



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE**

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

**EL JUEGO COGNITIVO COMO ESTRATEGIA
DIDÁCTICA PARA MEJORAR LA EXPRESIÓN ORAL EN
ESTUDIANTES DE CINCO AÑOS DEL NIVEL INICIAL DE
LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N.º 20955 – 2 NACIONES
UNIDAS DEL DISTRITO DE SAN ANTONIO EN EL AÑO
2019.**

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

AUTOR

LUJÁN LADERA, YAMILI

ORCID: 0000-0001-9311-0716

ASESOR

FLORES SUTTA WILFREDO

ORCID:

0000-0003-4269-6299

LIMA –PERÚ

2020

EQUIPO DE TRABAJO

AUTOR

Lujan Ladera Yamili

ORCID: 0000-0001-9311-0716

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

ASESOR

FLORES SUTTA WILFREDO

ORCID: 0000-0003-4269-6299

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

JURADO

Venegas Gallardo, Adelaida Lorenza

ORCID: 0000-0002-5871-5952

Arellano Jara, Teresa del Carmen

ORCID: 0000-0003-3818-5664

Rojas Hilario, Exalto Celso

ORCID: 0000-0001-6248-9903

HOJA DE FIRMA DEL JURADO EVALUADOR Y ASESOR

Dr. Venegas Gallardo Adelaida Lorenza
Presidente

Arellano Jara, Teresa del Carmen

Miembro

Rojas Hilario, Exalto Celso
Miembro

Asesor

Flores Sutta, Wilfredo

AGRADECIMIENTO

En primer lugar, doy gracias a
Dios por guiar mi camino a mí
Hermana que me cuida desde el
Cielo y a los docentes por sus
Enseñanzas.

DEDICATORA

Dedico este trabajo de investigación a
Mi madre, por estar siempre a mi lado
En todo momento y mis amistades por
Brindarme su apoyo condicional.

Resumen

El presente trabajo de investigación tiene como objetivo: Explicar cómo el juego cognitivo favorece la expresión oral en la I.E. “Naciones Unidas” N° 20955 San Antonio – 2019. La metodología empleada fue de tipo cuantitativo de nivel aplicativo y de diseño Pre-Experimental Se tuvo una población de 12 docentes y 270 estudiantes y la muestra de 2 docentes y 30 estudiantes. La técnica empleada en la investigación estuvo referida la aplicación del cuestionario y lista de cotejo como instrumento empleado, permitió recoger información de las variables. Luego de los análisis de los resultados se llegó a las siguientes terminaciones: Los resultados muestran que el 60% de los niños del nivel inicial presentan dificultades al momento de comunicarse sus ideas al momento que la docente hace las preguntas debido que su expresión carece de una pronunciación, entonación y tener una adecuada articulación en su comunicación. Después de aplicar los juegos cognitivos se demostró al 67% los niños observan, reconocen e identifican imágenes y expresan con claridad sus ideas respondiendo a las preguntas de la profesora y socializar entre compañeros. Se evaluó al 67% los niños del nivel del nivel inicial tienen confianza y seguridad de lo que expresan de forma correcta a sus necesidades e incrementen el número palabras de su vocabulario usual.

Palabras claves: Juego cognitivo, expresión oral.

ABSTRACT

The research work aimed to: Explain how the Cognitive game favors oral expression in the I.E. “United Nations” No. 20955 San Antonio– 2019. The methodology used was quantitative at the applicative level and with a Pre-Experimental design. There was a population of 12 teachers and 270 students and the sample of 1 teacher and 30 students. The technique used in the research was referred to the application of the questionnaire and checklist as the instrument used, it allowed to collect information on the variables. After the analysis of the results, the following terminations were reached: The results show that 60% of the children of the initial level present difficulties when communicating their ideas when the teacher asks the questions because their expression lacks a pronunciation, intonation and have adequate articulation in your communication. After applying the cognitive games, it was demonstrated that 67% of the children observe, recognize and identify images and clearly express their ideas by answering the teacher's questions and socializing among classmates. 67% of the children of the initial level were evaluated have confidence and security of what they express in a correct way to their needs and increase the number of words of their usual vocabulary.

Keywords: Cognitive game, oral expression.

Contenido

HOJA DE FIRMA DEL JURADO EVALUADOR Y ASESOR.....	3
AGRADECIMIENTO	4
DEDICATORA	4
Resumen.....	5
ABSTRACT.....	6
I. Introducción.....	11
II. REVISIÓN DE LA LITERATURA	14
2.1 Antecedentes de la investigación	14
2.2 Bases teóricas.....	18
2.2.1 El juego	18
2.2.3 Importancia del juego	20
2.2.4 El juego en el proceso educativo	21
2.2.5 Juego como enseñanza y aprendizaje	21
2.2.6 Motivación en el juego	22
2.2.7 Influencia en el desarrollo infantil	22
2.2.7.1 El juego en la maduración motriz	22
2.2.7.2 El juego en la actividad cognitiva.....	22
2.2.7.3 El juego a manera de desarrollo afectivo	23
2.2.7.4 El juego y socialización	23

2.3.1 Clasificación del juego.....	24
.3.3 La expresión oral	28
3.3.1 Concepto de Oralidad	29
3.3.3 Elementos.....	30
3.4. La expresión en la infancia	32
I-II. Hipótesis	33
IV. METODOLOGÍA.....	34
4.1 Tipo de investigación.....	34
4.2 Nivel de investigación	34
4.3 Diseño de investigación	34
4.4.1 Definición de variables	37
4.4.1.1 Juego cognitivo	37
4.4.1.2 Expresión Oral.....	37
Tabla 2. Operacionalización de variables	38
4.5 Técnica e Instrumento de recolección de datos.....	39
4.6.1 Medición	40
4.6.1.1 Variable 1 Lista de cotejo.....	40
4.7 Matriz de consistencia	42
4.8 Principios Éticos	44
4.8.1 Protección a las personas	44

V. Resultados	46
5.1.4. CONTRASTACIÓN DE LA HIPÓTESIS GENERAL	51
5.2 Análisis de los resultados	53
VI CONCLUSIONES	57
Recomendaciones	58
Referencia bibliográfica.....	59
Anexos	64

Índice de Tablas

Tabla 1. Población de docentes y estudiantes de la Institución Educativa del distrito San Antonio	1
Tabla 2. Operacionalización de variables	2
Tabla 3 Se expresa con naturalidad	3
Tabla 4 Memoriza las imágenes que la profesora muestra	4
Tabla 5. Identifica con facilidad los personajes de un cuento.....	5

Tabla .6 Muestra seguridad el niño al momento de hablar 6

Tabla 7. Imita sonidos onomatopéyicos7

Índice de Figuras

Figura 1 Se expresa con naturalidad 1

Figura 2 Memoriza las imágenes que la profesora muestra..... 2

Figura 3. Identifica con facilidad los personajes de un cuento..... 3

Figura 4 Muestra seguridad el niño al momento de hablar 4

Figura 5, Imita sonidos onomatopeyicos 5

I. Introducción

El presente trabajo es indispensable para fortalecer la interacción social de todo ser humano especialmente en los primeros años, donde la escuela es la encargada de fortalecer este proceso, que permite adquirir seguridad en sí mismo en cualquier dimensión sociocultural, por ello el trabajo de investigación titulado “ El juego cognitivo como estrategia didáctica para mejorar la expresión oral en estudiantes de cinco años de la Institución Educativa N° 20955 –2 Naciones Unidas - San Antonio-2019”, orientándonos de la línea de investigación de la Universidad Uladech Católica y examinando que la investigación tiene un tema planteado para mejorar la expresión oral utilizando los juegos cognitivos.

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

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

El objetivo general fue:

Explicar cómo un juego cognitivo favorece la expresión oral en la I.E. “Naciones Unidas” N° 20955 San Antonio – 2019.

Los objetivos específicos fueron:

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

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

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

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

La investigación se realizó porque existe la necesidad de trabajar activamente el juego cognitivo que permita fortalecer los aprendizajes para mejorar la expresión oral.

Siendo una herramienta importante del nivel inicial, permitiendo a la docente ser innovador y creativo en mejorar los aspectos de trascendencia en su formación educativa.

Esta investigación va acuerdo a la necesidad del niño ya que se justificará que se va trabajar con los estudiantes de 5 años de la I. E. Naciones Unidas- San Antonio - 2019. Eso permitirá verificar la expresión oral desde un inicio y un final y así obtener mejores resultados con los estudiantes.

Se consideró de suma importancia la finalidad de mejorar en los estudiantes la expresión oral, con el juego cognitivo como estrategia didáctica cuyos resultados puedan ser favorables como una estrategia más para la educación inicial. No obstante estaría

demostrando que el juego cognitivo permite favorecer la expresión oral en I.E Naciones Unidas San Antonio -2019.

En la investigación se empleó una metodología de tipo de cuantitativo y el nivel de investigación aplicada y de diseño Pre-Experimental, la población fue conformada por 12 docentes y 270 estudiantes y la muestra de 1 docente y 30 estudiantes, la técnica de instrumento que se usó es la encuesta a los docentes y la ficha de observación a los niños. Lo cuales fueron validados por la docentes de la institución educativa.

II. REVISIÓN DE LA LITERATURA

2.1 Antecedentes de la investigación

Ospina M (2015) en su trabajo de grado presentado como requisito parcial para optar el título Licenciado en Pedagogía infantil titulado “*El juego como estrategia para fortalecer los procesos básicos de Aprendizaje en el nivel Preescolar*”. Realizada en la universidad del Tolima - Colombia. Propone como objetivo general demostrar como el juego es una estrategia que favorece el desarrollo de los procesos básicos del aprendizaje en el nivel de la Educación Preescolar. Logró fortalecer sus aprendizajes, motivando y convocando a los niños a la integración y participación, generando bases para el pensamiento creativo como fundamento esencial para el desarrollo integral del mismo. La metodología utilizada en esta investigación fue de tipo cualitativa. En sus conclusiones, a través del proceso de intervenir, durante el transcurrir de nuestra carrera profesional, se logró desarrollar actividades que contribuyeron a neutralizar la problemática encontrada y así dar estrategias innovadoras como es el juego para que favorecieran el desarrollo de los procesos básicos a nivel preescolar de la Institución Educativa Félix Tiberio Guzmán sede María Auxiliadora del municipio del Espinal.

Ramos L (2016) en su trabajo previo a la obtención Título de Licenciatura en Ciencias de la Educación mención Profesora Parvularia “*Influencia de los juegos cognitivos en el desarrollo de la atención de niños y niñas de 4 – 5 años del Centro de Educación Inicial “Chikitines”*”.de la Universidad Central Ambato- Ecuador. Se abordó desde la necesidad de incrementar y potenciar las capacidades para fomentar el desarrollo de procesos cognitivos básicos como atención, memoria, pensamiento y concentración. La metodología estuvo basada a la modalidad socioeducativo y fue de tipo descriptiva que permitió identificar las cualidades de la población de estudios, esto

ayudó a generar respuestas claras a los interrogantes dentro del proyecto. Con la presente investigación se determinó que los juegos cognitivos influyen en el desarrollo de la atención como instrumentos que permitieron alcanzar las conclusiones y recomendaciones de dicha investigación por lo tanto, debe contribuir a los objetivos trazados en el desarrollo de la atención de niños.

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

Martínez L y Rondón I (2017) en su trabajo para optar el título de segunda especialidad profesional de educación rural intercultural bilingüe titulado *“Expresión oral en niños de 4 y 5 años provenientes de zonas rurales en la I.E N° 360 Tayta Niño de Huayucachi”* – Huancavelica, realizado en la Universidad Nacional De Huancavelica. Tuvo como objetivo de la investigación determinar el nivel de desarrollo de la expresión oral en los niños de 4 años y 5 años provenientes de zonas rurales que

estudian en la I.E N° 360 Tayta Nido de Huayucachi-2016. El tipo de investigación es básico no experimental, diseño descriptivo. La técnica de recolección de datos fue la observación, elaborándose como instrumento una lista de cotejo para evaluar el nivel de expresión oral en sus dimensiones de pronunciación y elocución. Se llegó a las siguientes conclusiones: El nivel de expresión oral es deficiente en los niños de 4 años y 5 años provenientes de las zonas rurales, debido que el 90.91% los niños de años de edad que proceden de zonas rurales presentan deficiencias en el desarrollo expresión oral así como un 66.67% de los niños de 5 años de edad que proceden de zonas rurales se encuentran en la escala deficiente de expresión oral, tal como se plantea en el problema general y se formula en el objetivo general.

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

LLashag Z (2018) en su trabajo de investigación para optar el grado académico de bachiller en educación titulado “Caracterización de la expresión oral con enfoque socio cognitivo que desarrollan los estudiantes de 4 años en la institución educativa

Nº201RAYAN-YAUYA-2018”- Huaraz, realizada en la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. Tuvo como objetivo principal determinar la caracterización de la expresión oral en niños de 4 años de la Institución Educativa 201 de Rayán-2018.El diseño corresponde a la descriptiva, siguiendo los procesos establecidos. El Tipo y nivel de corresponder a la investigación básica, tiene por finalidad la del estudio del problema práctico relacionado con el desarrollo de la expresión oral Los resultados demuestran que los niveles de logro de las habilidades de la expresión oral, de los niños de 4 años de la Institución Educativa Nº201 de Rayan, presentan dificultades, y que el siguiente trabajo aportarán a los próximos trabajos de investigación de antecedente.

Otero R. (2015) en su trabajo de tesis para optar el grado de magister en ciencias de la educación con mención en didáctica de la enseñanza de educación inicial titulada *“El juego libre en los sectores y el desarrollo de habilidades comunicativas orales en estudiantes de 5 años de la institución educativa Nº 349 PALAO ”*_San Martín de Porras, realizado en la universidad peruana Cayetano Heredia. Tuvo como objetivo determinar la relación entre el juego libre en los sectores y las habilidades comunicativas orales en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial Nº 349 Palao. Es un estudio de tipo cuantitativo y se empleó un diseño correlacional. La muestra estuvo conformada por 75 estudiantes, utilizándose la técnica de observación. Los resultados obtenidos de la investigación reportaron que existe una relación significativa entre el juego libre en los sectores y las habilidades comunicativas orales, así también, con sus dimensiones de hablar y de escuchar.

Chulluncuy L (2016) en su tesis para obtener el título profesional de licenciada en educación inicial titulado *“Expresión oral y comprensión oral en niños de 5 años de la I.E.P Luz y Esperanza del distrito de comas”*_ Lima, realizado en la universidad

Cesar Vallejo. Tuvo como objetivo determinar la relación entre expresión y comprensión oral en los estudiantes de cinco años. La metodología empleada fue descriptivo con diseño correlacional. Para la recopilación de datos empleo dos cuestionarios, una para evaluar la expresión oral y otra para la comprensión oral. Los resultados obtenidos señalan que la expresión oral está relacionada directa y positivamente con la comprensión oral, tanto en el aspecto motor, de contenido y formal, en estudiantes de 5 años.

Vásquez K (2016) en su tesis para obtener el título profesional de licenciada titulado *“Expresión oral en los niños de 5 años de las Instituciones Privadas del distrito de San Miguel”* _ Lima realizado en la Universidad César Vallejo. Tuvo como propósito determinar los niveles de la expresión oral en los niños de 5 años del distrito de San Miguel. La metodología fue con un enfoque cuantitativo de tipo básico con diseño no experimental de corte transversal, fue de nivel descriptiva simple. Se utilizó como técnica la observación y como instrumento la lista de cotejo

2.2 Bases teóricas

2.2.1 El juego

Al respecto Caba (2004), afirma al juego como una forma innata de explorar el mundo, de conectarse con experiencias sensoriales, objetos, personas y sentimientos. Por lo tanto, podemos afirmar que para los niños la vida es proceso de aventura lúdica y creativa; porque desde el momento del nacimiento todo ser humano tiene la inclinación innata hacia el juego. (p.39)

El autor afirma que el juego es explorar, conocer nuevas experiencias sensoriales y esto empieza desde el momento que el niño nace inicia la tendencia hacia el juego.

Según Garvey (1985), describe al juego como placentero, divertido, espontáneo y voluntario, implica cierta participación activa por parte del jugador, y guarda ciertas conexiones sistemáticas con lo que no es juego como la creatividad, la solución de problemas, el aprendizaje del lenguaje y otros fenómenos cognoscitivos y también sociales. En consecuencia, el juego permite que el niño pueda expresar sus deseos innatos a su desarrollo, intereses e inquietudes a través de su interacción social con otros niños o adultos. (p.30)

Para el autor describe al juego como placentero, divertido y voluntario que permita al niño a desarrollar sus conocimientos y socializar con los demás.

Para Vygotsky (1934), “el juego es más una necesidad que está presente durante la actividad lúdica. Es el pensamiento el motor capaz de mover al juego y el juego es el que permite la maduración” (p.28).

El autor nos dice que mediante el juego el niño aprende y madura su pensamiento cognitivo.

Moreno (1992), incluyen en sus definiciones una serie de características comunes a todas las visiones, de las que algunas de las más representativas son:

El juego es una actividad libre: es un acontecimiento voluntario, nadie está obligado a jugar. Se localiza en unas limitaciones espaciales y en unos imperativos temporales establecidos de antemano o improvisados en el momento del juego. Tiene un carácter incierto. Al ser una actividad creativa, espontánea y original, el resultado final del juego fluctúa constantemente, lo que motiva la presencia de una agradable

incertidumbre que nos cautiva a todos. Es una manifestación que tiene finalidad en si misma, es gratuita, desinteresada e intrascendente. Esta característica va a ser muy importante en el juego infantil ya que no posibilita ningún fracaso.

2.2.2 El Juego Cognitivo

Para Piaget (1956), los juegos cognitivos desarrollan al relacionar al niño con su entorno, mediante las experiencias a las que son sometidos a lo largo de su vida. Los distintos estadios de juego por los que pasa el niño son consecuencia directa de dichas estructuras intelectuales. (p.27)

El autor dice que los juegos son habilidades intelectuales como la memoria y el conocimiento, a su vez ayuda al relacionarse con su entorno que se dispone a un proceso de los aprendizajes cognitivos.

2.2.3 Importancia del juego

Según Abad (2008), manifiesta que el juego es un conjunto que consiste en interactuar, donde el sujeto satisface las necesidades transformando la realidad y fantasía. Para la realización debe tener libertad externa e interna. Por tanto, el juego es un momento de placer, desde que nace, no existe la posibilidad de equivocación, ni la presión de los adultos, donde las únicas reglas es una situación lúdica o social que solicitan en el juego. (p.18)

El autor nos dice que el juego desarrolla las destrezas y la creatividad del niño. Los niños pequeños juegan a aprender, mediante el juego la exploración libre de ideas, de espacios, destrezas y materiales enmarcados entre otros.

.2.2.4 El juego en el proceso educativo

Batilori (2016), el juego busca actividades recreativas que sirven para alcanzar objetivos concretos de aprendizaje, adquisición de nuevos conocimientos y desarrollo de capacidades cognitivas y sociales. El juego ayuda al desarrollo físico infantil, la mayoría de actividades lúdicas tiene un importante componente motriz y a la vez puede tener una vertiente mental, social que es menos conocido y aplicado. (p.16)

.Por eso dice que a través del juego el alumno amplíe su aprendizaje, va descubriendo las características de los objetos. Así mismo, el juego es importante ya que permite ir desarrollando en el estudiante funciones indispensables para la vida.

2.2.5 Juego como enseñanza y aprendizaje

Para Batilori (2016), el juego es fuente de aprendizaje para el niño, para los padres y los educadores en un medio inmejorable de conocer al niño como es en realidad, pues a través del juego se manifiesta espontáneamente, sin limitación ni prejuicios ya que para niños el juego es algo tan serio y lo toman con interés que se muestran tal como son y de manera que ayudan a elaborar estrategias nuevas. (p.16)

El juego debe considerarse una tarea en todas las instituciones públicas, donde el docente asuma su rol de orientador y educador, ya que el docente asumiendo una metodología basada en el carácter lúdico, puede llegar a ser útil. Si él aprende el juego es aprendizaje, por ello es un gran avance en la formación de los estudiantes. A veces los adultos pensamos y creamos un mito de manera errónea sobre los juegos y como ella se puede ir convirtiendo en parte de su vida.

2.2.6 Motivación en el juego

Asimismo Bühler (1963), el juego es aquella actividad en la que hay placer funcional y es sostenida por este placer, independiente de las motivaciones que pueden existir. No admite la explicación de la transmisión del juego tradicional si no existirá en el niño una voluntad de aprender. (p. 46)

Es una actividad libre, donde los estudiantes juegan, se divierten, gozan y lo hacen solo por el momento ya que quieren pasarla bien con sus compañeros se vuelve una pedagogía tradicionalista. El juego realiza normas o reglas, por consiguiente va creando orden a quienes realizan esta actividad.

2.2.7 Influencia en el desarrollo infantil

2.2.7.1 El juego en la maduración motriz.

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

Por lo tanto el juego estimula el desarrollo de los sentidos y mejorar la coordinación de los movimientos del cuerpo y brinda al niño la oportunidad de explorar con toda libertad y sin ataduras.

2.2.7.2 El juego en la actividad cognitiva.

Piaget (1956), “manifiesta la relación que existe entre lo mental y lo lúdico. El niño mediante el juego estimula la memoria y la atención”.

Los juegos ayudan al niño a estimular la mente, la atención y la concentración.

2.2.7.3 El juego a manera de desarrollo afectivo

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

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

2.2.7.4 El juego y socialización

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

El Juego en su origen social y su vocabulario expresa emociones y alivia tensiones, que le proporciona alegría y placer. Parte del juego el niño empieza a socializar con adultos y niños.

2.2.7.5 Juegos Verbales

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

Asimismo el autor clasifica los juegos en:

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

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

Por tal motivo estos juegos puede realizar la maestra con sus estudiantes imitando sonidos o con gestos que ayude a mejorar la comunicación entre compañeros.

2.3.1 Clasificación del juego

Piaget clasifica los juegos en:

A. Cognitivo

Así mismo Piaget (1956), “indica al juego como desarrollo a lo largo de la estructura cognitiva de razonar”.

El juego cognitivo es una forma de hacer pensar y razonar a todo ser humano desde que nace hasta su vida adulta. Encontramos cuatro tipos de categorías el funcional, de construcción, el simbólico y el de reglas.

a. Juego funcional

En los primeros años de su vida aparece la representación y el pensamiento simbólico. En estas actividades la acción del niño lo realiza en su cuerpo u objetos caracterizados en ausencia de simbolismo. Son acciones que carecen de interés, normas internas y que se realizan por placer que produce la acción, sin que exista otro objeto diferente a la propia acción.

El juego funcional es de tipo preponderante entre los dos primeros años, hace posible detectarlo en la adultez, luego de años estos juegos desaparecen, se hace repetitivo.

b. Juego construcción Son actividades que llevan a manipular elementos con propósito de hacer algo, varios escritores señalan, el juego está en el desarrollo del niño, las primeras manifestaciones que se presenta no son estrictamente casos de juegos de construcción en periodos sensorio motor. Un niño en su etapa representativa, gana en complejidad de años siguientes. Un juego le permite formar complejo rompecabezas con muchas piezas.

c. Juego simbólico

Representa un socio dramático partiendo de los dos como consecuencia de la emergente capacidad de representación, el juego predomina el periodo pre operacional y constituye la actividad más elemental del niño de los dos a siete años; predomina el proceso de asimilación en la actividad del sujeto, es decir a través del juego el niño manifiesta su comportamiento que forma parte de su registro, “acomodando y modificando” la realidad de su interés.

El juego simbólico debe ser individual y social, en distintos niveles de complejidad, este juego desarrolla la forma simple, el niño utiliza los objetos e incluso su propio cuerpo para simular aspecto en la realidad, el juego de representación más complejo podría aparecer interacción social. El juego exige conocimiento del guion por parte del niño, es decir tener una representación general, secuencia habitual y acontecimientos en un contexto familiar así como las funciones que desempeñan cada participante del guion debería seguir una secuencia ordenada en las acciones que reproduce la actividad, porque aunque se

trate de un juego en el que el componente ficticio sea el predominante el niño trata de producir la actividad a medida que aumenta el conocimiento sobre las acciones que se pueden incluir en el guion, así como sobre las funciones queda esperar su desempeño a cada personaje el juego ganará en complejidad.

d. Juego de reglas

El conocimiento de reglas que tiene el niño en diferentes momentos de su desarrollo cognitivo, al respecto, Goicoechea señala que entre los dos primeros años el niño juega libremente sin que aparezca reglas sociales entre dos y cinco años el niño recibe reglas del exterior no coordina sus actividades con lo del resto de los participantes no hay ganadores ni podemos todo ganar. Desde los siete años surgen juegos eminentemente sociales en los que comparten tareas con otro niño, Comienza tener conocimientos de normas y reglas, el juego de reglas está constituido a un conjunto de reglas y normas que cada participante debe conocer, asumir y respetar si desean realizar sin demasiadas interferencias y obstáculos, así mismo los juegos de reglas pueden presentar variaciones cuanto al componente físico y simbólico.

Las dificultades que se encuentran en los juegos de reglas son aquellas que él presenta para controlar el deseo, motivaciones personales, llegando en ocasiones a interrumpir al desarrollo de la actividad, al respecto Moreno señala que el niño es capaz de implicarse en juegos de esta complejidad normativa y debe superar el egocentrismo típico del pensamiento pre operacional, es decir debe ser capaz en situarse en el lugar de una persona.

La primera manifestación que adopta el juego se encuentra limitado por la conciencia que tiene él de las reglas en ese sentido la complejidad se

caracteriza al juego de reglas y se relaciona estrechamente con conocimientos de reglas que tiene el niño en los diferentes momentos cognitivo, Goicoechea señala, los dos primeros años el niño juega libremente sin reglas. Entre dos y cinco años el niño recibe reglas del exterior, no coordina la actividad con el resto de los participantes, no hay ganadores y perdedores, es decir todos ganan.

B. Desde lo social

Parten (1932), clasifica los juegos en solitarios, paralelos de grupo y cooperativos

a. Juego solitario

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

b. Juego de espectador u observador

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

c. Juego paralelo

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

d. Juego cooperativo

El juego más complejo desde la perspectiva social. Un niño juega con otros de manera organizada e incluso se dan tareas o funciones con el objetivo de conseguir la meta. Favorece a la comunicación y la confianza de sí mismos, potencia el desarrollo de las conductas pro-social, aumenta la subjetividad del

niño, domina la expresión simbólica de la agresividad, aumenta satisfacción emocional

3.3 La expresión oral

Suque (2005), uno de los fines con los que el hombre utiliza la lengua es de organizar y describir su entorno y su pensamiento. El código lingüístico es instrumento que nos permite conocer el mundo que nos rodea e interpretarlo, para así poder desenvolvernos en él. (p.16)

Es un conjunto de técnicas para comunicarse de forma óptima. La expresión oral sirve como instrumento para desenvolvernos en él.

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

Para el autor la expresión oral nos ayuda a entender, comprender como parte receptiva del lenguaje. Para comunicarnos entre uno o más personas.

A) Enfoque comunicativo

La competencia comunicativa es un conjunto de habilidades y conocimientos de una comunidad lingüística en la que se puedan entenderse y utilizar adecuadamente las variedades lingüísticas en relación a las variedades de lengua que implica la comunicación.

b) Modelo pedagógico activo

Según Ausubel (2003), el aprendizaje es significativo cuando los contenidos están relacionados con su propio contexto, sin ser ideas estrictas y arbitrarias, se deben buscar aprendizajes relacionados con algún aspecto existente y relevante

dentro de la estructura cognitiva del niño, como una imagen, un símbolo significativo, un concepto o una proposición.

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

3.3.1 Concepto de Oralidad

Para Zarzar (2016), “el lenguaje oral es la forma de comunicación más deslucida por los seres humanos, indistintamente del idioma. Se destaca al hecho de decir o afirmar valores, compromisorios de aquellas personas que están prometiendo cosas u acciones” (p.59).

El autor nos dice que el lenguaje es la comunicación más usada entre las personas en diferentes idiomas de comunicarse. Asimismo el autor menciona estas habilidades comunicativas que se dan en el acto de hablar, escuchar, la efectividad, la entonación y pronunciación.

3.3.2 Causas

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

b) escucha, Es comprender el mensaje, y para hacerlo se debe poner en marcha un proceso cognitivo de construcción de significado y de interpretación de un discurso pronunciado oralmente que a la vez contiene otras micro habilidades que se pueden considerar como las de reconocer, seleccionar, interpretar, anticipar, inferir y retener” la información. El componente de la expresión oral, es adquirir habilidades diferentes en las actividades de aula.

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

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

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

3.3.3 Elementos

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

El autor nos dice que para comunicarnos no necesitamos estudiar, eso se aprende en la vida diaria mediante la comunicación entre varias personas o mediante los gestos y expresiones.

Tipos de códigos no verbales:

a. Kinésicos, expresa el significado comunicativo y expresivo del movimiento corporal y gestos de la percepción visual, auditiva o táctil, en función a la lingüística comunicativa.

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

c. Expresión facial, son emociones de los estados afectivos que sirve para regular interacción, reforzar y enfatizar el mensaje dirigido al receptor. Hay expresiones que son universales en los individuos, tales como él: ánimo, atención, etc. y mejorar la comunicación verbal, etc.

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

3.3.4 Elemento paralingüístico:

Son comunicaciones no verbales como la risa, el llanto y las mímicas. Son parte de la comunicación.

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

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

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

d. Elemento proxémico, analiza la manera que se especifica individualmente o socialmente, desarrolla el lugar en que se desenvuelve. Tiene que ver el lugar y la posibilidad de moverse o no. Las personas asocian lugares que separan o acercan a los demás, de forma no física sino simbólica.

3.4. La expresión en la infancia

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

Para el autor la expresión en la infancia forma parte de conocimientos funcionales de una lengua particular, su lengua materna donde el infante aprende hablar y a escuchar

3.4.1 Expresión oral en 5 años.

Para Puyuelo (2003), "la adquisición del lenguaje oral por parte del niño surge a Partir de la comprensión de intercambios previos, por lo tanto, se adquiere otra vez del uso activo en contextos de interacción" (p.40).

Para el la comunicación Permite al niño, a desarrollarse para adaptarse al mudo exterior. La expresión oral comienza desde el pensamiento más realista para diferenciar la realidad de la fantasía.

I-II. Hipótesis

El juego cognitivo favorece significativamente la expresión oral en los estudiantes de la I.E. “Naciones Unidas” N° 20955 San Antonio – 2019.

IV. METODOLOGÍA

4.1 Tipo de investigación

El tipo de la investigación es cuantitativo.

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

4.2 Nivel de investigación.

El nivel de la investigación fue explicativo

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

4.3 Diseño de investigación.

El diseño de la investigación que se utilizó es Pre – Experimental.

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

Tamayo (2008), Muestra la estructura metodológica en la que forma el diseño de investigación. Busca resolver el problema, por ello la investigación es descriptivo en donde el investigador actúa de manera eficaz su investigación.

El esquema que se sigue es el siguiente:

PT ————— X————— Y ————— pt

Donde:

P T = Prest – test

X = Juego Cognitivo

Y= Expresión oral

Pt = post test

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

La población y muestra

4.3.1 Población

Para Pineda et al (1994) es el conjunto de personas que se quiere conocer algo de una información. El universo y población puede estar integrado por personas, animales, registros médicos, muestra de laboratorio, accidentes viales

La población está conformada por 12 profesoras y 270 alumnos del nivel inicial de la institución a investigar.

Tabla 1. *Población de docentes y estudiantes de la Institución Educativa del distrito San Antonio*

Población	Cantidad
Docentes	12
Estudiantes	270
TOTAL	

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

4.3.1.1 Criterio de inclusión

Debemos tener en cuenta solo a las 12 docentes y a los 270 estudiantes del nivel inicial de la institución educativa de esta investigación, que cumplan con las características que necesariamente deberán tener los sujetos de estudio.

4.3.1.2 Criterio de exclusión

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

4.3.2 Muestra

Hernández (2008), “es un grupo de personas, comunidades, eventos, etc. Sobre el cual debemos de recopilar información” (p.562)

La muestra está conformada por 2 docentes y 30 estudiantes del nivel inicial de la institución educativa comprendida en esta investigación perteneciente a la jurisdicción del distrito de San Antonio. La muestra es la que determina la problemática a que es capaz de generar datos que identifiquen las fallas dentro del proceso.

Distribución de la muestra

Sección	Niños	Niñas
5 años	14	16

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

4.4 Definición y operacionalización de las variables

Según Bavaresco (1996), se refiere a las variables cómo: Las diferentes condiciones, cualidades características o modalidades que asumen los objetos en estudio desde el inicio de la investigación. Constituyen la imagen inicial del concepto dado dentro del marco. A tal efecto, se establecen la siguiente variables e indicadores que se conceptualizan más adelante. (p.76)

4.4.1 Definición de variables

4.4.1.1 Juego cognitivo

Según Piaget (1966), “el juego evoluciona con respecto al desarrollo del conocimiento. Se accede al juego por grado de capacidades que dependen del desarrollo y pensamiento del niño”

4.4.1.2 Expresión Oral

Asimismo Alvares (1998), la expresión oral forma parte de las funciones beneficiosas y receptoras del lenguaje, facilita especialmente a la expresión escrita y de la lectura y por eso, el tratamiento debe darse en forma simultánea y específica a la vez. Tabla

Tabla 2. Operacionalización de variables

PROBLEMA	Definición		DIMENSIONES	INDICADORES
	Conceptual	operacional		
El juego cognitivo La expresión oral	<p>Para Bruner(1985),el juego es una forma De usar la inteligencia en un banco de pruebas en el que se experimentan formas de combinar el pensamiento, el lenguaje y fantasía (p.21).</p> <p>Para Chomsky(1928), Los seres humanos tenemos la capacidad de comprender y pronunciar enunciados nuevos porque estamos dotado de una capacidad innata para el lenguaje (p.20).</p>	<p>El juego cognitivo son actividades cognitivas que ayudan a pensar y razonar.</p> <p>Es la comunicación entre dos personas para expresar sus ideas y conocimiento.</p>	Personajes del cuento	Visualiza una imagen y posteriormente responde a las preguntas
			El dado de colores	Memoriza las imágenes que la profesora muestra
			Lamina de observación	Memoriza los juegos de la actividad que se está realizando.
			Hablar	Se expresa con naturalidad
			Escuchar	Muestra seguridad el niño al momento de hablar
			Entonación	Imita sonidos onomatopéyicos

4.5 Técnica e Instrumento de recolección de datos

4.5.1 Encuesta

La técnica que se utilizó en la investigación estuvo referida a la aplicación del cuestionario como instrumento empleado, permitió recoger información de las variables.

Buendía (1998), la encuesta “Método de investigación capaz de dar respuestas a problemas tanto en términos descriptivos como de relación de variables, tras la recogida de información sistemática, según un diseño previamente establecido que asegure el rigor de la información obtenida” (p. 120).

4.5.2 Instrumento

Para Gómez (2012), el cuestionario, es de gran utilidad en la investigación científica, ya que constituye una forma concreta de la técnica de observación, logrando que el investigador fije su atención en ciertos aspectos y se sujeten a determinadas condiciones. Permite, además, aislar ciertos problemas que nos interesan principalmente; reduce la realidad a cierto número de datos esenciales y precisa el objeto de estudio. (p, 62)

Se aplicará el cuestionario de preguntas en la que el sujeto responde oralmente o por escrito, cuyo fin es poner evidencias de la investigación.

4.5.2.1 Instrumentos aplicados

Ha sido aceptado por el docente de Educación de la Sede Central.

A. Validez

Hernández (2010), es el grado que un instrumento en verdad mide la variable que pretende medir. El proceso consiste en someter a criterio de Jueces Expertos, quiénes informarán acerca de la aplicación del cuestionario de recojo de información, respecto a la referencia y claridad de los ítems. (p. 201)

Prieto et al (2010), “La validez, no debe ser una característica propia del test, sino de las generaciones y usos específicos de las medidas que el instrumento proporciona” (p.210).

B. Confiabilidad

Barrera (2008), “es un paso imprescindible para que pueda ser utilizado un instrumento en la medición del atributo de interés” (p.469.).

El componente se adquiere en la correlación que muestran ítems en sí mismo y al concepto que fue creado. Refiere a la aplicación del instrumento que ocasiona iguales resultados.

4.6 Plan análisis

Esta investigación usó la estadística descriptiva para exponer resultados en la investigación. El estudio de datos se usó Excel 2010.

El proceso realizó en datos logrados a la aplicación de instrumento, de estudio: docentes de aula y estudiantes.

4.6.1 Medición

4.6.1.1 Variable 1 Lista de cotejo

Según Tobón (2013), define la lista de cotejo cómo tabla con indicadores y dos posibilidades de evaluación; presenta, o no presenta el indicador. Considera que es útil cuando se tienen muestras grandes y una de sus

desventajas es que no tiene puntos intermedios en el logro de un determinado aspecto.

La lista de cotejo es un instrumento de evaluación ya establecida que se utiliza durante la aplicación de juegos cognitivos para verificar si se logran alcanzar los ítems establecidos por la docente.

4.6.1.2 Variable 2 Cuestionario

Para Bacells (1994), “el cuestionario es una lista o un repertorio de preguntas, debidamente estructuradas, dirigidas a una persona que debe contestar, relativas a un objeto de la investigación con el fin de obtener datos” (p. 195).

El cuestionario es una herramienta de investigación que consta de una serie de preguntas con el propósito de obtener información. Aunque están diseñados para realizar un análisis estadístico de las respuestas. Los cuestionarios deben estar elaborados de forma clara precisa y organizada.

4.7 Matriz de consistencia.

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

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

	<p>2°.Aplicar el juego cognitivo como estrategia en estudiantes de la I.E. Naciones Unidas N° 20955 San Antonio – 2019.</p> <p>3°Evaluar el nivel de expresión oral después de aplicar el juego cognitivo como estrategia didáctica en los estudiantes de cinco años de la I.E. Naciones Unidas, 2019</p>			
--	---	--	--	--

4.8 Principios Éticos

4.8.1 Protección a las personas

La persona en toda investigación tiene un grado de protección, lo cual determinaremos de acuerdo al riesgo y probabilidad de obtener un beneficio.

Cuando se trabaja en una investigación con personas se debe respetar sus principios, identidad, diversidad y la confidencialidad. Con este principio las personas son sujetas de investigación por propia voluntad y dispongan de información adecuada también se merecen respeto a sus derechos fundamentales, si se encuentran en situación de vulnerabilidad. Es necesario que cada investigador respete los trabajos de investigación de otros y además es importante que cada trabajo vaya a la fuente de información.

4.8.2 Cuidado del medio ambiente y la biodiversidad

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

4.8.3. Libre participación y derecho a estar informado.

Las personas que desarrollan actividades de investigación tienen el derecho de tener una buena información sobre los propósitos de una investigación donde tengan la libertad de participar por propia libertad. En toda investigación se debe contar con una buena

información, inequívoca y seria donde las personas tengan suficiente información para los fines específicos en un proyecto.

4.8.4 Beneficencia no maleficencia.

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

4.8.5. Justicia

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

4.8.6. Integridad científica.

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

V. Resultados

Luego de haber tabulado los datos recogidos y obtenidos a través de cuadros y gráficos se llegó a los siguientes resultados.

5.1 Resultados: respecto al objetivo específico 1

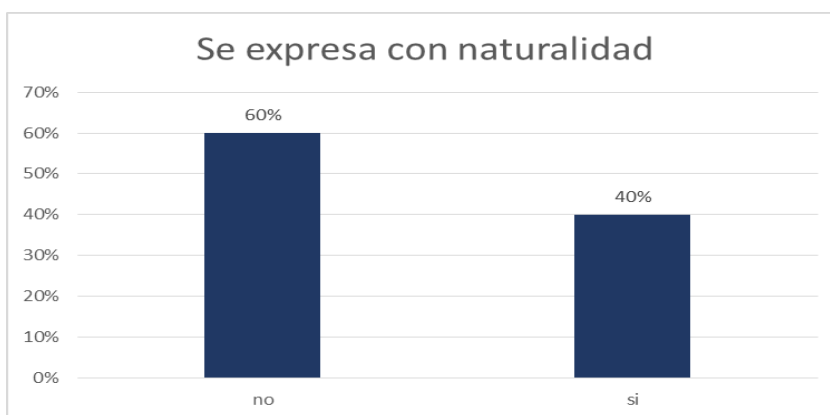
Tabla 3

Se expresa con naturalidad

Alternativas	N° de Estudiantes	%
Si	12	40%
No	18	60 %
TOTAL	30	100%

Nota Ficha de observación aplicada a los alumnos – San Antonio 2019

Grafico 1



Interpretación:

Los resultados muestran el 40% (12) de los niños dialogan y platican con mucha Naturalidad cuando las docentes hacen las preguntas de una lectura mientras que el 60%(20) de los niños de 5 años de nivel inicial presentan dificultades en expresar sus ideas de manera natural.

5.2 Resultados respecto al objetivo 2

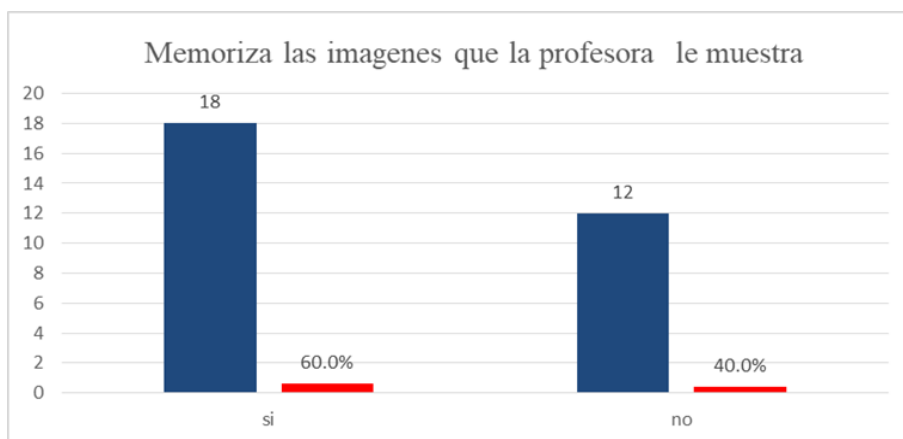
Tabla 4

Memoriza las imágenes que la profesora muestra

Alternativas	N° de Estudiantes	%
Si	18	60%
No	12	40%
TOTAL	30	100%

Nota: Ficha de observación aplicada a los alumnos – San Antonio 2019

Grafico 2



Interpretación:

Los resultados muestran al 60% (18) que los niños no presentan dificultades en memorizar y reconocen imágenes que la profesora muestra mientras el 40% (12) de niños de 5 años del nivel inicial no pueden memorizar las imágenes por falta de concentración.

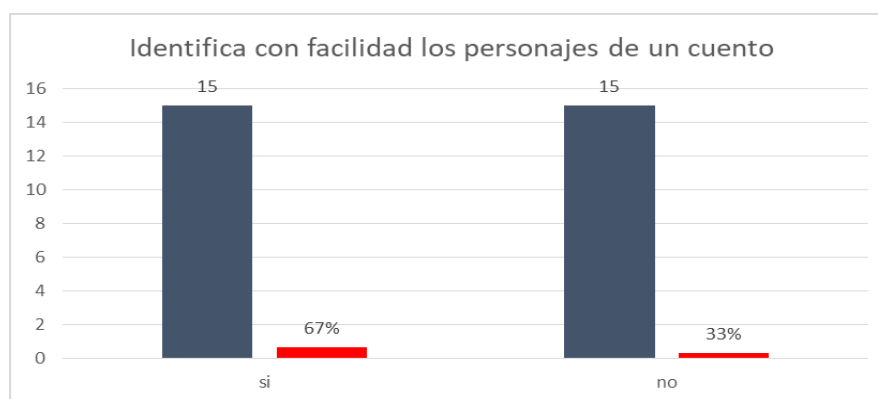
Tabla 5

Identifica con facilidad los personajes de un cuento

Alternativa	N° de Estudiantes	%
Si	20	67%
No	10	33%
TOTAL	30	100%

Nota: ficha de observación aplicada a los alumnos – San Antonio (2019)

Grafico 3



Interpretación:

De los resultados el 67% (20) los niños mencionan e identifican con facilidad personajes principales y secundarios de un cuento mientras el otro 33 % (10) de niños de 4 años del nivel inicial tienen problemas en reconocer a los personajes de un cuento.

5.1.3. Resultados respecto al objetivo 3

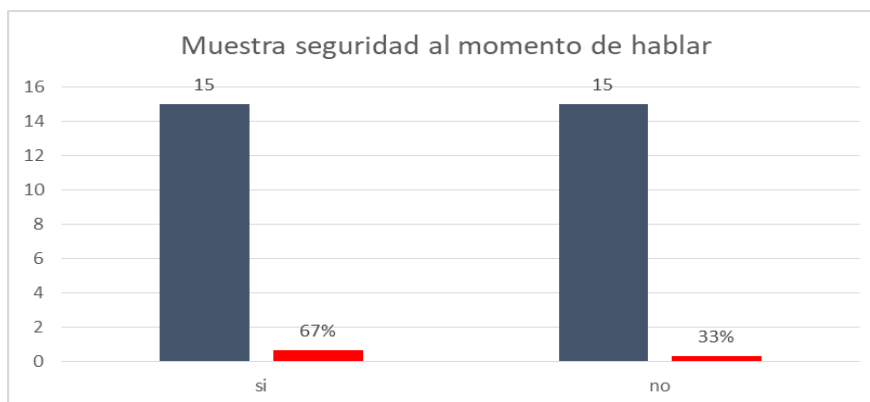
Tabla 6

Muestra seguridad el niño al momento de hablar

Alternativas	N° de Estudiantes	%
Si	20	67%
No	10	33%
TOTAL	30	100%

Nota: ficha de observación aplicada a los alumnos – San Antonio (2019)

Grafico 4



Interpretación:

Los resultados muestran el 67% (20) de los niños tienen confianza y seguridad de lo que expresan durante la actividad que están realizando mientras el 33% (10) de niños del nivel inicial no muestran confianza al momento de hablar debido a que tienen aún problemas en su léxico.

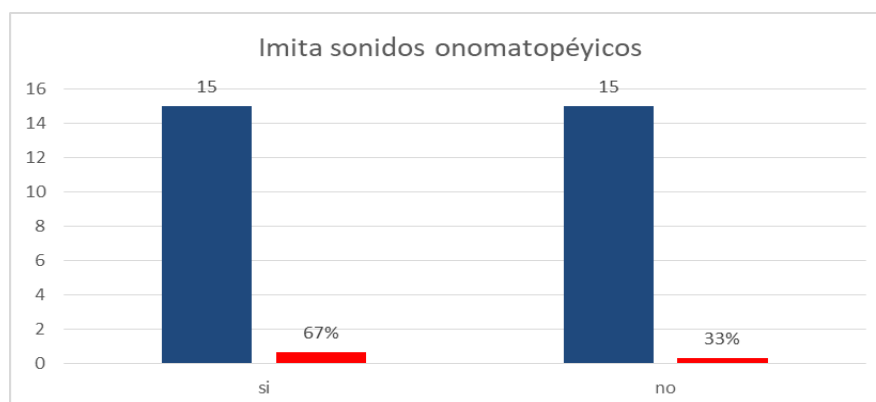
Tabla 7

Imita sonidos onomatopéyicos

Alternativas	N° de estudiantes	%
Si	20	67 %
No	10	33%
TOTAL	30	100%

Nota: ficha de observación aplicada a los alumnos – San Antonio (2019)

Grafico 5



Interpretación:

En efecto los resultados muestran el 67% (20) de niños reconocen con facilidad los sonidos onomatopéyicos que realizan los animales o medios de transporte mientras que el otro 33% (10) de niños no pueden identificar los sonidos que emiten los animales o medios de transporte por falta de concentración.

5.1.4. CONTRASTACIÓN DE LA HIPÓTESIS GENERAL

Hipótesis del investigador

Ha: El juego cognitivo favorece significativamente la expresión oral en los estudiantes de la I.E. “Naciones Unidas” N° 20955 San Antonio – 2019.

Hipótesis nula

Ho: El juego cognitivo no favorece significativamente la expresión oral en los estudiantes de la I.E. “Naciones Unidas” N° 20955 San Antonio – 2019.

- **Normalidad para los datos en pretest y el post test del grupo experimental.**

	Pruebas de normalidad		
	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
Pre-Expresión oral	,766	30	,000
Post-Expresión oral	,705	30	,000

a. Corrección de la significación de Lilliefors

Observamos en el grupo de datos del post test, donde el tamaño de la muestra es menor a 50 datos u observaciones, implica que utilizamos la prueba de normalidad de Shapiro-Wilk, cuyo estadístico o información que presenta el valor de $p=0,000 < 0,05$ en el pretest y $p=0,000 < 0,05$ en el posttest; por lo tanto el conjunto de datos no tiene distribución normal, implicando que se debe aplicar la prueba no paramétrica para muestras dependientes de Rangos de Wilcoxon.

- **Realización de cálculos.**

		Rangos		
		N	Rango promedio	Suma de rangos
Post-Expresión oral -	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
Pre-Expresión oral	Rangos positivos	17 ^b	9,00	153,00
	Empates	13 ^c		
	Total	30		

a. Post-Expresión oral < Pre-Expresión oral

b. Post-Expresión oral > Pre-Expresión oral

c. Post-Expresión oral = Pre-Expresión oral

Estadísticos de contraste^b	
Post-Expresión oral - Pre-Expresión oral	
Z	-4,123 ^a
Sig. asintót. (bilateral)	,000

a. Basado en los rangos negativos.

b. Prueba de los rangos con signo de Wilcoxon

- **Decisión.**

Dado que $Z_k = -4,123 < -1,645$ indica que el valor encontrado pertenece a la zona de rechazo de la hipótesis nula y en consecuencia aceptamos la hipótesis del investigador.

- **Conclusión**

Se tiene suficientes indicios para afirmar que El juego cognitivo favorece significativamente ($p=0,000$) la expresión oral en los estudiantes de la I.E. “Naciones Unidas” N° 20955 San Antonio – 2019.

5.2 Análisis de los resultados

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

En relación al objetivo general: Explicar cómo el juego cognitivo favorece a la expresión oral en estudiantes de la I.E. “Naciones Unidas” N° 20955 San Antonio – 2019.

De acuerdo a los resultados indican que un 50% siempre la docente utiliza el juego cognitivo como estrategia para que el estudiante alcance su madurez cognitiva motriz y logre a socializarse en la sociedad mientras que el 50% esporádicamente lo utiliza, asimismo estos datos son ratificados por la prueba de hipótesis donde el valor $p=0,000$, lo cual verifica que existe evidencia empírica que el juego cognitivo favorece a la expresión oral en estudiantes de la I.E. “Naciones Unidas” N° 20955 San Antonio – 2019.

5.2.2 Respecto al objetivo específico 1: Evaluar el nivel de expresión oral antes de aplicar el juego cognitivo como estrategia didáctica en los estudiantes de cinco años de la I.E.

Naciones Unidas, 2019.

En efecto muestran que el 40 % (12) de los niños dialogan y platican con mucha naturalidad cuando las docentes hacen las preguntas de una lectura mientras que el 60%(18) de los niños de 5 años del nivel inicial presentan dificultades en expresar sus ideas debido a que no son muy expresivos. Es por ello los juegos cognitivos ayuda a memorizar, pensar, razonar y a socializar permitiendo incrementar sus aprendizajes y

mejorar los niveles de comunicación entre niños.

Para Gómez (2018), “la comunicación facilita la transmisión de conocimientos al relacionarnos con los demás. Mediante el lenguaje podemos dar y recibir con las demás personas que tiene como base la intencionalidad comunicativa.” (p.3)

Asimismo Bruner (1984) “afirma que el niño tiene un tipo de conocimiento del mundo real, aun antes de ser capaz de clarificar con eficacia los misterios de la sintaxis. Antes de aprender a hablar, el infante dispone de algunas capacidades cognitivas.” (p.56)

5.2.3 Respecto al objetivo específico 2: .Aplicar el juego cognitivo como estrategia en estudiantes de la I.E. Naciones Unidas N° 20955 San Antonio – 2019.

En efecto los resultados muestran al 60% (18) los niños observan y reconocen las imágenes y luego responden a las preguntas de la profesora mientras el 40% (12) de niños de 5 años del nivel inicial observan las imágenes, pero no responden correctamente las preguntas.

También se observa el 67% (20) los niños mencionan e identifican con facilidad personajes principales y secundarios de un cuento o de un juego mientras el otro 33 % (10) de niños del nivel inicial tienen problemas en reconocer a los personajes de un texto narrado por la docente

Para Batilori (2016), el juego es fuente de aprendizaje para el niño, para los padres y los educadores en un medio inmejorable de conocer al niño como es en realidad, pues a través del juego se manifiesta espontáneamente, sin limitación ni prejuicios ya que para los niños el juego es algo serio y lo toman con interés y se muestran tal como son y de manera que ayudan a elaborar estrategias nuevas. (p.16)

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

5.2.3 Referente al objetivo específico 3: Evaluar el nivel de expresión oral después de aplicar el juego cognitivo como estrategia didáctica en los estudiantes de cinco años de la I.E. Naciones Unidas, 2019.

Asimismo se muestran que el 67% (20) los niños tienen confianza y seguridad de lo que expresan durante la actividad realizada por la docente mientras el 33% (10) de niños de 5 años del nivel inicial no muestran confianza al momento de hablar debido a que tienen problemas en su léxico

En efecto los resultados muestran el 67% (20) de niños reconocen con facilidad los sonidos onomatopéyicos que realizan los animales o medios de transporte mientras que el otro 33% (10) de niños no pueden identificar los sonidos que emiten los animales o medios de transporte por falta de concentración

En definitivo los docentes indican que el juego cognitivo ayuda a los estudiantes de cinco años del nivel inicial como estrategia para expresarse con naturalidad y ser seguro de sí mismo además perder la timidez y lograr en ellos una comunicación fluida ante la sociedad y la adversidad.

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

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

VI. CONCLUSIONES

Al concluir el trabajo de investigación se llegó a las siguientes conclusiones:

Respecto a los objetivos generales: Explicar cómo un juego cognitivo favorece

La expresión oral en la I.E. “Naciones Unidas” N° 20955 San Antonio – 2019

De acuerdo a los resultados indican que casi siempre las docentes utilizan el juego cognitivo como estrategia para que el estudiante alcance su madurez cognitiva motriz y logre socializarse en la sociedad.

En relación al primer objetivo específico: los resultados muestran que el 60% de los niños del nivel inicial presentan dificultades al momento de comunicar sus ideas cuando la docente hace las preguntas debido que su expresión carece de una pronunciación, entonación, y de una adecuada articulación en su comunicación.

Referente al segundo objetivo específico: el 67% los niños observan, reconocen e identifican imágenes y expresan con claridad sus ideas respondiendo a las preguntas de la profesora y a socializar entre compañeros.

Mediante el juego permite al niño alcanzar su maduración cognitiva que ayude a memorizar, pensar, razonar y a socializar a través de los juegos permitiendo incrementar sus aprendizajes y mejorar los niveles de comunicación.

Referente al tercer objetivo específico: Se muestran que el 67% los niños tienen confianza y seguridad de lo que expresan de forma correcta a sus necesidades e incrementan palabras de su vocabulario usual. Mediante los juegos cognitivos el infante aprenderá a socializar y compartir sus ideas y experiencias entre compañeros o familiares.

Recomendaciones

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

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

Tercera: Los docentes deben lograr motivar a los estudiantes en las actividades que realizan para lograr la atención y mejorar el aprendizaje.

Cuarto: Se recomienda a los docentes del nivel inicial que utilicen el juego cognitivo con frecuencia en sus sesiones de aprendizaje para potenciar la atención y ejercitar su cerebro.

Referencia bibliográfica

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

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

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

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

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

Daza, D. (2019). Tesis: *Juegos cooperativos para la mejora de la convivencia escolar en los niños y niñas de cinco años de la institución educativa n° 080 de pumahuasi, Daniel anomía robles, Leoncio prado, huánuco-2019*. [Tesis de pre grado Universidad Católica los Ángeles de Chimbote]. Archivo digital

<http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/15367>

Del Castillo, C. C. y Olivares Orozco, S. (2014). Metodología de la investigación. Grupo Editorial Patria. <https://elibro.net/es/lc/uladech/titulos/39410>

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

Del Castillo, O. (2014). *Metodología de la investigación*. Grupo Editorial Patria.

<https://elibro.net/es/lc/uladech/titulos/39410>

Díaz, G, S. (1999). *El juego y la matemática*. Madrid. Editorial La muralla.

Gómez Flores, A. M. (2018). Expresión y comunicación. MF1031_3. IC Editorial.

<https://elibro.net/es/lc/uladech/titulos/59212>

Gutiérrez Díaz del Campo, D. y David Gutiérrez Díaz del Campo. (2005).

Expresión corporal y educación infantil. Wanceulen Editorial.

<https://elibro.net/es/lc/uladech/titulos/33695>

Lachi, (2015). *Juegos tradicionales como estrategia didáctica para desarrollar la competencia de número y operaciones en niños (as) de cinco años* [Tesis de maestría de la Facultad y tecnología. . Universidad San Ignacio de Loyola, Lima.]

Ludwig.Rodríguez.Zambrano. (2008). Taller de Metodología de la Investigación Mansilla.

Beltrán. (2013). *Coherencia entre las estrategias didácticas y las creencias curriculares de los docentes del segundo ciclo a partir de las actividades didácticas*. Ediciones Funda educo.

Llashag, Z. (2018). Trabajo de investigación: *Caracterización de la expresión oral con enfoque socio cognitivo que desarrollan los estudiantes de 4 años en la institución educativa n° 201 de rayányauya-2018*. [Trabajo de investigación para el grado académico de bachiller en educación. Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote].Archivodigital

<file:///C:/Users/user/Documents/tesis%20%20expresio%204.pdf>

Ministerio de Educación (2015) .*Rutas de aprendizaje*.

<http://www.minedu.gob.pe/rutas-delaprendizaje/documentos/Inicial/Matematica-II>.

Ministerio de Educación. (2017) Currículo Nacional de la educación Básica *regular*

<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-inicial-16-marzo.pdf>.

Navarro Adelantado, V. y Navarro Adelantado, V. (2004). El juego motor en educación infantil. Wanceulen Editorial. <https://elibro.net/es/lc/uladech/titulos/33696>

P.R. L. (2001). *Metodología de la Investigación. La creatividad, el rigor del estudio y la integridad son factores que transforman al estudiante en un profesional de éxito*. México: Universidad Juárez Autónoma de Tabasco.

<https://es.scribd.com/document/311168172/Metodologiade-lainvestigacion-ernesto-a-rodriguez>

Quijada Monroy, V. D. C. (2014). Comunicación oral y escrita. Editorial Digital UNID.

<https://elibro.net/es/lc/uladech/titulos/41236>

https://elibro.net/es/ereader/uladech/59270?fs_q=EL_JUEGO_INFANTIL&prev=fs

Ramos, L. (2016). Tesis : *Juegos cognitivos en el Desarrollo de la Atención de niños y niñas de 4-5 años del Centro de Educación Inicial “Chikitines” del D.M. Quito, periodo 2016.* [Trabajo de Titulación previo a la obtención Título de Licenciatura en Ciencias de la Educación mención Profesora Parvularia. Universidad Central de Ecuador] Archivo digital [TESIS DE JUEGOS LUDICOS RAMOS.pdf](#)

Rodríguez E (2005). iniciación matemática. Un modelo de Jerarquía de enseñanza Chile: Editorial Andrés Bello. Rodríguez.

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

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

Tenazoa, A. (2019). Tesis: *los juegos de roles como estrategia para desarrollar el lenguaje oral en los niños y niñas de 5 años de educación inicial n° 1145 Gervasio del distrito de Juanjui, provincia mariscal Cáceres departamento de san Martín - 2019*. [Tesis de pre grado. Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]. Archivo digital <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/13213>

Vásquez, K. (2016). Tesis: *Expresión Oral en los niños de 5 años de las Instituciones Privadas del distrito de San Miguel, 2016*. [Tesis pre grado. Universidad Cesar Vallejo Lima]. Archivo digital. [TESIS DE EXPRESION ORAL.pdf](#)

Venegas Rubiales, A. M. María del Pilar García Ortega y Venegas Rubiales, F. M. (2018). *El juego infantil y su metodología*. SSC322_3 (2a. ed.). IC Editorial. <https://elibro.net/es/lc/uladech/titulos/59270>

Zarzar Charur, C. (2016). *Lectura, expresión oral y escrita 1*. Grupo Editorial Patria. <https://elibro.net/es/lc/uladech/titulos/40421C>

**PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA ENCUESTAS
(Educación)**

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

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

Para ello, se le invita a participar en una encuesta que le tomará 20 minutos de su tiempo.

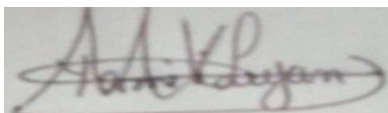
Su participación en la investigación es completamente voluntaria y anónima. Usted puede decidir interrumpirla en cualquier momento, sin que ello le genere ningún perjuicio. Si tuviera alguna inquietud y/o duda sobre la investigación, puede formularla cuando crea conveniente. Al concluir la investigación,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

Si está de acuerdo con los puntos anteriores, complete sus datos a continuación:

Nombre: Yamili Lujan Ladera

Fecha : 22 de octubre del 2019

Declaro que los datos son veraces para el trabajo de investigación



Firma del investigador

Anexos



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

ANEXO: INSTRUMENTO – LISTA DE COTEJO

Indicadores	SI	NO
Dice con sus propias palabras lo que entendió del texto que lee		X
Deduce las características de personajes, animales y objetos del texto que leen	X	
Menciona las características de personas y objetos del texto escuchado.	X	
Responde preguntas sencillas.	X	
Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante muchos pocos		X
Demuestra autonomía en sus acciones y movimientos.	X	
Participa en juegos grupales con autonomía y disfruta estar con los demás.	X	
Identifica a sus compañeros, maestra como parte de su comunidad educativa	X	
Expresa sus ideas en asambleas de aula	X	



CUESTIONARIO PARA LOS DOCENTES

1° Usted realiza actividades utilizando los juegos cognitivos.

Siempre A veces Nunca

2° Utiliza juegos de roles en la sesión de aprendizaje.

Siempre A veces Nunca

3° ¿Con los juegos estimulas la corporeidad en los niños?

Siempre A veces Nunca

4° ¿Mediante el juego el niño aprende y se educa?

Siempre A veces Nunca

5° ¿Utiliza usted algún instrumento para motivar a los estudiantes?

Siempre A veces Nunca

6° ¿Mediante los juegos el estudiante alcanza su madurez cognitiva motriz y a socializarse?

Siempre A veces Nunca

7° ¿Utilizas estrategias para mejorar la expresión oral?

Siempre A veces Nunca

8° ¿Dominas siempre los aprendizajes adquiridos por la docente?

Siempre A veces Nunca

9° Pronuncia correctamente las palabras

Siempre A veces Nunca

10° Se entiende lo que dice

Siempre A veces Nunca

11° el tono de voz es de acuerdo a su edad

Siempre A veces Nunca

12° Realiza gestos o movimientos con naturalidad en su comunicación oral

Siempre A veces Nunca

13° ¿Entiende y escucha con atención lo que la docente explica?

Siempre A veces Nunca

INTRODUCCION,BASES TEORICAS Y RESULTADOS

INFORME DE ORIGINALIDAD

4%	4%	0%	0%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	www.tesis.uchile.cl Fuente de Internet	4%
---	--	----

Excluir citas Activo Excluir coincidencias < 4%

Excluir bibliografía Activo

turnitin

Recibo digital

Este recibo confirma que su trabajo ha sido recibido por Turnitin. A continuación podrá ver la información del recibo con respecto a su entrega.

La primera página de tus entregas se muestra abajo.

Autor de la entrega: YAMILI LUJAN LADERA
 Título del ejercicio: Informe final - Revisi&ocute;n Turn...
 Título de la entrega: INTRODUCCION,BASES TEORICA...
 Nombre del archivo: 228320_YAMILI_LUJAN_LADERA_...
 Tamaño del archivo: 98.85K
 Total páginas: 27
 Total de palabras: 5,606
 Total de caracteres: 29,114
 Fecha de entrega: 20-nov-2020 10:04p.m. (UTC-0500)
 Identificador de la entrega: 1452949587

Evidencias



SESIÓN DE APRENDIZAJE

I. DATOS INFORMATIVOS:

IIEE : N° 20955 – 2 “NACIONES UNIDAS”
 CICLO : II
 EDAD: : 5 años SECCIÓN: “B”
 FECHA : Martes 23 de octubre del 2019
 DOCENTE : Yamili Lujan Ladera
 TEMA : Me divierto aprendiendo a contar.

Área	Competencia	Capacidad	desempeños
Matemática	competencia “resuelve problemas de forma, movimiento y localización”	Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.	. Establece relaciones de medida en situaciones Cotidianas. Expresa con su cuerpo o mediante algunas palabras cuando algo es grande o pequeño

Procesos pedagógicos	Secuencia didáctica / Actividades permanentes
Inicio	<p>Problematización: La profesora les muestra un cono de sorpresa. ¿Qué habrá en esta caja?</p> <p>Motivación: La profesora con la ayuda de 2 niños muestra lo que hay dentro del cono de sorpresa.</p> <p>Saberes previos: Los niños observan y manipulan los materiales. ¿Cuántos palitos de chupete tengo aquí? ¿Todos los palitos tienen el mismo tamaño?</p> <p>Conflicto cognitivo: ¿Qué más podemos hacer con estos materiales? ¿Para qué nos puede servir?</p> <p>Propuesta pedagógico: Hoy aprenderemos a contar a través de los juegos.</p>
	<p>Vivencia con el cuerpo: Salimos con los niños al patio y jugaremos Mundo, los niños saltarán en cada cuadro de acuerdo al número indicado por la profesora. ¿De qué otra manera podemos jugar? ¿Con qué número comienza nuestro juego?</p>

Desarrollo	<p>¿Con qué número finaliza nuestro juego?</p> <p>Manipulación con materiales concreto: Le entregamos diversos materiales y los niños agruparán libremente.</p> <p>La profesora pregunta:</p> <p>¿Podremos agrupar 5 latas de color rojo?</p> <p>¿Cuántas pelotas hay en la caja?</p> <p>¿Habrá otra manera de contar los números?</p> <p>Representación gráfica:</p> <p>Le entregaremos hojas y ellos dibujarán.</p> <p>Verbalización:</p> <p>Los niños dibujarán lo que les gusta de la actividad realizada.</p>
Cierre	<p>¿Qué hemos aprendido hoy?</p> <p>¿Qué hemos utilizado?</p>

SESIÓN DE APRENDIZAJE

I.E : Naciones Unidas

GRADO : 5 años **SECCIÓN:** B

DOCENTE: Yamilí Luján Ladera

FECHA : Viernes, 16 de octubre del 2019.

TÍTULO : Aprendiendo rimas.

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	Desempeños
Comunicación	“lee diversos tipos de textos en su lengua materna”	<ul style="list-style-type: none"> • Obtiene información del texto escrito. 	Identifica características de personas, personajes, animales u objetos a partir de lo que observa en las ilustraciones cuando explora cuentos, etiquetas, carteles, que se presenta en variados soportes

Procesos pedagógicos	Secuencia didáctica / Actividades permanentes
Inicio	<p>Problematización:</p> <p>La profesora muestra una caja de sorpresa y pregunta:</p> <p>¿Qué habrá en esta caja?</p> <p>Motivación:</p> <p>A través de una caja de sorpresas la maestra saca imágenes y muestra a los niños.</p> <p>Conflicto cognitivo</p> <p>¿Qué haremos con estas imágenes?</p> <p>¿Para qué nos servirá?</p>
	Planificación:

<p>Desarrollo</p>	<p>La docente entrega las imágenes por grupo a los niños y dice que vayan pensando cómo se puede crear una rima?</p> <p>Textualización:</p> <p>Los niños con la ayuda de la profesora crearán rimas con las imágenes, teniendo en cuenta el título y el contenido. Luego dictan a la docente y ella escribe.</p> <p>Revisión y mejora:</p> <p>La profesora invita a un niño del grupo para salir al frente y exponga su rima creada.</p> <p>Publicación:</p> <p>Los trabajos o rimas creado por los niños es expuesto al momento que llegue los padres.</p>
<p>Cierre</p>	<p>¿Les gustó lo que hicimos?</p> <p>¿Qué hemos utilizado?</p>

SESIÓN DE APRENDIZAJE

IE : N° 20955 – 2 “NACIONES UNIDAS”
EDAD: 5 años **SECCIÓN:** “B”
FECHA : 6 de octubre del 2019
DOCENTE : Yamili Lujan Ladera
TEMA : Agrupando nuestras prendas.

Área	Competencia	Capacidad	Desempeños
Matemática	resuelve problemas de cantidad”	Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.	Usa algunas expresiones que muestran su comprensión acerca de la cantidad, peso y el tiempo –“muchos”, “pocos”, “pesa mucho”, “pesa poco”, “un ratito”–

Procesos pedagógicos	Secuencia didáctica / Actividades permanentes
Inicio	<p>Problematización:</p> <p>La profesora muestra una caja de sorpresas.</p> <p>Pregunta: ¿Qué habrá dentro de esta caja de sorpresas?</p> <p>¿Para qué nos sirve?</p> <p>Motivación:</p> <p>La docente invita a un niño a mostrar lo que hay dentro de la caja de sorpresas y menciona que prendas usan cuando hace frío y cuando hace calor.</p> <p>Saberes previos:</p> <p>¿Qué prendas usamos cuando hace calor?</p> <p>¿Qué prendas usamos cuando hace frío?</p> <p>¿Usaremos casaca cuándo hace calor?</p>

	<p>Conflicto cognitivo:</p> <p>¿Qué pasaría si no nos abrigamos cuando hace frío?</p> <p>¿Qué pasaría si no usáramos ropa?</p> <p>Propuesta pedagógica:</p> <p>Hoy agruparemos nuestras prendas por estaciones (frío – calor)</p>
Desarrollo	<p>Vivencia con el cuerpo:</p> <p>Salimos con los niños al patio y se agruparán libremente y luego se agruparán todos lo que usan falda y otro grupo lo que usan pantalón.</p> <p>¿De qué otra forma nos podemos agrupar?</p> <p>¿Fue fácil o difícil?</p> <p>Manipulación de material concreto:</p> <p>Le entregamos diversos materiales y los niños comienzan a agrupar por tamaño, forma y color.</p> <p>Representación gráfica:</p> <p>Le entregaremos hojas y que ellos dibujen la actividad realizada.</p> <p>Verbalización: El niño explicará lo que dibuje con sus propias palabras.</p>
Cierre	<p>¿Qué hemos hecho hoy?</p> <p>¿Qué materiales hemos utilizado?</p>

SESIÓN DE APRENDIZAJE

I.E : Naciones Unidas

GRADO : 5 años

SECCIÓN: B

DOCENTE: Yamilí Luján Ladera

FECHA : 16 de septiembre del 2019

TÍTULO : Jugando con mi cuerpo

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	Desempeños
Personal social	.Construye su identidad	• Se valora a sí mismo.	Expresa sus emociones; utiliza para ello gestos, movimientos corporales y palabras. Identifica sus emociones y las que observa en los demás cuando el adulto las nombra

Procesos pedagógicos	Secuencia didáctica / Actividades permanentes
Inicio	Salimos al patio hacemos la asamblea con los niños recordando nuestros acuerdos. La profesora conjuntamente con los niños contamos la canción “Mi cuerpo se está moviendo”. Realizamos diferentes movimientos libres con nuestro cuerpo. Luego la profesora dará las indicaciones para realizar los movimientos.
	Invitamos a 2 niños al frente a hacer diferentes movimientos con su cuerpo y vamos mencionando cada una de sus extremidades y a reconocerlo. Pregunta:

Desarrollo	<p>¿Qué tenemos en nuestro cuerpo?</p> <p>¿Con qué sostiene mi cuerpo con mis brazos o piernas?</p> <p>¿Qué movimientos puede hacer con tu cuerpo?</p> <p>Le entregaremos hojas y ellos dibujarán lo que más les gustó de la actividad que hicimos?</p>
Cierre	<p>¿Qué hemos aprendido hoy?</p> <p>¿Con qué hemos trabajado?</p>

SESIÓN DE APRENDIZAJE

I.E : N° 20955 – 2 “NACIONES UNIDAS”
EDAD: : 5 años SECCIÓN: “B”
FCHA : 29 de octubre del 2019
DOCENTE : Yamili Lujan Ladera
TEMA : Reconociendo mi personaje favorito

Área	Competencia	Capacidad	desempeños
Comunicación	Se expresa creativamente a través de diversos lenguajes artística.	Comunica sus ideas y sentimientos a través de producciones artísticas en los diversos lenguajes.	Representa figuras humanas, animales o seres de la naturaleza o lugares y situaciones a su manera usando diversos medios gráficos y plásticos.
Procesos pedagógicos	Secuencia didáctica / Actividades permanentes		
Inicio	<p>Hacemos la asamblea y recordando nuestro acuerdo de la clase anterior.</p> <p>Problematización:</p> <p>¿De quién hablamos ayer?</p> <p>¿Cómo te sentirías si te tratan mal?</p> <p>Motivación:</p> <p>La profesora indica a los niños que haremos un grupo que se llama “Soy un niño estrella”.</p> <p>La maestra enseña una caja de regalo donde están los nombres de todos los niños y se chocolatea la caja y saldrá el nombre de un niño, quien salga elegido pasará a sentarse en el centro donde estará una silla y se le</p>		

	<p>pondrá una estrella al niño elegido.</p> <p>Recojo de saberes de previos:</p> <p>Sacamos de la caja de sorpresa el nombre del niño elegido.</p> <p>Pregunta:</p> <p>¿Qué nombre dirá aquí?</p> <p>¿Quién será el niño estrella?</p> <p>Proceso pedagógico</p> <p>Hoy aprenderán el buen trato a mis compañeros y compañeras.</p>
Desarrollo	<p>La profesora invita al niño elegido a sentarse para ser entrevistado y así será con los demás niños.</p> <p>Realizamos las preguntas: ¿Les gusta el juego? ¿Cómo debemos tratar a nuestros amigos?</p> <p>Durante el discurso.</p> <p>La maestra explicará que cada uno es muy especial para su familia y para Dios.</p> <p>Todos ustedes tienen diferentes cualidades muy buenas y por ello son importantes</p> <p>Después del discurso.</p> <p>Se le entregará a cada niño hojas bond y ellos dibujan a su mejor amigo (a) y le entregarán al amigo que dibujaron.</p>
Cierre	<p>¿Qué hicimos hoy?</p> <p>¿Cómo lo hemos hecho?</p> <p>¿Cómo hemos aprendido?</p>

SESIÓN DE APRENDIZAJE

IE : N° 20955 – 2 “NACIONES UNIDAS”
EDAD: : 5 años **SECCIÓN:** “B”
FECHA : 29 de octubre del 2019
DOCENTE : Yamili Lujan Ladera
TEMA : El buen trato

Área	Competencia	Capacidad	Desempeños
Personal social	construye su identidad”	Autorregula sus emociones.	Reconoce sus intereses, preferencias, características físicas y cualidades, las diferencia de las de los otros a través de palabras o acciones.

Procesos pedagógicos	Secuencia didáctica / Actividades permanentes
Inicio	<p>Hacemos la asamblea y recordando nuestro acuerdo de la clase anterior.</p> <p>Problematización:</p> <p>¿De quién hablamos ayer?</p> <p>¿Cómo te sentirías si te tratan mal?</p> <p>Motivación:</p> <p>La profesora indica a los niños que haremos un grupo que se llama “Soy un niño estrella”.</p> <p>La maestra enseña una caja de regalo donde están los nombres de todos los niños y se chocolatea la caja y saldrá el nombre de un</p>

	<p>niño, quien salga elegido pasará a sentarse en el centro donde estará una silla y se le pondrá una estrella al niño elegido.</p> <p>Recojo de saberes de previos:</p> <p>Sacamos de la caja de sorpresa el nombre del niño elegido.</p> <p>Pregunta:</p> <p>¿Qué nombre dirá aquí?</p> <p>¿Quién será el niño estrella?</p> <p>Proceso pedagógico</p> <p>Hoy aprenderán el buen trato a mis compañeros y compañeras.</p>
Desarrollo	<p>La profesora invita al niño elegido a sentarse para ser entrevistado y así será con los demás niños.</p> <p>Realizamos las preguntas: ¿Les gusta el juego? ¿Cómo debemos tratar a nuestros amigos?</p> <p>Durante el discurso.</p> <p>La maestra explicará que cada uno es muy especial para su familia y para Dios.</p> <p>Todos ustedes tienen diferentes cualidades muy buenas y por ello son importantes</p> <p>Después del discurso.</p> <p>Se le entregará a cada niño hojas bond y ellos dibujan a su mejor amigo (a) y le entregarán al amigo que dibujaron.</p>
Cierre	<p>¿Qué hicimos hoy?</p> <p>¿Cómo lo hemos hecho?</p> <p>¿Cómo hemos aprendido?</p>

SESIÓN DE APRENDIZAJE

I.E : Naciones Unidas

GRADO : 5 años

SECCIÓN: B

DOCENTE: Yamilí Luján Ladera

FECHA : 18 de noviembre del 2019

TÍTULO : Hoy nos divertimos con la música entre amigos

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	Desempeños
Personal Social	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	<p>Interactúa con todas las personas.</p> <p>Participa en acciones que promuevan el bienestar común</p>	<p>. Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas, basados en el respeto y el bienestar de todos, en situaciones que lo afectan o incomodan a él o a alguno de sus compañeros. Muestra en las actividades que realiza, comportamientos de acuerdo con las normas de convivencia</p>

Procesos pedagógicos	Secuencia didáctica / Actividades permanentes
Inicio	<p>La Profesora saluda a los niños, ellos ingresan al aula, colocan sus pertenencias en el estante, luego ubican sus loncheras en su respectivo lugar, la auxiliar colabora en marcar la asistencia. Planificación y organización del juego con los <i>niños</i>: Los niños se organizan decidiendo ¿A que jugarán? ¿Con que jugarán?, luego verbalizarán el juego y con qué materiales representarán sus juegos. Luego los niños mencionan las normas de convivencia durante la hora de juego libre en los sectores.</p> <p>Desarrollo del juego: La docente observa con atención y registra sus</p>

	<p>observaciones, respeta el modo de juego de cada niño. Anticipa la terminación de juego con empatía (10 minutos).</p> <p>Socialización, representación, meta cognición y orden: Luego de ordenar, brindamos un tiempo a los niños para que dibujen libremente lo que jugaron. Promovemos la participación de todos en el juego y así realizar sus representaciones.</p>
Desarrollo	<p>La docente Invita a una niña o niño para que te acompañe a realizar un determinado quehacer de la casa. Y mientras lo hacen, vas a poner de fondo una melodía que te gusta mucho. Luego, pregúntale: ¿qué música te gusta? ¿A qué miembro de tu familia le gusta bailar?</p> <p>Después de que hayan elegido y escuchado la música que más les agrada a cada una/o, de tu familia reunirás a otros familiares que vivan contigo para preguntarles ¿cuáles son sus gustos musicales?</p> <p>Luego pídele a tu niña o niño que les pregunte a cada uno: ¿Cuál es tu música favorita?, y el niño ira anotando en un papel de reúso las respuestas que vayan mencionando. Finalmente la docente pedirá que dibujen en una hoja la actividad realizada.</p>
Cierre	<p>¿Qué hemos aprendido hoy?</p> <p>¿Cómo te sientes después de haber realizado esta actividad?</p>

