DE EDUCACION INICIAL DE LA I.E.I N° 041 LA
PEÑA-DISTRITO SAN JACINTO, REGION TUMBES
2017**

**TRABAJO DE INVESTIGACION PARA OPTAR EL
GRADO ACADÉMICO DE BACHILLER EN
EDUCACIÓN**

AUTOR

CABANA ZUÑIGA, VICTORIA CELINA

ASESOR

MAIZONDO DIAZ, ANA MARIA

TUMBES – PERU

2019

HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR

Dr. Sunción Ynfante Saúl
Presidente

Dra. Guevara Zarate Milagros De Guadalupe
Miembro

Dr. Arrunátegui Salazar Miriam Mireya
Miembro

Mgrt. Maizondo Díaz Ana María
Asesor DTI

AGRADECIMIENTO

A Dios por haberme dado sabiduría

E inteligencia para cumplir con mis metas,

Y ser la luz que ilumino mi camino y sobre todo por darme

Fortaleza en los momentos más difíciles.

A mi madre, a mis hijos y hermanos por su apoyo

Y comprensión incondicional.

Agradezco también a mis profesores por su paciencia,

Dedicación y motivación.

A mis compañeras de estudio

De la Universidad la carrera profesional de educación inicial

Por el acompañamiento y comprensión interacción En los
momentos y situaciones de aprendizaje y equipos de trabajo.

RESUMEN

El juego didáctico es una estrategia que se puede utilizar en cualquier nivel o modalidad del educativo pero por lo general el docente lo utiliza muy poco porque desconoce sus múltiples ventajas. El juego que posee un objetivo educativo, se estructura como un juego reglado que incluye momentos de acción La presente investigación ha tenido como propósito manifestar la influencia de la aplicación del programa de Juegos Didácticos para mejorar el proceso del lenguaje oral en los niños de 4 años de la I.E. # 041 La Peña – San Jacinto. Este estudio corresponde a una investigación explicativa, la cual se llevó para determinar la influencia de la variable independiente en la variable dependiente. Este estudio se efectuó con la participación de 18 niños de 4 años de edad. Para el proceso de datos se manejó el estadístico de prueba student, existe una diferencia significativa en el nivel del logro de aprendizajes logrados en el Pre Test y Pos Test. Por lo tanto se concluye que la aplicación de un programa de Juegos Didácticos Basados en el Enfoque Cognitivo Mejora los Niveles de Lenguaje Oral de los niños de 4 años de la I.E. # 041 La Peña- San Jacinto 2019.

Palabras clave: juegos didácticos, lenguaje oral.

ABSTRACT

The purpose of this research was to show the influence of the application of the Educational Games program to improve the oral language process in children of 4 years of the I.E. # 041 La Peña - San Jacinto. This study corresponds to an explanatory investigation, which was carried out to determine the influence of the independent variable on the dependent variable. This study was carried out with the participation of 18 children of 4 years of age. For the data process the student test statistic was handled, there is a significant difference in the level of achievement of learning achieved in the Pre Test and Pos Test. Therefore, it is concluded that the application of a program of Didactic Games Based on the Cognitive Approach Improves the Oral Language Levels of the children of 4 years of the I.E. # 041 La Peña- San Jacinto 2019.

Keywords: didactic games, oral language

INDICE GENERAL

TITULO.....	I
JURADO EVALUADOR DE TESIS.....	II
AGRADECIMIENTO.....	III
INDICE GENERAL.....	VI
INDICE DE TABLAS.....	IX
INDICE DE GRAFICOS.....	X
I. INTRODUCCION.....	1
II. REVISION DE LA LITERATURA.....	10
2.1.	
Antecedentes.....	10
2.2. Bases Teóricas.....	17
2.2.1. Programa.....	19
2.2.1.1. Características.....	20
2.2.1.2. Clases.....	22
2.2.1.3. Teorías De Los Programas.....	22
2.2.2. Los Juegos.....	23
2.2.2.1. Definición De Juego.....	23
2.2.2.2. Tipos De Juegos.....	24
2.2.2.3. Beneficios Del Juego.....	27
2.2.2.4. Importancia Del Juego.....	28
2.2.2.5. Clasificación De Los Juegos.....	29

2.2.2.6. División De Los Componentes Del Juego.....	31
2.2.2.7. Características De Los Juegos.....	32
2.2.2.8. Fases Que Se Debe Cumplir En Los Juegos.....	33
2.2.2.9. Principios Básicos De La Aplicación De Los Juegos Didácticos.....	34
2.2.2.10. Influencias Del Juego En El Desarrollo Psicológico Del Niño.....	37
2.2.3. Estímulos.....	40
2.2.4. Lenguaje Oral.....	41
2.2.5. Recurso Como Soporte De Aprendizaje.....	43
2.2.6. Material Concreto.....	44
2.2.6.1. Características De Material Concreto.....	44
2.2.6.2. Selección De Material Concreto.....	45
III. HIPOTESIS.....	46
IV. METODOLOGIA.....	47
4.1. Tipos De Investigación.....	47
4.2. Nivel De La Investigación.....	47
4.3. Diseño De La Investigación.....	48
4.4. Población Y Muestra.....	48
4.4.1. Población.....	48
4.4.2. Muestra.....	49
4.5. Definición Y Operacionalización De Variables E Indicadores.....	49
4.6. Técnicas E Instrumentos De Recolección De Datos.....	51
4.7. Plan De Análisis.....	52
4.8. Matriz De Consistencia.....	52
4.9. Principios Éticos.....	56
V. RESULTADOS.....	57

5.1. Resultados.....	57
5.2. Análisis De Los Resultados.....	64 VI.
CONCLUSIONES.....	66
REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS.....	67
ANEXOS.....	69

INDICE DE TABLAS

Tabla n° 01 Población.....	48
Tabla n° 02 muestra.....	49
Tabla Nª 03: Escala de calificación.....	50
Tabla N°04: variable logro de Aprendizaje.....	50
Tabla N°05: Matriz de consistencia.....	53
Tabla N° 06 Puntuaciones de los niños de la muestra en el pre test.....	57
Tabla N° 07 Puntuaciones de los niños de la muestra primera sesión.....	58
Tabla N° 08 Puntuaciones de los niños de la muestra segunda sesión.	59
Tabla N° 09 Puntuaciones de los niños de la muestra tercera sesión.	60
Tabla N° 10 Porcentaje de los niños de la muestra cuarta sesión.	61
Tabla N° 11 Puntuaciones de los niños de la muestra quinta sesión.	62
Tabla N° 12 Puntuaciones de los niños de la muestra sexta sesión.....	63

INDICE DE GRAFICOS

Grafico N° 01 Porcentaje de los niños de la muestra en el pre test.....	57
Gráfico N° 02 Porcentaje de los niños de la muestra primera sesión.	58
Gráfico N° 03 Porcentaje de los niños de la muestra segunda sesión.	59
Gráfico N° 04 Porcentaje de los niños de la muestra tercera sesión.....	60
Gráfico N° 05 Porcentaje de los niños de la muestra cuarta sesión.	61
Gráfico N° 06 Porcentaje de los niños de la muestra quinta sesión.	62
Gráfico N° 07 Porcentaje de los niños de la muestra sexta sesión.....	63

I. INTRODUCCION

Para el desarrollo del presente trabajo de investigación denominado “Programa de juegos didácticos mejora los niveles de lenguaje oral en los niños y niñas de 4 años de educación inicial de la I.E.I. # 041 la Peña distrito de San Jacinto región de Tumbes 2017 en los niños de 4 años presenta como problema el lenguaje oral ¿Cómo utilizar los juegos didácticos para la mejora del lenguaje oral?, el mismo que se caracteriza por Bautista. (2008). En su artículo El Juego Didáctico como estrategia de atención a la diversidad disponible en www.uhu. . Manifiesta que el juego es una de las riquezas de estrategias que permite desarrollar mejor al alumno (a) y es un excelente componente para el aprendizaje y la comunicación. Dadas estas posibilidades es lógico pensar que se esté ante un método didáctico que posibilite una adecuada educación en la diversidad porque sirve a estos fines y para todos los sujetos en su individualidad. Es necesario admitir que la comprensión del juego como método y recurso didáctico, como medio y fin en sí mismo, se constituye como el resultado de establecer una hipótesis que se evidencia en la práctica sobre el comportamiento de niños y niñas en sus primeros años escolar, al considerar que dicha edad es la más adecuada y factible para todos los aprendizajes.

Concretamente la utilidad del juego en la vida del niño y niña es de gran importancia, porque a través de él conquista amistades, forma mundos diversos, liderazgos y sentimientos competitivos, hasta estereotipa grupos, como también crea rivalidades.

Sin embargo dicha etapa de la vida del niño y niña, el adulto la ha pasado desapercibida, al asumir al juego como simple pérdida de tiempo o actividad propia de la infancia. No obstante la poca o casi nada de importancia otorgada hasta hoy al juego, a simple vista es un factor determinante para el desarrollo de diversas actividades en las que el niño y la niña desarrollan diferentes habilidades como se ha mencionado, sin

embargo al entender la importancia del juego como tal, es en realidad un medio de aprendizaje, pero si se toma el juego, desde el punto de vista como juego didáctico, ese es el tema, porque a partir de ese momento se sistematiza a juego didáctico con sus objetivos específicos y estrategias puntuales como lo abordan los expertos y expertas que han estudiado la función del mismo para el desarrollo del lenguaje estas opiniones son fundamentales para incursionar.

Sus distintas clases de juegos y de diferentes materiales esta investigación presenta como objetivo general Identificar cómo el Programa de juegos didácticos mejora los niveles de lenguaje oral en los niños y niñas de 4 años de educación inicial de la I.E.I N° 041 la Peña-Distrito San Jacinto, Región Tumbes 2017. El cual tiene como objetivos específicos:

- Identificar cómo influye el Programa de juegos didácticos en los niños y niñas de 4 años de educación inicial de la I.E.I N° 041 la Peña-Distrito San Jacinto, Región Tumbes 2017.
- Identificar cómo influye la mejora de los niveles de lenguaje oral en los niños y niñas de 4 años de educación inicial de la I.E.I N° 041 la Peña-Distrito San Jacinto, Región Tumbes 2017.

Como bien dice “Sarlé 2006, el hecho de que el juego y la enseñanza constituyen dos fenómenos que al situarse en la escuela construyen un marco contextual en el que se redefinen los rasgos que, separadamente, cada uno de estos procesos supone. El acento esta puesto en el lugar que tiene el juego como expresión del mundo cultural del niño y la creación de significado, y en la importancia de la enseñanza a la hora de ampliar la experiencia del niño y hacer posible su desarrollo y aprendizaje”(p.197).

Según Concepción, A. (2006)

Cita a Froebel nos dice: El juego con materiales didácticos tanto estructurados, como no estructurados, ofrece a los niños y niñas la oportunidad de combinar actividad y pensamiento, desarrollar su curiosidad, compartir experiencias, sentimientos y necesidades, articular la realidad y la fantasía, el conocimiento y la emoción, afianzar su autonomía y autoestima, crear, indagar, observar, y sobre todo relacionarlos nuevos descubrimientos con experiencias vividas y así generar nuevos conocimientos. En relación a las maestras y los maestros, el material didáctico les ofrece la oportunidad de enriquecer su práctica pedagógica y obtener mejores resultados en cuanto a la calidad de los procesos y del producto final, lo que redundará en beneficio de la comunidad educativa: alumnos, alumnas, maestros y maestra padres y madres de familia.

Bertrand, B. (2008), En su artículo el escargar lúdico en la clase. El cual se puede encontrar en: www.mepsyd.es/. Dice de la existencia de dos posturas diferentes a la hora de utilizar actividades de carácter lúdico en clase: por un lado hay profesores que se esfuerzan por crear o buscar juegos para utilizar en sus clases, porque creen que las clases centradas sólo en largas explicaciones gramaticales son un aburrimiento y los alumnos se tienen que divertir en clases, por otro lado, los profesores que piensan precisamente lo contrario, que la clase es una cosa seria y no se puede perder el tiempo en el juego.

Según esta reflexión, lo primero que hay que responder es por qué usar los juegos en clase. A lo largo de la vida los juegos forman un papel importante: cuando se es niño tienen un gran papel educativo, se utilizan para fomentar la creatividad y estimular la inteligencia y para trabajar con la fantasía, cuando se es adulto tienen un gran papel

socializador, se utilizan para diversión o para descargar tensiones. No existe un límite de edad para jugar, todo depende de planteamiento del juego, de la adecuación a los participantes, del momento en que se juega y de los objetivos del juego.

El juego es un elemento que fomenta la comunicación y se puede utilizar para desarrollar el lenguaje debido a que provoca una necesidad real de comunicación donde el alumno tiene que poner en práctica una serie de conocimientos lingüísticos para poder participar en el juego. Se crea un lazo de relación más estrecha entre los participantes y con el profesor. Indiscutiblemente el juego es un elemento muy importante no sólo para que el niño y la niña tenga una vida alegre, sino, también le hace más placentera la actividad al maestro.

Álvarez, C. (2008), En su artículo El Juego, disponible www.ludomecum.com. Refiere que la educación de los niños es una tarea apasionante y cotidiana. Muchos son los elementos que se deben tener en cuenta en su educación. Uno de ellos y quizás uno de los más importantes es el juego, porque les permite realizar numerosas actividades que facilitan las relaciones interpersonales. El juego es una actividad fundamental, a través de él y de forma lúdica, el niño conoce e incorpora las costumbres del mundo que lo rodea y aprende a relacionarse con los otros niños. Estimular la capacidad de jugar del niño contribuye a su desarrollo física, psíquico y al desarrollo de su lenguaje.

Vallejo (2008), en su artículo Actividad lúdica disponible en www.uhu.es. Enfatiza que el juego es una actividad placentera, fuente de gozo. La actividad lúdica procura placer.

Es una actividad divertida que generalmente suscita excitación, hace aparecer signos de alegría y siempre es elevada positivamente por quien la realiza.

Es una actividad espontánea, voluntaria y libremente elegida. No admite imposiciones externas, el niño debe sentirse libre para actuar como quiere, libre para elegir el personaje a representar, los medios con los que quiera realizarlo. Pero pese a que el juego es el reino de la libertad y de la arbitrariedad presenta una paradoja; el hecho de admitir al niño restricciones internas se ha de ajustar a las pautas de acción del personaje y cuando el juego es grupal, acatar las reglas del juego. Estas características de la propia dinámica del juego son las que se utilizan en muchas ocasiones para la creación de determinados hábitos sociales que permiten a las personas vivir en comunidad en donde reglas, normas, libertad, autonomía y responsabilidad se conjugan como fórmulas para la creación de espacios de convivencia.

El juego tiene lugar en la vida de los seres humanos y, por tanto, es una actividad que desde un punto de vista holístico está impregnada y conectada con la persona entera, porque los vincula, con todas las otras actividades que la propia persona hace realidad. El juego, aparece conectado con todo lo previo y con todo lo posterior a la actividad personal. Cuando se observa la actividad de un niño, se ve que el juego ocupa la mayor parte de su tiempo. Con el juego, el niño y la niña disfrutan y se interioriza en el conocimiento del mundo que lo rodea, se inicia en el aprendizaje y adquiere nuevas habilidades. En todas las edades, el juego es el principal instrumento que utiliza el niño para desarrollarse de una manera más libre y en armonía y no sólo para desarrollarse en armonía, sino, también para desarrollar su lenguaje de una manera óptima.

Arias, A. (2007). Prensa libre: Los Padres son clave para el aprendizaje del lenguaje. Argumenta que a los niños hay que hablarles de una manera dulce y suave, son individuos inteligentes que tienen un gran potencial de percepción, por eso hay que hablarles claro,

Con una entonación correcta y una pronunciación adecuada para que desarrollen un lenguaje adecuado desde pequeños.

Puede resultar difícil para los padres, pero que a los niños se les debe estimular el desarrollo del lenguaje a muy temprana edad, porque los niños necesitan conocer la entonación, la melodía y el ritmo del idioma que están aprendiendo. El niño tiene la capacidad de desarrollar un lenguaje apropiado, pero si se le enseña de una manera correcta pues, lo primero que adquieren es la comprensión y con ella tendrán más facilidad para expresarse, sin embargo si los papás comenten el error de hablarles de manera inadecuada no se logrará ese fin, porque no aprenderán a hablar de una manera correcta.

Herrera, G. (2007), En su artículo Mis primeras palabras. Prensa Libre. Refiere a un estudio del centro sanitario CRC, efectuado en Barcelona, España, en donde registró por primera vez en imágenes el proceso de maduración del área verbal del cerebro que lleva a ese momento que tanta ilusión hace a los padres, y que coincide con una vertiginosa adquisición del vocabulario en el niño. Los investigadores comprobaron que este aumento se produce entre los 18 y 24 meses de vida, cuando las áreas cerebrales relacionadas con el lenguaje maduran con rapidez. Por medio de una técnica denominada resonancia magnética volumétrica, los científicos registraron en cien niños, desde su nacimiento hasta los tres años de edad, las distintas etapas de maduración que experimentaron en el cerebro.

Las imágenes muestran que entre los 18 y los 24 meses de vida las conexiones básicas del cerebro del niño ya están establecidas y ha terminado la fase más rápida de depósito de mielina en las áreas relacionadas con el lenguaje, una sustancia que recubre las neuronas y que hace que la transmisión de mensajes entre ellas sea mucho más rápido

y eficaz, explicó el neurólogo Jesús Pujol, de CRC. Ello coincide con la gran explosión a nivel verbal que el niño experimenta en esta etapa de la vida. Y para concluir con este tema tan profundo, obviamente lo que aquí se plantea es una mínima parte, existirán una serie de argumentos que pueda abordar este interesante asunto relacionado al lenguaje.

Valverde, H. (2011), Quien cita a Montessori, nos dice: No es un simple pasatiempo, ni una sencilla fuente de información es más que eso, material didáctico para enseñar. Están ideados para captar la curiosidad de los niños, guiarlo por el deseo de aprender. Para conseguir esta meta han de presentarse agrupados, según su función, de acuerdo con las necesidades innatas de cada alumno. La maestra, ha de organizar el ambiente en forma indirecta para ayudar a los niños a desarrollar una “mente estructurada”. La idea es que al niño hay que transmitirle el sentimiento de ser capaz de actuar si depender conste mente del adulto, para que con el tiempo sean curiosos y creativos ‘y aprenden a pensar por sí mismo.

Por otro lado, esta autora incluye que el material didáctico proporciona un contexto agradable para realizar un buen trabajo y permita que la docente establezca otra forma de orden en el aula a partir de que se ocupen e interesen los educandos, en sus propios trabajos escolares.

Por otro lado, la importancia del material didáctico en nivel inicial también está presente en nuestra realidad nacional, ya que según Del Valle, A. (2001). Rendimiento Escolar a. infraestructura y medios de enseñanza-aprendizaje, Revista educativa PUCP.10(19).33-56, nos dice que el material de enseñanza va a ser uno de los elementos claves de la educación actual para lograr un buen rendimiento escolar; por

lo que podemos decir que el uso del material didáctico es importante, sobre todo en el nivel inicial, ya que a través de él, podemos atraer el interés del niño fomentando la actividad.

La presente investigación se justifica por De acuerdo con los resultados obtenidos en esta investigación y en función de propiciar el mejoramiento de la calidad educativa desde inicial en las escuelas de inicial es necesario hacer esta propuesta para propiciar en los niños y (as) un aprendizaje efectivo eficaz y ameno. Replantear en los centros educativos cambios significativos a través de la aplicación de nuevas formas de asumir el proceso de desarrollo del lenguaje a través de los juegos didácticos en los estudiantes de nivel inicial ya que está comprobado que el juego didáctico no es simplemente jugar sino conlleva objetivos estrategias y tiempo específico en donde los niños desarrollan la capacidad del lenguaje debido a que indirectamente se sumergen en el mundo de la comunicación de una forma divertida que durante el transcurso del tiempo permite desarrollar la habilidad del lenguaje. En los niños de la I.E.I 041 La Peña distrito San Jacinto región Tumbes.

Por lo tanto, la presente investigación es de relevancia para los futuros maestros ya que desarrollan métodos de enseñanza creando un clima favorable y un ambiente de diversión para los niños. Además, esto contribuirá al desarrollo de la expresión oral y confianza. Para el desarrollo de la investigación se contó con 10 niñas y 8 niños total 18 niños de 4 años. Para ello se espera mejorar la expresión oral mediante talleres donde también participen los padres.

En lo referente al primer aspecto teórico, la constante revisión de diferentes literaturas, la investigadora conocerá y establecerá la importancia de los juegos didácticos en el proceso educativo de niños/as de la Educación Inicial.

En lo metodológico se justifica por cuanto contribuye con un diagnóstico y un instrumento de recolección de datos que puede servir a futuras investigaciones para ampliar los alcances de esta temática.

En lo práctico la investigación genera expectativas en el aula, ya que tendrá un gran impacto en el docente y en los estudiantes en el aula de 4 años de la I.E.I. # 041 La Peña distrito san Jacinto Región Tumbes 2017.

II. REVISION DE LA LITERATURA

2.1. Antecedentes

En el ámbito internacional se desarrollaron las siguientes investigaciones.

La tesis Estimulación del desarrollo del lenguaje oral en los niños que cursan la educación inicial en una zona de atención prioritaria del Cantón del Paraíso “de Anayinsi Madrigal (2001) tuvo un objetivo descubrir el proceso educativo conveniente para estimular el desarrollo del lenguaje oral en niños y niñas en una aula preescolar de una zona de atención prioritaria del Cantón de Paraíso. La duración fue de un año y su enfoque fue cualitativo con un método etnográfico, los resultados de las evaluaciones se muestran en tablas. Se concluye en ella que no existe ninguna planificación de actividades propias para desarrollar el lenguaje a pesar de que el

Programa tiene implícitas actividades que la docente puede de una forma u otra copiar o crear a partir de las ya existentes otras que complementan el desarrollo lingüístico de los niños y niñas.

Huaranca (2012), En su tesis de postgrado. La importancia del juego como estrategia lúdica para la enseñanza de la lectura, presentada ante la universidad nacional San Agustín de Arequipa (Perú), plantea como objetivo promover la importancia del juego dentro del quehacer educativo como estrategia para la enseñanza de dicha competencia, incentivando el establecimiento de vínculo entre el juego, la lectura y el niño o la niña. El diseño de la investigación es documental con estudio tipo descriptivo, el cual sirvió de soporte para recomendar la aplicación de estrategias lúdicas que permitan al docente lograr la globalización y vinculación en los procesos de lectura con los juegos didácticos, alcanzando los niños y niñas

Lázaro (1995), Psicomotricidad. Revista de Estudios y Experiencias. N° 51, El juego trascendental en el desarrollo del niño/a, el gran psicólogo ruso Vygotsky (1984). Dijo que «todas las funciones psico intelectivas superiores aparecen dos veces en el curso del desarrollo del niño: la primera vez en las actividades colectivas, en las actividades sociales, o sea, como funciones Inter psíquicas; la segunda, en las actividades individuales, como propiedades internas del pensamiento del niño, o sea, como funciones intrapsíquicas. Vinculada esta teoría al planteamiento de la pregunta número tres el 69% de los y las estudiantes, el 100% de maestros y maestras el 100% de los directores y 92% de los padres y madres respondieron efectivamente que la utilización del juego permite y propicia el desarrollo individual, social.

Cassany D. (1994), Señala que una lengua es la manifestación concreta que adopta en cada comunidad la capacidad humana del lenguaje. En este sentido es, además del

medio que permite la comunicación entre los miembros de esta comunidad, un signo de adscripción social, es decir, de pertenencia a un grupo humano determinado. No se puede hablar de lengua sin hablar de sociedad, sin tener en cuenta que la lengua es un hecho social y que todos los demás hechos sociales se vehiculan a ella. Por otra parte, el sistema de signos que utiliza un ser humano es parecido al sistema de signos de las personas de su mismo grupo y diferente de los sistemas de otros grupos más alejados. Que utiliza un ser comunicación, y muy especialmente la lengua oral. La comunicación oral es el eje de la vida social, común a todas las culturas, lo que no sucede con la lengua escrita. No se conoce ninguna sociedad que haya creado un sistema de comunicación que no sea el lenguaje oral. Además, la lengua tiene una dimensión social que la escuela no puede Ignorar.

Chomsky, N. (2009), Más allá de las posiciones de estos teóricos, se puede finalmente, suponer que el hombre sin lenguaje no puede pensar de manera racional, también lo dice Zamora (2001) El lenguaje es una facultad específica del hombre que le permite comunicar el pensamiento y los sentimientos. El lenguaje es el instrumento del pensamiento. El pensamiento tiene naturaleza lingüística. Se refiere también a Cadena (2003) El desarrollo del niño a través del juego. Dice que para conseguir campeones hay que trabajar desde edades muy tempranas y de hecho esto se puede aplicar incluso antes del nacimiento del niño. Esto viene a confirmar y a responder a la pregunta número 7, en cuanto a liderazgo se refiere, debido a que sin el reto al desarrollo del lenguaje no habrían campeones esta pregunta también es respaldada por el 80% de los niños y niñas debido a que si se le da importancia al juego como medio de aprendizaje el ambiente escolar sería más amena, el 70% de docentes concuerdan en que a la edad de los y las estudiantes se deben ajustar los contenidos de los juegos, el 100% de los

directores que el juego al ser bien dirigido puede ser un espacio importante para el desarrollo del liderazgo.

Gutiérrez (2004), en México, se presenta con su estudio denominado Habilidades comunicativas, hablar y escuchar en actividades lúdicas: para preescolares de 5 a 6 años, del colegio Vasconcelos. Concluye que los docentes deben impulsar una comunicación educativa, coherente con los esquemas de interés en el niño su entorno y su escuela, asimismo, sensibilizarlos en su tarea educativa a través de actividades lúdicas planeadas con la intención de desarrollar competencias comunicativas del habla y la escucha.

Euceda (2007), en Honduras, desarrolló el estudio denominada El juego desde el punto de vista didáctico a nivel de Educación Pre básica, concluye que los espacios educativos o rincones de juego crean un mundo para los educandos, en el cual realizan sus sueños, y un mundo de ficción donde expresan sus deseos y cumplen sus necesidades, que no lo pueden hacer en el mundo real y estos rincones son importantes porque permiten desarrollar habilidades y destrezas. De igual forma, Fernández (2014), en España, realizó un estudio denominado:

El juego libre y espontáneo en educación infantil. Una experiencia práctica. El estudio concluyó que durante el juego los niños se comunican no sólo a través de la palabra sino también, por medio de sonidos y gestos, asimismo, el juego es diversión, placer que favorece el desarrollo del niño, pero también requiere concentración, cambios y nuevas propuestas de parte de ellos. Camacho (2012), en el estudio titulado El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niñas de 5 años, realizado en el Perú, concluye que el juego cooperativo brinda espacios a las alumnas para poner en práctica sus habilidades sociales, destrezas de organización y mejora los niveles de

comunicación, asimismo, los juegos cooperativos promovidos en el aula constituyen una alternativa para mejorar las habilidades sociales, promoviendo un clima adecuado en el aula. En ámbito nacional se desarrollan las siguientes investigaciones con relación al tema.

Huaranca (2012), en su tesis de posgrado. La importancia del juego como estrategia lúdica para la enseñanza de la lectura presentada ante la Universidad Nacional San Agustín de Arequipa (Perú), plantea como objetivo promover la importancia del juego dentro del quehacer educativo como estrategia para la enseñanza de dicha competencia, incentivando el establecimiento del vínculo entre el juego, la lectura y el niño o la niña. El diseño de la investigación es documental con estudio tipo descriptivo, el cual sirvió de soporte para recomendar la aplicación de estrategias lúdicas que permitan al docente lograr la globalización y vinculación en los procesos de lectura con los juegos didácticos, alcanzando los niños y niñas.

Moreno (2002), *“El juego es un fenómeno antropológico, que hay que tener en cuenta para el estudio del ser humano”*. El juego es una constante en todas las civilizaciones, ha estado siempre unido a la cultura de los pueblos, a su historia, a lo mágico, a lo sagrado, al amor, al arte, a literatura, a las costumbres, a la guerra. El juego ha servido de vínculo entre los pueblos, ha facilitado la comunicación entre los seres humanos.

Quispe (2008), tesis Estrategias Dinámicas en Base a juegos recreativos para Mejorar la Comunicación Oral I.E. “Javier Heraud” Tambo Huancayo tenía como objetivo principal demostrar la influencia de las estrategias dinámicas en base a juegos recreativos en la comunicación oral en niños y niñas de la I.E. “Javier Herald” el Tambo – Huancayo. Está basada en un método científico y experimental. Las técnicas

usadas fueron la observación y la entrevista. La conclusión a la que llegaron es que dichas actividades de juegos ayudan a mejorar la comunicación y el vocabulario en los niños.

La tesis *Influencia de la Aplicación del Plan de Acción Mundo Mágico en la expresión en la Expresión Oral de niños y niñas de 04 años de la I.E. Amigas de Chimbote*” Ancash-Perú (2009), de Barrenechea, Yanet, está basada en el método cualitativo a través del plan de acción. Su objetivo fue determinar la influencia de la aplicación del plan de acción “Mundo Mágico “en la expresión oral de los niños y niñas de 4 años de edad de la I.E. Amigas de Chimbote”. Después de la aplicación de las actividades los resultados del pre test y post test se observa que las dimensiones: vocabulario, articulación, entonación, comunicación, habilidades para escuchar.

Salas (2012), en el estudio titulado, *Programa Jugando en los sectores para desarrollar capacidades matemáticas en niños de 4 años de una Institución Educativa del Callao en Perú*, concluye que los niños del grupo experimental demostraron diferencias significativas en el logro de las capacidades matemáticas de cantidad, clasificación y orden en comparación con el grupo control después de la aplicación del programa jugando en los sectores Camacho (2012), en el estudio titulado *El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niñas de 5 años, realizado en el Perú*, concluye que el juego cooperativo brinda espacios a las alumnas para poner en práctica sus habilidades sociales, destrezas de organización y mejora los niveles de comunicación, asimismo, los juegos cooperativos promovidos en el aula constituyen una alternativa para mejorar las habilidades sociales, promoviendo un clima adecuado en el aula.

Urbina (2013), en la investigación titulada Desarrollo de las habilidades comunicativas a través de actividades lúdicas en niños menores de 4 años de las salas de estimulación temprana del módulo 41 – Puente Piedra- Perú, concluye que el desarrollo de las habilidades comunicativas es favorable a través de las actividades lúdicas en niños menores de 4 años. Esto significa que al interrelacionarse los aspectos afectivos y cognitivos en los niños predispone favorablemente el desarrollo de habilidades comunicativas.

Espínola (2012), en su Tesis denominada: “Aplicación de juegos didácticos con material concreto, bajo el aprendizaje significativo, para el desarrollo del esquema corporal en los niños Y niñas de 4 Años de la Institución Educativa N° 1617 de Chimbote en el Año 2012, el objetivo de la investigación fue determinar el nivel de significancia de la aplicación de juegos con material concreto bajo el enfoque significativo para el desarrollo del esquema corporal. La investigación se realizó con una muestra de 20 niños y niñas de 4 años del aula turquesa de la Institución Educativa N° 1617 de Chimbote. Se obtuvo como desarrollo del esquema corporal de los estudiantes de 4 años del aula turquesa se encuentra en un nivel de categoría “B”, es decir en proceso de avance.

Gutiérrez, (2010), desarrolla una investigación referida a la Aplicación de juegos para lograr el aprendizaje significativo del área de matemática de los educandos del 3° grado “A” de educación primaria de la institución educativa N° 40052 “El peruano del milenio Almirante Miguel Grau” Instituto superior pedagógico privado, Arequipa, el objetivo fue aplicar los juegos para elevar el aprendizaje significativo en el área de matemáticas en los educandos del IV ciclo de educación Educativa N° 40052 “El peruano del milenio Almirante Miguel Grau” del distrito de Cayma- Arequipa.

Es estudio se realizó con el propósito de conocer la influencia del juego didáctico en el desarrollo de capacidades del área de lógico matemáticas en los niños del IV ciclo de educación primaria de la Institución educativa Ignacio Merino, durante el año 2008, en ella destaca que los resultados obtenidos en la prueba de salida aplicada al grupo experimental evidencia la influencia que tienen los juegos didácticos en los niños en el área de lógico matemática, en un nivel muy alto.

La metodología utilizada por los docentes del IV ciclo de la institución educativa “Ignacio Sánchez” es una metodología tradicional caracterizada por un conjunto de reglas y procedimientos difíciles de recordar, donde el niño memoriza pasos para resolver un problema sin entender en absoluto para que le van a servir en su vida cotidiana.

La investigación destaca la ausencia de procedimientos de naturaleza didáctica del docente de aula en el área de lógico matemática, la cual demuestra una limitación A nivel local se desarrolló la siguiente investigación.

Según Lama Nalitz (2016), su investigación titulada como “Aplicación de los juegos de roles basados en el enfoque colaborativo en la mejora de la expresión oral en el área de comunicación en los niños de 3 y 4 años de la institución educativa inicial # 215 “Niño Jesús” Trigal- Casitas región Tumbes.

2.2. Bases Teóricas

Si el juego y la cultura van unidos, es lógico que sea un factor fundamental en la enseñanza de lenguas porque forma parte de su patrimonio cultural, no solo en lo lingüístico sino en lo antropológico porque costumbres ritos, fiestas, creencias impregnan juegos el habla de los pueblos. Practicar y conocer es un elemento imprescindible en el proceso de enseñanza-aprendizaje de una lengua puesto que nos introduce, desde el punto de vista didáctico, en habilidades necesarias en la sociedad

actual como el trabajo cooperativo, la negociación, la organización, la superación de dificultades, Jean Chateau (1973:147) indica: el juego contribuye a desarrollar el espíritu constructivo, la imaginación, la capacidad de sistematizar, además lleva al trabajo, si el cual no habría ni ciencia ni arte. El valor social del juego en general es asumido por casi todos los pensadores, como Fingerman (1970:38) que lo destaca: el juego es un factor de desenvolvimiento social en el individuo. Mediante el juego no solo se ejercitan las tendencias sociales, sino que se mantiene la cohesión y la solidaridad del grupo con las reuniones, las fiestas y otros muchos actos de carácter popular. Los psicólogos, especialmente los cognitivos, llaman la atención sobre el juego destacando sus valores psicomotores.

Ocaña, A. (2005), El juego es una actividad naturalmente feliz, que desarrolla integralmente la personalidad del niño y niña y en particular su capacidad creadora. Como actividad pedagógica tiene un marcado carácter didáctico y cumple con los elementos intelectuales, prácticos, comunicativos y valorativos de manera lúdica. El juego didáctico es una técnica participativa de la enseñanza encaminado a desarrollar en los estudiantes métodos de dirección y conducta correcta, al asumir la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación; es decir no solo propicia la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades.

Vygotsky (1991), destacó la importancia del lenguaje en el desarrollo cognitivo. Creía que el pensamiento y el lenguaje convergían en conceptos útiles que ayudan al pensamiento. Observo que el lenguaje era la principal vía de transmisión de la cultura y el vehículo principal del pensamiento y la autorregulación voluntaria. Brand, G. (2008), En su artículo: una explicación para la conciencia www.rdcientifica.com.

Dice que el ser consiente es una muy particular entidad que habita tan solo en el ser humano, en su cerebro, y que se configura y emerge a la par del aprendizaje y dominio del lenguaje durante los primeros años de vida

Ocaña. A. (2007), A finales del siglo XX se inician los trabajos de investigación psicológica por parte de K. Groos quien define una de las tantas teorías acerca del juego denominadas Teoría del juego, en la cual caracteriza al juego como un adiestramiento anticipado para futuras capacidades serias.

2.2.1. Programa

Un programa educativo es un documento que permite organizar y detallar un proceso Pedagógico. El programa brinda orientación al docente respecto a los contenidos que debe impartir, la forma en que tiene que desarrollar su actividad de enseñanza y los objetivos a conseguir.

Los programas educativos suelen contar con ciertos contenidos obligatorios, que son fijados por el Estado. De esta manera, se espera que todos los ciudadanos de un país dispongan de una cierta base de conocimientos que se considera imprescindible por motivos culturales, históricos o de otro tipo.

Más allá de esta característica, los programas educativos presentan diferentes características aún en un mismo país. Cada centro educativo incorpora aquello que considera necesario y le otorga una fisonomía particular al programa educativo que regirá la formación de sus alumnos.

En el caso de España está establecido por la pertinente ley orgánica de educación que el programa educativo debe fomentar una serie de aspectos o principios como son los siguientes:

-La equidad

-La igualdad de oportunidades

-La no discriminación

-La inclusión educativa

Por lo general, un programa educativo incluye al detalle de los contenidos temáticos, se explican cuáles son los objetivos de aprendizaje, se menciona la metodología de enseñanza y los modos de evaluación y se aclara la bibliografía que se utilizara durante el curso.

Otra manera de entender el concepto de programa educativo es asociándolo a un software que sirve para enseñar algo. En este caso, se trata de un programa informático interactivo con fines didácticos

Un programa educativo también es un programa de televisión que, al igual que el software, busca difundir conocimientos de manera didáctica para que el televidente pueda asimilarlos y aprender.

2.2.1.1. Características

- Despiertan el interés hacia las asignaturas.
- Provocan la necesidad de adoptar decisiones
- Crean en los estudiantes las habilidades del trabajo interrelacionado de colaboración en el cumplimiento conjunto de tareas.
- Exigen la aplicación de los conocimientos adquiridos en las diferentes temáticas o asignaturas relacionadas con éste se utilizan para fortalecer y comprobar los conocimientos adquiridos en clases demostrativas y para el desarrollo de habilidades.
- Constituyen actividades pedagógicas dinámicas, con limitación en el tiempo y conjugación de variantes.
- Aceleran la adaptación de los estudiantes a los procesos sociales dinámicos de su vida.
- Rompen con los esquemas del aula del papel autoritario e informador del

profesor ya que se liberan las potencialidades creativas de los estudiantes.

Los profesores que se dedican a la tarea de crear juegos didácticos deben tener presente las particularidades psicológicas de los estudiantes para los cuales están diseñados los mismos. Los juegos didácticos se diseñan fundamentalmente para el aprendizaje y el desarrollo de habilidades en determinados contenidos específicos de las diferentes asignaturas la mayor utilización ha sido en la consolidación de los conocimientos y el desarrollo de las habilidades.

Los juegos didácticos permiten el perfeccionamiento de las capacidades de los estudiantes en la toma de decisiones, y el desarrollo de la capacidad de análisis en periodos breves de tiempo y en condiciones cambiantes, a los efectos de fomentar los hábitos y habilidades para la evaluación de la información y la toma de decisiones colectivas.

Crean en los estudiantes las habilidades de trabajo interrelacionado de colaboración en el cumplimiento conjunto de tareas. Exigen la aplicación de los conocimientos adquiridos en las diferentes temáticas o asignaturas relacionadas con éste. Constituyen actividades pedagógicas dinámicas con limitación en el tiempo y conjugación de variantes. Aceleran la adaptación de los estudiantes a los procesos sociales dinámicos de su vida. Rompen con los esquemas del aula, del papel autoritario e informador del profesor, ya que se liberan las potencialidades creativas de los estudiantes.

Las características también que deben tener es sencillez, se deben manejar fácilmente, deben ser seguros y adecuados para la edad y capacidad del niño sus instrumentos han de ser comprensibles y es importante revisar etiquetas, indicaciones y materiales.

2.2.1.2. Clases

- Programas educativos
- Programas de educación vocacional

- Programas de orientación educativa
- Programas instructivos
- Programas para el desarrollo de estrategias
- Programas de acceso a la información
- Programas de juegos educativos, etc.

2.2.1.3. Teorías de los programas

En esta sección intentaremos señalar algunos criterios para caracterizar a los programas sociales y facilitar su control en cuanto a gestión, población objetivo y resultados.

Partimos por distinguir dos tipos básicos o modelos ideales: Los Programas protectores (también llamados asistenciales) y los habilitadores. En la práctica diversos programas incluyen componentes tanto protectores como habilitadores.

Tabla 1
CARACTERÍSTICAS BÁSICAS SEGÚN TIPO DE PROGRAMA SOCIAL

DIMENSIÓN	PROTECTORES	HABILITADORES
1. Objetivo	Reducir vulnerabilidad	Reforzar capacidades
2. Población meta	Grupos vulnerables (pobres extremos, menores, tercera edad, madres gestantes, etc.)	Personas / grupos en capacidad de aprovechar oportunidades (pobres no extremos, jóvenes, pequeñas y medianas empresas)
3. Relación con ciclo económico	Anticíclicos	Procíclicos
4. Impacto en ingresos	Bajo; reducción de costos	Alto; empleabilidad y oportunidades de ingreso
5. Criterios de selección	Endógenos (fijados por el programa)	Exógenos; Auto-selección (depende del participante)
6. Tipo de focalización	Geográfica	Individual
7. Tipo de participación	Comunal, grupal	Individual
8. Co-financiamiento	Poco factible	Deseable

Conformando un “tipo intermedio” o programa mixto. La tabla siguiente resume en forma estilizada sus principales características.

Como se señala en la tabla anterior, los programas protectores buscan reducir la vulnerabilidad y la pérdida de capacidades humanas o patrimonio. Por tanto, la población debe fijarse en función de su grado de vulnerabilidad ya sea en función de

su ciclo de vida o de circunstancias adversas (desastres naturales o crisis familiares; desempleo prolongado enfermedades crónicas o discapacitado. Los programas habilitadores buscan reforzar capacidades para aprovechar oportunidades económicas o de diverso tipo por tanto se orientan mayormente a personas en su ciclo de vida intermedio (jóvenes y adultos en capacidad productiva) que con sus propios medios no podrían acceder a la capacitación o recursos (por ejemplo, crédito, conectividad) que le permitan aprovechar nuestras actividades de recesión o alta inflación en este sentido son anti-ciclos. Por el contrario, el programa habilitador tiene mayor valor estratégico en contextos de rápido crecimiento económico o cuando se desarrollan nuevas actividades económicas.

2.2.2. Juegos

2.2.2.1. Definición de juegos

El juego es una actividad recreativa que llevan a cabo los seres humanos con un objetivo de distracción y disfrute para la mente y el cuerpo, aunque, en el último tiempo, los juegos también han sido utilizados como una de las principales herramientas al servicio de la educación.

Entonces dado que desde tiempos inmemoriales el hombre ha usado el juego como un recurso para su distracción y diversión, existen una infinidad de juegos, diferenciándose entre sí porque algunos requieren de un compromiso estrictamente mental, otros de una participación primordial del cuerpo o físico y otros que requieren de la intervención conjunta de ambas cuestiones mental y física. Por supuesto como consecuencia de esta cuestión, que mencionaba los juegos servirán para que las personas desarrollen habilidades mentales, como ser la rápida resolución de problemas si es que las personas han sido afectadas toda la vida a los conocidos juegos de mente o de ingenio.

En tanto los que por el contrario ha sido destacarse en aquellos juegos que implican la utilización del cuerpo seguramente son más propensos a ofrecer una resistencia y capacidad corporal más desarrollada.

2.2.2.2. Tipos De Juegos

Existen numerosas formas de clasificar y tipificar los juegos en función de qué variable o desde qué perspectiva queremos hacerla: desde el punto de vista evolutivo, por edades, por lugares, por coste, etc. Jugar con los niños porque es la mejor actividad que existe para estimularlos, pero hay que saber qué juegos elegir en cada momento. De hecho, al final del artículo y relacionado con este tema, te contaremos nuestro nuevo proyecto sobre el desarrollo y estimulación infantil en el que actualmente estamos trabajando, no te lo pierdas.

Tipos De Juegos En Función De Las Distintas Fases Evolutivas Según Piaget

Si realizamos una clasificación a escala evolutiva infantil y como se manifiesta a través de los juegos que tenemos que tomar como referencia a Piaget. Si recordamos del anterior artículo cuando hablábamos de las etapas de Piaget, sus fases eran:

Desde Los	Etapas De Desarrollo	Tipos De Juegos
0 Años	Sensorio Motor	Funcional/Construcción
2	Pre Operacional	Simbólico/Construcción
6	Operacional Concreto	Reglado/Construcción
12	Operacional Formal	Reglado/Construcción

□ Juegos Funcionales

Es el típico juego de la fase sensorio motora. Es un juego de ejercicios que no representa ningún simbolismo únicamente consiste en repetir determinadas actividades o rutinas para adaptarse a su realidad poco a poco. Por ejemplo, a los niños les gusta manipular objetos, pero no entienden que sigan existiendo, aunque se escapen del alcance de su vista.

□ **Juegos simbólicos**

Se basan en sustituir la funcionalidad básica de un objeto por otra imaginaria. Por ejemplo, usar una caja de cartón como si fuese una casa, o un tubo como si fuese un cañón. Son juegos que se basan en la creatividad e imaginación del niño. Estos juegos van acompañados de personajes ficticios o amigos invisibles que crean ellos y les acompañan en los juegos.

□ **Juegos reglados**

Predominan entre los 5 y los 6 años las reglas se van complicando. Este tipo de juegos permite que los niños interaccionen entre sí comprenden las reglas e incentivan el pensamiento estratégico y la planificación. Antes de los 5 años los niños ya han ido desarrollando algunas habilidades que les permite entender posteriormente este tipo de juegos. Este es el tipo de juego más tardío, entra al final de su etapa infantil Importancia del Juego.

En la infancia, el juego y el juguete guardan entre sí una estrecha relación, y en el desarrollo histórico-social del hombre tienen una misma ontogénesis, de ahí que sea imposible separar unos de otros. A esta misma ontogénesis se conceptúa el juego como parte importante en la vida del niño y de la niña, porque a partir del juego, inicia la construcción de su personalidad sociológica, psicológica y pedagógica, por cuanto en esa etapa inicia el aprendizaje como también la enseñanza. A esta razón es suficiente entonces tomar en cuenta la importancia fundamental del juego en la vida del niño y de la niña, porque tampoco hay que olvidar que también hasta en la vida adulta es importante el juego, ya que niño que no juega es un adulto que no piensa.

□ **Juegos didácticos**

Puede ser definido como una actividad que produce diversión o entretenimiento, orientada a alcanzar un objetivo, mediante la aplicación de reglas específicas, llamadas reglas de juego. Cuando se alcanza el objetivo se dice que el juego termino.

Fomentar el desarrollo intelectual de los más pequeños es una tarea importante para los padres, y puede resultar un proceso muy divertido para los niños (as). En la actualidad existen muchos juegos y actividades didácticas que permiten educar y aumentar la capacidad cognitiva en niños y niñas de corta edad, los cuales brindan excelentes resultados ya que les permite asimilar rápidamente nuevos conocimientos. Los juegos didácticos permiten el perfeccionamiento de las capacidades de los estudiantes en la toma de decisiones, el desarrollo de la capacidad de análisis en periodos breves de tiempo y en condiciones y en condiciones cambiantes, a los efectos de fomentar los hábitos y habilidades para la evaluación de la información y la toma de decisiones colectivas y entretenimiento, pero cuando se trata de aquellos juegos en donde se conjugan los sentimientos, la imaginación y lo más sublime del ser, estos juegos son los que los niños y las niñas existen también aquellos juegos que necesitan de alguna orientación para cumplir ciertos objetivos específicos, esos juegos se llaman juegos didácticos, pues requieren de una intervención más directa e intencional.

¿Qué objetivos persigue un juego didáctico?

Un juego didáctico debería contar con una serie de objetivos que le permitirán al docente establecer las metas que se desean lograr con los alumnos, entre los objetivos se pueden mencionar plantear un problema que deberá resolverse en un nivel de comprensión.

En este tipo de juegos se combinan el método visual, la palabra de los maestros y las acciones de los educandos con los juguetes, materiales, piezas etc. Así el educador o

la educadora dirige la atención de éstos, los orienta, y logra que precisen sus ideas y amplíen su experiencia (García, 2006).

En los juegos que se utilizan para el desarrollo intelectual los educadores pueden utilizar un juguete (muñeca, títere, etc.) para que dirija la actividad. Esto hace que aumente el interés del niño y la niña.

¿Qué debe hacer el docente al crear un juego didáctico?

El docente en este caso debe poseer un mínimo de conocimiento sobre el tema no olvidar el fin didáctico, dirigir el juego con una actitud sencilla y activa, establecer las reglas de forma muy clara, formar parte de los jugadores y determinar la etapa psicológica en la que se encuentre el niño o los niños.

2.2.2.3. Beneficios del juego

- a) Satisface las necesidades básicas de ejercicio físico.
- b) Es una vía excelente para expresar y realizar sus deseos.
- c) La imaginación del juego facilita el posicionamiento moral y maduración de ideas.
- d) Es un canal de expresión y descarga de sentimientos, positivos y negativos, al ayudar al equilibrio emocional.
- e) Con los juegos de imitación se ensaya y se ejercita para la vida de adulto.
- f) Cuando juega con otros niños y niñas se socializa y gesta sus futuras habilidades sociales.
- g) El juego es un canal para conocer los comportamientos del niño y así poder encauzar o premiar hábitos.

Mediante los juegos de movimiento, los niños, además de desarrollarse físicamente, aprenden ciertos conceptos como derecha, izquierda, delante., detrás, arriba, abajo,

cercas, lejos, que les ayudarán a orientarse en el espacio y ajustar más sus movimientos. Juegos que favorecen el desarrollo de la psicomotricidad.

Montar en correr pasillos, triciclos, bicicletas, patinar, realizar marchas, aros, juegos de hacer puntería: meter goles, encestar, y jugar a la carretilla, volteretas, piruetas, zancos, y otros. <http://biblio3.url.edu.gt/Tesario/2014/05/08/Lopez-Filiberto.pdf>

2.2.2.4. Importancia Del Juego

En la infancia, el juego y el juguete guardan entre sí una estrecha relación, y en el desarrollo histórico-social del hombre tienen una misma ontogénesis, de ahí que sea imposible separar unos de otros. A esta misma ontogénesis se conceptúa el juego como parte importante en la vida del niño y de la niña, porque a partir del juego, inicia la construcción de su personalidad sociológica, psicológica y pedagógica, por cuanto en esa etapa inicia el aprendizaje como también la enseñanza. A esta razón es suficiente entonces tomar en cuenta la importancia fundamental del juego en la vida del niño y de la niña, porque tampoco hay que olvidar que también hasta en la vida adulta es importante el juego, ya que niño que no juega es un adulto que no piensa.

Blasco, M. (2006). Abriendo el juego. Dice que el juego es una actividad libremente elegida, voluntaria; que transcurre dentro de un espacio acordado y con reglas aceptadas, dentro de un mundo diferente del que llamamos real, que ofrece a quienes lo practican experiencias placenteras, reparadoras de encuentro y comunicación consigo mismo y con otros y otras. Por lo que se entiende como una actividad relacionada con la cooperación de acciones no factibles de ser repetibles, y por lo tanto únicas.

El juego es una experiencia humana y humanizadora, porque, si bien es cierto es una conducta instintiva, también es producto de la cultura y, a la vez, una de las formas más importantes que se tiene de aprendizaje y construcción cultural. El juego abre las

puertas para enfrentar la experiencia del desorden y la sensación del caos, inherente a la vida misma, especialmente en estos tiempos de incertidumbre y aceleración de los cambios, porque, en términos generales, todos los juegos en un espacio determinado y al saber que basta la sola decisión para que el juego termine. Al jugar se recrea un escenario, personajes, roles y límites.

2.2.2.5. Clasificación De Los Juegos

Ocaña (2007). Clasifica los juegos así.

- Juegos constructivos,
- Juegos de dramatización
- Juegos de creación
- Juegos de roles,
- Juegos de simulación, y
- Juegos didácticos

Los juegos infantiles son los antecesores de los juegos didácticos y surgieron antes que la propia Ciencia Pedagógica.

El juego es una actividad amena de recreación que sirve de medio para desarrollar capacidades mediante una participación activa y afectiva de los estudiantes, por lo que en este sentido el aprendizaje creativo se transforma en una experiencia feliz. La idea de aplicar el juego en la institución educativa no es una idea nueva, se tienen noticias de su utilización en diferentes países y se sabe además que en el renacimiento se le daba gran importancia al juego. La utilización de la actividad.

Lúdica en la preparación de los futuros profesionales se aplicó, en sus inicios, en la esfera de la dirección y organización de la economía. El, como forma de actividad humana, posee un gran potencial emotivo y motivacional que puede y debe ser utilizado con fines docentes, fundamentalmente en la institución educativa. El juego didáctico es una técnica participativa de la enseñanza encaminado a desarrollar en los

estudiantes métodos de dirección y conducta correcta, favorecer así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación, es decir, no sólo propicia la adquisición de conocimientos y el desarrollo de las habilidades, sino que además contribuye al logro de la motivación por las asignaturas; o sea, constituye una forma de trabajo docente que brinda una gran variedad de procedimientos para el entrenamiento de los estudiantes en la toma de decisiones para la solución de diversas problemáticas.

El juego es una actividad, naturalmente feliz, que desarrolla integralmente la personalidad del hombre y en particular su capacidad creadora. Como actividad pedagógica tiene un marcado carácter didáctico y cumple con los elementos intelectuales, prácticos, comunicativos y valorativos de manera lúdica.

Para tener un criterio más profundo sobre el concepto del juego se tomará uno de sus aspectos más importantes, contribución al desarrollo de la capacidad creadora en los jugadores, toda vez que este influye directamente en sus componentes estructurales.

2.2.2.6. División de los componentes del juego.

- Intelectual-cognitivo
- Volitivo-conductual
- Afectivo-motivacional y las actitudes

El personaje en referencia continúa diciendo que en el intelectual-cognitivo, se fomentan la observación, la atención, las capacidades lógicas, la fantasía, la imaginación, la iniciativa, la investigación científica los conocimientos, las habilidades, los hábitos, el potencial creador.

En el volitivo-conductual, se desarrollan el espíritu crítico y autocrítico, la iniciativa las actitudes, la disciplina, el respeto, la perseverancia, la tenacidad, la responsabilidad, la audacia, la puntualidad, la sistematicidad, la regularidad, el compañerismo, la

cooperación, la lealtad, la seguridad en sí mismo, estimula la emulación fraternal. En el afectivo-motivacional, se propicia la camaradería. El interés, el gusto por la actividad, el colectivismo, el espíritu de solidaridad, dar y recibir ayuda.

Como se puede observar el juego es en sí mismo una vía para estimular y fomentar la creatividad, si en este contexto se introduce además los elementos técnicoconstructivos para la elaboración de los juegos, la asimilación de los conocimientos técnicos y la satisfacción por los resultados, se enriquece la capacidad técnico-creadora del individuo.

Entre estas actividades técnico-creativas pueden figurar el diseño de juegos y juguetes, y pruebas de funcionamiento de juegos y juguetes.

Los juegos, durante cientos de generaciones, han constituido la base de la educación del hombre de manera espontánea, porque permite la transmisión de las normas de convivencia social, las mejores tradiciones y el desarrollo de la capacidad creadora. Esta última como elemento básico de la personalidad del individuo que le permitan aceptar los retos, en situaciones difíciles y resolver los problemas que surgen en la vida.

Continúa Ocaña; Los juguetes didácticos son el soporte material con que se desarrolla el método para el cumplimiento del objetivo, al permitir con su utilización el desarrollo de las habilidades, los hábitos, las capacidades y la formación de valores del estudiante. Hacer un uso excesivo del juego y poco fundamentado puede traer consecuencias lamentables en la efectividad del proceso. Al tener presente tal afirmación es menester, que en el proceso de construcción del juego didáctico, al momento de diseñar y construir éstos; deben cumplir las reglas del diseño y las normas técnicas que garanticen la calidad de dichos artículos ya que por la importancia que reviste, para la efectividad del juego didáctico en el proceso docente, es necesario que estos cumplan

con las diferentes especificaciones de calidad establecidas en los documentos normativos.

Los juegos didácticos deben corresponder a los objetivos, contenidos, y métodos de enseñanza y adecuarse a las indicaciones, acerca de la evaluación y la organización escolar.

2.2.2.7. Características del juego

- Despertar el interés hacia las asignaturas
- Provocar la necesidad de adoptar decisiones
- Crear en los estudiantes las habilidades de trabajo interrelacionadas de colaboración mutua en el cumplimiento conjunto de tareas.
- Exigir la aplicación de los conocimientos adquiridos en las diferentes temáticas o asignaturas relacionadas con éste.
- Utilizarlos para fortalecer y comprobar los conocimientos adquiridos en clases demostrativas y para el desarrollo de habilidades.
- Desarrollar actividades pedagógicas dinámicas, con limitación en el tiempo y conjugación de variantes.
- Propiciar la adaptación de los estudiantes a los procesos sociales dinámicos de su vida.
- Romper con los esquemas del aula, del papel autoritario e informador del profesor, ya que se liberan las potencialidades creativas de los estudiantes.

2.2.2.8. Fases que deben cumplir los juegos.

- Comprende los pasos o acciones que posibilitarán comenzar o iniciar el juego, que incluye los acuerdos o convenios que posibiliten establecer las normas o tipos de juegos.

Durante el mismo se produce la actuación de los estudiantes en dependencia de lo establecido por las reglas del juego.

Objetivos de la utilización de los juegos didácticos en las instituciones educativas:

- Enseñar a los estudiantes a tomar decisiones ante problemas que pueden surgir en su vida.
- Garantizar la posibilidad de la adquisición de una experiencia práctica del trabajo colectivo y el análisis de las actividades organizativas de los estudiantes.
- Contribuir a la asimilación de los conocimientos teóricos de las diferentes asignaturas, y partir del logro de un mayor nivel de satisfacción en el aprendizaje creativo.
- Preparar a los estudiantes en la solución de los problemas de la vida y el juego culmina cuando un jugador o grupo de jugadores logra alcanzar la meta en dependencia de las reglas establecidas, o cuando logra acumular una mayor cantidad de puntos y demostrar un mayor dominio de los contenidos y desarrollo de habilidades. Los profesores que se dedica a esta tarea de crear juegos didácticos deben tener presente las particularidades psicológicas de los estudiantes para los cuales están diseñados los mismos. Los juegos didácticos se diseñan fundamentalmente para el aprendizaje y el desarrollo de habilidades en determinados contenidos específicos de las diferentes asignaturas, la mayor utilización ha sido en la consolidación de los conocimientos y el desarrollo de habilidades.

Los Juegos Didácticos permiten el perfeccionamiento de las capacidades de los estudiantes en la toma de decisiones, el desarrollo de la capacidad de análisis en períodos breves de tiempo y en condiciones cambiantes, a los efectos de fomentar los

hábitos y habilidades para la evaluación de la información y la toma de decisiones colectivas

2.2.2.9. Principios Básicos De La Aplicación De Los Juegos Didácticos Es el principio básico de la actividad lúdica que expresa la manifestación activa de las fuerzas físicas e intelectuales del jugador, en este caso el estudiante. La participación es una necesidad intrínseca del ser humano, porque se realiza, se encuentra a si mismo, negársela es impedir que lo haga, no participar significa dependencia la aceptación de valores ajenos, y en el plano didáctico implica un modelo verbalista, enciclopedista y reproductivo, ajeno a lo que hoy día se demanda. La participación del estudiante constituye el contexto especial específico que se implanta con la aplicación del juego.

□ **El dinamismo**

Expresa el significado y la influencia del factor tiempo en la actividad lúdica. Todo juego tiene principio y fin, por lo tanto el factor tiempo tiene en éste el mismo significado primordial que en la vida. Además, el juego es movimiento, desarrollo, interacción activa en la dinámica del proceso pedagógico.

• **El entretenimiento:**

Refleja las manifestaciones amenas e interesantes que presenta la actividad lúdica, las cuales ejercen un fuerte efecto emocional en el estudiante y puede ser uno de los motivos fundamentales que propicien su participación activa en el juego.

El valor didáctico de este principio consiste en que el entretenimiento refuerza considerablemente el interés y la actividad cognoscitiva de los estudiantes, es decir el juego no admite el aburrimiento.

• **El desempeño de roles:**

Está basado en la modelación lúdica de la actividad del estudiante, y refleja los fenómenos de la imitación y la improvisación.

- **La competencia:**

Se basa en que la actividad lúdica reporta resultados concretos y expresa los tipos fundamentales de motivaciones para participar de manera activa en el juego. El valor didáctico de este principio es evidente: sin competencia no hay juego, ya que ésta incita a la actividad independiente, dinámica, y moviliza todo el potencial físico e intelectual del estudiante.

Ventajas fundamentales de los juegos didácticos.

Ocaña (2007). Destaca las siguientes ventajas:

- Garantizan en el estudiante hábitos de elaboración colectiva de decisiones.
- Aumentan el interés de los estudiantes y su motivación por las asignaturas.
- Permiten comprobar el nivel de conocimiento alcanzado por los estudiantes, éstos rectifican las acciones erróneas y señalan las correctas.
- Permiten solucionar los problemas de correlación de las actividades de dirección y control de los profesores, así como el autocontrol colectivo de los estudiantes.
- Desarrollan habilidades generalizadas y capacidades en el orden práctico.
- Permiten la adquisición, ampliación, profundización e intercambio de conocimientos, al combinar la teoría con la práctica de manera vivencial, activa y dinámica.
- Mejoran las relaciones interpersonales, la formación de hábitos de convivencia y hacen más amenas las clases.
- Aumentan el nivel de preparación independiente de los estudiantes y el profesor tiene la posibilidad de analizar, de una manera más minuciosa, la asimilación del contenido impartido.

Procedimiento metodológico para la utilización de los juegos

- a) Motivación inicial

b) Ejecución

Técnicas Auditivas: ¿Qué se escucha?

Técnicas Visuales: ¿Qué se ve?

Técnicas Gráficas: ¿Qué se lee o se aprecia?

Técnicas Vocales: ¿Qué se dice?

Técnicas Vivenciales: ¿Qué se siente?

c) Reforzamiento

¿Qué se piensa sobre los elementos escuchados, vistos, leídos, apreciados, dichos o vividos (sentidos)?

d) Vinculación con la vida

¿Qué relación tiene esto con la realidad?

¿Cómo se manifiesta en el barrio, ciudad o país?

e) Sistematización y Generalización

¿Qué conclusión se saca?

¿Cómo se resume lo discutido?

¿Qué se ha aprendido?

2.2.2.10. Influencias Del Juego En El Desarrollo Psicológico De Los Niños El juego ha significado para el hombre una estrategia de socialización, por ello se puede decir que es inherente al desarrollo de la personalidad. Uno de los más practicados por los niños es el juego de roles, este le permite adentrarse en otras realidades y asimilar normas de conductas particulares de determinados grupos. Así como interactuar con personajes reales y ficticios de determinadas regiones o periódicos históricos.

A partir de los años 60 aparece en la escena un tipo de juego de tablero en los que se desarrollan acciones de simulación estratégica, la búsqueda detectivesca, el análisis de los amigos y enemigos y el combate. En estos juegos podían participar de 5 a 6

jugadores generalmente estudiantes y a cada uno de ellos debería construir un personaje de acuerdo a un conjunto de reglas planteadas en una historia principal.

Actualmente existen algunas experiencias en la escuela europea y norteamericana en referencia a la educación en valores al utilizar como herramienta los juegos de roles y reglas. La esencia es tratar de recrear la historia con elementos como la improvisación, la narración oral, el intercambio y apoyo mutuo, el trabajo en colectivo y la dramatización. Muchos aspectos del desarrollo de la cultura europea y norteamericana han sido mostrados a través de estos juegos y muchos ejércitos han sido enaltecidos en batallas simuladas en su afán de dominación y expansión territorial a través de los juegos.

Algunos tipos de juegos que se encuentran en el mercado

Los juegos de ficción. Los

juegos futuristas

Los juegos de historia

Los primeros hacen referencia a los juegos que potencializan la ciencia ficción en el conocimiento de otros planetas irreales, la actuación de seres extraterrestres que llegan y aspiran dominar la tierra y exhorta los ánimos de lucha por conservar la especie humana.

Los segundos transmiten el criterio sobre el futuro cercano o lejano y las cuales despiertan las ansias de conocimiento y pronóstico sobre ese futuro que se juega.

Los terceros complementan más el desarrollo de la personalidad de los niños y adolescentes porque generan conocimiento de procedencia, de las costumbres e idiosincrasias y la conformación de los valores de identidad y pertenencia con la sociedad y su sistema imperante.

Estos juegos han logrado penetrar en la mente de los niños y adolescentes a través de la comercialización de las computadoras, y los programas de multimedia. Permitir un espacio para la preparación de los mismos en el manejo de las nuevas tecnologías de avanzada y el avance en la calidad de su utilidad. Entre lo dicho por Ocaña se vincula con lo que dicen:

Mausi, B. (2008), Juegos y Técnicas de recreación. Cuando asegura que las teorías acerca del juego se aproximan a la definición desde distintos puntos de vista: sociológico, biológico, cultural. Pedagógico, psicológico, y otros con diferentes puntos de vista:

Biológico: (Carr), El juego actúa favorablemente sobre el crecimiento de algunos órganos. También (Spencer). Dice: El juego es el gasto de la energía que se posee en exceso.

Sociológico: (Karl) dice: El juego es un ejercicio de preparación para la vida seria, y Groos. También dice: El juego crea una zona de desarrollo próximo en el niño y a través de él llega a conocerse a sí mismo y a los demás.

Psicológico: dice (S. Freud). El juego cumple el papel de expresar los sentimientos reprimidos por el sujeto y también Winnicott) dice: El juego dota al sujeto de la capacidad de entender las situaciones como sí.

Pedagógico: según (Piaget) el juego es el principio fundamental de la educación al respeto también (Montessori) dice: el juego influye en el desarrollo de la inteligencia, también (Ausubel) dice: El juego es un instrumento para que el maestro logre aprendizajes significativos.

(Stanley Haal) desde el punto de vista etológico: Los juegos son rudimentos de actividades de las generaciones pasadas y en ellos se hace una recapitulación de la historia de la humanidad.

2.2.3. Estímulos

La noción de estímulo encuentra su raíz en el vocablo en latín stimulus, uno de cuyos curiosos significados es aguijón. Esta palabra describe al factor químico, físico o mecánico que consigue generar en un organismo una reacción funcional.

La estimulación de una persona siempre será importante y determinante en su accionar y conducta, por caso es importante que se haga en un sentido siempre positivo y pensando en su bienestar, beneficio y desarrollo.

La estimulación temprana en los niños y bebés es absolutamente positiva y recomendable, especialmente en los casos que pueda evidenciarse algún retraso madurativo. Ejercicios y juegos especializados en este sentido ayudaran muchísimo a médicos y padres a estimular a los niños para que maduren de manera conforme, y en los casos de aquellos que como dijimos presentan problemas ayudaran a resolverlos de manera satisfactoria.

El juego es una actividad inherente del ser humano. Es la primera y la principal actividad por la que nos comunicamos con los demás, observamos y exploramos la realidad que nos rodea establecemos relaciones con los objetos es el medio por el que comprenden cómo es el mundo y se integran en él.

Los etólogos lo han identificado como un posible patrón fijo de comportamiento, que se ha consolidado a lo largo de la evolución

El juego es un estímulo fundamental en la infancia y una de las herramientas más poderosas para motivar el desarrollo de los niños. Los juegos didácticos son un gran estímulo para su aprendizaje, ya que mediante ellos aprenden y desenvuelven nuevas habilidades y conceptos, desarrollan la inteligencia, la creatividad y la interacción con los demás.

2.2.4. Lenguaje oral

El medio fundamental de la comunicación humana es el lenguaje oral, la voz y el habla, que le permiten al individuo expresar y comprender. La adquisición del lenguaje oral se concibe como el desarrollo de la capacidad de comunicarse verbal y lingüísticamente por medio de la conversación en una situación determinada y respecto a determinado contexto y espacio temporal. El medio fundamental de la comunicación humana es el lenguaje oral la voz y el habla, que le permiten al individuo expresar y comprender ideas, pensamientos sentimientos, conocimientos y actividades. El lenguaje hablado se da como resultado de un proceso de imitación y maduración a través de la riqueza de estímulos que existen en el ambiente.

La adquisición del lenguaje oral se concibe como el desarrollo de la capacidad de comunicarse verbal y lingüísticamente por medio de la conversación en una situación determinada y respecto ha determinado contexto y espacio temporal. Por lo tanto, al efectuarse un balance, de una serie de producciones es esencial hacer intervenir el contexto lingüístico y extralingüístico del intercambio verbal, del tema de conversación las actitudes y motivaciones de los participantes, al igual que las informaciones sobre la organización formal de los enunciados y las palabras que lo componen.

En su sentido más amplio, el lenguaje oral puede describirse como la capacidad de comprender y usar símbolos verbales como forma de comunicación o bien se puede definir como un sistema estructurado de símbolos que cataloga los objetos las relaciones y los hechos en el marco de una cultura. Al ser el lenguaje más específico de la comunicación, se afirma que es un código que entiende todo aquel que pertenece a una comunidad lingüística.

Puyuelo. M (1998), define el lenguaje como una conducta comunicativa, una característica específicamente humana que desempeña importantes funciones a nivel cognitivo, social y de comunicación; que permite al hombre hacer explícitas las intenciones, estabilizarlas, convertirlas en regulaciones muy complejas de acción humana y acceder a un plano positivo de autorregulación cognitiva y comportamental, al que no es posible de llegar sin el lenguaje.

El lenguaje oral es la parte de un complejo sistema comunicativo que se desarrolla entre los humanos. El estudioso ha llamado al desarrollo del lenguaje en el niño (a) “desarrollo de la competencia comunicativa”. Este proceso comienza ya desde las primeras semanas de un bebe recién nacido, al mirar rostros, sonrisas y otros gestos y al escuchar las interpretaciones lingüísticas dadas por el adulto.

Estas verbalizaciones son de extrema importancia para crear un desarrollo posterior. Durante el proceso de desarrollo lingüístico evolucionan diferentes capacidades evolutivas comunicativas como son la intencionalidad, la intersubjetividad, es decir transmitir y compartir un estado mental; la reciprocidad, que es participa en un pronto diálogo (el niño llora, la madre responde en brazos, acariciándolo, hablándole para culminar en las llamadas rutinas interactivas donde el adulto participan en el juego de dar y tomar insertando vocalizaciones). Se observa como el lenguaje oral parte de una dimensión social y atraviesa por un continuo proceso de refinamiento.

El lenguaje oral es el principal medio de comunicación de los seres humanos a través de él podemos intercambiar información, mensajes, ideas y sentimientos. Es una destreza que se aprende de manera natural en los primeros años de vida pues el niño empieza hablar en interacción con su madre y con los adultos.

2.2.5. Recurso como soporte de aprendizaje

Los recursos de aprendizaje no son algo nuevo, aunque a menudo no han recibido la atención que merecen como tales, es decir, en tanto que instrumentos de apoyo a los estudiantes en el desarrollo de las tareas de aprendizaje. De hecho, dedicarles un capítulo tiene ya un significado específico, puesto que representa otorgarles un papel clave en el proceso de aprendizaje. Un papel subsidiario, eso sí, de las actividades propuestas, que delimitaran el marco, así como la finalidad en el uso de estos recursos. Así, aunque de forma más bien indirecta, los recursos utilizados para y en el desarrollo de la actividad por parte de los estudiantes influyen y determinan el logro de los objetivos de aprendizaje propuestos.

Desde esta perspectiva y aunque existe una tradición en el campo educativo a considerar a los contenidos de aprendizaje como algo distinto e independiente de otros instrumentos utilizados en la formación, el concepto de recurso comprende tanto a los contenidos, con los soportes de los vehiculan, como a los espacios y las herramientas con sus correspondientes funcionalidades, necesarios todos ellos para el desarrollo de las actividades de aprendizaje y de evaluación. Tal como veremos, la evolución de la tecnología en su papel de recurso de apoyo al aprendizaje nos conduce a situaciones en que contenidos y herramientas son cada vez más indistinguibles. Blogs, wikis, foros, mundos virtuales... ¿Son herramientas o contenidos? El futuro de los materiales didácticos es indisoluble de su soporte tecnológico, un soporte que permitirá actuar e interactuar con el contenido de formas diversas, más allá de la simple consulta. Por otra parte, estos recursos pueden haber sido expresamente diseñados para ser utilizados con una finalidad educativa específica, o bien consistir en adaptaciones para tal fin realizadas por docentes y/o estudiantes, a pesar de no ser ese el propósito original para el que fueron creados. Si entendemos el aprendizaje como un proceso en el que el

estudiante ha de ganar autonomía de forma progresiva en la dirección y regulación de su progreso, el uso de los recursos deberá responder al máximo a su elección personal. Es decir, el diseño de una situación de aprendizaje debería garantizar el acceso guiado a una serie de recursos necesarios para el desarrollo de las actividades propuestas, más que prescribir el uso de unos u otros recursos para determinados propósitos y en momentos específicos. Este planteamiento flexible en el uso de los recursos de aprendizaje obliga además a pensar en una variedad de instrumentos y materiales, heterogéneos entre si y adaptables a un gran abanico de situaciones y necesidades de aprendizaje.

2.2.6. Material Concreto

Según el Rincón Matemático (2010) manifiesta que el material concreto se refiere a todo instrumento, objeto o elemento que el maestro facilita en el aula de clases, con el fin de transmitir contenidos educativos desde la manipulación y experiencia que los estudiantes tengan con estos.

2.2.6.1. Características.

El sitio web “El Rincón Matemático” (2010) los materiales concretos para cumplir con su objetivo deben presentar las siguientes características: Deben ser construidos con elementos fáciles y sencillos y fuertes para que los estudiantes los puedan manipular y se sigan conservando. Que sean objetos llamativos y que causen interés en los estudiantes. Que el objeto presente una relación directa con el tema a trabajar. Que los niños puedan trabajar con el objeto por ellos mismos. Que permitan la comprensión de los conceptos.

2.2.6.2. Selección de material concreto.

Perelló; Ruiz, etc. (2005) refieren que la selección de recursos del entorno e instrumentales estará en función de su utilidad concreta para las distintas unidades

didácticas de la programación. Los criterios para el análisis y selección de material didáctico pueden ser: de carácter práctico basado en las cualidades del propio recurso, pedagógico y psicológico.

III. HIPÓTESIS.

La aplicación de juegos didácticos basados en el aprendizaje significativo utilizando material concreto mejora la motricidad fina en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 041 la Peña distrito de San Jacinto Región Tumbes 2017.

Hipótesis específicas

1. Existe un nivel favorable del juego libre en los sectores en los niños (as) de 4 años de la I.E.I. # 041 La Peña distrito de San Jacinto región Tumbes
2. Existe un nivel favorable en las habilidades comunicativas orales en los niños (as) de 4 años de la I.E.I. #041 La Peña distrito de San Jacinto región Tumbes
3. Existe una relación significativa entre el juego libre en los sectores y la habilidad comunicativa de hablar en los niños de 4 años de la I.E.I. # 041 La Peña distrito San Jacinto región Tumbes
4. Existe una relación significativa entre el juego libre en los sectores y el desarrollo de la habilidad comunicativa de escuchar en los niños de 4 años de la I.E.I.

041 La Peña distrito de San Jacinto región Tumbes.

IV. METODOLOGÍA

4.1. El tipo de la investigación

El proyecto apuesta por la investigación cualitativa, es aquella en la que se recogen y analizan datos cualitativos sobre variables, el cual estudia la asociación o relación entre variables cuantificadas, cuyo objetivo es explicar y describir casualmente, siendo el objeto de esta investigación hechos objetivos existentes y sometidos a leyes y patrones generales. El fenómeno que estudia este tipo de investigación es siempre observable, medible y replicable, haciéndolo en un contexto controlado donde se utiliza un

lenguaje con precisión matemática y con modelos estadísticos de la codificación numérica. Además, las hipótesis y teorías de la misma están expresadas explícitamente y el diseño del mismo fijado con antelación según Hernández y Fernández (1998).

4.1.1. Nivel de la investigación de la tesis

La investigación se centra en el nivel explicativo porque van más allá de la descripción de conceptos o fenómenos o del establecimiento de relaciones entre conceptos; están dirigidos a responder a las causas de los eventos físicos o sociales, su interés se centra en explicar por qué ocurre un fenómeno y en qué condiciones se da éste, o por qué dos o más variables están relacionadas. Las investigaciones explicativas son más estructuradas que las demás clases de estudios y de hecho implican los propósitos de ellas (exploración, descripción y correlación), además de que proporcionan un sentido de entendimiento del fenómeno a que hacen referencia. Este tipo de estudio busca encontrar las razones o causas que provocan ciertos fenómenos según Campbell, (2005).

4.2. Diseño de la investigación

El diseño de estudio utilizado en esta investigación es el Pre experimental porque su grado de control es mínimo y consiste, de acuerdo con Hernández, Fernández y Batista (2010), en la aplicación al grupo muestra de una prueba previa al estímulo o tratamiento experimental para aplicar una segunda prueba después de haberse administrado el estímulo: el esquema es el de pre prueba, Post prueba con un solo grupo.

G: O1 - X - O2 Donde:

G: Es la muestra.

O1: Pre – test. X: Experimento O2: Post – test.

6.4. Población y muestra

La población estuvo conformada con 18 niños (as) matriculados en el aula de 4 años de la I.E.I. # 041 La Peña distrito de San Jacinto región Tumbes. Asimismo, la muestra se conformó con 10 niños de 4 años (tabla # 01), y se utilizó criterio no probabilístico intencional, porque su selección estuvo orientada por las características de la investigación (Hernández, et al 2014), así, esta se establece porque son niños que conforman las aulas donde docentes nombradas promueven el uso de esta metodología.

4.3. Población y Muestra

4.3.1. Población

Está conformada por 54 niños de 4 años de la I.E. # 041 La Peña San Jacinto.

Tabla # 01 población

GRADO Y SECCION	H	M	TOTAL
3	9	10	19
4	5	13	18
5	5	12	17
	TOTAL		54

4.3.2. Muestra

Está conformada por los 18 niños de 4 años de la I.E. # 041 La Peña – San Jacinto

Tabla # 02 muestra

INSTITUCION EDUCATIVA	GRADO	SECCION	VARONES	MUJERES
# 041	04 años	Única	05	13
	TOTAL		18	

Criterios de inclusión:

Se trabajó con los niños de 4 años de la I.E. 041 La Peña – San Jacinto

Niños regulares matriculados de 5 años de la I.E. La Peña – San Jacinto.

Criterios de exclusión

No se consideraron a los alumnos con problemas de aprendizaje

4.4. Definición y Operacionalización de variables e indicadores

Variable independiente:

Se ubica en la comprensión del movimiento en su sentido amplio como fenómeno natural de vida, y en su perfección específica al de movimiento humano, se asocia al medio para satisfacer las necesidades, expresar emociones y creencias y como elemento de comunicación por la interacción que permite con el medio y con los otros sujetos con lo que cohabita.

Variable dependiente:

Es un espacio donde el niño comenzará a conocer sus capacidades y a experimentar significativamente situaciones nuevas, haciendo uso de material concreto, el cual el niño pueda tocar, palpar, manipularlo y tener una experiencia propia.

Tabla # 3: Escala de calificación

Nivel educativo	Escala de calificación	Descripción
EDUCACION INICIAL Literal y descriptiva	A Logro previsto	Cuando el estudiante evidencia el logro de los aprendizajes previstos en el tiempo programado.
	B en proceso	Cuando el estudiante está en el camino de lograr los aprendizajes previstos, para lo cual requiere acompañamiento durante un tiempo razonable para lograrlo.
	C En inicio	Cuando el estudiante está empezando a desarrollar los aprendizajes previstos o evidencia dificultades para el desarrollo de estos y necesita mayor tiempo de acompañamiento e intervención del docente de acuerdo con su ritmo y estilo de aprendizaje

Tabla # 4 variable logro de aprendizaje

TIPO DE CALIFICACION	ESCALA DE CALIFICACION		DESCRIPCIÓN
	CUANTITATIVA	CUALITATIVA	
	(16-20)	A Logro previsto	Cuando el estudiante evidencia el logro de los aprendizajes previstos en el tiempo programado
	(11-15)	B En proceso	Cuando el estudiante está en camino de lograr los aprendizajes previstos, para lo cual requiere acompañamiento durante un tiempo razonable para lograrlo
	(0-10)	C En inicio	Cuando el estudiante está empezando a desarrollar los aprendizajes previstos o evidencia dificultades para el desarrollo de éstos y necesita mayor tiempo de acompañamiento e intervención del docente de acuerdo a su ritmo y estilo de aprendizaje

Fuente: escala de calificación de los aprendizajes en la educación básica regular.

4.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Los datos serán obtenidos mediante la utilización de un conjunto de técnicas e instrumentos de evaluación, que permita conocer el efecto de la aplicación de la variable independiente sobre la variable dependiente. Por ello, en la práctica de campo se aplicará la técnica de la observación mediante el instrumento de la lista de cotejo, según Cea y Ancona (2008).

a) Observación

La observación es una técnica que una persona realiza al examinar atentamente un hecho, un objeto o lo realizado por otro sujeto.

B) Lista De Cotejo

Es un instrumento que permite identificar comportamiento con respecto a actitudes, habilidades y destrezas. Contiene un listado de indicadores de logro en el que se constata, en un solo momento, la presencia o ausencia de estos mediante la actuación de alumno y alumna. Según Cea y Ancona (2008b)

Este instrumento permite recoger informaciones precisas sobre manifestaciones conductuales asociadas, preferentemente, a aprendizajes referidos al saber hacer, saber ser y saber convivir. Puede evaluar cualitativa o cuantitativamente, dependiendo del enfoque que se le quiera asignar. O bien, puede evaluar con mayor o menor grado de precisión o de profundidad. También es un instrumento que permite intervenir durante el proceso de enseñanza- aprendizaje, ya que puede graficar estados de avance o tareas pendientes.

4.6. Plan De Análisis

Para el análisis e interpretación de los resultados se empleará la estadística descriptiva e inferencial. Se utilizó la estadística descriptiva para describir los datos de la aplicación de la variable independiente sobre la dependiente, sin sacar conclusiones de tipo general; y se utilizó la estadística inferencial a través de la prueba de Wilcoxon para inferir el comportamiento de la población estudiada y obtener resultados de tipo general. Los datos obtenidos serán codificados e ingresados en una hoja de cálculo del programa Office Excel 2010, y el análisis de los datos se ha realizado utilizando el software SPS Statistic para Windows versión 18.0.

4.7. Matriz De Consistencia

Matriz es donde unas historias han de encajar con otras, cruzándose y relacionándose. Son mezclas de arquetipos tan queridos por Jung con vivencias más personales o

conceptos vividos”. Encontramos en Piaget o en Bourdieu estos esquemas de los cuales aprende el niño o toma decisiones el adulto.

En las matrices van incorporando, y reorganizándose, a medida que las experiencias vitales nos van enseñando lo que es la vida

Las matrices no pueden ni deben ser simplistas, es decir reduccionistas hasta llegar a dilemas entre dos categorías.

PROBLEMA	OBJETIVO	METODOLOGIA	VARIABLES	DIMENSIONES	DEFINICION CONCEPTUAL	INDICADORES
<p>¿Cómo Influyen los Juegos didácticos en la mejora del lenguaje oral? Utilizando material concreto, mejora el desarrollo del lenguaje oral en niños y niñas del nivel inicial de las Institución Educativa # 041 la Peña distrito de san Jacinto de la Región Tumbes 2017</p>	<p>Objetivo General: Determinar cómo influye los juegos didácticos basados en el desarrollo cognitivo mejora el lenguaje oral utilizando material concreto, mejora el desarrollo del lenguaje oral en niños y niñas del nivel inicial de las Institución Educativa # 041 la Peña distrito de san Jacinto de la Región Tumbes 2017</p> <p>Objetivo Especifico 1:</p> <p>a. Evaluar el lenguaje oral a través de un pre-</p>	<p>Tipo y Nivel de Investigación</p> <p>Tipo de investigación Cualitativa</p> <p>Nivel de investigación. Explicativa</p> <p>Diseño de investigación</p> <p>G: O1 - X - O2 G: Es la muestra. O1: Pre - test. X: Experimental O2: Post – test</p> <p>Población y muestra y Población. 18 niños/as Muestra: 10 niños</p> <p>Técnicas Instrumentos</p> <p>Técnicas: Observación</p>	<p>test a los niños y niñas de la institución educativa # 014 la Peña distrito de san Jacinto de la región de tumbes</p> <p>e. Diseñar juegos didácticos mejora los niveles del lenguaje utilizando material concreto para la mejora el nivel del lenguaje en los niños y niñas</p> <p>f. Aplicar los juegos didácticos en la mejora de los niveles de lenguaje oral en los niños y niñas de la I.E.I. # 041 la Peña distrito</p>	<p>Programas de juegos didácticos Basados en el desarrollo cognitivo mejora los niveles del lenguaje oral, utilizando material concreto</p> <p>Enfoque: Aprendizaje Significativo Recurso: Material Concreto</p>	<p>En ciencia, una variable es cualquier elemento, condición o factor que se puede controlar, variar o medir dentro de una investigación (Porto & Gardey, 2008). Dado que la variable representa una característica que muestra diferencias, vale decir que una variable es generalmente cualquier cosa que puede asumir Diferentes valores categóricos o numéricos.</p>	<p>Trabajo en grupo colaborativo Utilizando material estructurado y no estructurado Aprendizaje basado en juegos didácticos Juegos libres, juegos cognitivos, juegos psicomotores, juegos afectivos</p>

test a los niños y niñas de la institución educativa # 014 la peña distrito de san Jacinto de la región de tumbes

b. Diseñar juegos didácticos mejora los niveles del lenguaje utilizando material concreto para la mejora el nivel del lenguaje en los niños y niñas

c. Aplicar los juegos didácticos en la mejora de los niveles de lenguaje oral en los niños y niñas de la I.E.I. #041 la peña distrito

Instrumento. Listado cotejo / Cuestionario

de san Jacinto
región tumbes

d. Evaluar mediante
un pretest el
lenguaje oral en los
niños y niñas

4.8. Principios Éticos

El trabajo tiene como finalidad demostrar los efectos que produce la propuesta de mejorar en el área de Personal Social utilizando el enfoque significativo mediante la utilización de títeres y que los resultados obtenidos no serán manipulados, respetando las operaciones de los participantes en el trabajo de investigación, así mismo se respetara el derecho de autor de los textos utilizados en desarrollo de la investigación, ya que la investigación ofrece un acercamiento teórico, conceptual de la comunicación además se respetara el proceso metodológico en el que se sustenta la investigación y el análisis de los resultados, incluye la experiencia en el área de comunicación y el trabajo se propone como una propuesta en la mejora del proceso enseñanza aprendizaje.

V. RESULTADOS

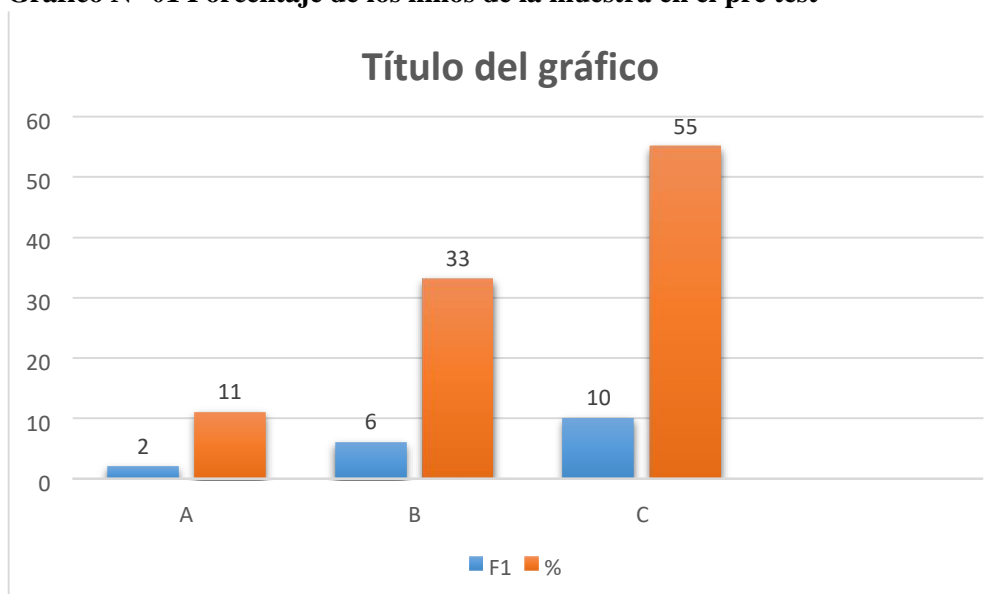
5.1.Resultados

Tabla # 6 Puntuaciones de los niños de la muestra en el pre test

NIVEL DE LOGRO DE APRENDIZAJE	F1	%
A	2	11
B	6	33
C	10	55
	18	100

Fuente: Datos

Gráfico N° 01 Porcentaje de los niños de la muestra en el pre test



Fuente: Tabla N# 06

Se observa que el 11% de los niños han obtenido A, el 33% de los niños han obtenido B, y el 55% han obtenido C.

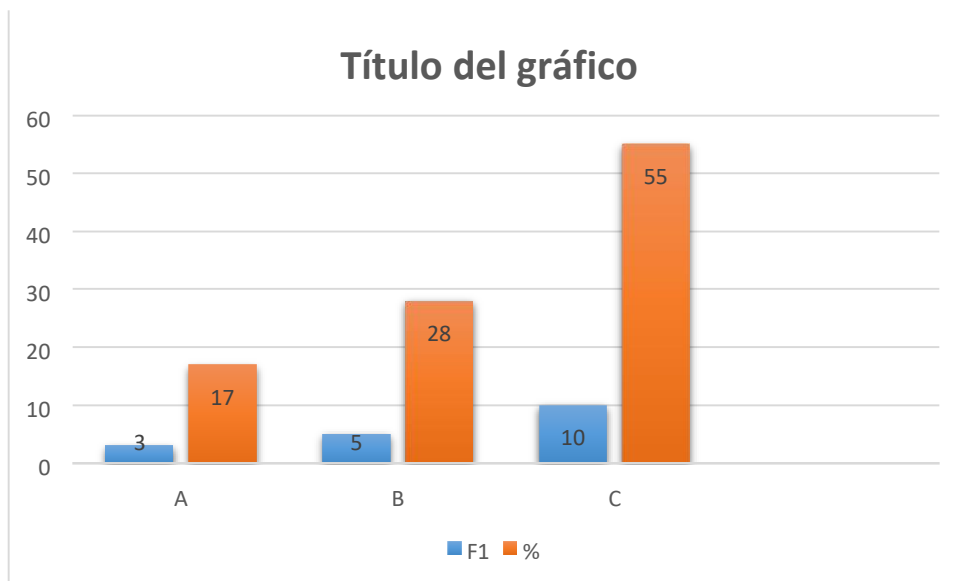
Tabla # 7. Puntuaciones de los niños de la muestra sesión primera

NIVEL DE LOGRO DE APRENDIZAJE	F1	%
A	3	17

B	5	28
C	10	55
	18	100

Fuente: Datos

Grafico N° 02 Porcentaje de los niños de la muestra en el pre test



Fuente: Tabla N# 07

Se observa que el 17% de los niños han obtenido A, el 28% de los niños han obtenido B, y el 55% han obtenido C.

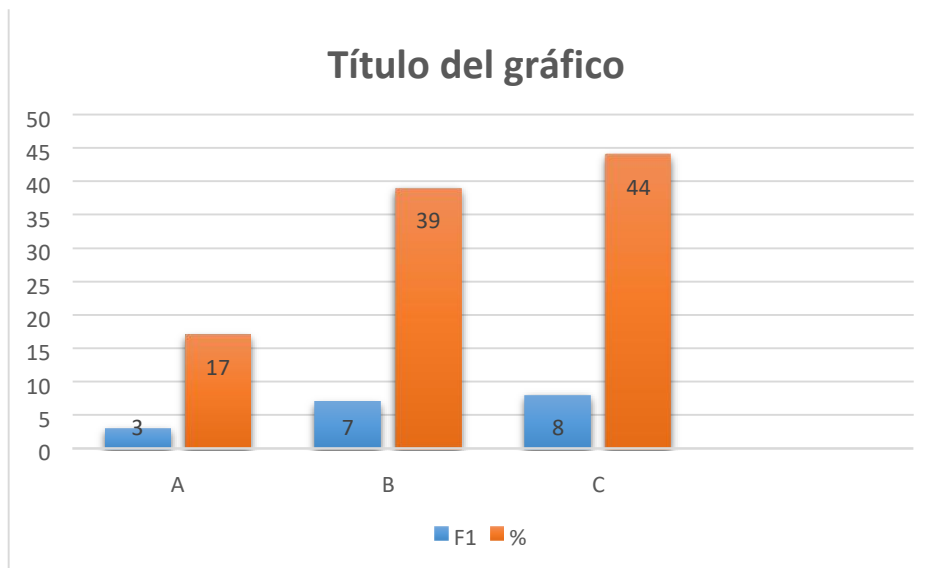
Tabla #8. Puntuaciones de los niños de la muestra segunda sesión

NIVEL DE LOGRO DE APRENDIZAJE	F1	%
A	3	17

B	7	39
C	8	44
	18	100

Fuente: Datos

Grafico N° 03 Porcentaje de los niños de la muestra en el pre test



Fuente tabla # 8

Se observa que el 17% de los niños han obtenido A, y el 39 % de los niños han obtenido B, y el 44% han obtenido C.

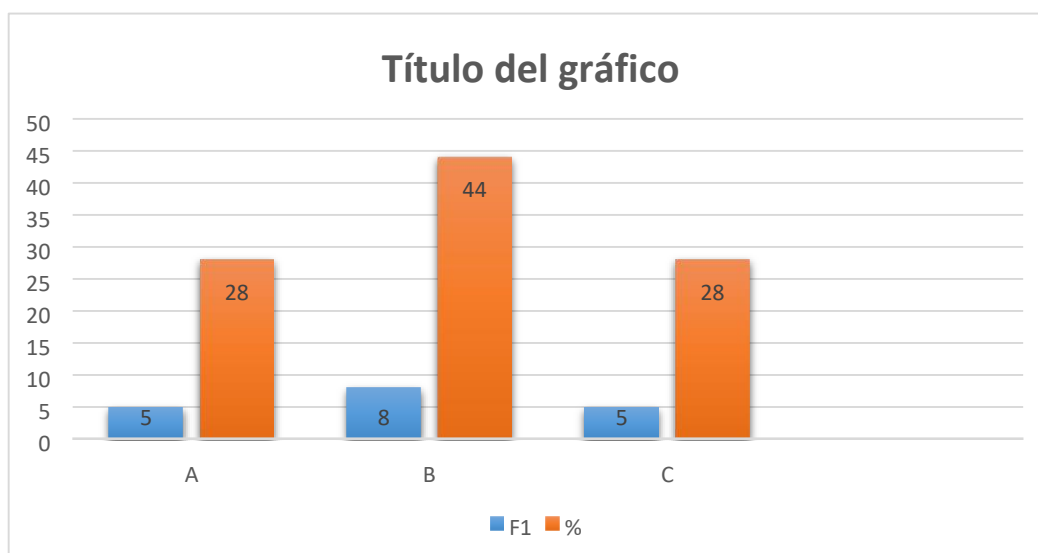
Tabla 9. Puntuaciones de los niños de la muestra tercera sesión

NIVEL DE LOGRO DE APRENDIZAJE	F1	%
A	5	28
B	8	44
C	5	28

	18	100
--	-----------	------------

Fuente: Datos

Gráfico N° 04 Porcentaje de los niños de la muestra en el pre test



Fuente: tabla # 9

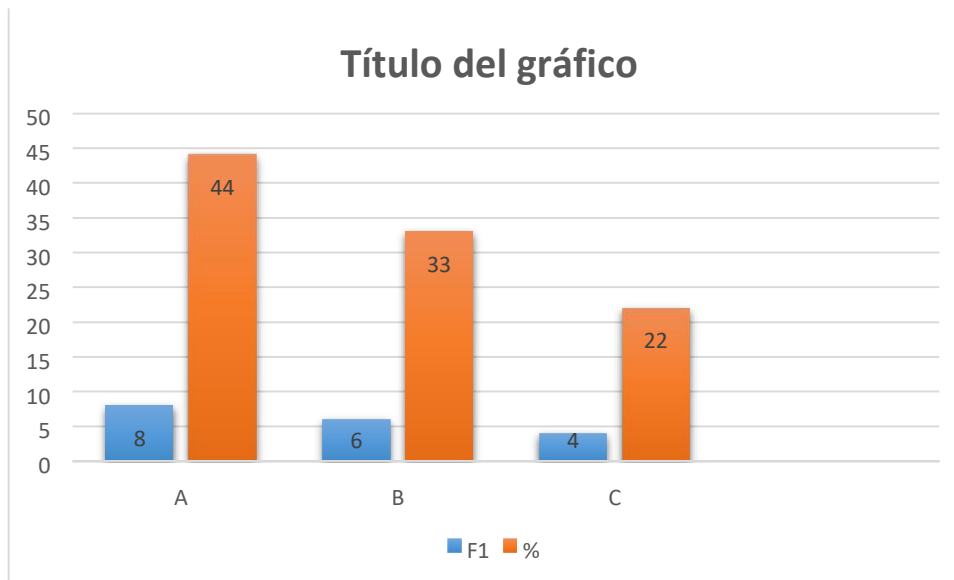
Se observa que el 28% de los niños han obtenido A, y el 44% de los niños han obtenido B, y el 28% han obtenido C.

Tabla 10. Puntuaciones de los niños de la muestra cuarta sesión

NIVEL DE LOGRO DE APRENDIZAJE	F1	%
A	8	44
B	6	33
C	4	22
	18	100

Fuente: Datos

Gráfico N° 05 Porcentaje de los niños de la muestra en el pre test



Fuente: tabla # 10

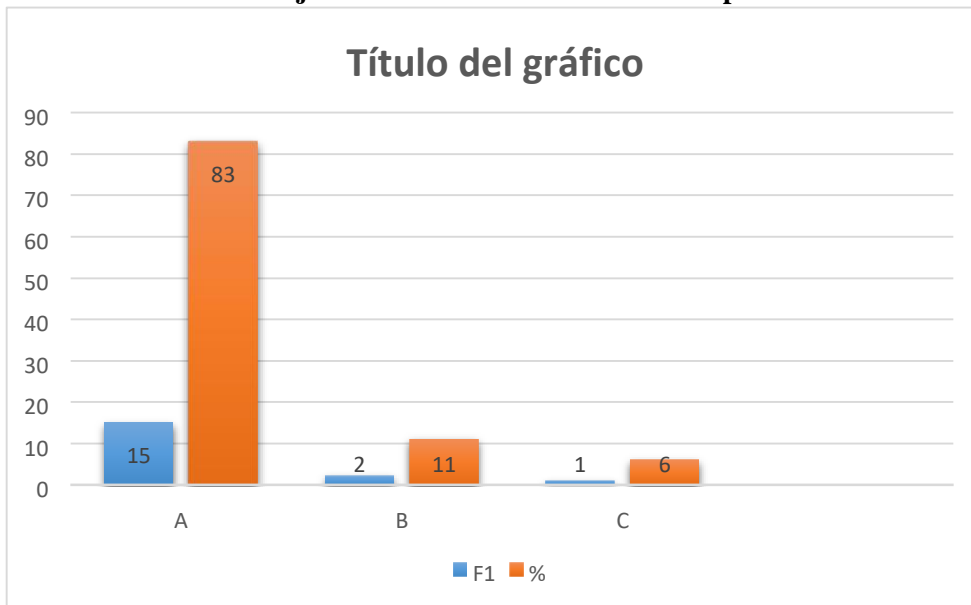
Se observa que el 44% de los niños han obtenido A, y el 33% de los niños han obtenido B, y el 22% han obtenido C.

Tabla 11. Puntuaciones de los niños de la muestra quinta sesión

NIVEL DE LOGRO DE APRENDIZAJE	F1	%
A	15	83
B	2	11
C	1	6
	18	100

Fuente: Datos

Grafico N° 06 Porcentaje de los niños de la muestra en el pre test



Fuente: tabla # 11

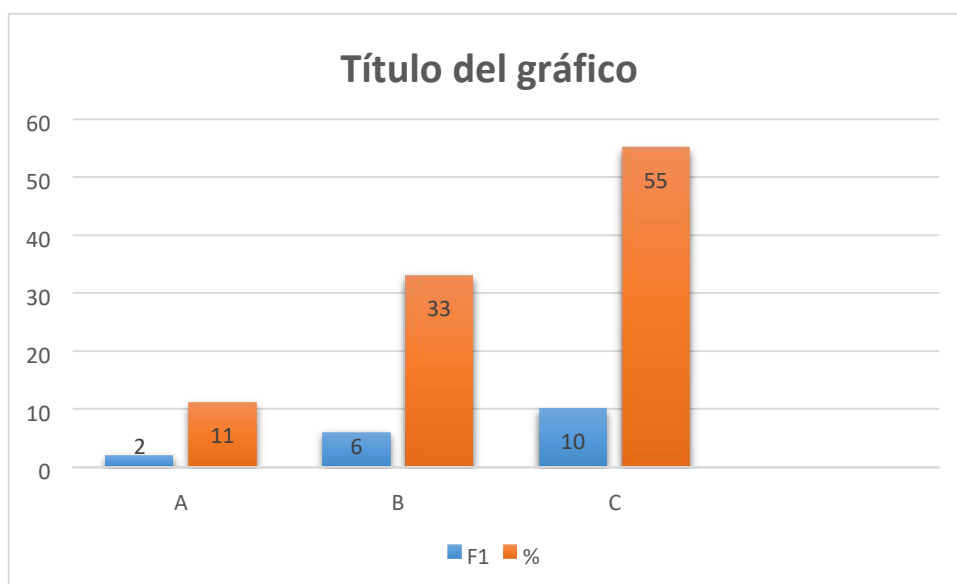
Se observa que el 83% de los niños ha obtenido A, y el 11% de los niños han obtenido B. y el 6% ha obtenido C

Tabla 12. Puntuaciones de los niños de la muestra sexta sesión

NIVEL DE LOGRO DE APRENDIZAJE	F1	%
A	2	11
B	6	33
C	10	55
	18	100

Fuente: Datos

Grafico N° 07 Porcentaje de los niños de la muestra en el pre test



Fuente: tabla # 12

Se observa que el 11% de los niños ha obtenido A, y el 33% de los niños han obtenido B. y el 55% ha obtenido C

5.2. ANALISIS DERESULTADOS:

Respecto al primer objetivo específico:

Al aplicar el instrumento de investigación, los resultados del pre-test demostraron que el 10% de los niños tienen un nivel de logro de aprendizaje previsto, es decir A, un 35% de los niños tienen un nivel de logro de aprendizaje en proceso; es decir B, y un 55% tienen un nivel de logro de aprendizaje en inicio es decir C, debido a la falta de juegos didácticos y la falta de interés en desarrollar las habilidades meta cognitiva Respecto al segundo objetivo:

Luego de aplicar el instrumento de investigación la lista de cotejo a manera de postest, los resultados demostraron que el 0% de los estudiantes obtuvieron C, es decir los niños evidencian el logro de aprendizaje en inicio demostraron incluso un manejo solvente y muy satisfactorio, un 5% tiene un nivel de logro de aprendizaje B, es decir un logro en proceso da entender que los niños lograron desarrollar las capacidades propuestas mientras que EL 95% de los niños tienen un nivel de logro de aprendizaje A, da entender que hubo mejoramiento.

Se debe tener en cuenta que los bajos niveles de logro alcanzado por los niños de la muestra en lo relacionado al desarrollo del lenguaje oral, es un referente actual que se debe tener en consideración para planificar y aplicar el programa de Juegos Didácticos Basados en el Enfoque Cognitivo de manera que permita lograr una mejora significativa en el logro de aprendizajes de los niños

Respecto a la Hipótesis de investigación:

Se determinó que hay una diferencia significativa entre la aplicación del programa de Juegos Didácticos en el área de comunicación la cual se puede apreciar que según se concluye que se acepta la hipótesis de investigación, lo antes descrito se relaciona con los resultados obtenidos

La aplicación de Juegos Didácticos Basados en el enfoque Cognitivo, causa efectos positivos en la mejora de los niveles de lenguaje oral ya que hace al niño aprender a partir de situaciones vivenciales y cotidianas.

Finalmente cabe indicar que los juegos Didácticos como lo indica la investigadora Pérez T. (2006), incide en cada uno de los procesos de enseñanza aprendizaje entendido esto en un sentido más amplio.

VL. CONCLUSIONES

- 1.- La expresión oral de los niños de la muestra pre-test fue que el 10% logro de aprendizaje previsto, u 35% logro de aprendizaje en proceso y u 55% logro de aprendizaje en inicio
- 2.- Luego de aplicar el Programa de Juegos Didácticos post-test, el 95% tienen un aprendizaje previsto, es decir A, queriendo demostrar que si dio resultado el programa de juegos didácticos, un 5% de los niños tienen un aprendizaje en proceso es decir B, y un 0% se encuentra en el aprendizaje en inicio, es decir C, demostrando que si hubo mejoramiento.

3.- Se acepta la hipótesis de investigación cabe señalar que la aplicación del Programa de Juegos Didácticos Basados en el Enfoque Cognitivo Mejora los Niveles de Lenguaje Oral en los niños de 4 años

REFERENCIAS BIBLIOGRAFIA

- AYvern, A. (1998) *¿A qué jugamos?*. Buenos Aires: Bonum.
- Sanuy, C. (1998) *Enseñar a jugar*. España: Marsiega.
- Sierra, D. y Guédez, C. (2006) Colección materiales educativos. *Juego y aprendo a calcular*. Caracas: Fe y Alegría.
- García, A. (2007) El juego. La clasificación de los juegos. Otros tipos de juegos comunes en la primera infancia. Disponible en:
<http://www.waece.org/enciclopedia/resultado2.php?id=10110>

- Abreu, G. & Ferrer, C. (2007). *Vocabulario Receptivo en Niños de Educación Inicial en Instituciones Privadas y Públicos* (Tesis para optar el Título de Psicólogo, Universidad Rafael Urdaneta. Maracaibo, Venezuela). Recuperada de: <http://200.35.84.131/portal/bases/marc/texto/3201-07-02017.pdf>
- Anderson, K. N. (2011). *Libro Diccionario de Medicina Océano Mosby*. España: OCÉANO.
- Arellano, A. (1994). *El lenguaje integral y la lectoescritura en la escuela primaria latinoamericana*. En Marta E. Sánchez y Luz E. Flores (comp). Los procesos de la lectura y escritura. Selección de lecturas (pp. 149-159). Heredia: EUNA.
- Arias, F. (1999). *El proyecto de investigación: Guía para su elaboración*. Caracas - Venezuela: Espíteme.
- Barraza, A. (2006). *Estrategias de Enseñanza para la Presentación de Definiciones*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Boix, R. (1995). *Estrategias y recursos didácticos en la escuela rural*. Barcelona: GRAÓ.
- Andrés, M. y García M. (s/f) Actividades lúdicas en la enseñanza de LFE: el juego didáctico. Disponible en años de la I.E. La Peña – San Jacinto.

ANEXOS

DESARROLLO DEL PROGRAMA

TITULO: “Programa de juegos didácticos basados en el enfoque cognitivo mejora los niveles de lenguaje oral en los niños de 4 años de la I.E. # 041 La Peña 2018

1. FUNDAMENTACION TEORICA

El presente proyecto de investigación pretende demostrar que los diferentes juegos didácticos van a permitir el desarrollo o mejora de los niveles de lenguaje oral ayudándolo a presentarse ante una sociedad de cambios.

Así mismo con la aplicación de este proyecto se pretende difundir de manera entendible los diferentes juegos didácticos para que los docentes lo practiquen con los niños y no solo los docentes sino también los padres son los llamados a enseñar desde sus hogares.

La finalidad de realizar este proyecto se basa en el conocimiento de los juegos didácticos por parte de la docente para que el aprendizaje del niño sea significativo y con el enfoque colaborativo creando el aprendizaje con ayuda de sus compañeros y su tutora.

Por lo tanto el proyecto de juegos didácticos es de vital importancia ya que ayudara a la mejora de la expresión oral de los niños.

2. ENUNCIADO DEL PROBLEMA:

¿Cómo influye la aplicación de un programa de juegos didácticos basados en el enfoque cognitivo mejora los niveles de lenguaje oral en los niños de 4 años de la I.E.

041 La Peña 2018

3. SECUENCIA DIDACTICA

La presente secuencia didáctica muestra una sucesión sistematizada y organizada de las etapas y recursos que se utilizan en la práctica educativa, con la finalidad de brindar conocimiento y facilitar el aprendizaje de los niños. Esta secuencia didáctica contemplará tres momentos de actividades.

a) INICIO:

Es un tipo de actividad también llamada motivación se realiza con la finalidad de captar la atención del alumno, en este momento se trabaja creativamente y libremente para que al alumno le interese el tema; puede ser un juego una dinámica, un cuento etc. Después de realizar la motivación vienen las preguntas de saberes previos dicha información lo recolectamos de los mismos niños, en las preguntas también tiene que haber una pregunta donde les haga reflexionar, razonar un poco más; ese momento se llama conflicto cognitivo.

b) PROCESO:

En este momento es continuado de la pregunta de conflicto cognitivo, llamado proceso porque es donde aplicara los juegos didácticos, para hacer el aprendizaje significativo del alumno después de realizar la clase los alumnos realizaran una actividad donde se constatará que si se logró desarrollar el aprendizaje en el alumno

c) CIERRE:

Como último momento tenemos el cierre y como el mismo nombre dice es la etapa final de la secuencia didáctica y en este momento se realizara la meta cognición, consiste en realizar preguntas al niño para descubrir lo que aprendió del tema, como lo hizo, si le gusto trabajar en grupo y preguntas semejantes a esta.

En toda secuencia didáctica existe la transferencia es una actividad para realizarla en la casa con la ayuda de los padres.

Plan de aprendizaje: Está constituido por 07 sesiones de aprendizaje las cuales son:

SESION DE APRENDIZAJE

INSTITUCION EDUCATIVA:	041 La Peña
SECCION:	: Única
TITULO DE LA SESION	: Los animales domésticos
ACTIVIDAD No	
PROPOSITO DE LA SESION:	Que los niños y niñas conozcan cuales son los animales domésticos
FECHA	: 03-10-2018
DOCENTE	: Teresa Zarate Sandoval
Docente practicante	: Victoria Cabana Zúñiga

I. ORGANIZACION DE LOS APRENDIZAJES

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES	INSTRUMENTO DE EVALUACION
Ciencia y ambiente	Explora el mundo físico basado en conocimientos científico y argumentos científicamente	Comprende y aplica conocimientos científicos	Menciona algunas características y necesidades de los animales con claridad	Lista de cotejo

II. SECUENCIAL DIDACTICA

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGOGICOS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO

<p>INICIO</p>	<p>PROBLEMATIZACION: ¿Cómo se llaman a los animales que han aprendido a vivir con la gente? MOTIVACION, INTERES E INCENTIVO La docente motiva a los niños haciendo animalitos domésticos con plastilina y después los niños y niñas empiezan a jugar a la ronda cada uno con su animalito tratando de imitar a caminar a gritar etc. ¿El pollito como dice? Pio pio pio pio</p>	<p>Papelotes plumones plastilina</p>	<p>45 min</p>
----------------------	--	--	---------------

	<p>¿Cómo ladra el perro? Guau, guau, guau etc. SABERES PREVIOS: ¿De qué trata el juego ¿Cómo es su cuerpo? ¿En qué lugar viven? ¿Cómo se alimentan ¿Qué animales viven cerca de nosotros? ¿Cómo se les llama a estos animales? PROPOSITO: que los niños y niñas comuniquen sus deseos o emociones. Propósito y Organización: Que los niños y niñas mencionen con claridad las características de los animales domésticos.</p>		
--	---	--	--

<p>DESARROLLO</p>	<p>GESTION Y ACOMPAÑAMIENTO: Nos organizamos en semicírculo para observar la lámina de los animales domésticos Permitimos que los niños (as) la describan y compartan el conocimiento sobre el tema Motivamos su participación mediante interrogantes que generen la observación y la reflexión Planteamiento de Hipótesis. /Que animales conoces? /Son iguales o diferentes? /Donde creen que están estos animales? ¿Qué nombre le pondríamos a la lámina? Elaboración del plan acción (indagación) Experimentación Se les entrega figura de los animales domésticos permitimos que las describan y mencionen sus características (vuela caminan corren tienen plumas, pelos, etc.) Recojo y análisis de resultados.</p>		
	<p>Observan y explican ¿Cómo se llaman? ¿Qué colores tienen? ¿Cuántas patas tienen? Estructuración del saber construido Verbalización Los animales domésticos son aquellos que han aprendido a vivir con la gente ya sean en sus casas o en la granja Muchos animales domésticos se crían por su utilidad porque nos dan alimentos.</p>		

CIERRE	EVALUACION Y COMUNICACIÓN Conclusión Con ayuda de los niños (as) mencionamos los animales domésticos de la granja En una hoja de aplicación pintan los animales domésticos METACOGNICIÓN Los niños(as) autoevalúan su participación a través de preguntas ¿Te gusta lo que has hecho? ¿Qué hemos aprendido hoy?		
---------------	---	--	--

III. LISTA DE COTEJO

N	APELLIDOS Y NOMBRES	INDICADOR: Menciona algunas características y necesidades de los animales con claridad	
		SI	NO

SESIÓN DE APRENDIZAJE

Institución Educativa : 041 La Peña	
Grado : inicial	Sección : Única
Título de la sesión : Círculos y más círculos	
Propósito de la Sesión: Que los niños y niñas conozcan el círculo	
Actividad N°:	
Fecha : 10-10-2018	Tiempo: 45 minutos
Docente : Teresa Zarate Sandoval	
Docente Practicante : Victoria Celina Cabana Zúñiga	

I. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Área	Competencia	Capacidad	Indicadores	Instrumentos de Evaluación
Matemática	actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización de cuerpos	Matematiza situaciones Comunica y representa ideas matemáticas.	Diferencia y usa modelos basados en cuerpos geométricos Usa formas geométricas, sus medidas y sus propiedades al explicar objetos del entorno	Lista de cotejo

II. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

Momentos	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales	Tiempo

<p>Inicio</p>	<p>- <u>Problematización:</u> ¿Todas las figuras geométricas tendrán forma de círculo? ¿En el aula habrá algo que tenga la forma de un círculo?</p> <p>- <u>Motivación, interés e incentivo:</u> la docente invita a los niños a sentarse en semicírculo proponemos a los niños a jugar a “Ritmo a gogo’, explicamos cómo se realizará el juego. ¿Empieza uno diciendo ‘ritmo a gogo ‘diga ud nombres de objetos que tengan forma de círculo ejemplo plato, anillo, llantas, pelota, es necesario que los niños primero observen las cosas que hay en el aula?</p> <p>- <u>Saberes previos</u> ¿Qué nombre tiene la figura geométrica? ¿Cómo se llama el juego que hicimos? ¿Todos los círculos deben ser del mismo tamaño? - <u>Propósito y organización:</u> que los niños y niñas conozcan el círculo como figura geométrica</p>	<p>Papelotes plumones imágenes hojas bond</p>	<p>10´</p>
<p>SARROLLO</p>	<p>- <u>Gestión y acompañamiento de los aprendizajes:</u> una vez terminado el juego recordamos los objetos que nombramos y que tienen forma circular y en un paleógrafo lo vamos dibujando y que el mayor número de niños participe creamos expectativa</p>		

	<p>preguntándoles si podríamos armar algunas figuras con círculos de papel ¿Cómo creen que lo podíamos hacer? ¿Qué figuras podríamos hacer con círculos de papel?</p> <p><u>Comprensión del problema:</u> niños y niñas aprendieron a conocer el círculo</p> <p>Búsqueda de estrategias; ; niños y niñas forman grupos de objetos que tienen forma de círculo</p> <p><u>Representación de lo concreto a lo simbólico:</u> los niños y niñas dialogan entre ellos y luego de establecer estrategias, comunican a la docente lo que pretenden realizar</p> <p><u>Formalización:</u> explican lo que realizaron</p> <p><u>Reflexión:</u> dialogamos sobre lo que realizaron ¿Qué material utilizamos? ¿El material que utilizaron les ayudo?</p> <p><u>Transferencia:</u> en una hoja de aplicación dibujan el círculo grande, mediano y pequeño</p>		
Cierre	<p>- <u>Evaluación (Sistematización – meta cognición):</u> socializamos el trabajo realizado. ¿Cómo se sintieron? ¿Que hicimos?</p>		5´

II. LISTA DE COTEJO

N	APELLIDOS Y NOMBRES	INDICADOR: Diferencia y usa modelos basados en cuerpos geométricos Usa formas geométricas, sus medidas y sus propiedades al explicar objetos del entorno.	
		SI	NO

SESIÓN DE APRENDIZAJE

INSTITUCION EDUCATIVA	: 041 La Peña
SECCION:	: Única
1.1. TITULO DE LA SESION	: Jugamos Haciendo Secuencias Con Sonidos Onomatopéyicos.
ACTIVIDAD No	
PROPOSITO DE LA SESION:	Que los niños y niñas conozcan cuales son los animales domésticos
FECHA	: 17-10-2018
DOCENTE	: Teresa Zarate Sandoval
Docente practicante	: Victoria Cabana Zúñiga

I. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES	INSTRUMENTO DE EVALUACION

MATEMATICA	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de regularidad, equivalencia y cambio	Elabora y usa estrategias	Continúa la de hasta con 3 sonidos secuencia con patrón y repetición de onomatopeya y de animales	Lista de cotejo
------------	---	---------------------------	---	-----------------

II. SECUENCIA DIDACTICA:

MOMENTOS	PROCESOS ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	Y	RECURSOS MATERIALES	Y
-----------------	---	----------	--------------------------------	----------

<p>INICIO</p>	<p>La docente motiva a los niños con una canción “EL ARCA DE NOE” LOS NIÑOS (as) salen al patio cantando, la maestra colocara diferentes máscaras de animalitos presente en la canción, los niños cantan y juegan a la vez realizan diversos juegos, expresiones corporales siguiendo la secuencia rítmica.</p> <p>¿Qué dice la canción?</p> <p>¿Qué sonidos de animales hacen?</p> <p>¿Si queremos realizar una secuencia de sonidos onomatopéyicos Como lo harían?</p> <p>Después de escuchar sus respuestas la docente dice a los niños el</p> <p>Propósito del día: Hoy jugaremos a formar secuencias onomatopéyicas de los animales.</p>	
<p>DESARROLLO</p>	<p>Reunimos a los niños. Usando la computadora, para que los niños identificaran de manera visual y auditiva el video de los sonidos onomatopéyicos de diferentes animales que conocen, luego e invitaremos a los niños a ubicarse para</p>	

	<p>formar una secuencia, previamente escuchan 3 sonidos de los animales</p> <p>Los niños se agrupan de acuerdo con los sonidos onomatopéyicos ¿Primero quien salió?</p> <p>¿Luego quien salió?</p> <p>¿Después quien salió?</p> <p>Búsqueda de estrategias:</p> <p>Formamos a los niños en grupos, luego les entregamos material concreto, siluetas de animales de diferente tamaño para que los niños lo manipulen y produzcan los sonidos onomatopéyicos ejemplo:</p> <p>Pio, oink, guau seguirá pio, oink, guau se repite tres veces cada patrón.</p> <p>REPRESENTACION</p> <p>➤ VIVENCIAL:</p> <p>Se agrupan su cuerpo realizamos un tránsito de los animales que sonido va primero, quien sigue después y que sonido va después.</p> <p>➤ CONCRETO:</p> <p>Les brindamos a los niños material concreto siluetas dando pautas para que formen secuencia de los sonidos onomatopéyicos.</p> <p>➤ GRAFICO:</p> <p>Entregamos un papelote dibujando un tránsito a cada grupo para que peguen las siluetas formando una</p>	
--	---	--

<p>CIERRE</p>	<p>secuencia de sonidos onomatopéyicos.</p> <p>➤ SIMBÓLICO: El niño expone lo aprendido explicando lo que han hecho</p> <p>➤ FORMALIZACIÓN: Explicamos a los niños que aprendieron hoy recomendándoles a realizar la secuencia de sonidos onomatopéyicas</p> <p>➤ REFLEXIÓN: Dialoguemos sobre lo que hicieron ¿Qué hicieron? ¿Cómo lo hicieron? ¿Qué utilizaron? ¿Qué pasos siguieron?</p> <p>➤ TRASFERENCIA: Al niño le entregamos una hoja de aplicación para que el niño lo haga a su manera dicha secuencia de sonido onomatopéyicos</p> <p>¿Qué aprendimos el día de hoy? ¿Cómo lo aprendieron? ¿Para qué lo aprendimos? ¿Les gustó lo que hicimos? ¿Tuvieron alguna dificultad? ¿Cómo lo superaron?</p>	
----------------------	--	--

III. LISTA DE COTEJO

N	APELLIDOS Y NOMBRES	INDICADOR: Continua la de hasta con 3 sonidos secuencia con patrón y repetición de onomatopeya y de animales	
		SI	NO

SESION DE APRENDIZAJE

INSTITUCION EDUCATIVA : 041 La Peña
SECCION: : Única
1.2. TITULO DE LA SESION : Canción Criolla
ACTIVIDAD No
PROPOSITO DE LA SESION: Que los niños y niñas conozcan todo sobre música criolla
FECHA : 24-10-2018
DOCENTE : Teresa Zarate Sandoval
Docente practicante : Victoria Cabana Zúñiga

I. SELECCIÓN DEL AREA, COMPETENCIAS, CAPACIDADES, INDICADORES E INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
COMUNICACION	EXPRESIÓN Y ORAL	Expresa con claridad mensajes empleando las convenciones del lenguaje oral.	Usa palabras conocidas por el niño, propias de su ambiente familiar y local.	Lista de cotejo

II. SECUENCIA DIDACTICA:

MOMENTOS	ACTIVIDADES	INDICADORES	MEDIOS Y MATERIALES
-----------------	--------------------	--------------------	----------------------------

<p>INICIO PROCESO CIERRE</p>	<p>- La profesora les hará escuchar a los niños un audio de música criolla, pero primero les pedirá que pongan mucha atención a lo que escucharan. Luego de escuchar el audio la profesora preguntara: - ¿Ustedes saben que música es? - ¿han escuchado esta música en algún lugar?</p> <p>- ¿en dónde?</p> <p>- ¿es bonita la canción?</p> <p>- ¿Les gusta?</p> <p>- ¿Esta música será del Perú o de otro país?</p> <p>La profesora explicara la historia de cómo se originó el día de la canción criolla, con ayuda de imágenes que estarán en sobres de colores, en los cuales los niños dirán el color y descubrirán que imagen va dentro del sobre.</p> <p>Les enseñara una guitarra afirmando que es un instrumento que se utiliza para cantar las canciones criollas. Además se dirá que en este día se come</p>	<p>Usa palabras conocidas por el niño, propias de su ambiente familiar y local.</p>	<p>Audio de música criolla Diálogo Imágenes Sobres de colores Guitarra Plastilina Plato descartable Tempera rojo Brochetas Diálogo Hoja gráfica</p>
---	---	---	---

	<p>los picarones y los anticuchos como tradición del Perú. Los niños realizaran picarones y anticuchos con plastilina. Pintaran con tempera un plato, rojo los costados y el medio blanco, como la bandera del Perú, luego que seca el plato colocaran los picarones y anticuchos de plastilina. Los niños expondrán su trabajo que realizaron con gran esfuerzo.</p> <p>¿Qué aprendí? ¿Les gusto hacer los picarones y los anticuchos? ¿Todos trabajaron? ¿Qué nos les gusto?</p> <p>Se les da una hoja gráfica para que pinten con tempera y utilicen la técnica de dactilopintura.</p>		
--	---	--	--

III. LISTA DE COTEJO

SESION DE APRENDIZAJE

INSTITUCION EDUCATIVA :	041 La Peña
SECCION:	: Única
TITULO DE LA SESION :	Derecho a una familia
ACTIVIDAD No	
PROPOSITO DE LA SESION:	conocer la familia
FECHA	: 30-10-2018
DOCENTE	: Teresa Zarate Sandoval
Docente practicante	: Victoria Cabana Zúñiga

I. SELECCIÓN DEL AREA, COMPETENCIAS, CAPACIDADES, INDICADORES E INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES	TECNICAS INSTRUMENTO DE EVALUACION
COMUNICACION	EXPRESION ORAL Produce de forma coherente diversos tipos de textos orales según su propósito comunicativo, de manera espontánea o planificada, usando variados recursos expresivos	Expresa con claridad mensajes empleando las convenciones del lenguaje oral.	Interviene espontáneamente para aportar en torno a temas de la vida cotidiana	Lista de cotejo

II. SECUENCIA DIDACTICA

MOMENTOS	ACTIVIDADES	INDICADORES	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO

<p>INICIO PROCESO CIERRE</p>	<p>La profesora contara el cuento de “RICITOS DE ORO” al culminar de leer el cuento pasara a preguntar las siguientes interrogantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿De quién se hablaba en el cuento? - ¿Cómo se llamaba la niña tan inquieta y curiosa? - ¿En qué casa entro la niña? - ¿la familia era una familia feliz? - ¿Tienes familia? - ¿Vivirías feliz si no tuvieras a tu mami, papi o tu familia a tu lado? <p>La profesora explicara que es muy importante tener una familia y que todos tenemos derecho a tener una.</p> <p>Con plastilina hicimos a nuestra familia, después cada uno expondrá a su familia, presentándolo cuantos son, en que trabajan y como se siente al tener a su familia.</p> <p>Después todos cantaremos la canción: JESÚS NOS AMA A CADA UNO.</p>	<p>Interviene espontáneamente para aportar en torno a temas de la vida cotidiana</p>	<p>Diálogo Cuento De Ricitos De Oro Plastilina Diálogo</p>	<p>45</p>
---	--	--	--	-----------

	<p>Los niños en una hoja en blanco dibujaran a su familia.</p> <p>¿Qué aprendí? ¿Les gusto lo que hicieron? ¿Cuál fue la parte que más les gusto? ¿Qué fue lo que no les gusto?</p> <p>Se les enviara una hojita para que lo trabajen en casita con ayuda de mamita y papito.</p>			
--	---	--	--	--

III. LISTA DE COTEJO

N	APELLIDOS Y NOMBRES	INDICADOR: Interviene espontáneamente para aportar en torno a temas de la vida cotidiana	
		SI	NO

SESION DE APRENDIZAJE

INSTITUCION EDUCATIVA : 041 La Peña
SECCION: : Única
TITULO DE LA SESION : Ordeno las Cintas
ACTIVIDAD No
PROPOSITO DE LA SESION: Que los niños y niñas aprendan a ordenar
FECHA : 07-11-2018
DOCENTE : Teresa Zarate Sandoval
Docente practicante : Victoria Cabana Zúñiga

I. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES
Piensa y actúa matemáticamente en situaciones de cantidad.	Comunica y representa ideas matemáticas	Ordena hasta cinco elementos desde el más grande hasta el más pequeño.

II. SECUENCIA DIDACTICA

MOMENTO	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES
INICIO Desarrollo	Nos reunimos formando un círculo con los niños sobre el piso y se les comunica que jugaremos a ordenar cintas. Se les entrega las cintas una a cada niño de diferentes tamaños dejando que la observen y jueguen libremente con ella manipulándola. Puestos de pie bailaremos y moveremos la cinta al ritmo de la música. Se agrupan en número de 5 niños con la cinta del mismo color y	Cintas de diferentes colores. Música, pandereta.

	<p>observarán el tamaño de la cinta que le toco a su compañero.</p> <ul style="list-style-type: none">• Agrupados con sus cintas cada uno, iremos llamando a cada niño del grupo para que coloque su cinta en el piso. <p>Preguntaremos ¿Todas las cintas son del</p>	
--	---	--

III. LISTA DE COTEJO

N	APELLIDOS Y NOMBRES	INDICADOR: Ordena hasta cinco elementos desde el más grande hasta el más pequeño.	
		SI	NO

SESION DE APRENDIZAJE

INSTITUCION EDUCATIVA : 041 La Peña
SECCION: : Única
TITULO DE LA SESION : Ordeno Elementos
ACTIVIDAD No
PROPOSITO DE LA SESION: Que los niños y niñas aprendan a ordenar
FECHA : 14-11-2018
DOCENTE : Teresa Zarate Sandoval
Docente practicante : Victoria Cabana Zúñiga

I. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES
Piensa y actúa matemáticamente en situaciones de cantidad.	Comunica y representa ideas matemáticas	Ordena hasta cinco elementos desde el más grande hasta el más pequeño.

II. SECUENCIA DIDACTICA

MOMENTO	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
----------------	--------------------	------------------------------	---------------

<p>INICIO</p>	<p>Invitamos a los niños sentarse les mencionamos que el día de hoy continuaremos realizando juegos pero que esta vez lo haremos jugando a formar columnas.</p> <p>Jugamos a agruparnos....cuando pare la música nos agrupamos de acuerdo al número que escuchamos.</p> <p>Ahora los niños de cada grupo formamos una columna, repetimos el ejercicio guiando a los alumnos....</p>	<p>Música, pandereta.</p> <p style="text-align: right;">45 min</p>
	<p><input type="checkbox"/> Nos desplazamos al compás de la música y escuchamos la consigna me agrupo y formo columna de.....</p>	

III. LISTA DE COTEJO

N	APELLIDOS Y NOMBRES	INDICADOR: Ordena hasta cinco elementos desde el más grande hasta el más pequeño.	
		SI	NO

EVIDENCIAS

DICTANDO CLASES A LOS NIÑOS





