



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**ESCUELA DE POSGRADO  
PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA  
EDUCATIVA**

El juego representativo y la expresión oral en niños y niñas de 3 años de la  
REI N.º 14- S.M.P-2019

**TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:**  
Maestra en Psicología Educativa

**AUTORA:**

Br. María Luz Aguado Gálvez (ORCID: 0000-0001-5312-9527)

**ASESOR:**

Dr. Carlos Sixto Vega Vilca (ORCID:0000-0002-2755-8819)

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

Atención Integral del infante, niño y adolescente

Lima-Perú

2020

### **Dedicatoria**

A Shile, quién ya no está conmigo físicamente,  
pero está eternamente en mis recuerdos.

A Nando, Isa, Chachi, porque mis logros son sus  
alegrías

### **Agradecimiento**

A los docentes que tuve la oportunidad de conocer durante este periodo de estudios, porque de cada uno algo nuevo aprendí y en especial al profesor Carlos Vega quién me orientó con paciencia y a la vez con exigencia.

Página del Jurado



DICTAMEN DE LA SUSTENTACIÓN DE TESIS

EL / LA BACHILLER (ES): MARIA LUZ AGUADO GALVEZ

Para obtener el Grado Académico de *Maestra en Psicología Educativa*, ha sustentado la tesis titulada:

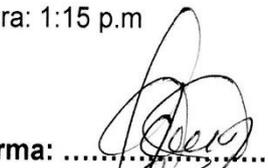
*EL JUEGO REPRESENTATIVO Y LA EXPRESIÓN ORAL EN NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DE LA REI N° 14-S.M.P-2019*

Fecha: 24 de enero de 2020

Hora: 1:15 p.m

JURADOS:

PRESIDENTE: Dra. Nancy Elena Cuenca Robles

Firma: 

SECRETARIO: Mg. Gallarday Morales, Santiago Aquiles

Firma: 

VOCAL: Dr. Vega Vilca, Carlos Sixto

Firma: 

El Jurado evaluador emitió el dictamen de:

*Aprobar por unanimidad*

Habiendo encontrado las siguientes observaciones en la defensa de la tesis:

.....  
.....  
.....  
.....

Recomendaciones sobre el documento de la tesis:

*Mejorar Redacción APA*

.....  
.....  
.....

Nota: El tesista tiene un plazo máximo de seis meses, contabilizados desde el día siguiente a la sustentación, para presentar la tesis habiendo incorporado las recomendaciones formuladas por el jurado evaluador.

## Declaratoria de autenticidad

Yo, María Luz Aguado Gálvez, con DNI No 15354516, a efectos dar cumplimiento con las órdenes vigentes consideradas en el reglamento de Grados y Titulos de la escuela de Posgrado de la Universidad César Vallejo, declaro bajo juramento que los documentos que adjunto a la tesis El juego representativo y la expresión oral en niños y niñas de 3 años de la REI N.º 14-S.M. P-2019, es verídico y propio.

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

Por lo tanto, asumo la responsabilidad que corresponda frente a cualquier falsedad, ocultamiento u omisión en los documentos como de información dada por la cual me someto a lo dicho en las normas académicas de la Universidad César Vallejo.

Lima, 24 enero de 2020



---

Br. María Luz Aguado Gálvez

DNI:15354516

## Índice

	Página
Carátula	
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Página del Jurado	iv
Declaratoria de autenticidad	v
Índice	vi
Índice de tablas	vii
Índice de figuras	viii
Resumen	ix
Abstract	x
I. Introducción	1
II. Método	13
2.1 Tipo y diseño de investigación	13
2.2 Operacionalización de Variables	14
2.3 Población, muestra y muestreo	15
2.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad	15
2.5 Procedimiento	19
2.6 Métodos de análisis de datos	19
2.7 Aspectos éticos	20
III. Resultados	21
IV. Discusión	34
V. Conclusiones	39
VI. Recomendaciones	40
Referencias	41
Anexos	45
Rubricas-escala valorativa	46
Instrumentos de medición ambos	53
Matriz de consistencia	55
Base de datos de la muestra	56
Prueba piloto ambos	64
Validez de expertos todos	66
Autorizaciones de instituciones	78

## Índice de tablas

	Pág.
Tabla 1 Operacionalización de variable	14
Tabla 2 Muestra	15
Tabla 3 Validez Juego representativo y Expresión oral	17
Tabla 4 Confiabilidad Juego representativo y Expresión oral	18
Tabla 5 Nivel Expresión oral	21
Tabla 6 Nivel vocabulario	22
Tabla 7 Nivel de comprensión	23
Tabla 8 Nivel categoría sintáctica	24
Tabla 9 Nivel factores influyentes	25
Tabla 10 Nivel juego representativo	26
Tabla 11 Nivel de representación	27
Tabla 12 Nivel de imitación	28
Tabla 13 Nivel experiencia previa	29
Tabla 14 Prueba de normalidad	30
Tabla 15 Correlación juego representativo, expresión oral	30
Tabla 16 Correlación vocabulario, el juego representativo	31
Tabla 17 Correlación comprensión, el juego representativo	32
Tabla 18 Correlación sintáctica, juego	32
Tabla 19 Correlación factores, juego	33

## Índice de figuras

Figura 1	Diseño	13
Figura 2	Nivel expresión oral	21
Figura 3	Nivel vocabulario	22
Figura 4	Nivel comprensión	23
Figura 5	Nivel categoría sintáctica	24
Figura 6	Nivel factores influyentes	25
Figura 7	Nivel juego representativo	26
Figura 8	Nivel de representación	27
Figura 9	Nivel imitación	28
Figura10	Nivel experiencias previas	29

## Resumen

La presente investigación “El juego representativo y la expresión oral en niños y niñas de 3 años de la REI N.º 14 -S.M. P-2019” su objetivo fue determinar la relación que existe entre sus variables, respondiendo al problema de investigación ¿Qué relación existe entre El juego representativo y la expresión oral en los niños y niñas de 3 años de la REI N.º 14 - SMP- 2019?

Este estudio se desarrolló con un enfoque cuantitativo, su diseño no experimental transversal, nivel descriptivo correlacional, tipo básica y con el método hipotético deductivo; la muestra es de 100 niños y niñas. Para lograr una mejor información, antes se validó el instrumento con la opinión de expertos y se demostró su confiabilidad; la técnica utilizada fue la observación directa, como instrumento se utilizó una ficha de observación; el monitoreo y manejo se dio por medio de una gestión personal para el estudio El juego representativo y la expresión oral y sus respectivas dimensiones; con tres alternativas de respuesta: 1 inicio, 2 proceso y 3 logro.

En cuanto a los resultados inferenciales demuestra una correlación positiva moderada entre el juego representativo y la expresión oral, ya que se obtuvo el valor de  $Rho = 0,482$  como también la significancia bilateral de  $p = .000 < 0.01$ , no considerando a la hipótesis nula, y por lo que se acepta la hipótesis planteada.

**Palabras claves:** *Expresión oral, juego, vocabulario, comprensión, categoría sintáctica, factores influyentes.*

## Abstract

The present investigation “The representative game and the oral expression in children of 3 years of the REI No. 14 -S.M. P-2019” its objective was to determine the relationship between its variables, responding to the research problem. What is the relationship between representative play and oral expression in 3-year-old boys and girls of the REI No. 14 - SMP - 2019?

This study was developed with a quantitative approach, its non-experimental transversal design, correlational descriptive level, basic type and with the deductive hypothetical method; The sample is 100 boys and girls. In order to obtain better information, the instrument was validated with the opinion of experts and its reliability was demonstrated; the technique used was direct observation, as an instrument an observation sheet was used; the monitoring and management was given through a personal management for the study The representative game and the oral expression and their respective dimensions; With three response alternatives: 1 start, 2 process and 3 achievement.

Regarding the inferential results, it demonstrates a moderate positive correlation between the representative game and the oral expression, since the value of  $Rho = 0.482$  was obtained as well as the bilateral significance of  $p = .000 < 0.01$ , not considering the hypothesis void, and so the hypothesis is accepted.

**Keywords:** Oral expression, play, vocabulary, comprehension, syntactic category, influential factors.

## **I. Introducción**

Para los niños, según Terrè y Vigo (2015) el juego representa alegría, movimiento, descubrimiento, imaginación; al inicio juegan solos, luego la familia y sus pares. A sí mismo, Baralo (2000) dice que una expresión oral es una habilidad lingüística que un infante debe desarrollar, sin embargo constituye un problema latente en el aula con estudiantes de 3 años, porque se inhiben al hablar, tienen inadecuada dicción, limitado vocabulario; esta situación se produce por variadas causas como la inmadurez, el poco valor que le dan a la expresión oral en casa y colegio, falta de socialización, según Bodrova y Leong (2015) dicen basándose en Vygotsky que el poder de la cultura mejora la conducta natural del infante cambiando la dirección de su desarrollo. Esta realidad permite anticipar que los estudiantes llegarán a tener o no barreras para comunicarse.

Respecto a los antecedentes internacionales y nacionales sobre la expresión oral está Calzadilla y Aguilar (2010) refirieron que en Cuba la situación de la expresión oral en los estudiantes constituye todavía una gran dificultad, pues los inconvenientes referentes a logros y manejo fluido del lenguaje oral originan en varios de ellos una situación de inseguridad, frustración y fracaso escolar. Lo dicho se sustenta en los resultados adquiridos a través de instrumentos aplicados por un laboratorio de Latinoamérica para evaluar la calidad de la Educación, por lo tanto, se consideró necesario continuar fortaleciendo en las escuelas la calidad de las ideas, coherencia y originalidad. Igualmente en Perú, se hizo investigaciones por el laboratorio pedagógico Hope, sobre la expresión oral en aulas del nivel inicial Cusco, concluyendo como bajo el nivel de esta habilidad, basándose en los resultados adquiridos después de aplicarse una ficha de observación; este estudio considera que las maestras son partícipes del silencio en sus estudiantes como signo de buen comportamiento, teniendo ellas más ocasiones para hablar; también señala que en las aulas ocurre “el auditorio masivo”, donde se escucha a todos en grupo o destacan los que más hablan, postergando a los callados o tímidos, generándose en ellos más inseguridad para expresarse oralmente. A lo manifestado se adhiere la presión que viene del nivel primaria porque quieren que los estudiantes ya lean y también escriban, provocando angustia en las profesoras de Educación Inicial que no avanzan en la expresión oral; la familia es otro elemento que no ayuda a desarrollar esta habilidad, la consideran nada relevante frente a otras obligaciones que tienen que realizar los niños. Bajo nivel de expresión oral, interfiere

notablemente en los aprendizajes y las vinculaciones interpersonales de los estudiantes. Sobre el juego, Unicef presenta un informe enfocado en la generación de sistemas interrelacionado y coordinado de la educación preescolar que valoren el juego, donde se integre políticas y legislación, demanda pública, liderazgo y capacidad ministerial, y financiación, para que el juego sea considerado un punto esencial de los programas de educación en los niños. A través de estos se atendería a los niños en situación de riesgo por acción de la naturaleza u otros; pues ellos necesitan de un espacio para sus juegos. Cuando se carece de estas atenciones, puede usarse el kit de desarrollo en la primera infancia, creado por UNICEF en octubre 2018; que tienen rompecabezas, textos de cartón, muñecos, materiales de artes plásticas y más, intentando que los pequeños jueguen siempre. Según MINEDU (2013), dice que en los pueblos andinos del Perú, los niños y niñas cuando juegan se capacitan naturalmente para la vida adulta, porque a través del juego realizan las labores del hogar y tareas cotidianas como la ganadería y la agricultura, desarrollando su personalidad; por tal razón es relevante brindar situaciones de juego en el hogar, la escuela, la comunidad, para que aprendan y se relacionen con su medio. Hay un enfoque tradicional sobre el juego donde las familias prefieren las tareas preescolares, o un enfoque ambivalente cuando las familias reconocen el valor del juego, pero no permiten su realización y el pro lúdico cuando las familias confían en que el juego fomenta el aprendizaje. Wolfber (2015) postula que el juego es reconocido como área de competencia donde es presentado con procedimientos y a la vez habla de su naturalidad e influencia en el desarrollo representativo y colectivo de los niños.

El lugar donde se realizó este estudio de investigación, se comprobó que para los padres no es relevante que su niño desarrolle su expresión oral, puesto que “ya hablan”; para ellos hay otros temas que son más importante como el escribir y leer alfabéticamente. Respecto al juego, Frost y Wortham (2008) refieren que existen opiniones calificadas que alertan sobre la postergación de la actividad lúdica en los colegios siendo una amenaza al bienestar de los niños. Estudiantes de 3 años de instituciones educativas de la REI N° 14, tienen una expresión oral limitada; a muchos de ellos no se les entiende, dicen solo cortos enunciados, dan respuestas que no se relacionan a la pregunta o al tema. Referente al juego, los padres evitan llevar a sus hijos a sitios recreativos concurridos por otros niños, prefieren que se queden en casa viendo televisión; igualmente prefieren que en las instituciones educativas hagan tareas de contenido más que juegos, por lo que muchos de los niños y niñas demuestran inseguridad para participar en situaciones lúdicas. Por lo expresado, se

desarrolla el presente estudio de investigación titulado “El juego representativo y la expresión oral en niños y niñas de 3 años de la REI N.º 14, SMP-2019”.

Otros antecedentes en los que este trabajo de investigación se apoya es el de Huamán (2014) quien realiza su estudio la “Expresión oral y la socialización en los niños y niñas de 4 años de la institución educativa inicial N.º 2021 Sarita Colonia Wichanza Trujillo – 2014”, para obtener el grado de maestra. Quiere encontrar la relación entre la socialización y la expresión oral en los niños y niñas descritos de la sección “A” y “B” de la institución. Su estudio es descriptivo correlacional, la muestra lo conforman 54 integrantes ,27 en cada sección”. Concluye que hay relación entre las variables, y sus resultados registran el nivel de la expresión oral en niños de 4 años :55% logro ,24% en proceso,20.5% en inicio. También mencionamos a Bobadilla y Olivera (2018) quienes estudiaron “La expresión oral en los niños y niñas de instituciones de educación inicial estatales de la urbanización José Quiñones Gonzales, Chiclayo”, el objetivo es comparar los niveles de expresión oral en los niños y niñas de 4 años. El estudio fue descriptivo comparativo, la población lo conformó 107 estudiantes y se logró una muestra de 83 participantes. Se utilizó la Prueba de Lenguaje Oral de Navarra, sus resultados demuestran: nivel retraso 52,5% en la I.E.I Santa María y 67,4% en la I.E José Quiñones Gonzales; la mayor parte de los estudiantes están en el nivel de retraso de lenguaje oral. También mencionamos a Chávez, Macías, Velázquez y Vélez (2017) quienes refirieron sobre el lenguaje como una acción comunicativa, cognitiva y reflexiva que permite la interacción y todo aprendizaje; hablan sobre su utilidad para manifestar las emociones, recibir y dar mensajes que se inicia con el nacimiento y se desarrolla durante toda la vida. El entorno que rodea al niño es importante, porque producen muchas experiencias que llevan a la comunicación. Pueden ser evaluadas mediante un instrumento denominado la prueba EXCALE para dar cuenta del logro. El lenguaje, en el niño preescolar se dará adecuadamente cuando las experiencias en que participan son importantes y significativos que le permita compartir experiencias y aprender de otros. En el preescolar se amplía su medio, también los significados, el vocabulario y sus estructuras lingüísticas; les genera el deseo de hablar sobre variedad de aspectos y de indagar todas las formas de uso del lenguaje, hallando el más adecuado para cubrir esas necesidades de expresión. Igualmente, está Juárez (2017) quién realizó un estudio sobre Niveles de comprensión de textos orales en niños de 5 años de la institución educativa No 84 - niña María- Callao, 2017, para obtener título de licenciada en educación inicial. Este estudio de

investigación, busca determinar niveles de Comprensión de Textos Orales en los niños; siendo la muestra un número de 100 niños de la Institución del nivel inicial. El instrumento fue escalamiento de Likert. Concluye que un 52 % de los niños están en nivel medio, 27% en nivel alto, 21% el nivel es bajo. Otro estudio que se usó como antecedente está el de Bonilla (2016) quien realizó su trabajo de investigación El desarrollo del lenguaje oral en niños de 4 años del colegio Hans Christian Andersen, para lograr la licenciatura. Quería saber el nivel de desarrollo de lenguaje oral en niños de 4 años. El estudio corresponde al diseño no experimental descriptivo simple. Conformó su población 11 alumnos de 4 años, el muestreo es no probabilístico intencional. Concluye que el lenguaje oral de los niños se encuentra en el nivel normal. También se menciona a Linaza y, Agkush,(2018) quienes presentaron el trabajo de investigación Utilización de relatos de la comunidad Awajun para desarrollar la expresión oral de los niños de cinco años de la institución educativa inicial n° 295, Shushug, Amazonas 2018. Su objetivo fue hallar la validez de relatos de la comunidad Awajun para desarrollar la expresión oral de los niños; es cuasiexperimental con diseño pre-test y postest en un grupo; la muestra lo conformó 20 estudiantes matriculados en el aula de cinco años, sección única. El instrumento que se aplicó fue la lista de cotejo. El pre-test señala a 12 niños con el 60% en el nivel bajo en la dimensión verbal de la expresión oral; 9 niños con 45% en nivel bajo en la dimensión no verbal y 11 niños con 55% están en nivel bajo en la dimensión paraverbal. En el post-test, mejoran mucho en la capacidad de expresión verbal. El trabajo de García (2016) desarrolla la tesis “Autonomía y expresión oral en estudiantes de tres años, en institución pública, Trujillo 2016”; para obtener la licenciatura. Deseaba saber si hay correlación entre las variables. Es de tipo Básica, descriptiva, correlacional, con la población conformada por estudiantes de tres años. La muestra fue de 30 integrantes por conveniencia. Concluye que hay correlación directa y moderada entre las variables de los estudiantes del aula Arco Iris. En la expresión oral, el nivel es regular. En la dimensión voz el nivel es regular; en la dimensión vocabulario el nivel es bueno y en la dimensión claridad de la variable el nivel es regular. Otro trabajo importante es de Corrales (2018) realizó su trabajo “El juego infantil y el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 3 años en la I.E. I. 061 del distrito de San Juan de Lurigancho, para obtener la licenciatura en educación inicial. Quiso hallar la relación entre El juego infantil y el desarrollo de la motricidad gruesa. Es un estudio de tipo no experimental descriptivo correlacional. El diseño es no experimental transversal. Su población de estudio es 217 niños de 3 años de los turnos mañana y tarde. El muestreo es no probabilístico o dirigido. Los resultados demuestran una

relación significativa entre el juego infantil y el desarrollo de la motricidad gruesa. Se tomó en cuenta a Ocampo (2017), quien realiza el trabajo “La expresión plástica y el juego dramático en niños de 3 años de la institución educativa inicial n° 346 las palmeras, los olivos 2016”, para lograr la licenciatura. Su propósito era saber si hay relación entre la expresión plástica y el juego dramático. Es un estudio de tipo básica, nivel correlacional, diseño no experimental – transversal. Considera una población de 140 estudiantes de 3 años. La muestra es de 83 participantes. El muestreo fue probabilístico, de tipo aleatorio simple.

El presente estudio de investigación sobre la variable expresión oral se considera que va de la mano con la comprensión, pues se habla sobre lo que se entiende respecto a un tema. El entorno inmediato que rodea al niño le permite desarrollar esta habilidad debido a las oportunidades de conversación y dialogo que se presenta. Baralo (2000) refirió que es una aptitud comunicativa que adquiere valor e importancia si se acompaña de la comprensión, el desarrollo y entendimiento de lo escuchado. Considera la vinculación que se establece dentro del contexto donde está inmerso el niño. Para la expresión oral, la eficacia de la conversación conforma un objetivo grande y difícil que considera la riqueza y precisión del vocabulario, información gramatical, estrategia de la comunicación oral. Realmente es una serie de elementos que permiten una eficaz expresión oral en los niños, como sonidos que escucha y produce, las palabras que va conociendo día a día, las normas convencionales establecidas en una determinada lengua, todo ello se va desarrollando primero en su ámbito social más cercano y luego se va ampliando su mundo comunicativo. Minedu (2013) sobre la expresión oral dice que es el manejo de la dicción, significado de palabras, y el conocimiento de las reglas de la lengua, pero además también tiene que ver con las ideas socioculturales, los conocimientos del pasado como los nuevos y su contexto actual. Así mismo se considera como otras habilidades el brindar datos, opinar, decir los acuerdos o desacuerdos, hablar en el momento preciso. La expresión oral es una habilidad lingüística cuyo desarrollo se logra a través de un procedimiento ordenado que va de menos a más como son los niveles referentes al sonido, las reglas y los significados. En el módulo de comunicación según Minedu (2010) sobre los niveles de la expresión oral considera al nivel fonológico, como la obtención de sonidos de nuestra lengua y sus uniones: sílaba, palabras y secuencias; también está el gramático que se refiere a la integración y arreglo de las estructuras gramaticales y se termina con lo semántico, que habla sobre los saberes y el uso del vocabulario y conceptos. Es importante enfocar el tema del macro y micro

habilidades de la expresión oral, ya que las personas expresan lo que saben, conocen y comprenden; igualmente las formas de comunicarse son consideradas porque influyen. Se quiere desarrollar una buena comunicación, es importante la expresión corporal dice mucho, la cercanía, el tono de voz. Cassany (2018) dice que hablar, escuchar, leer y escribir, son macro habilidades de una lengua que se debe manejar para una buena comunicación. Otras destrezas lingüísticas, específicas, de orden inferior se denominan micro habilidades como el proponer y desarrollar un tema, pedir el turno para hablar, controlar el tono de voz, códigos no verbales, negociación del significado, interacción, evaluación de la comprensión. Las destrezas lingüísticas según el código, es oral o escrito y por su acción es receptivo o productivo. La expresión oral es una habilidad comunicativa tan importante como las otras, pero tiene su espacio, su orden; sin embargo, es ignorada, no desarrollada a tiempo, por lo que se generan los problemas posteriores vinculados a la comunicación. Según Cassany (2018) sobre habilidades orales y escritas dice que la lengua oral está en primer orden, y que la lengua escrita es tan solo transcripción de aquella. Otra postura señala que ambos son de igual valor y autónomos, con funciones sociales distintos y se complementan. La lengua oral, es subjetiva, redundante y abierta, con sintaxis más simple y frases inacabadas.

Según Ortiz (2013) sobre características de los niños de 3 años afirma que se van desarrollando considerando la individualidad del niño, los estímulos que se le presenta y la socialización con sus pares; al inicio expresa una idea conectando dos a tres palabras, no es muy constante su participación oral; hay algunas dificultades en la emisión de sonidos de las consonantes. Posteriormente va formando una idea completa, con sentido y coherencia. Su forma de hablar se acerca a lo convencional; forma sencillas oraciones y articula las partes de una oración, va incrementándose el número de palabras en su expresión, juega con los sonidos, va desarrollando sus habilidades comunicativas, habla con más frecuencia, asocia el significado con el significante; empieza a ordenar sus relatos, algunas veces tiene dificultades al decir algunas letras dentro de palabras; como también le agrada hablar y hacer juegos con palabras y sonidos. Sobre las Teorías de la expresión oral, Jiménez (2010), manifestó que están el enfoque conductista; Mowrer, Pavlov y Skinner han brindado su contribución planteando teorías del lenguaje dentro de este enfoque; las premisas del condicionamiento clásico y operante explican el lenguaje asociado a los estímulos y efectos sobre las personas. Los refuerzos y castigos, el modelado y el moldeamiento son puntos prioritarios al referirse sobre el lenguaje. Sus procedimientos se utilizan en ambientes de

estudio, en prácticas educativas y como terapia de lenguaje. Las observaciones que se hacen al enfoque es considerar el lenguaje como una acción que se puede ver y medir externamente y según el contexto ambiental cercano al sujeto, obviando los temas internos, cognitivos o sociales. También está el Innatismo que considera el lenguaje como una capacidad propia de un humano que le diferencia de otros seres vivos, y para adquirirlo se pasa por un proceso que va de menos a más. El organismo está capacitado para adquirir el lenguaje dentro de un contexto comunicativo. Respecto al rol de la imitación, el niño es capaz de seguir un modelo como también hay creación, y espontaneidad cuando un niño habla. La gramática con sus reglas está inmersa en el lenguaje. Se afirma sobre la asignación genética con que las personas vienen dotadas, y repercute en el aprendizaje del lenguaje. Chomsky postula que una gramática conforma la sintaxis que a su vez forma oraciones, también está fonología y la semántica. Los elementos sintácticos detallan un esquema grande como es la interpretación semántica y una organización somera que es la interpretación fonética. Una contribución del fundamento de Chomsky es explicar el procesamiento lingüístico general y carácter creativo del lenguaje en los niños. En cuanto a la teoría cognitiva, nuestro organismo está preparado para el aprendizaje del lenguaje, pero se debe considerar los momentos y los tiempos de madurez por lo que se atraviesa. Hay evidencias claras en el uso de la inteligencia en los infantes cuando se trata de resolver situaciones cotidianas estando en un nivel pre lingüístico. Con la aparición del lenguaje se da una nueva situación en la vida del niño, puesto que ya es capaz de representar su mundo interno hacia el exterior. Jiménez mismo toma en cuenta unos procesos internos en el aprendizaje del lenguaje, menciona a Piaget quién considera que el pensamiento y el lenguaje se van desarrollando por diferentes caminos, porque la inteligencia se inicia desde que se nace; el niño aprende a hablar según su desarrollo cognitivo alcance el estadio concreto. Usa el lenguaje para decir sus pensamientos y no para establecer comunicación con los demás. Desde pequeños construyen unos esquemas que asimilan durante sus experiencias y luego los adaptan en otros momentos. Los aprendizajes se inician en el estadio sensorio motora. Si se habla del enfoque interaccionista, el medio

donde se desarrolla la persona constituye la fuente de aprendizaje; esta influye en la manera de ser y pensar del individuo. El lenguaje ayuda a fortalecer, transformar nuestro pensamiento y comunicarse con los demás. La interacción social es importante para adquirir y desarrollar el lenguaje. Para Bruner (1986), el lenguaje es el desarrollo cognitivo, entendido en su medio cultural. Para Vygotsky, el desarrollo cognitivo sucede por medio de

la conexión del estudiante con los que le rodean. Afirma también que el papel del lenguaje es ayudar al pensamiento a construirse y tener la respuesta a un problema. Coincide con Piaget al considerar que el origen del pensamiento y el lenguaje son independientes, manifestándose la inteligencia, aunque no tengan aún habilidades lingüísticas. Al inicio el habla acompaña al pensamiento sin manejarlo, realizando acciones y diciéndolas luego; después avanza hasta manejar las conductas de los pequeños. Cerca a los 7 años, ya se ha internalizado el lenguaje; el pensamiento se hace difícil, siendo funciones del lenguaje la comunicación y la planificación del pensamiento en la solución de problemas. Cuervo y Diéguez (1993) dicen que más allá de apoyar la teoría que si el lenguaje es previo al pensamiento o viceversa, si hay una relación. Como Honig (2007) sobre el lenguaje oral refiere que es una destreza colectiva que las personas fueron cultivando a través del tiempo.

Sobre las Dimensiones de la expresión oral, en primer lugar, se considera el Vocabulario donde las palabras se van adquiriendo del entorno que rodea al niño y niña, lo que va escuchando diariamente de las personas más cercanas. Cuando el estudiante pronuncia una palabra, tiene el deseo de conocer otras más. Frente a una nueva palabra el infante establece relación entre el significado y el sonido que emite un nombre. Más palabras conocidas más conocimientos de su medio. Según Baralo (2000) sobre el vocabulario manifestó que los niños empiezan a hablar cuando aprenden palabras y lo hacen con velocidad. El conocimiento de una palabra significa relacionar el sonido de su nombre con su significado; allí se aprende el sonido, se reconoce la palabra y se pronuncia; también se apodera del concepto que expresa y se asigna a una categoría semántica algo grande. La segunda dimensión es la comprensión que va junto a la expresión, consideradas caras de una misma moneda, pues para poder hablar hay que escuchar. También Baralo (2000) refiere sobre la comprensión que el niño al aprender más palabras entenderá oraciones que escuche en su medio, así mismo le será más fácil crearlas y decirlas o expresarlas. La tercera dimensión se denomina la categoría sintáctica; cada lengua tiene sus propios códigos de forma convencional y ello rige para hacerlo efectivo en el momento de hablar y escuchar, ya que se trata de asociar los sonidos con los significados. Baralo (2000) sobre el tema refiere que la gramática es un sistema formal, que determina qué sonidos acompañan a qué significados, en una lengua. El entender y el hablar tienen la misma base de datos gramaticales, pero también requieren procedimientos que establezcan lo que la mente debe hacer. Realiza un procedimiento de codificación o de decodificación sintáctica casi sin

notarlo. Para poder decir o entender una oración, el hablante organiza categorías sintácticas que le llevan a reconocer el verbo, el sujeto, el objeto; es decir organiza las palabras en sintagmas. Y por último está la dimensión factores influyentes, son aspectos que intervienen dentro de un contexto de comunicación. Unos años atrás no se consideraría que pudieran intervenir. Ahora se habla de lo no verbal, para verbal. Baralo (2000), dice que son elementos de particular importancia que ayudan o impiden la comunicación.

El juego representativo; representa para el niño una forma de comunicarse, de manifestar a los demás su mundo interno. Es una vía para expresar lo que siente, lo que quiere. Juega porque le nace hacerlo, vive a través del juego, disfruta jugar con libertad, interactuando con los juguetes, con la familia, con los amigos. El juego en la primera infancia, es el elemento comunicacional más importante y será de gran ayuda si se logra interpretarlo adecuadamente; así garantizará el éxito y alegría de los niños y niñas, que representan sin duda la esperanza del mundo. Terre (2015) afirma que el juego es una actividad libre y voluntaria donde se goza, explora, descubre y crea cosas. Piaget (1973) refiere que juego es una actividad propia de los niños, y se va dando según las características o etapas por la que atraviesa. Prima la madurez, las necesidades e intereses de cada uno. Hay diferencias claras en los juegos que realizan los niños considerando su grupo etario, por ello se menciona de inicio el ejercicio (pre verbal), tipo de juego considerado como esquemas reflejos y se da en las diferentes acciones; por ello la denominación de “ejercicio funcional”. Asimismo, está el simbólico, que toma en cuenta la representación de un objeto ausente, y la presencia de lo ficticio; se presenta hacia los dos años del niño. Como cierre está la regla que tiene que ver con las vinculaciones sociales; se sustenta en la determinación del grupo y su trasgresión simboliza ofensa. Sobre la definición del juego representativo Venegas, Venegas y García (2018), considera que el juego de los niños en esta etapa constituye una experiencia enriquecedora, pues expresan toda creatividad al entrar en contacto con los objetos y también con las personas; mucho depende de sus vivencias, pues son estas las que evoca, las que imita. Es un periodo donde está presente la fantasía, ya que los niños tienen la habilidad de darle un nuevo concepto a los objetos, transformándolos en nuevas cosas o propuestas según su experiencia de vida, modelos y roles que observan e imitan. Minedu (2019) refiere que los niños tienen la necesidad de representar sus vivencias, darse cuenta de lo que son y quieren ser a través del juego simbólico. Existen diferentes teorías que han argumentado lo que representa el juego para el niño. Juego es igual a niño porque

lo hacen espontáneamente para explorar, conocer, expresar, interactuar. Linares (2011) se refiere a las diferentes teorías como la de Karl Gross quién considera que los órganos maduran a través de la práctica del juego, desarrollando habilidades y destrezas como entrenamiento para la vida adulta. Igualmente en su teoría de la ficción E. Claparede sostiene que a través del juego, el niño evidencia su actitud ante el mundo, su realidad y deseos guardados, así mismo Jean Piaget sostiene que el juego es un camino de aprendizaje, ampliación de conocimientos. Al jugar, el niño une el pensamiento y la acción. Los juegos se clasifican en base a la evolución del infante. Según Vygotsky, el juego permite al estudiante conocer su mundo, desarrollar capacidades, mejorar el nivel de imaginación, considerar límites. Lo realiza espontáneamente, y socializando con su medio. Según Smith (2009) es importante promover el juego entre niños y sus pares ya que desarrolla la capacidad de reacción a inquietudes e incógnitas. En cuanto a las Dimensiones del juego simbólico, define a la representación como el acto de plasmar exteriormente una idea, concepto o significado que está en los pensamientos, puede ser un dibujo, un juego, frases u oraciones vertidas. Piaget (1973) refiere que la representación, es la unión del significador (acomodación, imitación de imágenes) que genera el recuerdo, con los significados (objetos que entran a nuestro pensamiento), también está la imitación considerada como la reproducción de un hecho, acción, características o actitudes. Este aspecto se observa constantemente en los niños, cuando realizan sus juegos. En las leyes de la imitación y la sociología (2011) considera que la imitación es un conducto, mediante el cual las personas reproducen voluntaria o involuntariamente un modelo que se plasma en una acción. Sobre las Experiencias previas lo conforman un conjunto de saberes que los vas adquiriendo en el día a día al interactuar con su medio. Cumple un papel básico si se trata de plasmarlo al exterior a través del juego. Mientras más amplia sea esta, favorecerá el nivel de representación del niño. Díaz (1999) sobre experiencias previas refiere que es el cúmulo de situaciones, definiciones y convicciones que se tiene, el cual está organizado en forma de una red estructurada.

Este estudio de investigación contiene sus variables, sus dimensiones, por lo que también sus indicadores se definen según sus autores de la siguiente manera. Mariángel y Jiménez (2016) sobre fonema afirmaron que no es perceptible, está escondida en el habla. La conciencia fonémica se da posteriormente a la conciencia silábica y se incrementa cuando los estudiantes hacen lectura. Lo aprende luego de conocer el código alfabético. Por su parte Martínez (2017) sobre semántico dijo que estudia el significado de las palabras, por tal

razón es importante que el niño logre muchas experiencias con el mundo que le rodea. Por su parte Moreno y León (2015) refirieron sobre la creación que es el acto de producir constantemente nuevas cosas; el ingenio, la imaginación están presentes. También González-Moreno (2016) habló sobre el juego de roles como la acción que implica civilización, contexto social, porque es de allí de donde el infante adquiere aprendizajes que luego se plasmarán en sus actividades lúdicas. Igualmente, Islas (2018) sobre la definición de la palabra refirió ser un enlace dentro de una sociedad real, más allá de permitir que el ser humano se exprese, también es inherente a la persona que dialoga por naturaleza. Hay que considerar a Saldarriaga-Zambrano, Bravo-Cedeño y Loor-Rivadeneira (2016) sobre el conocimiento afirmaron que es la información que tiene la persona acerca de un elemento, pero requiere ser elaborado por el mismo sujeto y nadie más. Castells (2016) Sobre las habilidades verbales como oír, hablar, leer y escribir refirió que llevan a entablar la comunicación dentro de un entorno social. También Fernández (2017) sobre la expresión corporal dijo que es un recurso que usa el organismo y la actividad con el fin de decir algo a los demás. Por otro lado, Matta Gonzales (2019) refirió sobre los recursos para verbales constituir un medio para potenciar la comunicación a través de diferentes características no orales. Anda (2015) sobre escuchar consideró que es como una postura adquirida mediante el deseo de entender a la persona con quién se comunica. Niño (2005) manifiesta que, si la persona tiene la destreza de escuchar, entonces determina la esencia de una comunicación. Apablaza (2016) dijo sobre sintagma como término que define a la gramática y conforma la palabra o palabras que cumplen una tarea dentro de una frase. Cadena (2017) refirió sobre los modales como comportamientos que se reconocen dentro de una virtuosa enseñanza. Es el recato que se ve en nuestros actos. Cando y Lenin (2016) sobre la anticipación postulan que constituye hablar sobre lo que sucederá en un contexto dado, es importante la información que tiene el niño. Real Academia Española (2019) sobre entendimiento refiere que es la capacidad de percibir las cosas, asociándolas, valorándolas.

Para un mejor estudio de esta investigación el problema general se ha planteado como sigue ¿Cuál es la relación que existe entre el juego representativo y la expresión oral en niños y niñas de 3 años de la REI N.º 14 – S.M.P- 2019?, además contiene 4 problemas específicos: ¿Cuál es relación que existe entre El juego representativo y el vocabulario, la comprensión, la categoría sintáctica y los factores influyentes de la expresión oral en niños y niñas de 3 años de la REI N.º 14 - S.M.P- 2019?

El presente estudio se hace con el fin de saber la relación que existe entre el juego representativo y la expresión oral en niños y niñas de 3 años; revalorizando la importancia de la expresión oral con el fin de desarrollarla en las aulas, donde los docentes le brinden el espacio que le corresponde; porque es constante que en este grupo de estudiantes se evidencie dificultades respecto a esta habilidad lingüística; cierto es también que en las aulas de educación Básica regular, es poco considerada, no desarrollada, más bien desplazada, omitida, por los profesionales de la educación. Este estudio beneficiaría a los nuevos investigadores, ya que quedaría un antecedente importante para futuros estudios relacionados con los temas ahora tratados. Igualmente, los docentes tendrían mayores herramientas estratégicas con sus estudiantes, basándose en las conclusiones de la investigación. Ayudaría a comprender que la expresión oral, puede relacionarse con otras prácticas estratégicas como el juego representativo. Este estudio llegará a conclusiones que constituyan un nuevo conocimiento adquirido en un contexto diferente y un tiempo particular, cuyos resultados validaría un nuevo instrumento para recolectar datos en futuras investigaciones, nuevos conceptos respecto a la relación de las variables, apoyándose así en las teorías que las sustentan.

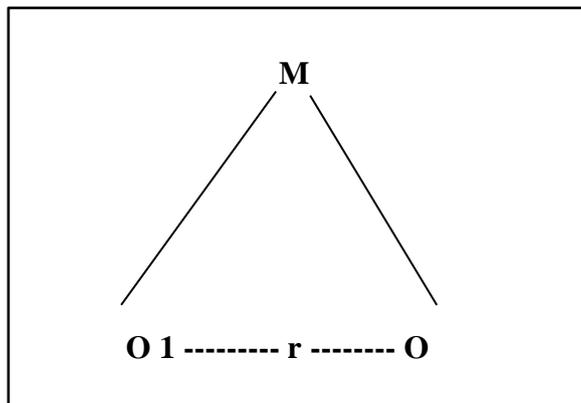
Para precisar la finalidad del trabajo se formuló el siguiente objetivo general: Determinar la relación que existe entre El juego representativo y la expresión oral en niños y niñas de 3 años de la REI N.º 14 - S.M.P- 2019, asimismo para detallar los pasos a seguir se plantearon los objetivos específicos: Determinar la relación que existe entre el juego representativo y el vocabulario, la comprensión, la categoría sintáctica y los factores influyentes de la expresión oral en niños y niñas de 3 años de la REI N.º 14 - S.M.P- 2019. Se ha formulado la siguiente hipótesis general: Existe relación entre el juego representativo y la expresión oral en niños y niñas de 3 años de la REI N.º 14 - S.M.P- 2019. Por lo mismo se formularon las siguientes hipótesis específicas: Existe relación entre el juego representativo y el vocabulario, la comprensión, la categoría sintáctica y los factores influyentes de la expresión oral en niños y niñas de 3 años de la REI N.º 14 - S.M.P- 2019.

## II. Método

### 2.1 Tipo y diseño de investigación

Según Niño (2011) considera que la investigación de tipo básica busca nuevos conocimientos; en este estudio de investigación se ha recolectado toda información sobre las variables el juego representativo y la expresión oral en niños y niñas de 3 años de la REI N.º 14. Asimismo, Cortés e Iglesias (2014) refiere que el diseño no experimental no modifica intencionalmente la muestra. Este trabajo de investigación ha reunido los datos sobre el juego representativo y la expresión oral, tal cual se encontró. El mismo autor afirma que una investigación de corte transversal recolecta los datos en un solo momento como sucedió con este estudio. El estudio realizado corresponde a un nivel descriptivo el cual midió las variables y dimensiones del suceso. (Caballero,2009).

Carrasco (2006) refiere que el diseño no experimental correlacional estudia y analiza la relación posible entre las variables de una investigación; es el caso del presente estudio. Este trabajo de investigación utilizó el método hipotético deductivo con la finalidad de resolver el problema planteado partiendo de la hipótesis, existe relación entre el juego representativo y la expresión oral en niños de 3 años. (Aguilera,2013).



*Figura 1 Esquema del diseño*

M: muestra del estudio

O1: medición a la variable (El juego representativo)

O2: medición a la variable (Expresión oral)

Hernández Sampieri (2014) refiere que el enfoque cuantitativo corresponde a la realización de análisis estadísticos de los datos recolectados, lo que se hizo en el presente trabajo.

## 2.2 Operacionalización de variable

Tabla 1

### Matriz de variables

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Niveles y rangos		
Expresión oral	Baralo (2000) refirió que es una aptitud comunicativa que tiene valor junto a la comprensión de lo escuchado. Considera la vinculación del niño con su contexto. La eficacia de la conversación es un objetivo que comprende la riqueza y la precisión del vocabulario e información gramatical.	La expresión oral, aptitud que se logrará conocer a través del recojo de datos mediante el instrumento ficha de observación.	Vocabulario	Fonemas	1,2,3	Inicio 27-45 Proceso 46-64 Logro 65-81		
				Significado	4,5,6			
				Reconocimiento	7, 8			
			Comprensión	Entendimiento	9,10	Categoría sintáctica	Anticipación	11,12
				Escucha	13,14		Sintagma	15,16,17,18
				Factores Influyentes	Recurso verbal, no verbal, paraverbal		19,20,21,22,23,24,25,26,27	
Juego representativo	Venegas, R.A., Venegas, R.F y García, O.M. (2018) refieren que es un juego donde está presente la fantasía; los niños le dan un nuevo concepto a los objetos, cambiándolos en nuevas propuestas según su experiencia.	El Juego representativo, Juego que se conocerá a través del recojo de datos mediante el instrumento Ficha de observación.	Representación	Creación	1, 2	Inicio 21-35 Proceso 36-50 Logro 51-63		
				Sustitución	3,4,5			
			Imitación	Roles	6, 7	Experiencias previas	Palabras	8,9,10
				Modales	11,12,13		Conocimiento	14,15,16,17,18,19,20,21

### 2.3 Población, muestra y muestreo

#### Población

Quispe (2015) dice sobre población como el universo de participantes en una investigación, cuyos integrantes tienen en común determinadas características. Este estudio de investigación lo conforman 225 infantes de 3 años de instituciones educativas de la REI N°14 -S.M. P. Como también Niño (2011) postula sobre la muestra como subgrupo de la población, por lo que en este trabajo de investigación lo integran 100 estudiantes de 3 años de las I.E.I N.º Juan Pablo Peregrino 016, Carlos Hiraoka Torre N.º 2023, María Montessori N.º 019, de donde se recoge toda información sobre El juego representativo y la expresión oral. Igualmente López (2014) afirma que el muestreo es un procedimiento que permite determinar la muestra de una población, siendo este trabajo de investigación no probabilístico por conveniencia ya que se eligió según el interés del investigador.

Tabla 2

#### *Muestra*

Grupo etario	Instituciones	Cantidad	%
3 a	I.E.I N° 2023	40	40
3 a	I.E.I N° 019	10	10
3 a	I.E.I N° 016	50	50
Total		100	100

Fuente: *Según certificación de validación*

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

Rodríguez (2010) refiere que la técnica es la forma de recolectar información, considerándose para este estudio de investigación la observación. También Niño (2011) afirma que el instrumento es un recurso palpable que se usa para recoger la información que se espera sobre el cumplimiento de los objetivos del estudio, controlando las variables y validando las hipótesis formuladas. Debe ser confiable y al ser usado registrar validez. Este estudio de investigación contó con 2 instrumentos.

## Ficha técnica del Instrumento

### La ficha de observación

Es un instrumento cuyas cualidades vinculan a un tema de estudio, las cuales permitirán recoger información que es de interés.

Título del estudio:	El Juego representativo y la expresión oral en niños y niñas de 3 años de la REI N.º 14- S.M.P- 2019
Instituciones	Educativas de la REI N°14- S.M.P- 2019
Población	Son 225 niños y niñas de 3 años de la REI N.º14- S.M.P 2019.
Muestra	Son 100 Niños y niñas de la población
Técnica	La observación directa, mediante una Ficha de observación, con tres elecciones de respuesta: logro en inicio, logro en proceso y logro esperado.
Fecha de uso del instrumento	noviembre 2019
Trabajo de campo realizado	Por la Investigadora y docente del aula.
Variable 1: El juego representativo	
Nombre	Ficha de observación Nivel El juego representativo.
Autor	Propia
Adaptado	-
Objetivo	Medir el nivel de El juego representativo para niños de 3 años
Nivel de aplicación	Individual
Forma de aplicación	La profesora tutora llena la ficha para cada niño
Estudio del instrumento	La ficha de observación presenta la escala valorativa 1 Inicio ,2 Proceso, 3 Logro
Duración aproximada	20 minutos

Aplicación	Estudiantes de 3 años
Variable 2: Expresión oral	
Nombre	Ficha de observación Nivel de la expresión oral
Autor	Propia
Adaptado	-
Objetivo	Medir el nivel de la expresión oral en niños y niñas de 3 años
Nivel de aplicación	Individual
Forma de aplicación	La profesora tutora llena la ficha para cada niño
Estudio del instrumento	La ficha de observación presenta la escala valorativa 1 nivel Inicio, 2 nivel Proceso, 3 nivel Logro
Duración aproximada	20 minutos
Aplicación	Estudiantes de 3 años

#### Validez

Ibáñez (2015) sobre validez sostiene que es la categoría en que un instrumento mide lo que se quiere conocer. Este estudio busca encontrar la relación que existe entre el juego representativo y la expresión oral. Se trata de una validez de contenido dado a través del juicio de expertos conformado por profesionales.

Tabla 3

#### *Validez Juego representativo y expresión oral*

Validador	Resultado
Dr. Vega Vilca Carlos Sixto	Aplicable
Dra. Juana María Cruz Montero	Aplicable
Dr. Fernanndo Eli Ledesma Perez	Aplicable
Mg Salinas León Mariela Estela	Aplicable
Mg Delgado Rueda María Eva	Aplicable
Mg Castro Banda Reyli Jesús	Aplicable

*Fuente: Certificados de validez*

## Confiabilidad

Confiabilidad para Hernández, Fernández y Baptista (2014) refieren que es el grado en que se dan los resultados consistentes y coherentes sobre el instrumento; y su uso reiterado al mismo sujeto u objeto produce resultados homogéneos. En la presente investigación se ha considerado el grupo piloto de 20 niños de 3 años de una institución fuera de la REI N° 14. Los datos obtenidos se sometieron a un procesamiento mediante la aplicación del programa SPSS 25, utilizándose el estadístico Alfa de Cronbach ( $\alpha$ ), procedimiento utilizado para comprobar si una evaluación de medición es fiable (Vara, 2012), ya que el instrumento es de escala ordinal con tres niveles de respuesta: (1) inicio, (2) proceso y (3) logro. Se obtuvo los resultados siguientes:

Tabla 4

*Confiabilidad el juego representativo y expresión oral*

Alfa de Cronbach	N.º de elementos
,962	21
,957	27

*Fuente: Resultados obtenidos mediante el software SPSS 25*

Los resultados de confiabilidad que se logró con la ficha de observación sobre El juego representativo es ,962 y la expresión oral ,957, ubicándose ambos valores en un nivel muy alto.

## 2.5. Procedimiento

Desde un inicio se contó con el tema que impulsaba a conocerlo en profundidad, por lo que era necesario realizar el estudio de forma más amplia donde se involucraran diversas instituciones educativas públicas, determinándose hacer la visita respectiva a cada una de ellas, para hacer efectiva la investigación de forma coadyuvante y en búsqueda de fortalecer las buenas prácticas en las aulas. Investigar es un procedimiento básico, necesario en toda entidad, con mayor razón las que se relacionan con la educación. A sí mismo es importante mencionar que este trabajo de investigación se apoyó en la indagación y búsqueda de mayor información en elementos bibliográficos. En un segundo momento se reunió todas las pruebas obtenidas de las instituciones junto al aporte de las teorías y datos de textos escritos, como también fue relevante la revisión del trabajo por parte de profesionales conocedores del tema; consolidándose el proceso con el análisis de datos hacia la investigación descriptiva correlacional.

## 2.6. Método de análisis de datos

Los datos reunidos en un trabajo de investigación son analizados a través de un procedimiento que se usa con la finalidad de obtener información científica para los estudios correspondientes.

En este estudio de investigación, se hace el análisis de datos por medio del software estadístico SPSS (Paquete Estadístico para las Ciencias Sociales) versión 25, desarrollado en los estados unidos, cuyo formato es ofrecido por el IBM. Su aplicación significa contar con una matriz de datos, donde se hace la elección de opciones de análisis que responden a las características de la investigación. Se usó el estadístico descriptivo e inferencial para este estudio correlacional, donde se quiere conocer el nivel de relación entre las variables El juego representativo. y la expresión oral.

Los datos se recolectaron de instituciones educativas públicas del nivel inicial, a través de la técnica observación y utilizando la ficha de observación como instrumento. Se aprecia en el instrumento las tres opciones de respuestas como (1) inicio, (2) proceso y (3) logro, para conocer los niveles respecto a El juego representativo y la expresión oral y sus correspondientes dimensiones.

## 2.7 Aspectos éticos

Este trabajo de investigación se fue construyendo paso a paso en la medida que se profundizaba el tema. Se inició con información de primer orden, directa y básica; también se consideró los aportes académicos recibidos en las aulas, de los textos escritos o libros y artículos científicos de revistas, siempre respetando las ideas de los autores. Asimismo, fue importante tener la base de datos que con las reservas del caso se obtuvieron de las instituciones que formalmente autorizaron la realización del estudio. Apa (American Psychological Association) estuvo presente en esta investigación con sus reglas y según la Universidad Cesar Vallejo. Además, todo acto ético que implica un estudio de esta naturaleza.

### III. Resultados

Descripción de resultado

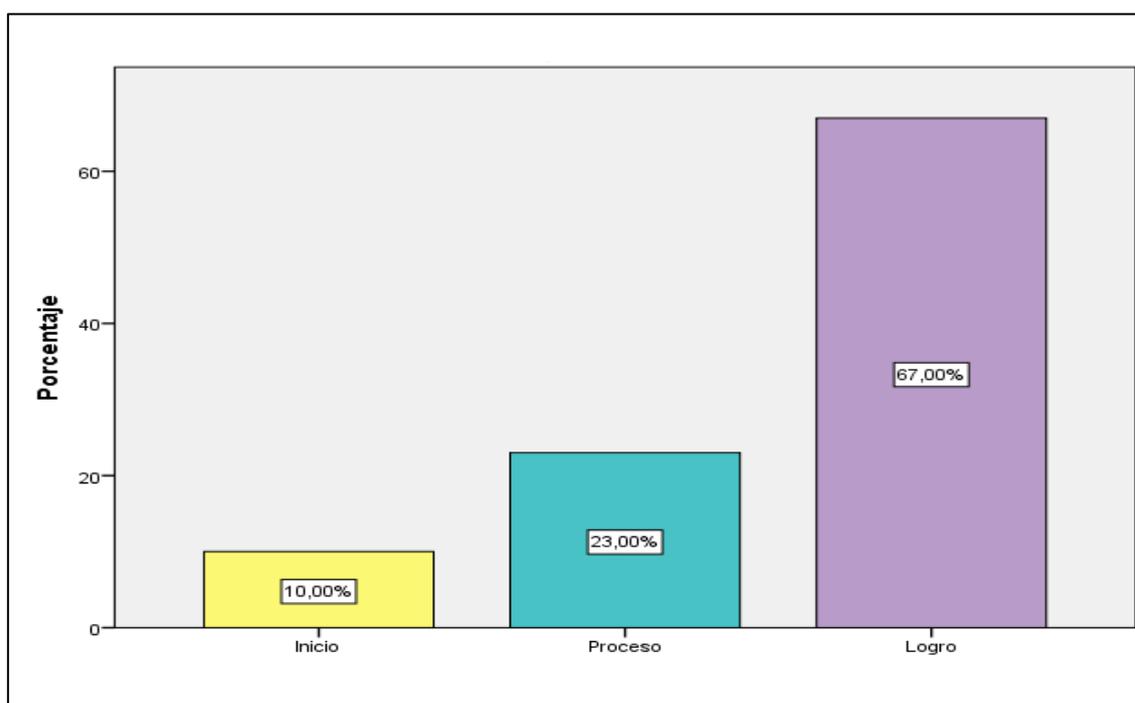
Tabla 5

*Nivel Expresión oral*

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	10	10,0
Proceso	23	23,0
Logro	67	67,0
Total	100	100,0

*Fuente: SPSS 25*

#### Expresión



*Figura 2 Nivel variable expresión oral*

En base a la tabla 5 y figura 2:

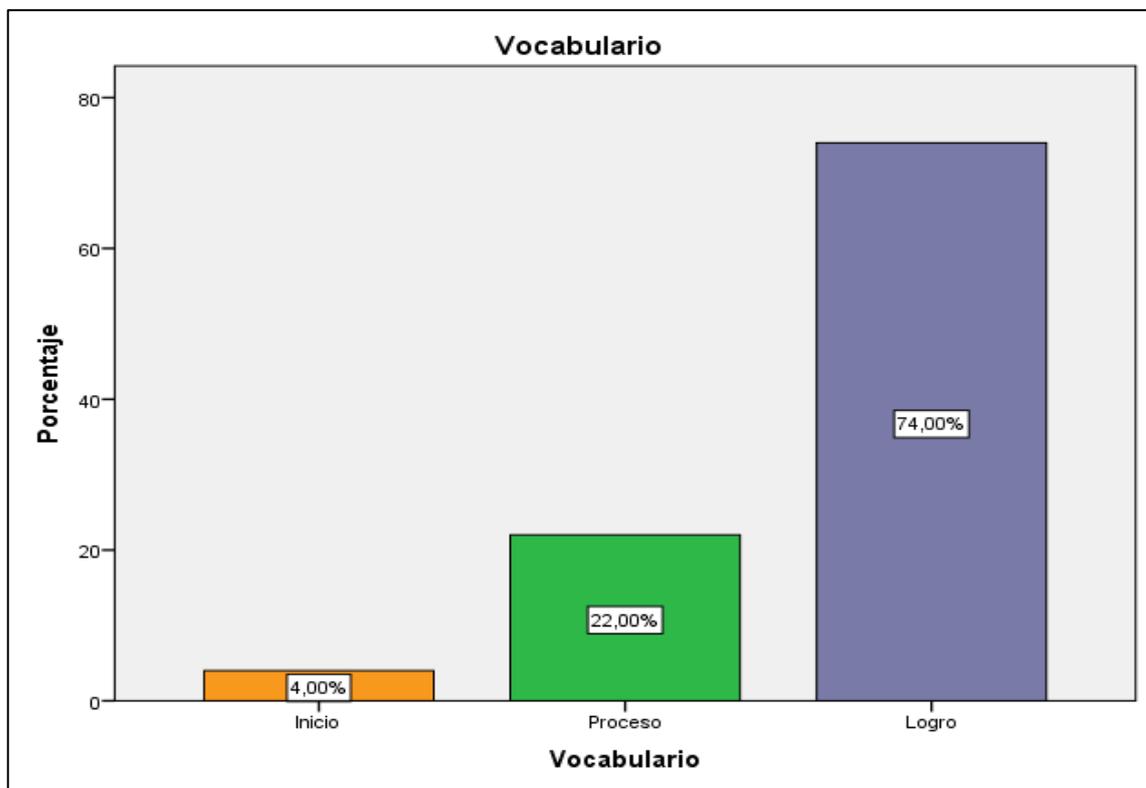
Los resultados indican que 10.0 % de la muestra está en nivel inicio, el 23.0 % en proceso y 67.0 % logro. La variable expresión oral se ubica en nivel logro.

Tabla 6

*Nivel vocabulario*

*Fuente: SPSS 25.*

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	4	4,0
Proceso	22	22,0
Logro	74	74,0
Total	100	100,0



*Figura 3 Nivel dimensión vocabulario*

La tabla 6 y Figura 3:

Los resultados indican un 4.0 % en nivel inicio, el 22.0 % en proceso, el 74.0 % logro. La dimensión El vocabulario está en nivel logro.

Tabla 7

*Nivel Comprensión*

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	11	11,0
Proceso	18	18,0
Logro	71	71,0
Total	100	100,0

Fuente: SPSS 25

**Comprensión**

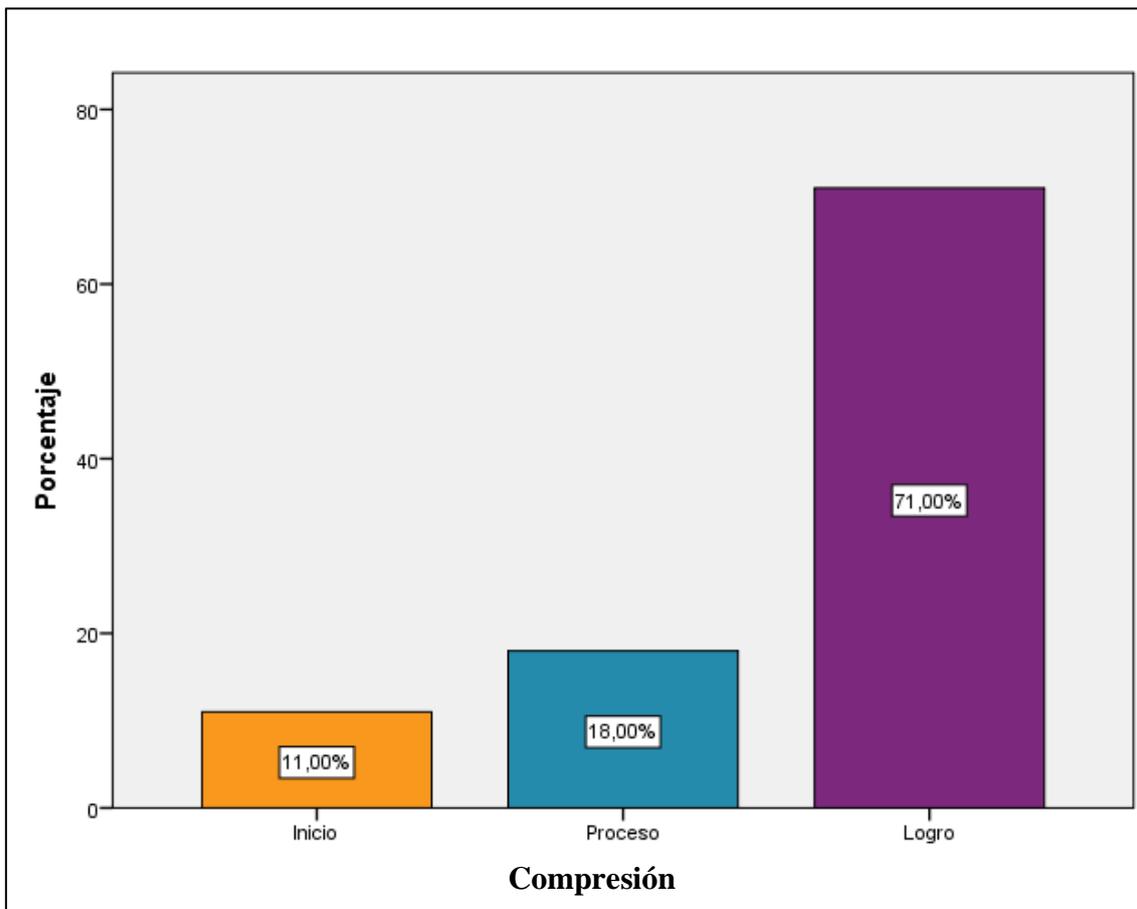


Figura 4 Nivel dimensión comprensión

La tabla 7 y Figura 4:

Los resultados indican un 11.0 % de la muestra en nivel inicio, el 18.0 % proceso, el 71.0 % el nivel logro. La dimensión comprensión está en nivel logro.

Tabla 8

*Nivel Categoría Sintáctica*

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	11	11,0
Proceso	29	29,0
Logro	60	60,0
Total	100	100,0

Fuente: SPSS 25

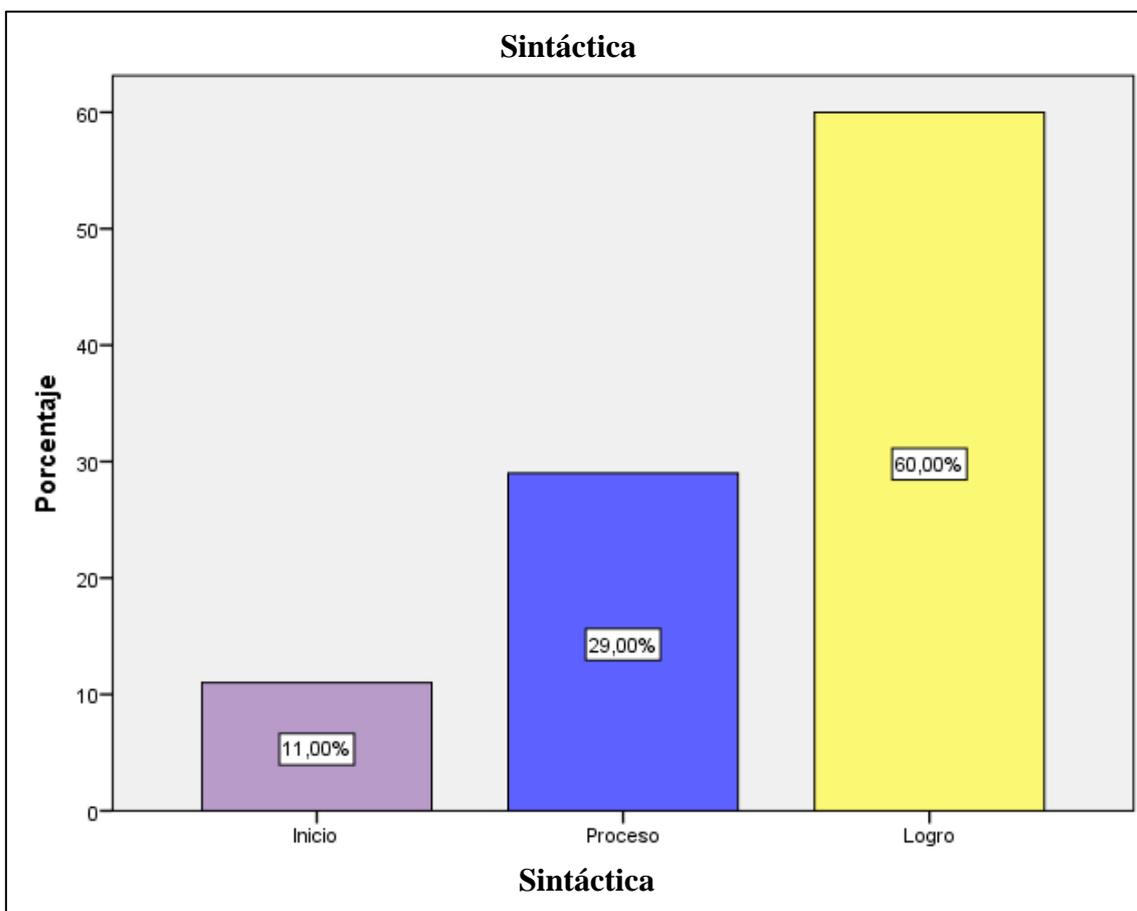


Figura 5 Nivel dimensión categoría sintáctica

La tabla 8 y Figura 5:

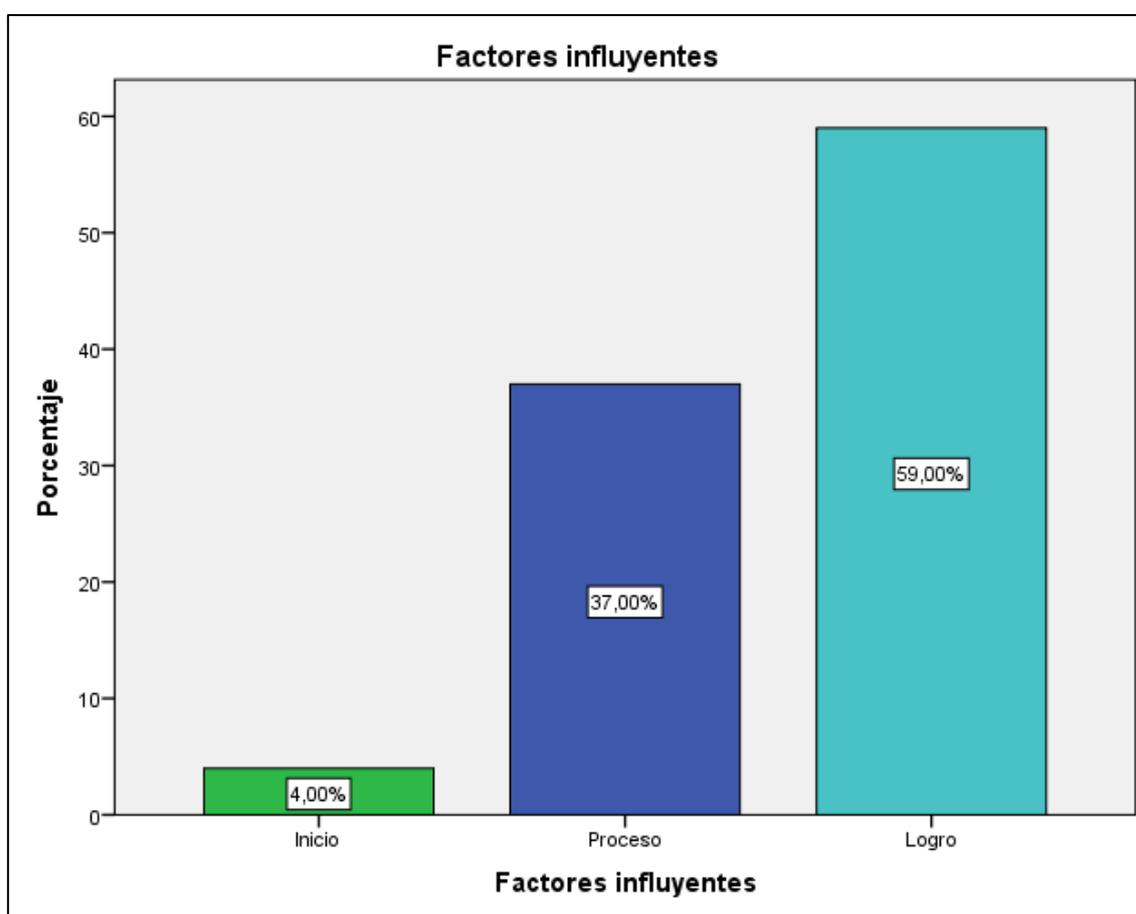
Los resultados indican un 11.0 % de la muestra en nivel inicio, el 29.0 % en proceso y el 60.0 % en logro. La dimensión Categoría sintáctica se encuentra en nivel logro.

Tabla 9

*Nivel factores influyentes*

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	4	4,0
Proceso	37	37,0
Logro	59	59,0
Total	100	100,0

*Fuente: SPSS 25*



*Figura 6 Nivel dimensión factores influyentes*

La tabla 9 y Figura 6:

Los resultados indican un 4 % de la muestra en nivel inicio, el 37.0 % está en proceso, el 59.0 % está en logro. La dimensión Factores influyentes se encuentra en nivel logro.

Tabla 10

Nivel juego representativo

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	4	4,0
Proceso	25	25,0
Logro	71	71,0
Total	100	100,0

Fuente: SPSS 25

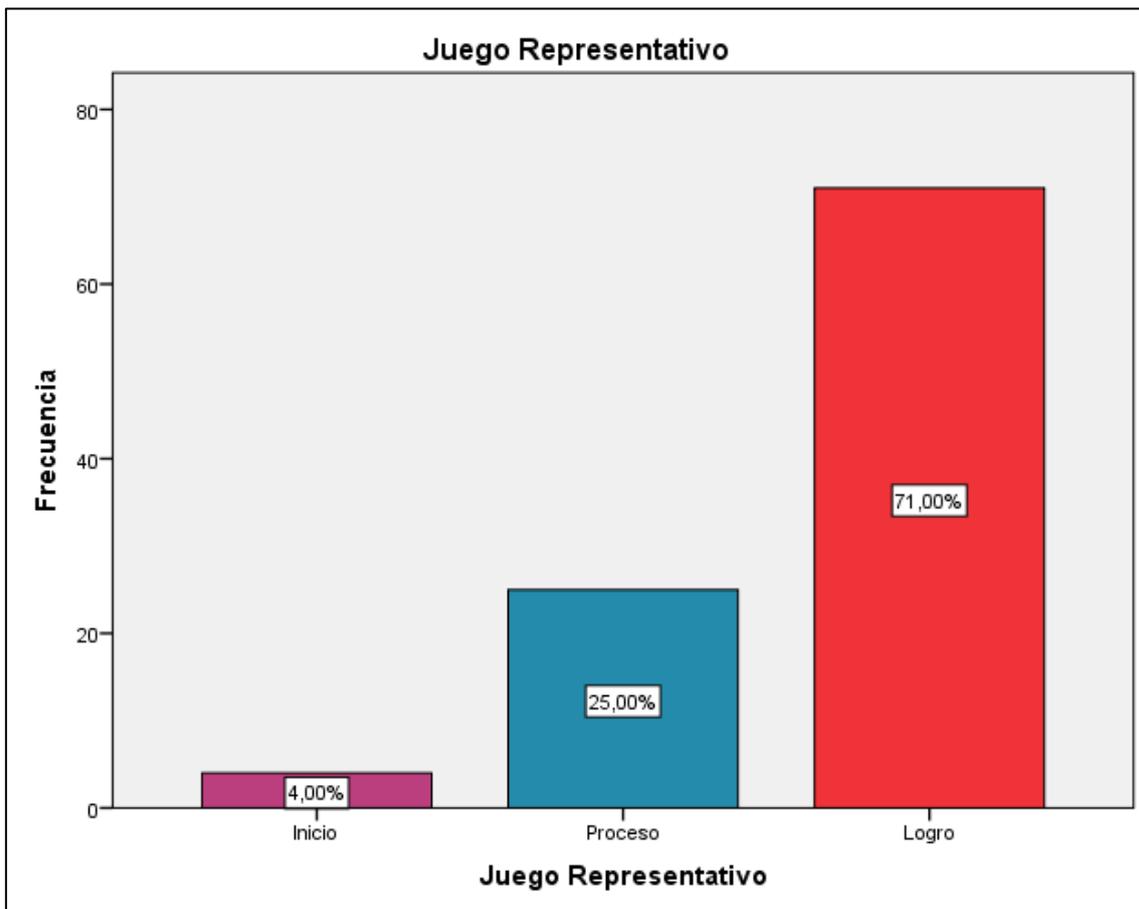


Figura 7 Nivel variable el juego representativo

La tabla 10 y Figura 7:

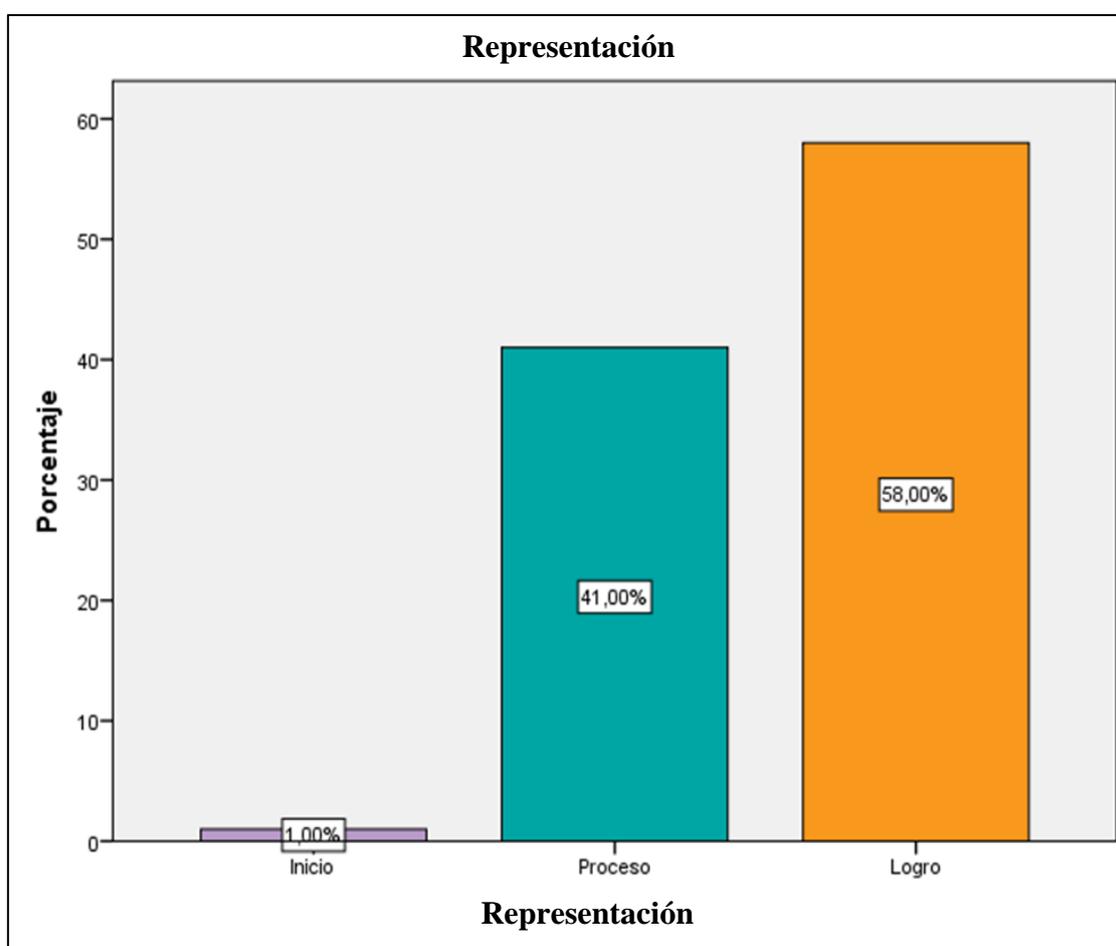
Los resultados indican un el 4.0 % de la muestra en nivel inicio, el 25.0 % proceso, el 71.0 % logro. La variable el juego representativo está en nivel logro.

Tabla 11

*Nivel de representación*

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	1	1,0
Proceso	41	41,0
Logro	58	58,0
Total	100	100,0

*Fuente: SPSS 25*



*Figura 8 Nivel dimensión representación*

La tabla 11 y Figura 8

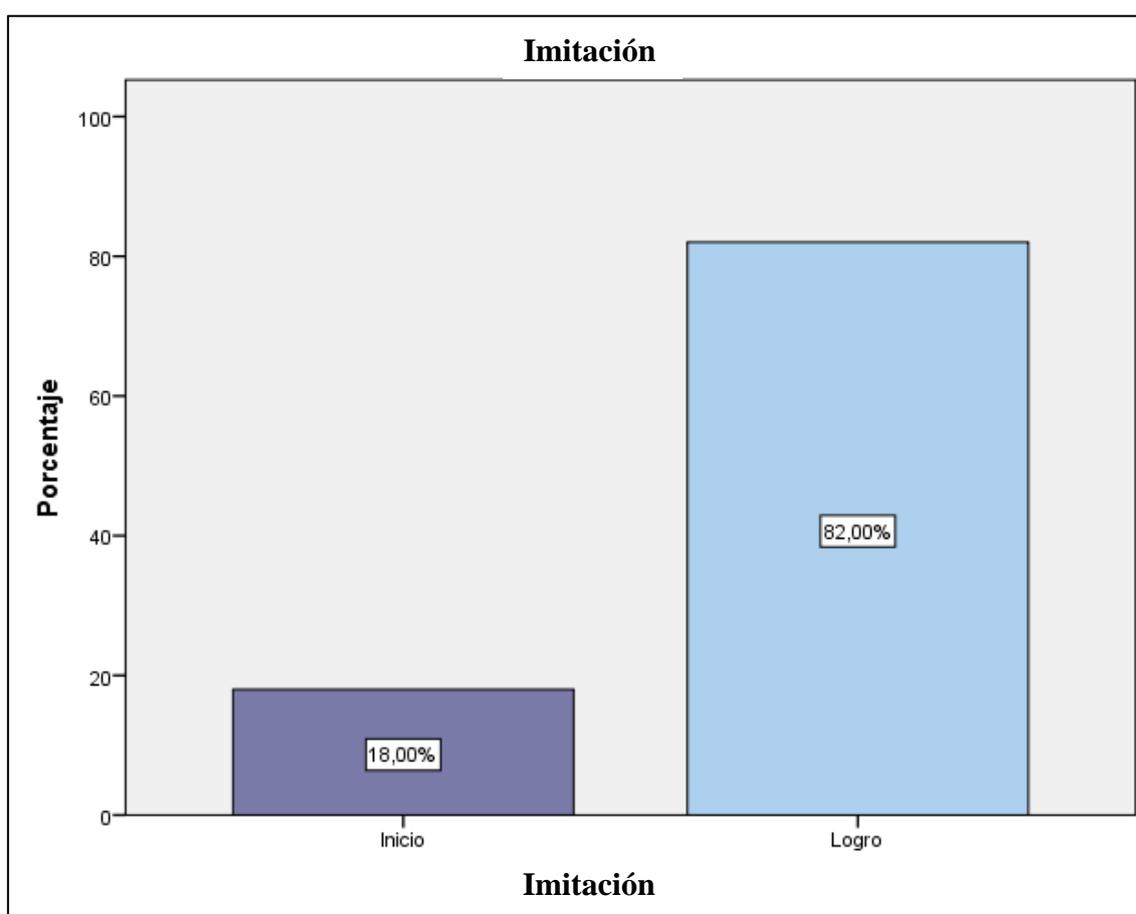
Los resultados indican un 1.0 % de la muestra en nivel inicio, el 41.0 % está en proceso y el 58.0 % está en nivel logro. La dimensión representación se encuentra en nivel logro.

Tabla 12

*Nivel imitación*

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	18	18,0
Logro	82	82,0
Total	100	100,0

*Fuente: SPSS 25*



*Figura 9 Nivel dimensión imitación*

La tabla 12 y Figura 9:

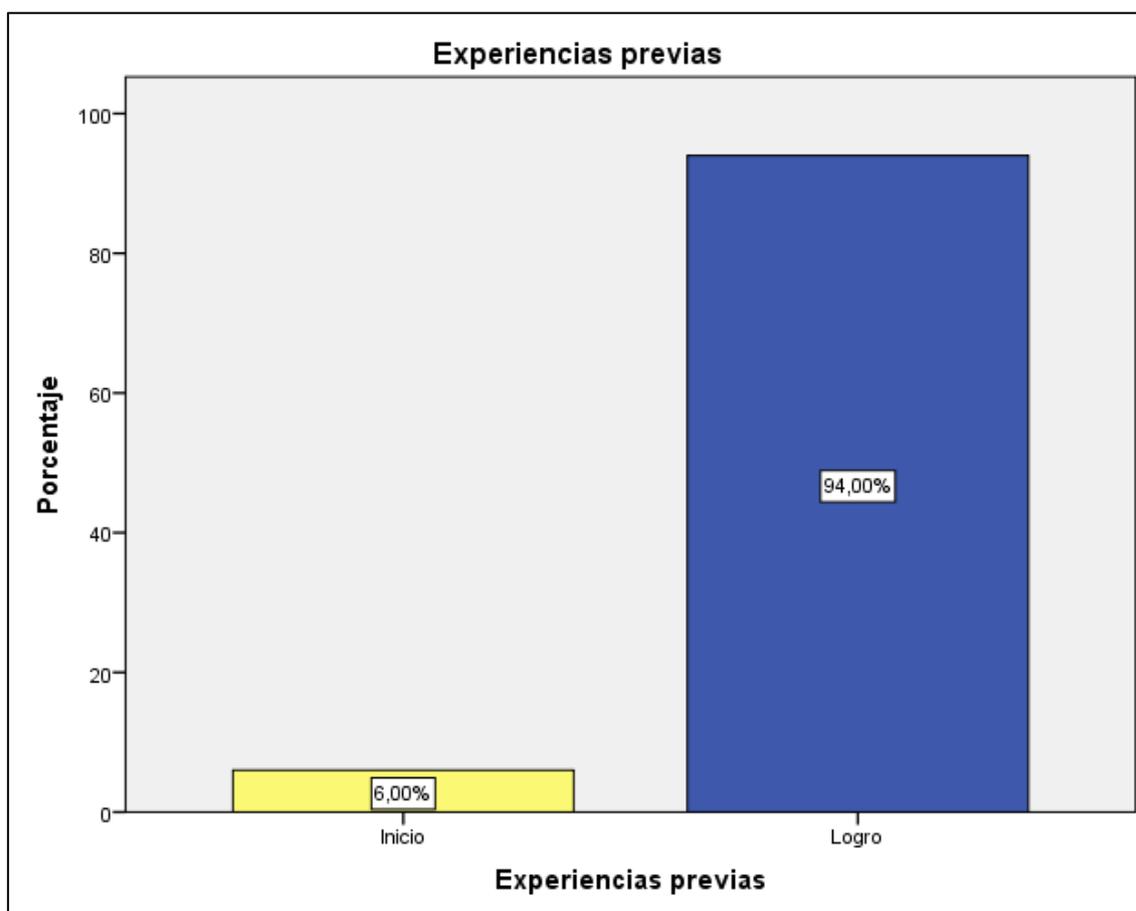
Los resultados indican un 18.0 % de la muestra en nivel inicio, no registra el nivel proceso y el 82.0 % logro. La dimensión imitación se encuentra en nivel logro.

Tabla 13

*Nivel Experiencias previas*

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	6	6,0
Logro	94	94,0
Total	100	100,0

*Fuente: SPSS 25*



*Figura 10 Nivel dimensión experiencia previa*

La tabla 13 y Figura 10:

Los resultados señalan un 6.0 % de la muestra en nivel inicio, no se registra el nivel proceso y el 94.0 % está en logro. La dimensión Experiencias previas se encuentran en nivel logro.

### 3.2. Resultados correlacionales

Tabla 14

*Pruebas de normalidad*

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>		
	Estadístico	gl	Sig.
Vocabulario	,172	100	,000
Comprensión	,184	100	,000
Sintáctica	,309	100	,000
Factores	,189	100	,000
Representación	,261	100	,000
Imitación	,207	100	,000
Experiencias previas	,260	100	,000

*a. Corrección de significación de Lilliefors*

En la tabla 14 sobre Pruebas de normalidad, se registran los valores de significancia con valores igual a ,000 para cada dimensión, indicando una distribución de datos no normal.

#### Contrastación de hipótesis

##### Hipótesis General

Ho. No existe relación entre El juego representativo y la expresión oral en niños y niñas de 3 años de la REI N.º 14 - S.M.P -2019

H1. Existe relación entre El juego representativo y la expresión oral en niños y niñas de 3 años de la REI N.º 14 - S.M.P -2019

Tabla 15

*Correlación entre Expresión Oral y Juego*

		Expresión		
			Oral	Juego
Rho de Spearman	Expresión Oral	Coefficiente de correlación	1,000	,482**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	100	100
	Juego	Coefficiente de correlación	,482**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	100	100

\*\**. La correlación es significativa al nivel 0,01 (bilateral).*

En la tabla 15, el valor de Rho = 0,482 señala que hay una correlación positiva moderada entre las variables. La significancia bilateral de  $p = .000 < 0.01$ , concluyendo que el juego

representativo se relaciona significativamente con la expresión oral. Se rechaza la hipótesis nula.

#### Hipótesis específicas 1

Ho. No existe relación entre El juego representativo y el vocabulario de la expresión oral en niños y niñas de 3 años de la REI N.º 14 - S.M.P -2019

H1 Existe relación entre El juego representativo y el vocabulario de la expresión oral en niños y niñas de 3 años de la REI N.º 14 - S.M.P -2019

Tabla 16

#### *Correlación entre Vocabulario y Juego*

			Vocabulario	Juego
Rho de Spearman	Vocabulario	Coeficiente de correlación	1,000	,380**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	100	100
	Juego	Coeficiente de correlación	,380**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	100	100

\*\**. La correlación es significativa al nivel 0,01 (bilateral).*

En la tabla 16, el valor de Rho = 0,380 señala que hay una correlación positiva baja entre El juego representativo y la dimensión vocabulario. La significancia bilateral de  $p = .000 < 0.01$ , concluyendo que el juego representativo se relaciona significativamente con la dimensión vocabulario. Se rechaza la hipótesis nula.

#### Hipótesis específicas 2

Ho. No existe relación entre El juego representativo y la comprensión de la expresión oral en niños y niñas de 3 años de la REI N.º 14 - S.M.P -2019

H1 Existe relación entre El juego representativo y la comprensión de la expresión oral en niños y niñas de 3 años de la REI N.º 14 - S.M.P -2019

Tabla 17

*Correlación entre Comprensión y Juego*

			Comprensión	Juego
Rho de Spearman	Comprensión	Coeficiente de correlación	1,000	,515**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	100	100
	Juego	Coeficiente de correlación	,515**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	100	100

\*\**. La correlación es significativa al nivel 0,01 (bilateral).*

En la tabla 17, el valor de  $Rho = 0,515$  señala que hay una correlación positiva moderada entre El juego representativo y la dimensión comprensión. La significancia bilateral de  $p = .000 < 0.01$ , concluyendo que el juego representativo se relaciona significativamente con la dimensión comprensión. Se rechaza la hipótesis nula.

Hipótesis específicas 3

Ho. No existe relación entre El juego representativo y la categoría sintáctica de la expresión oral en niños y niñas de 3 años de la REI N.º 14 - S.M.P -2019

H1 Existe relación entre El juego representativo y la categoría sintáctica de la expresión oral en niños y niñas de 3 años de la REI N.º 14 - S.M.P -2019

Tabla 18

*Correlación entre Sintáctica y Juego*

			Sintáctica	Juego
Rho de Spearman	Sintáctica	Coeficiente de correlación	1,000	,331**
		Sig. (bilateral)	.	,001
		N	100	100
	Juego	Coeficiente de correlación	,331**	1,000
		Sig. (bilateral)	,001	.
		N	100	100

\*\**. La correlación es significativa al nivel 0,01 (bilateral).*

En la tabla 18, el valor de  $Rho = 0,331$  señala que hay una correlación positiva baja entre El juego representativo y la dimensión categoría sintáctica. La significancia bilateral de  $p = .000 < 0.01$ , concluyendo que el juego representativo se relaciona significativamente con la dimensión categoría sintáctica. Se rechaza la hipótesis nula.

#### Hipótesis específicas 4

Ho. No existe relación entre El juego representativo y los factores influyentes de la expresión oral en niños y niñas de 3 años de la REI N.º 14 - S.M.P -2019

H1 Existe relación entre El juego representativo y los factores influyentes de la expresión oral en niños y niñas de 3 años de la REI N.º 14 - S.M.P -2019

Tabla 19

#### *Correlación entre Factores y juego*

		Factores	Juego
Rho de Spearman	Factores	Coeficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	,464**
		N	100
Juego		Coeficiente de correlación	,464**
		Sig. (bilateral)	1,000
		N	100

\*\**. La correlación es significativa al nivel 0,01 (bilateral).*

En la tabla 19, el valor de  $Rho = 0,464$  señala que hay una correlación positiva moderada entre El juego representativo y la dimensión factores influyentes. La significancia bilateral de  $p = .000 < 0.01$ , concluyendo que el juego representativo se relaciona significativamente con la dimensión factores influyentes. Se rechaza la hipótesis nula.

#### IV. Discusión

El estudio de investigación, respecto a su hipótesis general Existe relación entre el juego representativo y la expresión oral en niños y niñas de 3 años de la REI N.º 14 - S.M.P-2019, resulta que existe una correlación positiva moderada entre las variables, pues se obtuvo el valor  $Rho = 0,482$  como también la significancia bilateral de  $p = .000 < 0.01$ , rechazándose la hipótesis nula. Por tal razón se afirma que se acepta la hipótesis planteada. Unicef (2018) dice en su informe respecto a últimos estudios científicos, que la etapa crucial de desarrollo del ser humano es hasta aproximadamente 8 años, debido a que el aspecto cognitivo, emocional, social, físico y mental logra progresos, formándose una base fuerte para que el niño logre prosperidad en su vida. Todo aprendizaje a través del juego en esta etapa es vital, porque lleva al niño a indagar, encontrar sentido al contexto que lo rodea, como también crece su imaginación, creatividad, los motiva y permite la interacción con los demás. Sobre la expresión oral en las investigaciones del laboratorio Hope (2010), afirman que la teoría pedagógica refiere que los niños y niñas que tienen una buena expresión oral, logran desarrollar las demás capacidades comunicativas. En conclusión, afirman que la observación es uno de los factores importantes que permiten al niño a expresarse oralmente porque hablan sobre todo lo que miran, entrando al campo de la descripción. Por tal razón, le permite al estudiante inferir sobre hechos o situaciones, logrando incluso hacer argumentaciones; tiene bastante que ver sus experiencias previas, el entorno social cercano, los afectos que recibe, desarrollándose su aspecto socioemocional. Los resultados obtenidos se apoyan también en el trabajo de Huamán (2014), quién concluye que existe relación positiva entre la expresión oral y la socialización, en los niños y niñas de 4 años de las secciones “A” y “B”, al igual que la dimensiones autoestima, comportamiento, juego e identificación de la socialización y el nivel de la expresión oral con una correlación de Pearson cuyo valor va desde 0,51-0,54-0,59, 0,64 -0,74-0,67-0,69.

Sobre la hipótesis específica 1, Existe una relación entre El juego representativo y el vocabulario de la expresión oral en niños y niñas de 3 años de la REI N° 14- S.M.P-2019, los resultados indican que existe una correlación positiva baja entre la variable juego representativo y la dimensión vocabulario de la expresión oral, ya que se obtuvo el valor de  $Rho = 0,380$  como también la significancia bilateral de  $p = .000 < 0.01$ , rechazándose la hipótesis nula. Por tal razón se afirma que se acepta la hipótesis planteada. Los resultados se apoyan en los estudios realizados por Bobadilla y Olivares (2018) en su trabajo La

expresión oral en los niños y niñas de Instituciones de Educación Inicial estatales de la urbanización José Quiñones Gonzáles, Chiclayo; cuya conclusión señala que la expresión oral en niños de 4 años de las instituciones Santa María y Quiñones registran en la dimensión Forma un 45.0% y 58.0% en situación de retraso, explicando que hay déficit en la pronunciación ;en cuanto a la dimensión Contenido hay un 45.0% en condición Normal y 51.2 en Retraso, explicando que no hay incremento en su vocabulario ,luego en la dimensión Uso se registra un 52.5% y 34.9 % en condición Retraso, explicando que no hacen uso adecuado del lenguaje cuando lo necesitan.. En forma general la expresión oral tiene un valor de 52.5 % y 67.4%en retraso. Del mismo modo Chávez, Macías, Velázquez, y Vélez (2017), afirman que el niño de preescolar va ampliando su medio, por lo tanto, los significados, el vocabulario y su estructura lingüística, generándose en ellos el deseo de hablar sobre variedad de aspectos y de indagar sobre todas las formas de usar el lenguaje, hallando el más adecuado para cubrir esas necesidades de expresión. Igualmente , el Ministerio de Educación del Perú (2013) ,en una investigación realizada afirman que en los pueblos andinos de la zona sur del Perú, los niños y niñas al jugar se capacitan naturalmente para la vida adulta, porque a través del juego realizan las labores del hogar y tareas cotidianas como la ganadería y la agricultura, desarrollando su personalidad; por tal razón es relevante brindar situaciones de juego en la casa, en la escuela, en la comunidad, para que los pequeños aprendan y se relacionen con su medio social. Esta conexión espontánea entre los niños de un ámbito social cualquiera, promueve la necesidad de decir lo que sienten, lo que piensan, o simplemente el deseo de conversar o dialogar, usando palabras con significados incrementándose su vocabulario.

En cuanto a la Hipótesis específica 2, existe una relación entre el juego representativo y la comprensión de la expresión oral en niños y niñas de 3 años de la REI 14 SMP -2019, resulta que existe una correlación positiva moderada entre la variable juego representativo y la dimensión comprensión de la expresión oral, ya que se obtuvo el valor de  $Rho = 0,515$  como también la significancia bilateral de  $p = .000 < 0.01$ , rechazándose la hipótesis nula. Por lo que se acepta la hipótesis planteada. Los resultados obtenidos se respaldan en el trabajo de Juárez (2017) donde demuestra que el 52 % de los niños están en un nivel medio sobre comprensión de Textos Orales, mientras que un 27% en nivel alto y un 21% nivel bajo en la Institución Educativa “N° 84 – Niña María”. El nivel sobre la dimensión recupera y organiza información de diversos textos, se presenta con el 43% nivel alto, 31 % medio y

un 26 % bajo. Los niveles sobre la dimensión Infiere el significado de los Textos Orales, se evidencia con un 57% un nivel medio, 25 % se ubica en nivel alto y un 18 % bajo.

El nivel sobre la dimensión reflexiona sobre la forma, contenido y contexto de los textos orales, nivel medio el 45%, nivel alto el 34% y 21 % de niños se encuentran en el nivel bajo. Según Baralo (2000) sobre la comprensión, refiere que el niño logra aprender palabras y comprender oraciones o bien producirlas. Lleva a cabo un proceso de codificación o de descodificación sintáctica, que se da en forma inconsciente. La comprensión se da en el mismo momento que la expresión, se dice lo que se piensa, interpretas lo que dicen. Se da la comprensión en el momento que se conectan los saberes previos con los nuevos, y estos saberes previos son producto de las experiencias que vive el niño y la mejor forma de adquirirlas es con el juego, acción natural del niño.

Sobre la Hipótesis específica 3, existe una relación entre el juego representativo y la categoría sintáctica de la expresión oral en niños y niñas de 3 años de la REI 14 SMP - 2019, los resultados indican que existe una correlación positiva baja entre la variable juego representativo y la dimensión categoría sintáctica de la expresión oral, ya que se obtuvo el valor de  $Rho = 0,331$  como también la significancia bilateral de  $p = .000 < 0.01$ , rechazándose la hipótesis nula. Por lo que podemos afirmar que se acepta la hipótesis planteada. Los resultados obtenidos se respaldan en el trabajo de Bonilla (2016) quien en El desarrollo del lenguaje oral en niños de 4 años del colegio Hans Christian Andersen, concluye que el lenguaje oral de los niños de 4 años se encuentra en el nivel normal, ellos han obtenido una puntuación sobre el nivel retraso y el nivel necesita mejora los puntajes de 18. %, y luego 63%. Respecto al criterio Forma, el retraso es de 27,3%, necesita mejora 18.2%, y normal 54.5%. Sobre el criterio Contenido, el retraso es de 9.1%, necesita mejora 27.3%, y normal 63.6% y criterio Uso, el retraso es de 9.1%, necesita mejora 45.5%, y normal 45.5%.

Referente a la categoría sintáctica, cada lengua tiene sus propios códigos de forma convencional y ello rige para hacerlo efectivo en el momento de hablar y escuchar, ya que se trata de asociar los sonidos con los significados. Baralo (2000) sobre el tema refiere que la gramática es un sistema formal, donde hace corresponder sonidos con significados, en una lengua particular. El entender y el hablar comparten la misma base de datos gramaticales, pero también requieren procedimientos que establezcan lo que la mente debe hacer, paso a paso. Para poder expresar o interpretar una oración, el hablante organiza

categorías sintácticas que le permiten identificar el verbo, el sujeto el objeto; es decir organiza las palabras en sintagmas a los que les asigna las funciones correspondientes.

En cuanto a la Hipótesis específica 4, existe una relación entre el juego representativo y factores influyentes de la expresión oral en niños y niñas de 3 años de la REI N° 14 SMP -2019, los resultados indican que existe una correlación positiva moderada entre la variable juego representativo y la dimensión factores influyentes de la expresión oral, ya que se obtuvo el valor de  $Rho = 0,464$  como también la significancia bilateral de  $p = .000 < 0.01$ , rechazándose la hipótesis nula. Por lo que podemos afirmar que se acepta la hipótesis planteada. Los resultados se apoyan en el trabajo de Linaza y Agkush (2018) Utilización de relatos de la comunidad Awajun para desarrollar la expresión oral de los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial No 295, Shushug, Amazonas, 2018 , donde el pre-test muestra que 12 niños equivalente al 60% están en el nivel bajo en la dimensión verbal de la expresión oral; 9 niños equivalente al 45% su nivel de expresión oral en la dimensión no verbal es bajo y 11 niños equivalente al 55% en la dimensión paraverbal es bajo. En el pos-test, mejora considerablemente la situación de los niños, quedando demostrado que la utilización de relatos de la comunidad Awajún influyeron considerablemente para elevar el nivel de expresión oral. La dimensión factores influyentes, son aspectos que intervienen dentro de un contexto de comunicación. Unos años atrás no se consideraría que pudieran intervenir. Ahora se habla de lo no verbal, para verbal. Baralo (2000), dice que son elementos de particular importancia que pueden ayudar o impedir el proceso de comunicación oral.

Si recordamos los valores de confiabilidad respecto a los instrumentos de ambas variables, se observa que tienen un alto porcentaje en su fiabilidad, sin embargo, al aplicarlo en la muestra resulta una cifra como 0,482 entre las variables el juego representativo y la expresión oral, indica una correlación positiva moderada. Hay muchos factores que pueden haber intervenido en el resultado. Un punto importante es la singularidad del infante, considerando la salud, sus afectos, emociones; otro factor es la persona que interviene en el registro de la observación, pues hay que tomar en cuenta su disposición a realizar un buen registro, estados de ánimo, prioridad a otros asuntos, apuro, falta de tiempo.

De las 4 dimensiones de la expresión oral, la de mayor cifra es la comprensión con 0,515 que representa una correlación positiva moderada, atribuyo a este resultado lo que representa el juego para el niño o niña, pues cuando juega se produce en su ser una mágica y telepática comprensión entre el estudiante y sus compañeros. No hay que olvidar lo que

dicen los teóricos sobre las otras formas de expresión que existen, los no verbales y para verbales.

Referente a la dimensión vocabulario presenta una cifra de 0,338, uno de los más bajos; retomando la explicación anterior; podemos decir que es más complejo para el niño o niña de 3 años decir las palabras, puesto que como Piaget lo postula en su estadio preoperacional, los infantes de este grupo etario están en proceso de desarrollando de su lenguaje donde va vinculando los significados y los significantes para ir incrementando su vocabulario.

Igualmente, la dimensión los factores influyentes tiene una cifra moderada de 0,464, el aspecto mencionado constituye otros recursos expresivos que intervienen en la comunicación como el movimiento de su cuerpo, la voz, el silencio, los sonidos y se da de manera más espontánea.

Sobre la categoría sintáctica vemos que registra la cifra más baja con 0,331. La sintáctica tiene que ver con la función que cumplen las palabras dentro de una oración, es decir la organización de las palabras cuando se dice una idea: ¿Qué palabra es el sujeto? ¿Qué palabra es el predicado? Cuando dice “Queyo comer” saltar,”Queyo hancel pichi “ ,es complejo para los niños de 3 años poder decir una oración con más de 2 o 3 palabras organizadas y que expresen una idea coherente.

## V. Conclusiones

Primera:

El juego representativo se relaciona positiva ( $Rho=0,482$ ) y significativamente ( $p=.000<0.01$ ) con la expresión oral en niños y niñas de 3 años de la REI N.º 14-S.M. P-2019, se acepta la hipótesis alterna y la relación es moderada.

Segunda:

El juego representativo se relaciona positiva ( $Rho=0,380$ ) y significativamente ( $p=.000<0.01$ ) con el vocabulario de la expresión oral en niños y niñas de 3 años de la REI N.º 14-S.M. P-2019, se acepta la hipótesis alterna y la relación es baja.

Tercera:

El juego representativo se relaciona positiva ( $Rho=0,515$ ) y significativamente ( $p=.000<0.01$ ) con la comprensión de la expresión oral en niños y niñas de 3 años de la REI N.º 14-S.M. P-2019, se acepta la hipótesis alterna y la relación es moderada.

Cuarta:

El juego representativo se relaciona positiva ( $Rho=0,331$ ) y significativamente ( $p=.000<0.01$ ) con la categoría sintáctica de la expresión oral en niños y niñas de 3 años de la REI N.º 14-S.M. P-2019, se acepta la hipótesis alterna y la relación es baja.

Quinta:

El juego representativo se relaciona positiva ( $Rho=0,464$ ) y significativamente ( $p=.000<0.01$ ) con los factores influyentes de la expresión oral en niños y niñas de 3 años de la REI N.º 14-S.M. P-2019, se acepta la hipótesis alterna y la relación es moderada.

## **VI. Recomendaciones**

### **Primera**

Se sugiere dar el verdadero espacio al juego a pequeños de 3 años, mediante la implementación de espacios organizados en las aulas como también materiales propicios y la ejecución de diferentes actividades que permitan en ellos una espontánea forma de plasmar sus ideas y describirlos, para desarrollar su expresión oral.

### **Segundo**

Se sugiere crear un contexto comunicativo permanente en el aula, de tal forma que los niños y la niña tenga muchas oportunidades de conocer nuevas palabras y significados al aprender canciones o poesías, al pintar, o dibujar, cuando dicen sus emociones, desarrollando su expresión oral.

### **Tercera**

Se sugiere potenciar la dimensión comprensión, partiendo con entender lo que más le interesa de su entorno inmediato; hablar de sus juguetes favoritos, sus mascotas, sus juegos con la familia, su mejor amigo, sus paseos.

### **Cuarta**

Se sugiere respecto a la categoría sintáctica, permitirle a los niños y niñas hablar sobre sus juegos, donde tenga la oportunidad de relacionar las palabras dentro de una idea, según lo que viven y a través de interrogantes como ¿Quién juega? ¿A qué juegas? ¿Con qué juegas? ¿Con quiénes juegas? ¿Dónde juegas? ¿Cómo juegas? Llevándolos a la espontánea expresión oral.

### **Quinta**

Se sugiere referente a los factores influyentes que los niños y las niñas digan sus ideas y se acompañen de gestos, movimientos de manos, miradas, también modulando el tono de voz, haciendo el silencio, a través de diferentes juegos de imitación.

## Referencias

- Anda, L. (2015). Escuchar es una actitud. *Escuela de empresas*. USFQ. <https://bit.ly/2T8qgd7>
- Apablaza, U. (2016). *Desarrollo del sintagma nominal en niños con DT y TEL en la primera etapa escolar*. Pontificia Universidad Católica de Valparaíso. Viña del Mar.
- Baralo, M. (2000). *El desarrollo de la expresión oral en el aula de ELE*. Carabela, 47, 5-36.
- Bernal, C. A. (2010). *Metodología de la investigación*. 3° Ed. Bogotá, Colombia: Pearson Education.
- Bobadilla y Olivera (2018). *La expresión oral en los niños y niñas de instituciones de educación inicial estatales de la urbanización José Quiñones Gonzales, Chiclayo*. (Tesis para optar el grado académico de Maestra en Psicología Educativa). Universidad Cesar Vallejo. Chiclayo – Perú.
- Bodrova, E. y Leong, D. (2015). *Vygotskian and Post-Vygotskian Views on Children's Play*. American Journal of Play, 7(3), 371-388.
- Bonilla, R. (2016). *El desarrollo del lenguaje oral en niños de 4 años del colegio Hans Christian Andersen*. (Tesis para optar el grado de licenciada en educación inicial) Universidad de Piura.
- Cadena, G. (2017). *Normas de Urbanidad*. (Tesis para obtener título de Licenciada en docencia parvularia. Universidad del norte. Atuntaqui Ecuador.
- Guamán, C. (2016). *Estrategias metodológicas para el desarrollo de la comprensión lectora en los niños de séptimo grado de educación básica paralelo "A" de la escuela de educación básica "García Moreno"*. (Tesis para obtener el título de Licenciado en Educación básica). Universidad Nacional de Chimborazo. Ecuador.
- Carrasco, S. (2006). *Metodología de la investigación científica*. Editorial San Marcos.
- Cassany, D., Luna, M. y Sanz. (1994). *Enseñar lengua*. España. Editorial Grao.
- Castells, W. (2016). Habilidades verbales, comunicación y personalización. *Revista Documentos Lingüísticos y Literarios*. Universidad Austral de Chile. (20), 20-26. <https://bit.ly/2Pf1FCg>
- Chávez, S., Macías, E., Velázquez, V. y Vélez, D. (2017). La Expresión Oral en el niño preescolar. *XIKUA*. Boletín Científico De La Escuela Superior De Tlahuelilpan, 5(9). <https://bit.ly/3c768B1>
- Corrales, R. (2018). *El juego infantil y el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 3 años en la I.E. I. 061 del distrito de San Juan de Lurigancho*. (Tesis para obtener el

- título profesional de Licenciada en Educación inicial). Universidad Cesar Vallejo. Perú - Lima.
- Cortés, M. y León, M. (2005). *Generalidades sobre Metodología de la Investigación*. Universidad Autónoma del Carmen. México.
- Cuervo, M. y Diéguez (1993). *Mejorar la expresión oral*. Ediciones Narcea S.A Developing Oral Language and Comprehension in Preschool-Grade 2: Practical Strategies That Work Ellie White, Chapter Listening y Spoken Language Preschool Programs
- Fernández, E. (2017). *Desarrollo de la inteligencia emocional a través de la expresión corporal*. (Tesis para obtener el Grado en Educación Infantil). Universidad de la Rioja.
- Frost, J., Wortham, S. y Reifel, R. (2008). *Play and child development*. Upper Saddle River, NJ: Pearson/Merrill Prentice Hall.
- García, D. (2016) *Autonomía y expresión oral en estudiantes de tres años, en Institución Pública*. (Tesis para obtener el título profesional de Licenciada de Educación Inicial). Universidad Cesar Vallejo. Perú - Trujillo.
- González-Moreno (2016). El juego de roles sociales por etapas para promover la formación de la función simbólica por niveles de desarrollo en niños preescolares. *Revista Típica*, Boletín, 78-93. <https://bit.ly/37RT6nl>
- Honig, A. (2007). Oral language development. *Early Child Development and Care*. 177 (6), 581-613. <https://bit.ly/2VfCKIV>
- Huamán, S. (2014). *Expresión oral y la socialización en los niños y niñas de 4 años de la institución educativa inicial N° 2021 Sarita Colonia Wichanza Trujillo – 2014*. (Tesis para obtener el grado de Maestra en Educación). Universidad Privada Antenor Orrego. Perú-Trujillo.
- Ibáñez, P. (2015). *Métodos, técnica, e instrumentos de la investigación criminológica*. Madrid: Editorial Dykinson.
- Islas, O. (2018). Acerca de Razón y Palabra. *Revista Razón y Palabra*. 22(1\_100), 669-672.
- Juárez, J. (2017). *Niveles de comprensión de textos orales en niños de 5 años de la Institución Educativa No 84 - Niña María- Callao*. (Tesis para obtener el título profesional de Licenciada en Educación Inicial). Universidad Cesar Vallejo. Perú.
- Linares, I. (2011). *Juego infantil y su metodología*. Editorial Paraninfo.
- Linaza, G. y Agkush, L. (2018). *Utilización de relatos de la comunidad Awajun para desarrollar la expresión oral de los niños de cinco años de la institución educativa inicial n° 295, Shushug*. (Tesis para optar el título profesional de Licenciada en

- Educación Inicial Intercultural Bilingüe). Universidad Nacional Toribio Rodríguez de Mendoza. Amazonas Chachapoyas Perú.
- Matta, E. (2019). *Recursos Para verbales*. (Tesis para optar el grado académico de Bachiller en Educación). Universidad Científica del Perú. Maynas-Loreto.
- Mariángel, S. y Jiménez, J. (2016). Desarrollo de la conciencia sintáctica y fonológica en niños chilenos: un estudio transversal. *Revista Latinoamericana de psicología*, 48(1), 1-7.
- Martínez, S. (2017). *Implementar un software como herramienta complementaria para el desarrollo de la conciencia semántica en niños y niñas de 5 años de edad. dirigida a estudiantes del sexto nivel de la carrera de educación del " itsco" distrito metropolitano quito, período académico 2016*. (Tesis para obtener el título de tecnóloga en desarrollo del talento infantil). Instituto tecnológico Cordillera. Quito.
- Ministerio de Educación (2002). *Para educar en igualdad. Herramientas para la observación y la evolución*. República de Panamá.
- Minedu (2015). *Rutas del aprendizaje*. Editado Biblioteca Nacional.
- Minedu (2019). *El Juego Simbólico en la hora del juego libre en los sectores*. Editorial Biblioteca nacional
- Moreno, O. y León, M. (2015). La mediación creativa. Un acercamiento a su construcción conceptual. *Revista Luciérnaga- Comunicación*, 7(14), 46-63. <https://bit.ly/2VhLqs6>
- Niño, R. (2005). *Competencias en la comunicación*. Ecoe Ediciones.
- Ocampo, G. (2017). *La expresión plástica y el juego dramático en niños de 3 años de la institución educativa inicial n° 346 las palmeras, los olivos 2016*. Universidad Cesar Vallejo. Perú - Lima.
- Ordóñez (2012). *Relación de la expresión oral en niños de 4 años en una institución privada de quito con su estatus social dentro del grupo*. Universidad San Francisco de Quito-Ecuador
- Ortiz, B. y Lillo, M. (2013). Hablar, leer y escribir en el jardín de infantes: reflexiones y propuestas de escritura y oralidad. *Separata del Boletín oficial de la Ciudad autónoma de Buenos Aires*.37, 372.21.
- Paget, J (2018) *Seis estudios de Psicología*. España - Barcelona. Editorial labor.
- Quispe, J. (2014). *Orientaciones para elaborar un trabajo de investigación*. Lima. Biblioteca Nacional.

- Real Academia Española (2019) *Diccionario de la lengua española*. Madrid. Edición del tricentenario.
- Rojas, V. (2011). *Metodología de la investigación*. Bogotá: Ediciones de la U.
- Rubiales, A., Rubiales, F. y Ortega, M. (2018). *El juego infantil y su metodología*. Málaga. Iceditorial.
- Saldarriaga-Zambrano, Bravo-Cedeño, y Loo-Rivadeneira, M. (2016). La teoría constructivista de Jean Piaget y su significación para la pedagogía contemporánea. *Dominio de las Ciencias*. 2(3), 127-137.
- Smith, P. (2009). *Children and play: Understanding children's worlds*. USA. Ed office
- Tamayo, M. (2004). *El proceso de la investigación científica*. México. Editorial Limusa.
- Terre, C. y Vigo, S. (2015). *El juego en la educación infantil*. Avellaneda Argentina. Editorial doble.
- Universidad Cesar Vallejo (2017). *Referencia estilo APA*. Editorial UCV
- Wolfberg, P. (2015). *Play and imagination in children with autism*. New York. Teachers College Press.

## **ANEXOS**

## ESCALA VALORATIVA

VARIABLE: EXPRESIÓN ORAL

DIMENSIÓN 1: VOCABULARIO

	<b>ÍTEMS</b>	<b>3 LOGRO</b>	<b>2 PROCESO</b>	<b>1 INICIO</b>
<b>1</b>	Nombra palabras que escucha en su medio	En un enunciado expresado dice hasta 3 palabras que se entiende con claridad.	En un enunciado expresado dice hasta 2 palabras que se entiende con claridad.	Dice 1 palabra
<b>2</b>	Nombra palabras que hablan en programas de televisión que mira	Dice una idea completa usando 3 palabras	Dice una idea completa usando 2 palabras	Dice 1 palabra
<b>3</b>	Compara palabras que se parecen en sus sonidos	Dice 3 palabras que suenan parecido	Dice 2 palabras que suenan parecido	Dice 1 palabra
<b>4</b>	Nombra los objetos y /o personajes que son parte de su entorno	Dice hasta 3 objetos y/ o personajes que tienen algo en común	Dice hasta 2 objetos y/ o personajes que tienen algo en común	Dice 1 objeto o personaje de un grupo
<b>5</b>	Nombra los objetos y/o personajes de programas de televisión que mira	Dice hasta 3 objetos y/ o personajes de un programa de televisión	Dice hasta 3 objetos y/ o personajes de un programa de televisión	Dice hasta 1 objeto y/ o personaje de un programa de televisión
<b>6</b>	Compara objetos que son parte de su entorno	Describe 3 objetos por su utilidad	Describe 2 objetos por su utilidad	Describe 1 objeto por su utilidad

DIMENSIÓN 2: COMPRENSIÓN

	<b>ÍTEMS</b>	<b>3 LOGRO</b>	<b>2 PROCESO</b>	<b>1 INICIO</b>
<b>7</b>	Reconoce personajes de un cuento que escuchó	Reconoce en detalle el rol o papel que desarrolló el personaje dentro del cuento.	Reconoce superficialmente el rol o papel que desarrolló el personaje dentro del cuento.	No reconoce el rol o papel que desarrolló el personaje dentro del cuento.
<b>8</b>	Reconoce el personaje principal de su canción favorita	Reconoce en detalle las características del personaje principal de una canción	Reconoce superficialmente las características del personaje principal de una canción	No reconoce las características del personaje principal de una canción
<b>9</b>	Cumple las consignas que le dan al realizar una tarea	Cumple con 2 consignas que le dan para realizar una tarea	Cumple con 1 consigna que le dan para realizar una tarea	No cumple consignas que le dan para realizar una tarea
<b>10</b>	Cumple las consignas que le dan al realizar un juego sencillo.	Cumple con 2 consignas que le dan para realizar un juego sencillo	Cumple con 1 consigna que le dan para realizar un juego sencillo	No cumple ninguna consigna que le dan para realizar un juego sencillo
<b>11</b>	Anticipa el final de un cuento que escucha	Anticipa claramente el final de un cuento que escucha	Anticipa con dudas el final de un cuento que escucha	No Anticipa el final de un cuento que escucha
<b>12</b>	Anticipa el juego que realizará por los materiales que observa	Anticipa claramente un juego según los materiales que observa	Anticipa con dudas un juego según los materiales que observa.	No anticipa el juego
<b>13</b>	Escucha cantar a sus amigos	Escucha el canto de sus amigos hasta el final.	Se distrae cuando cantan sus amigos	No le interesa escuchar a sus amigos
<b>14</b>	Escucha el relato un cuento	Escucha con interés el relato de un cuento	Se distrae durante el relato un cuento	No le interesa escuchar el relato de un cuento

DIMENSIÓN 3: CATEGORÍA SINTÁCTICA

	<b>ÍTEMS</b>	<b>3 LOGRO</b>	<b>2 PROCESO</b>	<b>1 INICIO</b>
<b>15</b>	Con frase sencilla cuenta a sus compañeros un hecho de su interés.	Narra con sentido un hecho	Mezcla ideas al narrar un hecho	No narra
<b>16</b>	Con frase sencilla habla a su profesora sobre un tema de su interés.	Habla sobre un tema de su interés	Mezcla ideas	No dice nada
<b>17</b>	Con frase sencilla responde preguntas que le formulan.	Sus respuestas tienen conexión con las preguntas	Sus respuestas tienen poca conexión con las preguntas	Sus respuestas no tienen conexión con las preguntas
<b>18</b>	Mantiene una conversación espontánea con sus compañeros	Mantiene una conversación	Interrumpe la conversación	No puede conversar

**DIMENSIÓN 4: FACTORES INFLUYENTES**

	<b>ÍTEMS</b>	<b>3 LOGRO</b>	<b>2 PROCESO</b>	<b>1 INICIO</b>
<b>19</b>	Reproduce pequeña poesía donde repite palabras	Recita una poesía	Intenta recitar la poesía	No recita la poesía
<b>20</b>	Reproduce sonidos onomatopéyicos de su entorno	Espontáneamente produce sonidos onomatopéyicos	produce sonidos onomatopéyicos con invitación	No produce sonidos onomatopéyicos
<b>21</b>	Reproduce pequeñas rimas donde repiten sílabas.	Dice una rima	Intenta decir una rima	No dice la rima
<b>22</b>	Dice sus ideas con fluidez	Dice hasta 3 palabras en una idea	Dice hasta 2 palabras en una idea	Dice 1 palabra para decir algo
<b>23</b>	Cambia el tono de su voz cuando algo le sorprende	Cambia su voz según una la situación que vive	Mantiene su voz en diferentes situaciones que vive	Se queda en silencio
<b>24</b>	Cambia el tono de su voz cuando da una orden	Cambia su voz según una la situación que vive	Mantiene su voz en diferentes situaciones que vive	Se queda en silencio
<b>25</b>	Dice sus ideas acompañado de una peculiar posición del cuerpo	Adopta diferentes posiciones corporales al hablar.	Adopta algunas posiciones corporales al hablar	Se inhibe
<b>26</b>	Dice sus ideas acompañado de sonrisas y/ o miradas	Usa la sonrisa y las miradas para hablar	Es poco expresivo	Se inhibe
<b>27</b>	Dice sus ideas acompañado de movimientos de la cara y/o manos	Siempre es gestual para hablar	Algunas hacen gestos al hablar	Se inhibe

## ESCALA VALORATIVA

Variable: JUEGO REPRESENTATIVO

DIMENSIÓN 1: REPRESENTACIÓN

	<b>ÍTEMS</b>	<b>3 LOGRO</b>	<b>2 PROCESO</b>	<b>1 INICIO</b>
<b>1</b>	Realiza creativas construcciones utilizando material concreto	Realiza espontáneamente construcciones con material concreto	Realiza con invitación construcciones con material concreto	No es de su interés
<b>2</b>	Forma creativas figuras utilizando papeles diversos	Realiza espontáneamente creativas figuras con diversos papeles	Realiza con invitación creativas figuras con diversos papeles	No es de su interés
<b>3</b>	Utiliza figuras planas de diferentes formas para plasmar nuevas imágenes	Espontáneamente usa figuras planas para plasmar nuevas imágenes	Con invitación usa figuras planas para plasmar nuevas imágenes	No es de su interés
<b>4</b>	Coge objetos de diferentes formas para representar con ellos algo nuevo	Espontáneamente coge objetos de diferentes formas para representar algo nuevo	Con invitación coge objetos de diferentes formas para representar algo nuevo	No es de su interés
<b>5</b>	Coge objetos de uso convencional para darle otra utilidad durante el juego	Espontáneamente coge objetos de uso convencional para darle otra utilidad durante el juego	Con invitación coge objetos de uso convencional para darle otra utilidad durante el juego	No es de su interés

DIMENSIÓN 2: IMITACIÓN

	<b>ÍTEMS</b>	<b>3 LOGRO</b>	<b>2 PROCESO</b>	<b>1 INICIO</b>
<b>6</b>	Imita en sus juegos, roles que observa en personas cercanas	Espontáneamente imita en sus juegos roles familiares	Con invitación imita en sus juegos roles familiares	No juega a imitar roles familiares
<b>7</b>	Imita en sus juegos roles de personajes de programas que mira en la televisión.	Espontáneamente imita en sus juegos roles de personajes de programas que mira en la televisión.	Con invitación imita en sus juegos roles de personajes de programas que mira en la televisión	No juega a imitar
<b>8</b>	Durante sus juegos repite palabras que hablan en su entorno familiar.	Espontáneamente durante sus juegos repite palabras que habla la familia	Con invitación durante sus juegos repite palabras que habla la familia	Se mantiene en silencio
<b>9</b>	Durante sus juegos repite palabras que hablan en programas que mira en la televisión	Espontáneamente durante sus juegos repite palabras que hablan en programas que mira en la televisión	Con invitación durante sus juegos repite palabras que hablan en programas que mira en la televisión	Se mantiene en silencio
<b>10</b>	Durante sus juegos repite palabras que hablan sus compañeros.	Espontáneamente durante sus juegos repite palabras que hablan sus compañeros	Con invitación durante sus juegos repite palabras que hablan sus compañeros	Se mantiene en silencio
<b>11</b>	Imita gestos de personajes de los programas que mira en la televisión	Espontáneamente imita gestos de personajes de los programas que mira en la televisión	Con invitación imita gestos de personajes de los programas que mira en la televisión	Mínima expresión gestual
<b>12</b>	Imita posturas de compañeros de su aula	Espontáneamente imita posturas de compañeros de su aula	Con invitación imita posturas de compañeros de su aula	Mínima expresión corporal
<b>13</b>	Imita gestos que observa en los integrantes de su familia	Espontáneamente imita gestos de la familia	Con invitación imita gestos de la familia	Mínima expresión gestual

DIMENSIÓN 3: EXPERIENCIAS PREVIAS

	<b>ÍTEMS</b>	<b>3 LOGRO</b>	<b>2 PROCESO</b>	<b>1 INICIO</b>
<b>14</b>	Arma objetos que conoce	Espontáneamente arma con diferentes materiales la imagen de objetos que conoce	Con invitación arma con diferentes materiales la imagen de objetos que conoce	No es de su interés
<b>15</b>	Dibuja objetos que conoce	Espontáneamente dibuja objetos que conoce	Con invitación dibuja objetos que conoce	No es de su interés dibujar
<b>16</b>	Modela objetos que conoce.	Espontáneamente modela objetos que conoce	Con invitación modela objetos que conoce	No es de su interés modelar
<b>17</b>	Menciona objetos que conoce	Espontáneamente menciona el nombre de objetos que conoce	Con invitación menciona el nombre de objetos que conoce	Se mantiene en silencio
<b>18</b>	Habla sobre el juego que realiza	Espontáneamente habla sobre el juego que realiza	Con invitación habla sobre el juego que realiza	Se mantiene en silencio
<b>19</b>	Habla sobre el pintado que realiza	Espontáneamente habla sobre el pintado que realiza	Con invitación habla sobre el pintado que realiza	Se mantiene en silencio
<b>20</b>	Habla sobre el dibujo que realiza	Espontáneamente habla sobre el dibujo que realiza	Con invitación habla sobre el dibujo que realiza	Se mantiene en silencio
<b>21</b>	Habla sobre la canción que cantó	Espontáneamente habla sobre las canciones que canta	Con invitación habla sobre las canciones que canta	Se mantiene en silencio

## INSTRUMENTO DE MEDICIÓN

Este es un instrumento que mide la **expresión oral**, a través de sus 4 dimensiones. A continuación, encontrará enunciados, los que deberá marcar con un “aspa” (X) en uno de los niveles de escala que se indica, según el desempeño mostrado por el estudiante. Es importante, la mayor objetividad de sus respuestas.

I.E.....Nombre del  
estudiante.....

Valoración

1= inicio    2= en proceso    3= logrado

N	ÍTEMS	LOGRO 3	PROCESO 2	INICIO 1
1	Nombra palabras que escucha en su medio			
2	Nombra palabras que hablan en programas de televisión que mira			
3	Compara palabras que se parecen en sus sonidos			
4	Nombra los objetos y /o personajes que son parte de su entorno			
5	Nombra los objetos y/o personajes de programas de televisión que mira			
6	Compara objetos que son parte de su entorno			
7	Reconoce personajes de un cuento que escuchó.			
8	Reconoce el personaje principal de su canción favorita			
9	Cumple las consignas que le dan al realizar una tarea			
10	Cumple las consignas que le dan al realizar un juego sencillo.			
11	Anticipa el final de un cuento que escucha			
12	Anticipa el juego que realizará por los materiales que observa			
13	Escucha cantar a sus amigos			
14	Escucha el relato breve de un cuento			
15	Con frase sencilla cuenta a sus compañeros un hecho de su interés.			
16	Con frase sencilla habla a su profesora sobre un tema de su interés.			
17	Con frase sencilla responde preguntas que le formulan.			
18	Mantiene una conversación espontánea con sus compañeros.			
19	Reproduce pequeña poesía donde repite palabras			
20	Reproduce sonidos onomatopéyicos de su entorno			
21	Reproduce pequeñas rimas donde repiten sílabas			
22	Dice sus ideas con fluidez			
23	Cambia el tono de su voz cuando algo le sorprende			
24	Cambia el tono de su voz cuando da una orden			
25	Dice sus ideas acompañado de una peculiar posición del cuerpo			
26	Dice sus ideas acompañado de sonrisas y/ o miradas			
27	Dice sus ideas acompañado de movimientos de la cara y/o manos			

Fuente: Propia

## INSTRUMENTO DE MEDICIÓN

Este es un instrumento que mide el juego **representativo**, a través de sus 3 dimensiones. A continuación, encontrará los ítems, los que deberá marcar con un “aspa” (X) en uno de los niveles de escala que se indica, según el desempeño mostrado por el estudiante. Es importante, la mayor objetividad de sus respuestas.

I.E.....Nombre del  
estudiante.....

Valoración

1= inicio    2= en proceso    3= logrado

Fuente: Propia

Nº	ÍTEMS	LOGRO 3	PROCESO 2	INICIO 1
1	Realiza creativas construcciones utilizando material concreto			
2	Forma creativas figuras utilizando papeles diversos			
3	Utiliza figuras planas de diferentes formas para plasmar nuevas imágenes			
4	Coge objetos de diferentes formas para representar con ellos algo nuevo			
5	Coge objetos de uso convencional para darle otra utilidad durante el juego			
6	Imita en sus juegos, roles que observa en personas de su entorno.			
7	Imita en sus juegos roles de personajes de programas que mira en la televisión.			
8	Durante sus juegos repite palabras que hablan en su entorno familiar.			
9	Durante sus juegos repite palabras que hablan en programas que mira en la televisión			
10	Durante sus juegos repite palabras que hablan sus compañeros.			
11	Imita gestos de personajes de los programas que mira en la televisión			
12	Imita posturas de compañeros de su aula			
13	Imita gestos que observa en los integrantes de su familia			
14	Arma objetos que conoce			
15	Dibuja objetos que conoce			
16	Modela objetos que conoce.			
17	Menciona objetos que conoce			
18	Habla sobre el juego que realiza			
19	Habla sobre el pintado que realiza			
20	Habla sobre el dibujo que realiza			
21	Habla sobre la canción que cantó			

MATRIZ DE CONSISTENCIA

TÍTULO: El juego representativo y la expresión oral en niños y niñas de 3 años de la REI N.º 14 –S.M. P -2019

PROBLEMA	OBJETIVO	HIPÓTESIS	VARIABLE Juego representativo					
			Dimensiones	Indicadores	Ítems.	Niveles y rangos		
<p><b>PROBLEMA GENERAL</b> ¿Cuál es la relación que existe entre el juego representativo y la expresión oral en niños y niñas de 3 de la REI N.º 14 - S? M.P 2019?</p> <p><b>PROBLEMA ESPECÍFICO</b> ¿Cuál es relación que existe entre El juego representativo y el vocabulario de la expresión oral en niños y niñas de 3 años de la REI N.º 14 - S.M. P- 2019?</p> <p>¿Cuál es relación que existe entre El juego representativo y la comprensión de la expresión oral en niños y niñas de 3 años de la REI N.º 14 - S.M. P- 2019?</p> <p>¿Cuál es relación que existe entre El juego representativo y la categoría sintáctica de la expresión oral en niños y niñas de 3 años de la REI N.º 14 - S.M. P- 2019?</p> <p>¿Cuál es relación que existe entre El juego representativo y los factores influyentes de la expresión oral en niños y niñas de 3 años de la REI N.º 14 - S.M. P- 2019?</p>	<p><b>OBJETIVO GENERAL</b> Determinar la relación que existe entre el juego representativo y la expresión oral en niños y niñas de 3 años de la REI N.º 14 -S.M. P- 2019</p> <p><b>OBJETIVO ESPECÍFICO</b> Determinar la relación que existe entre el juego representativo y el vocabulario de la expresión oral en niños y niñas de 3 años de la REI N.º 14 - S.M.P- 2019</p> <p>Determinar la relación que existe entre el juego representativo y la comprensión de la expresión oral en niños y niñas de 3 años de la REI N.º 14 - S.M.P- 2019</p> <p>Determinar la relación que existe entre el juego representativo y la categoría sintáctica de la expresión oral en niños y niñas de 3 años de la REI N.º 14 - S.M.P- 2019</p> <p>Determinar la relación que existe entre el juego representativo y los factores influyentes de la expresión oral en niños y niñas de 3 años de la REI N.º 14 - S.M.P- 2019</p>	<p><b>HIPÓTESIS GENERAL</b> Existe relación significativa entre el juego representativo y la expresión oral en niños y niñas de 3 años de la REI N.º 14 -S.M. P- 2019</p> <p><b>HIPÓTESIS ESPECÍFICO</b> H1: Existe relación entre el juego representativo y el vocabulario de la expresión oral en niños y niñas de 3 años de la REI N.º 14 - S.M.P- 2019. H2: Existe relación entre el juego representativo y la comprensión de la expresión oral en niños y niñas de 3 años de la REI N.º 14 - S.M.P- 2019. H3: Existe relación entre el juego representativo y la categoría sintáctica de la expresión oral en niños y niñas de 3 años de la REI N.º 14 - S.M.P- 2019. H4: Existe relación entre el juego representativo y los factores influyentes de la expresión oral en niños y niñas de 3 años de la REI N.º 14 - S.M.P- 2019.</p>	Dimensiones	Indicadores	Ítems.	Niveles y rangos		
			Representación	Creación	1,2,	Inicio 27-45 Proceso 46-64 Logro 65-81		
				Sustitución	3,4,5			
				Roles	6,7			
			Imitación	Palabras	8,9,10	Logro 65-81		
				Modales	11,12,13			
			Experiencias previas	Conocimiento	14,15,16,17,18,19,20,21			
			VARIABLE Expresión oral					
			Dimensiones	Indicadores	Ítems.	Niveles y rangos		
			Vocabulario	Fonemas	1,2,3	Inicio 21-35 Proceso 36-50 Logro 51-63		
Significado	4,5,6							
Reconocimiento	7,8							
Comprensión	Entendimiento	9,10						
	Anticipación	11,12						
	Escucha	13,14						
Categoría Sintáctica	Sintagma	15,16,17,18						
Factores influyentes	Recurso verbal, no verbal, para verbal	19,20,21,22,23,24,25,26,27						

Base de datos de expresión oral

items	nombre	vocabulario 1							Comprensión 2							SINTÀCTICA 3					FACTORES INFLUYENTES 4							Suma total				
		p1	p2	p3	p4	p5	p6	suma	p7	p8	p9	p10	p11	p12	p13	p14	suma	p15	p16	p17	p18	suma	p19	p20	p21	p22	p23		p24	p25	p26	p27
1	Ariana	2	1	1	2	1	1	8	1	1	1	1	1	1	2	1	9	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	1	1	9	30
2	Jhony	3	3	2	3	2	2	15	2	2	2	3	2	3	3	3	20	3	3	3	3	12	3	3	3	3	3	3	3	3	27	74
3	Samuel	2	2	1	2	1	2	10	2	2	2	2	1	2	2	2	15	2	2	2	2	8	2	2	2	2	2	2	2	2	18	51
4	Cedrick	2	2	2	2	2	2	12	2	2	2	2	2	2	2	2	16	2	2	2	2	8	2	2	2	2	2	2	2	2	18	54
5	Fatima	1	2	2	1	2	2	10	2	2	3	3	2	2	3	3	20	3	3	3	3	12	2	2	2	3	2	2	2	2	19	61
6	Gael	3	3	3	3	3	3	18	3	3	3	3	3	3	3	3	24	3	3	3	3	12	3	3	3	3	3	3	3	3	27	81
7	Josselyn	3	2	2	3	3	2	15	2	2	3	3	2	2	3	3	20	2	2	3	2	9	2	2	2	2	2	2	2	2	18	62
8	s/n	3	3	3	3	3	3	18	3	3	3	3	3	3	3	3	24		3	3	3	9	3	3	3	3	3	3	3	3	27	78
9	Emily	3	3	2	3	2	2	15	2	2	3	3	2	2	3	3	20	2	2	2	2	8	2	2	2	2	2	2	2	2	18	61
10	Bertita	2	2	2	2	2	2	12	2	2	2	2	2	2	2	2	16	2	2	2	2	8	2	2	2	2	2	2	2	2	18	54
11	Jinzu	3	3	3	3	3	3	18	3	3	3	3	3	3	3	3	24	3	3	3	3	12	3	3	3	3	3	3	3	3	27	81
12	Adrano	3	3	3	3	3	3	18	3	3	3	3	3	3	3	3	24	3	3	3	3	12	3	3	3	3	3	3	3	3	27	81
13	Mega	2	1	1	1	1	1	7	1	1	2	2	1	1	1	1	10	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	1	1	9	30
14	Naldi	3	3	3	3	3	3	18	3	3	3	3	3	3	3	3	24	3	3	3	3	12	3	3	3	3	3	3	3	3	27	81
15	Jaquelin	3	3	3	3	3	3	18	3	3	3	3	3	3	3	3	24	3	3	3	3	12	3	3	3	3	3	3	3	3	27	81
16	Nathan	3	3	3	3	3	3	18	3	3	3	3	3	3	3	3	24	3	3	3	3	12	3	3	3	3	3	3	3	3	27	81
17	s/n	2	2	2	2	2	2	12	2	2	2	2	2	2	2	2	16	2	2	2	2	8	2	2	2	2	2	2	2	2	18	54
18	Lian	3	3	3	3	3	3	18	3	3	3	3	3	3	3	3	24	3	3	3	3	12	3	3	3	3	3	3	3	3	27	81
19	s/n	3	3	2	3	3	3	17	3	2	3	3	2	2	3	3	21	3	3	3	3	12	3	3	3	3	3	2	2	2	23	73
20	Desha	2	2	1	2	2	2	11	1	1	2	2	2	1	2	2	13	2	2	2	2	8	2	2	2	2	2	2	2	2	18	50
21	Sinead	3	3	3	3	3	3	18	3	3	3	3	3	3	3	3	24	3	3	3	3	12	3	3	3	3	3	3	3	3	27	81
22	David	3	3	3	3	3	3	18	3	3	3	3	3	3	3	3	24	3	3	3	3	12	3	3	3	3	3	3	3	3	27	81
23	Salcedo	3	3	2	3	3	2	16	2	2	3	3	2	2	2	3	19	3	3	2	2	10	2	3	2	2	3	3	3	3	24	69

24	sebastian	3	3	2	3	3	2	16	2	2	3	3	2	2	3	3	20	2	2	2	2	8	2	3	2	3	2	2	2	3	2	21	65
25	Thiago	3	3	3	3	3	3	18	3	3	3	3	2	2	3	3	22	2	2	2	2	8	2	2	2	2	2	2	2	2	2	18	66
26	Victoria	3	3	3	3	3	3	18	3	3	3	3	3	3	3	3	24	3	3	3	3	12	3	3	3	3	3	3	3	3	3	27	81
27	Andre	3	3	1	3	3	2	15	2	2	3	3	2	2	3	3	20	2	2	3	2	9	2	3	2	2	3	3	3	3	3	24	68
28	Juan	3	3	3	3	3	3	18	3	3	3	3	3	3	3	3	24	3	3	3	3	12	3	3	3	3	3	3	3	3	3	27	81
29	Moises	3	3	3	3	3	3	18	2	2	3	3	2	2	3	3	20	2	2	2	2	8	2	2	2	3	3	3	3	3	3	24	70
30	Juan Carlos	3	3	3	3	3	3	18	3	3	3	3	3	3	3	3	24	2	2	2	2	8	3	3	3	3	3	3	3	3	3	27	77
31	Eisan	3	3	3	3	3	3	18	2	2	3	3	3	3	3	3	22	3	3	3	3	12	3	3	3	3	3	3	3	3	3	27	79
32	Gian	3	3	3	3	3	3	18	3	3	3	3	3	3	3	3	24	3	3	3	3	12	3	3	3	3	3	3	3	3	3	27	81
33	Susana	3	3	3	3	3	3	18	3	3	3	3	3	3	3	3	24	3	3	3	3	12	3	3	3	3	3	3	3	3	3	27	81
34	Eban	1	1	1	1	1	1	6	1	1	3	3	1	1	1	1	12	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	31
35	Danilo	3	3	3	3	3	3	18	3	3	3	3	3	3	3	3	24	3	3	3	3	12	3	3	3	3	3	3	3	3	3	27	81
36	Angelina	3	3	2	3	3	3	17	3	3	3	3	2	2	3	3	22	3	3	3	3	12	2	3	2	3	3	3	3	3	3	25	76
37	Daniela	3	3	3	3	3	3	18	3	3	3	3	3	3	3	3	24	3	3	3	3	12	3	3	3	3	3	3	3	3	3	27	81
38	Theo	3	3	3	3	3	3	18	3	3	3	3	3	3	3	3	24	3	3	3	3	12	3	3	3	3	3	3	3	3	3	27	81
39	Khalesi	3	3	3	3	3	3	18	3	3	3	3	3	3	3	3	24	3	3	3	3	12	3	3	3	3	3	3	3	3	3	27	81
40	Aitana	3	3	2	3	3	3	17	2	2	3	3	2	2	2	2	18	2	2	1	1	6	1	3	1	1	3	3	1	1	1	15	56
41	Enmanuel	3	3	2	3	3	3	17	3	3	3	3	3	3	3	3	24	3	3	3	3	12	3	3	3	3	3	3	3	3	3	27	80
42	Fabio	3	3	3	3	3	3	18	3	3	3	3	3	3	3	3	24	3	3	3	3	12	3	3	3	3	3	3	3	3	3	27	81
43	Britanny	3	3	1	2	3	3	15	2	2	3	3	3	2	3	3	21	3	3	3	3	12	2	3	3	3	3	3	3	3	3	26	74
44	Ariana	3	3	2	2	3	2	15	3	2	3	3	2	3	2	2	20	3	3	3	3	12	3	3	3	2	3	3	3	3	3	26	73
45	Luis	3	3	3	3	3	3	18	3	3	2	2	3	3	2	2	20	3	3	3	3	12	3	3	3	3	3	3	3	3	3	27	77
46	Damarys	3	3	3	3	3	3	18	3	3	3	3	3	3	3	3	24	3	3	3	3	12	3	3	3	3	3	3	3	3	3	27	81
47	Georget	3	3	3	3	3	3	18	3	3	3	3	3	3	3	3	24	3	3	3	3	12	3	3	3	3	3	3	3	3	3	27	81
48	Diego	2	2	2	2	3	2	13	3	2	3	3	3	3	3	3	23	3	3	3	3	12	2	3	2	2	3	3	3	3	3	24	72
49	Jairo	2	2	2	3	3	3	15	3	3	3	3	3	3	3	3	24	2	2	2	2	8	2	3	2	2	3	3	3	3	3	24	71
50	Dilan	2	2	1	3	2	3	13	3	2	3	3	3	3	2	2	21	2	2	2	2	8	2	3	3	2	3	3	3	3	3	25	67

51	Gabriel	3	3	2	2	3	3	16	3	3	3	3	3	2	2	2	21	3	3	3	3	12	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	20	69
52	Krystel	3	3	2	2	3	3	16	3	3	3	3	3	2	2	2	21	3	3	3	3	12	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	20	69
53	Nahum	3	3	2	2	3	3	16	3	3	3	3	3	2	2	2	21	3	3	3	3	12	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	20	69
54	Mathias	3	3	2	2	3	3	16	3	3	3	3	2	2	2	3	21	2	3	3	2	10	2	3	2	2	1	1	2	2	2	2	17	64
55	Taylor	3	3	2	2	3	3	16	3	3	3	2	2	2	3	2	20	2	3	3	2	10	2	3	2	2	1	1	2	2	2	2	17	63
56	Nicolas	3	3	2	2	3	3	16	3	3	3	3	3	2	2	2	21	3	3	3	3	12	2	3	2	3	3	2	2	2	3	22	71	
57	Mia	3	3	2	3	2	3	16	3	3	3	3	3	2	2	2	21	3	3	3	3	12	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	20	69
58	Jcob	3	2	1	3	3	2	14	2	3	2	2	1	2	2	2	16	2	2	2	2	8	2	3	1	2	3	2	2	2	2	2	19	57
59	Jasmin	3	2	1	3	3	2	14	2	3	2	2	1	2	2	2	16	2	2	2	2	8	2	3	1	2	3	2	2	2	2	2	19	57
60	Gmia	3	2	1	3	3	2	14	2	3	2	2	1	2	2	2	16	2	2	2	2	8	2	3	1	2	3	2	2	2	2	2	19	57
61	Alicia	3	2	1	3	3	2	14	2	3	2	2	1	2	2	2	16	2	2	2	2	8	2	3	1	2	3	2	2	2	2	2	19	57
62	Nayla	3	2	1	3	3	2	14	2	3	2	2	1	2	2	2	16	2	2	2	2	8	2	3	1	2	3	2	2	2	2	2	19	57
63	Aaron	3	2	1	3	3	2	14	2	3	2	2	2	2	2	2	17	2	2	2	2	8	2	3	1	2	3	2	2	2	2	2	19	58
64	Daniela	3	2	1	3	3	2	14	2	3	2	2	1	2	2	2	16	2	2	2	2	8	2	3	1	2	3	2	2	2	2	2	19	57
65	Kenia	2	2	1	2	2	1	10	2	2	1	2	1	1	2	2	13	1	1	1	1	4	1	1	2	2	2	2	2	2	2	1	15	42
66	Keller	2	2	1	2	2	1	10	2	2	1	2	1	1	2	2	13	1	1	1	1	4	1	1	2	2	2	2	2	2	2	1	15	42
67	Yederson	2	2	1	2	2	1	10	2	2	1	2	1	1	2	2	13	1	1	1	1	4	1	1	2	2	2	2	2	2	2	1	15	42
68	Jhailyn	2	2	1	2	2	1	10	2	2	1	2	1	1	2	2	13	1	1	1	1	4	1	1	2	2	2	2	2	2	2	1	15	42
69	Natsumi	2	2	1	2	2	1	10	2	2	1	2	1	1	2	2	13	1	1	1	1	4	1	1	2	2	2	2	2	2	2	1	15	42
70	Lusarito	2	2	1	2	2	1	10	2	2	1	2	1	1	2	2	13	1	1	1	1	4	1	1	2	2	2	2	2	2	2	1	15	42
71	sebastian	2	2	2	2	2	2	12	2	2	2	2	2	2	2	2	16	2	2	2	2	8	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	18	54
72	Zelada	2	2	3	3	2	2	14	2	3	3	3	3	3	3	3	23	2	2	3	3	10	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	19	66
73	Niluper	3	3	3	3	2	2	16	2	3	3	3	3	2	2	2	20	2	2	2	2	8	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	18	62
74	Thiago	2	2	2	2	2	2	12	2	2	2	2	2	2	2	2	16	2	2	2	2	8	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	18	54
75	Aliceq	2	2	2	2	2	2	12	2	2	2	2	2	2	2	2	16	2	2	2	2	8	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	18	54
76	sebastian	3	3	2	3	3	3	17	3	3	3	3	3	3	3	3	24	3	3	3	3	12	3	3	3	3	3	3	3	3	3	27	80	
77	Luca	3	3	2	3	3	3	17	3	3	3	3	3	3	3	3	24	3	3	3	3	12	2	2	2	2	2	2	2	2	2	18	71	

78	Luciana	3	2	3	3	3	3	17	3	3	3	3	3	3	3	3	24	3	3	3	3	12	3	2	3	3	3	3	3	3	3	26	79
79	Zoe	3	2	2	2	2	3	14	3	3	3	3	2	2	3	3	22	1	2	2	3	8	2	2	2	2	2	2	2	1	17	61	
80	Mikaela	3	3	2	3	3	3	17	3	3	2	2	3	3	3	3	22	3	3	3	3	12	3	3	3	3	3	3	3	3	27	78	
81	Thiago	2	1	1	2	2	3	11	3	3	2	2	2	1	3	3	19	2	2	2	2	8	2	2	2	2	3	3	3	3	23	61	
82	Axel	2	1	1	3	2	3	12	3	3	3	3	1	2	3	3	21	3	3	2	2	10	2	3	2	2	3	3	3	3	24	67	
83	Adrian	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	1	2	1	9	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	1	1	9	28	
84	Mattias	2	2	2	3	3	3	15	3	3	3	3	2	3	3	3	23	3	3	3	3	12	2	2	2	2	3	3	3	3	23	73	
85	Daniela	3	3	3	3	3	3	18	3	3	3	3	3	3	3	3	24	3	3	3	3	12	3	3	3	3	3	3	3	3	27	81	
86	Luciana	3	2	3	3	3	3	17	3	3	3	3	3	3	3	3	24	3	3	3	3	12	3	2	3	3	2	2	2	2	21	74	
87	Joseph	2	2	2	2	3	3	14	3	3	2	2	2	3	2	2	19	3	3	3	3	12	2	3	3	2	3	3	3	3	25	70	
88	Valery	3	3	3	3	3	3	18	3	3	3	3	3	3	3	3	24	3	3	3	3	12	3	2	3	3	3	3	2	3	25	79	
89	Romina	1	2	1	2	3	3	12	3	3	3	3	2	3	3	3	23	2	2	2	2	8	1	2	1	2	2	2	2	3	18	61	
90	Romina	1	2	2	3	3	3	14	3	3	3	3	3	3	3	3	24	3	3	3	2	11	3	2	3	3	2	2	3	3	24	73	
91	Abigail	3	3	2	3	3	3	17	3	3	3	3	3	3	3	3	24	3	3	3	3	12	3	3	3	3	3	3	3	3	27	80	
92	Cia	3	3	3	3	3	3	18	3	3	2	2	3	3	3	3	22	3	3	3	3	12	3	3	3	3	3	3	3	3	27	79	
93	Fabrizio	3	3	3	3	3	3	18	3	3	3	3	3	3	3	3	24	3	3	3	3	12	3	3	3	3	3	3	3	3	27	81	
94	Liam	2	2	2	3	3	3	15	3	3	2	2	3	3	3	3	22	2	3	3	3	11	2	3	2	2	3	3	3	3	24	72	
95	Joaquin	3	3	3	3	3	3	18	3	3	3	3	3	3	3	3	24	3	3	3	3	12	3	3	3	3	3	3	3	3	27	81	
96	Adiel	2	2	3	3	3	3	16	3	3	3	3	3	3	3	3	24	2	3	3	3	11	2	2	2	2	3	3	3	3	23	74	
97	Zjazcel	3	3	3	3	3	3	18	3	3	3	3	3	3	3	3	24	3	3	3	3	12	3	3	3	3	3	3	3	3	27	81	
98	Luana	3	2	2	2	2	2	13	3	3	3	3	2	3	3	3	23	3	3	3	3	12	2	2	2	3	2	2	2	3	21	69	
99	Daigo	1	2	2	2	2	3	12	3	3	2	2	2	2	3	3	20	2	2	3	2	9	2	3	2	2	3	3	3	3	24	65	
100	Mathias	3	3	3	3	3	3	18	3	3	2	2	3	3	3	3	22	3	3	3	3	12	3	3	3	3	3	3	3	3	27	79	

varianza	0,36	0,37	0,6	0,32	0,33	0,4		0,35	0,34	0,4	0,3	0,6	0,5	0,3	0,3		0,47	0,45	0,47	0,47		0,45	0,45	0,47	0,35	0,37	0,37	0,35	0,35	0,49		188,53
----------	------	------	-----	------	------	-----	--	------	------	-----	-----	-----	-----	-----	-----	--	------	------	------	------	--	------	------	------	------	------	------	------	------	------	--	--------

suma	10,942611
K	27
Alfa	0,98

$$\alpha = \frac{K}{K-1} \left[ 1 - \frac{\sum S_i^2}{S_t^2} \right]$$

Base de datos de juegos representativos

items	Nombre	REPRESENTACIÓN						IMITACIÓN									EXPERIENCIAS PREVIAS						Suma total			
		p1	p2	p3	p4	p5	suma	p6	p7	p8	p9	p10	p11	p12	p13	suma	p14	p15	p16	p17	p18	p19		p20	p21	suma
1	Jhony	3	2	3	3	3	14	3	3	3	3	3	3	3	2	23	3	3	3	3	3	3	3	3	24	61
2	Ariana	2	2	2	1	2	9	2	1	1	1	1	1	1	1	9	2	1	1	1	1	1	1	1	9	27
3	Samuel	3	3	3	3	3	15	2	2	2	2	2	2	2	2	16	2	2	2	2	2	2	2	2	16	47
4	Cedriak	3	2	2	3	3	13	2	2	2	2	2	2	2	2	16	3	3	3	2	2	2	2	2	19	48
5	Fatima	3	2	2	2	3	12	2	2	3	3	3	2	2	2	19	3	2	3	3	3	3	2	2	21	52
6	Gael	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	3	3	3	24	3	3	3	3	3	3	3	3	24	63
7	Josselyn	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	3	3	3	24	3	3	3	3	3	3	3	3	24	63
8	Aylin	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	3	3	3	24	3	3	3	3	3	3	3	3	24	63
9	Emily	2	2	2	2	3	11	3	2	2	2	2	2	2	2	17	3	3	3	3	2	2	2	2	20	48
10	Bertita	3	2	2	2	2	11	2	2	2	2	2	2	2	2	16	2	2	2	2	2	2	2	2	16	43
11	Jimzu	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	3	3	3	24	3	3	3	3	3	3	3	3	24	63
12	Adriana	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	3	3	3	24	3	3	3	3	3	3	3	3	24	63
13	s/n	2	2	2	2	2	10	2	2	1	1	1	1	2	2	12	2	1	2	1	1	1	1	1	10	32
14	Naldi	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	3	3	3	24	3	3	3	3	3	3	3	3	24	63
15	Jaquelin	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	3	3	3	24	3	3	3	3	3	3	3	3	24	63
16	Matthaw	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	3	3	3	24	3	3	3	3	3	3	3	3	24	63
17	Jose	3	2	2	3	3	13	2	3	2	3	2	3	2	2	19	3	2	2	2	3	3	3	3	21	53
18	Liam	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	3	3	3	24	3	3	3	3	3	3	3	3	24	63
19	Alessandro	3	3	3	3	3	15	2	2	3	2	3	2	2	2	18	3	3	3	3	3	3	3	2	23	56
20	Dasha	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	2	1	1	1	13	2	2	2	2	2	2	2	2	16	39
21	Walsh	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	3	3	3	24	3	3	3	3	3	3	3	3	24	63
22	Dario	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	3	3	3	24	3	3	3	3	3	3	3	3	24	63
23	Salcedo	2	2	2	2	3	11	3	3	3	3	3	3	3	3	24	3	3	3	2	2	2	2	2	19	54

24	Aitan	1	1	1	3	3	9	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	16	49
25	Daniela	1	3	3	2	2	11	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	2	2	3	3	3	3	3	3	3	20	55
26	Theo	3	3	2	2	3	13	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3	2	2	2	2	2	19	56
27	Kaleesi	1	2	1	2	2	8	1	1	3	3	3	2	1	2	16	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	23	47
28	Robert	3	3	3	3	3	15	2	2	2	2	2	2	2	2	16	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	20	51
29	Thiago	2	2	2	2	3	11	3	3	3	3	3	3	3	3	24	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	20	55
30	Victoria	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	3	3	3	24	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	24	63
31	Andre	3	3	3	3	3	15	3	3	2	2	2	3	3	3	21	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	19	55
32	Juan	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	3	3	3	24	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	24	63
33	Moises	3	2	2	3	3	13	3	3	3	3	3	3	3	3	24	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	22	59
34	Jean Carlos	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	3	3	3	24	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	24	63
35	Eisan	2	2	2	3	3	12	3	3	3	3	3	3	3	3	24	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	24	60
36	Susana	2	2	2	2	3	11	3	3	3	3	3	3	3	3	24	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	23	58
37	Giah	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	3	3	3	24	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	24	63
38	Eban	1	1	1	3	3	9	3	3	1	1	1	3	3	3	18	3	1	3	1	1	1	1	1	1	1	1	12	39
39	Daniro	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	3	3	3	24	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	20	59
40	Angelina	1	1	2	3	3	10	3	3	3	3	3	3	3	3	24	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	14	48
41	Luis	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	3	3	3	24	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	24	63
42	Georgette	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	2	2	2	21	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	24	60
43	Dilan	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	3	3	3	24	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	23	62
44	Alexander	3	3	3	2	3	14	2	3	3	3	3	2	2	2	20	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	24	58
45	Diego	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	3	3	3	24	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	24	63
46	Aaron	3	3	2	3	3	14	3	3	3	3	3	2	2	2	21	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	18	53
47	Patrick	3	3	3	3	3	15	3	3	2	3	2	3	3	3	22	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	18	55
48	Jairo	3	3	3	3	2	14	3	3	3	3	3	3	2	2	22	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	23	59
49	Fabio	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	3	3	3	24	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	24	63
50	Enmanuel	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	3	3	3	24	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	24	63

51	Mathias	2	2	2	2	3	11	2	2	2	2	1	1	1	1	12	1	1	2	2	2	2	2	2	2	14	37
52	Kenia	2	2	2	2	3	11	2	2	2	2	1	1	1	1	12	1	1	2	2	2	2	2	2	2	14	37
53	Keller	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	1	1	1	1	12	2	2	2	2	2	2	2	2	2	16	38
54	Jasmin	2	2	2	2	3	11	2	2	2	2	1	1	1	1	12	1	1	2	2	2	2	2	2	2	14	37
55	Taylor	2	2	2	3	3	12	2	2	3	2	3	2	2	2	18	2	2	2	2	2	2	2	2	2	16	46
56	Yederson	2	2	2	2	2	10	3	2	2	2	2	1	1	1	14	1	1	1	2	2	2	2	2	2	13	37
57	Nahum	3	3	2	2	2	12	2	2	2	2	2	3	2	3	18	3	3	3	3	3	3	3	3	3	24	54
58	Chia	2	2	2	2	2	10	2	2	2	1	1	1	1	1	11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	8	29
59	Alicia	2	2	2	2	3	11	2	2	2	2	1	1	1	1	12	1	1	2	2	2	2	2	2	2	14	37
60	Keystel	3	3	2	2	2	12	2	2	2	2	3	2	2	2	17	3	3	3	3	3	3	3	3	3	24	53
61	Matsumi	2	2	2	2	3	11	2	2	2	2	2	1	1	1	13	2	2	2	2	2	2	2	2	2	16	40
62	Jhailyn	2	2	2	2	3	11	2	2	2	2	1	1	1	2	13	2	2	2	2	2	2	2	2	2	16	40
63	Nayla	2	2	2	2	3	11	2	2	2	2	2	1	1	1	13	2	2	2	2	2	2	2	2	2	16	40
64	Aaron	2	2	2	2	3	11	2	2	2	2	1	1	2	1	13	2	1	2	2	2	2	2	2	2	15	39
65	Nicolas	3	2	3	2	2	12	1	1	2	2	2	1	1	2	12	3	3	3	3	3	3	3	3	3	24	48
66	Daniela	3	2	3	2	2	12	1	1	2	2	2	1	1	2	12	3	3	3	2	3	3	3	3	2	22	46
67	Mia	3	2	3	2	2	12	1	1	2	2	2	1	1	2	12	3	3	3	2	3	3	3	3	2	22	46
68	Gabriel	3	3	2	2	2	12	2	2	2	2	2	1	2	2	15	3	3	3	3	3	3	3	3	3	24	51
69	Lusarita	2	2	2	2	3	11	2	2	2	2	1	1	1	1	12	1	1	2	2	2	2	2	2	2	14	37
70	Jcob	2	1	2	2	3	10	3	3	2	2	1	1	2	2	16	2	2	2	2	2	2	2	2	2	16	42
71	Se4bastian	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	3	3	3	24	3	3	3	3	3	3	3	3	3	24	63
72	alentina	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	3	3	3	24	3	3	3	3	2	2	2	2	2	20	59
73	Nilufer	2	2	2	2	3	11	3	3	3	3	3	3	3	2	23	2	2	2	2	2	2	2	2	2	16	50
74	Alice	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	2	2	2	2	16	2	2	2	2	2	2	2	2	2	16	42
75	Zelada	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	3	3	3	24	3	3	3	3	3	3	3	3	3	24	63
76	Abigail	3	3	3	3	3	15	3	2	3	2	3	2	3	3	21	3	3	3	3	3	3	3	3	3	24	60
77	Giah	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	2	3	3	23	3	3	3	3	3	3	3	3	3	24	62

78	Fabrizio	3	3	3	3	3	15	3	2	3	2	3	2	3	3	21	3	3	3	3	3	3	3	3	3	24	60
79	Liam	3	2	2	3	3	13	3	3	3	3	3	3	3	3	24	3	2	3	3	3	3	3	3	3	23	60
80	Joaquin	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	3	3	3	24	3	3	3	3	3	3	3	3	3	24	63
81	Aslie	3	2	2	3	3	13	3	3	3	3	3	3	3	3	24	3	2	3	3	3	3	3	3	3	23	60
82	Jahazeel	3	3	3	3	3	15	3	2	3	2	3	2	3	3	21	3	3	3	3	3	3	3	3	3	24	60
83	Luana	2	3	3	2	2	12	3	1	3	1	3	1	3	3	18	2	3	3	3	3	3	3	3	3	23	53
84	Daiga	1	2	2	3	3	11	3	1	3	2	3	2	3	3	20	3	2	2	3	3	3	3	3	3	22	53
85	Mathias	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	3	3	3	24	3	3	3	3	3	3	3	3	3	24	63
86	Romina	2	3	3	2	2	12	3	2	3	2	2	2	3	3	20	2	3	3	3	3	3	3	3	3	23	55
87	Sebastian	3	2	2	3	3	13	3	2	3	2	3	2	3	3	21	3	3	3	3	3	3	3	3	3	24	58
88	Karely	3	3	3	3	3	15	3	2	3	2	3	2	3	3	21	3	3	3	3	3	3	3	3	3	24	60
89	Daniela	3	3	3	3	3	15	3	2	3	2	3	2	3	3	21	3	3	3	3	3	3	3	3	3	24	60
90	Mattias	3	3	3	3	3	15	2	3	3	2	3	3	3	2	21	3	3	3	3	3	3	3	3	3	24	60
91	Adriana	3	2	2	2	2	11	1	1	1	1	1	1	1	1	8	2	1	1	1	1	1	1	1	1	9	28
92	Axel	3	2	2	3	3	13	3	2	3	2	3	2	3	3	21	3	2	3	3	3	3	3	3	3	23	57
93	Thiago	1	2	2	3	3	11	3	2	3	2	3	2	3	3	21	3	2	3	3	3	3	2	2	2	21	53
94	Mikaela	3	3	3	3	3	15	3	2	3	2	3	2	3	3	21	3	3	3	3	3	3	3	3	3	24	60
95	Zoe	2	3	3	3	2	13	3	2	3	2	3	2	3	3	21	3	3	3	3	2	2	2	2	2	20	54
96	Luciana	3	3	3	3	3	15	3	3	3	2	3	2	3	3	22	3	3	3	3	3	3	3	3	3	24	61
97	Luca	3	2	2	3	3	13	2	2	3	2	3	3	3	2	20	3	3	3	3	3	3	3	3	3	24	57
98	Sebastian	3	2	2	3	3	13	3	3	3	3	3	3	3	3	24	3	2	3	3	3	3	3	3	3	23	60
99	Luciana	2	3	3	2	3	13	3	2	3	2	3	2	3	3	21	2	3	3	3	3	3	3	3	3	23	57
100	Joseph	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	3	3	3	24	3	3	3	3	3	3	3	3	3	24	63
varianza		0,38	0,33	0,3	0,26	0,17		0,34	0,41	0,3	0,4	0,5	0,6	0,6	0,5		0,42	0,53	0,3	0,33	0,34	0,34	0,35	0,35		94,3651	

suma	8,1325
K	21
Alfa	0,96

$$\alpha = \frac{K}{K-1} \left[ 1 - \frac{\sum S_i^2}{S_t^2} \right]$$

Muestra de datos de expresión oral

items	vocabulario 1							Comprensión 2							SINTÀCTICA 3					FACTORES INFLUYENTES 4											
	p1	p2	p3	p4	p5	p6	suma	p7	p8	p9	p10	p11	p12	p13	p14	suma	p15	p16	p17	p18	suma	p19	p20	p21	p22	p23	p24	p25	p26	p27	suma
1	3	3	3	3	3	2	17	3	3	3	3	3	3	3	24	2	3	3	3	11	3	3	2	3	3	3	2	3	3	25	
2	3	2	2	3	2	2	14	2	3	2	2	2	2	3	18	1	1	1	2	5	1	2	1	2	2	2	2	1	2	15	
3	3	2	2	3	2	3	15	3	3	3	3	2	3	2	22	2	3	2	2	9	2	3	2	2	2	3	2	3	2	21	
4	3	3	3	3	3	3	18	3	3	3	3	3	3	3	24	3	3	3	3	12	2	3	2	3	3	3	3	3	3	25	
5	3	3	3	3	3	3	18	3	3	3	3	2	3	3	23	3	3	3	3	12	2	3	3	3	3	3	3	3	3	26	
6	3	3	3	3	3	3	18	3	3	3	3	3	3	3	24	3	3	3	3	12	2	3	2	2	3	3	3	3	3	24	
7	3	3	3	3	3	3	18	3	3	3	3	3	3	3	24	3	3	3	3	12	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	24
8	3	3	3	3	3	3	18	3	3	3	3	2	3	3	23	3	2	3	3	11	3	3	3	3	3	3	3	3	3	27	
9	3	3	3	3	3	3	18	3	3	3	3	3	3	3	24	3	3	3	3	12	3	3	3	3	3	3	3	3	3	27	
10	3	2	2	3	3	2	15	2	3	2	2	2	3	2	19	3	2	2	2	9	1	3	2	2	3	3	3	2	3	22	
11	3	3	3	3	3	3	18	3	3	3	3	2	3	2	22	3	3	3	3	12	2	3	2	3	3	3	3	3	2	24	
12	3	3	2	3	2	2	15	3	3	2	2	2	2	2	18	2	2	2	2	8	2	3	2	2	3	2	2	3	3	22	
13	3	2	2	3	2	2	14	2	2	2	2	2	2	3	17	2	2	2	2	8	1	3	1	2	2	2	2	2	2	17	
14	3	3	3	3	3	3	18	3	3	2	2	2	2	3	20	3	3	3	3	12	2	3	2	3	3	3	2	3	3	24	
15	2	2	1	3	2	2	12	3	2	2	2	2	2	3	18	1	1	1	2	5	1	3	1	2	2	2	3	3	3	20	
16	3	2	1	3	3	3	15	3	3	3	3	2	3	3	23	3	2	3	3	11	2	3	2	3	3	3	2	3	3	24	
17	3	3	3	3	3	3	18	3	3	3	3	3	3	3	24	3	3	3	3	12	3	3	3	3	3	3	3	3	3	27	
18	3	2	3	3	2	3	16	3	3	3	3	3	3	3	24	3	3	3	3	12	2	3	2	3	3	3	3	3	3	25	
19	3	3	3	3	3	3	18	3	3	3	3	3	3	3	24	3	2	3	3	11	2	3	3	2	3	3	3	3	3	25	
20	3	3	3	3	3	2	17	3	3	3	3	2	3	3	23	3	3	3	3	12	2	3	2	3	3	3	2	3	3	24	

Muestra de datos de juegos representativos

items	Representación						Imitación										Experiencias previas							
	p1	p2	p3	p4	p5	suma	p6	p7	p8	p9	p10	p11	p12	p13	suma	p14	p15	p16	p17	p18	p19	p20	p21	suma
1	2	2	3	3	3	13	3	3	3	3	3	3	2	3	23	3	3	3	3	3	3	3	3	24
2	3	2	2	3	3	13	3	3	3	3	3	3	3	3	24	3	3	3	3	3	3	3	3	24
3	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	3	3	3	24	3	3	3	3	3	3	3	3	24
4	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	3	3	3	24	3	3	3	3	3	3	3	3	24
5	2	2	2	2	2	10	3	2	3	2	2	2	2	2	18	3	3	3	3	3	3	3	3	24
6	1	1	1	1	2	6	2	2	2	1	2	1	2	2	14	2	2	2	2	1	1	1	2	13
7	3	2	2	3	3	13	3	2	3	2	2	2	2	2	18	3	3	2	3	3	3	3	3	23
8	2	2	2	2	3	11	3	2	3	2	2	2	2	3	19	3	3	2	3	2	2	2	2	19
9	2	2	2	2	3	11	3	2	2	2	2	2	2	3	18	3	2	3	2	2	2	2	2	18
10	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	3	3	3	24	3	3	3	3	3	3	3	3	24
11	2	2	2	2	2	10	3	2	3	2	2	2	2	3	19	3	2	2	3	2	2	2	2	18
12	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	3	3	3	24	3	3	3	3	3	3	3	3	24
13	2	2	3	3	3	13	3	2	3	2	3	3	2	3	21	3	3	3	3	3	3	3	3	24
14	3	2	2	2	3	12	3	3	3	3	3	2	3	23	3	2	3	3	3	3	3	3	2	22
15	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	3	3	3	24	3	3	3	3	3	3	3	3	24
16	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	3	3	3	24	3	3	3	3	3	3	3	3	24
17	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	3	3	3	24	3	2	2	3	2	2	2	2	18
18	3	2	2	2	2	11	2	2	3	2	2	2	2	3	18	3	2	3	3	3	2	2	2	20
19	3	2	2	2	3	12	3	2	2	2	2	2	2	2	17	3	1	2	1	1	1	1	1	11
20	2	2	2	2	3	11	2	2	3	2	2	2	2	3	18	3	2	2	3	3	2	2	3	20

Validez de expertos todos



CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE: EXPRESIÓN ORAL

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		SI	No	SI	No	SI	No	
<b>DIMENSIÓN 1: VOCABULARIO</b>								
1	Nombra palabras que escucha en su medio	✓		✓		✓		
2	Nombra palabras que hablan en programas de televisión que mira	✓		✓		✓		
3	Compara palabras que se parecen en sus sonidos	✓		✓		✓		
4	Nombra los objetos y/o personajes que son parte de su entorno	✓		✓		✓		
5	Nombra los objetos y/o personajes de programas de televisión que mira	✓		✓		✓		
6	Compara objetos que son parte de su entorno	✓		✓		✓		
<b>DIMENSIÓN 2: COMPRENSIÓN</b>								
7	Reconoce personajes de un cuento que escuchó.	✓		✓		✓		
8	Reconoce el personaje principal de su canción favorita	✓		✓		✓		
9	Cumple las consignas que le dan al realizar una tarea	✓		✓		✓		
10	Cumple las consignas que le dan al realizar un juego sencillo.	✓		✓		✓		
11	Anticipa el final de un cuento que escucha	✓		✓		✓		
12	Anticipa el juego que realizará por los materiales que observa	✓		✓		✓		
13	Escucha cantar a sus amigos	✓		✓		✓		
14	Escucha el relato breve de un cuento	✓		✓		✓		
<b>DIMENSIÓN 3: CATEGORÍA SINTÁCTICA</b>								
15	Con frase sencilla cuenta a sus compañeros un hecho de su interés.	✓		✓		✓		
16	Con frase sencilla habla a su profesora sobre un tema de su interés.	✓		✓		✓		
17	Con frase sencilla responde preguntas que le formulan.	✓		✓		✓		
18	Mantiene una conversación espontánea con sus compañeros.	✓		✓		✓		
<b>DIMENSIÓN 4: FACTORES INFLUYENTES</b>								
19	Reproduce pequeña poesía donde repite palabras	✓		✓		✓		
20	Reproduce sonidos onomatopéyicos de su entorno	✓		✓		✓		
21	Reproduce pequeñas rimas donde repiten sílabas	✓		✓		✓		
22	Dice sus ideas con fluidez	✓		✓		✓		
23	Cambia el tono de su voz cuando algo le sorprende	✓		✓		✓		
24	Cambia el tono de su voz cuando da una orden	✓		✓		✓		
25	Dice sus ideas acompañado de una peculiar posición del cuerpo	✓		✓		✓		
26	Dice sus ideas acompañado de sonrisas y/o miradas	✓		✓		✓		
27	Dice sus ideas acompañado de movimientos de la cara y/o manos	✓		✓		✓		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): SI hay suficiencia

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

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg: Dr. Vega Vilca Carlos Sixto    DNI: 09826463

Especialidad del validador: metodologo

<sup>1</sup>Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.  
<sup>2</sup>Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo  
<sup>3</sup>Claridad: 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

09 de Noviembre del 2019

Firma del Experto Informante.

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE: JUEGO REPRESENTATIVO

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
<b>DIMENSIÓN 1: REPRESENTACIÓN</b>								
1	Realiza creativas construcciones utilizando material concreto	✓		✓		✓		
2	Forma creativas figuras utilizando papeles diversos	✓		✓		✓		
3	Utiliza figuras planas de diferentes formas para plasmar nuevas imágenes	✓		✓		✓		
4	Coge objetos de diferentes formas para representar con ellos algo nuevo	✓		✓		✓		
5	Coge objetos de uso convencional para darle otra utilidad durante el juego	✓		✓		✓		
<b>DIMENSIÓN 2: IMITACIÓN</b>								
6	Imita en sus juegos, roles que observa en personas de su entorno.	✓		✓		✓		
7	Imita en sus juegos roles de personajes de programas que mira en la televisión.	✓		✓		✓		
8	Durante sus juegos repite palabras que hablan en su entorno familiar.	✓		✓		✓		
9	Durante sus juegos repite palabras que hablan en programas que mira en la televisión	✓		✓		✓		
10	Durante sus juegos repite palabras que hablan sus compañeros.	✓		✓		✓		
11	Imita gestos de personajes de los programas que mira en la televisión	✓		✓		✓		
12	Imita posturas de compañeros de su aula	✓		✓		✓		
13	Imita gestos que observa en los integrantes de su familia	✓		✓		✓		
<b>DIMENSIÓN 3: EXPERIENCIAS PREVIAS</b>								
14	Arma objetos que conoce	✓		✓		✓		
15	Dibuja objetos que conoce	✓		✓		✓		
16	Modela objetos que conoce.	✓		✓		✓		
17	Menciona objetos que conoce	✓		✓		✓		
18	Habla sobre el juego que realiza	✓		✓		✓		
19	Habla sobre el pintado que realiza	✓		✓		✓		
20	Habla sobre el dibujo que realiza	✓		✓		✓		
21	Habla sobre la canción que cantó	✓		✓		✓		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Si hay suficiencia

Opinión de aplicabilidad:  Aplicable  Aplicable después de corregir  No aplicable

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg: Dr. Vega Ulloa Carlos Sixto DNI: 09820463

Especialidad del validador: Metodología

09 de Noviembre del 2019

<sup>1</sup>Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.  
<sup>2</sup>Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo  
<sup>3</sup>Claridad: 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



Firma del Experto Informante.

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE: EXPRESIÓN ORAL

Nº	DIMENSIONES / Ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		SI	No	SI	No	SI	No	
<b>DIMENSIÓN 1: VOCABULARIO</b>								
1	Nombra palabras que escucha en su medio	✓		✓		✓		
2	Nombra palabras que hablan en programas de televisión que mira	✓		✓		✓		
3	Compara palabras que se parecen en sus sonidos	✓		✓		✓		
4	Nombra los objetos y/o personajes que son parte de su entorno	✓		✓		✓		
5	Nombra los objetos y/o personajes de programas de televisión que mira	✓		✓		✓		
6	Compara objetos que son parte de su entorno	✓		✓		✓		
<b>DIMENSIÓN 2: COMPRENSIÓN</b>								
7	Reconoce personajes de un cuento que escuchó.	✓		✓		✓		
8	Reconoce el personaje principal de su canción favorita	✓		✓		✓		
9	Cumple las consignas que le dan al realizar una tarea	✓		✓		✓		
10	Cumple las consignas que le dan al realizar un juego sencillo.	✓		✓		✓		
11	Anticipa el final de un cuento que escucha	✓		✓		✓		
12	Anticipa el juego que realizará por los materiales que observa	✓		✓		✓		
13	Escucha cantar a sus amigos	✓		✓		✓		
14	Escucha el relato breve de un cuento	✓		✓		✓		
<b>DIMENSIÓN 3: CATEGORÍA SINTÁCTICA</b>								
15	Con frase sencilla cuenta a sus compañeros un hecho de su interés.	✓		✓		✓		
16	Con frase sencilla habla a su profesora sobre un tema de su interés.	✓		✓		✓		
17	Con frase sencilla responde preguntas que le formulan.	✓		✓		✓		
18	Mantiene una conversación espontánea con sus compañeros.	✓		✓		✓		

<b>DIMENSIÓN 4: FACTORES INFLUYENTES</b>								
		SI	No	SI	No	SI	No	
19	Reproduce pequeña poesía donde repite palabras	✓		✓		✓		
20	Reproduce sonidos onomatopéyicos de su entorno	✓		✓		✓		
21	Reproduce pequeñas rimas donde repiten sílabas	✓		✓		✓		
22	Dice sus ideas con fluidez	✓		✓		✓		
23	Cambia el tono de su voz cuando algo le sorprende	✓		✓		✓		
24	Cambia el tono de su voz cuando da una orden	✓		✓		✓		
25	Dice sus ideas acompañado de una peculiar posición del cuerpo	✓		✓		✓		
26	Dice sus ideas acompañado de sonrisas y/o miradas	✓		✓		✓		
27	Dice sus ideas acompañado de movimientos de la cara y/o manos	✓		✓		✓		

Observaciones (preclar si hay suficiencia): Si hay suficiencia

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

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg: Delgado Rueda María Eva   DNI: 16686595

Especialidad del validador: Licenciada - Gestión en Docencia

<sup>1</sup>Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.  
<sup>2</sup>Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo  
<sup>3</sup>Claridad: 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

19 de noviembre del 2019



Firma del Experto Informante.

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE: JUEGO REPRESENTATIVO**

Nº	DIMENSIONES / Ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		SI	No	SI	No	SI	No	
<b>DIMENSIÓN 1: REPRESENTACIÓN</b>								
1	Realiza creativas construcciones utilizando material concreto	✓		✓		✓		
2	Forma creativas figuras utilizando papeles diversos	✓		✓		✓		
3	Utiliza figuras planas de diferentes formas para plasmar nuevas imágenes	✓		✓		✓		
4	Coge objetos de diferentes formas para representar con ellos algo nuevo	✓		✓		✓		
5	Coge objetos de uso convencional para darle otra utilidad durante el juego	✓		✓		✓		
<b>DIMENSIÓN 2: IMITACIÓN</b>								
6	Imita en sus juegos, roles que observa en personas de su entorno.	✓		✓		✓		
7	Imita en sus juegos roles de personajes de programas que mira en la televisión.	✓		✓		✓		
8	Durante sus juegos repite palabras que hablan en su entorno familiar.	✓		✓		✓		
9	Durante sus juegos repite palabras que hablan en programas que mira en la televisión	✓		✓		✓		
10	Durante sus juegos repite palabras que hablan sus compañeros.	✓		✓		✓		
11	Imita gestos de personajes de los programas que mira en la televisión	✓		✓		✓		
12	Imita posturas de compañeros de su aula	✓		✓		✓		
13	Imita gestos que observa en los integrantes de su familia	✓		✓		✓		
<b>DIMENSIÓN 3: EXPERIENCIAS PREVIAS</b>								
14	Arma objetos que conoce	✓		✓		✓		
15	Dibuja objetos que conoce	✓		✓		✓		
16	Modela objetos que conoce.	✓		✓		✓		
17	Menciona objetos que conoce	✓		✓		✓		
18	Habla sobre el juego que realiza	✓		✓		✓		
19	Habla sobre el pintado que realiza	✓		✓		✓		
20	Habla sobre el dibujo que realiza	✓		✓		✓		
21	Habla sobre la canción que cantó	✓		✓		✓		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Si hay suficiencia

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

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg: Delgado Rueda María Eva   DNI: 16686595

Especialidad del validador: Truicual - Docencia en gestión Educativa

18 de noviembre del 2019



Firma del Experto Informante.

<sup>1</sup>Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.  
<sup>2</sup>Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo  
<sup>3</sup>Claridad: 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

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE: EXPRESIÓN ORAL

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
<b>DIMENSIÓN 1: VOCABULARIO</b>								
1	Nombra palabras que escucha en su medio	✓		✓		✓		
2	Nombra palabras que hablan en programas de televisión que mira	✓		✓		✓		
3	Compara palabras que se parecen en sus sonidos	✓		✓		✓		
4	Nombra los objetos y /o personajes que son parte de su entorno	✓		✓		✓		
5	Nombra los objetos y/o personajes de programas de televisión que mira	✓		✓		✓		
6	Compara objetos que son parte de su entorno	✓		✓		✓		
<b>DIMENSIÓN 2: COMPRENSIÓN</b>								
7	Reconoce personajes de un cuento que escuchó.	✓		✓		✓		
8	Reconoce el personaje principal de su canción favorita	✓		✓		✓		
9	Cumple las consignas que le dan al realizar una tarea	✓		✓		✓		
10	Cumple las consignas que le dan al realizar un juego sencillo.	✓		✓		✓		
11	Anticipa el final de un cuento que escucha	✓		✓		✓		
12	Anticipa el juego que realizará por los materiales que observa	✓		✓		✓		
13	Escucha cantar a sus amigos	✓		✓		✓		
14	Escucha el relato breve de un cuento	✓		✓		✓		
<b>DIMENSIÓN 3: CATEGORÍA SINTÁCTICA</b>								
15	Con frase sencilla cuenta a sus compañeros un hecho de su interés.	✓		✓		✓		
16	Con frase sencilla habla a su profesora sobre un tema de su interés.	✓		✓		✓		
17	Con frase sencilla responde preguntas que le formulan.	✓		✓		✓		
18	Mantiene una conversación espontánea con sus compañeros.	✓		✓		✓		
<b>DIMENSIÓN 4: FACTORES INFLUYENTES</b>								
19	Reproduce pequeña poesía donde repite palabras	✓		✓		✓		
20	Reproduce sonidos onomatopéyicos de su entorno	✓		✓		✓		
21	Reproduce pequeñas rimas donde repiten sílabas	✓		✓		✓		
22	Dice sus ideas con fluidez	✓		✓		✓		
23	Cambia el tono de su voz cuando algo le sorprende	✓		✓		✓		
24	Cambia el tono de su voz cuando da una orden	✓		✓		✓		
25	Dice sus ideas acompañado de una peculiar posición del cuerpo	✓		✓		✓		
26	Dice sus ideas acompañado de sonrisas y/ o miradas	✓		✓		✓		
27	Dice sus ideas acompañado de movimientos de la cara y/o manos	✓		✓		✓		

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: *Da. Juana María Cruz Montero* DNI: *07045873*

Especialidad del validador: *Da. Educación*

<sup>1</sup>Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

<sup>2</sup>Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

<sup>3</sup>Claridad: 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

*03 de Diciembre del 2019*

*Juana M. Cruz Montero*  
Firma del Experto Informante.  
*Da. Juana M. Cruz Montero*

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE: JUEGO REPRESENTATIVO

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
<b>DIMENSIÓN 1: REPRESENTACIÓN</b>								
1	Realiza creativas construcciones utilizando material concreto	✓		✓		✓		
2	Forma creativas figuras utilizando papeles diversos	✓		✓		✓		
3	Utiliza figuras planas de diferentes formas para plasmar nuevas imágenes	✓		✓		✓		
4	Coge objetos de diferentes formas para representar con ellos algo nuevo	✓		✓		✓		
5	Coge objetos de uso convencional para darle otra utilidad durante el juego	✓		✓		✓		
<b>DIMENSIÓN 2: IMITACIÓN</b>								
6	Imita en sus juegos, roles que observa en personas de su entorno.	✓		✓		✓		
7	Imita en sus juegos roles de personajes de programas que mira en la televisión.	✓		✓		✓		
8	Durante sus juegos repite palabras que hablan en su entorno familiar.	✓		✓		✓		
9	Durante sus juegos repite palabras que hablan en programas que mira en la televisión	✓		✓		✓		
10	Durante sus juegos repite palabras que hablan sus compañeros.	✓		✓		✓		
11	Imita gestos de personajes de los programas que mira en la televisión	✓		✓		✓		
12	Imita posturas de compañeros de su aula	✓		✓		✓		
13	Imita gestos que observa en los integrantes de su familia	✓		✓		✓		
<b>DIMENSIÓN 3: EXPERIENCIAS PREVIAS</b>								
14	Arma objetos que conoce	✓		✓		✓		
15	Dibuja objetos que conoce	✓		✓		✓		
16	Modela objetos que conoce.	✓		✓		✓		
17	Menciona objetos que conoce	✓		✓		✓		
18	Habla sobre el juego que realiza	✓		✓		✓		
19	Habla sobre el pintado que realiza	✓		✓		✓		
20	Habla sobre el dibujo que realiza	✓		✓		✓		
21	Habla sobre la canción que cantó	✓		✓		✓		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): El presente instrumento

Opinión de aplicabilidad:  Aplicable  Aplicable después de corregir  No aplicable

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg: Juana María Cruz Monteko

DNI: 07545873

Especialidad del validador: Educación

<sup>1</sup>Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.  
<sup>2</sup>Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo  
<sup>3</sup>Claridad: 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

03 de Diciembre del 2019

Juana María Cruz Monteko  
Firma del Experto Informante.

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE: EXPRESIÓN ORAL

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
<b>DIMENSIÓN 1: VOCABULARIO</b>								
1	Nombra palabras que escucha en su medio	✓		✓		✓		
2	Nombra palabras que hablan en programas de televisión que mira	✓		✓		✓		
3	Compara palabras que se parecen en sus sonidos	✓		✓		✓		
4	Nombra los objetos y/o personajes que son parte de su entorno	✓		✓		✓		
5	Nombra los objetos y/o personajes de programas de televisión que mira	✓		✓		✓		
6	Compara objetos que son parte de su entorno	✓		✓		✓		
<b>DIMENSIÓN 2: COMPRENSIÓN</b>								
7	Reconoce personajes de un cuento que escuchó.	✓		✓		✓		
8	Reconoce el personaje principal de su canción favorita	✓		✓		✓		
9	Cumple las consignas que le dan al realizar una tarea	✓		✓		✓		
10	Cumple las consignas que le dan al realizar un juego sencillo.	✓		✓		✓		
11	Anticipa el final de un cuento que escucha	✓		✓		✓		
12	Anticipa el juego que realizará por los materiales que observa	✓		✓		✓		
13	Escucha cantar a sus amigos	✓		✓		✓		
14	Escucha el relato breve de un cuento	✓		✓		✓		
<b>DIMENSIÓN 3: CATEGORÍA SINTÁCTICA</b>								
15	Con frase sencilla cuenta a sus compañeros un hecho de su interés.	✓		✓		✓		
16	Con frase sencilla habla a su profesora sobre un tema de su interés.	✓		✓		✓		
17	Con frase sencilla responde preguntas que le formulan.	✓		✓		✓		
18	Mantiene una conversación espontánea con sus compañeros.	✓		✓		✓		
<b>DIMENSIÓN 4: FACTORES INFLUYENTES</b>								
19	Reproduce pequeña poesía donde repite palabras	✓		✓		✓		
20	Reproduce sonidos onomatopéyicos de su entorno	✓		✓		✓		
21	Reproduce pequeñas rimas donde repiten sílabas	✓		✓		✓		
22	Dice sus ideas con fluidez	✓		✓		✓		
23	Cambia el tono de su voz cuando algo le sorprende	✓		✓		✓		
24	Cambia el tono de su voz cuando da una orden	✓		✓		✓		
25	Dice sus ideas acompañado de una peculiar posición del cuerpo	✓		✓		✓		
26	Dice sus ideas acompañado de sonrisas y/o miradas	✓		✓		✓		
27	Dice sus ideas acompañado de movimientos de la cara y/o manos	✓		✓		✓		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Si hay suficiencia.

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

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg: Salinas León Mariela Estela    DNI: 16170371

Especialidad del validador: Problemas de aprendizaje

<sup>1</sup>Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.  
<sup>2</sup>Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo  
<sup>3</sup>Claridad: 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

9 de Noviembre del 2019  
  
Mariela E. Salinas León  
 DIRECTORA

Firma del Experto Informante.

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE: JUEGO REPRESENTATIVO**

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinenci a <sup>1</sup>		Relevancia 2		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
<b>DIMENSIÓN 1: REPRESENTACIÓN</b>								
1	Realiza creativas construcciones utilizando material concreto	✓		✓		✓		
2	Forma creativas figuras utilizando papeles diversos	✓		✓		✓		
3	Utiliza figuras planas de diferentes formas para plasmar nuevas imágenes	✓		✓		✓		
4	Coge objetos de diferentes formas para representar con ellos algo nuevo	✓		✓		✓		
5	Coge objetos de uso convencional para darle otra utilidad durante el juego	✓		✓		✓		
<b>DIMENSIÓN 2: IMITACIÓN</b>								
6	Imita en sus juegos, roles que observa en personas de su entorno.	✓		✓		✓		
7	Imita en sus juegos roles de personajes de programas que mira en la televisión.	✓		✓		✓		
8	Durante sus juegos repite palabras que hablan en su entorno familiar.	✓		✓		✓		
9	Durante sus juegos repite palabras que hablan en programas que mira en la televisión	✓		✓		✓		
10	Durante sus juegos repite palabras que hablan sus compañeros.	✓		✓		✓		
11	Imita gestos de personajes de los programas que mira en la televisión	✓		✓		✓		
12	Imita posturas de compañeros de su aula	✓		✓		✓		
13	Imita gestos que observa en los integrantes de su familia	✓		✓		✓		
<b>DIMENSIÓN 3: EXPERIENCIAS PREVIAS</b>								
14	Arma objetos que conoce	✓		✓		✓		
15	Dibuja objetos que conoce	✓		✓		✓		
16	Modela objetos que conoce.	✓		✓		✓		
17	Menciona objetos que conoce	✓		✓		✓		
18	Habla sobre el juego que realiza	✓		✓		✓		
19	Habla sobre el pintado que realiza	✓		✓		✓		
20	Habla sobre el dibujo que realiza	✓		✓		✓		
21	Habla sobre la canción que cantó	✓		✓		✓		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Si hay suficiencia

Opinión de aplicabilidad:  Aplicable  Aplicable después de corregir  No aplicable

Apellidos y nombres del juez validador: Dr/ Mg: Salinas León Mariela Estela DNI: 16170371

Especialidad del validador: Problemas de aprendizaje

<sup>1</sup>Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.  
<sup>2</sup>Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo  
<sup>3</sup>Claridad: 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

...9...de...Novembre...del 2019

  
Mariela E. Salinas León  
 DIRECTORA

Firma del Experto Informante.

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE: EXPRESIÓN ORAL

Nº	DIMENSIONES / Ítems	Pertinenci a <sup>1</sup>		Relevancia 2		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
<b>DIMENSIÓN 1: VOCABULARIO</b>		Si	No	Si	No	Si	No	
1	Nombra palabras que escucha en su medio	✓		✓		✓		
2	Nombra palabras que hablan en programas de televisión que mira	✓		✓		✓		
3	Compara palabras que se parecen en sus sonidos	✓		✓		✓		
4	Nombra los objetos y/o personajes que son parte de su entorno	✓		✓		✓		
5	Nombra los objetos y/o personajes de programas de televisión que mira	✓		✓		✓		
6	Compara objetos que son parte de su entorno	✓		✓		✓		
<b>DIMENSIÓN 2: COMPRENSIÓN</b>		Si	No	Si	No	Si	No	
7	Reconoce personajes de un cuento que escuchó.	✓		✓		✓		
8	Reconoce el personaje principal de su canción favorita	✓		✓		✓		
9	Cumple las consignas que le dan al realizar una tarea	✓		✓		✓		
10	Cumple las consignas que le dan al realizar un juego sencillo.	✓		✓		✓		
11	Anticipa el final de un cuento que escucha	✓		✓		✓		
12	Anticipa el juego que realizará por los materiales que observa	✓		✓		✓		
13	Escucha cantar a sus amigos	✓		✓		✓		
14	Escucha el relato breve de un cuento	✓		✓		✓		
<b>DIMENSIÓN 3: CATEGORÍA SINTÁCTICA</b>		Si	No	Si	No	Si	No	
15	Con frase sencilla cuenta a sus compañeros un hecho de su interés.	✓		✓		✓		
16	Con frase sencilla habla a su profesora sobre un tema de su interés.	✓		✓		✓		
17	Con frase sencilla responde preguntas que le formulan.	✓		✓		✓		
18	Mantiene una conversación espontánea con sus compañeros	✓		✓		✓		
<b>DIMENSIÓN 4: FACTORES INFLUYENTES</b>		Si	No	Si	No	Si	No	
19	Reproduce pequeña poesía donde repite palabras	✓		✓		✓		
20	Reproduce sonidos onomatopéyicos de su entorno	✓		✓		✓		
21	Reproduce pequeñas rimas donde repiten sílabas	✓		✓		✓		
22	Dice sus ideas con fluidez	✓		✓		✓		
23	Cambia el tono de su voz cuando algo le sorprende	✓		✓		✓		
24	Cambia el tono de su voz cuando da una orden	✓		✓		✓		
25	Dice sus ideas acompañado de una peculiar posición del cuerpo	✓		✓		✓		
26	Dice sus ideas acompañado de sonrisas y/o miradas	✓		✓		✓		
27	Dice sus ideas acompañado de movimientos de la cara y/o manos	✓		✓		✓		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): SI HAY SUFICIENCIA

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

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg: CASTRO BANDA REYLI JESÚS DNI: 08.668582

Especialidad del validador: PSICOLOGÍA EDUCATIVA

<sup>1</sup>Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.  
<sup>2</sup>Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo  
<sup>3</sup>Claridad: 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

21 de NOVIEMBRE del 2019

  
Mg. Reyli J. Castro Banda  
Psicóloga

Firma del Experto Informante.

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE: JUEGO REPRESENTATIVO**

N°	DIMENSIONES / Items	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		SI	No	SI	No	SI	No	
<b>DIMENSIÓN 1: REPRESENTACIÓN</b>								
1	Realiza creativas construcciones utilizando material concreto	✓		✓		✓		
2	Forma creativas figuras utilizando papeles diversos	✓		✓		✓		
3	Utiliza figuras planas de diferentes formas para plasmar nuevas imágenes	✓		✓		✓		
4	Coge objetos de diferentes formas para representar con ellos algo nuevo	✓		✓		✓		
5	Coge objetos de uso convencional para darle otra utilidad durante el juego	✓		✓		✓		
<b>DIMENSIÓN 2: IMITACIÓN</b>								
6	Imita en sus juegos, roles que observa en personas de su entorno.	✓		✓		✓		
7	Imita en sus juegos roles de personajes de programas que mira en la televisión.	✓		✓		✓		
8	Durante sus juegos repite palabras que hablan en su entorno familiar.	✓		✓		✓		
9	Durante sus juegos repite palabras que hablan en programas que mira en la televisión	✓		✓		✓		
10	Durante sus juegos repite palabras que hablan sus compañeros.	✓		✓		✓		
11	Imita gestos de personajes de los programas que mira en la televisión	✓		✓		✓		
12	Imita posturas de compañeros de su aula	✓		✓		✓		
13	Imita gestos que observa en los integrantes de su familia	✓		✓		✓		
<b>DIMENSIÓN 3: EXPERIENCIAS PREVIAS</b>								
14	Arma objetos que conoce	✓		✓		✓		
15	Dibuja objetos que conoce	✓		✓		✓		
16	Modela objetos que conoce.	✓		✓		✓		
17	Menciona objetos que conoce	✓		✓		✓		
18	Habla sobre el juego que realiza	✓		✓		✓		
19	Habla sobre el pintado que realiza	✓		✓		✓		
20	Habla sobre el dibujo que realiza	✓		✓		✓		
21	Habla sobre la canción que cantó	✓		✓		✓		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): SI HAY SUFICIENCIA

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

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg: CASTRO BANDA REYLI JESÚS ..... DNI: 08668582 .....

Especialidad del validador: PSICOLOGIA EDUCATIVA .....

31 de NOVIEMBRE del 2019

<sup>1</sup>**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.  
<sup>2</sup>**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo  
<sup>3</sup>**Claridad:** 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

  
 Mg. Reyli J. Castro Banda  
 Psicólogo  
**Firma del Experto Informante.**

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE: EXPRESIÓN ORAL

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
<b>DIMENSIÓN 1: VOCABULARIO</b>								
1	Nombra palabras que escucha en su medio	✓		✓		✓		
2	Nombra palabras que hablan en programas de televisión que mira	✓		✓		✓		
3	Compara palabras que se parecen en sus sonidos	✓		✓		✓		
4	Nombra los objetos y/o personajes que son parte de su entorno	✓		✓		✓		
5	Nombra los objetos y/o personajes de programas de televisión que mira	✓		✓		✓		
6	Compara objetos que son parte de su entorno	✓		✓		✓		
<b>DIMENSIÓN 2: COMPRENSIÓN</b>								
7	Reconoce personajes de un cuento que escuchó.	✓		✓		✓		
8	Reconoce el personaje principal de su canción favorita	✓		✓		✓		
9	Cumple las consignas que le dan al realizar una tarea	✓		✓		✓		
10	Cumple las consignas que le dan al realizar un juego sencillo.	✓		✓		✓		
11	Anticipa el final de un cuento que escucha	✓		✓		✓		
12	Anticipa el juego que realizará por los materiales que observa	✓		✓		✓		
13	Escucha cantar a sus amigos	✓		✓		✓		
14	Escucha el relato breve de un cuento	✓		✓		✓		
<b>DIMENSIÓN 3: CATEGORÍA SINTÁCTICA</b>								
15	Con frase sencilla cuenta a sus compañeros un hecho de su interés.	✓		✓		✓		
16	Con frase sencilla habla a su profesora sobre un tema de su interés.	✓		✓		✓		
17	Con frase sencilla responde preguntas que le formulan.	✓		✓		✓		
18	Mantiene una conversación espontánea con sus compañeros.	✓		✓		✓		
<b>DIMENSIÓN 4: FACTORES INFLUYENTES</b>								
19	Reproduce pequeña poesía donde repite palabras	✓		✓		✓		
20	Reproduce sonidos onomatopéyicos de su entorno	✓		✓		✓		
21	Reproduce pequeñas rimas donde repiten sílabas	✓		✓		✓		
22	Dice sus ideas con fluidez	✓		✓		✓		
23	Cambia el tono de su voz cuando algo le sorprende	✓		✓		✓		
24	Cambia el tono de su voz cuando da una orden	✓		✓		✓		
25	Dice sus ideas acompañado de una peculiar posición del cuerpo	✓		✓		✓		
26	Dice sus ideas acompañado de sonrisas y/o miradas	✓		✓		✓		
27	Dice sus ideas acompañado de movimientos de la cara y/o manos	✓		✓		✓		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): *Ninguna, aplicable*

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

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg: *Dr. Fernando de la Cruz* DNI: *43287157*

Especialidad del validador: *lic. Educación, Lic. Psicología, Mgr. en docencia y gestión educativa, Dr. en ed*

<sup>1</sup>Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

<sup>2</sup>Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

<sup>3</sup>Claridad: 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

*..21..de..Noviembre..del..20..20..19*

UNIVERSIDAD CESAR VALLEJO

*[Firma]*  
Mg. LEDESMA PEREZ

Firma del Excmo. Informante.  
DOCENTE

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE: JUEGO REPRESENTATIVO

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
<b>DIMENSIÓN 1: REPRESENTACIÓN</b>								
1	Realiza creativas construcciones utilizando material concreto	X		X		X		
2	Forma creativas figuras utilizando papeles diversos	X		X		X		
3	Utiliza figuras planas de diferentes formas para plasmar nuevas imágenes	X		X		X		
4	Coge objetos de diferentes formas para representar con ellos algo nuevo	X		X		X		
5	Coge objetos de uso convencional para darle otra utilidad durante el juego	X		X		X		
<b>DIMENSIÓN 2: IMITACIÓN</b>								
6	Imita en sus juegos, roles que observa en personas de su entorno.	X		X		X		
7	Imita en sus juegos roles de personajes de programas que mira en la televisión.	X		X		X		
8	Durante sus juegos repite palabras que hablan en su entorno familiar.	X		X		X		
9	Durante sus juegos repite palabras que hablan en programas que mira en la televisión	X		X		X		
10	Durante sus juegos repite palabras que hablan sus compañeros.	X		X		X		
11	Imita gestos de personajes de los programas que mira en la televisión	X		X		X		
12	Imita posturas de compañeros de su aula	X		X		X		
13	Imita gestos que observa en los integrantes de su familia	X		X		X		
<b>DIMENSIÓN 3: EXPERIENCIAS PREVIAS</b>								
14	Arma objetos que conoce	X		X		X		
15	Dibuja objetos que conoce	X		X		X		
16	Modela objetos que conoce.	X		X		X		
17	Menciona objetos que conoce	X		X		X		
18	Habla sobre el juego que realiza	X		X		X		
19	Habla sobre el pintado que realiza	X		X		X		
20	Habla sobre el dibujo que realiza	X		X		X		
21	Habla sobre la canción que cantó	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Ninguna.

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

Apellidos y nombres del juez validador, Dr/ Mg: Dr. Fernando Eli Cuchumbe Pérez    DNI: 43287157

Especialidad del validador: Psicología, Psicología, Psicología y Gestión Educativa, Ps. Educativa

<sup>1</sup>Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.  
<sup>2</sup>Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo  
<sup>3</sup>Claridad: 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

21 de Noviembre del 2019  
 UNIVERSIDAD CESAR VALLEJO  
 DR. FERNANDO ELI CUCHUMBE PÉREZ  
 Psp. 15736  
 FIRMA DEL EXPERTO INFORMANTE



**I.E.P.**  
**Nº 2033 “CARLOS HIRAOKA TORRES”**  
**INICIAL - PRIMARIA**

Calle 1-9 El Parque San Juan de Salinas - S.M.P.- UGEL Nº 02

“Año de la lucha contra la Corrupción y la Impunidad”

## CONSTANCIA

La que suscribe directora de la Institución Educativa Nº 2033 “Carlos Hiraoka Torres”

hace:

### CONSTAR:

Que la Bachiller, AGUADO GÁLVEZ, María Luz, identificada con DNI Nº 15354516 del programa académico de Maestría de la Universidad Cesar Vallejo – Filial Lima, ha realizado la aplicación del instrumento de recojo de datos a los niños de las aulas de 3 años del turno mañana y tarde en esta institución educativa para desarrollar su tesis titulada “**El juego representativo y la expresión oral en niños y niñas de 3 años de la REI 14 SMP 2019**”, en esta institución educativa.

Se expide el presente documento para los fines que cree conveniente.

Atentamente,

Mercedes Delgado Zarzoza  
Directora  
Director de la I.E. 2033  
“Carlos Hiraoka Torres”



PERÚ

Ministerio  
de Educación

UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL  
N° 02 - SAN MARTIN DE PORRES

INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 019 "MARIA  
MONTESSORI"



"AÑO DEL DIALOGO Y LA RECONCILIACIÓN NACIONAL"

## CONSTANCIA

**LA QUE SUSCRIBE DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 019 "MARIA MONTESSORI" DEL DEPARTAMENTO Y PROVINCIA DE LIMA, DEL DISTRITO DE SAN MARTIN DE PORRES, DE LA JURISDICCIÓN DE LA UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL N° 02 ,HACE CONSTAR QUE:**

### CONSTAR:

Que la Bachiller, AGUADO GÁLVEZ, María Luz, identificada con DNI N° 15354516 del programa académico de Maestría de la Universidad Cesar Vallejo – Filial Lima, ha realizado la aplicación del instrumento de recojo de datos a los niños de las aulas de 3 años del turno mañana en esta institución educativa para desarrollar su tesis titulada "El juego representativo y la expresión oral en niños y niñas de 3 años de la REI 14 SMP 2019", en esta institución educativa.

Se expide el presente documento para los fines que cree conveniente.

Atentamente,

San Martín de Porres, diciembre de 2019.



*AS*  
Marina Sofía Aranda Alejos  
DIRECTORA

### **CODIGO MODULAR**

0	9	1	5	1	3	2
---	---	---	---	---	---	---

CC. Archivo  
KSAADIEI019



MINISTERIO DE EDUCACIÓN  
DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN DE LIMA METROPOLITANA  
UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL N° 02  
INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL "0016 JUAN PABLO PEREGRINO"



## CONSTANCIA

La que suscribe directora de la Institución Educativa N° 016 JUAN PABLO PEREGRINO

hace:

### CONSTAR:

Que la Bachiller, AGUADO GÁLVEZ, María Luz, identificada con DNI N° 15354516 del programa académico de Maestría de la Universidad Cesar Vallejo – Filial Lima, ha realizado la aplicación del instrumento de recojo de datos a los niños de las aulas de 3 años del turno mañana y tarde en esta institución educativa para desarrollar su tesis titulada **“El juego representativo y la expresión oral en niños y niñas de 3 años de la REI 14 SMP 2019”**, en esta institución educativa.

Se expide el presente documento para los fines que cree conveniente.

Atentamente,



*Mg. Mariela E. Salinas León*  
DIRECTORA

DNI N° 76170371

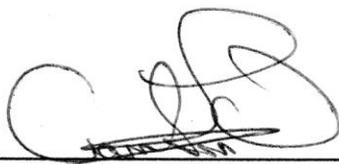
## **ACTA DE APROBACIÓN DE ORIGINALIDAD DE TRABAJO ACADÉMICO**

Yo, Carlos Sixto Vega Vilca, docente de la Escuela de Posgrado de la Universidad César Vallejo filial Lima Norte.

La tesis titulada “El juego representativo y la expresión oral en niños y niñas de 3 años de la REI N°14 -S.M.P-2019” de la estudiante María Luz Aguado Gálvez, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 21% verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin.

La suscrita analizó dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituye plagio. A mi leal saber y entender la tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

Lima, 25 de febrero del 2020



---

Carlos S. Vega Vilca

DNI:09826463



# UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA

El Juego Representativo y la Expresión Oral en niños y niñas de 3 años de la REI N.º 14- S.M.P-2019

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:  
Maestra en Psicología Educativa

AUTORA:

Br. María Luz Aguado Gálvez (ORCID: 0000-0001-5312-9527)

## Resumen de coincidencias

# 21 %

Se están viendo fuentes estándar

[Ver fuentes en inglés \(Beta\)](#)

### Coincidencias

- |   |   |     |   |
|---|---|-----|---|
| 1 | repositorio.ucv.edu.pe<br>Fuente de Internet        | 7 % | > |
| 2 | Entregado a Universida...<br>Trabajo del estudiante | 7 % | > |
| 3 | repositorio.upao.edu.pe<br>Fuente de Internet       | 2 % | > |
| 4 | repositorio.unsa.edu.pe<br>Fuente de Internet       | 1 % | > |
| 5 | repositorio.uladech.ed...<br>Fuente de Internet     | 1 % | > |



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Centro de Recursos para el Aprendizaje y la Investigación (CRAI)  
"César Acuña Peralta"

## FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN PARA LA PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DE LAS TESIS

### 1. DATOS PERSONALES

Apellidos y Nombres: (solo los datos del que autoriza)

AGUADO GÁLVEZ, MARÍA LUZ

D.N.I. : 15354516

Domicilio : TEÓFILO CASTILLO 1755 LIMA CERCA DO

Teléfono : Fijo : ..... Móvil: 989857661

E-mail : marimarzo\_68@hotmail.com

### 2. IDENTIFICACIÓN DE LA TESIS

Modalidad:

Tesis de Pregrado

Facultad : .....

Escuela : .....

Carrera : .....

Título : .....

Tesis de Posgrado

Maestría

Doctorado

Grado : MAESTRA

Mención : MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA

### 3. DATOS DE LA TESIS

Autor (es) Apellidos y Nombres:

AGUADO GÁLVEZ, MARÍA LUZ

Título de la tesis:

EL JUEGO REPRESENTATIVO Y LA EXPRESIÓN  
ORAL EN NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DE LA R.E.I.  
N: 14 - S.M.P. - 2019

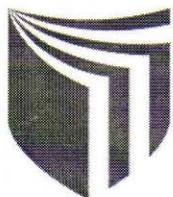
Año de publicación : 2020

### 4. AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN DE LA TESIS EN VERSIÓN ELECTRÓNICA:

A través del presente documento, autorizo a la Biblioteca UCV-Lima Norte, a publicar en texto completo mi tesis.

Firma : 

Fecha : 26/02/20



# UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

## AUTORIZACIÓN DE LA VERSIÓN FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

CONSTE POR EL PRESENTE EL VISTO BUENO QUE OTORGA EL ENCARGADO DE INVESTIGACIÓN DE

## ESCUELA DE POSGRADO

A LA VERSIÓN FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN QUE PRESENTA:

AGUADO GÁLVEZ MARÍA LUZ

INFORME TITULADO:

EL JUEGO REPRESENTATIVO Y LA EXPRESIÓN  
ORAL EN NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DE LA  
REI N° 14 - S.M.P. - 2019

PARA OBTENER EL TÍTULO O GRADO DE:

MAESTRA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA

SUSTENTADO EN FECHA: 24 DE ENERO DEL 2020

NOTA O MENCIÓN: APROBADO POR UNANIMIDAD



[Firma]  
FIRMA DEL ENCARGADO DE INVESTIGACIÓN