

FACULTAD DE
EDUCACIÓN E IDIOMAS

ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE
INICIAL



LA EL JUEGO SIMBÓLICO PARA
MEJORAR LAS HABILIDADES
COMUNICATIVAS EN NIÑOS DE 5 AÑOS
DE LA I.E.I “SAN JOSÉ- LA PASCANA”-
COMAS, 2016.

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL
DE: Licenciado (a) en Educación Inicial

AUTOR (A):

Kenia Joselyn Hurtado Barreto

ASESOR (A):

Dr. Jorge Alberto Flores Morales

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Atención Integral al infante, niño, y adolescente.

LIMA – PERÚ

2017

PAGINA DEL JURADO

Dra. Juana Cruz Montero
Presidente

Mg. Patricia Cucho Leyva
Secretaria

Dr. Flores Morales, Jorge Alberto
Vocal

Dedicatoria

Dedico el presente trabajo a mis padres José y Nelly por su apoyo incondicional, sus consejos y las fuerzas que me dan para siempre salir adelante.

Agradecimiento

A mi docente de la carrera, Dr. Juana Cruz Montero por su experiencia científica y teórica para la concreción del estudio.

A mi asesor temático Dr. Flores Morales, Jorge Alberto.

A mi madre por ser mi impulso a salir siempre adelante pese a obstáculos o adversidades.

DECLARATORIA DE AUTENCIDAD

Yo Kenia Joselyn Hurtado Barreto con DNI N° 75132488 , a efecto de cumplir con las disposiciones vigentes consideradas en el reglamento de Grados y Títulos de la Universidad César Vallejo, Facultad de Educación, Escuela Profesional de Educación Inicial, declaro bajo juramento que toda la documentación que acompaño es veraz y auténtica.

Así mismo, declaro también bajo juramento que todos los datos e información que se presenta en la presente tesis son auténticos y veraces.

En tal sentido asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto en los documentos como de información aportada por la cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas de la Universidad César Vallejo.

Lima, 9 Diciembre de 2016

Kenia Joselyn Hurtado Barreto

PRESENTACIÓN

Señores miembros del Jurado:

En cumplimiento del Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad César Vallejo presento ante ustedes la Tesis titulada “El juego simbólico para mejorar las habilidades comunicativas en niños de 5 años de la I.E.I San José- La Pascana” - Comas, 2016. La misma que someto a vuestra consideración y espero que cumpla con los requisitos de aprobación para obtener el título Profesional de Licenciatura. La presente investigación está estructurada en siete capítulos. En el primero trata sobre la realidad problemática, trabajos previos: Internacionales como Nacionales, teorías relacionadas al tema, formulación del problema, justificación del estudio, hipótesis, Objetivo: general y específicos; en el capítulo segundo concierne al Desarrollo, sobre el diseño de investigación, Variables, operacionalización, la población y muestra, técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad, métodos de análisis de datos y por último aspectos éticos. El tercer capítulo presenta los resultados. El cuarto capítulo refiere a la discusión de resultados, lo cual implica la descripción de cada variable y la relación entre ellas. Asimismo incluimos las conclusiones, recomendaciones y las referencias bibliográficas como los anexos correspondientes.

Kenia Joselyn Hurtado Barreto

ÍNDICE

Página del Jurado.....	ii
Dedicatoria.....	iii
Agradecimiento.....	iv
Declaratoria de autenticidad.....	v
Presentación.....	vi
Índice.....	vii
Índice de tabla.....	ix
Índice de figuras.....	xi
RESÚMEN.....	xii
ABSTRACT.....	xiii
I. INTRODUCCIÓN.....	13
1.1. Realidad problemática.....	13
1.2. Trabajos previos.....	14
1.3. Teorías relacionadas al tema.....	15
1.4. Formulación del problema.....	21
1.5. Justificación del estudio.....	22
1.6. Hipótesis.....	23
1.7. Objetivos.....	24
II. MÉTODO.....	25
2.1. Diseño de investigación.....	25
2.2. Variables , Operacionalización.....	26
2.3. Población y muestra.....	29
2.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad.....	30
2.5. Métodos de análisis de datos.....	33
2.6. Aspectos éticos.....	35

III. RESULTADOS	36
3.1.Resultado descriptivo general.....	36
3.2.Resultado inferencial general.....	41
IV. DISCUSIÓN	48
V. CONCLUSIONES	51
VI. RECOMENDACIONES	52
VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	53
ANEXOS	55
Anexo 01: Instrumento.....	55
Anexo 02: Baremos.....	57
Anexo 03: Matriz de consistencia.....	58
Anexo 04: Prueba de confiabilidad: Alfa de Cronbach.....	61
Anexo 05: Base de datos Excel (Prueba piloto).....	62
Anexo 06: Rúbrica del instrumento.....	63
Anexo 07: Validez del instrumento.....	67
Anexo 08: Pre test.....	70
Anexo 09: Post test.....	71
Anexo 10: Programa.....	73

Índice de tablas

N ^a	Descripción	Pág.
Tabla 1	Operacionalización	28
Tabla 2	Población del estudio	30
Tabla 3	Rangos y Puntajes	32
Tabla 4	Validación de expertos	33
Tabla 5	Estadística de fiabilidad	33
Tabla 6	Pruebas de normalidad de diferencia.	34
Tabla 7	Tablas cruzadas de medidas pre y postest del G.C y G.E.	36
Tabla 8	Tabla cruzada de la dimensión expresión oral.	37
Tabla 9	Tabla cruzada de la dimensión producción de textos.	38
Tabla 10	Tabla cruzada de la dimensión comprensión de textos.	39
Tabla 11	Tabla cruzada de la dimensión expresión artística.	40
Tabla 12	Medidas de tendencia central de la variable habilidades comunicativas.	42
Tabla 13	Prueba t student para muestras de la variable habilidades comunicativas.	42
Tabla 14	Mediadas de tendencia central de la dimensión expresión oral.	43
Tabla 15	Prueba t student para muestra de la dimensión expresión oral.	44
Tabla 16	Medidas de tendencia central de la dimensión producción de textos	45
Tabla 17	Prueba t student para muestra de la dimensión producción de textos.	45
Tabla 18	Medidas de tendencia central de la dimensión comprensión de textos.	46
Tabla 19	Prueba t student para muestra de la dimensión comprensión de textos.	46

Tabla 20	Medidas de tendencia central de la dimensión expresión artística.	47
Tabla 21	Prueba t student para muestras de la dimensión expresión artística.	48

Índice de figuras

N ^a	Descripción	Pág.
Figura 1	Porcentajes de la variable habilidades comunicativas.	37
Figura 2	Porcentaje de la dimensión expresión oral.	38
Figura 3	Porcentaje de la dimensión producción de textos.	39
Figura 4	Porcentaje de la dimensión comprensión de textos.	40
Figura 5	Porcentaje de la dimensión expresión artística.	41

RESUMEN

El objetivo de esta investigación fue determinar la influencia del juego simbólico para mejorar las habilidades comunicativas en niños de 5 años de la I.E.I “San José-La Pascana” –Comas, 2016, teniendo una población de 37 niños y la muestra fue de 20 niños del aula experimental, el tipo de muestreo es no probabilístico por conveniencia, el tipo de investigación fue cuantitativo, cuaisexperimental. Los datos fueron recolectados aplicando el instrumento de escala valorativa para medir las habilidades comunicativas en los niños de 5 años, estos datos fueron procesados y analizados utilizando el software SPSS. En relación a la variable habilidades comunicativas en la medida pre test presentó una disminución notable de 100% del total de estudiantes del aula experimental se encontraban en un nivel bajo de 10%, luego de aplicar el programa del juego simbólico. Se evidencio lo contrario en la medida pos test se aprecia que el 60% del total presentó alto nivel de habilidades comunicativas, A través de la prueba de estadística de Rangos con signo de kolmogorov con una significancia mayor al índice permitido ($p > .005$) que el programa de juegos simbólico fue eficaz con una distribución normal en el desarrollo de las habilidades comunicativas en niño de 5 años.

Palabras claves: habilidades comunicativas, juego simbólico, expresión oral, producción de textos, comprensión de textos y expresión artística.

ABSTRAC

The objective of this research was to determine the influence of the symbolic play to improve communicative skills in children of 5 years of the IEI "San José-La Pascana" -Comas, 2016, having a population of 37 children and the sample was 20 children Of the experimental classroom, the type of sampling is non-probabilistic for convenience, the type of research was quantitative, quays experimental. The data were collected by applying the scale instrument to measure communicative abilities in 5-year-old children. These data were processed and analyzed using SPSS software. Regarding the variable communicative skills in the pre-test measure showed a remarkable decrease of 100% of the total students of the experimental classroom were at a low level of 10%, after applying the program of the symbolic game. It was evidenced to the contrary in the post test measure that 60% of the total had high level of communicative abilities, through the statistical test of Ranks with Kolmogorov sign with a greater significance to the allowed index ($p > .005$) That the symbolic play program was effective with a normal distribution in the development of communicative skills in a 5-year-old child

Keywords: Communicative skills, symbolic play, oral expression, text production, text comprehension and artistic expression.

I. INTRODUCCION

1.1 Realidad Problemática

Hoy en día sabemos que las habilidades comunicativas forman parte de la vida de todo ser humano. Es decir, desde que nace necesita comunicarse y expresarse con los demás.

Yera Coordinadora de Carrera del Centro Universitario Municipal Lajas, Cienfuegos, Cuba. Refiere que las habilidades comunicativas son importantes para los estudiantes porque valora su comportamiento comunicativo, así como reconoce las insuficiencias y zonas de éxito en el área de la comunicación interpersonal, pues este es el primer paso para desarrollar habilidades.

Por ello a nivel mundial Laurate International Universities en su manual para estudiantes universitarios: Un recurso para enseñar habilidades, refieren al desarrollo que permite la autonomía y la madurez del estudiante, puesto que este depende de un docente que trabaje su pensamiento crítico teniendo en cuenta recursos pedagógicos, que aun en algunos países carecen de estas herramientas necesarias para comunicarse.

A nivel del país en la Universidad Peruana Cayetano Heredia, la Mgtr María del Rosario Rivas Plata Álvarez menciona que las habilidades comunicativas en las que se encuentran las instituciones educativas partiendo de los docentes muestran poco avance, debido a que muchos de ellos no tienen comprensión ni producción de textos, de forma que este resultado se dio en la culminación de un programa académico.

A nivel local la Ugel 04 ve como prioridad que los estudiantes puedan tener habilidades comunicativas, debido a la poca interacción que muestran en las instituciones, por ello ve importante las capacitaciones a los docentes, para que a través de ellos realicen las diversas dinámicas y pruebas en donde la principal intención es entablar comunicación entre los niños y niñas, para las diversas organizaciones en las escuelas.

En el aula Naranja de 5 años de la I.E.I San José- La Pascana, la coordinadora expuso que en el PEI una de las problemáticas de los niños es la falta de

comunicación, para poder expresarse con sus propias palabras mediante un diálogo.

1.2 Trabajos Previos

Nacionales

Urbina, (2013), en su tesis para optar el Título de Magíster en ciencias de la educación *“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”*. En la Universidad Nacional Enrique Guzmán y Valle escuela de postgrado. La presente investigación tuvo como objetivo determinar de qué manera se desarrolla las habilidades comunicativas a través de las actividades lúdicas en niños menores de 4 años de la set del módulo 41 de Puente piedra. La población es de 100 niños, cuya muestra es de 20 estudiantes. El tipo de investigación es aplicada de diseño cuasi- experimental y aplicó las técnicas de ficha de observación, lista de cotejos y sesiones. Los resultados fueron en la prueba del pre test 0% es decir deficiente y luego de la aplicación incremento a 70% el aula experimental es decir bueno. Llegando a la conclusión de que el desarrollo a través de las diversas actividades de las habilidades comunicativas se da en base al trabajo de reconocimiento de rimas, porque permite desarrollar la comunicación oral, expresión y comprensión siendo favorable para el niño.

Cárdenas (2012), en su tesis para optar el Título de Bachiller en educación *“Efectos de un programa de estrategias comunicativas para estimular el lenguaje oral en preescolares de cinco años- Callao”*. En la Universidad San Ignacio de Loyola, mención en psicopedagogía de la infancia. La presente investigación tuvo como objetivo general determinar los efectos de un programa de estrategias comunicativas para estimular el lenguaje oral en preescolares de 5 años de una institución educativa del Callao. El tipo de investigación es tecnológica de diseño cuasi- experimental y aplicó las técnicas de ficha técnica. La población fue de 300 y la muestra de 48 estudiantes. Los resultados obtenidos fueron en la prueba de lenguaje oral en pre test 24% y en el pos test después de la aplicación del programa 64%. Llegando a la conclusión que si se pudo determinar los efectos del programa

de estrategias comunicativas, porque es eficaz, y ayuda a la mejora del estímulo en el lenguaje oral en los niños de 5 años.

Internacionales

Salas, (2014), en su tesis para optar el título de Licenciada en ciencias de la educación mención "Educación infantil" *"El juego simbólico y su incidencia en el desarrollo de lenguaje en los niños y niñas de 3 a 5 años de edad del centro infantil "Ejercito #3 Ubicado en la ciudad de Quito.* La presente investigación tuvo como objetivo analizar la incidencia del juego simbólico en el desarrollo del lenguaje de los niños de 3 a 5 años, además diagnosticar el nivel de conocimiento de las educadoras y la aplicación del juego simbólico para desarrollar el lenguaje. El tipo de investigación fue correlacional, La población fue de 55 niños, cuya muestra es de 30 niños, a fin de tener obtener los datos necesarios para la investigación se aplicó las técnicas de guía de observación a los niños, encuestas a los profesores y padres de familia. Los resultados fueron, el uso del desarrollo del desarrollo del lenguaje se ha encontrado mayor facilidad al adquirir y pronunciar correctamente nuevas palabras, reflejado de 40 a 60,67% que si logro. Llegando a la conclusión que el juego simbólico tuvo incidencia en el desarrollo de lenguaje de los niños de 3 a 5 años, además que hubo un incremento en: su vocabulario, expresión de sus ideas y en su comprensión, mejorando las relaciones sociales con sus pares.

Márquez, (2015), en su tesis para optar el Título de Magíster en ciencias de la educación *"El desarrollo de las capacidades comunicativas y sociales en niños de 2-3 años durante el juego"*. En la Pontificia Universidad Católica del Ecuador. Cuyo objetivo general fue determinar las capacidades sociales y comunicativas a través de la utilización del juego durante el proceso de aprendizaje en niños de 2- 3 años. El tipo de investigación es cuasi-experimental, La población es de 20 niños, cuya muestra es de 14 niños, a fin de obtener los datos necesarios para la investigación se aplicó la técnica del test estandarizado. Los resultados fueron que el uso del desarrollo de las capacidades comunicativas en el grupo experimental, que comenzó teniendo un valor de 16.3% luego de exponerse a varios juegos, obtuvo un valor de 33% Llegando a la conclusión que si se puede determinar las capacidades comunicativas, a través del juego porque es una necesidad y representa la herramienta de aprendizaje para que el niño pueda auto-conocerse.

Reino y Tipán, (2011), en su tesis para optar el Título de licenciada en psicología educativa con especialización en educación inicial. *“Juego simbólico como estrategia metodológica para desarrollar el lenguaje en niños/as de 4 a 5 años”*. La presente investigación tuvo como objetivo general establecer la relación que existe entre el juego simbólico y el lenguaje en niños/as de 4 a 5 años. El tipo de investigación es analítico- descriptivo, cuya muestra es de 15 a 20 estudiantes y la población es de 25 centros de desarrollo infantiles. Para la investigación se aplicó la técnica de encuesta para los infantes. Los resultados fueron que el 92% de los docentes encuestados afirman que el juego simbólico tiene la capacidad para expresar emociones, sentimientos y asumir roles, seguido de un 88% que permite el desarrollo de la imaginación y la fantasía. Llegando a la conclusión de que si se estableció la relación entre el juego simbólico y el lenguaje, favoreciendo una actividad natural del niño que implica acción en el desarrollo intelectual de los niños de 4 a 5 años.

1.3 Teorías relacionadas al tema

El Juego

Para Raznoszyk, (2008) El juego es la expresión superior en la que si el niño no juega da a conocer su mundo interno, la cual en oportunidades es incomprendido o de otro mundo (p.1).

Por ende ella menciona a Piaget que nos dice: “El juego es el reflejo de la experimentación del niño con el mundo. Es una transformación activa entre sujeto y objeto, a través de procesos de asimilación y acomodación” (p.8).

Dentro de los procesos mencionados se encuentra un tipo de juego que es el simbólico, en el cual a través de ello busca una manera de que los niños puedan expresarse y experimentar su mundo.

El Juego simbólico

El juego simbólico o de representación se inicia de los 2 a los 7 años de edad en la etapa pre operacional de Piaget. Este juego es imaginativo, por que el niño mediante actividades simbólicas puede representar a cualquier sujeto o darle otro valor a un objeto existente.

También Piaget menciona que “Cuando el niño se encuentra en este estadio, el conjunto de manifestaciones simbólicas son: la imitación, el lenguaje, el dibujo y la imagen mental” (Gómez, 2003, p.18).

Dimensiones del juego simbólico

Salas (2014) Tomando referencia de Fein, Nicolich y Fenson que el nivel del juego simbólico se evaluó teniendo en cuenta estas cuatro dimensiones para su estudio, las cuales son:

La Integración

La integración refiere al cuerpo estructural del juego, a través de la simulación espontánea que se da en el proceso de roles en las actividades, que va de las acciones aisladas a las combinaciones en secuencias (p.183).

Con esto quiere decir, que el niño puede realizar una actividad partiendo de sí mismo, es decir siendo él, el protagonista de un rol y a la vez le permite la adquisición al lenguaje, porque expresa las combinaciones secuenciales como: la del personaje con el objeto, la acción del objeto y él en acción.

La Sustitución

La sustitución consiste en separar las relaciones existentes de un objeto real, al significado de un objeto simbólico (p.179).

En otras palabras como ejemplo se toma un objeto de un valor existente, es decir una “escoba”, y a través del juego espontáneo el niño le da una función diferente una “nave”, de modo que la representación del objeto es totalmente distinta.

La Descentración

La descentración abarca a las acciones involucradas con otros participantes durante el juego, estos niños se involucran primero de manera pasiva, y a través de las acciones simbólicas que esté realiza. Se convertirá en elemento indispensable (p.137).

La planificación

La planificación es la dimensión que indica que el niño alcanzó la madurez, porque anticipa mentalmente lo que va a realizar, además que a los 2 años de edad aparecen indicios de la preparación del juego antes de ser “jugado” (p.137).

Según las dimensiones mencionadas acerca del juego simbólico, refiere a que es importante que los niños puedan involucrarse con otros en la etapa madura, es decir buscar en ellos la capacidad de comunicarse. Y la mejor manera es utilizando las diversas habilidades comunicativas, para entablar relaciones con los demás en el juego.

Habilidades comunicativas

Cassany (2000) trabaja el enfoque Sociolingüística del aprendizaje comunicativo, el cual menciona que es la ciencia interdisciplinaria que estudia las relaciones mutuas entre lengua y sociedad (p.461).

De la misma forma las habilidades comunicativas son el medio de comunicación para expresarse y relacionarse con el mundo, como necesidad del ser humano.

Según Cassany (2003) menciona que estas habilidades tienen como finalidad diversos objetivos que tiene que ver con la manera de aprender a comunicarse, mientras que el habla consiste en un proceso asociado en signos para la otra persona, y la transformación para interpretar los signos a través de ideas “codificación y decodificación” (p.84).

Así mismo los objetivos de las habilidades están asociados a las acciones diarias de las personas, es decir nombrar un suceso o manifestar algo, ya que es un acto

de comunicación que todo ser humano desde que nace logra hacerlo desde el llanto, palabras y señas.

Además Ruiz aporta (2009) que las habilidades comunicativas permiten que nos relacionemos con las demás personas, porque a través de palabras, gestos y movimientos podrán expresarse (p.67).

Asimismo Cassany, Luna y Sanz (2003) mencionan que las habilidades comunicativas deben ser divididas en cuatro y que las personas deben dominarlas (p.88).

Dimensiones de Habilidades Comunicativas

En la actualidad, en nuestro país, en el Diseño Curricular Nacional toman las siguientes habilidades comunicativas en Educación Inicial: La expresión oral, producción de textos, comprensión de textos y expresión artística. Cassany et al. (2003) mencionan y se centran en las tres primeras dimensiones, y Steiner y su pedagogía de Waldorf da un importante aporte donde explica la última dimensión.

Expresión Oral

La expresión oral es el medio por el cual las personas establecen gestos, sonidos y señas, también es respetando el turno de diálogo de la otra persona.

Cassany et al. (2003) menciona que los alumnos ya tienen un aprendizaje acerca de vivencias, las cuales permiten que puedan defenderse en una conversación, ya que esto no debe estar centrado en que aprendan de manera determinada la gramática y lectoescritura (p.134).

De igual importancia el autor menciona que la expresión oral no debe caer solo en la escuela y maestros, porque son problemáticas sociolingüísticas y políticas, además estas responsabilidades deben estar asociadas a la zona en la que se encuentra el niño. (p.146).

Producción de textos

La producción de textos es un proceso de construcción donde se expresan ideas y sentimientos a través de la escritura, por ejemplo en Inicial el niño a partir de la producción de “rayas” puede explicar el mensaje que desea transmitir.

De la misma forma, la producción de textos esta enlazado al interés del estudiante y de su estado de ánimo, porque se ve reflejado en lo que puede producir, y para culminar tiene que ser leído por su docente, compañeros o familiares (Cassany et al., 2003).

Comprensión de textos

Cassany et al. (2003) mencionan que comprender lo que se lee es un aprendizaje importante que proporciona la educación. Por consiguiente el estudiante da el significado a lo que lee y percibe, a través de su capacidad de apreciación (p.193).

Expresión Artística

Steiner (2006) en su pedagogía de Waldorf menciona que la expresión artística forma parte de un proceso didáctico con los niños, donde es necesario considerar aspectos rítmicos y eurítmicos, es decir realizar movimientos armoniosos corporalmente, y expresando sus estados de ánimos lo cual es llamado también un medio de comunicación (p.4).

De igual importancia se debe conocer el desarrollo físico como emocional y espiritual del protagonista, es decir el estudiante, para la contribución de sus diversas manifestaciones, vivencias y experiencias, a través de artes visuales (p.5)

1.4 Formulación del problema

Problema general:

¿Cuál es la influencia del juego simbólico para mejorar las habilidades comunicativas en estudiantes de 5 años de la I.E.I “San José- La Pascana” -Comas, 2016?

Problemas Específicos:

¿Cuál es la influencia del juego simbólico para mejorar la expresión oral en estudiantes de 5 años de la I.E.I “San José- La Pascana” -Comas, 2016?

¿Cuál es la influencia del juego simbólico para mejorar la producción de textos en estudiantes de 5 años de la I.E.I “San José- La Pascana” -Comas, 2016?

¿Cuál es la influencia del juego simbólico para mejorar la comprensión de textos en estudiantes de 5 años de la I.E.I “San José- La Pascana” -Comas, 2016?

¿Cuál es la influencia del juego simbólico para mejorar la expresión artística en estudiantes de 5 años de la I.E.I “San José- La Pascana” -Comas, 2016?

1.5 Justificación del estudio

La investigación es significativa porque nos permite conocer la importancia del juego simbólico en el mejoramiento de las habilidades comunicativas, y asimismo apreciar la trascendencia de comunicarse para poder crear relaciones con el resto de personas, de diferentes maneras como expresar: sentimientos, opiniones e ideas, y también su valor práctico a los educadores de porque el Juego simbólico es de suma importancia en la vida del niño, ya que permite crear, transformar y vivir experiencias, dando una forma diferente a la de sí para pensar y sentir menciona Ruiz, (2011).

A sí mismo, nuestro trabajo es original y pertinente porque responde a las demandas y necesidades de la educación y su importancia de mejorar las habilidades comunicativas a partir del nivel social y educación general básica teniendo en cuenta que el diseño es cuasi experimental y se tiene dos grupos: experimental y de control.

Finalmente este trabajo es viable porque fue realizado en un tiempo razonable, con la disponibilidad y espacio necesario, también para la recolección de datos se accedió a diversas bibliotecas y de uso propio, la Universidad brindó la asesoría temática y metodológica de un docente de la Universidad César Vallejo Además de la facilidad que dieron los colegios para la siguiente investigación.

1.6 Hipótesis

Hipótesis General

La aplicación del juego simbólico influye en la mejora de las habilidades comunicativas en niños de 5 años de la I.E.I “San José- La Pascana” -Comas, 2016.

Hipótesis específicas

La aplicación del juego simbólico influye en la mejora de la expresión oral en niños de 5 años de la I.E.I “San José- La Pascana” -Comas, 2016.

La aplicación del juego simbólico influye en la mejora de la producción de textos en niños de 5 años de la I.E.I “San José- La Pascana” -Comas, 2016.

La aplicación del juego simbólico en la mejora de comprensión de textos en niños de 5 años de la I.E.I “San José- La Pascana” -Comas, 2016.

La aplicación del juego simbólico en la mejora de la expresión artística en niños de 5 años de la I.E.I “San José- La Pascana” -Comas, 2016.

1.7 Objetivos

Objetivo General:

Determinar la influencia del juego simbólico para mejorar las habilidades comunicativas en niños de 5 años de la I.E.I “San José- La Pascana” -Comas, 2016.

Objetivos Específicos:

Determinar la influencia del juego simbólico para mejorar la expresión oral en niños de 5 años de la I.E.I “San José- La Pascana” -Comas, 2016.

Determinar la influencia del juego simbólico para mejorar la producción de textos en niños de 5 años de la I.E.I “San José- La Pascana” -Comas, 2016.

Determinar la influencia del juego simbólico para mejorar la comprensión de textos en niños de 5 años de la I.E.I “San José- La Pascana” -Comas, 2016.

Determinar la influencia del juego simbólico para mejorar la expresión artística en niños de 5 años de la I.E.I “San José- La Pascana” -Comas, 2016.

II. MÉTODO

2.1 Diseño de investigación

El nivel de investigación es explicativo, porque busca encontrar las causas de ciertos fenómenos, para mejorar las habilidades comunicativas en niños a través de la actividad lúdica y su objetivo será explicar porque ocurre y se da, con el fin de contribuir al desarrollo del conocimiento científico.

Lo dicho hasta aquí supone que, esté nivel de estudio busca determinar las causas de los fenómenos físicos como sociales, generando un sentido de entendimiento con dos o más variables y son sumamente estructurados (Hernández, Fernández y Baptista, 2010, p.77).

Es decir, se centra en explicar porque acontecen estos fenómenos y cuáles son las condiciones en las que se manifiestan.

El tipo de investigación es aplicada, porque busca modificar conocimientos adquiridos, mientras va adquiriendo otros para transformar y producir cambios basados en la investigación (Murillo, 2008, p.159).

Por lo cual este tipo de investigación, refiere como un aporte a los problemas prácticos.

El diseño de la investigación es experimental, porque va a utilizar la variable independiente para observar los efectos sobre la manipulación con la variable dependiente (Hernández, et al., 2010).

A la vez dentro de sus diseños se encuentra el tipo cuasi experimental que implican grupos intactos.

Esto quiere decir que se trabaja con dos grupos existentes, es decir que estos grupos ya estaban formados antes del experimento, la cual se medirá antes y después de la aplicación de sesiones como tratamiento para los cambios productivos sobre esté.

2.2 Variables, operacionalización

Variable

La presente investigación ha considerado las siguientes variables de naturaleza cuantitativa.

Variable Independiente: El juego simbólico

Variable Dependiente: Habilidades comunicativas

Definición conceptual

Variable Independiente

El juego simbólico se encuentra en el segundo estadio, donde a través de la representación de un objeto o de sí mismo crea una imagen mental que puede ser real o ficticia (Piaget citado por Gómez, 2008, p.18)

Variable Dependiente

Las habilidades comunicativas están asociadas a la manera de aprender a comunicarse para poder expresarse y relacionarse con el mundo (Cassany, et al., 2003).

Tabla 01: Operacionalización

Variable	Dimensiones	Indicadores	Valor Escala	Instrumento	Nivel y rango
Variable Independiente:	Integración	-Iniciativa -secuencia Lógica de acciones.	Valor: ordinal Inicio	Lista de cotejo	[32–53] Bajo [54–75] Regular [76–96] Alto
Juego Simbólico	Sustitución	-Utilización de juguetes reales. -Sustitución de un juguete real a imaginario.	Proceso Logro	técnica: Observación	
	Descentración	-Interactúa con su compañero. -Agrupación			
	Planificación	-Elige el lugar de su preferencia. -Escogen el material de su preferencia.			
Variable Dependiente:	Expresión oral	-Comunica -Expresa			
Habilidades	Producción de texto.	-Produce -Menciona			

Comunicativas	Comprensión de texto.	-Entiende lo que escucha. -Menciona sus ideas.
	Expresión artística.	-Se expresa a través de artes visuales. -Utiliza su cuerpo para expresarse.

Fuente: *Elaboración propia*

2.3 Población y muestra

Población

La población de la investigación se define como la totalidad del fenómeno a estudio, la cual está conformada por personas, elementos y objetos que fue delimitado en el análisis del problema de investigación (Tamayo, 2004, p.140).

Hay que mencionar, además que la población objetiva en esta investigación estará conformada por estudiantes de una institución educativa, de modo que: La población está conformada por 37 niños de 5 años de edad del colegio “San José-La Pascana” del distrito de Comas.

Muestra

En relación con la muestra Tamayo (2004) menciona “Que es el grupo de individuos que se toma de la población, para estudiar un fenómeno estadístico” (p.144).

Así mismo en la investigación se escoge un grupo intacto que se le denomina aula experimental, en la cual se trabajará con 20 niños de 5 años de edad del colegio San José- La Pascana, y la otra muestra que conforma el aula de control son 17 niños de 5 años de edad de la institución educativa ya mencionada.

Tabla 2: Población y muestra

Población	Muestra
37 niños	GE: 20 niños GC:17 niños

Fuente: Elaboración propia

Muestreo: Es no probabilístico e intencional.

Como lo dice Hernández et al., (2010) el muestro es no probabilístico, porque la selección de los grupos no depende de la probabilidad, sino de las características del investigador o de su muestra (p. 240)

2.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad

Técnica: la observación

Con respecto a técnicas para el estudio se utilizó la cuantitativa, ya que se realizó la observación, porque se consigna los datos previsto de acuerdo al problema (Briones, 2003, p.159).

Instrumento de recolección de datos

El instrumento es la escala valorativa según Barrera (2000) porque “La escala valorativa está dentro de los parámetros de la técnica de observación”

La cual va adjuntar los niveles de los niños a través de un puntaje durante el proceso de enseñanza- aprendizaje.

Todavía cabe señalar que a cada ítem le corresponde tres estados posibles: inicio, proceso y logro. Esto convierte a la escala valorativa en una herramienta de ajuste de proceso.

Así mismo tendrá como puntaje Inicio= 1, proceso=2 y logro=3

Ficha técnica

Nombre del instrumento: Escala valorativa

Autora: Kenia Joselyn Hurtado Barreto

Objetivo: El instrumento tiene como objetivo evaluar individualmente a los niños de 5 años de la I.E.I “San José- La Pascana” -Comas, 2016 para desarrollar las habilidades comunicativas con el programa del juego simbólico.

Administración individual:

El instrumento es evaluado de manera individual, considerando la rúbrica de evaluación, junto con los puntajes del rango y niveles establecidos. Luego con aspa se marcará en el recuadro según el nivel de desarrollo de habilidades comunicativas, ya sea: bajo, regular o alto donde se encuentre el niño.

Duración:

El instrumento tiene una duración de 40 minutos por ser de forma individual, dado que el instrumento cuenta con 32 ítems para evaluar y observar.

Sujeto de aplicación

Dicho instrumento es aplicado en niños de 5 años de la I.E.I San José- La Pascana en Comas.

Técnica

La técnica utilizada es la observación, en la cual se permitió recoger información para obtener resultados de los niños.

Corrección y puntuación

A continuación se presenta el cuadro de las escalas de puntuación con los que serán evaluados los niños.

Escala de puntuación

Tabla 03: Rangos y puntajes

PUNTAJE	NIVEL	DESCRIPCIÓN DE LOS RANGOS
1	Bajo	32-53
2	Regular	54-75
3	Alto	76-96

Técnica de la investigación bibliográfica

La investigación bibliográfica conoce las diferentes observaciones o datos que resultan de diversos tipos de escritos, lo cual permite obtener información necesaria como libros, revistas, periódicos, material electrónico y tesis aprobadas todo lo que sea fiable para la obtención de datos.

Validez

Según Hernández, Fernández y Baptista (2014) menciona que la validez “Es el grado en que un instrumento en verdad mide la variable que se busca medir” (p.200).

Validez por criterio de jueces. La escala preliminar SLSPC fue sometida a la opinión de tres profesionales dedicados al área laboral, y entendidos en el tema de elaboración de escalas de opinión:

Fuente:

Tabla 04: Validación de expertos

Nº	Experto	Confiabilidad
Experto 1	Dr. Juana Cruz Montero	Hay suficiencia
Experto 2	Mgtr. Augusto Mescua Figueroa	Hay suficiencia
Experto 3	Mgtr. Cucho Leyva María Patricia	Hay suficiencia

Elaboración propia

Confiabilidad

La confiabilidad se refiere al grado en que su aplicación de un instrumento repetida al mismo sujeto produce iguales resultados (Hernández et al., 2010)

Para medir el nivel de confiabilidad del instrumento de medición de la variable dependiente habilidades comunicativas, se ha recurrido a la prueba de Alfa de Cronbach aplicada en los niños de 5 años cuyo resultado fue:

Tabla 05: Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
0,95	32

Fuente: Elaboración propia

Según Herrera (2010): “La confiabilidad es el grado en que un instrumento produce resultados consistentes y coherentes, tenemos que 0,60 a 0,65 Confiable, 0,66 a 0,71 Muy Confiable y 0,72 a 0,99 altamente confiable” (p.166).

Interpretación

La prueba piloto se aplicó a 12 niños del aula naranja de 5 años del colegio “San José- La Pascana” –Comas, 2016. Lo cual pudo comprobar que el instrumento de habilidades comunicativas si es confiable con un nivel de 95, es decir altamente confiable.

2.5 Métodos de análisis de datos

Para un análisis previo de normalidad de los datos recogidos, se procedió a tabular y codificar los datos en el programa estadístico Spss 20, creando una variable diferencias por los momentos pre y postest de las muestras control y experimental; para analizar su distribución o ajuste a la normalidad estadística de datos.

Tabla 06: Pruebas de normalidad de diferencias de G.E y G.C en mediciones pre y postest.

Variables y dimensiones	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	GI	Sig.
Habilidades comunicativas Diferencias pretest	.191	17	.099	.882	17	.034
D1: Expresión oral diferencia pretest	.232	17	.016	.879	17	.031
D2: Producción de texto diferencia pretest	.214	17	.037	.814	17	.007

D3: Comprensión de texto diferencia pretest	.246	17	.007	.888	17	.044
D4: Expresión artística diferencia pretest	.142	17	,200*	.921	17	.155
Habilidades comunicativas Diferencias postest	.135	20	,200*	.924	20	.171
D1: Expresión oral diferencia postest	.164	20	,200*	.968	20	.776
D2: Producción de texto diferencia postest	.199	20	.072	.912	20	.107
D3: Comprensión de texto diferencia postest	.182	20	.136	.916	20	.125
D4: Expresión artística diferencia postest	.199	20	.072	.904	20	.079

Con respecto a este análisis, se decidió optar por el estadístico Shapiro-Wilk, ya que las muestras fueron menores a 50 datos ($n_1= 17$; $n_2= 20$ sujetos); por lo cual se obtuvo que en todas las diferencias las significancia fueron mayores al índice permitido ($p>.005$); lo que demostró que estos datos provenían de una distribución normal, por tanto, se debieron analizar con pruebas paramétricas, de las cuales se escogió la t Student para muestras independientes, por ser un estudio cuasiexperimental con un grupo control.

Para el análisis descriptivo se elaboraron los baremos necesarios con rangos y puntajes por variable Habilidades comunicativas y sus dimensiones, estableciendo 3 niveles establecidos por rangos de Alto, Regular y Bajo.

2.6 Aspectos éticos

Confidencialidad. La información obtenida guardará y difundirá solo los resultados en general del cuestionario, las encuestas serán anónimas y sin ninguna identificación de por medio.

Reserva de datos obtenidos. El análisis de la realidad a investigar se realizará a nivel macro y conjunto, por ende los resultados serán generales y servirán exclusivamente para establecer relaciones y tendencia potenciales del grupo muestral.

No difusión. Por ningún motivo se difundirá el nombre ni identidades de las personas que formaron parte de este estudio.

III. RESULTADOS

3.1 Resultado general descriptivo

Variable: Habilidades comunicativas

Tabla 07: Tablas cruzadas de medidas pre y postest, del G.C y G.E

Variable	Mediciones		Pretest (%)		Postest (%)	
	Grupos	Control	Experimental	Control	Experimental	
Habilidades comunicativas	Bajo	65	35	47	0	
	Regular	35	55	53	40	
	Logro	0	10	0	60	

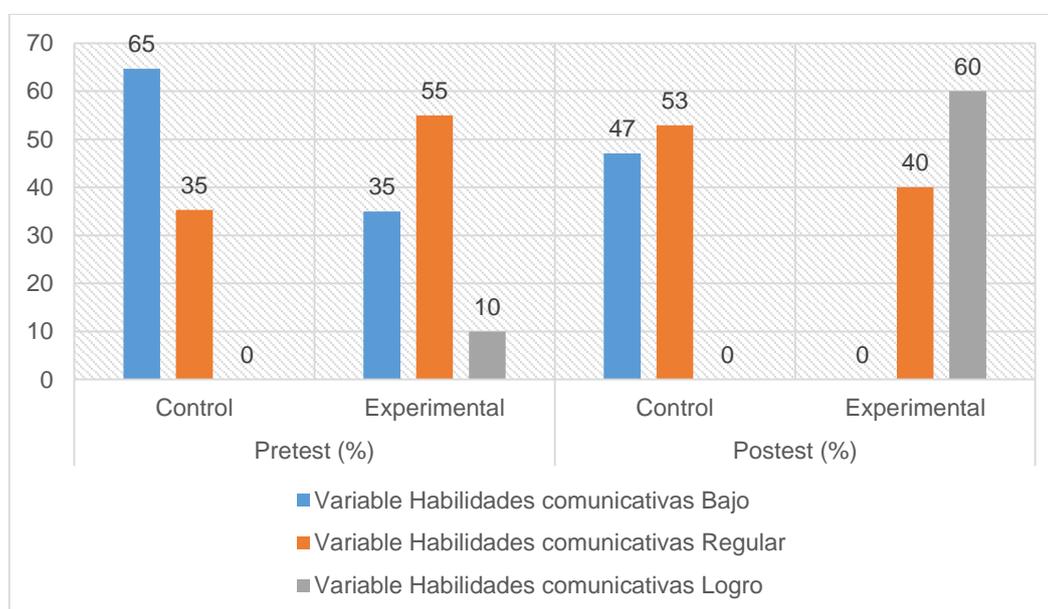


Figura 01: Porcentajes de la variable habilidades comunicativas.

Interpretación: Con respecto a la variable habilidades comunicativas (figura 1) se puede apreciar que al iniciar el programa (pre test), en el grupo control el 65% del total disminuyó al 47% en la medición pos test en el nivel bajo. Sin embargo, en el grupo experimental, hubo un aumento del 10 al 60% en el nivel de logro, por lo que estos sujetos presentarían mayor capacidad para expresarse oralmente, producir textos de forma constante y efectiva al igual que comprenderlos, y presentan una expresión artística formidable.

3.2 Resultados específicos descriptivos

Dimensión 1: Expresión oral

Tabla 08: Tablas cruzadas de la dimensión expresión oral.

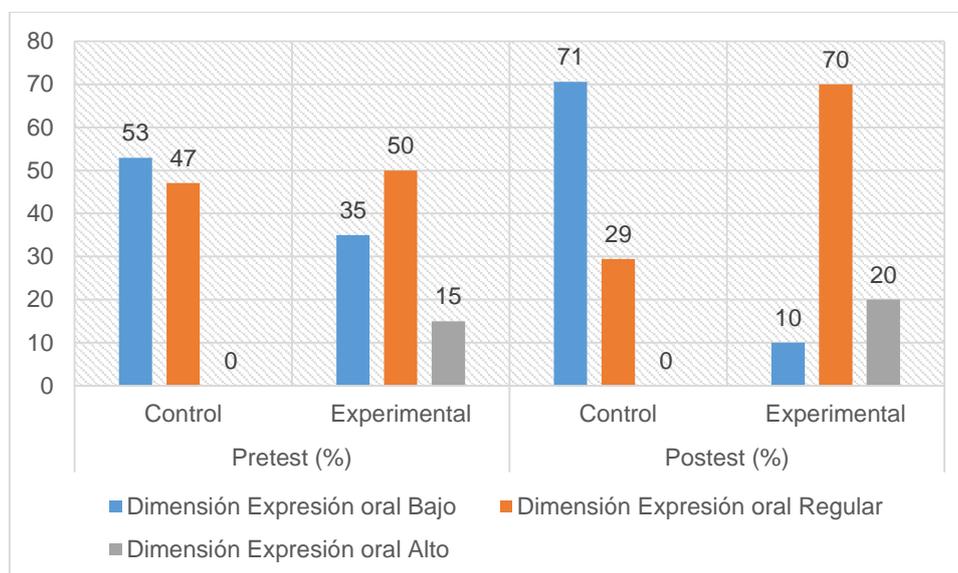


Figura 02: Porcentajes de la dimensión expresión oral.

Interpretación: Con respecto a la figura 2 (dimensión expresión oral), se observa un aumento de sujetos del 53 al 71% en la medición pre y posttest respectivamente para el nivel de bajo del grupo control. Sin embargo, existe una alza notoria entre la medición pre y posttest del grupo experimental, pues del 50 aumentaron al 70% del total de estudiantes en el nivel de proceso (disminuyendo el porcentaje del nivel bajo); y un aumento del 15 al 20% del total al nivel de alto, por lo cual los sujetos de ubicados en este nivel comunican y expresan mensajes de forma efectiva y constante.

Dimensión 2: Producción de textos

Dimensión Expresión oral	Mediciones	Pretest (%)		Posttest (%)	
	Grupos	Control	Experimental	Control	Experimental
Bajo		53	35	71	10
Regular		47	50	29	70
Alto		0	15	0	20

Tabla 09: *Tablas cruzadas de la dimensión producción de textos.*

Dimensión Producción de texto	Mediciones	Pretest (%)		Postest (%)	
	Grupos	Control	Experimental	Control	Experimental
Bajo		82	75	88	20
Regular		18	25	12	70
Alto		0	0	0	10

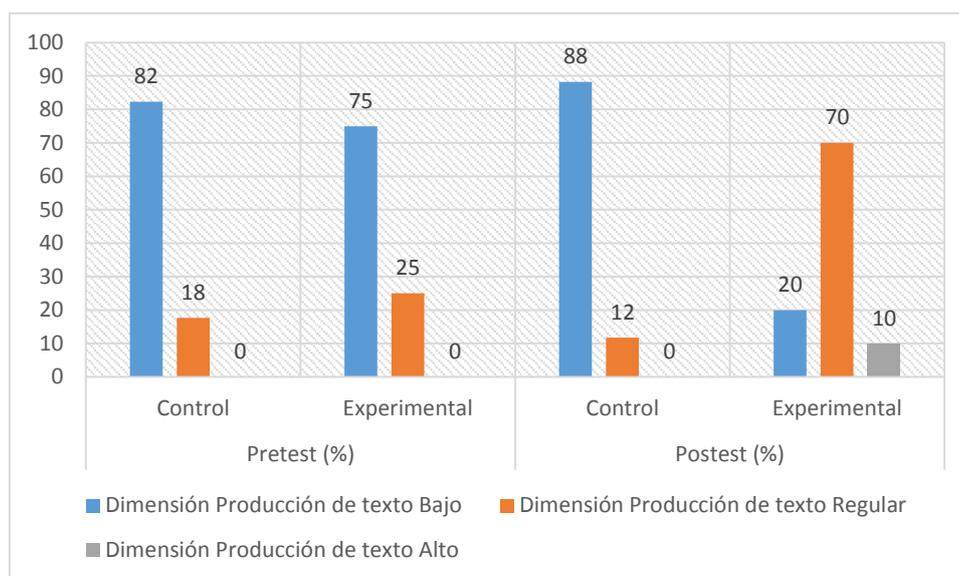


Figura 03: *Porcentajes de la dimensión producción de textos.*

Interpretación: Con respecto a la dimensión producción de textos (figura 3), en el grupo control relativamente se mantuvo el porcentaje en el nivel bajo, del 82 (pretest) al 88% (postest) del total de sujetos. En cambio, en el grupo experimental, hubo un aumento del 25 al 70% (postest) en el nivel de regular y del 0 al 10% del total en el nivel de alto; lo cual refiere que los niños y niñas de 5 años de esta institución del grupo experimental produce y menciona mensajes cotidianos y específicos en su vida escolar y familiar de forma eficiente.

Dimensión: Comprensión de textos

Tabla 10: *Tablas cruzadas de la dimensión comprensión de textos.*

Dimensión Comprensión de texto	Mediciones		Pretest (%)		Postest (%)	
	Grupos	Control	Experimental	Control	Experimental	
	Bajo	76	65	71	20	
	Regular	24	35	29	70	
	Alto	0	0	4	10	

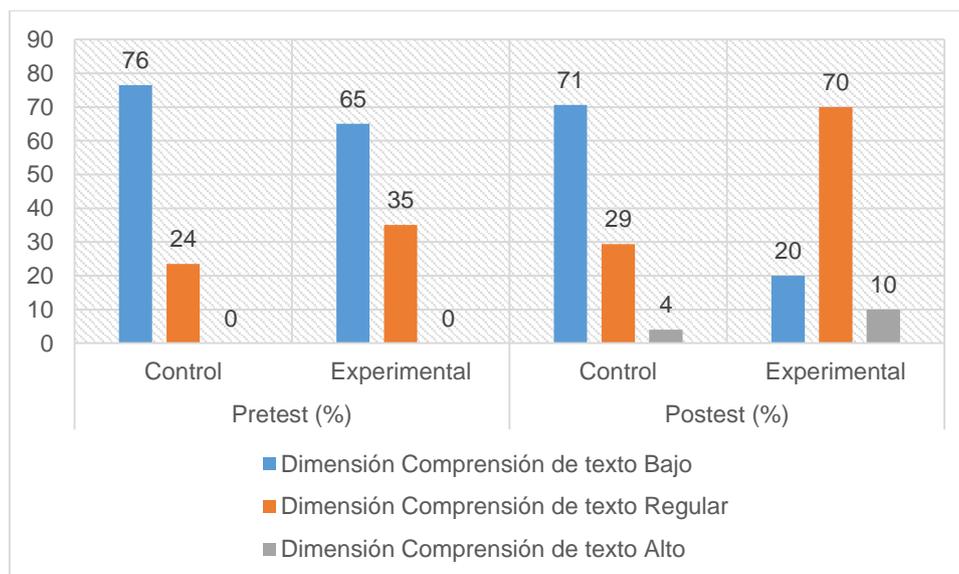


Figura 04: *Porcentajes de la dimensión comprensión de textos.*

Interpretación: En la figura 4 (dimensión comprensión de textos), en el grupo control la disminución fue muy escasa en el nivel bajo de esta dimensión, siendo del 76 (pretest) al 71% (postest). Por otro lado, en el nivel bajo del grupo experimental existió una disminución considerable del 65 (pretest) al 20% del total de sujetos de esta muestra.

De igual modo, hubo un aumento del 0 (pretest) al 10% (postest) en el nivel de alto; que es el nivel en el cual los sujetos de 5 años entienden lo que escuchan, y mencionan sus ideas con respecto a lo comprendido.

Dimensión: Expresión artística

Tabla 11: Tablas cruzadas de la dimensión expresión artística.

Dimensión expresión artística	Mediciones		Pretest (%)		Postest (%)	
	Grupos	Control	Experimental	Control	Experimental	
Bajo		71	70	41	60	
Regular		29	30	59	40	
Alto		0	0	0	0	

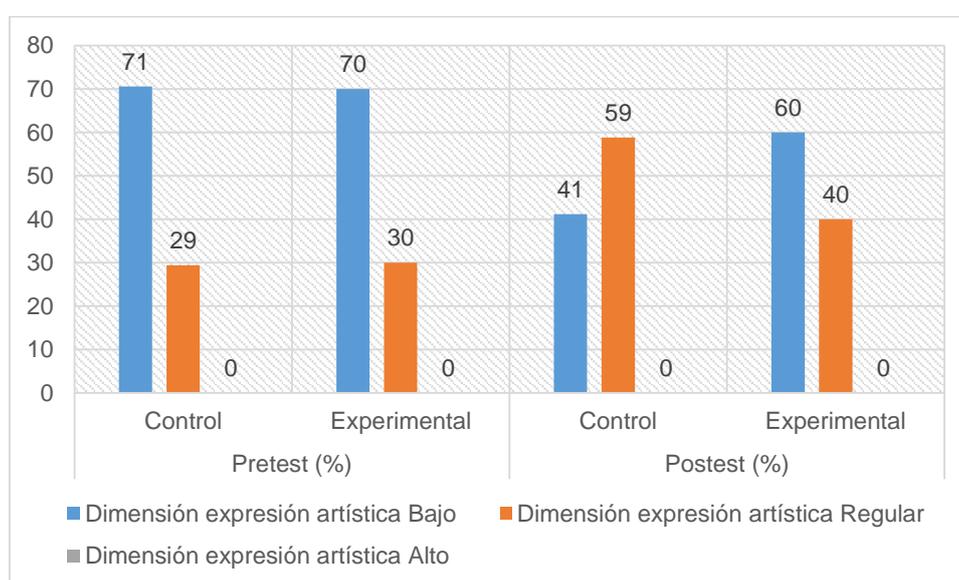


Figura 05: Porcentajes de la dimensión expresión artística.

Interpretación: En la dimensión expresión artística (figura 5), la disminución fue mayor en el grupo control en el nivel bajo, siendo que fue del 71 al 41% en el postest; sin embargo, la disminución en este mismo nivel de los sujetos del grupo experimental fue menor de 70 a 60% en la medición postest. De otro modo, se percibió un aumento leve del 30 (pretest) al 40% (postest) en el nivel de regular de la dimensión expresión artística, por lo cual el porcentaje total (40%) logra expresarse mediante artes visuales, y utilizar el cuerpo para lograr comunicar mensajes a través de su cuerpo.

3.3 Resultado inferencial general

Contraste de hipótesis general: habilidades comunicativas

H_i: La aplicación del juego simbólico influye en la mejora de las habilidades comunicativas en niños de 5 años de la I.E.I “San José- La Pascana” -Comas, 2016.

H₀: La aplicación del juego simbólico no influye en la mejora de las habilidades comunicativas en niños de 5 años de la I.E.I “San José- La Pascana”- Comas, 2016.

Regla de decisión:

P-valor < 0.05: Rechazo de H₀; Aceptación de H_i.

P-valor > 0.05: Rechazo de H_i; Aceptación de H₀.

Tabla 12: *Medidas de tendencia central de la variable habilidades comunicativas.*

Mediciones	Pretest				Postest				
	Variable	N	Media	Desviación típ.	Error típ. de la media	N	Media	Desviación típ.	Error típ. de la media
Habilidades comunicativas									
Grupo Control	17	50.94	9.627	2.335	17	52.00	7.937	1.925	
Grupo Experimental	20	55.35	11.842	2.648	20	76.60	9.173	2.051	

Tabla 13: *Prueba t Student para muestras de la variable habilidades comunicativas.*

Mediciones : Variable Habilidades comunicativas	Prueba de Levene para la igualdad de varianzas		Prueba T para la igualdad de medias						
	F	Sig.	t	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	Error típ. de la diferencia	95% Intervalo de confianza para la diferencia	
								Inferior	Superior
Medida Pretest	.226	.637	-1.228	35	.228	-4.409	3.591	11.699	2.881
			-1.249	34.945	.220	-4.409	3.530	11.576	2.759

	.098	.756	-8.641	35	.000	-24.600	2.847	30.38	-18.820
Medida								0	
Postest			-8.745	34.982	.000	-24.600	2.813	30.31	-18.889
								1	

Interpretación: En el análisis de diferencias de medias de la variable habilidades comunicativas (tabla 12 y 13), la prueba t Student arrojó una diferencia de medias iniciales (pretest) muy corta (M Cont.= 50.94, M Exp.= 55.35), sin existir significancia en la varianza como en la diferencia de medias ($f = .226$; $t(34.9) = -1.249$, $p > .005$), por lo que se pudo aducir que los puntajes promedios de ambas muestras antes de aplicar el programa se presentaron como estables.

En cambio, en la medición pos test, la diferencia de promedios fue mayor a 20 puntos entre ambas muestras (M Cont.= 52, M Exp.= 76); pero a su vez, aunque no existió diferencia de varianzas ($p > .005$), si existió una diferencia de medias ($t(34.9) = -8.74$, $p < .005$); lo que permitió aducir que: *La aplicación del juego simbólico influye en la mejora de las habilidades comunicativas en niños de 5 años de la I.E.I “San José- La Pascana” - Comas, 2016.*

3.2. Resultados inferenciales específicos

Contraste de hipótesis específica 1: Dimensión expresión oral

H_i: La aplicación del juego simbólico influye en la mejora de la expresión oral en niños de 5 años de la I.E.I “San José- La Pascana” – Comas, 2016.

H_o: La aplicación del juego simbólico no influye en la mejora de la expresión oral en niños de 5 años de la I.E.I “San José- La Pascana” – Comas, 2016.

Regla de decisión:

P-valor < 0.05: Rechazo de H_o; Aceptación de H_i.

P-valor > 0.05: Rechazo de H_i; Aceptación de H_o.

Tabla 14:

Medidas de tendencia central de la dimensión expresión oral.

Mediciones	Pretest				Postest			
	N	Media	Desviación típ.	Error típ. de la media	N	Media	Desviación típ.	Error típ. de la media
Dimensión 1 Expresión oral								
Grupo Control	17	13.47	3.319	.805	17	11.82	1.976	.479
Grupo Experimental	20	15.80	4.324	.967	20	17.85	3.031	.678

Tabla 15: *Prueba t Student para muestras de la dimensión expresión oral.*

Dimensión 1 Expresión oral	Prueba de Levene para la igualdad de varianzas		Prueba T para la igualdad de medias						
	F	Sig.	t	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	Error típ. de la diferencia	95% Intervalo de confianza para la diferencia	
								Inferior	Superior
Medida Pretest	.892	.352	-1.812	35	.079	-2.329	1.285	-4.939	.280
			-1.852	34.681	.073	-2.329	1.258	-4.884	.225
Medida Postest	3.351	.076	-7.020	35	.000	-6.026	.858	-7.769	-4.284
			-7.260	32.964	.000	-6.026	.830	-7.715	-4.338

Interpretación: Con respecto a la dimensión expresión oral (tabla 14 y 15), la prueba t Student arrojó una diferencia de medias iniciales (pretest) muy corta (Dif.= 2.33), sin existir significancia en la varianza como en la diferencia de medias ($f = .892$; $t(34.6) = -1.852$, $p > .005$), por lo que se pudo aducir que los puntajes promedios de ambas muestras antes de aplicar el programa se presentaron como estables en esta dimensión.

En cambio, en la medición pos test, la diferencia de promedios fue mayor a 6 puntos entre ambas muestras (M Cont.= 11.82, M Exp.= 17.85); y aunque, no existió diferencia de varianzas ($sig. = .076$), si se presentó la diferencia de medias ($t(32.9) = -7.26$, $p < .005$); permitiendo aducir que: *La aplicación del juego simbólico influye en*

la mejora de la expresión oral en niños de 5 años de la I.E.I “San José- La Pascana” – Comas, 2016.

Contraste de hipótesis específica 2: Dimensión producción de textos

Hi: La aplicación del juego simbólico influye en la mejora de la producción de textos en niños de 5 años de la I.E.I “San José- La Pascana” – Comas, 2016.

Ho: La aplicación del juego simbólico no influye en la mejora de la producción de textos en niños de 5 años de la I.E.I “San José- La Pascana” – Comas, 2016.

Regla de decisión:

P-valor < 0.05: Rechazo de Ho; Aceptación de Hi.

P-valor > 0.05: Rechazo de Hi; Aceptación de Ho.

Tabla 16: Medidas de tendencia central de la dimensión producción de textos.

Mediciones	Pretest				Postest			
	N	Media	Desviación típ.	Error típ. de la media	N	Media	Desviación típ.	Error típ. de la media
Dimensión 2 Producción de texto								
Grupo Control	17	12.59	2.526	.613	17	12.88	2.288	.555
Grupo Experimental	20	13.55	2.911	.651	20	19.30	2.774	.620

Tabla 17: Prueba t Student para muestras de la dimensión producción de textos.

Dimensión 2 Producción de texto	Prueba de Levene para la igualdad de varianzas		Prueba T para la igualdad de medias						
	F	Sig.	t	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	Error típ. de la diferencia	95% Intervalo de confianza para la diferencia	
								Inferior	Superior
Medida Pretest	.272	.605	-1.063	35	.295	-.962	.904	-2.798	.874
			-1.076	34.977	.289	-.962	.894	-2.776	.853
Medida Postest	.126	.725	-7.590	35	.000	-6.418	.846	-8.134	-4.701
			-7.711	34.978	.000	-6.418	.832	-8.107	-4.728

Interpretación: En función a la diferencia en la dimensión producción de textos (tablas 16 y 17) se aduce que no existieron diferencias al nivel de varianza ni el la diferencia de medias en la medición pretest o antes de aplicar el programa del juego simbólico ($f = .892$, $p > 0.05$; $t(34.6) = -1.85$). Por otro lado, luego de la aplicación del programa (postest), existió una diferencia de promedios de más de 6 puntos, la cual fue significativa en la diferencia de medias ($t(32.9) = -7.26$; $p < 0.05$), lo que indujo a rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis de investigación: *La aplicación del juego simbólico influye en la mejora de la producción de textos en niños de 5 años de la I.E.I “San José- La Pascana” –Comas, 2016.*

Contraste de hipótesis específica 3: Dimensión comprensión de textos

H_i: La aplicación del juego simbólico influye en la mejora de comprensión de textos en niños de 5 años de la I.E.I “San José- La Pascana” –Comas, 2016.

H_o: La aplicación del juego simbólico no influye en la mejora de comprensión de textos en niños de 5 años de la I.E.I “San José- La Pascana” –Comas, 2016.

Regla de decisión:

P-valor < 0.05: Rechazo de H_o; Aceptación de H_i.

P-valor > 0.05: Rechazo de H_i; Aceptación de H_o.

Tabla 18: *Medidas de tendencia central de la dimensión comprensión de textos.*

Mediciones	Pretest				Postest			
	N	Media	Desviación típ.	Error típ. de la media	N	Media	Desviación típ.	Error típ. de la media
Dimensión 3 Comprensión de texto								
Grupo Control	17	12.59	2.526	.613	17	12.88	2.288	.555
Grupo Experimental	20	13.55	2.911	.651	20	19.30	2.774	.620

Tabla 19: Prueba t Student para muestras de la dimensión comprensión de textos

Dimensión 3 Comprensión de texto	Prueba de Levene para la igualdad de varianzas		Prueba T para la igualdad de medias						
	F	Sig.	t	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	Error típ. de la diferencia	95% Intervalo de confianza para la diferencia	
								Inferior	Superior
Medida Pretest	.272	.605	-1.063	35	.295	-.962	.904	-2.798	.874
			-1.076	34.977	.289	-.962	.894	-2.776	.853
Medida Postest	.126	.725	-7.590	35	.000	-6.418	.846	-8.134	-4.701
			-7.711	34.978	.000	-6.418	.832	-8.107	-4.728

Interpretación: En el contraste respectivo a la dimensión 3 comprensión de texto (tablas 18 y 19) se nota que la diferencia inicial de promedios (pretest) fue de apenas un punto (0.96) y esta a su vez no fue significativa en la diferencia de medias ($t(34.97) = -1.076$; $p > .005$), por lo que las medidas antes del programa presentaron capacidades de comprensión de texto semejanza o iguales.

En la aplicación postest, se detallar que la diferencia de promedios fue de 6.42 puntos. Y a su vez, esta fue significativa a nivel de diferencia de medias ($t(34.97) = -7.7$, sig. = .000), y siendo menor el p-valor al índice planteado en la regla de decisión se puede aducir que: *La aplicación del juego simbólico influye en la mejora de comprensión de textos en niños de 5 años de la I.E.I “San José- La Pascana” – Comas, 2016.*

Contraste de hipótesis específica 4: Dimensión expresión artística

H_i: La aplicación del juego simbólico influye en la mejora de la expresión artística en niños de 5 años de la I.E.I “San José- La Pascana” –Comas, 2016.

H_o: La aplicación del juego simbólico no influye en la mejora de la expresión artística en niños de 5 años de la I.E.I “San José- La Pascana” –Comas, 2016.

Regla de decisión:

P-valor < 0.05: Rechazo de Ho; Aceptación de Hi.

P-valor > 0.05: Rechazo de Hi; Aceptación de Ho.

Tabla 20: *Medidas de tendencia central de la dimensión expresión artística.*

Mediciones	Pretest				Postest			
	N	Media	Desviación típ.	Error típ. de la media	N	Media	Desviación típ.	Error típ. de la media
Dimensión 4 Expresión artística								
Grupo Control	17	12.82	2.628	.637	17	14.53	3.281	.796
Grupo Experimental	20	12.60	3.119	.697	20	20.20	2.949	.659

Tabla 21: *Prueba t Student para muestras de la dimensión expresión artística.*

Dimensión 4 Expresión artística	Prueba de Levene para la igualdad de varianzas		Prueba T para la igualdad de medias						
	F	Sig.	t	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	Error típ. de la diferencia	95% Intervalo de confianza para la diferencia	
								Inferior	Superior
Medida Pretest	.994	.326	.233	35	.817	.224	.958	-1.722	2.169
			.237	34.999	.814	.224	.945	-1.694	2.141
Medida Postest	.068	.796	-5.536	35	.000	-5.671	1.024	-7.750	-3.591
			-5.487	32.580	.000	-5.671	1.033	-7.774	-3.567

Interpretación: Con respecto a la diferencia de las mediciones en la expresión artística (tablas 20 y 21) se observa que no existieron diferencia promedio, y mucho menos fueron significativas antes de iniciar el programa basado en el juego simbólico ($p > .005$), por lo cual ambas medidas en ambos grupos fueron estables al iniciarlo.

Por otro lado, luego de aplicar la técnica del juego simbólico, se observaron diferencias promedio (M Co.= 14.53; M Ex.= 20.20), y a su vez, estas diferencias fueron significativas a nivel de igualdad de medias; sin tener significación de varianza entre grupos ($t(32.5) = -5.487$; $p < .005$); por lo cual se decide responder a este último contraste con la hipótesis alterna: *La aplicación del juego simbólico influye en la mejora de la expresión artística en niños de 5 años de la I.E.I "San José- La Pascana" –Comas, 2016.*

IV. DISCUSIÓN

El presente trabajo de investigación tuvo como hipótesis general la aplicación del juego simbólico influye en la mejora de las habilidades comunicativas en niños de 5 años de la I.E.I. "San José- La Pacana" – Comas, 2016. Por eso se aplicó el instrumento creado "Escala Valorativa" para evaluar las habilidades comunicativas que al iniciar el grupo control tenía el 65% del total disminuyó al 47% en la medición pos test en el nivel bajo. Sin embargo, en el grupo experimental, hubo un aumento del 10 al 60% en el nivel de logro en habilidades comunicativas. Al respecto Cassany, Luna y Sanz (2007), mencionan que todas las personas deben dominar estas habilidades, para desenvolverse en la vida diaria por medio del lenguaje (p.193). Estos resultados muestran semejanza con los resultados obtenidos en ESPE La Universidad de las fuerzas armadas en Quito (2014). Se obtuvo como resultado que el uso del desarrollo del lenguaje se ha encontrado mayor facilidad al adquirir y pronunciar correctamente nuevas palabras, reflejado de 40 a 60,67% que si logro. Llegando a la conclusión que el juego simbólico tuvo incidencia en el desarrollo de lenguaje de los niños de 3 a 5 años, además que hubo un incremento en: su vocabulario, expresión de sus ideas y en su comprensión, mejorando las relaciones sociales con sus pares.

Para la dimensión de expresión oral después de aplicar el instrumento los resultados fueron en aumento de sujetos del 53 al 71% en la medición pre y pos test respectivamente para el nivel de bajo del grupo control. Sin embargo, existe una alza notoria entre la medición pre y pos test del grupo experimental, pues del 50 aumentaron al 70% del total de estudiantes en el nivel de proceso (disminuyendo el porcentaje del nivel bajo); y un aumento del 15 al 20% del total al nivel de alto, por lo cual Según Cassany et al. (2003) Menciona que los alumnos ya tienen un aprendizaje acerca de vivencias, las cuales permiten que puedan defenderse en una conversación, ya que se expresan, repiten frases, y pronuncian fonemas de manera sencilla. (p.134). Este resultado coincide con la investigación del año 2012 de la Universidad San Ignacio de Loyola titulada "*Efectos de un programa de estrategias comunicativas para estimular el lenguaje oral en preescolares de cinco años- Callao*" el cual obtuvo como resultado de lenguaje oral en pre test 24% y en

el pos test después de la aplicación del programa 64%. Llegando a la conclusión que si se pudo determinar los efectos del programa de estrategias comunicativas, porque es eficaz, y ayuda a la mejora del estímulo en el lenguaje oral en los niños de 5 años.

Para la dimensión de producción de textos después de aplicar el instrumento los resultados fueron aumentando, de grupo control relativamente se mantuvo el porcentaje en el nivel bajo, del 82 (pretest) al 88% (postest) del total de sujetos. En cambio, en el grupo experimental, hubo un aumento del 25 al 70% (postest) en el nivel de regular y del 0 al 10% del total en el nivel de alto, por lo cual la producción de textos esta enlazado al interés del estudiante y de su estado de ánimo, porque se ve reflejado en lo que puede producir, y para culminar tiene que ser leído por su docente, compañeros o familiares (Cassany et al., 2003). Es decir los niños en este nivel pueden ordenar, conocer, mencionar, describir, clasificar y reflexionar transmitiendo un mensaje. Este resultado tiene cierta similitud con la investigación del año 2015 de la Universidad Católica del Ecuador titulada *“El desarrollo de las capacidades comunicativas y sociales en niños de 2-3 años durante el juego”*. El cual obtuvo como resultado que el uso del desarrollo de las capacidades comunicativas en el grupo experimental, que comenzó teniendo un valor de 16.3% luego de exponerse a varios juegos, obtuvo un valor de 33% Llegando a la conclusión que si se puede determinar las capacidades comunicativas.

Para la dimensión de comprensión de textos después de aplicar el instrumento los resultados fueron en aumento, en el grupo control la disminución fue muy escasa en el nivel bajo de esta dimensión, siendo del 76 (pretest) al 71% (postest). Por otro lado, en el nivel bajo del grupo experimental existió una disminución considerable del 65 (pretest) al 20% del total de sujetos de esta muestra. De igual modo, hubo un aumento del 0 (pretest) al 10% (postest) en el nivel de alto, es decir Cassany et al. (2003) Mencionan que comprender lo que se lee es un aprendizaje importante que proporciona la educación. Por consiguiente el estudiante da el significado a lo que lee y percibe, a través de su capacidad de apreciación (p.193). Es decir en

los niños a través de seguir indicaciones, inferir ideas, comprender lo que percibe, mencionarlo y asociarlo ya está logrando. Este resultado coincide con la investigación del año 2011 de la Universidad de Cuenca titulada *“Juego simbólico como estrategia metodológica para desarrollar el lenguaje en niños/as de 4 a 5 años”*. El cual obtuvo como resultado que el 92% de los docentes encuestados afirman que el juego simbólico tiene la capacidad para expresar emociones, sentimientos y asumir roles, seguido de un 88% que permite el desarrollo de la imaginación y la fantasía.

Finalmente para la dimensión expresión artística después de aplicar el instrumento los resultados fueron en aumento, en el grupo control en el nivel bajo, siendo que fue del 71 al 41% en el posttest; sin embargo, la disminución en este mismo nivel de los sujetos del grupo experimental fue menor de 70 a 60% en la medición posttest. De otro modo, se percibió un aumento leve del 30 (pretest) al 40% (posttest) en el nivel de regular de la dimensión expresión artística, por lo cual el porcentaje total (40%) logra expresarse mediante artes visuales, y utilizar el cuerpo para lograr comunicar mensajes a través de su cuerpo, imita y representa de manera espontánea. Según Steiner (2006) en su pedagogía de Waldorf menciona que la expresión artística forma parte de un proceso didáctico con los niños, donde es necesario considerar aspectos rítmicos y eurítmicos que ayudan a expresar sus estados de ánimos lo cual es llamado también un medio de comunicación (p.4). Este resultado coincide con la investigación del año 2013 de la Universidad Nacional Enrique Guzmán y Valle 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”*. El cual obtuvo como resultado en la prueba del pre test 0% es decir deficiente y luego de la aplicación incremento a 70% el aula experimental es decir bueno. Llegando a la conclusión de que el desarrollo a través de las diversas actividades de las habilidades comunicativas se da en base al trabajo de reconocimiento de rimas, porque permite desarrollar la comunicación oral, expresión y comprensión siendo favorable para el niño.

V. CONCLUSIÓN

Primero

En los porcentajes hubo un aumento del 10 al 60% en el nivel de logro, es decir se determina la influencia del juego simbólico para mejorar las habilidades comunicativas en las dimensiones de expresión oral, comprensión de textos, producción de textos y expresión artística.

Segundo

En los porcentajes de la dimensiones: Se determina la influencia del juego simbólico para mejorar la expresión, pues del 50 aumentaron al 70% del total de estudiantes en el nivel de proceso (disminuyendo el porcentaje del nivel bajo); y un aumento del 15 al 20% del total al nivel de alto.

Tercero

Se determina la influencia del juego simbólico para mejorar la producción de textos, porque hubo un aumento del 25 al 70% (pos test) en el nivel de regular y del 0 al 10% del total en el nivel de alto.

Cuarto

El juego simbólico determina la influencia para mejorar en la comprensión de textos, pues los resultados fueron en aumento, en el nivel bajo del grupo experimental existió una disminución considerable del 65 (pre test) al 20% del total de sujetos de esta muestra. De igual modo, hubo un aumento del 0 (pre test) al 10% (pos test) en el nivel de alto.

Quinto

El juego simbólico influye para mejorar la expresión artística, porque se percibió un aumento leve del 30 (pre test) al 40% (pos test) en el nivel de regular de la dimensión expresión artística, por lo cual el porcentaje total (40%) logra expresarse mediante artes visuales.

VI. RECOMENDACIONES

Primero

A los docentes de la Institución Educativa del nivel inicial, así como también a docentes de la universidad que la aplicación del juego simbólico nos brinda mucha información, para desarrollar las habilidades comunicativas para los niños en las instituciones.

Segundo

La Universidad César Vallejo debe realizar de una manera constante actividades de aprendizaje y servicios, para los estudiantes de las distintas instituciones educativas, para mejorar, aprender y proponer formas de enseñanza nuevas para los distintos niños.

Tercero

Los docentes deben ser innovadores y crear una herramienta nueva para el aprendizaje, adecuado de los diversos contextos del estudiante.

Cuarto

Como docente se debe de seguir investigando y con los estudiantes incentivarlos a que realice más investigaciones, puesto que esto le ayudara en su vida profesional.

Quinto

Para los futuros trabajos, se debe generar estudios que estén especializados en el juego simbólico para el desarrollo de las habilidades comunicativas, puesto que de esta forma se da un mejor aprendizaje en el área de comunicación, tomando en cuenta que el estudiante es el protagonista principal del estudio de investigación, y de querer lograr resultados favorables se debe incluir este aporte a un currículo de investigación constante.

VII. REFERENCIAS

- Cárdenas, C. (2012). *Efectos de un programa de estrategias comunicativas para estimular el lenguaje oral en preescolares de cinco años- Callao*. (Tesis de Maestría). Universidad San Ignacio de Loyola, Callao, Perú.
- Cassany, D., Luna, M & Sanz, G. (2003). *Enseñar Lengua* (9na ed.). Barcelona: Graó.
- Hernández, R., Fernández, C. & Baptista, P. (2010). *Metodología de la Investigación*. (5ta ed.). México: Mc Graw-Hill.
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación*. (6. ed.). México: Mc Graw Hill Education
- Laurate International Universities. (abril, 2009). *Modelo Educativo UVM*. 6(1), 4-18.
- Márquez, I. (2015). *El desarrollo de las capacidades comunicativas y sociales en niños de 2-3 años durante el juego*. (Tesis de Maestría). Pontificia Universidad Católica, Ecuador.
- Ministerio de educación. (2009). *El juego en los diferentes contextos de nuestro país*. Lima. Recuperado de <http://www.minedu.gob.pe/dinfocad/modernizacion/unidad06.pdf>
- PISA (2013). *Primeros resultados, Informe Nacional del Perú*. Recuperado de [http://www2.congreso.gob.pe/sicr/cendocbib/con4_uibd.nsf/B9405DEDF3D84F3E05257C39006591CC/\\$FILE/Informe_PISA_2012_Peru.pdf](http://www2.congreso.gob.pe/sicr/cendocbib/con4_uibd.nsf/B9405DEDF3D84F3E05257C39006591CC/$FILE/Informe_PISA_2012_Peru.pdf)
- Reino, M y Tipán, M. (2011). *Juego simbólico como estrategia metodológica para desarrollar el lenguaje en niños/as de 4 a 5 años*. (Tesis de Licenciatura). Universidad de Cuenca, Cuenca, Ecuador.
- Rivas Plata, M. (2013). *Derrama magisterial*. Recuperado de <http://blog.derrama.org.pe/entrevista-a-la-educadora-rosario-rivasplata-especialista-en-educacion-inicial/>
- Salas, T. (2014). *El juego simbólico y su incidencia en el desarrollo de lenguaje en los niños y niñas de 3 a 5 años de edad del centro infantil Ejercito #3*. (Tesis de la Licenciatura). ESBE Universidad de las fuerzas armadas, Quito, Ecuador.

Urbina, E. (2013). *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*. (Tesis de Maestría). Universidad Nacional Enrique Guzmán y Valle, Lima, Perú.

Yera, J. (febrero, 2014). Revista Conrado pedagógica de la Universidad de Cienfuegos. 23(1), 20-32.

ANEXOS

Anexo 01: Instrumentos

ESCALA VALORATIVA DEL ÁREA DE COMUNICACIÓN COMPETENCIA: HABILIDADES COMUNICATIVAS

I.E.I.: San José- La Pascana

Ítems	1	2	3
	Inicio	Proceso	Logro
Expresión Oral			
1. Comunica de manera sencilla lo que realizo.			
2. Repite frases sencillas.			
3. Pronuncia con claridad lo que observa en cartillas.			
4. Expresa con sus palabras frases sencillas.			
5. Pronuncia fonemas que se le pide.			
6. Expresa a sus compañeros frases sencillas.			
7. Expresa qué hacer, con quien y con qué.			
8. Dialoga con sus compañeros lo que hicieron.			
Producción de textos			
9. Ordena acciones sencillas.			
10. Conoce parte de su cuerpo mediante mapa conceptual.			
11. Menciona imágenes de manera sencilla por categoría.			
12. Describe las funciones de las partes de su cuerpo.			
13. Clasifica de manera sencilla objetos por su uso.			
14. Reflexiona sobre las partes del cuerpo con ayuda de sus compañeros.			
15. Escribe a su manera transmitiendo un mensaje.			
16. Dicta sus ideas de manera sencilla indicando el propósito.			
Comprensión de textos			
17. Comprende a partir de un estímulo visual.			
18. Sigue indicaciones sencillas.			
19. Menciona sus ideas a partir de su apreciación.			
20. Infiere con ideas sencillas lo que entendió.			
21. Comunica a sus pares.			
22. Asocia cada personaje de una historia con un personaje de su familia.			
23. Escucha su ubicación y se dirige a un lugar sencillo y cómodo.			
24. Dice lo que le gusta o disgusta del texto escuchado.			

Expresión Artística			
25. Se expresa espontáneamente a través del dibujo y la música.			
26. Representa actos literarios.			
27. Interactúa espontáneamente con su par.			
28. Expresa de manera sencilla un personaje de su preferencia.			
29. Dramatiza movimientos corporales con ayuda de música.			
30. Imita y representa un personaje de manera sencilla.			
31. Los niños eligen el material a usar.			
32. Forman grupos de juego de su preferencia.			

**Anexo 02: Baremos y rangos de puntaje por categoría o nivel en la variable
Habilidades comunicativas y dimensiones.**

Variable y dimensiones	Categoría o nivel y rangos de puntaje		
	Bajo	Regular	Alto
Habilidades comunicativas	32–53	54–75	76–96
D1: Expresión oral	8–14	15–21	22–24
D2: Producción de textos	8–14	15–21	22–24
D3: Comprensión de textos	8–14	15–21	22–24
D4: Expresión artística	8–14	15–21	22–24

Anexo 03: Matriz de consistencia

TITULO: El juego simbólico para mejorar las habilidades comunicativas en niños de 5 años de la I.E.I “San José- La Pascana” – Comas, 2016.

AUTORA: Kenia Joselyn Hurtado Barreto

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPOTESIS	VARIABLES E INDICADORES		
<p>Problema General</p> <p>¿Cuál es la influencia del juego simbólico para mejorar las habilidades comunicativas en niños de 5 años de la I.E.I “San José- La Pascana” –Comas, 2016?</p> <p>Problemas Especifico</p> <p>¿Cuál es la influencia del juego simbólico para mejorar la expresión oral en</p>	<p>Objetivo General</p> <p>Determinar la influencia del juego simbólico para mejorar las habilidades comunicativas en niños de 5 años de la I.E.I “San José- La Pascana” - Comas, 2016.</p> <p>Objetivos Especificos</p> <p>Determinar la influencia del juego simbólico para mejorar la expresión oral en niños de</p>	<p>Hipótesis general</p> <p>La aplicación del juego simbólico influye en la mejora de las habilidades comunicativas en niños de 5 años de la I.E.I “San José- La Pascana” -Comas, 2016.</p> <p>Hipótesis específicos</p> <p>La aplicación del juego simbólico influye en la mejora de la expresión oral en niños de 5 años de la I.E.I “San José- La</p>	V. DEPENDIENTE: (Y)		
			Dimensiones	Indicadores	Ítems / Índices
			Expresión oral	<ul style="list-style-type: none"> Comunica Expresa 	<p>ITEMS: I =8, II = 8, III = 8, IV = 8 Total = 32</p> <p>INDICES: Bajo : 1 Regular : 2 Alto : 3</p>
			Producción de textos	<ul style="list-style-type: none"> Produce Menciona 	
			Comprensión de textos	<ul style="list-style-type: none"> Entiende lo que escucha. Menciona sus ideas. 	
			Expresión artística	<ul style="list-style-type: none"> Se expresa a través de artes visuales. Utiliza su cuerpo para expresarse 	

<p>estudiantes de 5 años de la I.E.I “San José- La Pascana” -Comas, 2016?</p> <p>¿Cuál es la Influencia del juego simbólico para mejorar la producción de textos en estudiantes de 5 años de la I.E.I “San José- La Pascana” - Comas, 2016?</p> <p>¿Cuál es la influencia del juego simbólico para mejorar la comprensión de textos en estudiantes de 5 años de la I.E.I “San José- La Pascana” - Comas, 2016?</p>	<p>5 años de la I.E.I “San José- La Pascana” -Comas, 2016.</p> <p>Determinar la influencia del juego simbólico para mejorar la producción de textos en niños de 5 años de la I.E.I “San José- La Pascana” - Comas, 2016.</p> <p>Determinar la influencia del juego simbólico para mejorar la comprensión de textos en niños de 5 años de la I.E.I “San José- La Pascana” - Comas, 2016.</p>	<p>Pascana” -Comas, 2016.</p> <p>La aplicación del juego simbólico influye en la mejora de la producción de textos en niños de 5 años de la I.E.I “San José- La Pascana” - Comas, 2016.</p> <p>La aplicación del juego simbólico en la mejora de comprensión de textos en niños de 5 años de la I.E.I “San José- La Pascana” - Comas, 2016.</p> <p>La aplicación del juego simbólico en la mejora</p>	
--	---	---	--

<p>¿Cuál es la influencia del juego simbólico para mejorar la expresión artística en estudiantes de 5 años de la I.E.I “San José- La Pascana” -Comas, 2016?</p>	<p>Determinar la influencia del juego simbólico para mejorar la expresión artística en niños de 5 años de la I.E.I “San José- La Pascana” -Comas, 2016.</p>	<p>de la expresión artística en niños de 5 años de la I.E.I “San José- La Pascana” -Comas, 2016.</p>	
---	---	--	--

Anexo 04: Prueba de confiabilidad Alfa de Cronbach

CONFIABILIDAD DE ALFA DE CROMBRACH																																		
ALFA DE CROMBRACH																																		
Total Sujetos=	12											MAGNITUD: MUY ALTA																						
Var-Total=	164	Suma de Var											$\alpha = \frac{k}{k-1} \left[1 - \frac{\sum S_i^2}{S_T^2} \right] = 0.95$																					
Preguntas=	32																																	
Media=	2.00	2.50	2.00	1.75	2.33	1.75	2	1.92	1.75	2.08	1.33	2	1.58	1.42	1.33	2.08	2.08	1.67	1.25	1.08	2.08	1.42	2.17	1.58	1.92	1.25	1.67	1.17	1.83	1.17	1.58	1.92		
Varianza=	0.73	0.45	0.36	0.57	0.42	0.39	0	0.63	0.57	0.45	0.24	0.36	0.27	0.27	0.24	0.45	0.27	0.24	0.2	0.08	0.63	0.27	0.7	0.45	0.27	0.2	0.42	0.15	0.52	0.15	0.27	0.81		
Cuenta =	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12		
Sujeto	Pqta01	Pqta02	Pqta03	Pqta04	Pqta05	Pqta06	Pqta07	Pqta08	Pqta09	Pqta10	Pqta11	Pqta12	Pqta13	Pqta14	Pqta15	Pqta16	Pqta17	Pqta18	Pqta19	Pqta20	Pqta21	Pqta22	Pqta23	Pqta24	Pqta25	Pqta26	Pqta27	Pqta28	Pqta29	Pqta30	Pqta31	Pqta32		
1	3	3	2	2	2	2	2	2	3	2	1	3	2	2	1	2	2	1	1	1	3	1	1	1	2	1	2	1	2	1	2	3		
2	1	3	2	1	1	2	2	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1		
3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	2	2	2	3	3	2	2	1	3	1	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2		
4	2	3	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	1	2	3	2	2	1	1	3	2	3	2	2	2	2	1	3	1	2	3		
5	3	3	3	3	3	2	3	3	2	2	2	2	2	2	1	3	2	2	2	1	3	2	2	2	3	2	2	1	3	2	2	2		
6	3	3	2	3	3	1	2	3	2	3	2	2	2	2	2	3	2	1	2	2	2	2	3	3	2	1	2	1	2	1	2	3		
7	1	2	2	1	2	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	2	2	2	1	1	1	2	2	1	2	1	1	1	1	1	1	2		
8	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1		
9	1	2	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	2	2	1	1	2	1	3	1	2	1	1	1	1	1	1	1		
10	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	1	1	2	2	3	2	2	1	1	1	1	1	1	1		
11	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	1	2	1	1	1	2	2	1	2	1	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	3		
12	2	2	2	1	3	2	2	3	2	2	1	2	2	2	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	2		

Anexo 05: Base de datos Excel: Prueba piloto

DatosPre - Microsoft Excel

Inicio sesión

Calibri 11 Fuente Ajustar texto Alineación General Número Estilos Celdas Modificar

	HABILIDADES COMUNICATIVAS																		
	Expresión Oral								Producción de Textos										
	Item 1. Se c	Item 2. Repi	Item 3. Pror	Item 4. Expr	Item 5. Pror	Item 6. Expr	Item 7. Expr	Item 8. Cue	Item 9. Ord	Item 10. Id	Item 11. Mé	Item 12. Co	Item 13. Cl	Item 14. Re	Item 15. Te	Item 16. Re	Item 17. Co	Item 18. Sig	Item 19
Alumno 1	3	3	2	2	2	2	2	2	3	2	1	3	2	2	1	2	2	1	1
Alumno 2	1	3	2	1	1	2	2	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	2	1
Alumno 3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	2	2	2	3	3	2	
Alumno 4	2	3	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	1	2	3	2	2	
Alumno 5	3	3	3	3	3	2	3	3	2	2	2	2	2	2	1	3	2	2	
Alumno 6	3	3	2	3	3	1	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	
Alumno 7	1	2	2	1	2	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	2	2	2
Alumno 8	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2
Alumno 9	1	2	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	2	2	2
Alumno 10	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2
Alumno 11	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	1	2	1	1	1	2	2	1	
Alumno 12	2	2	2	1	3	2	2	3	2	2	1	2	2	2	2	1	2	1	

Anexo 06: Rúbrica del instrumento

	N°	ITEMS	INICIO	PROCESO	LOGRO
E X P R E S I Ó N O R A L	1.	Comunica de manera sencilla lo que realiza.	Está en inicio cuando comunica con ayuda lo que realiza.	Está en proceso cuando comunica de manera sencilla lo que realiza a una persona.	Está en logro cuando comunica de manera sencilla lo que realiza a más de una persona.
	2.	Repite frases sencillas.	Está en inicio cuando repite frases sencillas con ayuda.	Está en proceso cuando repite frases sencillas con dificultad pero por sí solo.	Está en logro cuando repite frases sencillas.
	3.	Pronuncia con claridad lo que observa en cartillas.	Está en inicio cuando pronuncia con claridad lo que observa en una cartilla.	Está en proceso cuando pronuncia con claridad de 2 a 3 cartillas que observa.	Está en logro cuando pronuncia todas las cartillas que observa.
	4.	Expresa con sus palabras frases sencillas.	Está en inicio cuando expresa con sus palabras una frase corta.	Está en proceso cuando expresa con sus palabras de 2 a 3 frases sencillas.	Está en logro cuando expresa con sus palabras frases sencilla en un diálogo.
	5.	Pronuncia fonemas que se le pide.	Está en inicio cuando pronuncia al menos un fonema que se le pide.	Está en proceso cuando pronuncia de 2 a 4 fonemas que se le pide.	Está en logro cuando pronuncia todos los fonemas que se le pide.
	6.	Expresa a sus compañeros frases sencillas.	Está en inicio cuando expresa a sus compañeros frases cortas.	Está en proceso cuando expresa a sus compañeros de 3 a 4 frases sencillas.	Está en logro cuando expresa a sus compañeros frases sencillas dentro de un diálogo.
	7.	Expresa qué hacer, con quien y con qué.	Está en inicio cuando expresa al menos uno de las tres indicaciones.	Está en proceso cuando expresa dos de las indicaciones.	Está en logro cuando expresa todo: Qué hacer, con quien y con qué.
	8.	Dialoga con sus compañeros lo que hicieron.	Está en inicio cuando dialoga con sus compañeros lo que hicieron en dos a tres palabras.	Está en proceso cuando dialoga con sus compañeros lo que hicieron en al menos una frase.	Está en logro cuando dialoga con sus compañeros lo que hicieron en un diálogo.

P R O D U C C I O N D E T E X T O S	9.	Ordena acciones sencillas.	Está en inicio cuando ordena una acción sencilla.	Está en proceso cuando ordena de dos a tres acciones sencillas.	Está en logro cuando ordena de 4 a más acciones sencillas.
	10.	Conoce parte de su cuerpo mediante mapa conceptual.	Está en inicio cuando identifica al menos una parte de su cuerpo mediante mapa conceptual.	Está en proceso cuando identifica de dos a tres partes de su cuerpo mediante mapa conceptual.	Está en logro cuando identifica sin dificultad su cuerpo mediante mapa conceptual.
	11.	Menciona imágenes de manera sencilla por categoría.	Está en inicio cuando menciona solo las imágenes de manera sencilla.	Está en proceso cuando menciona algunas imágenes de manera sencilla en una categoría.	Está en logro cuando menciona imágenes de manera sencilla por categoría.
	12.	Describe las funciones de las partes de su cuerpo.	Está en inicio cuando describe una parte de su cuerpo.	Está en proceso cuando describe de dos a tres funciones de las partes de su cuerpo.	Está en logro cuando describe las funciones de las de su cuerpo sin dificultad.
	13.	Clasifica de manera sencilla objetos por su uso.	Está en inicio cuando clasifica de manera sencilla al menos un objeto por su uso.	Está en proceso cuando clasifica de manera sencilla de 3 a 4 objetos por su uso.	Está en logro cuando clasifica de manera sencilla de 5 a más objetos por su uso.
	14.	Reflexiona sobre las partes del cuerpo con ayuda de sus compañeros.	Está en inicio cuando reflexiona sobre una parte del cuerpo con ayuda de sus compañeros.	Está en proceso cuando reflexiona sobre dos a tres partes del cuerpo con ayuda de sus compañeros.	Está en logro cuando reflexiona sobre cuatro a más partes del cuerpo con ayuda de sus compañeros.
	15.	Escribe a su manera transmitiendo un mensaje.	Está en inicio cuando escribe a su manera con ayuda.	Está en proceso cuando escribe a su manera demorándose pero por sí solo.	Está en logro cuando escribe a su manera de forma inmediata transmitiendo un mensaje.
	16.	Dicta sus ideas de manera sencilla indicando el propósito.	Está en inicio cuando solo dicta su idea de manera sencilla.	Está en proceso cuando dicta su idea de manera sencilla y el propósito en una palabra.	Está en logro cuando dicta sus ideas de manera sencilla indicando el propósito.

C O M P R E N S I O N D E T E X T O S	17.	Comprende a partir de un estímulo visual.	Está en inicio cuando reconoce el estímulo pero no lo comprende.	Está en proceso cuando comprende con dificultad a partir de un estímulo visual.	Está en logro cuando comprende a partir de un estímulo visual sin dificultad.
	18.	Sigue indicaciones sencillas.	Está en inicio cuando sigue una indicación sencilla.	Está en proceso cuando sigue de dos a tres indicaciones sencillas.	Está en logro cuando sigue de cuatro a más indicaciones sencillas.
	19.	Menciona sus ideas a partir de su apreciación.	Está en inicio cuando menciona una idea a partir de su apreciación.	Está en proceso cuando menciona hasta tres ideas a partir de su apreciación.	Está en logro cuando menciona todas sus ideas a partir de su apreciación.
	20.	Infiere con ideas sencillas lo que entendió.	Está en inicio cuando infiere con una idea sencilla lo que entendió.	Está en proceso cuando infiere con tres ideas sencillas lo que entendió.	Está en logro cuando infiere con cuatro a más ideas sencillas lo que entendió.
	21.	Comunica a sus pares.	Está en inicio cuando se demora dos minutos en comunicar a sus pares.	Está en proceso cuando se demora un minuto en comunicar a sus pares.	Está en logro cuando de manera espontánea comunica a sus pares.
	22.	Asocia cada personaje de una historia con un personaje de su familia.	Está en inicio cuando asocia un personaje de una historia con un personaje de su familia.	Está en proceso cuando asocia dos personajes de una historia con dos personajes de su familia.	Está en logro cuando asocia cada personaje de una historia con los personajes de su familia.
	23.	Escucha su ubicación y se dirige a un lugar sencillo y cómodo.	Está en inicio cuando escucha su ubicación pero se demora en dirigirse a un lugar.	Está en proceso cuando escucha su ubicación y se dirige a un lugar sencillo.	Está en logro cuando escucha su ubicación y se dirige a un lugar sencillo y cómodo.
	24.	Dice lo que le gusta o disgusta del texto escuchado.	Está en inicio cuando dice lo que les gusta o disgusta del texto con ayuda.	Está en proceso cuando dice en una palabra lo que les gusta o disgusta del texto escuchado.	Está en logro cuando dice lo que les gusta o disgusta del texto escuchado de manera sencilla.
25.	Se expresa espontáneamente a través del dibujo y la música.	Está en inicio cuando se expresa espontáneamente a	Está en proceso cuando se expresa espontáneamente a través del dibujo y la música en al menos dos ocasiones.	Está en logro cuando se expresa espontáneamente a través del dibujo y la música de tres a más ocasiones.	

E X P R E S I O N A R T I S T I C A			través del dibujo o la música.		
	26.	Representa actos literarios.	Está en inicio cuando representa al menos un acto literario.	Está en proceso cuando representa de dos a tres actos literarios.	Está en logro cuando representa de cuatro a más actos literarios.
	27.	Interactúa espontáneamente con su par.	Está en inicio cuando interactúa con dificultad con su par.	Está en proceso cuando interactúa de manera corta con su par.	Está en logro cuando interactúa espontáneamente con su par.
	28.	Expresa de manera sencilla un personaje de su preferencia.	Está en inicio cuando expresa de manera corta un personaje.	Está en proceso cuando expresa de manera sencilla un personaje de su preferencia en al menos una oportunidad.	Está en logro cuando expresa de manera sencilla un personaje de su preferencia en varias oportunidades.
	29.	Dramatiza movimientos corporales con ayuda de música.	Está en inicio cuando dramatiza un movimiento corporal con ayuda de música.	Está en proceso cuando dramatiza de tres a cuatro movimientos corporales con ayuda de música.	Está en logro cuando dramatiza movimientos corporales durante toda la música.
	30.	Imita y representa un personaje de manera sencilla.	Está en inicio cuando imita de manera corta a un personaje.	Está en proceso cuando representa un personaje de manera sencilla.	Está en logro cuando imita y representa un personaje de manera sencilla
	31.	Los niños eligen el material a usar.	Está en inicio cuando los niños se demoran en elegir el material a usar.	Está en proceso cuando los niños eligen de manera dudosa que material a usar.	Está en logro cuando los niños eligen el material a usar sin ningún inconveniente.
	32.	Forman grupos de juego de su preferencia.	Está en inicio cuando forman grupos de juego de su preferencia después de haber pasado 2 minutos.	Está en proceso cuando forman grupo de juego de su preferencia dentro de un minuto.	Está en logro cuando forman grupos de juego de su preferencia de forma instantánea.

Anexo 07: Validez del instrumento (Experto 1)

23	Escucha su ubicación y se dirige a un lugar sencillo y cómodo.	/		/		/	
24	Dice lo que le gusta o disgusta del texto escuchado.	/		/		/	
	DIMENSIÓN 4	Si	No	Si	No	Si	No
25	Se expresa espontáneamente a través del dibujo y la música.	/		/		/	
26	Representa actos literarios.	/		/		/	
27	Interactúa espontáneamente con su par.	/		/		/	
28	Expresa de manera sencilla un personaje de su preferencia.	/		/		/	
29	Dramatiza movimientos corporales con ayuda de música.	/		/		/	
30	Imita y representa un personaje de manera sencilla.	/		/		/	
31	Los niños eligen el material a usar.	/		/		/	
32	Forman grupos de juego de su preferencia.	/		/		/	

Observaciones (precisar si hay suficiencia): El presente instrumento es aplicable.

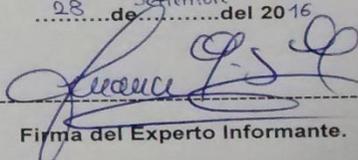
Opinión de aplicabilidad: Aplicable Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg: Josana Cruz Montero DNI: 07545873

Especialidad del validador: Lic. EDUCACIÓN INICIAL

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo
³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

28 de Setiembre del 2016

 Firma del Experto Informante.

Experto 2

	DIMENSIÓN 4	Si	No	Si	No	Si	No
25	Se expresa espontáneamente a través del dibujo y la música.	/		/		/	
26	Representa actos literarios.	/		/		/	
27	Interactúa espontáneamente con su par.	/		/		/	
28	Expresa de manera sencilla un personaje de su preferencia.	/		/		/	
29	Dramatiza movimientos corporales con ayuda de música.	/		/		/	
30	Imita y representa un personaje de manera sencilla.	/		/		/	
31	Los niños eligen el material a usar.	/		/		/	
32	Forman grupos de juego de su preferencia.	/		/		/	

Observaciones (precisar si hay suficiencia): _____

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

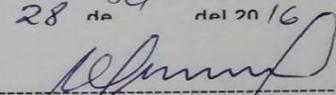
Apellidos y nombres del juez validador. Dr./Mg.: MESCUA FIGUEROA, AUGUSTO CETA DNI: 09923084

Especialidad del validador: de fono logía

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo
³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

28 de septiembre del 2016


 Firma del Experto Informante.

Anexo 08: Pre Test

DatosPre (1) - Excel (Error de activación de productos)

ARCHIVO INICIO INSERTAR DISEÑO DE PÁGINA FÓRMULAS DATOS REVISAR VISTA

Calibri 11 Fuente Ajustar texto General Alineación Número Estilos Celdas

Portapapeles Pegar Fuente Alineación Número Estilos Celdas

Formato condicional Dar formato como tabla Estilos de celda Insertar Eliminar Formato

Autosuma Rellenar Borrar Ordenar y filtrar Buscar y seleccionar

AL25 =SUMA(AD25:AK25)

		Expresión Oral										Práctica de Testar										Comprensión de Textos										Expresión Artística									
		Item 1. Com	Item 2. Rep	Item 3. Pra	Item 4. Exp	Item 5. Pra	Item 6. Exp	Item 7. Exp	Item 8. Dial	Item 9. Exp	Item 10. Com	Item 11. M	Item 12. Di	Item 13. Dic	Item 14. Ro	Item 15. Er	Item 16. Di	Item 17. Co	Item 18. Si	Item 19. Ma	Item 20. Inf	Item 21. Co	Item 22. Ar	Item 23. Ex	Item 24. Di	Item 25. Sc	Item 26. Ro	Item 27. Int	Item 28. Ex	Item 29. Dr	Item 30. Im	Item 31. L									
Alumna 1	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2								
Alumna 2	1	3	2	1	1	2	2	1	13	1	1	1	2	1	1	1	2	10	1	1	1	2	1	1	1	4	1	1	2	1	2	1									
Alumna 3	3	3	3	2	3	3	3	2	22	3	3	2	3	2	2	2	3	20	3	2	2	1	3	1	3	2	2	2	2	2	2	2									
Alumna 4	2	3	2	2	2	2	2	2	17	1	2	1	2	2	1	2	3	14	2	2	1	1	2	3	2	2	2	2	2	1	3	1									
Alumna 5	3	3	3	3	3	3	3	3	23	2	2	2	2	2	2	1	3	16	2	2	2	1	3	2	2	2	2	2	2	1	3	2									
Alumna 6	3	3	2	3	3	3	1	2	20	2	3	2	2	2	2	2	2	17	3	2	1	2	2	3	3	19	2	1	2	1	2	1									
Alumna 7	1	2	2	1	2	1	1	1	11	1	2	1	1	1	1	1	2	11	2	2	1	1	1	2	2	1	12	2	1	1	1	1									
Alumna 8	1	1	1	1	2	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	1	8	2	2	1	1	2	1	2	1	12	1	1	1	1	1	1									
Alumna 9	1	2	1	1	1	2	1	1	1	10	1	2	1	1	1	1	1	2	10	2	2	1	1	2	1	3	1	13	2	1	1	1	1								
Alumna 10	2	3	2	2	2	2	2	2	17	2	2	2	2	2	1	1	2	14	2	2	1	1	2	2	3	2	15	2	1	1	1	1									
Alumna 11	2	2	2	2	2	3	2	2	17	2	3	1	2	1	1	1	2	13	2	1	2	1	1	2	2	12	2	1	2	2	2	1									
Alumna 12	2	2	2	1	3	2	2	3	17	2	2	1	2	2	2	2	1	14	2	1	1	1	1	1	1	9	2	1	1	1	2	1									
Alumna 13	1	2	2	1	3	2	3	2	16	1	2	1	2	2	1	2	2	13	2	2	1	1	2	3	1	14	2	1	2	1	2	1									
Alumna 14	2	3	1	2	2	2	2	3	17	2	2	1	1	1	2	1	2	12	2	1	2	1	2	1	2	13	2	1	2	1	2	1									
Alumna 15	2	3	2	2	2	3	1	2	17	2	2	1	2	1	2	2	2	14	2	2	2	1	1	2	1	2	13	2	1	2	1	1									
Alumna 16	1	1	1	1	1	2	1	1	1	9	1	1	1	1	1	1	1	8	1	1	1	1	1	2	1	10	1	1	2	1	1	1									
Alumna 17	3	3	3	3	3	3	3	2	22	3	2	2	2	2	3	3	19	3	2	3	2	3	2	3	20	2	2	2	1	2	2	2									
Alumna 18	2	3	2	2	3	2	1	2	17	2	1	1	1	1	1	2	2	11	2	2	2	1	1	1	3	2	14	1	1	2	1	1	1								
Alumna 19	3	2	1	2	2	1	1	2	14	1	1	2	2	2	1	2	3	14	3	2	1	1	1	2	3	15	3	1	2	2	1	1									
Alumna 20	1	2	2	1	1	1	1	1	10	2	2	1	2	2	1	2	2	14	2	2	1	1	2	1	2	12	2	1	2	2	3	2									

Activar Windows
Ir a Configuración de PC para activar Windows.

Anexo 09: Post test

Aula Experimental

DatosPost (1) - Excel (Error de activación de productos)

ARCHIVO INICIO INSERTAR DISEÑO DE PÁGINA FÓRMULAS DATOS REVISAR VISTA

Calibri 11 A A Ajustar texto General

Pegar Fuente Alineación Número Estilos Celdas Modificar

Formato Dar formato Estilos de Insertar Eliminar Formato Autosuma Rellenar Ordenar y Buscar y Borrar filtrar seleccionar

AK22 3

Expresión Oral				Total				Producción de Textos				Comprensión de Textos				Expresión del Habla				Total																				
Hoja 1: Com.	Hoja 2: Reaj.	Hoja 3: Pres.	Hoja 4: Expr.	Hoja 5: Pres.	Hoja 6: Expr.	Hoja 7: Expr.	Hoja 8: Dico.	Hoja 9: Expr.	Hoja 10: Expr.	Hoja 11: Com.	Hoja 12: Expr.	Hoja 13: Com.	Hoja 14: Expr.	Hoja 15: Expr.	Hoja 16: Dico.	Hoja 17: Expr.	Hoja 18: Expr.	Hoja 19: Expr.	Hoja 20: Expr.	Hoja 21: Com.	Hoja 22: Expr.	Hoja 23: Expr.	Hoja 24: Dico.	Hoja 25: Expr.	Hoja 26: Expr.	Hoja 27: Expr.	Hoja 28: Expr.	Hoja 29: Expr.	Hoja 30: Expr.	Hoja 31: Expr.	Hoja 32: Expr.	Hoja 33: Expr.	Hoja 34: Expr.	Hoja 35: Expr.	Hoja 36: Expr.	Hoja 37: Expr.	Hoja 38: Expr.	Hoja 39: Expr.	Hoja 40: Expr.	
Alumna 1	3	3	2	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2
Alumna 2	2	3	2	2	2	2	3	2	3	2	3	2	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2
Alumna 3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
Alumna 4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
Alumna 5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
Alumna 6	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3
Alumna 7	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	
Alumna 8	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	
Alumna 9	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	
Alumna 10	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	
Alumna 11	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
Alumna 12	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	
Alumna 13	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	
Alumna 14	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	
Alumna 15	2	3	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	
Alumna 16	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	
Alumna 17	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
Alumna 18	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	
Alumna 19	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	
Alumna 20	2	2	2	3	1	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	

Activar Windows
Ir a Configuración de PC para activar Windows.

MODULO

El juego simbólico para mejorar las habilidades comunicativas en niños de 5 años de la I.E.I “San José -La Pascana” –Comas, 2016.



AUTORA:

Kenia Joselyn Hurtado Barreto

2016

MODULO

El juego simbólico para mejorar las habilidades comunicativas en niños de 5 años de la I.E.I “San José-La Pascana” –Comas, 2016.

Introducción

El título de la investigación es “El juego simbólico para mejorar las habilidades comunicativas en niños de 5 años de la I.E.I “San José-La Pascana” -Comas, 2016. La variable dependiente de esta investigación es habilidades comunicativas y la variable independiente es el juego simbólico.

Hoy en día sabemos que las habilidades comunicativas forman parte de la vida de todo ser humano. Es decir, desde que nace necesita comunicarse y expresarse con los demás. En este transcurso la escuela cumple un papel importante en la enseñanza de las habilidades comunicativas, ya que es el medio para que desarrollen sus competencias comunicativas, de la misma forma mediante eso serán capaces de involucrarse en actividades expresivas y lúdicas.

En otras palabras, la investigación tiene como objetivo que el niño mejore sus habilidades comunicativas, a través del juego simbólico. Las cuales estarán asociadas al desarrollo de sus capacidades, porque es el cimiento para un aprendizaje permanente y para su desarrollo humano, también en su autonomía, movimiento, expresión, juego, y en sus necesidades fisiológicas.

Por ello dentro del módulo se desarrolla 20 sesiones de aprendizajes. Por lo que en cada una de ellas se trabaja las dimensiones de la variable dependiente. Todas ellas en función de la propuesta denominada juego simbólico para mejorar las habilidades comunicativas en niños de 5 años.

Finalmente la organización de este programa será después de la hora del juego libre, como una sesión de aprendizaje en la cual tiene su inicio, su desarrollo y el cierre con lo que el niño aprendió, del cual entrega un producto verbal, corporal o realizada por él.

2. Objetivos generales del programa

Objetivo General:

Evidencia la aplicación del juego simbólico a través de las habilidades comunicativas en niños de 5 años de la I.E.I “San José- La Pascana” – Comas, 2016.

Objetivos Específicos:

Aplicar la dimensión expresión oral a través del juego simbólico en niños de 5 años de la I.E.I “San José- La Pascana” –Comas, 2016.

Aplicar la dimensión producción de textos a través del juego simbólico en niños de 5 años de la I.E.I “San José- La Pascana” –Comas, 2016.

Aplicar la dimensión comprensión de textos a través del juego simbólico en niños de 5 años de la I.E.I “San José- La Pascana” –Comas, 2016.

Aplicar la dimensión expresión artística a través del juego simbólico en niños de 5 años de la I.E.I “San José- La Pascana” –Comas, 2016.

3. Estructura del programa

La actividad estará dividida en 40 minutos.

Primero

En inicio se realiza la asamblea donde se hace presente los acuerdos y normas del juego, la motivación es el paso a que los niños indaguen acerca del juego, tiene un tiempo determinado de 5 minutos.

Segundo

Se realiza el juego con un tiempo determinado de 30 minutos, el cual se debe ir observando la ficha técnica para ver si el niño está en inicio, proceso o logro. Así mismo tendrá como puntaje Inicio= 1, proceso=2 y logro=3

Tercero

Finalmente se hace la metacognición que son las preguntas acerca del juego, la cual tiene un tiempo de 5 minutos , y la eavualición que menciona que se trabaja en todo el desarrollo porque se evalua a cada niño de manera individual mientras va participando.

SESIONES DEL MÓDULO

4. Temporalización de los contenidos y aplicación del programa: Grupo experimental

Variable Dependiente (Y): Aprendizaje de historia.				
Dimensiones	Indicadores	Sesiones	Ítems	Títulos de los juegos
Expresión Oral	Comunica	Sesión 03 Sesión 04	1 7-8	<u>"Pasa la pelota y adivina"</u> <u>"Figuras"</u>
	Expresa	Sesión 01 Sesión 02 Sesión 05	2-4-6 5 3	<u>"Yo soy un animal"</u> <u>"Yo sé"</u> <u>"Veo, veo"</u>
Producción de textos	Produce.	Sesión 07 Sesión 09 Sesión 10	10-12- 14 15 16	<u>"Mi Cuerpo"</u> <u>"Carta a un amigo"</u> <u>"Mi propio cuento"</u>
	Menciona lo que hace.	Sesión 06 Sesión 08	9-11 13	<u>"Objetos y colores"</u> <u>"El inventario"</u>
Comprensión de textos.	Entiende lo que escucha.	Sesión 11 Sesión 12	17 18-23	<u>"Rápido y más atento"</u> <u>"El captador"</u>
	Menciona sus ideas.	Sesión 13 Sesión 14 Sesión 15	21-22 19-20 24	<u>"Un cuento diferente"</u> <u>"El conejito temeroso"</u> <u>"El príncipe y el juguetero"</u>
Expresión artística	Se expresa a través de artes visuales.	Sesión 16 Sesión 17 Sesión 19 Sesión 20	26-31 25-32 28 27-30	<u>"Mi momento"</u> <u>"Sigán al rey o la reina"</u> <u>"Hoy salgo en la televisión"</u> <u>"Soy tu espejo"</u>
	Utiliza su cuerpo para expresarse.	Sesión 18	29	<u>"Saca: manos, pies y cabeza"</u>

ACTIVIDAD DE JUEGO N°01

“Yo soy un animal”

I. DATOS INFORMATIVOS:

- a) INSTITUCIÓN EDUCATIVA : I.E.I San José- La Pascana
 b) **DIMENSIÓN** : **Expresión oral**
 c) AULA Y SECCIÓN : 5 años – “Naranja”
 d) DURACIÓN : 40 minutos

II. LOGRO ESPERADO

INDICADOR: Expresa	ITEM: 2. Repite frases sencillas. 4. Expresa con sus palabras frases sencillas. 6. Expresa a sus compañeros frases sencillas.
------------------------------	---

III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD DE JUEGO

ACTIVIDADES		RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<p>Asamblea: Se coloca a los niños en asamblea y se les recuerda las normas: Levantar la mano para participar, escuchar y seguir las indicaciones.</p> <p>Motivación: Colocaremos una bolsa al centro del aula con cartillas de animales y se pregunta: ¿Qué observamos? ¿Para qué será?</p>	<p>-Voz de la maestra.</p> <p>-Bolsa -Cartillas -Preguntas</p>	5 min
DESARROLLO	<p>Juego : Cada niño sin ver escoge una cartilla, la cual tendrá que observar que animal es y recordar ciertas características. El niño no debe enseñar a nadie su cartilla. Se pondrá en medio de la asamblea y dirá: Yo soy de color blanco con negro, soy grande y digo muuuu... El que adivina levanta la mano y dirá ¿Eres una vaca? y él respondo sí, yo soy una vaca El que gana sale al frente y así hasta que salgan todos.</p>	<p>-Cartillas</p> <p>-Voz de los niños.</p>	30 min
CIERRE	<p>Metacognición: Se realiza preguntas de reflexión: ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Cómo se sintieron?,</p> <p>Evaluación: Se evalúa a cada niño según va saliendo hablar de su cartilla.</p>	<p>-Preguntas</p> <p>-Ficha técnica</p>	5min

Evaluación de la sesiones por ítems

Sesión 01

ITEM GENERAL 2 Repita frases sencillas.			
ITEM RÚBRICA	INICIO	PROCESO	LOGRO
NOMBRE Y APELLIDOS	Está en inicio cuando repite frases sencillas con ayuda.	Está en proceso cuando repite frases sencillas con dificultad pero por sí solo.	Está en logro cuando repite frases sencillas.
Alumno 1			
Alumno 2			
Alumno 3			
Alumno 4			
Alumno 5			
Alumno 6			
Alumno 7			
Alumno 8			
Alumno 9			
Alumno 10			
Alumno 11			
Alumno 12			
Alumno 13			
Alumno 14			
Alumno 15			
Alumno 16			
Alumno 17			
Alumno 18			
Alumno 19			
Alumno 20			

Sesión 01

ITEM GENERAL 4 Expresa con sus palabras frases sencillas.			
ITEM RÚBRICA	INICIO	PROCESO	LOGRO
NOMBRE Y APELLIDOS	Está en inicio cuando expresa con sus palabras una frase corta	Está en proceso cuando expresa con sus palabras de 2 a 3 frases sencillas.	Está en logro cuando expresa con sus palabras frases sencilla en un diálogo.
Alumno 1			
Alumno 2			
Alumno 3			
Alumno 4			
Alumno 5			
Alumno 6			
Alumno 7			
Alumno 8			
Alumno 9			
Alumno 10			
Alumno 11			
Alumno 12			
Alumno 13			
Alumno 14			
Alumno 15			
Alumno 16			
Alumno 17			
Alumno 18			
Alumno 19			
Alumno 20			

Sesión 01

ITEM GENERAL 6 Expresa a sus compañeros frases sencillas.			
ITEM RÚBRICA	INICIO	PROCESO	LOGRO
NOMBRE Y APELLIDOS	Está en inicio cuando expresa a sus compañeros frases cortas.	Está en proceso cuando expresa a sus compañeros de 3 a 4 frases sencillas.	Está en logro cuando expresa a sus compañeros frases sencillas dentro de un diálogo.
Alumno 1			
Alumno 2			
Alumno 3			
Alumno 4			
Alumno 5			
Alumno 6			
Alumno 7			
Alumno 8			
Alumno 9			
Alumno 10			
Alumno 11			
Alumno 12			
Alumno 13			
Alumno 14			
Alumno 15			
Alumno 16			
Alumno 17			
Alumno 18			
Alumno 19			
Alumno 20			

ACTIVIDAD DE JUEGO N°10

“Mi propio cuento”

I. DATOS INFORMATIVOS:

- a) INSTITUCIÓN EDUCATIVA : I.E.I San José- La Pascana
b) **DIMENSIÓN** : **Producción de textos**
c) AULA Y SECCIÓN : 5 años – “Naranja”
d) DURACIÓN : 40 minutos

II. LOGRO ESPERADO

INDICADOR: Produce	ITEM: 16. Dicta sus ideas de manera sencilla indicando el propósito.
------------------------------	--

III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD DE JUEGO

ACTIVIDADES		RECURSOS	TIEMPO
INICIO	Asamblea: Se coloca a los niños en asamblea y se les recuerda las normas: Levantar la mano para participar, escuchar y seguir las indicaciones. Motivación: Se coloca en cada grupo de trabajo imágenes donde hay personas y animales, y se pregunta: ¿Qué observamos? ¿Para qué será?	-Voz de la maestra. -Imágenes -Preguntas	5 min
DESARROLLO	Juego : Cada niño después de haber escogido el personaje que le gusto, junto con su grupo deberán crear un cuento. El cual deberán narrarlo a sus compañeros mientras se toma nota del cuento. Todos los niños deben de participar dentro del cuento grupal con su respectivo personaje.	-Imágenes -Voz de los niños.	30 min
CIERRE	Metacognición: Se pregunta: ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Cómo se sintieron? Evaluación: Se evalúa a cada niño según va narrando su cuento.	-Preguntas -Ficha técnica	5min

Sesión 10

ITEM GENERAL 16 Dicta sus ideas de manera sencilla indicando el propósito.			
ITEM RÚBRICA	INICIO	PROCESO	LOGRO
NOMBRE Y APELLIDOS	Está en inicio cuando solo dicta su idea de manera sencilla.	Está en proceso cuando dicta su idea de manera sencilla y el propósito en una palabra.	Está en logro cuando dicta sus ideas de manera sencilla indicando el propósito.
Alumno 1			
Alumno 2			
Alumno 3			
Alumno 4			
Alumno 5			
Alumno 6			
Alumno 7			
Alumno 8			
Alumno 9			
Alumno 10			
Alumno 11			
Alumno 12			
Alumno 13			
Alumno 14			
Alumno 15			
Alumno 16			
Alumno 17			
Alumno 18			
Alumno 19			
Alumno 20			

ACTIVIDAD DE JUEGO N° 15

“El príncipe y el juguetero”

I. DATOS INFORMATIVOS:

- a) INSTITUCIÓN EDUCATIVA : I.E.I San José- La Pascana
b) **DIMENSIÓN** : **Comprensión de textos**
c) AULA Y SECCIÓN : 5 años - Naranja
d) DURACIÓN : 40 minutos

INDICADOR: Menciona sus ideas.	ITEM: 24. Dice lo que les gusta o disgusta del texto escuchado.
--	---

II. LOGRO ESPERADO

III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD DE JUEGO

ACTIVIDADES		RECURSOS	TIEMPO
INICIO	Asamblea: Se coloca a los niños en asamblea y se les recuerda las normas. Motivación: -En una bolsa se les da a explorar juguetes y una imagen de príncipe, para que ellos infieran que es lo que harán. ¿Qué es lo que observan? ¿Para qué será? ¿Se podrá contar un cuento que mencione estos objetos?	-Voz de la maestra. -Bolsa -Imágenes	5min
DESARROLLO	Juego : Cada objeto de la bolsa es escogido por los niños. Se empieza a narrar el cuento agarrando el príncipe de las manos del niño que lo tenga haciendo que haga mención de lo que es el objeto y así sucesivamente mientras se termina con todos los objetos al centro de la asamblea, y se da por terminado el cuento. -Posteriormente con un micrófono de juguete se pasara por el lado de cada uno, y se preguntara que fue lo llamo más su atención del cuento, si le gusto o no.	-Juguetes -Voz de los niños. -Preguntas	30min
CIERRE	Metacognición: Se pregunta ¿Cómo se sintieron?, Evaluación: Los niños y niñas serán evaluados a mediados que van dando su repuesta en la finalización del cuento.	-Preguntas -Ficha técnica	5min

Sesión 15

ITEM GENERAL 24 Dice lo que le gusta o disgusta del texto escuchado.			
ITEM RÚBRICA	INICIO	PROCESO	LOGRO
NOMBRE Y APELLIDOS	Está en inicio cuando dice lo que les gusta o disgusta del texto con ayuda.	Está en proceso cuando dice en una palabra lo que les gusta o disgusta del texto escuchado.	Está en logro cuando dices lo que les gusta o disgusta del texto escuchado de manera sencilla.
Alumno 1			
Alumno 2			
Alumno 3			
Alumno 4			
Alumno 5			
Alumno 6			
Alumno 7			
Alumno 8			
Alumno 9			
Alumno 10			
Alumno 11			
Alumno 12			
Alumno 13			
Alumno 14			
Alumno 15			
Alumno 16			
Alumno 17			
Alumno 18			
Alumno 19			
Alumno 20			

ACTIVIDAD DE JUEGO N°17

“Sigán al rey o la reina”

I. DATOS INFORMATIVOS:

- a) INSTITUCIÓN EDUCATIVA : I.E.I San José- La Pascana
b) **DIMENSIÓN** : **Expresión artística**
c) AULA Y SECCIÓN : 5 años – “Naranja”
d) DURACIÓN : 40 minutos

II. LOGRO ESPERADO

INDICADOR: Se expresa a través de artes visuales.	ITEM: 25. Se expresa espontáneamente a través del dibujo y la música. 32. Forman grupos de juego de su preferencia.
---	--

III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD DE JUEGO

ACTIVIDADES		RECURSOS	TIEMPO
INICIO	Asamblea: Se coloca a los niños en asamblea y se les recuerda las normas: Levantar la mano para participar, escuchar y seguir las indicaciones. Motivación: Se muestra un dado que en tres lados hayan personas dibujando y en el otro bailando, y se pregunta: ¿Qué observamos? ¿Para qué será?	-Voz de la maestra. -Dado -Tizas -Radio -Preguntas	5 min
DESARROLLO	Juego : Todos los niños se colocan en círculo en el patio el rey o la reina se pondrá al centro y lanzara el dado y dirá: Si sale dibujo. Queridos amigos les digo que con sus tizas me dibujen un conejo en el piso. -Luego dirá otro muy bien terminaron que tal si ahora lanza el dado y sale bailar, quiero que bailen el baile del ombligo. El juego termina cuando todos los niños participen.	-Tizas -Música variada. -Dado -Dibujos -Baile -Voz de los niños.	30 min
CIERRE	Metacognición: Se realiza preguntas de reflexión: ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Cómo se sintieron?, Evaluación: Se evalúa a cada niño según va cumpliendo las reglas del rey.	-Preguntas -Ficha técnica	5min

Sesión 17

ITEM GENERAL 25 Se expresa espontáneamente a través del dibujo y la música.			
	INICIO	PROCESO	LOGRO
ITEM RÚBRICA NOMBRE Y APELLIDOS	Está en inicio cuando se expresa espontáneamente a través del dibujo o la música.	Está en proceso cuando se expresa espontáneamente a través del dibujo y la música en al menos dos ocasiones.	Está en logro cuando se expresa espontáneamente a través del dibujo y la música de tres a más ocasiones.
Alumno 1			
Alumno 2			
Alumno 3			
Alumno 4			
Alumno 5			
Alumno 6			
Alumno 7			
Alumno 8			
Alumno 9			
Alumno 10			
Alumno 11			
Alumno 12			
Alumno 13			
Alumno 14			
Alumno 15			
Alumno 16			
Alumno 17			
Alumno 18			
Alumno 19			
Alumno 20			

Sesión 17

ITEM GENERAL 32 Forman grupos de juego de su preferencia.			
	INICIO	PROCESO	LOGRO
ITEM RÚBRICA NOMBRE Y APELLIDOS	Está en inicio cuando forman grupos de juego de su preferencia después de haber pasado 2 minutos.	Está en proceso cuando forman grupo de juego de su preferencia dentro de un minuto.	Está en logro cuando grupos de juego de su preferencia de forma instantánea.
Alumno 1			
Alumno 2			
Alumno 3			
Alumno 4			
Alumno 5			
Alumno 6			
Alumno 7			
Alumno 8			
Alumno 9			
Alumno 10			
Alumno 11			
Alumno 12			
Alumno 13			
Alumno 14			
Alumno 15			
Alumno 16			
Alumno 17			
Alumno 18			
Alumno 19			
Alumno 20			

