



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

**PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA
EDUCATIVA**

Programa juego simbólico en el desarrollo de la expresión oral de una institución
educativa inicial - Huacho – 2019

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:

Maestra en Psicología Educativa

AUTORA:

Br. Katia Melissa, Calderón Castillo (ORCID: 0000-0003-4492-5374)

ASESOR:

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

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Evaluación y Aprendizaje

LIMA - PERÚ

2020

Dedicatoria

El presente trabajo está dedicado a mis padres por todo su amor y cariño incondicional, a mis amigas Lila y Beatriz por ser mi apoyo durante todos estos años y siempre darme la motivación que necesito para crecer personal y profesionalmente.

Agradecimiento

A Dios por ser nuestro padre celestial.

A mis padres por brindarme su amor y comprensión diaria.

A los docentes de la Universidad César Vallejo por su apoyo incondicional.

Página del jurado



DICTAMEN DE LA SUSTENTACIÓN DE TESIS

EL / LA BACHILLER (ES): **KATIA MELISSA CALDERÓN CASTILLO**

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

PROGRAMA JUEGO SIMBÓLICO EN EL DESARROLLO DE LA EXPRESIÓN ORAL DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL-HUACHO-2019

Fecha: 24 de enero de 2020

Hora: 7:30 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 Katia Melissa Calderón Castillo, Con DNI n° 48187122, a efecto de cumplir con las disposiciones vigentes consideradas en el reglamento de Grados y Títulos de la Universidad César Vallejo, Facultad de Educación, Escuela Profesional de Educación Inicial, declaro bajo juramento que toda la documentación que acompaño a la tesis "Programa juego simbólico y desarrollo de la expresión oral de una institución educativa inicial - Huacho - 2019", es veraz y auténtica.

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

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

Lima, 18 de Enero de 2020



Katia Melissa Calderón Castillo
DNI 48187122

Índice

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	16
2.1 Diseño de investigación	16
2.2 Variables, operacionalización	17
2.3 Población y muestra	19
2.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad	19
2.5 Métodos de análisis de datos	22
2.6 Aspectos éticos	22
III. RESULTADOS	23
IV. DISCUSIÓN	33
V. CONCLUSIONES	39
VI. RECOMENDACIONES	40
REFERENCIAS	41
ANEXOS	48
Anexo 1: Instrumento de recolección de datos	48
Anexo 2: Validación del instrumento	50
Anexo 3: Escala descriptiva valorativa Expresión Oral	64
Anexo 4: Matriz de consistencia	70
Anexo 5: Base de datos SPS	72
Anexo 6: Autorización de los instrumentos	74
Anexo 7: Programa	76

Índice de tablas

	Pág.	
Tabla 01	Operacionalización de las variables	18
Tabla 02	Población de estudiantes de 3 años	19
Tabla 03	Validación de juicios de expertos	20
Tabla 04	Confiabilidad del instrumento	21
Tabla 05	Interpretación del coeficiente de confiabilidad	21
Tabla 06	Análisis de la variable Expresión Oral (Pre test- Post test)	23
Tabla 07	Análisis de la dimensión Descripción de la variable Expresión Oral (Pre test – Post test)	24
Tabla 08	Análisis de la dimensión Argumentación de la variable Expresión Oral (Pre test – Post test)	25
Tabla 09	Análisis de la dimensión Fluidez de la variable Expresión Oral (Pre test – Post test)	26
Tabla 10	Prueba de normalidad	27
Tabla 11	Resultados de la hipótesis general	28
Tabla 12	Resultados de la hipótesis específica descripción	29
Tabla 13	Resultados de la hipótesis específica argumentación	30
Tabla 14	Resultados de la hipótesis específica fluidez	31

Índice de figuras

		Pág.
Figura 01	Resultados de la variable expresión oral en niños de 3 años de la I.E.I. "Innova Schools" -Huacho. (Pre test - Post test)	23
Figura 02	Resultados de la dimensión Descripción de la variable expresión oral en niños de 3 años de la I.E.I. "Innova Schools" -Huacho. (Pre test)	24
Figura 03	Resultados de la dimensión Argumentación de la variable expresión oral en niños de 3 años de la I.E.I. "Innova Schools" -Huacho. (Pre test)	25
Figura 04	Resultados de la dimensión Fluidez de la variable expresión oral en niños de 3 años de la I.E.I. "Innova Schools" -Huacho. (Pre test)	26

Resumen

El propósito de esta investigación fue determinar la influencia del juego simbólico en la expresión oral de los niños de 3 años de la I.E. Innova Schools – Huacho – 2019; el enfoque cuantitativo, el nivel explicativo, el diseño experimental con un subtipo pre experimental y corte longitudinal; con una población conformada por 36 estudiantes.

Para la recolección de datos se aplicó la técnica de observación, se aplicó el programa de juego simbólico: “Como si...”, y el instrumento de evaluación fue una guía de observación, la validez del instrumento se realizó a través de 7 juicios de expertos con un resultado aplicativo y la confiabilidad se determinó a través del alfa de Cronbach, su nivel fue muy alto con un resultado de 0,989.

Como resultado al aplicar el programa juego simbólico “Como si...” se obtuvo que el nivel de expresión oral en nuestros niños de 3 años de edad de la I.E.I “Innova Schools”- Huacho - 2019, antes de aplicar el programa de juego simbólico (Pretest) es de 72 % porcentaje que se encuentran en escala de “logro” y 27,8 % en escala “proceso”. Al evaluar el efecto del programa juego simbólico (post test) la mejora del nivel de la variable expresión oral se demuestra obteniendo un 94,4 % escala de “logro” y 5,6 % en escala “proceso”. Por lo que se demuestra que el programa Juego Simbólico influye significativamente en la expresión oral de los niños de tres años.

Palabras clave: Juego simbólico, expresión oral, desarrollo integral.

Abstract

The purpose of this research was to determine the influence of symbolic play on the oral expression of 3-year-old children of the I.E. Innova Schools - Huacho - 2019; the quantitative approach, the explanatory level, the experimental design with a pre-experimental subtype and longitudinal section; with a population made up of 36 students.

The observation technique was applied to the data collection, the symbolic game program was applied: "As if... ", and the evaluation instrument was an observation guide, the validity of the instrument was carried out through 7 judgments of experts with an applicative result and reliability was determined through Cronbach's alpha, its level was very high with a result of 0.999.

As a result of applying the symbolic game program "As if ... " we obtained that the level of oral expression in our 3-year-old children of the IEI "Innova Schools"- Huacho - 2019, before applying the symbolic game program (Pretest) is 72% percentage that are in scale "log" and 27.8% in scale "process". When evaluating the effect of the symbolic game program (post test), the improvement of the level of the oral expression variable is demonstrated by obtaining a 94.4% scale of "achievement" and 5.6% in the scale 'process'. It is shown that the Symbolic Game program significantly influences the oral expression of three-year-old children.

Keywords: Symbolic play, oral expression, integral development.

I. Introducción

En la primera infancia se promueve un aprendizaje de forma dinámica, donde el niño explora en base a su curiosidad y motivación, es por eso que mediante el juego simbólico el niño logra desarrollar al máximo sus capacidades y habilidades al disfrutarlo; explora sus emociones, desarrolla su inteligencia, sociabiliza, desarrolla su lenguaje al estar en contacto con otros niños y fomenta la seguridad en su estructura motora tanto fina como gruesa. Por el contrario, al no respetar este derecho del juego, al niño lo privamos de una serie de aprendizajes para toda su vida, como, por ejemplo; la falta de capacidad para resolver problemas, la poca interacción con otros niños, falta de creatividad, imaginación, seguridad al expresarse y desenvolverse en un mundo diferente al conocido. En consecuencia, al brindar un aprendizaje basado en juegos y desarrollar el juego simbólico dentro de los momentos de aprendizaje no solo ayudará al desarrollo de la expresión oral sino también en su aprendizaje en general.

Unicef (2018) plantea una "pedagogía centrada en el niño, donde se propicien entornos de aprendizaje activos y basados en el juego" (p.3), donde se busque que en toda la educación preescolar se incorpore de manera generalizada el valor del juego. En su estudio general se aborda temas principales para el desarrollo del juego como medio ambiente estimulador del aprendizaje, materiales para llevar a cabo esta actividad, rol docente donde se encuentre capacitado y conozca los estilos y características de los niños, padres participativos. Soloviera (2013) ejecutó un programa "Desarrollo de la función simbólica mediante juegos" - México, con el objetivo de la creación de un programa donde se aplicaba el juego de roles para reconocer las características de la personalidad de cada niño, implementando sesiones de dramatizaciones, danzas, bailes, juegos cooperativos, etc. se contó en su totalidad con 57 niños de 4 años, se apreciaron causas como la educación preescolar está fundamentada en el memorización de contenidos, llenar planas, repetir frases y canciones, etc. Este proyecto se elaboró para que el menor de preescolar use y domine signos y símbolos de acuerdo a su edad utilizando el juego en la asimilación de diferentes conceptos mucho más complejos, que involucren el razonamiento, juicio crítico, pensamiento abstracto, etc. pero satisfaciendo la necesidad fundamental del niño por jugar.

En el Perú, se perciben todavía un rechazo a la utilización del juego como estrategia principal del desarrollo del aprendizaje tanto en niños como en niñas de inicial y el poco trabajo de técnicas para fortalecer la expresión oral, es así que MINEDU(2019) en su Guía

de trabajo para el nivel inicial "El Juego Libre en sectores del aula", establece que la capacidad simbólica del juego es la forma donde "el niño exprese sus ideas y sentimientos, afronten y regulen sus emociones, así como también reduce la ansiedad y el estrés"(p.20). El juego simbólico brinda la seguridad necesaria en el niño para el libre desarrollo de sus habilidades en un ambiente seguro, cálido, tranquilo y sobre todo estimulante para su aprendizaje, desarrolle mayor confianza y liderazgo al momento de trabajar en equipo, pero sobre todo que sea capaz de expresar aquello que desea en una etapa donde domina el egocentrismo y es muy difícil entablar relaciones sociales entre pares. FONDEP (2019) expresa "el juego tiene como objetivo principal la formación integral del niño en sus diversas áreas, tales como: lenguaje, motricidad, cognitiva, social, emocional" con esta iniciativa lanzo el proyecto: Jugando Aprendo en distritos de Santa Rosa, Ancón y Comas donde se promovió la utilización de material didáctico para desarrollar la actividad lúdica y el desarrollo de diversas estrategias de aprendizaje basadas en el juego. El estado y diversas municipalidades comprometidas asumieron el reto de implementar sectores del aula comprendiendo la importancia del material didáctico para la formación del aprendizaje basado en el juego.

En el entorno donde se desarrolló la investigación, se puede completar que existen diversos problemas de expresión oral, tenemos niños que no hablan, se muestran inseguros al brindar opiniones, no absuelven preguntas demostrando timidez, aun no dominan el lenguaje básico para su edad, así mismo la falta de preocupación de los padres por la pronunciación adecuada de palabras de acuerdo a su edad y correcta emisión de algunos fonemas demuestran que es importante seguir buscando estrategias para fortalecer esta habilidad. Por lo argumentado, el estudio tiene como título: Programa juego simbólico y desarrollo de la expresión oral de una institución educativa inicial - Huacho – 2019, donde se desarrollará un programa para determinar la influencia que tiene el juego simbólico en la formación de la expresión oral de niños de 3 años, lo que con la aplicación de pre test, determinaremos la capacidad de expresión oral que presentan y con un post test mediremos si el programa puesto en acción, es efectivo. Finalmente tiene como finalidad determinar la influencia del juego simbólico en la expresión oral de los niños de 3 años implementando diversas estrategias y métodos de enseñanza.

A continuación, se presentan los antecedentes nacionales de nuestra investigación: La autora Calle (2018) en su tesis titulada *Juego simbólico y su incidencia en el desarrollo*

del lenguaje oral en niños de 5 años de la I.E.I. Juan Pablo II - Callao - 2014, estudio que está centrado en evaluar la participación del juego simbólico en el lenguaje de niños con 5 años. En cuanto a metodología es de enfoque cuantitativo, nivel descriptivo, diseño no experimental que proporcionara un mayor sentido de entendimiento del fenómeno en referencia. La muestra contó con 90 niños de I.E.I. Juan Pablo II - Callao – 2014 y su instrumento utilizado una lista de cotejo y observación no participativa. En las conclusiones se determinó que existe incidencia entre el desarrollo del lenguaje y el juego simbólico en los niños de 5 años. Según se determina que un 46,7 % se encuentran en un nivel normal en su lenguaje, un 38,9 % está en un nivel que necesita mejorar, el 14,4 % con retraso en el lenguaje oral. Por otro lado, Arenas y Arenas (2018) en su tesis titulada *Aplicación de juegos simbólicos para estimular la socialización en los niños de cinco años de la I.E. Alto La Punta – Mollendo – Arequipa - 2017*, estudio que tiene por objetivo determinar la efectividad de los juegos simbólicos en la sociabilización. En metodología es de enfoque cuantitativo, nivel explicativo diseño pre experimental. Muestra conformada por 20 niños, técnica de observación, instrumento lista de cotejo. Entre las conclusiones se confirmó la efectividad de la aplicación de los juegos simbólicos es un estímulo significativo en la sociabilización, se logró que un 100 % de la muestra alcance el nivel esperado.

En la investigación de Chamorro (2017) en su tesis titulada *Programa juego simbólico para el desarrollo de habilidades sociales en niños I.E.I. 86- Santa Rosa – Callao, 2017*, estudio que tienen por objetivo aplicar el programa juego simbólico buscando desarrollar habilidades sociales en los niños. En cuanto a metodología es de enfoque cuantitativo, diseño cuasi experimental, nivel explicativo, corte transversal. La muestra está conformada por 49 niños, como instrumento se usó una ficha de observación y la técnica de observación. Entre las conclusiones encontramos, de la variable habilidades sociales el pre test presento una disminución del 100 % a un nivel bajo del 0 % al aplicar el programa de juegos simbólicos. Según Matamoros y Corichaua, (2017) en su tesis titulada *Juego simbólico en las habilidades sociales en niños y niñas de 5 años, de la Institución Educativa Inicial N° 107 – Huancavelica - 2017*, estudio que tiene por objetivo conocer la efectividad del uso de juegos simbólicos en el fortalecimiento de habilidades sociales. En cuanto a metodología es de enfoque cuantitativo, tipos aplicativo, nivel explicativo con diseño pre experimental. Muestra de 30 estudiantes, técnica de observación, instrumento escala de apreciación. Entre las conclusiones encontramos que el 96.7 % desarrollaron una buena habilidad social después de la aplicación de los juegos. Para Quispe (2017) en su tesis

titulada *Efectividad del programa de juego simbólico en la fluidez y claridad de la expresión oral en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Adventista Americana, Juliaca - 2016*, tuvo por objetivo promover la fluidez y la claridad en la expresión oral en los estudiantes de 5 años. En cuanto a metodología es de enfoque cuantitativo, con diseño pre experimental. La muestra está conformada por 17 estudiantes y como instrumento tenemos una ficha de observación. En resultados tenemos el promedio de la fluidez y claridad de la expresión oral fue 37,7059; posterior al desarrollo del programa es de 69,1176; se confirma la efectividad del programa.

Dentro de los antecedentes internacionales también encontramos: El investigador Carrasco (2017) en su tesis titulada *El juego simbólico en el desarrollo social de los niños de 3 y 4 años- Ecuador*, tiene por objetivo conocer la influencia del juego simbólico en el desenvolvimiento social de niños de 3 a 4 años. En cuanto a metodología es cualitativa y experimental. Muestra conformada por 30 estudiantes, instrumentos utilizados observación y lista de cotejo. En conclusiones se permitió visualizar claramente el cambio del niño en su forma de actuar y de integrarse más a sus compañeros y personas a su alrededor mediante la utilización de juegos. Según Zarate (2017) en su tesis titulada *El juego simbólico y la construcción del sujeto, sobre la relación adulto-niño, España*, tiene por objetivo demostrar cómo se produce y evoluciona la función simbólica del niño desde inicios de su desarrollo, analizando sus avatares y el papel que desarrolla el adulto. En cuanto a metodología es cualitativa y experimental. Muestra conformada por 30 niños, como instrumento una lista de cotejo progresiva. Entre las conclusiones se determinó que, la función simbólica en los niños se desarrolla desde aproximadamente el año de edad, avanzando en forma integral con su desarrollo cognitivo, social, de lenguaje y motor.

La tesista Márquez (2015) en su tesis titulada *Desarrollo de las capacidades comunicativas y sociales en niños de 2-3 años durante el juego simbólico – Ecuador*, estudio que tiene por objetivo general investigar la efectividad del juego en el desarrollo de las capacidades sociales y comunicativas. En cuanto a metodología es de enfoque cuantitativo, con diseño cuasi experimental. Muestra conformada por un grupo control de siete niños y el grupo experimental conformado por siete niños. Como instrumento de evaluación se utilizó el test de Zollinger que mide las áreas de desarrollo a través del juego. Entre las conclusiones se determinó que el juego es una necesidad y fortalece el desarrollo de diferentes capacidades comunicativas y sociales. Puaquiza (2017) en su tesis titulada *El juego simbólico*

en el desarrollo del lenguaje en niños de 3 a 4 años del centro del desarrollo infantil Lemcis Plus, Colombia, en cuanto a metodología es cuantitativa y cualitativa, con nivel descriptivo, se tomó una muestra de 25 estudiantes del centro del desarrollo infantil Lemcis Plus. Entre las conclusiones se determinó que con la aplicación de la evaluación inicial niños entre 3 y 4 años no alcanzan el nivel de aprendizaje correspondientes a la edad cronológica, evidenciando un retraso significativo del lenguaje expresivo y comprensivo. La aplicación del post tests reflejan el 80 % en nivel medio alto y 20 % en el nivel medio respecto a su lenguaje.

Así mismo para Rodríguez (2015) en su tesis titulada *El juego simbólico y su influencia en el pensamiento creativo del nivel inicial CNN Mis pequeños angelitos, 2014-2015, Ecuador*, estudio que tiene por objetivo identificar como el juego simbólico contribuye a mejorar el pensamiento creativo. En cuanto a metodología es cuantitativa y cualitativa, de tipo descriptiva, se utilizó como instrumento de evaluación ficha de observación y entrevistas. Se conto con una población de 77 participantes, la misma cantidad se utilizó en la muestra. Entre las conclusiones se determinó que cerca del 89,6 % de los resultados efectuados determinan que los docentes no aplican estrategias adecuadas, se requiere de más motivación e interés para efectuar actividades donde la participación activa genere el desarrollo de los juegos simbólicos. Para los tesisistas Baquero y Rodríguez (2019) en su tesis titulada *El juego simbólico como propuesta pedagógica para desarrollar la expresión oral en niños y niñas- Colombia*, estudio que tiene por objetivo intervenir de forma pedagógica utilizando juegos simbólicos en el fortalecimiento de la expresión oral. En cuanto a metodología es de enfoque cualitativo descriptivo, se han utilizado como instrumentos de evaluación observación, diario de campo, encuesta. Se conto con una población de 50 estudiantes, 30 niñas y 20 niños, la misma cantidad se utilizó en la muestra. Entre las conclusiones se determinó la expresión oral tiene componentes fundamentales que posibilitan su comunicación oral y estimula los procesos cognitivos.

La investigación incluye diversas definiciones y teorías que dan realce al tema a tratar, en torno a la primera variable se expresa que la función simbólica, se ha ido revalorando durante los últimos años al demostrar sus múltiples beneficios en las diferentes áreas de desarrollo del niño, se aprecia y desarrolla usualmente en actividades como juego libre, realización de proyectos, recreo, etc. y son múltiples autores los que plantean sus beneficios. La actividad lúdica se suele desarrollar como parte importante de la planificación diaria de actividades en el aula, estrategia básica para el control de conductas, refuerzo del

aprendizaje, estrategia de control de emociones, etc. Según Moreno (2002) señala que: ‘El juego simbólico es la consecuencia de la emergente capacidad de representación del niño, puede ser de carácter social o individual donde se manifiestan diversos comportamientos como parte de su repertorio lúdico acomodando o modificando la realidad según sus intereses.’ (p.41).

Por otro lado, el juego se plantea como una actividad vital y espontánea para todos los niños y niñas, actividad placentera y universal en el mundo, Unicef (2018) plantea el juego simbólico ‘‘ para expresar y ampliar la interpretación de sus experiencias’’ (p.7). Manejando el uso de metodologías innovadoras en la educación preescolar mundial donde el niño sea el principal agente de su aprendizaje y fuente principal de sus conocimientos. El juego simbólico permite experimentar diversas emociones como sorpresa, enojo, alegría, ira, etc., satisfacer necesidades, cumplir deseos, entender situaciones cotidianas y crear diversas situaciones imaginarias. (Benítez, 2009). Muchos autores expresan la importancia de esta actividad lúdica desarrollada desde tiempos primitivos de forma innata en los niños y con pruebas científicas de las conexiones neuronales que se forman. López (2010) expresa ‘‘ el juego simbólico adopta las funciones de simulación, ficción, representación, invención de personajes y reproducción de acontecimientos’’ (p. 30) .

Las teorías que sustentan y explican la importancia del juego simbólico son: Aquino y Sánchez (1999) expresa que para Piaget el juego acompaña a los niños en diferentes tiempos de vida, siendo cambiante y presentando diversas características durante cada una de estas, las estructuras mentales cambian, los procesos mentales se transforman y por ende el aprendizaje se desarrolla, todo mediante el juego. Gallardo (2018) expresa que para Vigotsky el juego es una forma de expresar su mundo interno sus más recónditas fantasías, deseos e inhibiciones según él. En la teoría de la energía excedente del juego, Meneses y Monge (2001) expresan que el filósofo inglés Herber Spencer habla del juego como parte de liberación de energía del niño, el niño durante el día solo come y duerme es por eso que su forma de gastar la energía es mediante el juego. Norman Mitchell y Bernan Manson con su teoría de la autoexpresión, son educadores que indican que el niño juega por hábito básicamente, observa en su entorno las diferentes formas existentes de expresión, en su sociedad, en su cultura por lo que el niño necesita una forma de sentirse parte de esta es decir el juego. En la teoría del juego como instrumento de afirmación del yo, Gallardo (2018) expresa que el juego para el niño es lo que es el trabajo para el adulto una afirmación de lo

que es, lo que le gusta y lo que quiere demostrar; en el juego el niño demuestra características, habilidades, sentimientos, ilusiones, deseos, su voluntad, su carácter en otras palabras demuestra cómo es su personalidad. El juego desde que se presenta en los niños a meses de su nacimiento va evolucionando y cambiando según las características propias de su edad, Piaget establece dos momentos importantes en la evolución: presimbólico y simbólico. (Minedu, 2018).

Dentro de los múltiples beneficios del juego simbólico para nuestros niños encontramos: satisface necesidades diarias e innatas del niño por la exploración, desarrollando esta actividad lúdica al disfrute diario, satisfacción personal, desarrollo de la autonomía, iniciativa, desarrollo de habilidades sociales, creatividad, imaginación, resolución de problemas, etc. Vosniadou (2006) refiere "el aprendizaje se desarrolla mediante la participación constructiva y activa del infante". (p. 9) donde destacan los siguientes beneficios del juego simbólico: permite una participación activa del niño dentro del proceso de la creación y representación de sus juegos. El juego simbólico da la oportunidad de brindar oportunidades para la exploración activa, el niño siempre está en movimiento y para representar siempre se muestra curioso y observador ante el mundo que lo rodea intentando interpretarlo (CTELDS, 2014). Entre otros autores que expresan la importancia del juego simbólico fortaleciendo la atención, concentración, memoria, sociabilización y creatividad se encuentran Aquino y Sánchez (1999) "el juego, incluso el libre, debe tener un tiempo y un espacio en la escuela, pero no puede reemplazar las actividades escolares". (p. 132) donde señalan que el juego, sobre todo el simbólico al hacer como si, posibilita la comprensión de los símbolos, motivando a los niños a la imaginación y creatividad en su máxima expresión brindándole un espacio para su desenvolvimiento y expresión dentro de las actividades escolares.

Whitebride et al (2017) indica dentro del desarrollo cognitivo del juego simbólico lo siguiente: El niño siempre juega con su lenguaje, imita sonidos, arrullos, gorgojeos, posteriormente palabras y frases. Durante este momento es niño interactúa con otros fortalece y desarrolla de esta manera su aparato fonador. Ante esto Jiménez (2010) "el lenguaje del niño es progresivo, contextualizado y activo" (p.45), el lenguaje será utilizado y presentará la forma del lugar donde se desarrolle; activo donde se aprende en un entorno estimulante para el niño con personas a su alrededor. Para el juego simbólico y la música, diversas investigaciones del gesto y sonido reconocen que el juego motriz, significación de

la música y la expresión se aproximan a la funcionalidad del juego y posteriormente a la aplicación del juego reglado (Delalante et al.,1995). Al realizar juegos de música en el infante se desarrolla la musicalidad, como respuesta al ritmo y sonidos del entorno, el infante desarrolla la diferencia que existe entre los sonidos y es capaz de reproducirlos dentro de sus juegos. El conocimiento del lenguaje escrito se va construyendo a través de la participación activa del infante, en su ambiente natural y cotidiano, una forma divertida de desarrollar la escritura es mediante el juego simbólico la representación de ser docente, doctor, ama de casa, etc. ayuda al niño a querer conocer cómo se desarrolla aquellas grafías que se observan y pretender plasmarlas, en un primer momento no entendibles, pero siempre con un significado. (Salas, 2002).

El juego simbólico presenta un aporte significativo al desarrollo motor, logrando durante las diversas actividades el desenvolvimiento, independencia, control y equilibrio muscular. Arráez (2005) “la motricidad en el juego busca favorecer el dominio de su cuerpo y una apertura al conocimiento y conquista de todo lo que hay a su alrededor” (p. 27). El niño conforme se desenvuelve en el espacio irá descubriendo diferentes formas de utilizar su cuerpo al rodar, saltar, gatear, correr, caer, voltearse, etc. desarrollarse en el espacio lo ayudará a comprender su “Yo”, su cuerpo y su relación con el entorno. Dentro de los múltiples beneficios para el desarrollo motor están: fortalecimiento de sus músculos mayores al saltar, correr, gatear, etc., desarrollo de su motricidad fina al coger diversos objetos, ejercita la coordinación óculo-manual, etc. (Minedu, 2018). El juego también presenta gran relación con el desarrollo social, al darse de forma innata, los niños están preparados para la interacción social, van pasando de ser seres egocéntricos a seres sociales donde comparten y disfrutan diversas actividades lúdicas en busca de la satisfacción personal. Fernández, Ortiz y Serra (2015) “el juego es el intermediario entre el niño y lo social, ya que mediante este logra interactuar ilimitadamente con familiares y amigos”(p. 48). Desde que el niño nace empieza a relacionarse con su entorno, primero con su madre, padre, familia y posteriormente con todos los de su entorno.

En el desarrollo emocional del infante Fernández, Ortiz y Serra (2015) “los niños por medio del juego, expresan sus sentimientos y a menudo aclaran conflictos emocionales” (p. 49). El juego simbólico permite el desenvolvimiento de la personalidad del niño, ya que durante sus juegos de representación el niño va adquiriendo mayor confianza en sus habilidades y capacidades, aceptado sus características y mostrándoselas al grupo. El niño

al principio se desenvuelve solo, juega en su espacio, inventa para sí mismo diversos juegos y cuando algún compañero se le acerca toma la iniciativa de compartir, es innata esa curiosidad por acercarse a un similar, entablar relaciones comunicativas y sobre todo de juego (MINEDU, 2018).

Como primera dimensión de la variable juego simbólico tenemos a la representación, donde mediante la utilización del juego dramático los niños expresan aquellos deseos, creencias, intereses y opiniones que desean compartir con las personas a su alrededor. Santos, Berenguer y Romera (2002) expresan que “la representación no es más que la realidad puesta en escena, sus sentimientos, su ser, su todo” (p.20) aduciendo en base a lo observado en distintas representaciones dramáticas que realizaban sus actores, todo lo expresado es aquello que la persona siente y piensa. Por otro parte, el autor Sierra (2013) aduce que la representación es “la realización en el tiempo de lo contenido en el texto dramático, donde se utilizan elementos tales como la música, escenografía, partituras, mobiliarios, etc.” (p.8) es aquí donde el niño utiliza su imaginación en el juego simbólico para llevar a cabo esta actividad sin necesidad de contar con tantos elementos, ya que para el cualquier objeto puede simbolizar a otro. Dentro de los indicadores de la dimensión representación encontramos a las dramatizaciones son la forma más innata de expresión del niño, permite desarrollar diversas habilidades y capacidades principalmente el habla; es una forma de explorar, conocer y transformar su realidad según sus propios intereses, aparecen entonces los diferentes personajes abstrayendo características principales e importante para el niño que toma de los adultos, personajes ficticios u objetos a su alrededor. Cervera (1973) “dramatizar significa dar forma y utilizar las condiciones dramáticas” (p.6).

Como segundo indicador de la representación, Sarlé (2000) menciona “La interpretación dramática de cuentos, canciones, poesías y hechos de la vida cotidiana formaba parte de las primeras actividades que se proponían para la enseñanza” (p.43). Durante muchos años las interpretaciones dentro del juego dramático ocupan un espacio primordial siendo su principal característica el desenvolvimiento adecuado de la expresión oral, se expresan sentimientos, pensamientos en la forma de interactuar con otros. En tercero tenemos el modelado donde el niño va expresando aquello que siente, es capaz de utilizar diferentes masas donde crea objetos, personas, lugares por los cuales siente agrado o representan algo importante para ellos. Oyarzun (2018) “es una actividad que permite la

descarga emocional del niño, desarrolla el tacto, proporciona cualidades de forma y tamaño, así como sentido de tridimensionalidad'' (p. 77).

Como segunda dimensión de los juegos simbólicos encontramos a la socialización que se desarrolla en todas las distintas etapas de la vida, Ortego, López y Álvarez (2010) expresan ''la socialización es un proceso producto de la evolución del individuo adquiriendo conocimientos, actitudes y conductas que le permiten vivir en sociedad; este aprendizaje solo es posible por interacción social'' (p.8). La sociabilización permite el desarrollo del lenguaje y ampliar el vocabulario, constituyendo la base principal para comunicarse el lenguaje se va formando conforme se va interactuando con los individuos y está interacción permite en el individuo una asimilación de todos los signos, símbolos, sonidos que le ofrece su entorno (Muñoz, 2009). La sociabilización se sustenta en las siguientes teorías, Lucas (2014) menciona las siguientes teorías acerca del proceso de sociabilización: El interaccionismo simbólico de Cooley, Mead y Piaget, aquí plantean que una persona adopta todas las formas de la persona con la cuál interactúa. Es aquí donde según Piaget durante todo este proceso de interacción del niño con su entorno se desarrollan tres etapas; el egocentrismo donde el niño ve todo para sí, solo le importa lo propio y las concepciones de compartir con otros no existen para él. En el movimiento psicoanalítico donde uno de los principales representantes fue Freud, donde explica que la sociabilización nace de las fuerzas heredadas que tiene el individuo y son moldeadas por sus entornos familiares. La teoría conductista donde nos nombra la existencia de recompensas y castigos. Teoría de los modelos, donde la sociedad plasma en el niño el más grande modelo o ejemplo a seguir, nos dice que el niño imita todo, es aquí donde el adulto se vuelve el modelo del aprendizaje del niño ya que es el principal ente formador del niño (Lucas, 2014).

Como tercera dimensión de nuestra variable una fuente importante para realizar el trabajo con los niños es basarnos en sus intereses personales, los niños saben que desean hacer y que disfrutan por lo que es importante involucrarlos en este proceso de planificación para tener resultados más beneficiosos (Jaramillo 2007). El autor Cillero (2009) expresa '' el interés superior del niño, es una directriz vaga, sujeta a múltiples interpretaciones, donde se utilizan de excusa para tomar decisiones no necesariamente beneficiosas'' (p. 4). Los intereses de cada niño son diferentes entre sí, pero semejantes en cuanto a colores, formas, animaciones, etc. por ejemplo a las niñas les agradan las muñecas con colores vivos al igual que a los niños les agradan los carros con las mismas características de color. Los cuentos,

personajes ficticios y familia conforman los indicadores de los intereses infantiles donde en los niños, los cuentos son un recurso educativo que busca estimular la comprensión de diversos textos, pero planteados de forma dinámica y entendible para los niños. Los cuentos en los niños Martínez (2011) "los niños aún no saben leer, pero de igual manera se sienten atraídos por los libros, observan las ilustraciones, imitan que leen e inventan historias y argumentos de su interés" (p. 41). Los cuentos estimulan la imaginación y creatividad permitiendo en el niño desarrollar la magia y la fantasía, estimulan el lenguaje añadiendo palabras a su vocabulario y brindándole pautas de la sintaxis y formulación de las palabras, entre otras. Otro indicador de la dimensión intereses infantiles Galán (2005) "los personajes aportan calidad al relato en términos de verosimilitud" (p. 265) toda dramatización se vuelve mucho más entretenida con la utilización de estos personajes ya que expresaran la forma en la cual piensa el niño y las posibilidades de creatividad que posee. Y el último indicador de la tercera dimensión intereses infantiles es la familia, principal agente socializador en primera instancia y para el niño lo más importante, su madre y su padre conforman cuando es bebé su mundo y máximo interés, al llegar al jardín infantil estos intereses en los miembros de su familia se ven representados en las dramatizaciones, juegos, cuentos donde da a relucir la forma en la cual el interpreta su contexto familiar (Aburto et al., 2013).

Como segunda variable se presenta a la expresión oral, durante años se hablaba de lenguaje oral poniendo énfasis en el desarrollo del lenguaje más no de la expresión, se buscaba que el niño desarrolle un lenguaje adecuado pronunciando palabras más no llegando a la total comprensión de lo que significa la emisión de un mensaje, es por eso que Santos (2012) expresa: "La expresión oral es un conjunto de técnicas de descripción, narración, argumentación, fluidez, exposición y análisis para comunicarse con efectividad, expresando todo lo que se piensa sin imponer barreras" (p.162). En este proceso es de vital importancia la interacción con el grupo y permite el establecimiento de un mayor vínculo entre las personas.

Cuando nos expresamos, escuchamos el lenguaje integrado que formamos, asimilamos, procesamos y evocamos, ayudando a desarrollar no solo nuestra expresión oral sino también nuestro lenguaje oral (Ramírez, 2002). Dentro del proceso evolutivo de la oralidad, el fortalecimiento de la habilidad lingüística se da por imitación, condicionamiento y generalización, todo ser humano nace con la capacidad de hablar. El otro proceso es el dominio de la comprensión oral, proceso de reconocimiento del lenguaje como propio, se

inicia el otro proceso que el individuo comprenda lo que escucha y sea capaz de transmitirlo de forma asertiva (Baralo, 2001). Los docentes suelen fortalecer la expresión oral mediante el uso de cuentos que desarrollan vocabulario, comprensión, creatividad, etc. sino que también ayudan a potenciar el progreso de la expresión oral, según Martínez, Tocto y Palacios (2015) "el cuento tiene uno de los más altos impactos positivos sobre todas las áreas del desarrollo del niño" (p.118). El docente forma parte importante de la formación de habilidades y destrezas, así tenemos el rol docente en la educación actual para la expresión oral, tomando los siguientes puntos: motivar al estudiante al uso adecuado de las palabras, utilizar ejemplos en situaciones dentro del aula donde se expresen la correcta utilización de las palabras, propiciar la utilización y regulación de la gestualidad, utilizar siempre instrumentos, retroalimentación del estudiante, tener una visión de tallada de las fortalezas y debilidades del estudiante, establecer objetivos claros respecto a la interacción que debe existir en el grupo (Castillo, 2002).

Para sustentar la importancia y uso adecuado de la expresión oral, se presentan diversas teorías que enmarcan la evolución e importancia de esta habilidad en las personas: Noah Chomsky planteada acerca de la adquisición del lenguaje donde establece que todos los seres humanos nacemos con un dispositivo innato para el habla. Así mismo para él, la decodificación de este lenguaje está en nuestros genes. Este proceso de adquisición se plantea desde el nacimiento donde en el cerebro la existencia de un dispositivo permite la decodificación de la información asimilando las reglas y palabras del idioma además de mezclar conceptos, construir palabras y plantear frases (Bronkard, 1980). Pinker al igual que Chomsky plantea la idea el lenguaje como capacidad innata, donde hay dos procesos cognitivos clave: la memorización de palabras y su manipulación mediante reglas gramaticales. Otra teoría es la de Bruner, él nos dice que el ser humano tiene conocimientos adquiridos incluso antes de saber cómo se articula la sintaxis (Baralo 2001).

Dentro de las dimensiones de la segunda variable, desarrollaremos la descripción, argumentación y fluidez expuestas como características principales del proceso comunicativo. La primera dimensión es la descripción, técnica mediante el cual la persona reconoce las características de diversos objetos, personas, lugares, etc. es así que Ariza (2010) "la descripción es un modo de representación discursiva en el que los enunciados tratan de mostrar rasgos individuales y concretos de un objeto o ser, percibidos a través de los sentidos" (p. 353). Entre los indicadores de la descripción encontramos, el pronunciar

como un proceso evolutivo que se da en el niño, una vez que comienza a hablar irá desarrollando la capacidad de emitir los sonidos de los fonemas, los cuales irá perfeccionando con la práctica y estimulación que recibe del ambiente. Lozano (2005) "una pronunciación eficaz puede garantizar una adecuada interacción entre los hablantes" (p.2) esto quiere decir que una correcta comunicación será base para una comunicación efectiva entre emisor y receptor donde ambos lleguen a una comprensión del mensaje a brindarse. Como segundo indicador la voz en los niños es la principal fuente de comunicación, Estavillo (2001) "la voz es uno de los rasgos o atributos del ser humano, una de las cualidades de la personalidad que le caracterizan, distinguen y cualifican como ser superior" (p.68) Con la interiorización del uso de la voz en los niños, son capaces de emitir mensajes emotivos, logran la expresión oral pudiendo expresar sentimientos, opiniones, críticas, etc.

La segunda dimensión es la argumentación, forma de expresarse demostrando un punto de vista consiste en contra o a favor de un tema en específico intentando persuadir al receptor u oyente. Santibáñez et al (2014) "en la niñez la argumentación se da por estrategias efectivas y racionales propias de la cultura adulta, al mismo tiempo que se negocian relaciones sociales" (p. 439). La argumentación también se da como una forma en los niños de explicar hechos suscitados, primero son capaces de hablar sobre experiencias vividas, opiniones acerca de diversos temas y posterior a esto sustentan con opiniones propias acerca de una experiencia, una situación, un gusto (Rosado, 2012). En los indicadores de la argumentación se desarrolla, el vocabulario donde cada persona tendrá su propio vocabulario en base al estímulo que reciba del ambiente, el hogar, la escuela, las diversas interacciones con el grupo social permiten en el niño asimilar cientos de palabras definiciones y conceptos. Menti y Rosemberg (2016) expresan sobre el vocabulario "en la escuela se adquieren los contextos lingüísticos y discursivos en el aprendizaje de palabras, está es la base para el desarrollo del vocabulario" (p.264). Como segundo indicador la seguridad en los niños es la sensación de total confianza que le permitirá alcanzar aquello que desea y anhela en busca de lograr sus propósitos. Mejía y Urrea (2015) "los tratos amables y afectuosos tanto en casa como en el colegio ayudan al desarrollo y fortalecimiento de la seguridad del niño" (p. 234). Los ambientes amables formarán la base para esta seguridad en los niños y ayudarán al desarrollo de sus habilidades y capacidades. Como tercera dimensión de nuestra variable expresión oral, tenemos a la fluidez, donde conforme los niños vayan alcanzando cierto nivel en su vocabulario alcanzando la etapa lingüística la fluidez surgirá como parte de la dicción del niño, perfeccionándose cada vez más por ensayo

y error. Fumagalli et al (2017) “es usar las palabras de forma correcta, expresando ideas, opiniones, pensamientos y críticas con precisión y claridad”. (p. 985). Dentro de las áreas de la fluidez verbal se desarrollará de forma homogénea en las áreas lingüística, semántica, ideativa logrando así el niño la capacidad de expresarse de forma asertiva. Horche y Marco (2006) “fluidez como capacidad de articular rítmicamente y sin interrupciones, utilizando estrategias para mantener el discurso frente a los obstáculos que se le pueden presentar al hablante” (p. 379). Dentro de los indicadores de la fluidez tenemos a la gestualidad, Cáceres (2010) “la gestualidad es la forma de expresión y comunicación que para los pequeños constituye el medio de comunicación ‘pre lingüístico, es decir comunicación no verbal’”. La gestualidad permite conocer lo que el ser humano desea y a veces no puede explicar con palabras, enmarca un mundo diferente ya que cuando el niño comienza a controlar sus gestos reconoce que estos representan mensajes e incluso desarrollan entre ellos su propio idioma de señas. Como segundo indicador de la fluidez se encuentra la claridad al expresarnos es muy importante junto con la dicción, el tono de voz y la entonación ayudar al receptor a comprender de manera asertiva el mensaje a transmitir. Montez (2018) “la claridad al hablar permite hacerse comprender por el oyente u otras partes, emitir el mensaje de forma adecuada, entendible” (p. 462).

Este trabajo tiene como problema general dar a conocer ¿De qué manera el juego simbólico influye en la expresión oral de los niños de 3 años de la I.E. Innova Schools – Huacho – 2019?, además tiene tres problemas específicos, en primer lugar, saber ¿De qué manera el juego simbólico influye en la descripción de la expresión oral de los niños de 3 años de la I.E. Innova Schools – Huacho – 2019?, en segundo lugar saber ¿De qué manera el juego simbólico influye en la argumentación de la expresión oral de los niños de 3 años de la I.E. Innova Schools – Huacho – 2019? Y por último conocer ¿De qué manera el juego simbólico influye en la fluidez de la expresión oral de los niños de 3 años de la I.E. Innova Schools – Huacho – 2019?

La presente investigación tiene una gran relevancia, cuya finalidad es brindar a los estudiantes de inicial calidad educativa basada en la satisfacción de sus necesidades mediante juegos, los cuales promueven sus ganas e interés por aprender desarrollando su expresión oral. Su importancia teórica, es proporcionar información a las docentes de las I.E.I sobre la importancia de la función simbólica dentro de las actividades diarias y el beneficio para el aprendizaje integrado de la expresión oral de nuestros niños; así mismo

brindar estrategias para el trabajo de las docentes de las I.E. que les permitirá fortalecer y contribuir al proceso de aprendizaje-enseñanza en el nivel inicial, logrando un aprendizaje integral en los estudiantes. Del mismo modo, este trabajo presenta importancia práctica, donde los resultados analizados permitirán planificar, diseñar y ejecutar diferentes actividades de acuerdo a las necesidades de niños de inicial por un aprendizaje activo. También este estudio tiene una relevancia metodológica, permite establecer la relación entre las variables juego simbólico y aprendizaje en los estudiantes de tres años. En base a nuestro instrumento diseñado se plantea comprobar si existe influencia del juego simbólico con la expresión oral, y como esta relación se presenta dentro del proceso enseñanza – aprendizaje. Finalmente, este proyecto permitirá demostrar si la función simbólica influye en la oralidad y puede ser usado con un sinnúmero de posibilidades en nuestras actividades diarias para que nuestros estudiantes de 3 años logren su aprendizaje con actividades lúdicas, respetándose su derecho a la recreación.

Este trabajo tiene como objetivo general determinar la influencia del juego simbólico en la expresión oral de los niños de 3 años de la I.E. Innova Schools – Huacho – 2019. Además, tiene tres objetivos específicos, el primero es analizar la influencia del juego simbólico en la descripción de la expresión oral de los niños de 3 años de la I.E. Innova Schools – Huacho – 2019. El segundo es especificar la influencia del juego simbólico en la argumentación de la expresión oral de los niños de 3 años de la I.E. Innova Schools – Huacho – 2019. Y por último determinar la influencia del juego simbólico en la fluidez de la expresión oral de los niños de 3 años de la I.E. Innova Schools – Huacho – 2019.

La hipótesis general de esta investigación es que existe influencia del juego simbólico en la expresión oral de los niños de 3 años de la I.E. Innova Schools - Huacho – 2019. Se cuentan con tres hipótesis específicas, siendo la primera, existe influencia del juego simbólico en la descripción de la expresión oral de los niños de 3 años de la I.E. Innova Schools – Huacho – 2019. La segunda hipótesis existe influencia del juego simbólico en la argumentación de la expresión oral de los niños de 3 años de la I.E. Innova Schools – Huacho – 2019. Y como tercera hipótesis existe influencia del juego simbólico en la fluidez de la expresión oral de los niños de 3 años de la I.E. Innova Schools – Huacho – 2019.

II. Método

2.1. Tipo y diseño de la investigación

Con respecto a la investigación se dispone a utilizar un enfoque cuantitativo, ya que se utilizarán datos estadísticos para medir la influencia de la variable juego simbólico con la expresión oral, para posteriormente ser analizados estadísticamente en la base de datos SSPS. Según Fernández, R., Hernández, C. y Baptista, P. (2014) "Enfoque cuantitativo, conjunto de procesos secuenciales y probatorios, donde se establecen diversas hipótesis y variables, se traza un plan, se miden las variables y se analizan". (p.4)

El tipo de esta investigación es aplicada su objetivo es resolver el problema en aula de los estudiantes de tres años de la I.E.I. Innova Schools- Huacho, proponiendo un aporte para fortalecer la oralidad a través del empleo de la función simbólica en un programa aplicado mediante la aplicación de un pre test y un post test, según Jiménez, R. (1998) "el problema surge de la práctica social y genera resultados que pueden aplicarse, esta investigación se considera aplicada"(p.14). Así mismo la investigación es de nivel explicativo, donde explica la influencia de la variable juego simbólico con expresión oral. Niño, V. (2011) "La explicación es más que una simple descripción de un objeto. Destaca por averiguar causas, hechos o fenómenos de la realidad" (p. 34).

El diseño en esta investigación es tipo experimental donde existe manipulación de las variables juego simbólico y expresión oral mediante la aplicación de un programa donde se realizará la aplicación de instrumentos de investigación, se ubica dentro de las pre experimentales debido a la aplicación de un pre test y un post test del programa para plasmar la efectividad del programa y posterior puesta en uso en servicio de la educación. Ávila, H (2016) "El diseño experimental se encarga de evaluar o examinar los efectos de la variable dependiente cuando se introduce la variable independiente" (p. 45). Esta investigación es de corte longitudinal, ya que el pre test y el post test se aplicarán en dos diferentes momentos del tiempo. Según Bernal, C. (2010) los estudios longitudinales "se obtienen datos en momentos distintos durante un período específico, con la finalidad de determinar sus variaciones en el tiempo". (p.127)

Diagrama de un diseño pre experimental

$G : O1.....X.....O2$

Dónde:

G = Grupo de sujetos (niños de 3 años)

$O1$ = Pre-test (Lista de cotejo expresión oral)

X = Tratamiento (Programa "Como sí...")

$O2$ = Post-test (Lista de cotejo expresión oral)

2.2. Operacionalización de variables

Variable Juego simbólico

Definición Conceptual: Según Moreno, J. (2002) señala que: "El juego simbólico es el resultado de la emergente capacidad de representar del niño, Con carácter social o individual donde se manifiestan diversos comportamientos como parte de su repertorio lúdico acomodando o modificando la realidad de acuerdo a sus intereses." (p.41).

Variable Expresión oral

Definición Conceptual: Según Santos, D. (2012) señala "La expresión oral es un grupo de técnicas de descripción, narración, argumentación, fluidez, exposición y análisis para comunicarse oralmente con efectividad, en otras palabras, expresar lo que se piensa sin barreras" (p.162).

Tabla 1

Operacionalización de las variables

Variabl e	Definición Operacion al	Dimensiones	Indicadore s	Ítems	Rangos
Juego Simbólico	Utilizaremos el juego simbólico para aplicar el programa llamado "Como si..." en los niños de tres años.	Representación	Dramatiza	Sesiones Programa Juego Simbólico.	Inadecuado (1 - 42)
			Interpreta		
		Socialización	Modela		
			Interactúa		
Expresión Oral	Se utilizará una guía de observación para medir el nivel de expresión oral que tienen los estudiantes. La lista de cotejo será evaluada en dos oportunidades para medir el desarrollo del programa en el tiempo.	Intereses Infantiles	Cuentos	Adecuado (85 - 126)	
			Personajes Ficticios		
			Familia		
		Descripción	Pronuncia		1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11
			Tono de voz		12, 13, 14, 15,16
		Argumentación	Vocabulario		17, 18, 19, 20, 21
Responde	22, 23, 24				
Fluidez	Seguridad	25,26,27,28, 29, 30, 31, 32, 33, 34			
	Gestualidad	5, 36,37,39,39			
	Claridad	40, 41, 42			

2.3. Población, muestra y muestreo

La población de la siguiente investigación será de 36 estudiantes de la edad de 3 años de la I.E Innova Schools- Huacho ya que se trabajará con todo el grupo de niños para aplicar los instrumentos de evaluación. Carrasco (2006) “conjunto de todos los elementos (unidades de análisis) que pertenecen al ámbito espacial donde se desarrolla el trabajo de la investigación” (p.236)

Tabla 2

Población de estudiantes de 3 años

Secciones	Aula	Grupo	Niños	Niñas	Total
A	Beginners “A”	Experimental	8	10	18
B	Beginners “B”	Experimental	6	11	17
Total					36

Fuente: Registro de matrícula de la I.E.

Se ha decidido tomar como muestra en la investigación al total de alumnos de la población de 36 estudiantes de la edad de 3 años de la I.E Innova Schools- Huacho. Para el autor Carrasco (2005) “muestra es una fracción de la población, las cuales deben poseer las mismas características, considerando en este caso que todos poseen la misma edad”. (p.236) La técnica de muestreo no era probabilística, puesto que los infantes estuvieron designados intencionalmente o por conveniencia. Para Hernández (2010) “el muestreo no es probabilístico, a causa de la selección de los grupos no obedece de la probabilidad, sino de las particularidades del perito o su muestra” (p.240).

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

Técnica

La técnica de investigación es la observación no participativa, utilizando la guía de observación que permita calcular el nivel de expresión oral en niños de tres años de la I. E Innova Schools – Huacho. Canales, M. (2006) “las técnicas son procedimientos realizados con el propósito de recabar la información necesaria para el logro de los objetivos de una investigación” (p.232).

Instrumento

El instrumento a utilizar en esta investigación es la guía de observación para encontrar el grado de expresión oral en niños de tres años de la I.E. Innova Schools – Huacho. Niño, V. (2011) “ los instrumentos tienen como función capturar información o datos requeridos con el fin de verificar objetivos a lograr ”. (p. 86) El instrumento a utilizar está compuesto con 42 ítems que evalúan la descripción, argumentación y fluidez de la capacidad oral en el niño.

Validez

Para obtener la validez de contenido del instrumento, se creó un instrumento con tres dimensiones y siete indicadores donde se busca evaluar el nivel de expresión oral antes y después de su aplicación mediante un pre test y post tests. Este instrumento pasó por la revisión de 7 expertos en el tema y en metodología de investigación, quienes cuentan con grado de Magister o Doctor. Monje (2011) “ayuda de las personas expertas en el tema con el fin de determinar si cumple la finalidad obtenida” (p. 165). Para esta investigación se contó con la validez de los siguientes expertos:

Tabla 3

Validación de juicios de expertos

Nº	Expertos	Dictamen
01	Dr. Zobeida Fernández Guzmán	Aplicable
02	Dr. Carlos Sixto Vega	Aplicable
03	Dr. Zilda Julissa Flores Carba	Aplicable
04	Dr. Gladys Gavedia García	Aplicable
05	Dr. Palomino Berrios Luis Alberto	Aplicable
06	Dr. Victoria Carrillo torres	Aplicable
07	Dr. Alfredo Edgar López Jiménez	Aplicable

Fuente: Certificado de validación

Para la obtención de nuestra confiabilidad, se aplicó la prueba piloto en un grupo de 20 niños de la edad de 3 años en la Institución Educativa Inicial “Play School” en el distrito de Huaral. Para Monje (2011) “ la confiabilidad es la capacidad que tienen el instrumento para arrojar datos o mediciones que corresponden a la realidad que se quiere conocer” (p. 306). Para hallar la fiabilidad del instrumento se trabajó en base al alfa de Cronbach, donde los datos fueron ingresados a una base de datos del programa SPSS 26 el cual dio como resultado 0,989.

Tabla 4

Confiabilidad de la variable dependiente

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,989	42

Fuente: Elaborado por la investigadora.

Tabla 5

<i>Interpretación del Coeficiente de confiabilidad</i>	
Rangos	Magnitud
0,81 a 1,00	Muy Alta
0,61 a 0,80	Alta
0,41 a 0,60	Moderada
0,21 a 0,40	Baja
0,01 a 0,20	Muy Baja

Fuente: Ruiz, 2000, p.70.

Interpretación: El instrumento obtuvo un coeficiente de 0,989 por lo tanto se encuentra en magnitud “Muy Alta”.

2.6. Procedimiento

La aplicación del programa se desarrolló en la I. E. I “Innova Schools”, distrito de Huacho donde en la edad de tres años se aplicó un pre test, posterior a esto se ejecutó un programa con 20 sesiones propiciando el motivando el fortalecimiento de las habilidades de oralidad y para finalizar se aplicó un post test. Se coordinó con el personal directivo, el cual brindó el permiso correspondiente. Se realizó el llenado de los test de parte de la investigadora y apoyo docente, se desarrollaron las sesiones de juego simbólico en momentos de actividades de los niños con ellos en aula.

2.7. Métodos de análisis de datos

En la investigación se utilizan datos recabados mediante la guía de observación, los datos estadísticos fueron trabajados utilizando el programa de SPSS 21. Luego introdujeron los datos para hacer la suma de los ítems de cada dimensión de la variable expresión oral. Al realizar la baremación se logró establecer la escala ordinal del instrumento: inicio, proceso y logro. Se realizó el mismo proceso de procesamiento de datos en el pre tes y posts tes tras la administración de la guía de observación: expresión oral.

2.8. Aspectos éticos

Esta investigación presenta los siguientes aspectos éticos: objetividad, donde el marco teórico, información, resultados son presentados de forma veraz y oportuna según se considera adecuado. Privacidad y anonimato donde se mantienen en confidencialidad los datos acerca de los estudiantes y resultados serán presentados y publicados según solicitud de los interesados. Confidencialidad, los datos serán utilizados únicamente con fines investigativos, cuidando siempre la persona integral, física y mental de los niños. Veracidad, se da conformidad de la autoría total de la información presentada sin recaer en plagios u copias tanto del marco teórico, metodológico y resultados.

III. Resultados

Tabla 6

Análisis de la variable Expresión Oral (Pre test – Post test)

	Pre test		Post test	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Válido				
Inicio	0	0,0	0	0,0
Proceso	10	27,8	2	5,6
Logro	26	72,2	34	94,4
Total	36	100,0	36	100,0

Fuente: Elaboración propia.

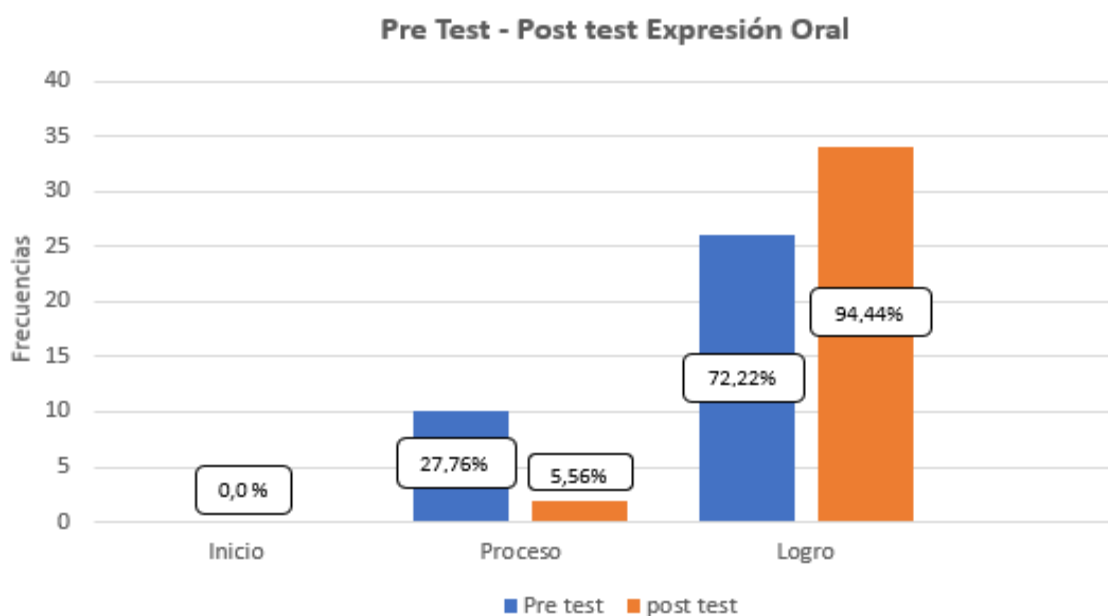


Figura 1 Resultados de la variable expresión oral en niños de 3 años de la I.E.I. ‘‘Innova Schools’’ -Huacho. (Pre test - Post test)

Interpretación: En los resultados de la tabla en el pre test, muestra el 72, 22% que representa a 26 estudiantes del total se encuentran en logro con respecto a la expresión oral, sin embargo, el 27, 76 % que hace referencia a 10 estudiantes se encuentran en proceso. Acerca del post test se muestra que el 94,44% que representa a 34 estudiantes del total se encuentran en logro con respecto a la expresión oral, sin embargo, el 5,56 % que hace referencia a 2 estudiantes se encuentran en proceso.

Tabla 7

Análisis de la dimensión Descripción de la variable Expresión Oral (Pre test- Post test)

	Pre test		Post test	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Válido				
Inicio	0	0,0	0	0,0
Proceso	11	30,6	2	5,6
Logro	25	69,4	34	94,4
Total	36	100,0	36	100,0

Fuente: Elaboración propia.

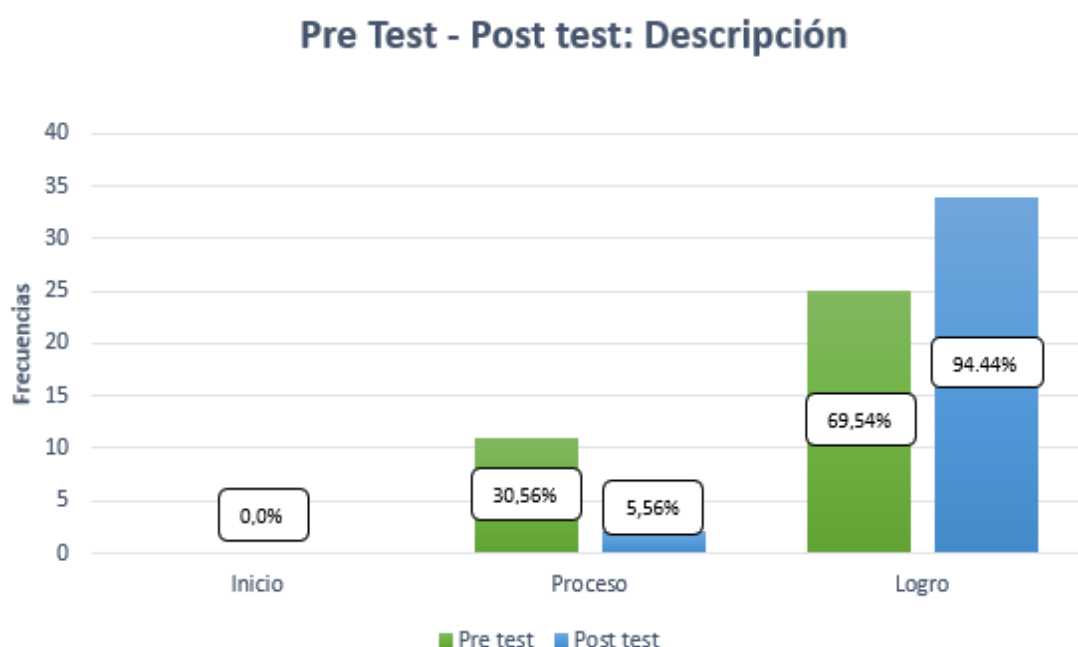


Figura 2 Resultados de la dimensión Descripción de la variable expresión oral en niños de 3 años de la I.E.I. “Innova Schools” -Huacho. (Pre test - post test)

Interpretación: De acuerdo a los resultados de la tabla acerca de la dimensión 1 de la expresión oral en el pre test se muestra que el 69,54 % que representan a 25 estudiantes del total se encuentran en logro con respecto a la dimensión descripción, sin embargo, el 30,56 % que hace referencia a 11 estudiantes se encuentran en nivel proceso. En el post test se muestra que el 94,44 % que representan a 34 estudiantes del total se encuentran en logro con respecto a la dimensión descripción, sin embargo, el 5,56 % que hace referencia a 2 estudiantes se encuentran en nivel proceso.

Tabla 8

Análisis de la dimensión Argumentación de la variable Expresión Oral (Pre test – Post test)

	Válido	Pre test		Post test	
		Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
	Inicio	1	2,8	0	0,0
	Proceso	10	27,8	2	5,6
	Logro	25	69,4	34	94,4
	Total	36	100,0	36	100,0

Fuente: Elaboración propia.

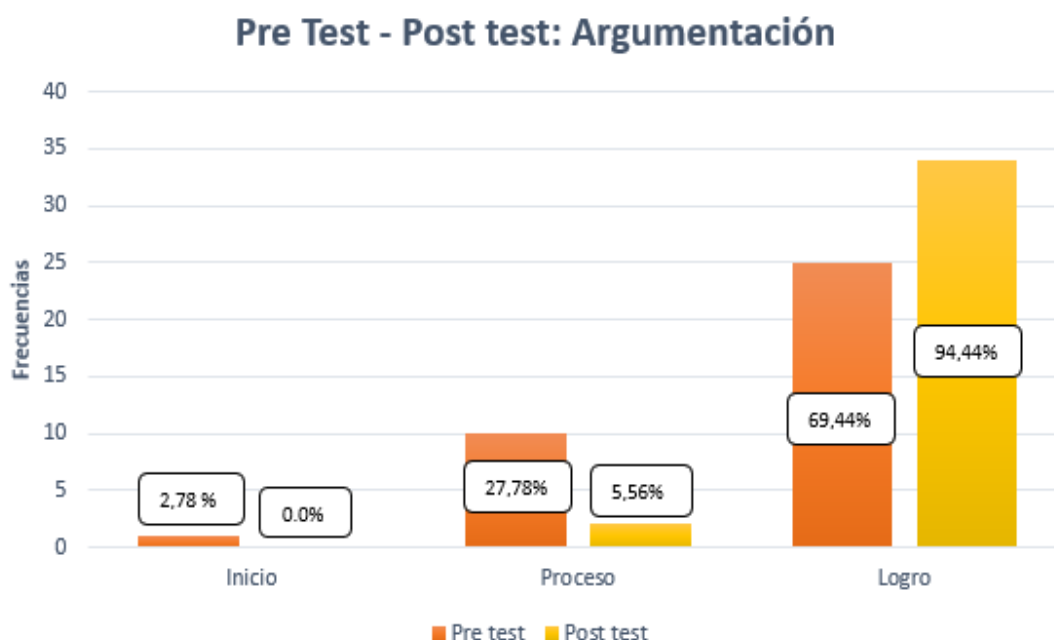


Figura 3 Resultados de la dimensión Argumentación de la variable expresión oral en niños de 3 años de la I.E.I. “Innova Schools” -Huacho. (Pre test – Post test).

Interpretación: De acuerdo a los resultados de la tabla acerca de la dimensión 2 de la expresión oral en el pre test se muestra que el 69,44 % que representan a 25 estudiantes del total se encuentran en logro con respecto a la dimensión argumentación, sin embargo, el 27,78 % que hace referencia a 10 estudiantes se encuentran en nivel proceso y por último el 2,78 % haciendo referencia a 1 niño (a) se encuentra en nivel inicio. En el post test se muestra que el 94,44 % que representan a 34 estudiantes del total se encuentran en logro con respecto a la dimensión argumentación, sin embargo, el 5,56 % que hace referencia a 2 estudiantes se encuentran en nivel proceso.

Tabla 9

Análisis de la dimensión Fluidez de la variable Expresión Oral (Pre test- Post test)

		Pre test		Post test	
		Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Válido	Proceso	14	38,9	2	5,6
	Logro	22	61,1	34	94,4
	Total	36	100,0	36	100,0

Fuente: Elaboración propia.

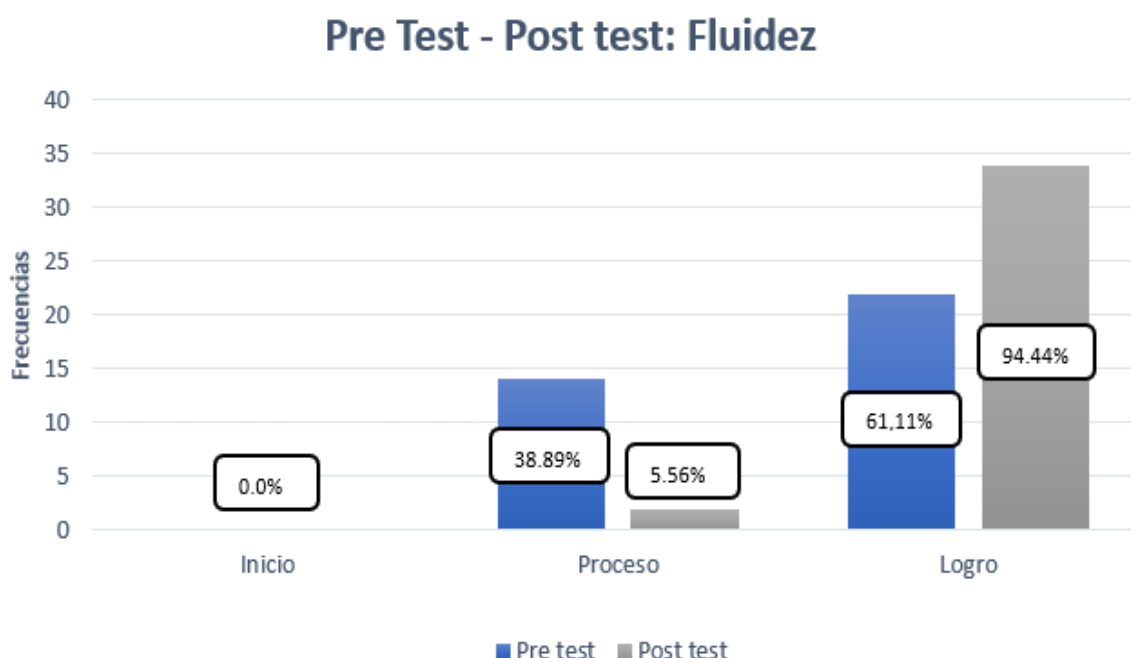


Figura 4 Resultados de la dimensión Fluidez de la variable expresión oral en niños de 3 años de la I.E.I. “Innova Schools” -Huacho. (Pre test- Post test)

Interpretación: De acuerdo a los resultados de la tabla acerca de la dimensión 3 de la expresión oral en el pre test se muestra que el 61,11 % que representan a 22 estudiantes del total se encuentran en logro con respecto a la dimensión fluidez, sin embargo, el 38,89 % que hace referencia a 12 estudiantes se encuentran en nivel proceso. En el post test se muestra que el 94,44 % que representan a 34 estudiantes del total se encuentran en logro con respecto a la dimensión argumentación, sin embargo, el 5,56 % que hace referencia a 2 estudiantes se encuentran en nivel proceso.

Tabla 10

Prueba de Normalidad

La tabla a continuación, muestra resultados obtenidos de la prueba de normalidad en cada una de las dimensiones donde:

H₀: los datos muestran una distribución normal y simétrica.

H₁: los datos no muestran una distribución normal y asimétrica.

	Kolmogorov-Smirnov ^a		
	Estadístico	gl	Sig.
pretest-expresion oral	,118	36	,200*
posttest-expresion oral	,256	36	,000
pretest-pronuncia	,160	36	,020
posttest-pronuncia	,259	36	,000
pretest-argumentacion	,148	36	,045
posttest-argumentacion	,246	36	,000
pretest-fluidez	,138	36	,081
posttest-fluidez	,252	36	,000

*. Esto es un límite inferior de la significación verdadera.
a. Corrección de significación de Lilliefors

Regla de decisión:

Si $P > \alpha$: se acepta la hipótesis nula

Si $P < \alpha$: se rechaza la hipótesis nula

$\alpha = 0,05$ (margen de error)

Interpretación: Se observa en la tabla 14, algunos datos tienen distribución normal ($P > 0,05$) y otra distribución no normal ($P < 0,05$), en consecuencia, ante estos resultados se aplicarán pruebas paramétricas, las cuales permitirán establecer la correlación entre ambas variables juego simbólico y expresión oral, mediante la utilización de un programa.

Contrastación de hipótesis general:

H₀: No existe influencia del juego simbólico en la expresión oral de los niños de 3 años de la I.E. Innova Schools - Huacho – 2019.

H₁: Existe influencia del juego simbólico en la expresión oral de los niños de 3 años de la I.E. Innova Schools - Huacho – 2019.

Tabla 11

Resultados de la hipótesis general

Estadísticas para una muestra						
	N	Media	Desv. Desviación	Desv. promedio	Error	
Pretest-expresión oral	36	92,9444	19,40831	3,23472		
Post test- expresión oral	36	117,2500	11,27671	1,87945		

Prueba para una muestra						
Valor de prueba = 0						
	t	gl	Sig. (bilatera l)	Diferencia de medias	95% de intervalo de confianza de la diferencia	Inferior Superior
Pretest expresión oral	- 28,73 3	35	,000	92,94444	86,3776	99,5113
Post test expresión oral	- 62,38 5	35	,000	117,25000	113,4345	121,0655

Interpretación:

De los resultados, la significancia es 0,00 menor que ($p < 0,05$) lo que significa que se descarta la H_0 y se acepta la H_1 , así mismo existe una diferencia significativa entre los promedios del pre test con 28, 733 % y post test con 62, 385 % en relación al desarrollo de la expresión oral en los niños de 3 años de la I.E.I. "Innova Schools" - Huacho.

Toma de decisión:

Por lo tanto, se rechaza la hipótesis estadística nula, existiendo indicios suficientes para aceptar la hipótesis general.

Contrastación de hipótesis específica 1:

H₀: No existe influencia del juego simbólico en la descripción de la expresión oral de los niños de 3 años de la I.E. Innova Schools – Huacho – 2019.

H₁: Existe influencia del juego simbólico en la descripción de la expresión oral de los niños de 3 años de la I.E. Innova Schools – Huacho – 2019.

Tabla 12

Resultados de la hipótesis específica descripción

Estadísticas para una muestra						
	N	Media	Desv. Desviación	Desv. promedio	Error	
Pre test-pronuncia (Agrupada)	36	2,69	,467		,078	
Post test-pronuncia (Agrupada)	36	2,94	,232		,039	

Prueba para una muestra						
Valor de prueba = 0						
	t	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	95% de intervalo de confianza de la diferencia	Inferior Superior
pretest- descripción (Agrupada)	34,60 5	35	,000	2,694	2,54	2,85
Post test- descripción (Agrupada)	76,04 8	35	,000	2,944	2,87	3,02

Interpretación:

De los resultados, la significancia es 0,00 menor que ($p < 0,05$) lo que significa que se descarta la H₀ y se acepta la H₁, así mismo existe una diferencia significativa entre los promedios del pre test respecto a la dimensión 1 con 34,605 % y post test con 76,048 % en relación al desarrollo de la expresión oral en los niños de 3 años de la I.E.I. "Innova Schools" - Huacho.

Toma de decisión:

Por lo tanto, se rechaza la hipótesis estadística nula, existiendo indicios suficientes para aceptar la hipótesis específica 1.

Contrastación de hipótesis específica 2:

H₀: No existe influencia del juego simbólico en la argumentación de la expresión oral de los niños de 3 años de la I.E. Innova Schools – Huacho – 2019.

H_i: Existe influencia del juego simbólico en la argumentación de la expresión oral de los niños de 3 años de la I.E. Innova Schools – Huacho – 2019.

Tabla 13

Resultados de la hipótesis específica argumentación

Estadísticas para una muestra							
	N	Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio			
Post test-argumentación (Agrupada)	36	2,94	,232	,039			
Pre test-argumentación (Agrupada)	36	2,67	,535	,089			

Prueba para una muestra							
Valor de prueba = 0							
	t	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	95% de intervalo de confianza de la diferencia	Inferio r	Superio rior
Post test-argumentación (Agrupada)	76,048	35	,000	2,944	2,87	3,02	
Pre test-argumentación (Agrupada)	29,933	35	,000	2,667	2,49	2,85	

Interpretación:

De los resultados, la significancia es 0,00 menor que ($p < 0,05$) lo que significa que se descarta la H_0 y se acepta la H_2 , así mismo existe una diferencia significativa entre los promedios del pre test respecto a la dimensión 2 con 29,933 % y post test con 76,048 % en relación al desarrollo de la expresión oral en los niños de 3 años de la I.E.I. "Innova Schools" - Huacho. Toma de decisión: Por lo tanto, se rechaza la hipótesis estadística nula, existiendo indicios suficientes para aceptar la hipótesis específica 2.

Contrastación de hipótesis específica 3:

H_0 : No existe influencia del juego simbólico en la fluidez de la expresión oral de los niños de 3 años de la I.E. Innova Schools – Huacho – 2019.

H_1 : Existe influencia del juego simbólico en la fluidez de la expresión oral de los niños de 3 años de la I.E. Innova Schools – Huacho – 2019.

Tabla 14

Resultados de la hipótesis específica fluidez

Estadísticas para una muestra					
	N	Media	Desv. Desviación	Desv. promedio	Error
Pretest-fluidez (Agrupada)	36	2,61	,494		,082
Post test-fluidez (Agrupada)	36	2,94	,232		,039

Prueba para una muestra						
Valor de prueba = 0						
	t	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	95% de intervalo de confianza de la diferencia	Inferior Superior
Pretest- fluidez (Agrupada)	31,687	35	,000	2,611	2,44	2,78
Post test- fluidez (Agrupada)	76,048	35	,000	2,944	2,87	3,02

Interpretación:

De los resultados, la significancia es 0,00 menor que ($p < 0,05$) lo que significa que se descarta la H_0 y se acepta la H_1 , así mismo existe una diferencia significativa entre los promedios del pre test respecto a la dimensión 3 con 31,687 % y post test con 76,048 % en relación al desarrollo de la expresión oral en los niños de 3 años de la I.E.I. "Innova Schools" - Huacho.

Toma de decisión: Por lo tanto, se rechaza la hipótesis estadística nula, existiendo indicios suficientes para aceptar la hipótesis específica 3.

IV. Discusión

Hoy en día trabajamos en la educación inicial en base a la aplicación de juegos, que fortalecen, desarrollan y motivan a nuestros niños al aprendizaje integral de todas sus áreas, desde tiempos ancestrales los seres humanos han jugado, es una actividad innata, concertadora, elocuente, de disfrute no solo en niños sino también en adultos. Con pruebas científicas que esta actividad fomenta las conexiones neuronales en el niño y propicia un aprendizaje significativo. La función simbólica se fortalece en el niño desde que promedian los dos años donde este va creando un mundo interno que poco a poco lo ira reflejando mediante la abstracción de diferentes momentos del día como, por ejemplo: la casita, los bomberos, policías, etc. donde se observa y comprende cómo piensa, siente y cree el niño. Minedu (2018) establece “el niño va a la escuela a aprender, y lo hace jugando”(p.18) con lo que a partir de los últimos años se viene trabajando en la integración del juego con el aprendizaje propiciando dentro del aula diferentes momentos y sectores que incentivan esta actividad.

Los resultados obtenidos en la presente investigación respecto a la aplicación de un programa de juego simbólico respecto a la influencia de la expresión oral arrojaron de acuerdo a los resultados de la tabla, muestra que el 72, 2% que representa a 26 niños y niñas del total se encuentran en logro con respecto a la expresión oral, sin embargo, el 27, 8 % que hace referencia a 10 niños se encuentran en proceso en la aplicación de nuestro pre test, luego de esto se aplicó el programa conformado por veinte sesiones en diferentes días y con los niños en su ambiente natural, el aula posterior se concluyó aplicar el post test De acuerdo a los resultados de la tabla acerca de post test se muestra que el 94,4% que representa a 34 niños y niñas del total se encuentran en logro con respecto a la expresión oral, sin embargo, el 5,6 % que hace referencia a 2 niños se encuentran en proceso. Encontramos entonces que hay una relación entre la aplicación del programa “Como si...” basada en actividades de juego simbólico con el desarrollo de la expresión oral en sus tres diferentes dimensiones: descripción, argumentación y fluidez. Encontrándose de resultado la aceptación la hipótesis general así mismo existe una diferencia significativa entre los promedios del pre test con 28, 733 % y post test con 62, 385 % en relación al desarrollo de la expresión oral en los niños de 3 años de la I.E.I. “Innova Schools” - Huacho. Es decir, se comprobó la nulidad de la hipótesis nula, aceptando la hipótesis general.

Chamorro (2017) en su tesis sobre la aplicación de un programa basado también en la función simbólica llega a las conclusiones de relación entre la variable habilidades sociales, en la medida del pre test y post test presento una disminución notable del 100 % del total de estudiantes que llegaron a un nivel bajo del 0 % del nivel al aplicar un programa basado en juegos simbólicos. Mientras que en Matamoros y Corichaua (2017) en su tesis sobre la utilización de la función simbólica para el fortalecimiento de las habilidades sociales también encontró que después de aplicar los juegos simbólicos, el 96.7 % presentan una buena habilidad social, logran interactuar mejor y desarrollaron su expresión oral. En conclusión, el juego simbólico es una estrategia importante y vital no solo para el fortalecimiento de la expresión oral sino también en el fortalecimiento de las habilidades sociales donde permiten en nuestros niños asumir liderazgo, sociabilizar, desarrollar empatía, buena vibra, trabajo en equipo, etc. Otra área para que fortalece el uso de juegos simbólicos es la cognitiva donde mediante juegos el niño desarrollara sus sentidos, capacidad de resolución problemas, abstracción de los objetos, permanencia del objeto, etc. Su capacidad de razonar se forma y vuelve comprensibles actividades adultas que el decide imitar como jugar a la tiendita, imitando comprar productos y utilizar dinero, aunque desconoce en realidad el simbolismo de este y su utilidad real. En el área motora el juego simbólico desarrolla la capacidad de coordinar miembros inferiores y superiores, ganando tonicidad muscular, equilibrio, afianzamiento motor grueso y fino, definición de su esquema corporal, etc. En el lenguaje el juego es una de las principales estrategias de motivar y propiciar en el niño el uso de su vocabulario y conformar su vocabulario que día a día se encuentra en formación y el ambiente es un estimulante activo de la formación de este.

Ante esto Jiménez (2010) "el lenguaje del niño es progresivo, contextualizado y activo desarrollado en el ambiente que se encuentre" (p. 46) reconociéndose la importancia del ambiente estimulante para el desarrollo del lenguaje y posteriormente su expresión oral. Por otro lado, Badia y Vilá (2005) dicen sobre la expresión oral "es el uso de la lengua de forma reflexiva y regulada, pero al mismo tiempo de forma desinhibida". (p.6) reconociéndose que la expresión oral no se desarrollará de forma adecuada en un ambiente coactivo donde no se respete el derecho del niño a la libertad en torno a expresión de ideas, pensamientos, sentimientos, opiniones, críticas, etc. sino que la lengua se ve fortalecida por el ambiente que le permite formarla de forma adecuada y según las normas específicas del lenguaje. Desde pequeños nos vemos influenciados por el entorno mamá, papá y miembros de la familia promueven mediante diferentes actividades en su momento lúdicas la expresión

de sentimientos expresados en este momento del crecimiento de manera gestual. Posterior a esto nuestro ambiente se ve influenciado por colores, sonidos, formas, etc. que enmarcan en nuestro sistema nervioso un preámbulo de las palabras que en un futuro utilizaremos al igual que una definición previa del mismo. Con la llegada del lenguaje la capacidad de desinhibirnos y dar a conocer opiniones en un primer punto se vuelve importante para nosotros, más los adultos alrededor aun no le suman la importancia debida sino como parte de su formación, creyendo erradamente que la opinión de los niños en ese momento carece de fundamento aun y donde si no saben cómo guiar esta actividad, el niño no tendrá la confianza necesaria para continuar explorando su mundo mediante la utilización de su lenguaje y expresión oral.

Piaget menciona el juego acompaña al niño en las diferentes etapas de su vida, siendo cambiante y presentando diversas características durante cada una de estas, las estructuras mentales cambian, los procesos mentales se transforman y por ende el aprendizaje se desarrolla. Piaget reconoce la existencia del juego simbólico durante la etapa preoperacional, donde el niño será capaz de animar a un objeto inanimado, proponiendo para características que ha observado en su entorno o que plasma de su imaginación. Con este tipo de juego Piaget reconoce que el niño necesita crear y producir nuevos pensamientos para llegar al siguiente nivel de juego, el juego reglado. Actividad que se ve respetada en nuestro programa proponiendo actividades adecuadas y de acuerdo a la edad de los niños, sus intereses y necesidades.

La expresión oral tiene por teoría a Noah Chomsky(1980) planteada acerca de la adquisición del lenguaje donde establece que todos los seres humanos nacemos con un dispositivo innato para el habla. Chomsky plantea que todos los idiomas del mundo tienen una cierta similitud por lo cual pueden ser aprendidos y presentan el mismo proceso de adquisición en todos los seres humanos. Así mismo para él, la decodificación de este lenguaje está en nuestros genes. Este proceso de adquisición se plantea desde el nacimiento donde en el cerebro la existencia de un dispositivo permite la decodificación de la información asimilando las reglas y palabras del idioma además de mezclar conceptos, construir palabras y plantear frases. Por lo mencionado anteriormente el programa planteado trabaja en base a las características lingüísticas y expresivas de nuestros niños, brindándole la estimulación cognitiva necesaria para desarrollar su habilidad comunicativa y expresiva.

Quispe (2017) en su tesis acerca del juego simbólico para el fortalecimiento de la fluidez y claridad oral, en sus conclusiones se determinó la efectividad del programa “juego simbólico” en la fluidez y claridad de la oralidad ; teniendo como resultados la fluidez y claridad en la primera observación un 37,7059 de resultado; pero después de aplicar el programa basado en juegos , resulto un nivel de 69,1176; por lo tanto se determino la valia del programa y la efectividad de su uso para el fortalecimiento de habilidades orales en niños de 5 años.

En nuestra investigación se presentó también la dimensión fluidez donde los resultados en la dimensión 3 de la expresión oral en el pre test se obtuvo el 61,1 % que representan a 22 estudiantes del total se encuentran en logro con respecto a la dimensión fluidez, sin embargo, el 38,9 % que hace referencia a 12 estudiantes se encuentran en nivel proceso y post test se obtiene que el 94,4 % que representan a estudiantes del total se encuentran en logro en la dimensión argumentación, sin embargo, el 5,6 % que hace referencia a 2 estudiantes se encuentran en nivel proceso. Por lo cual se comprueba la efectividad del programa en referencia a la dimensión fluidez donde se observa un avance significativo de los niños del nivel proceso a logro.

Puaquiza, M. (2017) en su tesis sobre el juego simbólico y el fortalecimiento del lenguaje en el centro infantil Lemcis Plus, de la ciudad de Ambato, ente las conclusiones se determinó que con la aplicación de la evaluación inicial que los estudiantes entre 3 y 4 años no alcanzan el grado de descripción correspondientes, la aplicación del post tests reflejan que el 80 % se ubican en el grado medio alto y el 20 % en el grado medio respecto a su habilidad de argumentar. En nuestra investigación en la dimensión de argumentación de acuerdo a los de la tabla acerca de la dimensión 2 de la expresión oral en el post test se evidencia que el 69,9 % que representan a 25 estudiantes del total se encuentran en logro en referencia a la dimensión argumentación, sin embargo, el 27,8 % que hace referencia a 10 estudiantes se ubican en nivel proceso y por último el 2,8 % haciendo referencia a 1 niño (a) se encuentra en nivel inicio. Así mismo en la aplicación de nuestro post test se obtuvo acerca de la dimensión 2 de la expresión oral en el post test se evidencia que el 94,4 % que representan a 34 estudiantes del total se encuentran en logro con respecto a la dimensión argumentación, sin embargo, el 5,6 % que hace referencia a 2 estudiantes se encuentran en nivel proceso. Por cual se puede asumir que con respecto a esta dimensión y al obtener resultados favorables el programa basado en juegos es eficiente para el fortalecimiento de la habilidad argumentación.

Con respecto a nuestra tercera dimensión encontramos que en ninguna tesis de antecedentes se ha tomado en cuenta la dimensión de descripción en nuestra investigación por otro lado se obtuvieron como resultados favorables, de la dimensión 1 de la expresión oral en el pre test se observa que el 69,4 % que representan a 25 estudiantes del total se encuentran en logro en énfasis a la dimensión descripción, sin embargo, el 30,6 % que hace referencia a 11 estudiantes se encuentran en nivel proceso. Acerca de la dimensión 1 de la expresión oral en el post test se observa el 94,4 % que representan a 34 estudiantes del total se encuentran en logro, acerca de la dimensión descripción, sin embargo, el 5,6 % que hace referencia a 2 niños se encuentran en nivel proceso. Por lo cual se puede mencionar que, aunque no ha sido trabajado con anterioridad el programa de juego simbólico "Como si..." demuestra eficacia en el fortalecimiento de la capacidad de descripción en nuestros niños menores de 3 años en la I.E.I "Innova Schools" - Huacho.

Sarlé (2000) "La interpretación dramática de cuentos, canciones, poesías y hechos de la vida cotidiana formaba parte de las primeras actividades que se proponían para la enseñanza" (p.43) donde se plantea la utilización de los cuentos como parte importante del desarrollo no solo del vocabulario y capacidad de imaginación sino también del desarrollo de la expresión del lenguaje y expresión oral. Es así que tenemos en nuestra investigación los resultados, la significancia es 0,00 menor que ($p < 0,05$) lo que significa que se descarta la H_0 y se acepta la H_i , así mismo existe una diferencia significativa entre los promedios del pre test con 28, 733 % y post test con 62, 385 % en relación al desarrollo de la expresión oral en los niños de 3 años de la I.E.I. "Innova Schools" - Huacho. Se rechazó la hipótesis estadística nula, aceptando la hipótesis general de que si existe influencia del juego simbólico en la expresión oral de los niños de 3 años de la I.E. Innova Schools - Huacho – 2019. Quispe (2017) en su tesis acerca de la eficacia de su programa sobre fluidez y claridad plantea la hipótesis general donde plantea el valor de significancia es de 0.000, y se va rechazada la hipótesis nula y se verifica la hipótesis general. Por consiguiente, al contrastar ambas hipótesis se encuentra la existencia de la influencia del juego simbólico con la variable expresión oral.

En conclusión se determina que en la investigación se aplicó un programa de expresión oral donde encontramos que los niños en un inicio estaban en proceso del desarrollo de esta capacidad, contando en el aula con pocos momentos de juego simbólico participativo tanto grupal como individual por lo cual se sugiere a las docentes encontrar

momentos oportunos para la realización de estas actividades dentro y fuera del aula, así como propiciar también en casa la realización de actividades lúdicas con finalidad simbólica para la potencialización de esta habilidad. Contrastando con anteriores investigaciones encontramos la misma significancia de eficiencia, lográndose en algunos casos alcanzar un porcentaje de 100 % de la eficacia del programa, en nuestro caso el porcentaje alcanzado posterior a la aplicación del post test es de 94,4 % en nivel de logro y 5,6 % en nivel proceso el fortalecimiento de la expresión oral.

Se asume la importancia de la aplicación del programa concluyendo la veracidad de diversas teorías mencionadas donde se asumen y refieren la importancia de la función simbólica como actividad lúdica y su eficacia en la formación y fortalecimiento de las habilidades no solo de expresión oral sino de desenvolvimiento en todas sus áreas tales como cognitivas, motoras, sociales, afectivas, lenguaje. Es por todo lo mencionado con anterioridad y la comprobación de eficacia que se recomienda a los docentes no solo del nivel inicial sino también a docentes de primaria y secundaria darle valor a esta actividad tan primordial como es el juego para ser utilizado de forma adecuada y respetando el principio más básico para su desarrollo mental, motor, social y emocional de nuestros niños, la recreación.

V. Conclusiones

Primera:

El nivel de expresión oral en nuestros niños de 3 años de edad de la I.E.I "Innova Schools"-Huacho - 2019, antes de aplicar el programa de juego simbólico (Pretest) es de 72 % porcentaje que se encuentran en el nivel "logro". Al evaluar la eficacia del programa juego simbólico la mejora del nivel de la variable expresión oral se demuestra obteniendo un 94,4 % escala de "logro" y 5,6 % en nivel "proceso" en nuestro post test.

Segunda:

Al evaluar el efecto del programa de juego simbólico "Como si..." en la mejora del nivel de la dimensión describe, se obtiene en el pre test que el 69,9 % de los estudiantes se encuentran en la escala en nivel "logrado", el 30,6 %, en la escala "proceso". En el post test, los resultados registran que el 94 % de los estudiantes se ubican en la escala "logro" y el 6 % en la escala "proceso".

Tercera:

Al evaluar el efecto del programa de juego simbólico "Como si..." en la mejora del nivel de la dimensión argumenta; en su pre test, se registró que el 69,4 % de los estudiantes se encuentran en la escala "logro", el 27,8 %, en la escala "proceso" y 2,8 % en la escala "inicio". En el post test, los resultados fueron que el 94,4% de los estudiantes se ubican en escala "logro", el 5,6 % en la escala "proceso" y ninguno en escala "inicio".

Cuarta:

Al evaluar el efecto del programa de juego simbólico "Como si..." en la mejora del nivel de la dimensión fluidez; en su pre test, se registró que el 61,9 % de los estudiantes se encuentran en escala "logro", el 38,9 %, en escala "proceso". En el post test, los resultados fueron que el 94,4% de los estudiantes se ubican en escala "logro", el 5,6 % en la escala "proceso" y ninguno en escala "inicio".

VI. Recomendaciones

Primera:

Los docentes deben incorporar en las actividades diarias dentro de su planificación curricular, actividades lúdicas basadas en juegos simbólicos que promuevan y fortalezcan las diferentes áreas de nuestros niños, teniendo presente que la investigación ha determinado la mejora del fortalecimiento de la expresión oral con la ejecución del programa.

Segunda:

Motivar a los docentes en la capacitación continua sobre el fortalecimiento innovadoras y nuevas estrategias para el logro de aprendizajes en nuestros niños. El conocimiento es base para que se valore no solo en el colegio sino también en casa que la actividad lúdica es más que una actividad de distracción, es una fuente de aprendizaje.

Tercera:

La participación activa de los padres dentro del fortalecimiento de la expresión oral es importante para un adecuado resultado, teniendo presente que hoy en día el uso de las habilidades blandas es muy importante en el mundo competitivo laboral. Organizar talleres de fortalecimiento de conocimientos y mesas de dialogo fortalecen el conocimiento sobre la importancia del juego simbólico y como repercute de manera positiva en el fortalecimiento de habilidades de los estudiantes.

Cuarta:

Se recomienda tomar la presente investigación Programa juego simbólico “Como si...” de una institución educativa inicial - Huacho – 2019, como inicio del desarrollo de la habilidad de expresión y como potenciarla, reforzarla, desarrollar y fortalecerla, el uso de la investigación está a disposición de quien lo solicite en busca de lograr el desarrollo integral del niño.

Referencias

- Aburto, A. y Gama, J. (agosto, 2013). *Red de revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal*. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=67628073005>.
- Aquino, F. y Sánchez, I. (diciembre, 1999). *Revista Tiempo de Educar*. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=31100207>.
- Arévalo, M. (2016). El juego como estrategia pedagógica para el aprendizaje significativo en el aula jardín —al del hogar infantil asociación de padres de familia de Pasacaballos (tesis de licenciatura). Recuperado de: <http://repositorio.unicartagena.edu.co:8080/jspui/bitstream/11227/5363/1/TESIS%20DE%20GRADO.pdf>.
- Arenas, C.; Arenas, G. (2018). Aplicación de juegos simbólicos para estimular la socialización en los niños de cinco años de la I.E. Alto La Punta – Mollendo – Arequipa – 2017. (Tesis de Bachiller, Universidad José Faustino Sánchez Carrión). (Acceso el 9 de noviembre del 2019)-
- Ariza, M. (diciembre, 2010). *Revista Lengua y Literatura Española* (N° 1). Recuperado de <http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:XINGbSajeMoJ:www.mallorcaweb.net/colsantoniab/Ampliaciones/La%2520descripcion.pdf+&cd=1&hl=es&ct=clnk&gl=pe>
- Ávila, H. (2016). *Introducción a la Metodología de la Investigación*. México: Cautemoc..
- Baquero, S.; Rodríguez, S.; Carrillo, S. (2019). El juego simbólico como propuesta pedagógica para desarrollar la expresión oral en niños y niñas - Colombia (Tesis de licenciatura) Recuperado de <https://repository.ucc.edu.co/bitstream/20.500.12494/7963/1/Trabajo%20de%20Grado%20-%20EDV..pdf>.
- Báralo, M. (2001). *El desarrollo de la Expresión Oral en el Aula*. España: Nebrija.
- Bautista, M. (2009). *Metodología de la Investigación* (3^{ra} ed.). Venezuela: Tapitip.

- Benítez, M. (marzo, 2009). *Revista de Innovación y experiencias educativas*. Recuperado de: www.a-prenderjugando.com.pe.
- Bernal, C. (2010). *Metodología de la Investigación*. (3.^{ra} ed.). Colombia: Person.
- Bronckart, J. (1980). *Teorías del lenguaje*. Barcelona: Heder.
- Brooker, L. y Whoohhead, L. (2013). *El derecho al Juego*. Recuperado: <http://iin.oea.org/pdf-iin/RH/El-derecho-al-juego.pdf>.
- Calle, D. (2018). El juego simbólico y su incidencia en el desarrollo del lenguaje oral en niños de 5 años de la I.E.I. "Juan Pablo II" - Callao, 2014 (Tesis de maestría). Recuperado de http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/12812/Calle_SDJ.pdf?sequence=1&isAllowed=y.
- Canales, M. (2006). *Metodologías de Investigación Social*. Chile: LOM Ediciones.
- Carrasco, P. (2017). El juego simbólico en el desarrollo social de los niños de 3 y 4 años- Ecuador. (Tesis de Licenciatura) recuperado de repositorio <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/UPS-CT006603>.
- Carrasco, S. (2006). *Metodología de la Investigación*. Recuperado de https://www.academia.edu/26909781/Metodologia_de_La_Investigacion_Cientifica_Carrasco_Diaz_1
- CTELS (abril, 2018). Connecticut Early Learning and Developments standards. Recuperado de www.ct.gov/oec/elds.
- Cervera, (2006). *Revista de Biblioteca Virtual*. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2280354>.
- Chamorro, J. (2017). Programa juego simbólico para el desarrollo de habilidades sociales en niños I.E.I. 86- Santa Rosa – Callao, 2017. (Tesis de licenciatura, Universidad Cesar Vallejo) (Acceso el 12 de noviembre 2019).
- Delante, F (diciembre, 1995). *L'enfaunl du sonore au musical*. Recuperado de <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.09>.

- Estavillo, M. (diciembre, 2001). *Revista de Interuniversitaria de Formación del Profesorado* (Nº 42). Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=521751974012>.
- Fernández R., Hernández, C. y Baptista, P. (2014) *Metodología de la investigación*. (6 ed.) México: McGraw-Hill/Interamericana editores S.A.
- FONDEP: Fondo Nacional de Desarrollo de la Educación Peruana. (agosto 2019). *Ministerio de Educación*. Recuperado de <http://educared.fundaciontelefonica.com.pe/blog/actualidad/minedu-yfondeplanzanconcurso-para-promover-innovacion-educativa/>.
- Fumagalli, J. et al. (2017). *Trends in Psychology Magazine* Vol. 25 (Nº 3). Recuperado de http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:CMGiSDLv_qMJ:www.scielo.br/scielo.php%3Fscript%3Dsci_abstract%26pid%3DS2358-18832017000300983%26lng%3Den%26nrm%3Diso%26tng%3Des+%&cd=1&hl=es&ct=clnk&gl=pe
- Galán, E. (diciembre, 2005). *International Journal of Developmental and Educational Psychology* (vol. 3). Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=349832310025>.
- Gallardo, J. (junio, 2018). *Revista Educativa Hekademos* (24). Recuperado de <https://www.researchgate.net/publication/327746069>.
- Gonzales, C. y Soloviera, Y. (2013). *DOI. Revista Impacto* (Vol.8). Recuperado de <file:///C:/Users/Kami/Downloads/DialnetImpactoDelJuegoDeRolesSocialesEnLaFormacionDeLaFun-6059403.pdf>.
- Horche, R. y Marco, M. (2006). *El concepto de Fluidez en la expresión oral*. España: Alborro.
- Jaramillo, L. (2007). *Red de Revistas Científicas, de America Latina, España y el Caribe*. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=85300809>.
- Jiménez, M. (2010). *Psicología del desarrollo en la etapa de educación infantil*. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3332436>

Jiménez, M. (1998). *Metodología de la Investigación*. La Habana: Ciencias Médicas.

Libertad, M., Zappino, L. y Cammaree, G. (2019). *Aprendizaje significativo a través del juego*. Argentina: Ediciones Educativas.

López, I. (marzo, 2010). *Revista de la Educación en Extremadura* (00098). Recuperado de accionsindical@anpebadajoz.es

Lucas, A. (Setiembre, 2014). *Revista Española de Pedagogía* (N°173). Recuperado de <https://revistadepedagogia.org/wp-content/uploads/2018/04/3-El-Proceso-de-Socializaci%C3%B3n.pdf>

Moreno, J. (2002) *Aprendizaje a través del juego*. España, Málaga: Aljibe

Matamoras, O. y Corichaua, K. (2017). Juego simbólico en las habilidades sociales en niños y niñas de 5 años, de la Institución Educativa Inicial N° 107 – Huancavelica – 2017(Tesis de licenciatura). Recuperado de [repositorio.unh.edu.pe › bitstream › handle › UNH › TESIS MATAMOROS](http://repositorio.unh.edu.pe/bitstream/handle/UNH/TESIS%20MATAMOROS).

Márquez, I. (2015). Desarrollo de las capacidades comunicativas y sociales en niños de 2-3 años durante el juego simbólico – Ecuador (Tesis de maestría). Recuperado de <http://repositorio.puce.edu.ec/bitstream/handle/22000/8464/Tesis%20de%20grado-%20Mar%C3%ADa%20Isabel%20M%C3%A1rquez.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Martínez, N. (febrero, 2011). *Revista Innovaciones y Experiencias Educativas* (N° 39). Recuperado de https://archivos.csif.es/archivosandalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_39/NATALIA_MARTINEZ_URBANO_01.pdf

Martínez, A., Tocto, C. y Palacios, L. (diciembre, 2015). *Revista UCV-HACER. Revista de Investigación y Cultura*, vol. 4 (N° 2). Recuperado de [http://www .redalyc .org/articulo.oa?id=521751974012](http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=521751974012)

Mejía, C. y Urrea, A. (2015). *Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal* (N°2). Recuperado de <https://www .redalyc.org/pdf/4137/413740778008.pdf>

- Meneses, M. y Monge, M. (2001). *El juego en los niños: Enfoque teórico*. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf>
- Menti, A. y Rosemberg, C. (2016). *Revista de la Universidad del Valle*. Recuperado de <http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:braL-wDX0r8J:www.scielo.org.co/pdf/leng/v44n2/v44n2a06.pdf+&cd=2&hl=es&ct=clnk&gl=pe>.
- MINEDU (2018). *Planificación en Educación Inicial*. Recuperado de: <http://www.drec.gob.pe/wp-content/uploads/2017/05/la-planificacion-en-la-educacion-inicial-guia-orientaciones.pdf>
- MINEDU (2019). *Juego Simbólico en la hora del Juego Libre en los Sectores*. (1° ed.). Perú: Amauta Impresiones Comerciales S.A.C.
- Monje, C. (2011). *Metodología de la Investigación Cuantitativa y Cualitativa*. Colombia: Neiba.
- Montes, F. (2018). *Basic rules for speaking well in public* (N°51). Recuperado de https://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:UIwZ55_vDkQJ:https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo%3Fcodigo%3D6332795+&cd=2&hl=es&ct=clnk&gl=pe
- Moreno, J. (2002). *Aprendizaje a través del juego*. España: Aljibe.
- Muñoz, J. (enero, 2009). *Innovación y Experiencias Educativa*. Recuperado de https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Número_14/JOSE%20MARIA_MUNOZ_1.pdf
- Niño, v. (2011). *Metodología de la Investigación*. Colombia: Edicionesdelau.
- Ortego, M., López, S. y Alvarez, M. (2010). *La Socialización*. Recuperado de https://ocw.unican.es/pluginfile.php/1420/course/section/1836/tema_03.pdf
- Oyarzun, N. (enero, 2018). *Revista Boletín Redipe* (N° 1). Recuperado de <https://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:oPMq93qZPyUJ:https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6804246.pdf+&cd=1&hl=es&ct=clnk&gl=pe>

- Prudencio, L. (2018). El juego como estrategia para el aprendizaje significativo de las matemáticas en los estudiantes de 4 años de la IEI. Amarilis - Shelby - Pasco – 2018 (tesis de maestría, Universidad Cesar Vallejo). (Acceso el 14 de julio 2019)
- Puaquiza, M. (2017). El juego simbólico en el desarrollo del lenguaje en niños de 3 a 4 años del centro del desarrollo infantil Lemcis Plus, Colombia (tesis de licenciatura). Recuperada de <https://repositorio.uta.edu.ec> › jspui › bitstream › Mg.Ps.Ed.883.doc
- Quispe, U. (2017). Efectividad del programa de juego simbólico en la fluidez y claridad de la expresión oral en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Adventista Americana, Juliaca – 2016 (tesis de licenciatura). Recuperada de <https://repositorio.upeu.edu.pe> › bitstream › handle › Urbana_Tesis_Bachille.
- Rodríguez, K. (2015). El juego simbólico y su influencia en el pensamiento creativo del nivel inicial CNN ‘Mis pequeños angelitos, 2014-2015, Ecuador (tesis de licenciatura) recuperado de <https://repositorio.upse.edu.ec> › xmlui › handle.
- Salas, A. (junio, 2002). *Revista Electrónica "Actualidades Investigativas en Educación"*. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44720104>.
- Santibañez, C., Migdalek, M. y Rosemberg, C. (octubre, 2014). *Revista Signos: Estudios de Lingüística*. Recuperado de <https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?script=sciarttext&pid=S0718-09342014000300005>.
- Santos, s., Berenguer, A. y Romero, J. (2002). *Revista de Asociación de Autores de Teatro* (Número 10). Recuperado de www.mmp triana.com.
- Sarlé, P. (diciembre, 2000). *Dramatic Play, Early Childhood Education, and School Learning* (Vol. 9). Recuperado de <http://www.psykhe.cl/index.php/psykhe/article/view/448>.
- UNICEF (2018) *Fondo de las Naciones Unidad para la Infancia*. Nueva York.

- Viera, T. (diciembre, 2003) *Revista Universidades*. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=37302605>.
- Villegas, M. y Contreras, P. (2018). Modificación de la función familiar a partir de un programa basado en juegos de recreación y juegos simbólicos- México (Tesis de Licenciatura) recuperado de https://dialnet.unirioja.es/ser_vlet/articulo?codigo=6681622.
- Valle, A., Rodríguez, S. y Regueiro, B. (2015). *Motivación y Aprendizaje Escolar*. Madrid: Editorial CCS.
- Vosniau, S. (junio, 2006). *Magazine Educational Practices*. Recuperado de <http://www.ibe.unesco.org>
- Whitebride et al (noviembre, 2017). *Creative Common Attribution LEGO Foundation* . Recuperado de <http://creativecommons.Org/licenses/by-nc-sa/3.09>.
- Zarate, A. (2017). El juego simbólico y la construcción del sujeto, sobre la relación adulto-niño, España (Tesis doctoral). Recuperado de <https://reunir.unir.net/bitstream/handle/bofarull.sanz.pdf>

ANEXOS

Anexo 01. Instrumento

GUÍA DE OBSERVACIÓN PARA EVALUAR LA EXPRESIÓN ORAL

La investigadora observa el comportamiento de los estudiantes y valora con:

INICIO (1)	PROCESO (2)	LOGRO (3)
----------------------	-----------------------	---------------------

Estudiante:.....

N°	ÍTEMS	INICIO (1)	PROCESO (2)	LOGRO (3)
DIMENSIÓN 1: DESCRIPCIÓN				
01	Pronuncia sonidos onomatopéyicos de animales.			
02	Pronuncia sonidos onomatopéyicos de objetos.			
03	Pronuncia palabras de acuerdo a su edad.			
04	Realiza preguntas a sus compañeros durante el juego.			
05	Realiza preguntas a los adultos cercanos acerca de sus juegos.			
06	Emite frases u oraciones completas.			
07	Las frases u oraciones presentan coherencia entre sí.			
08	Describe objetos que observa en sus juegos.			
09	Describe situaciones que se presentan en el juego.			
10	Describe con sus propias palabras un relato a sus compañeros.			
11	Utiliza títeres para describir un relato a sus compañeros.			
12	Utiliza un tono de voz adecuado.			
13	Modula su tono de voz según sea necesario.			
14	Presenta un ritmo constante al hablar.			
15	Evita gritar durante el juego.			
16	Expresa verbalmente cuando algo le desagrada.			
DIMENSIÓN 2: ARGUMENTACIÓN				
17	Utiliza un vocabulario variado en sus representaciones.			

18	Evita repetir palabras al hablar.			
19	Pregunta a los adultos cuando no conoce alguna palabra.			
20	Durante sus juegos presenta coherencia al hablar.			
21	Demuestra cordialidad al responder preguntas.			
22	Responde a preguntas de adultos cercanos.			
23	Responde a preguntas de sus compañeros.			
24	Utiliza palabras pertinentes al responder preguntas de adultos y/o compañeros.			
25	Intercambia ideas con sus compañeros durante sus juegos.			
26	Espera su turno para hablar.			
27	Demuestra iniciativa para empezar conversaciones.			
28	Demuestra seguridad al hablar durante sus juegos.			
29	Demuestra seguridad al entablar conversaciones con sus compañeros.			
30	Logra sostener una conversación entre compañeros.			
31	Brinda aportes significativos a las conversaciones.			
32	Da a conocer opiniones personales acerca de los juegos realizados.			
33	Demuestra alegría al realizar representaciones.			
34	Disfruta la realización de bailes, danzas; reproduciéndolos con alegría.			
DIMENSIÓN 3: FLUIDEZ				
35	Utiliza gestos al relacionarse: saludos de mano, abrazos, chócatela, etc.			
36	Utiliza gestos al hablar: mueve las manos, sonrisa, etc.			
37	Demuestra control corporal al hablar.			
38	Demuestra control de sus emociones utilizando gestos adecuados.			
39	Demuestra agrado al interactuar con sus compañeros.			
40	Articula adecuadamente las palabras cuando habla.			
41	Sus compañeros entienden lo que dice.			
42	Expresa con claridad sus ideas.			

Anexo 02. Validación del instrumento



UCV
FACULTAD DE POSTGRADO

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

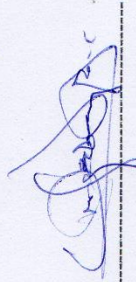
N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		SI	No	SI	No	SI	No	
DIMENSIÓN 1: DESCRIPCIÓN								
01	Pronuncia sonidos onomatopéyicos de animales.	X		X		X		
02	Pronuncia sonidos onomatopéyicos de objetos.	X		X		X		
03	Pronuncia palabras de acuerdo a su edad.	X		X		X		
04	Realiza preguntas a sus compañeros durante el juego.	X		X		X		
05	Realiza preguntas a los adultos cercanos acerca de sus juegos.	X		X		X		
06	Emitte frases u oraciones completas.	X		X		X		
07	Las frases u oraciones presentan coherencia entre sí.	X		X		X		
08	Describe objetos que observa en sus juegos.	X		X		X		
09	Describe situaciones que se presentan en el juego.	X		X		X		
10	Describe con sus propias palabras un relato a sus compañeros.	X		X		X		
11	Utiliza títeres para describir un relato a sus compañeros.	X		X		X		
12	Utiliza un tono de voz adecuado.	X		X		X		
13	Modula su tono de voz según sea necesario.	X		X		X		
14	Presenta un ritmo constante al hablar.	X		X		X		
15	Evita gritar durante el juego.	X		X		X		
16	Expresa verbalmente cuando algo le desagradó.	X		X		X		
DIMENSIÓN 2: ARGUMENTACIÓN								
17	Utiliza un vocabulario variado en sus representaciones.	X		X		X		
18	Evita repetir palabras al hablar.	X		X		X		
19	Pregunta a los adultos cuando no conoce alguna palabra.	X		X		X		
20	Durante sus juegos presenta coherencia al hablar.	X		X		X		
21	Demuestra cordialidad al responder preguntas.	X		X		X		
22	Responde a preguntas de adultos cercanos.	X		X		X		
23	Responde a preguntas de sus compañeros.	X		X		X		
24	Utiliza palabras pertinentes al responder preguntas de adultos y/o compañeros.	X		X		X		
25	Intercambia ideas con sus compañeros durante sus juegos.	X		X		X		
26	Espera su turno para hablar.	X		X		X		
27	Demuestra iniciativa para empezar conversaciones.	X		X		X		
28	Demuestra seguridad al hablar durante sus juegos.	X		X		X		
29	Demuestra seguridad al entablar conversaciones con sus compañeros.	X		X		X		
30	Logra sostener una conversación entre compañeros.	X		X		X		
31	Brinda aportes significativos a las conversaciones.	X		X		X		
32	Da a conocer opiniones personales acerca de los juegos realizados.	X		X		X		
33	Demuestra alegría al realizar representaciones.	X		X		X		

34	Disfruta la realización de bailes, danzas; reproduciéndolos con alegría.	X							
	DIMENSIÓN 3: FLUIDEZ								
35	Utiliza gestos al relacionarse: saludos de mano, abrazos, chócatela, etc.	X							
36	Utiliza gestos al hablar: mueve las manos, sonrisa, etc.	X							
37	Demuestra control corporal al hablar.	X							
38	Demuestra control de sus emociones utilizando gestos adecuados.	X							
39	Demuestra agrado al interactuar con sus compañeros.	X							
40	Articula adecuadamente las palabras cuando habla.	X							
41	Sus compañeros entienden lo que dice.	X							
42	Expresa con claridad sus ideas.	X							

Observaciones (precisar si hay suficiencia): _____

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [X] Aplicable después de corregir [] No aplicable []
 Apellidos y nombres del juez validador. DNI Mg: Dr. Patricia Berrios Luis Agosto DNI: 07302598
 Especialidad del validador: Psicología Educativa

16 de 11 del 2019



Firma del Experto Informante.

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo
³Claridad: Se entiende sin dificultad 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 / items	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		SI	No	SI	No	SI	No	
DIMENSION 1: DESCRIPCIÓN								
01	Pronuncia sonidos onomatopéyicos de animales.	X		X		X		
02	Pronuncia sonidos onomatopéyicos de objetos.	X		X		X		
03	Pronuncia palabras de acuerdo a su edad.	X		X		X		
04	Realiza preguntas a sus compañeros durante el juego.	X		X		X		
05	Realiza preguntas a los adultos cercanos acerca de sus juegos.	X		X		X		
06	Emite frases u oraciones completas.	X		X		X		
07	Las frases u oraciones presentan coherencia entre si.	X		X		X		
08	Describe objetos que observa en sus juegos.	X		X		X		
09	Describe situaciones que se presentan en el juego.	X		X		X		
10	Describe con sus propias palabras un relato a sus compañeros.	X		X		X		
11	Utiliza títeres para describir un relato a sus compañeros.	X		X		X		
12	Utiliza un tono de voz adecuado.	X		X		X		
13	Modula su tono de voz según sea necesario.	X		X		X		
14	Presenta un ritmo constante al hablar.	X		X		X		
15	Evita gritar durante el juego.	X		X		X		
16	Expresa verbalmente cuando algo le desagrada.	X		X		X		
DIMENSION 2: ARGUMENTACIÓN								
17	Utiliza un vocabulario variado en sus representaciones.	X		X		X		
18	Evita repetir palabras al hablar.	X		X		X		
19	Pregunta a los adultos cuando no conoce alguna palabra.	X		X		X		
20	Durante sus juegos presenta coherencia al hablar.	X		X		X		
21	Demuestra cordialidad al responder preguntas.	X		X		X		
22	Responde a preguntas de adultos cercanos.	X		X		X		
23	Responde a preguntas de sus compañeros.	X		X		X		
24	Utiliza palabras pertinentes al responder preguntas de adultos y/o compañeros.	X		X		X		
25	Interchangea ideas con sus compañeros durante sus juegos.	X		X		X		
26	Espera su turno para hablar.	X		X		X		
27	Demuestra iniciativa para empezar conversaciones.	X		X		X		
28	Demuestra seguridad al hablar durante sus juegos.	X		X		X		
29	Demuestra seguridad al entablar conversaciones con sus compañeros.	X		X		X		
30	Logra sostener una conversación entre compañeros.	X		X		X		
31	Brinda aportes significativos a las conversaciones.	X		X		X		
32	Da a conocer opiniones personales acerca de los juegos realizados.	X		X		X		
33	Demuestra alegría al realizar representaciones.	X		X		X		

describire un relato a sus compañeros
utilizando títeres.

34	Disfruta la realización de bailes, danzas, reproduciéndolos con alegría.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
DIMENSION 3: FLUIDEZ												
35	Utiliza gestos al relacionarse: saludos de mano, abrazos, chócatela, etc.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Se relaciona con los demás con gran facilidad, sabe darlo con facilidad.
36	Utiliza gestos al hablar: mueve las manos, sonrisa, etc.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Se expresa con facilidad demostrando control.
37	Demuestra control corporal al hablar.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Asociaciones
38	Demuestra control de sus emociones utilizando gestos adecuados.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
39	Demuestra agrado al interactuar con sus compañeros.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
40	Articula adecuadamente las palabras cuando habla.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
41	Sus compañeros entienden lo que dice.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
42	Expresa con claridad sus ideas.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

Observaciones (precisar si hay suficiencia): _____

Opinión de aplicabilidad: Aplicable Aplicable después de corregir No aplicable

Apellidos y nombres del juez validador: Dr Mg: ROBERTA FERNANDEZ GAZTARAN DNI: 45582544

Especialidad del validador: EDUCACION INICIAL Y ARTE

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

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

02 de 11 del 2019

 Firma del Experto Informante.

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

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		SI	No	SI	No	SI	No	
01	DIMENSIÓN 1: DESCRIPCIÓN							
02	Pronuncia sonidos onomatopéyicos de animales.	X		X		X		
03	Pronuncia sonidos onomatopéyicos de objetos.	X		X		X		
04	Pronuncia palabras de acuerdo a su edad.	X		X		X		
05	Realiza preguntas a sus compañeros durante el juego.	X		X		X		
06	Realiza preguntas a los adultos cercanos acerca de sus juegos.	X		X		X		
07	Emite frases u oraciones completas.	X		X		X		
08	Las frases u oraciones presentan coherencia entre sí.	X		X		X		
09	Describe objetos que observa en sus juegos.	X		X		X		
10	Describe situaciones que se presentan en el juego.	X		X		X		
11	Describe con sus propias palabras un relato a sus compañeros	X		X		X		
12	Utiliza títeres para describir un relato a sus compañeros.	X		X		X		
13	Utiliza un tono de voz adecuado.	X		X		X		
14	Modula su tono de voz según sea necesario.	X		X		X		
15	Presenta un ritmo constante al hablar.	X		X		X		
16	Evita gritar durante el juego.	X		X		X		
17	Expresa verbalmente cuando algo le desagrada.	X		X		X		
18	DIMENSIÓN 2: ARGUMENTACIÓN	SI	No	SI	No	SI	No	
19	Utiliza un vocabulario variado en sus representaciones.	X		X		X		
20	Evita repetir palabras al hablar.	X		X		X		
21	Pregunta a los adultos cuando no conoce alguna palabra.	X		X		X		
22	Durante sus juegos presenta coherencia al hablar.	X		X		X		
23	Demuestra cordialidad al responder preguntas.	X		X		X		
24	Responde a preguntas de adultos cercanos.	X		X		X		
25	Responde a preguntas de sus compañeros.	X		X		X		
26	Utiliza palabras pertinentes al responder preguntas de adultos y/o compañeros.	X		X		X		
27	Intercambia ideas con sus compañeros durante sus juegos.	X		X		X		
28	Espera su turno para hablar.	X		X		X		
29	Demuestra iniciativa para empezar conversaciones.	X		X		X		
30	Demuestra seguridad al hablar durante sus juegos.	X		X		X		
31	Demuestra seguridad al entablar conversaciones con sus compañeros.	X		X		X		
32	Logra sostener una conversación entre compañeros.	X		X		X		
33	Brinda aportes significativos a las conversaciones.	X		X		X		
34	Da a conocer opiniones personales acerca de los juegos realizados.	X		X		X		
35	Demuestra alegría al realizar representaciones.	X		X		X		

34	Disfruta la realización de bailes, danzas; reproduciéndolos con alegría.							
DIMENSIÓN 3: FLUIDEZ								
35	Utiliza gestos al relacionarse: saludos de mano, abrazos, chócatela, etc.	X						
36	Utiliza gestos al hablar: mueve las manos, sonrisa, etc.	X						
37	Demuestra control corporal al hablar.	X						
38	Demuestra control de sus emociones utilizando gestos adecuados.	X						
39	Demuestra agrado al interactuar con sus compañeros.	X						
40	Articula adecuadamente las palabras cuando habla.	X						
41	Sus compañeros entienden lo que dice.	X						
42	Expresa con claridad sus ideas.	X						

Observaciones (precisar si hay suficiencia): _____

Opinión de aplicabilidad: Aplicable No aplicable

Apellidos y nombres del juez validador: Dr Mg: Zilda Julissa Flores Carba DNI: 4013 2562

Especialidad del validador: Educación Inicial y Arte

15 de 11 del 2019.

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

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

Universidad Nacional
 José Faustino Sánchez Carrión
 Micaela Flores Carba
 Firma del Experto Informante.

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

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		SI	No	SI	No	SI	No	
DIMENSION 1: DESCRIPCIÓN								
01	Pronuncia sonidos onomatopéyicos de animales.	X		X		X		
02	Pronuncia sonidos onomatopéyicos de objetos.	X		X		X		
03	Pronuncia palabras de acuerdo a su edad.	X		X		X		
04	Realiza preguntas a sus compañeros durante el juego.	X		X		X		
05	Realiza preguntas a los adultos cercanos acerca de sus juegos.	X		X		X		
06	Emitte frases u oraciones completas.	X		X		X		
07	Las frases u oraciones presentan coherencia entre sí.	X		X		X		
08	Describe objetos que observa en sus juegos.	X		X		X		
09	Describe situaciones que se presentan en el juego.	X		X		X		
10	Describe con sus propias palabras un relato a sus compañeros.	X		X		X		
11	Utiliza títeres para describir un relato a sus compañeros.	X		X		X		
12	Utiliza un tono de voz adecuado.	X		X		X		
13	Modula su tono de voz según sea necesario.	X		X		X		
14	Presenta un ritmo constante al hablar.	X		X		X		
15	Evita gritar durante el juego.	X		X		X		
16	Expresa verbalmente cuando algo le desagrada.	X		X		X		
DIMENSION 2: ARGUMENTACIÓN								
17	Utiliza un vocabulario variado en sus representaciones.	SI	No	SI	No	SI	No	
18	Evita repetir palabras al hablar.	X		X		X		
19	Pregunta a los adultos cuando no conoce alguna palabra.	X		X		X		
20	Durante sus juegos presenta coherencia al hablar.	X		X		X		
21	Demuestra cordialidad al responder preguntas.	X		X		X		
22	Responde a preguntas de adultos cercanos.	X		X		X		
23	Responde a preguntas de sus compañeros.	X		X		X		
24	Utiliza palabras pertinentes al responder preguntas de adultos y/o compañeros.	X		X		X		
25	Intercambia ideas con sus compañeros durante sus juegos.	X		X		X		
26	Espera su turno para hablar.	X		X		X		
27	Demuestra iniciativa para empezar conversaciones.	X		X		X		
28	Demuestra seguridad al hablar durante sus juegos.	X		X		X		
29	Demuestra seguridad al entablar conversaciones con sus compañeros.	X		X		X		
30	Logra sostener una conversación entre compañeros.	X		X		X		
31	Brinda aportes significativos a las conversaciones.	X		X		X		
32	Da a conocer opiniones personales acerca de los juegos realizados.	X		X		X		
33	Demuestra alegría al realizar representaciones.	X		X		X		

34	Disfruta la realización de bailes, danzas; reproduciéndolos con alegría.	X		X			X			
DIMENSION 3: FLUIDEZ										
35	Utiliza gestos al relacionarse: saludos de mano, abrazos, chocatela, etc.		Si	No					Si	No
36	Utiliza gestos al hablar: mueve las manos, sonrisa, etc.	X			X				X	
37	Demuestra control corporal al hablar.	X			X				X	
38	Demuestra control de sus emociones utilizando gestos adecuados.	X			X				X	
39	Demuestra agrado al interactuar con sus compañeros.	X			X				X	
40	Articula adecuadamente las palabras cuando habla.	X			X				X	
41	Sus compañeros entienden lo que dice.	X			X				X	
42	Expresa con claridad sus ideas.	X			X				X	

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. Vega Ulva Carlos Sixto DNI: 09826463

Especialidad del validador: metodólogo

..... 14 de Nov del 2019.



Firma del Experto Informante.

¹ Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
² Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo.
³ Claridad: Se entiende sin dificultad 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 ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		SI	No	SI	No	SI	No	
01	DIMENSIÓN 1: DESCRIPCIÓN	✓				✓		
	Pronuncia sonidos onomatopéyicos de animales.	✓		✓		✓		
02	Pronuncia sonidos onomatopéyicos de objetos.	✓		✓		✓		
03	Pronuncia palabras de acuerdo a su edad	✓		✓		✓		
04	Realiza preguntas a sus compañeros durante el juego.	✓		✓		✓		
05	Realiza preguntas a los adultos cercanos acerca de sus juegos.	✓		✓		✓		
06	Emitte frases u oraciones completas.	✓		✓		✓		
07	Las frases u oraciones presentan coherencia entre sí.	✓		✓		✓		
08	Describe objetos que observa en sus juegos.	✓		✓		✓		
09	Describe situaciones que se presentan en el juego.	✓		✓		✓		
10	Describe con sus propias palabras un relato a sus compañeros.	✓		✓		✓		
11	Utiliza títeres para describir un relato a sus compañeros.	✓		✓		✓		
12	Utiliza un tono de voz adecuado.	✓		✓		✓		
13	Modula su tono de voz según sea necesario.	✓		✓		✓		
14	Presenta un ritmo constante al hablar.	✓		✓		✓		
15	Evita gritar durante el juego.	✓		✓		✓		
16	Expresa verbalmente cuando algo le desagrada.	✓		✓		✓		
	DIMENSIÓN 2: ARGUMENTACIÓN	SI	No	SI	No	SI	No	
17	Utiliza un vocabulario variado en sus representaciones.	✓		✓		✓		
18	Evita repetir palabras al hablar.	✓		✓		✓		
19	Pregunta a los adultos cuando no conoce alguna palabra.	✓		✓		✓		
20	Durante sus juegos presenta coherencia al hablar.	✓		✓		✓		
21	Demuestra cordialidad al responder preguntas.	✓		✓		✓		
22	Responde a preguntas de adultos cercanos.	✓		✓		✓		
23	Responde a preguntas de sus compañeros.	✓		✓		✓		
24	Utiliza palabras pertinentes al responder preguntas de adultos y/o compañeros.	✓		✓		✓		
25	Intercambia ideas con sus compañeros durante sus juegos.	✓		✓		✓		
26	Espera su turno para hablar.	✓		✓		✓		
27	Demuestra iniciativa para empezar conversaciones.	✓		✓		✓		
28	Demuestra seguridad al hablar durante sus juegos.	✓		✓		✓		
29	Demuestra seguridad al entablar conversaciones con sus compañeros.	✓		✓		✓		
30	Logra sostener una conversación entre compañeros.	✓		✓		✓		
31	Brinda aportes significativos a las conversaciones.	✓		✓		✓		
32	Da a conocer opiniones personales acerca de los juegos realizados.	✓		✓		✓		
33	Demuestra alegría al realizar representaciones.	✓		✓		✓		

34	Disfruta la realización de bailes, danzas; reproduciéndolos con alegría.	✓							
	DIMENSIÓN 3: FLUIDEZ	SI	No	SI	No	SI	No		
35	Utiliza gestos al relacionarse: saludos de mano, abrazos, chócatela, etc.	✓		✓		✓			
36	Utiliza gestos al hablar: mueve las manos, sonrisa, etc.	✓		✓		✓			
37	Demuestra control corporal al hablar.	✓		✓		✓			
38	Demuestra control de sus emociones utilizando gestos adecuados.	✓		✓		✓			
39	Demuestra agrado al interactuar con sus compañeros.	✓		✓		✓			
40	Articula adecuadamente las palabras cuando habla.	✓		✓		✓			
41	Sus compañeros entienden lo que dice.	✓		✓		✓			
42	Expresa con claridad sus ideas.	✓		✓		✓			

Observaciones (precisar si hay suficiencia): _____

Opinión de aplicabilidad: Aplicable No aplicable

Apellidos y nombres del juez validador: Glady's Cavedia Garcia DNI: 42.507710

Especialidad del validador: Psicólogo

15 de 11 del 2019

Glady's M. Cavedia Garcia
DOCENTE

Firma del Experto Informante.

- ¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo
³Claridad: Se entiende sin dificultad 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 ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
01	DIMENSION 1: DESCRIPCIÓN							
02	Pronuncia sonidos onomatopéyicos de animales.	X		X		X		
03	Pronuncia sonidos onomatopéyicos de objetos.	X		X		X		
04	Pronuncia palabras de acuerdo a su edad.	X		X		X		
05	Realiza preguntas a sus compañeros durante el juego.	X		X		X		
06	Realiza preguntas a los adultos cercanos acerca de sus juegos.	X		X		X		
07	Emita frases u oraciones completas.	X		X		X		
08	Las frases u oraciones presentan coherencia entre si.	X		X		X		
09	Describe objetos que observa en sus juegos.	X		X		X		
10	Describe situaciones que se presentan en el juego.	X		X		X		
11	Describe con sus propias palabras un relato a sus compañeros.	X		X		X		
12	Utiliza títeres para describir un relato a sus compañeros.	X		X		X		
13	Utiliza un tono de voz adecuado.	X		X		X		
14	Modula su tono de voz según sea necesario.	X		X		X		
15	Presenta un ritmo constante al hablar.	X		X		X		
16	Evita gritar durante el juego.	X		X		X		
17	Expresa verbalmente cuando algo le desagrada.	X		X		X		
18	DIMENSION 2: ARGUMENTACIÓN	Si	No	Si	No	Si	No	
19	Utiliza un vocabulario variado en sus representaciones.	X		X		X		
20	Evita repetir palabras al hablar.	X		X		X		
21	Pregunta a los adultos cuando no conoce alguna palabra.	X		X		X		
22	Durante sus juegos presenta coherencia al hablar.	X		X		X		
23	Demuestra cordialidad al responder preguntas.	X		X		X		
24	Responde a preguntas de adultos cercanos.	X		X		X		
25	Responde a preguntas de sus compañeros.	X		X		X		
26	Utiliza palabras pertinentes al responder preguntas de adultos y/o compañeros.	X		X		X		
27	Intercambia ideas con sus compañeros durante sus juegos.	X		X		X		
28	Espera su turno para hablar.	X		X		X		
29	Demuestra iniciativa para empezar conversaciones.	X		X		X		
30	Demuestra seguridad al hablar durante sus juegos.	X		X		X		
31	Demuestra seguridad al entablar conversaciones con sus compañeros.	X		X		X		
32	Logra sostener una conversación entre compañeros.	X		X		X		
33	Brinda aportes significativos a las conversaciones.	X		X		X		
34	Da a conocer opiniones personales acerca de los juegos realizados.	X		X		X		
35	Demuestra alegría al realizar representaciones.	X		X		X		

34	Disfruta la realización de bailes, danzas; reproduciéndolos con alegría.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	DIMENSIÓN 3: FLUIDEZ								
35	Utiliza gestos al relacionarse: saludos de mano, abrazos, chocatela, etc.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
36	Utiliza gestos al hablar: mueve las manos, sonrisa, etc.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
37	Demuestra control corporal al hablar.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
38	Demuestra control de sus emociones utilizando gestos adecuados.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
39	Demuestra agrado al interactuar con sus compañeros.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
40	Articula adecuadamente las palabras cuando habla.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
41	Sus compañeros entienden lo que dice.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
42	Expresa con claridad sus ideas.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Observaciones: (precisar si hay suficiencia): _____

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable [X]**

Aplicable después de corregir []

Apellidos y nombres del juez validador: **VICTORIA CARRELLLO TORRES**

DNI: **08634747**

Especialidad del validador: **E. EDUCACION INICIAL Y ARTE**

15 de **11** del 20**19**

UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ F. PERAZA
FACULTAD DE EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL Y ARTES

Dra. Victoria Carrelllo Torres

Firma del Experto Informante.

¹ Pertinencia: El ítem corresponde al concepto técnico formulado.

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

³ Claridad: Se entiende sin dificultad 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 ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
DIMENSIÓN 1: DESCRIPCIÓN								
01	Pronuncia sonidos onomatopéyicos de animales.	X		X		X		
02	Pronuncia sonidos onomatopéyicos de objetos.	X		X		X		
03	Pronuncia palabras de acuerdo a su edad.	X		X		X		
04	Realiza preguntas a sus compañeros durante el juego.	X		X		X		
05	Realiza preguntas a los adultos cercanos acerca de sus juegos.	X		X		X		
06	Emitte frases u oraciones completas.	X		X		X		
07	Las frases u oraciones presentan coherencia entre sí.	X		X		X		
08	Describe objetos que observa en sus juegos.	X		X		X		
09	Describe situaciones que se presentan en el juego.	X		X		X		
10	Describe con sus propias palabras un relato a sus compañeros.	X		X		X		
11	Utiliza títeres para describir un relato a sus compañeros.	X		X		X		
12	Utiliza un tono de voz adecuado.	X		X		X		
13	Modula su tono de voz según sea necesario.	X		X		X		
14	Presenta un ritmo constante al hablar.	X		X		X		
15	Evita gritar durante el juego.	X		X		X		
16	Expresa verbalmente cuando algo le desagrada.	X		X		X		
DIMENSIÓN 2: ARGUMENTACIÓN								
17	Utiliza un vocabulario variado en sus representaciones.	X		X		X		
18	Evita repetir palabras al hablar.	X		X		X		
19	Pregunta a los adultos cuando no conoce alguna palabra.	X		X		X		
20	Durante sus juegos presenta coherencia al hablar.	X		X		X		
21	Demuestra cordialidad al responder preguntas.	X		X		X		
22	Responde a preguntas de adultos cercanos.	X		X		X		
23	Responde a preguntas de sus compañeros.	X		X		X		
24	Utiliza palabras pertinentes al responder preguntas de adultos y/o compañeros.	X		X		X		
25	Intercambia ideas con sus compañeros durante sus juegos.	X		X		X		
26	Espera su turno para hablar.	X		X		X		
27	Demuestra iniciativa para empezar conversaciones.	X		X		X		
28	Demuestra seguridad al hablar durante sus juegos.	X		X		X		
29	Demuestra seguridad al entablar conversaciones con sus compañeros.	X		X		X		
30	Logra sostener una conversación entre compañeros.	X		X		X		
31	Brinda aportes significativos a las conversaciones.	X		X		X		
32	Da a conocer opiniones personales acerca de los juegos realizados.	X		X		X		
33	Demuestra alegría al realizar representaciones.	X		X		X		

34	Disfruta la realización de bailes, danzas; reproduciéndolos con alegría.	X							
	DIMENSIÓN 3: FLUIDEZ								
35	Utiliza gestos al relacionarse: saludos de mano, abrazos, chócatela, etc.	SI	No	SI	No	SI	No		
36	Utiliza gestos al hablar: mueve las manos, sonrisa, etc.	X		X		X			
37	Demuestra control corporal al hablar.	X		X		X			
38	Demuestra control de sus emociones utilizando gestos adecuados.	X		X		X			
39	Demuestra agrado al interactuar con sus compañeros.	X		X		X			
40	Articula adecuadamente las palabras cuando habla.	X		X		X			
41	Sus compañeros entienden lo que dice.	X		X		X			
42	Expresa con claridad sus ideas.	X		X		X			

Observaciones (precisar si hay suficiencia): _____

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [X] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador: Dr/ Mg: Alfredo Edgar Lopez Jimenez DNI:

Especialidad del validador: Estadista

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

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

18 de 11 del 2019

Univ. Nue. José Faustino Sánchez Carrión

Dr. Alfredo Edgar Lopez Jimenez
DOCENTE DE POSGRADO

Firma del Experto Informante.

Anexo 3: Escala Descriptiva Valorativa de Expresión Oral

N°	ÍTEMS	ESCALA VALORATIVA		
		INICIO (1)	PROCESO (2)	LOGRO (3)
DIMENSIÓN 1: DESCRIPCIÓN				
01	Pronuncia sonidos onomatopéyicos de animales.	Inicio	Proceso	Logro
02	Pronuncia sonidos onomatopéyicos de objetos.	Inicio	Proceso	Logro
03	Pronuncia palabras de acuerdo a su edad.	Inicio	Proceso	Logro
04	Realiza preguntas a sus compañeros durante el juego.	Inicio	Proceso	Logro
05	Realiza preguntas a los adultos cercanos acerca de sus juegos.	Inicio	Proceso	Logro
06	Emite frases u oraciones completas.	Inicio	Proceso	Logro
07	Las frases u oraciones presentan coherencia entre sí.	Inicio	Proceso	Logro
08	Describe objetos que observa en sus juegos.	Inicio	Proceso	Logro
09	Describe situaciones que se presentan en el juego.	Inicio	Proceso	Logro
10	Describe con sus propias palabras un relato a sus compañeros.	Inicio	Proceso	Logro
11	Utiliza títeres para describir un relato a sus compañeros.	Inicio	Proceso	Logro
12	Utiliza un tono de voz adecuado.	Inicio	Proceso	Logro
13	Modula su tono de voz según sea necesario.	Inicio	Proceso	Logro
14	Presenta un ritmo constante al hablar.	Inicio	Proceso	Logro
15	Evita gritar durante el juego.	Inicio	Proceso	Logro
16	Expresa verbalmente cuando algo le desagrada.	Inicio	Proceso	Logro
DIMENSIÓN 2: ARGUMENTACIÓN				
17	Utiliza un vocabulario variado en sus representaciones.	Inicio	Proceso	Logro
18	Evita repetir palabras al hablar.	Inicio	Proceso	Logro
19	Pregunta a los adultos cuando no conoce alguna palabra.	Inicio	Proceso	Logro
20	Durante sus juegos presenta coherencia al hablar.	Inicio	Proceso	Logro
21	Demuestra cordialidad al responder preguntas.	Inicio	Proceso	Logro
22	Responde a preguntas de adultos cercanos.	Inicio	Proceso	Logro
23	Responde a preguntas de sus compañeros.	Inicio	Proceso	Logro

24	Utiliza palabras pertinentes al responder preguntas de adultos y/o compañeros.	Inicio	Proceso	Logro
25	Intercambia ideas con sus compañeros durante sus juegos.	Inicio	Proceso	Logro
26	Espera su turno para hablar.	Inicio	Proceso	Logro
27	Demuestra iniciativa para empezar conversaciones.	Inicio	Proceso	Logro
28	Demuestra seguridad al hablar durante sus juegos.	Inicio	Proceso	Logro
29	Demuestra seguridad al entablar conversaciones con sus compañeros.	Inicio	Proceso	Logro
30	Logra sostener una conversación entre compañeros.	Inicio	Proceso	Logro
31	Brinda aportes significativos a las conversaciones.	Inicio	Proceso	Logro
32	Da a conocer opiniones personales acerca de los juegos realizados.	Inicio	Proceso	Logro
33	Demuestra alegría al realizar representaciones.	Inicio	Proceso	Logro
34	Disfruta la realización de bailes, danzas; reproduciéndolos con alegría.	Inicio	Proceso	Logro
DIMENSIÓN 3: FLUIDEZ				
35	Utiliza gestos al relacionarse: saludos de mano, abrazos, chócatela, etc.	Inicio	Proceso	Logro
36	Utiliza gestos al hablar: mueve las manos, sonrisa, etc.	Inicio	Proceso	Logro
37	Demuestra control corporal al hablar.	Inicio	Proceso	Logro
38	Demuestra control de sus emociones utilizando gestos adecuados.	Inicio	Proceso	Logro
39	Demuestra agrado al interactuar con sus compañeros.	Inicio	Proceso	Logro
40	Articula adecuadamente las palabras cuando habla.	Inicio	Proceso	Logro
41	Sus compañeros entienden lo que dice.	Inicio	Proceso	Logro
42	Expresa con claridad sus ideas.	Inicio	Proceso	Logro

Escala valorativa de expresión oral

INDICADOR	ÍTEM	INICIO	PROCESO	FINAL
Pronuncia	Pronuncia	El niño no pronuncia sonidos onomatopéyicos ni palabras.	El niño pronuncia con dificultad ciertas palabras y sonidos onomatopéyicos.	El niño logra pronunciar palabras y sonidos onomatopéyicos.
	Realiza preguntas	El niño no realiza preguntas a sus compañeros ni adultos a su alrededor.	El niño realiza preguntas con dificultad a sus compañeros y adultos a su alrededor.	El niño realiza preguntas a sus compañeros y adultos a su alrededor.
	Emite frases	El niño no emite frases ni oraciones demostrando coherencia.	El niño intenta emitir frases y oraciones demostrando coherencia.	El niño emite frases y oraciones completas demostrando coherencia.
	Describe	El niño no describe objetos ni situaciones utilizando sus propias palabras.	El niño describe con dificultad objetos y situaciones utilizando sus propias palabras.	El niño describe objetos y situaciones utilizando sus propias palabras.
	Tono de voz	El niño no utiliza un tono de voz adecuado.	El niño intenta utilizar un tono de voz adecuado.	El niño utiliza un tono de voz adecuado.
	Modula	El niño no modula su tono de voz de acuerdo a la situación presentada.	El niño intenta modular el tono de voz de acuerdo a la situación presentada.	El niño modula su tono de voz de acuerdo a la situación presentada.
	Ritmo al hablar	El niño no presenta un ritmo constante al hablar.	El niño intenta mantener un ritmo constante al hablar.	El niño mantiene un ritmo constante al hablar.

	Gritar	El niño grita durante la representación de sus juegos.	El niño intenta evitar gritar durante la representación de sus juegos.	El niño evita gritar durante la representación de sus juegos.
	Expresa	El niño no se expresa verbalmente ante una situación desagradable.	El niño se expresa verbalmente con dificultad ante una situación desagradable.	El niño se expresa verbalmente con dificultad ante una situación desagradable.
Argumentación	Vocabulario	El niño no cuenta con un vocabulario variado en sus representaciones.	El niño utiliza vocabulario con palabras básicas en sus representaciones.	El niño cuenta con un vocabulario variado en sus representaciones.
	Pregunta	El niño no realiza preguntas a los adultos buscando absolver sus dudas.	El niño realiza preguntas con dificultad a los adultos buscando absolver sus dudas.	El niño realiza preguntas a los adultos buscando absolver sus dudas.
	Coherencia	El niño no demuestra coherencia al hablar durante la realización de sus juegos.	El niño intenta demostrar coherencia al hablar durante la realización de sus juegos.	El niño demuestra coherencia al hablar durante la realización de sus juegos.
	Cordialidad	El niño no demuestra cordialidad al responder preguntas.	El niño intenta demostrar cordialidad al responder preguntas.	El niño demuestra cordialidad al responder preguntas.
	Responde	El niño no responde a las preguntas que le plantean las personas a su alrededor.	El niño presenta dificultad para responder a las preguntas que le plantean las personas a su alrededor.	El niño responde a las preguntas que le plantean las personas a su alrededor.

	Utiliza	El niño no utiliza palabras pertinentes en diferentes contextos comunicativos.	El niño presenta dificultad para utilizar palabras pertinentes en diferentes contextos comunicativos.	El niño utiliza palabras pertinentes en diferentes contextos comunicativos.
	Intercambia	El niño no intercambia ideas con sus pares durante sus juegos.	El niño intenta intercambiar ideas con sus pares durante sus juegos.	El niño intercambia ideas con sus pares durante sus juegos.
	Espera	El niño no espera su turno para hablar.	El niño presenta dificultad para esperar su turno para hablar.	El niño espera su turno para hablar.
	Demuestra	El niño no demuestra seguridad para entablar conversaciones.	El niño presenta dificultad para demostrar seguridad al entablar conversaciones.	El niño demuestra seguridad para entablar conversaciones.
	Sostiene	El niño no logra sostener una conversación entre compañeros.	El niño presenta dificultad para sostener una conversación entre compañeros.	El niño logra sostener una conversación entre compañeros.
	Aporta	El niño no brinda aportes significativos a la conversación.	El niño presenta dificultad para brindar aportes significativos a la conversación.	El niño brinda aportes significativos a la conversación.
	Opina	El niño no opina durante los diálogos.	El niño intenta opinar durante los diálogos.	El niño opina durante los diálogos.
Fluidez	Gestualidad	El niño no utiliza gestos al	El niño presenta dificultad para utilizar gestos al	El niño utiliza gestos al

		relacionarse con sus pares.	relacionarse con sus pares.	relacionarse con sus pares.
	Control corporal	El niño no demuestra control corporal en la realización de sus juegos.	El niño presenta dificultad para demostrar control corporal en la realización de sus juegos.	El niño demuestra control corporal en la realización de sus juegos.
	Control de emociones	El niño no demuestra control de sus emociones durante la realización de sus juegos.	El niño presenta dificultad para demostrar control de sus emociones durante la realización de sus juegos.	El niño demuestra control de sus emociones durante la realización de sus juegos.
	Interactúa	El niño no demuestra agrado al interactuar con sus compañeros.	El niño presenta dificultad para demostrar agrado al interactuar con sus compañeros.	El niño demuestra agrado al interactuar con sus compañeros.
	Articula palabras	El niño no articula adecuadamente las palabras cuando habla.	El niño intenta articular adecuadamente las palabras cuando habla.	El niño articula adecuadamente las palabras cuando habla.
	Claridad en sus ideas	El niño no demuestra claridad en la expresión de sus ideas.	El niño intenta demostrar claridad en la expresión de sus ideas.	El niño demuestra claridad en la expresión de sus ideas.

Anexo 04. Matriz de consistencia

TÍTULO: Programa Juego Simbólico y expresión oral en niños de 3 años de una institución

Educativa Inicial – Huacho - 2019

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES E INDICADORES	METODOLOGÍA	POBLACIÓN Y MUESTRA	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
<p><u>Problema General:</u></p> <p>¿De qué manera el juego simbólico influye en la expresión oral de los niños de 3 años de la I.E. Innova Schools – Huacho – 2019?</p> <p><u>Problemas Específicos:</u></p> <p>- ¿De qué manera el juego simbólico influye en la descripción de la expresión oral de los niños de 3 años de la I.E. Innova Schools – Huacho – 2019?</p> <p>- ¿De qué manera el juego simbólico influye en la</p>	<p><u>General:</u></p> <p>Determinar la influencia del juego simbólico en la expresión oral de los niños de 3 años de la I.E. Innova Schools – Huacho – 2019.</p> <p><u>Específicos:</u></p> <p>- Analizar la influencia del juego simbólico en la descripción de la expresión oral de los niños de 3 años de la I.E. Innova Schools – Huacho – 2019.</p> <p>- Especificar la influencia del juego simbólico en la argumentación de la expresión oral</p>	<p><u>General:</u></p> <p>Existe influencia del juego simbólico en la expresión oral de los niños de 3 años de la I.E. Innova Schools - Huacho – 2019.</p> <p><u>Específico 1:</u></p> <p>Existe influencia del juego simbólico en la descripción de la expresión oral de los niños de 3 años de la I.E. Innova Schools – Huacho – 2019.</p>	<p><u>Variable Independiente:</u></p> <p>Juego Simbólico (Se realizará la aplicación de un programa)</p> <p><u>DIMENSIONES</u></p> <p>- Representaciones</p> <p>- Socialización</p> <p>- Intereses infantiles</p> <p><u>Variable Dependiente:</u></p>	<p><u>Enfoque:</u></p> <p>Cuantitativo</p> <p><u>Tipo:</u></p> <p>Aplicada</p> <p><u>Nivel:</u></p> <p>Explicativo</p> <p><u>Diseño:</u></p> <p>Experimental</p> <p><u>Corte:</u></p>	<p><u>Población:</u></p> <p>La población en la siguiente investigación será de 36 estudiantes de la edad de 3 años de la I.E Innova Schools- Huacho.</p> <p><u>Muestra:</u></p> <p>Se ha decidido tomar como muestra en la investigación al total de alumnos de la población de 36 estudiantes de la edad de 3 años de la I.E Innova Schools- Huacho.</p>	<p><u>Técnicas:</u></p> <p>Observación no participativa, (guía de observación)</p> <p><u>Instrumentos:</u></p> <p>Guía de observación para encontrar el nivel de expresión oral en los niños de tres años.</p> <p>Inicio = 1</p> <p>Proceso = 2</p> <p>Final = 3</p>

<p>argumentación de la expresión oral de los niños de 3 años de la I.E. Innova Schools – Huacho – 2019?</p> <p>- ¿De qué manera el juego simbólico influye en la fluidez de la expresión oral de los niños de 3 años de la I.E. Innova Schools – Huacho – 2019?</p>	<p>de los niños de 3 años de la I.E. Innova Schools – Huacho – 2019.</p> <p>- Determinar la influencia del juego simbólico en la fluidez de la expresión oral de los niños de 3 años de la I.E. Innova Schools – Huacho – 2019.</p>	<p><u>Específico 2:</u></p> <p>Existe influencia del juego simbólico en la argumentación de la expresión oral de los niños de 3 años de la I.E. Innova Schools – Huacho – 2019.</p> <p><u>Específico 3:</u></p> <p>Existe influencia del juego simbólico en la fluidez de la expresión oral de los niños de 3 años de la I.E. Innova Schools – Huacho – 2019.</p>	<p>Expresión Oral (Se aplicará la guía de observación)</p> <p><u>DIMENSIONES</u></p> <p>- Descripción</p> <p>- Argumentación</p> <p>- Fluidez</p>	<p>Longitudinal</p> <p><u>Esquema del diseño:</u></p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> <p>Diagrama de un diseño pre experimental</p> <p>G: O1X....O2</p> </div> <p>Dónde:</p> <p>G= Grupo de sujetos (niños de 3 años)</p> <p>O1 = Pre-test (Lista de cotejo expresión oral)</p> <p>X= Tratamiento (Programa ‘‘Como sí...’’)</p> <p>O2 = Post-test (Lista de cotejo expresión oral)</p>		
---	---	---	--	---	--	--

Anexo 05. Base de datos SPSS (Pre test)

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	AA	AB	AC	AD	AE	AF	AG	AH	AI	AJ	AK	AL	AM	AN	AO	AP	AQ	AR	AS	AT	AU		
1	expresion oral																																																
2	Descripción																suma	Argumentación																suma	Fluidez						suma	suma total							
3	items	p1	p2	p3	p4	p5	p6	p7	p8	p9	p10	p11	p12	p13	p14	p15	p16	p17	p18	p19	p20	p21	p22	p23	p24	p25	p26	p27	p28	p29	p30	p31	p32	p33	p34	p35	p36	p37	p38	p39	p40	p41	p42						
4	1	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	1	2	2	3	39	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	3	3	44	2	2	2	2	3	2	2	3	18	101		
5	2	2	2	3	3	2	3	3	2	2	2	2	3	3	2	3	40	2	2	2	3	2	2	3	2	3	2	2	3	2	3	2	2	3	2	42	1	1	1	1	2	3	3	3	15	97			
6	3	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	2	1	3	23	2	1	1	1	1	2	2	2	3	2	2	1	2	1	1	3	2	31	2	1	1	1	2	1	2	2	12	66				
7	4	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	45	2	2	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	2	3	3	48	3	2	2	3	2	3	3	3	21	114				
8	5	2	1	2	2	2	2	3	3	2	2	2	3	3	2	2	35	2	2	2	3	2	2	2	2	3	1	1	2	2	3	1	2	2	36	2	2	2	2	3	2	3	2	18	89				
9	6	2	2	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	3	3	2	42	2	2	3	2	2	2	2	2	3	1	2	2	2	2	2	2	38	3	3	3	3	2	2	3	2	21	101					
10	7	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	1	43	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	3	3	2	3	41	3	2	2	2	3	3	3	3	21	105					
11	8	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	46	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	2	3	3	47	3	3	3	2	3	2	2	3	21	114				
12	9	1	1	2	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	3	21	1	1	1	1	2	2	2	2	2	3	1	2	1	2	2	2	32	3	3	3	2	2	2	3	2	20	73					
13	10	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	44	2	2	3	3	2	3	2	2	3	2	3	3	3	2	2	3	46	3	3	2	2	2	2	3	3	20	110					
14	11	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	46	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	51	3	3	3	3	3	3	3	3	24	121					
15	12	2	2	3	2	3	3	3	3	3	2	1	1	1	2	2	36	2	2	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	41	2	2	2	2	2	3	3	3	19	96					
16	13	1	1	2	2	3	2	2	3	3	2	2	1	1	2	2	32	2	2	3	2	2	3	3	2	2	1	1	2	2	2	2	2	38	2	2	2	2	3	3	3	3	20	90					
17	14	2	2	3	3	3	2	2	2	2	1	2	2	2	2	3	36	2	2	3	3	3	3	3	3	3	1	2	2	2	2	2	2	43	2	2	3	3	3	3	3	3	22	101					
18	15	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	46	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	50	3	3	3	3	2	3	3	3	23	119					
19	16	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	2	43	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	40	3	3	2	2	2	3	3	3	21	104					
20	17	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	48	2	2	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	2	3	3	48	3	3	2	2	3	3	3	3	22	118					
21	18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18	2	1	1	1	1	1	1	1	9	45						
22	19	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	2	35	2	2	2	3	2	2	3	2	2	1	1	2	1	2	1	2	34	2	2	2	2	1	2	2	2	15	84					
23	20	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	1	1	28	2	2	2	2	2	2	3	3	3	2	1	2	2	2	2	2	38	2	1	2	3	2	2	2	2	16	82					
24	21	3	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	22	2	2	1	2	2	2	2	2	15	57					
25	22	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	47	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	54	3	3	3	3	2	3	3	3	23	124						
26	23	3	3	3	2	2	2	2	3	2	2	2	3	3	2	2	39	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	38	1	2	2	2	2	1	1	1	12	89					
27	24	3	3	3	3	3	2	2	2	2	1	1	1	1	2	2	34	2	3	2	3	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	41	1	1	1	2	2	1	3	3	14	89					
28	25	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	1	32	2	2	1	1	1	3	3	2	2	1	1	2	2	1	2	2	32	1	2	2	1	3	3	2	1	15	79					
29	26	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	1	2	27	2	2	2	1	1	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	1	31	2	2	2	2	1	2	2	2	15	73					
30	27	3	3	3	2	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2	3	43	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	2	3	49	3	3	2	3	2	2	2	3	20	112						
31	28	2	1	1	1	1	1	2	2	2	1	2	1	2	2	1	24	2	2	2	2	1	1	1	2	2	2	2	1	1	1	1	27	2	2	2	2	2	2	2	2	16	67						
32	29	3	3	2	2	2	3	3	3	2	2	3	3	3	2	2	40	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	40	3	2	2	2	1	2	2	2	16	96					
33	30	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	2	2	3	42	3	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	40	3	2	2	3	2	2	3	2	19	101					
34	31	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	40	3	2	2	2	2	3	3	3	3	2	2	3	2	2	3	45	2	2	2	3	2	2	2	2	17	102						
35	32	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	2	2	2	3	41	2	2	2	3	3	3	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	41	2	2	2	2	3	2	3	2	18	100					
36	33	2	1	2	2	2	3	3	1	2	2	3	2	2	2	2	33	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	39	3	2	2	2	2	2	3	3	19	91						
37	34	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	3	3	2	3	41	3	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	44	2	3	2	3	2	3	2	3	20	105						
38	35	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	1	27	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	2	2	1	1	25	1	2	2	2	2	2	2	1	14	66						
39	36	2	2	1	2	1	1	1	2	1	2	1	2	1	1	1	23	2	1	2	1	2	1	2	2	2	1	1	1	2	2	1	2	29	1	2	1	2	1	2	2	2	13	65					
40																																																	
41																																																	
42																																																	

Base de datos SPSS (Post test)

		expresión oral																																														
		Descripción														suma	Argumentación													suma	Fluidez						suma											
	Ítem	p1	p2	p3	p4	p5	p6	p7	p8	p9	p10	p11	p12	p13	p14	p15	p16	suma	p17	p18	p19	p20	p21	p22	p23	p24	p25	p26	p27	p28	p29	p30	p31	p32	p33	p34	suma	p35	p36	p37	p38	p39	p40	p41	p42	suma	suma total	
1	1	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	47	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	54	3	3	3	3	3	3	3	3	24	125
2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	47	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	2	50	3	3	3	3	3	3	3	3	24	121		
3	3	3	3	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	44	2	2	2	2	3	3	2	3	3	2	3	2	2	3	3	3	3	46	3	3	3	3	3	3	2	2	22	112		
4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	46	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	53	3	3	3	3	3	3	3	3	24	123		
5	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	47	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	53	3	3	3	3	3	3	3	2	23	123		
6	6	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	47	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	53	3	3	2	3	3	3	3	3	23	123		
7	7	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	48	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	53	3	3	2	3	3	3	3	2	22	123		
8	8	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	48	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	54	3	3	3	3	3	3	3	3	24	126		
9	9	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	45	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	51	3	3	3	3	3	3	3	2	23	119		
10	10	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	47	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	54	3	3	3	3	3	3	3	3	24	125			
11	11	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	48	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	54	3	3	3	3	3	3	3	3	24	126			
12	12	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	48	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	54	3	3	3	3	3	3	3	3	24	126			
13	13	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	47	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	51	3	3	3	3	3	3	3	3	24	122		
14	14	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	2	44	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	51	3	3	3	3	3	3	3	3	24	119		
15	15	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	48	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	54	3	3	3	3	3	3	3	3	24	126			
16	16	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	48	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	51	3	3	3	3	3	3	3	3	24	123			
17	17	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	48	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	54	3	3	3	3	3	3	3	3	24	126			
18	18	3	3	3	2	2	2	2	3	3	3	2	2	2	3	2	3	40	2	2	2	2	3	2	3	2	3	3	2	2	2	2	2	2	3	42	3	3	3	3	3	3	2	23	105			
19	19	3	3	3	3	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	43	2	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	3	2	2	3	2	46	2	2	2	3	3	3	3	3	21	110			
20	20	2	2	2	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	41	3	3	3	3	3	2	3	2	2	2	3	2	2	3	3	3	48	3	3	2	3	3	3	2	2	20	109			
21	21	3	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	1	3	1	3	1	35	2	3	2	2	2	2	2	1	2	3	2	3	2	2	2	2	39	2	3	2	2	2	2	3	3	20	94			
22	22	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	48	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	54	3	3	3	3	3	3	3	3	24	126			
23	23	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	46	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	51	3	3	3	3	3	3	3	3	24	121			
24	24	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	45	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	51	3	3	3	3	3	3	3	3	24	120			
25	25	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	44	2	2	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	45	3	3	3	2	3	3	3	3	23	112			
26	26	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	32	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	36	2	2	2	2	2	2	2	2	16	84			
27	27	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	48	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	54	3	3	3	3	3	3	3	3	24	126				
28	28	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	32	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	36	2	2	2	2	2	2	2	2	16	84				
29	29	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	48	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	47	3	3	3	3	3	3	3	3	24	119			
30	30	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	48	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	52	3	3	3	3	2	2	3	3	22	122			
31	31	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	48	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	52	3	3	3	3	2	2	3	3	22	122			
32	32	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	48	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	52	3	3	3	3	3	2	3	2	22	122			
33	33	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	48	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	47	3	3	3	3	2	2	3	3	22	117				
34	34	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	48	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	54	3	3	3	3	3	3	3	3	24	126				
35	35	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	46	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	49	3	3	3	3	3	2	3	23	118				
36	36	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	3	34	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	42	3	3	3	3	3	2	2	3	22	98				

Huacho, 25 de Noviembre del 2019

OFICIO N° 001-2019

Dir. Carol Garibay Salazar

Directora de la I. E. "Innova Schools" - Sede Huacho

Presente. –

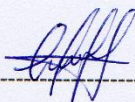
**Asunto: Aplicación del instrumento de investigación
en la Institución Educativa "Innova Schools"**

Por la presente tengo a bien dirigirme a usted para saludarla cordialmente en representación de la Universidad César Vallejo - filial Lima para manifestarle que la estudiante del III ciclo de maestría en Educación, con mención en Psicología Educativa, **CALDERÓN CASTILLO, KATIA MELISSA** está desarrollando su investigación titulada **PROGRAMA DE JUEGO SIMBÓLICO EN EL DESARROLLO DE LA EXPRESIÓN ORAL DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL-HUACHO-2019** por lo que recurrimos a su reconocida Institución para solicitarle a usted tenga a bien autorizar la aplicación del instrumento de recojo de datos a los niños de las aulas de 3 años del turno mañana. Cabe recalcar que este trabajo de investigación contribuirá aportando en la mejora de la calidad educativa.

Segura de contar con su aceptación para las acciones respectivas que adopte su despacho, así como el apoyo y orientaciones que podría aportar para tal fin.

Agradeciendo la atención que brinde a la presente me despido de usted deseándole mis mejores deseos.

Atentamente,



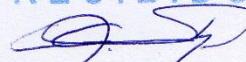
BACH. KATIA MELISSA CALDERÓN CASTILLO

DNI:48187122

INNOVA SCHOOLS
HUACHO

25 NOV. 2019

RECIBIDO



LISTA DE ESTUDIANTES - 2019

BEGINNERS - 3 AÑOS

N°	CODIGO DEL ESTUDIANTE	LISTA DE ESTUDIANTES
01	00000079476885	ABANTO DIAZ FRANCO ANTONIO
02	00000079570469	ABRIOJO FUENTES RIVERA ALÍA JULIETH
03	00000079549890	AGUIRRE LEON EDWARD CARLOS
04	00000079574271	ALMENDRAS PRUDENCIO SHANTAL IRENE
05	00000079129160	ARELLANO CERPA ANDRÉS ALEXANDER
06	00000079532812	BAZALAR PEREZ BRIANA KATNISS
07	00000079211042	CABELLO YON MATEO
08	00000079211015	CABELLO YON SANTIAGO
09	00000079270099	CABRERA NICHU MINERVA ANTONELLA
10	00000079571700	CORPUS MENDOZA ANDERSON ARON
11	00000079344838	DE LA GALA VASQUEZ BRUNELLA MILAGROS
12	00000079470434	DELGADO MARQUEZ MICAELA SOFÍA
13	00000079116603	ESTUPIÑAN QUICHE ABIGAIL
14	00000079583209	FERNANDEZ RAMIREZ MARIHAN ELVIRA
15	00000079459506	FLORES MONTERO LIAM GAEL
16	00000079348696	GALLARDO PATRONI ALEJANDRA VICTORIA
17	00000079359638	GERVACIO PARDO DALESKA LUANA
18	00000079325989	GONZALES RODRIGUEZ FACUNDO CRISTÓBAL
19	00000079201801	ISIDRO PRADA LIAM ARTURO
20	19166604900018	LLANOS DIAZ MARIA JOSE
21	00000079450994	LOAYZA BRAITHUAITE NA'EL HELENA
22	00000079546916	MONDRAGON PORTOCARRERO LUCIANA VALENTINNE
23	00000079546885	MONDRAGON PORTOCARRERO LUHANA GABRIELLA
24	00000079154073	MOY SAYAN ANDRÉ
25	00000079149966	NARVASTA GARCIA KIARA ALESSIA
26	00000079220953	PACHAS MANRIQUE SEBÁSTIAN ALEXEI
27	00000079267653	QUISPE ESTELA BIANCA
28	00000079489461	ROMERO RIMARACHIN CARLOS ANTONIO
29	19166604900028	ROJAS CORPUS BRUNELLA
30	00000079434551	SILVA CARLOS KYLIE ARIANNA
31	00000079574960	VALENZUELA GONZALES DANIEL SAID
32	00000079571783	VENTOCILLA GASPAS MIHAEL SEBASTIAN
33	00000079298351	VILLALOBOS ESCAJADILLO BELÉN
34	00000079208040	VISE CASTRO KAORI VALENTINA
35	00000079432962	YDROGO GAMARRA ALESSIA JESSLYN
36	00000079119961	YDRUGO LUNA ALEJANDRO ANTONIO



PROGRAMA JUEGO SIMBÓLICO:

“ COMO SI... ”



PRESENTACIÓN

Este programa está elaborado para ser aplicado en niños de 3 años de edad del nivel inicial, en el marco de tesis, Programa Juego simbólico en el desarrollo de la expresión oral en niños de educación inicial- Huacho – 2019. Teniendo como principal objetivo determinar la influencia del juego simbólico en la expresión oral de los niños de 3 años de la I E. Innova Schools – Huacho – 2019.

El programa consta de 20 sesiones enfocadas a la realización de diversos juegos simbólicos trabajados tanto de manera individual como grupal en busca de un desarrollo adecuado de la expresión oral en sus diferentes dimensiones: descripción, argumentación, fluidez. Se aplican diversas estrategias de juego simbólico tales como: representaciones, juegos, bailes, canciones en busca del mejor desenvolvimiento oral de nuestros niños.

I. **Fundamentación:**

El presente programa tiene como finalidad la utilización del juego simbólico para el desarrollo de la expresión oral en niños de 3 años. El juego es la mejor estrategia para el desarrollo de las habilidades de los niños, es la más utilizada en el nivel inicial de distintas formas en busca de desarrollar un espacio cálido y dinámico para los niños. Se ha demostrado la eficacia del uso del juego en el desarrollo de diversos aprendizajes, incluyendo la expresión oral.

El juego simbólico también es una actividad innata en los niños que desde bebés desarrollan esta habilidad en busca del adecuado desarrollo social, emocional, cognitivo y psicomotor en los niños. Conforme van creciendo irán desarrollando diversas habilidades como la abstracción de los objetos, la animación de juguetes, la alusión de un amigo imaginario, etc.

II. **Objetivos**

Fortalecer la expresión oral mediante el uso de diversos juegos simbólicos grupales e individuales, en los niños de 3 años de la Institución Educativa "Innova Schools".

Mejorar las habilidades comunicativas y expresivas de los niños de 3 años de la Institución Educativa "Innova Schools".

Aportar estrategias lúdicas de aprendizajes a los docentes para ayudar a fortalecer habilidades, capacidades y conocimientos en nuestros niños de 3 años, respecto al entorno que les rodea.

III. **Desarrollo del programa**

PLANIFICACIÓN: Se realiza la elaboración de 20 sesiones de aprendizaje basados en actividades de aprendizaje en busca del desarrollo de la expresión oral de nuestros niños de 3 años. Se realiza un cronograma para su aplicación, dentro de los horarios de clase, teniendo como punto de inicio la aplicación del pre – test y como actividad final la aplicación del post – test, en busca de evaluar la efectividad del programa.

METODOLOGÍA: Dentro de la metodología que se utilizará tenemos la aplicación de diversos juegos simbólicos para el desarrollo de la expresión oral, se realizará la asamblea diaria en el aula explicando las indicaciones y normas del aula para el trabajo a realizar, luego pasaremos a realizar la motivación para incentivar a los niños y causar motivación por las actividades. Luego se procederá a desarrollar la actividad y realizar la posterior evaluación.

EVALUACIÓN: La evaluación del programa será constante y realizado mediante la observación continua de la realización de actividades de parte de los niños, así mismo serán anotadas conductas, observaciones, actitudes que se observen en el anecdotario del aula. Al finalizar las sesiones se desarrollarán preguntas de metacognición para conocer qué es lo que han aprendido los niños después de la sesión y conocer dificultades o inquietudes presentadas.

IV. Actividades y cronograma

N°	ACTIVIDADES	FECHA	ESTRATEGIA O TECNICA A UTILIZAR	N° DE ACTIVIDADES
	PRE – TEST	25/11/19	-----	
01	“Los bomberos”	26/11/19	Juegos simbólicos basados en la representación	20
02	“Los veterinarios”	27/11/19		
03	“Policía de tránsito”	28/11/19		
04	“El cine”	29/11/19		
05	“Teatro con marionetas”	29/11/19		
06	“La escolita”	02/12/19		
07	“Mis emociones”	03/12/19		
08	“El restaurante”	04/12/19		
09	“Policías y ladrones”	05/12/19		
10	“Bailamos”	06/12/19		
11	“Hacemos un karaoke”	06/12/19	Juegos simbólicos basados en la sociabilización	
12	“Los animales”	09/12/19		
13	“Juguemos en el bosque”	10/12/19		
14	“Cuento motor”	11/12/19		
15	“La casita”	12/12/19		
16	“Pijama party”	13/12/19		
17	“Creando un cuento”	16/12/19	Juegos simbólicos basados en intereses infantiles	
18	“titeres”	17/12/19		
19	“Creando con telas”	18/12/19		
20	“El doctor”	19/12/19		
	POST – TEST	20/12/19	-----	

V. Matriz de Articulación

DIMENSIONES	INDICADORES	ACTIVIDADES	ÍTEMS	NOMBRE DEL JUEGO	EVALUACIÓN
Descripción	Pronuncia	Actividad n° 1	1,2,3	“Los bomberos”	Guía de Observación de Expresión Oral Observación Hojas de trabajo
		Actividad n° 2	4,5, 6	“Los veterinarios”	
		Actividad n° 3	7, 8	“Policía de tránsito”	
		Actividad n° 4	9, 10, 11	“El cine”	
	Tono de voz	Actividad n° 5	12, 13	“Teatro con marionetas”	
		Actividad n° 6	14	“La escolita”	
		Actividad n° 7	15,16	“Mis emociones”	
Argumentación	Vocabulario	Actividad n° 8	17,18	“El restaurante”	
		Actividad n° 9	19,20,21	“Policías y ladrones”	
	Responde	Actividad n° 10	22	“Bailamos”	
		Actividad n° 11	23,24	“Hacemos un karaoke”	
	Seguridad	Actividad n° 12	25, 26	“Los animales”	
		Actividad n° 13	27, 28, 29	“Juguemos en el bosque”	
		Actividad n° 14	30, 31, 32	“Cuento motor”	
		Actividad n° 15	33	“La casita”	
		Actividad n° 16	34	“Pijama party”	
	Fluidez	Gestualidad	Actividad n° 17	35, 36, 37	
Actividad n° 18			38, 39	“títeres”	
Claridad		Actividad n° 19	40, 41	“Creando con telas”	
		Actividad n° 20	42	“El doctor”	

ACTIVIDAD DE JUEGO N° 01

“LOS BOMBEROS”

I. DATOS INFORMATIVOS:

INSTITUCIÓN EDUCATIVA: INNOVA SCHOOLS HUACHO

AULA: BEGINNERS – 3 AÑOS

N° DE NIÑOS: 36

DURACIÓN: 30 MINUTOS

DOCENTE: KATIA CALDERÓN CASTILLO

II. LOGRO ESPERADO:

COMPETENCIA	DESEMPEÑO	DIMENSIONES	INDICADORES
Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	Participa en acciones que promueven el bienestar común.	Representación	Dramatiza reconociendo las actividades que realiza un bombero.

III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

	ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<p>ASAMBLEA: Se dialoga con los niños acerca de nuestras reglas y normas del aula. Se plantea lo que se realizará el día de hoy: conocer y dialogar sobre el trabajo que tiene el bombero.</p> <p>MOTIVACIÓN: Presentamos una caja sorpresa con diversos materiales dentro (casco, chaqueta, manguera, extintor, etc.) dialogamos acerca de quién utiliza estos materiales, cómo los utiliza, por qué los utiliza y recogemos sus saberes previos. Entonamos la canción “Los bomberos”.</p>	<ul style="list-style-type: none">✓ Normas del aula✓ Caja sorpresa✓ Accesorios del bombero✓ Canción “Los bomberos”	10 minutos
DESARROLLO	Dividimos al grupo de niños en dos, se les asigna la responsabilidad a los niños de ser bomberos y otros de ser ciudadanos. Los bomberos utilizarán el disfraz y los ciudadanos se ubicarán en una casa. Colocamos el sonido del camión de bomberos y dramatizamos una situación de incendio junto con ellos. Luego intercambiamos roles.	<ul style="list-style-type: none">✓ Accesorios del bombero	15 minutos
CIERRE	<p>METACOGNICIÓN: Formamos un círculo y dialogamos con ellos realizando las siguientes preguntas: ¿Qué hicimos? ¿A quién representamos? ¿Qué te pareció la actividad realizada? ¿Qué fue lo que más te gustó? Dibujamos lo que más nos agradó de la actividad.</p> <p>EVALUACIÓN: La docente evaluará mediante la observación la dramatización realizada por los niños.</p>	<ul style="list-style-type: none">✓ Preguntas✓ Hojas✓ Colores	5 minutos

ACTIVIDAD DE JUEGO N° 02

“LOS VETERINARIOS”

I. DATOS INFORMATIVOS:

INSTITUCIÓN EDUCATIVA: INNOVA SCHOOLS HUACHO

AULA: BEGINNERS – 3 AÑOS

N° DE NIÑOS: 36

DURACIÓN: 30 MINUTOS

DOCENTE: KATIA CALDERÓN CASTILLO

II. LOGRO ESPERADO:

COMPETENCIA	DESEMPEÑO	DIMENSIONES	INDICADORES
Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	Participa en acciones que promueven el bienestar común.	Representación	Dramatiza reconociendo las actividades que realiza un veterinario

III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

	ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<p>ASAMBLEA: Se dialoga con los niños acerca de nuestras reglas y normas del aula. Se plantea lo que se realizará el día de hoy: conocer y dialogar sobre el trabajo que tiene el veterinario.</p> <p>MOTIVACIÓN: Relatamos el cuento “El Pollito Pol quiere ser veterinario”, dialogamos acerca del cuento y lo realizado por el personaje principal. Comentamos acerca del trabajo que realizará un veterinario.</p>	<ul style="list-style-type: none">✓ Normas del aula✓ Cuento	10 minutos
DESARROLLO	Presentamos una caja sorpresa con disfraces de animales y veterinarios, nos disfrazamos y jugamos al veterinario respondiendo a la pregunta ¿qué actividades crees que realiza el veterinario? Luego intercambiamos roles entre los niños disfrazados de animales y los de veterinarios. Observamos un video acerca del trabajo del veterinario.	<ul style="list-style-type: none">✓ Disfraces✓ Video	15 minutos
CIERRE	<p>METACOGNICIÓN: Formamos un círculo y dialogamos con ellos realizando las siguientes preguntas: ¿Qué hicimos? ¿A quién representamos? ¿Qué te pareció la actividad realizada? ¿Qué fue lo que más te gusto? ¿Qué cambiarías en la actividad? Dibujamos lo que más nos agradó de la actividad.</p> <p>EVALUACIÓN: La docente evaluará mediante la observación la dramatización realizada por los niños.</p>	<ul style="list-style-type: none">✓ Preguntas✓ Hojas✓ Colores	5 minutos

ACTIVIDAD DE JUEGO N° 03

“POLICÍA DE TRÁNSITO”

- I. DATOS INFORMATIVOS:**
INSTITUCIÓN EDUCATIVA: INNOVA SCHOOLS HUACHO
AULA: BEGINNERS – 3 AÑOS
N° DE NIÑOS: 36
DURACIÓN: 30 MINUTOS
DOCENTE: KATIA CALDERÓN CASTILLO

II. LOGRO ESPERADO:

COMPETENCIA	DESEMPEÑO	DIMENSIONES	INDICADORES
Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	Participa en acciones que promueven el bienestar común.	Representación	Dramatiza reconociendo las actividades que realiza un policía de tránsito.

III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

	ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<p>ASAMBLEA: Se dialoga con los niños acerca de nuestras reglas y normas del aula. Se plantea lo que se realizará el día de hoy: conocer y dialogar sobre el trabajo que tiene el policía de tránsito.</p> <p>MOTIVACIÓN: Presentamos las señales de “PARE” y “ALTO”, jugamos con los niños escuchando una canción y según vean la señal tendrán que parar o continuar bailando. Preguntaremos ¿quién utiliza estas señales de tránsito? ¿para qué las utiliza? ¿qué más utiliza el policía de tránsito? Observaremos una imagen de policía de tránsito y describiremos los implementos que utiliza.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Normas del aula ✓ Señales de tránsito 	10 minutos
DESARROLLO	Cada niño tendrá su medio de transporte, crearemos un circuito motriz recreando las pistas, veredas, líneas peatonales, algún compañero representará al policía de tránsito y dirigirá el tránsito. Los niños parte del grupo manejarán sus medios de transporte siguiendo las indicaciones que brinde el policía de tránsito.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Accesorios de policía de tránsito ✓ Medios de transporte 	15 minutos
CIERRE	<p>METACOGNICIÓN: Formamos un círculo y dialogamos con ellos realizando las siguientes preguntas: ¿A quién representamos? ¿Qué te pareció la actividad realizada? ¿Qué fue lo que más te gustó? ¿Qué cambiarías en la actividad? Coloreamos al policía de tránsito.</p> <p>EVALUACIÓN: La docente evaluará mediante la observación la dramatización realizada por los niños.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Preguntas ✓ Hojas ✓ Colores 	5 minutos

ACTIVIDAD DE JUEGO N° 04

“EL CINE”

I. DATOS INFORMATIVOS:

INSTITUCIÓN EDUCATIVA: INNOVA SCHOOLS HUACHO

AULA: BEGINNERS – 3 AÑOS

N°DE NIÑOS: 36

DURACIÓN: 30 MINUTOS

DOCENTE: KATIA CALDERÓN CASTILLO

II. LOGRO ESPERADO:

COMPETENCIA	DESEMPEÑO	DIMENSIONES	INDICADORES
Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	Participa en acciones que promueven el bienestar común.	Representación	Dramatiza reconociendo las actividades que se pueden realizar en el cine.

III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

	ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<p>ASAMBLEA: Se dialoga con los niños acerca de nuestras reglas y normas del aula. Se plantea lo que se realizará el día de hoy: conocer y dialogar sobre los valores, realizando la actividad de cine.</p> <p>MOTIVACIÓN: Sacamos tickets de cine, dialogamos sobre ellos y quiénes han asistido al cine, en una mesa un niño representará que vende los boletos y sus compañeros son billetes de juguete irán comprando los boletos y ubicándose en sus asientos.</p>	<ul style="list-style-type: none">✓ Normas del aula✓ Billetes de juguete.✓ Tickets de cine.	10 minutos
DESARROLLO	Todo el grupo de niños se ubicará en sus asientos asignados representando que es el cine, observarán un video acerca de los valores. Una vez concluida la película dialogaremos con los niños sobre lo observado ¿qué observaste? ¿por qué son importantes los valores? ¿qué valores debemos practicar? Dialogamos en base a sus respuestas.	<ul style="list-style-type: none">✓ Ambiente✓ Pelicula	15 minutos
CIERRE	<p>METACOGNICIÓN: Formamos un círculo y dialogamos con ellos realizando las siguientes preguntas: ¿Qué hicimos? ¿Qué representamos? ¿Qué te pareció la actividad realizada? ¿Qué fue lo que más te gusto? ¿Qué cambiarías en la actividad? En una hoja copiamos la palabra valores y la decoramos.</p> <p>EVALUACIÓN: La docente evaluará mediante la observación la dramatización realizada por los niños.</p>	<ul style="list-style-type: none">✓ Preguntas✓ Hojas✓ Colores	5 minutos

ACTIVIDAD DE JUEGO N° 05

“TEATRO CON MARIONETAS”

I. DATOS INFORMATIVOS:

INSTITUCIÓN EDUCATIVA: INNOVA SCHOOLS HUACHO

AULA: BEGINNERS – 3 AÑOS

N° DE NIÑOS: 36

DURACIÓN: 30 MINUTOS

DOCENTE: KATIA CALDERÓN CASTILLO

II. LOGRO ESPERADO:

COMPETENCIA	DESEMPEÑO	DIMENSIONES	INDICADORES
Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	Participa en acciones que promueven el bienestar común.	Representación	Dramatiza diversas situaciones diarias utilizando marionetas.

III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

	ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<p>ASAMBLEA: Se dialoga con los niños acerca de nuestras reglas y normas del aula. Se plantea lo que se realizará el día de hoy: realizar un teatro con marionetas sobre temas de nuestro interés.</p> <p>MOTIVACIÓN: Presentamos un teatrín, apagamos las luces y detrás del teatrín ubicamos una linterna observando que podemos proyectar diferentes formas en el teatrín. Encendemos las luces, proponemos a nuestros niños crear personajes para proyectar en el teatrín.</p>	<ul style="list-style-type: none">✓ Normas del aula✓ Teatrín✓ Cartulina negra	10 minutos
DESARROLLO	En grupos nos acercamos al teatrín para proyectar nuestros personajes creados. Los niños exploran en base a los personajes creados. En conjunto decidimos crear un cuento en base a alguna situación vivida, utilizando todos los personajes.	<ul style="list-style-type: none">✓ Marionetas✓ Teatrín	15 minutos
CIERRE	<p>METACOGNICIÓN: Formamos un círculo y dialogamos con ellos realizando las siguientes preguntas: ¿Qué hicimos? ¿A quién representamos? ¿Qué te pareció la actividad realizada? ¿Qué fue lo que más te gusto? ¿Qué cambiarías en la actividad? Decoramos con escarcha las marionetas creadas.</p> <p>EVALUACIÓN: La docente evaluará mediante la observación la dramatización realizada por los niños.</p>	<ul style="list-style-type: none">✓ Preguntas✓ Hojas✓ Marionetas✓ Escarcha	5 minutos

ACTIVIDAD DE JUEGO N° 06

“LA ESCUELITA”

I. DATOS INFORMATIVOS:

INSTITUCIÓN EDUCATIVA: INNOVA SCHOOLS HUACHO

AULA: BEGINNERS – 3 AÑOS

N°DE NIÑOS: 36

DURACIÓN: 30 MINUTOS

DOCENTE: KATIA CALDERÓN CASTILLO

II. LOGRO ESPERADO:

COMPETENCIA	DESEMPEÑO	DIMENSIONES	INDICADORES
Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	Participa en acciones que promueven el bienestar común.	Representación	Modela las actividades que realiza la docente en el aula.

III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

	ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<p>ASAMBLEA: Se dialoga con los niños acerca de nuestras reglas y normas del aula. Se plantea lo que se realizará el día de hoy: conocer y dialogar sobre el trabajo que realiza la profesora de aula.</p> <p>MOTIVACIÓN: Presentamos una rompecabeza, los niños lo construyen y descubren quién se encuentra allí “profesora”, dialogamos acerca del trabajo de la profesora en aula y qué es lo que más nos agrada de su labor.</p>	<ul style="list-style-type: none">✓ Normas del aula✓ Rompecabezas	10 minutos
DESARROLLO	Decidimos representar las actividades que realiza la docente dentro del aula, se decide quien modelará la labor de la profesora y quiénes será los alumnos. El niño o niña a representar utiliza accesorios correspondientes. Dramatizamos la labor que realiza la profesora. Intercambiamos roles.	<ul style="list-style-type: none">✓ Accesorios de profesora	15 minutos
CIERRE	<p>METACOGNICIÓN: Formamos un círculo y dialogamos con ellos realizando las siguientes preguntas: ¿Qué hicimos? ¿De quién modelamos su trabajo? ¿Qué fue lo que más te gusto de la actividad? ¿Qué cambiarías en la actividad realizada? Dibujamos a nuestra profesora.</p> <p>EVALUACIÓN: La docente evaluará mediante la observación la dramatización realizada por los niños.</p>	<ul style="list-style-type: none">✓ Preguntas✓ Hojas✓ Colores	5 minutos

ACTIVIDAD DE JUEGO N° 07

“ MIS EMOCIONES ”

I. DATOS INFORMATIVOS:

INSTITUCIÓN EDUCATIVA: INNOVA SCHOOLS HUACHO

AULA: BEGINNERS – 3 AÑOS

N°DE NIÑOS: 36

DURACIÓN: 30 MINUTOS

DOCENTE: KATIA CALDERÓN CASTILLO

II. LOGRO ESPERADO:

COMPETENCIA	DESEMPEÑO	DIMENSIONES	INDICADORES
Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	Participa en acciones que promueven el bienestar común.	Representación	Modela como controlar sus emociones.

III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

	ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<p>ASAMBLEA: Se dialoga con los niños acerca de nuestras reglas y normas del aula. Se plantea lo que se realizará el día de hoy: conocer y dialogar sobre el control de emociones.</p> <p>MOTIVACIÓN: Observamos el video “El monstruo de colores”, dialogamos acerca de las emociones que tiene el monstruo de colores alegría, ira, tristeza, sorpresa. ¿en qué momentos nos sentimos de esa manera? ¿cómo podemos control esas emociones?</p>	<ul style="list-style-type: none">✓ Normas del aula✓ Video “monstruo de colores”	10 minutos
DESARROLLO	Observamos los títeres de los monstruos de las emociones, y dialogamos sobre cada uno de ellas, cada niño escogerá el títere del monstruo que crea tiene la emoción que más le gusta, los niños modelarán con su títere sus emociones, crearán un cuento en base a sus monstruos de colores.	<ul style="list-style-type: none">✓ Títeres de monstruo de colores	15 minutos
CIERRE	<p>METACOGNICIÓN: Formamos un círculo y dialogamos con ellos realizando las siguientes preguntas: ¿Qué hicimos? ¿Qué modelamos? ¿Qué te pareció la actividad realizada? ¿Qué fue lo que más te gusto? ¿Qué cambiarías en la actividad? Creamos nuestro propio monstruo de colores utilizando diferentes materiales.</p> <p>EVALUACIÓN: La docente evaluará mediante la observación la dramatización realizada por los niños.</p>	<ul style="list-style-type: none">✓ Preguntas✓ Hojas✓ Colores	5 minutos

ACTIVIDAD DE JUEGO N° 08

“EL RESTAURANTE”

I. DATOS INFORMATIVOS:

INSTITUCIÓN EDUCATIVA: INNOVA SCHOOLS HUACHO

AULA: BEGINNERS – 3 AÑOS

N° DE NIÑOS: 36

DURACIÓN: 30 MINUTOS

DOCENTE: KATIA CALDERÓN CASTILLO

II. LOGRO ESPERADO:

COMPETENCIA	DESEMPEÑO	DIMENSIONES	INDICADORES
Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	Participa en acciones que promueven el bienestar común.	Representación	Interpreta las actividades que se realizan en un restaurante.

III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

	ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<p>ASAMBLEA: Se dialoga con los niños acerca de nuestras reglas y normas del aula. Se plantea lo que se realizará el día de hoy: conocer y dialogar sobre las actividades que se realizan en un restaurante.</p> <p>MOTIVACIÓN: Presentaremos un juego de memoria con imágenes de diversos alimentos, jugamos y al finalizar respondemos las siguientes preguntas, ¿qué son? ¿para qué sirven? ¿quién utiliza los alimentos? ¿dónde podremos comprar comida?</p>	<ul style="list-style-type: none">✓ Normas del aula✓ Juego de memoria	10 minutos
DESARROLLO	Presentamos a los niños diversos alimentos, el juego de la cocinita y recreamos el ambiente de un restaurante. Dividimos el grupo en dos, algunos niños serán comensales, otros serán mozos, cocineros, recepcionista. Dramatizaremos las actividades que se realizan en el restaurante.	<ul style="list-style-type: none">✓ Juego de cocinita✓ Alimentos✓ Disfraces	15 minutos
CIERRE	<p>METACOGNICIÓN: Formamos un círculo y dialogamos con ellos realizando las siguientes preguntas: ¿Qué hicimos? ¿A quién representamos? ¿Qué te pareció la actividad realizada? ¿Qué fue lo que más te gusto? ¿Qué cambiarías en la actividad? Modelamos diferentes alimentos con masita blanda.</p> <p>EVALUACIÓN: La docente evaluará mediante la observación la dramatización realizada por los niños.</p>	<ul style="list-style-type: none">✓ Preguntas✓ Hojas✓ Colores	5 minutos

ACTIVIDAD DE JUEGO N° 09

“POLICÍAS Y LADRONES”

I. DATOS INFORMATIVOS:

INSTITUCIÓN EDUCATIVA: INNOVA SCHOOLS HUACHO

AULA: BEGINNERS – 3 AÑOS

N° DE NIÑOS: 36

DURACIÓN: 30 MINUTOS

DOCENTE: KATIA CALDERÓN CASTILLO

II. LOGRO ESPERADO:

COMPETENCIA	DESEMPEÑO	DIMENSIONES	INDICADORES
Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	Participa en acciones que promueven el bienestar común.	Representación	Interpreta servidores de la comunidad reconociendo las actividades que realiza un policía.

III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

	ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<p>ASAMBLEA: Se dialoga con los niños acerca de nuestras reglas y normas del aula. Se plantea lo que se realizará el día de hoy: conocer y dialogar sobre el trabajo que tiene el policía.</p> <p>MOTIVACIÓN: Presentamos una caja sorpresa con diversos materiales dentro (pito, gorro de policía, camisa de policía, pantalón de policía) dialogamos acerca de ellos y quién los utiliza.</p>	<ul style="list-style-type: none">✓ Normas del aula✓ Caja sorpresa✓ Accesorios del policía	10 minutos
DESARROLLO	Dividimos a los niños, algunos niños interpretarán ser policías, otros ciudadanos, y otros ladrones; recrearán situaciones donde los ladrones hurtan pertenencias a los ciudadanos y los policías los persigan. Intercambiamos roles, dialogamos sobre la actividad realizada.	<ul style="list-style-type: none">✓ Accesorios de policía	15 minutos
CIERRE	<p>METACOGNICIÓN: Formamos un círculo y dialogamos con ellos realizando las siguientes preguntas: ¿Qué hicimos? ¿A quién representamos? ¿Qué te pareció la actividad realizada? ¿Qué fue lo que más te gustó? ¿Qué cambiarías en la actividad? Decoramos la imagen de un policía.</p> <p>EVALUACIÓN: La docente evaluará mediante la observación la dramatización realizada por los niños.</p>	<ul style="list-style-type: none">✓ Preguntas✓ Hojas✓ Colores✓ Plumones✓ Escarcha✓ Aplicaciones	5 minutos

ACTIVIDAD DE JUEGO N° 10

“BAILEMOS”

I. DATOS INFORMATIVOS:

INSTITUCIÓN EDUCATIVA: INNOVA SCHOOLS HUACHO

AULA: BEGINNERS – 3 AÑOS

N° DE NIÑOS: 36

DURACIÓN: 30 MINUTOS

DOCENTE: KATIA CALDERÓN CASTILLO

II. LOGRO ESPERADO:

COMPETENCIA	DESEMPEÑO	DIMENSIONES	INDICADORES
Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	Participa en acciones que promueven el bienestar común.	Representación	Reproduce los movimientos corporales siguiendo un padrón brindado.

III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

	ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<p>ASAMBLEA: Se dialoga con los niños acerca de nuestras reglas y normas del aula. Se plantea lo que se realizará el día de hoy: seguir el ritmo de la música utilizando nuestro cuerpo.</p> <p>MOTIVACIÓN: Escuchamos audios con diferentes ritmos de música, vamos reconociendo cada uno de ellos y preguntamos ¿qué es? ¿dónde los escuchamos antes? ¿cuál les agrada más?</p>	<ul style="list-style-type: none">✓ Normas del aula✓ Audios con diferentes ritmos.	10 minutos
DESARROLLO	Preparamos el ambiente del aula poniendo plásticos negros en las ventanas para crear el ambiente de oscuridad, y ubicamos puntos de colores fosforescentes en todo alrededor del ambiente. Cada niño tendrá una linterna con la cuál bailará reproduciendo el ritmo que se indique.	<ul style="list-style-type: none">✓ Música✓ Linternas	15 minutos
CIERRE	<p>METACOGNICIÓN: Formamos un círculo y dialogamos con ellos realizando las siguientes preguntas: ¿Qué hicimos? ¿A quién representamos? ¿Qué te pareció la actividad realizada? ¿Qué fue lo que más te gusto? ¿Qué cambiarías en la actividad? Pintamos con témpera al ritmo de la música.</p> <p>EVALUACIÓN: La docente evaluará mediante la observación la dramatización realizada por los niños.</p>	<ul style="list-style-type: none">✓ Témperas✓ Cartulinas✓ Pinceles	5 minutos

ACTIVIDAD DE JUEGO N° 11

“HACEMOS UN KARAOKE”

I. DATOS INFORMATIVOS:

INSTITUCIÓN EDUCATIVA: INNOVA SCHOOLS HUACHO

AULA: BEGINNERS – 3 AÑOS

N°DE NIÑOS: 36

DURACIÓN: 30 MINUTOS

DOCENTE: KATIA CALDERÓN CASTILLO

II. LOGRO ESPERADO:

COMPETENCIA	DESEMPEÑO	DIMENSIONES	INDICADORES
Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	Participa en acciones que promueven el bienestar común.	Representación	Reproduce las canciones que son de su agrado.

III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

	ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	ASAMBLEA: Se dialoga con los niños acerca de nuestras reglas y normas del aula. Se plantea lo que se realizará el día de hoy: entonar canciones que son de su agrado. MOTIVACIÓN: Observamos imágenes de distintas personalidades (Paty Lu, Paw Patrol, Tati Pirulin, La granja de Zenon, etc.) dialogamos acerca de ellas y que personalidades son.	✓ Normas del aula ✓ Imágenes	10 minutos
DESARROLLO	Con los niños descubrimos un micrófono y una corona, cada niño nombrará su canción favorita y se agregará a un playlist que tocará de forma aleatoria, al sonar su música favorita cada niño correrá, se colocará la corona y cogerá el micrófono para entonar su canción favorita, cada niño tomará su turno.	✓ Canciones en playlist ✓ Corona ✓ Micrófono	15 minutos
CIERRE	METACOGNICIÓN: Formamos un círculo y dialogamos con ellos realizando las siguientes preguntas: ¿Qué hicimos? ¿A quién representamos? ¿Qué te pareció la actividad realizada? ¿Qué fue lo que más te gusto? ¿Qué cambiarías en la actividad? Elaboramos un micrófono para llevarnos a casa. EVALUACIÓN: La docente evaluará mediante la observación la dramatización realizada por los niños.	✓ Cartulinas ✓ Escarcha	5 minutos

ACTIVIDAD DE JUEGO N° 12

“LOS ANIMALES”

I. DATOS INFORMATIVOS:

INSTITUCIÓN EDUCATIVA: INNOVA SCHOOLS HUACHO

AULA: BEGINNERS – 3 AÑOS

N° DE NIÑOS: 36

DURACIÓN: 30 MINUTOS

DOCENTE: KATIA CALDERÓN CASTILLO

II. LOGRO ESPERADO:

COMPETENCIA	DESEMPEÑO	DIMENSIONES	INDICADORES
Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	Participa en acciones que promueven el bienestar común.	Sociabilización	Interactúa con sus compañeros demostrando cordialidad y buen trato.

III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

	ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<p>ASAMBLEA: Se dialoga con los niños acerca de nuestras reglas y normas del aula. Se plantea lo que se realizará el día de hoy: conocer y dialogar sobre cómo son los animales.</p> <p>MOTIVACIÓN: En diferentes partes del aula encontraremos máscaras que, a la cuenta de tres, los niños tendrán que buscar, una vez que cada uno de ellos hayan encontrado una máscara cada uno describirá cómo es y a quién le pertenece.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Normas del aula ✓ Mascaras 	10 minutos
DESARROLLO	Cada niño elegirá la máscara que más le agrade y representará al animal realizando los gestos, movimientos y sonidos. Todos nos ponemos nuestras máscaras y jugamos a los animales, nos desplazamos por el espacio.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Máscaras de animales. 	15 minutos
CIERRE	<p>METACOGNICIÓN: Formamos un círculo y dialogamos con ellos realizando las siguientes preguntas: ¿Qué hicimos? ¿A quién representamos? ¿Qué te pareció la actividad realizada? ¿Qué fue lo que más te gusto? ¿Qué cambiarías en la actividad? Coloreamos a los animales.</p> <p>EVALUACIÓN: La docente evaluará mediante la observación la dramatización realizada por los niños.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Preguntas ✓ Hojas ✓ Plumones 	5 minutos

ACTIVIDAD DE JUEGO N° 13

“JUGUEMOS EN EL BOSQUE”

I. DATOS INFORMATIVOS:

INSTITUCIÓN EDUCATIVA: INNOVA SCHOOLS HUACHO

AULA: BEGINNERS – 3 AÑOS

N° DE NIÑOS: 36

DURACIÓN: 30 MINUTOS

DOCENTE: KATIA CALDERÓN CASTILLO

II. LOGRO ESPERADO:

COMPETENCIA	DESEMPEÑO	DIMENSIONES	INDICADORES
Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	Participa en acciones que promueven el bienestar común.	Sociabilización	Interactúa en su grupo de pares demostrando confianza y seguridad.

III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

	ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<p>ASAMBLEA: Se dialoga con los niños acerca de nuestras reglas y normas del aula. Se plantea lo que se realizará el día de hoy: Desenvolvemos en nuestro espacio realizando el juego del lobo.</p> <p>MOTIVACIÓN: Presentamos una máscara del lobo, recordamos dónde hemos visto o escuchado antes este personaje. Escuchamos el cuento del lobo y los tres chanchitos. Dialogamos y respondemos preguntas sobre el cuento.</p>	<ul style="list-style-type: none">✓ Normas del aula✓ Cuento “Lobo feroz”✓ Mascara del lobo	10 minutos
DESARROLLO	Realizamos una ronda y aprendemos la canción “jugemos en el bosque, mientras que el lobo está, lobo está, ¿lobo que estás haciendo? ”, escogemos a un niño que decida ser el lobo, todos hacemos ronda y el niño escogido para lobo deberá responder con diversas acciones a la pregunta de la canción hasta que decida ir por ellos (atraparlos). Posterior a esto se intercambiarán los roles.	<ul style="list-style-type: none">✓ Canción del lobo	15 minutos
CIERRE	<p>METACOGNICIÓN: Formamos un círculo y dialogamos con ellos realizando las siguientes preguntas: ¿Qué hicimos? ¿A quién representamos? ¿Qué te pareció la actividad realizada? ¿Qué fue lo que más te gusto? ¿Qué cambiarías en la actividad? Armamos una máscara del lobo.</p> <p>EVALUACIÓN: La docente evaluará mediante la observación la dramatización realizada por los niños.</p>	<ul style="list-style-type: none">✓ Preguntas✓ Máscaras para colorear✓ Colores y plumones	5 minutos

ACTIVIDAD DE JUEGO N° 14

“CUENTO MOTOR”

I. DATOS INFORMATIVOS:

INSTITUCIÓN EDUCATIVA: INNOVA SCHOOLS HUACHO

AULA: BEGINNERS – 3 AÑOS

N° DE NIÑOS: 36

DURACIÓN: 30 MINUTOS

DOCENTE: KATIA CALDERÓN CASTILLO

II. LOGRO ESPERADO:

COMPETENCIA	DESEMPEÑO	DIMENSIONES	INDICADORES
Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	Participa en acciones que promueven el bienestar común.	Sociabilización	Interactúa con sus compañeros a través de la actividad motriz.

III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

	ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	ASAMBLEA: Se dialoga con los niños acerca de nuestras reglas y normas del aula. Se plantea lo que se realizará el día de hoy: realizar actividad motriz siguiendo las indicaciones. MOTIVACIÓN: Entonamos la canción “Dónde están”, ubicamos cada una de las partes del cuerpo, nombramos y señalamos según la indicación de la miss.	✓ Normas del aula ✓ Canción	10 minutos
DESARROLLO	Salimos al patio y escuchamos las indicaciones de la miss, la miss irá relatando una historia mientras los niños se desenvuelven por el espacio. “ Una semillita cayó del cielo (hacer movimiento de caerse), empezó a crecer (los niños se irán levantando), le salieron sus hojas y sus raíces (estiran sus brazos y piernas) , y crecen flores y hojas (giran),... la miss sigue relatando el cuento y los niños realizan las indicaciones.	✓ Cuento motriz	15 minutos
CIERRE	METACOGNICIÓN: Formamos un círculo y dialogamos con ellos realizando las siguientes preguntas: ¿Qué hicimos? ¿A quién representamos? ¿Qué te pareció la actividad realizada? ¿Qué fue lo que más te gusto? ¿Qué cambiarías en la actividad? Arman su cuerpo con diversos materiales. EVALUACIÓN: La docente evaluará mediante la observación la dramatización realizada por los niños.	✓ Preguntas ✓ Hojas ✓ Materiales reciclados	5 minutos

ACTIVIDAD DE JUEGO N° 15

“LA CASITA”

I. DATOS INFORMATIVOS:

INSTITUCIÓN EDUCATIVA: INNOVA SCHOOLS HUACHO

AULA: BEGINNERS – 3 AÑOS

N°DE NIÑOS: 36

DURACIÓN: 30 MINUTOS

DOCENTE: KATIA CALDERÓN CASTILLO

II. LOGRO ESPERADO:

COMPETENCIA	DESEMPEÑO	DIMENSIONES	INDICADORES
Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	Participa en acciones que promueven el bienestar común.	Sociabilización	Comparte materiales y recursos dentro de su representación.

III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

	ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<p>ASAMBLEA: Se dialoga con los niños acerca de nuestras reglas y normas del aula. Se plantea lo que se realizará el día de hoy: conocer y dialogar sobre las actividades que se realizan en el hogar.</p> <p>MOTIVACIÓN: Se armará un espacio donde se ubicarán los materiales del hogar, lo presentaremos a los niños y preguntaremos ¿qué es? ¿dónde lo podemos ubicar? Dialogamos en base a sus respuestas.</p>	<ul style="list-style-type: none">✓ Normas del aula✓ Materiales del hogar	10 minutos
DESARROLLO	De una caja sorpresa sacamos diferentes disfraces de los miembros del hogar. Los niños se disfrazarán y se ubicarán en los ambientes armados del hogar. Jugamos representando diferentes actividades que realizan en el hogar cocinar, jugar con los hijos, dormir, etc.	<ul style="list-style-type: none">✓ Accesorios del hogar	15 minutos
CIERRE	<p>METACOGNICIÓN: Formamos un círculo y dialogamos con ellos realizando las siguientes preguntas: ¿Qué hicimos? ¿A quién representamos? ¿Qué te pareció la actividad realizada? ¿Qué fue lo que más te gusto? ¿Qué cambiarías en la actividad? Dibujamos a nuestra familia.</p> <p>EVALUACIÓN: La docente evaluará mediante la observación la dramatización realizada por los niños.</p>	<ul style="list-style-type: none">✓ Preguntas✓ Hojas✓ Colores✓ Plumones	5 minutos

ACTIVIDAD DE JUEGO N° 16

“ PIJAMA PARTY ”

I. DATOS INFORMATIVOS:

INSTITUCIÓN EDUCATIVA: INNOVA SCHOOLS HUACHO

AULA: BEGINNERS – 3 AÑOS

N° DE NIÑOS: 36

DURACIÓN: 30 MINUTOS

DOCENTE: KATIA CALDERÓN CASTILLO

II. LOGRO ESPERADO:

COMPETENCIA	DESEMPEÑO	DIMENSIONES	INDICADORES
Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	Participa en acciones que promueven el bienestar común.	Sociabilización	Interactúa con sus compañeros en diversas situaciones que le son familiares.

III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

	ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	ASAMBLEA: Se dialoga con los niños acerca de nuestras reglas y normas del aula. Se plantea lo que se realizará el día de hoy: realizar una pijamada. MOTIVACIÓN: Presentamos un peluche (de dormir), dialogamos con los niños realizando las siguientes preguntas ¿qué será? ¿para qué servirá? ¿dónde lo usaremos? Contamos el cuento “A dormir”. Dialogamos sobre el cuento y que utilizamos para dormir.	✓ Normas del aula ✓ Peluche	10 minutos
DESARROLLO	Cada niño se cambiará de ropa poniéndose el pijama enviado de casa. Luego de esto transmitiremos el mensaje que haremos una pijamada, primero jugaremos el juego de las sillas y luego observaremos una película comiendo canchita y frugos. Nos acurrucaremos con nuestra colcha y peluche traído de casa, observaremos la película.	✓ Pijamas ✓ Sillas ✓ Canciones ✓ Película	15 minutos
CIERRE	METACOGNICIÓN: Formamos un círculo y dialogamos con ellos realizando las siguientes preguntas: ¿Qué hicimos? ¿A quién representamos? ¿Qué te pareció la actividad realizada? ¿Qué fue lo que más te gusto? ¿Qué cambiarías en la actividad? EVALUACIÓN: La docente evaluará mediante la observación la dramatización realizada por los niños.	✓ Preguntas	5 minutos

ACTIVIDAD DE JUEGO N° 17

“ CREANDO UN CUENTO ”

I. DATOS INFORMATIVOS:

INSTITUCIÓN EDUCATIVA: INNOVA SCHOOLS HUACHO

AULA: BEGINNERS – 3 AÑOS

N° DE NIÑOS: 36

DURACIÓN: 30 MINUTOS

DOCENTE: KATIA CALDERÓN CASTILLO

II. LOGRO ESPERADO:

COMPETENCIA	DESEMPEÑO	DIMENSIONES	INDICADORES
Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	Participa en acciones que promueven el bienestar común.	Intereses infantiles	Demuestra espontaneidad en la creación de los cuentos.

III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

	ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	ASAMBLEA: Se dialoga con los niños acerca de nuestras reglas y normas del aula. MOTIVACIÓN: Se presentarán diferentes personajes en paletas de muñecos de ficción. Jugaremos con las paletas describiendo características.	✓ Normas del aula ✓ Paletas de personajes	10 minutos
DESARROLLO	De una caja o cofre sacaremos diferentes disfraces de nuestros niños, cada niño escogerá el disfraz que más le agrade, jugarán manipulándolos y posterior a esto se decidirá crear un cuento con la intervención de cada uno de los personajes de los cuáles se han vestido. Cada niño tomará una participación en la representación, diciendo algunos diálogos y planteando como se realizará la dramatización.	✓ Disfraces	15 minutos
CIERRE	METACOGNICIÓN: Formamos un círculo y dialogamos con ellos realizando las siguientes preguntas: ¿Qué hicimos? ¿A quién representamos? ¿Qué te pareció la actividad realizada? ¿Qué fue lo que más te gusto? ¿Qué cambiarías en la actividad? Dibujamos lo que más nos agradó de la actividad. EVALUACIÓN: La docente evaluará mediante la observación la dramatización realizada por los niños.	✓ Preguntas ✓ Hojas ✓ Colores	5 minutos

ACTIVIDAD DE JUEGO N° 18

“TÍTERES”

I. DATOS INFORMATIVOS:

INSTITUCIÓN EDUCATIVA: INNOVA SCHOOLS HUACHO

AULA: BEGINNERS – 3 AÑOS

N° DE NIÑOS: 36

DURACIÓN: 30 MINUTOS

DOCENTE: KATIA CALDERÓN CASTILLO

II. LOGRO ESPERADO:

COMPETENCIA	DESEMPEÑO	DIMENSIONES	INDICADORES
Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	Participa en acciones que promueven el bienestar común.	Intereses infantiles	Crea cuentos a partir de diferentes materiales como títeres.

III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

	ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<p>ASAMBLEA: Se dialoga con los niños acerca de nuestras reglas y normas del aula. Se plantea lo que se realizará el día de hoy: conocer cómo se utilizan los títeres y las actividades que podemos realizar con ellos.</p> <p>MOTIVACIÓN: A cada niño se entrega un mapa con un tesoro, señalado por una equis; cada niño tendrá que leer el mapa hasta encontrar el tesoro. En un cofre los niños encontrarán diversidad de títeres los cuáles manipularán y responderán las siguientes preguntas ¿qué es? ¿cómo son? ¿para qué sirven? ¿qué podríamos crear con ellos?</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Normas del aula ✓ Mapas del tesoro ✓ Títeres 	10 minutos
DESARROLLO	Cada niño decidirá como explorar con su títere jugaremos, se agrupará de acuerdo a su preferencia y juntos crearán un cuento. Posteriormente todos juntos por grupos en un teatrín relatamos los cuentos creados a nuestros compañeros utilizando los títeres.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Títeres ✓ Títeres ✓ Teatrín 	15 minutos
CIERRE	<p>METACOGNICIÓN: Formamos un círculo y dialogamos con ellos realizando las siguientes preguntas: ¿Qué hicimos? ¿Qué te pareció la actividad realizada? ¿Qué fue lo que más te gusto? ¿Qué cambiarías en la actividad? Cada niño decora alrededor de la fotografía de su títere con diversas aplicaciones.</p> <p>EVALUACIÓN: La docente evaluará mediante la observación la dramatización realizada por los niños.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Preguntas ✓ Hojas con imágenes ✓ Aplicaciones 	5 minutos

ACTIVIDAD DE JUEGO N° 19

“CREANDO CON TELAS”

I. DATOS INFORMATIVOS:

INSTITUCIÓN EDUCATIVA: INNOVA SCHOOLS HUACHO

AULA: BEGINNERS – 3 AÑOS

N° DE NIÑOS: 36

DURACIÓN: 30 MINUTOS

DOCENTE: KATIA CALDERÓN CASTILLO

II. LOGRO ESPERADO:

COMPETENCIA	DESEMPEÑO	DIMENSIONES	INDICADORES
Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	Participa en acciones que promueven el bienestar común.	Intereses infantiles	Utiliza diferentes materiales para crear sus representaciones dramáticas.

III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

	ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	ASAMBLEA: Se dialoga con los niños acerca de nuestras reglas y normas del aula. MOTIVACIÓN: En el piso los niños encontrarán diferentes tipos de telas, las observan, manipulan con sus sentidos y les pedimos que imaginen que pueden crear con ellas.	✓ Normas del aula ✓ Telas	10 minutos
DESARROLLO	Se reproduce en el patio una música armando un playlist desde una música lenta(ballet), con ritmo medio (festejo), rápida (sonido de música electrónica) los niños utilizarán la tela para desenvolverse de forma creativa en el espacio. Posteriormente se intercambian los roles.	✓ Telas ✓ Música	15 minutos
CIERRE	METACOGNICIÓN: Formamos un círculo y dialogamos con ellos realizando las siguientes preguntas: ¿Qué hicimos? ¿A quién representamos? ¿Qué te pareció la actividad realizada? ¿Qué fue lo que más te gusto? ¿Qué cambiarías en la actividad? Nos niños utilizarán diferentes retazos de tela para decorar. EVALUACIÓN: La docente evaluará mediante la observación la dramatización realizada por los niños.	✓ Preguntas ✓ Hojas ✓ Colores ✓ Retazos de tela	5 minutos

ACTIVIDAD DE JUEGO N° 20

“EL DOCTOR”

I. DATOS INFORMATIVOS:

INSTITUCIÓN EDUCATIVA: INNOVA SCHOOLS HUACHO

AULA: BEGINNERS – 3 AÑOS

N° DE NIÑOS: 36

DURACIÓN: 30 MINUTOS

DOCENTE: KATIA CALDERÓN CASTILLO

II. LOGRO ESPERADO:

COMPETENCIA	DESEMPEÑO	DIMENSIONES	INDICADORES
Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	Participa en acciones que promueven el bienestar común.	Intereses infantiles	Explora en diversas situaciones las actividades que realiza el doctor.

III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

	ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	ASAMBLEA: Se dialoga con los niños acerca de nuestras reglas y normas del aula. Se plantea lo que se realizará el día de hoy: conocer y dialogar sobre la labor del doctor. MOTIVACIÓN: Presentamos adivinanzas sobre los instrumentos del doctor (estetoscopio, pastillas, bisturí, bajalengua, jeringa, etc.) adivinamos y dialogamos sobre estos instrumentos y quién los utiliza.	✓ Normas del aula ✓ Instrumentos del doctor	10 minutos
DESARROLLO	Observamos un video “Lupita”, sobre una niña que no le gustaba ir al doctor, dialogamos sobre el video y cuál es la función del doctor, cómo nos ayuda. Nos disfrazamos de doctor y otros de pacientes, jugamos utilizando materiales de doctor representamos diferentes situaciones, intercambiamos roles.	✓ Video ✓ Disfraz doctor.	15 minutos
CIERRE	METACOGNICIÓN: Formamos un círculo y dialogamos con ellos realizando las siguientes preguntas: ¿Qué hicimos? ¿A quién representamos? ¿Qué te pareció la actividad realizada? ¿Qué fue lo que más te gusto? ¿Qué cambiarías en la actividad? Creamos un maletín de doctor, jugamos decorándolo y pegando a dentro instrumentos que utiliza. EVALUACIÓN: La docente evaluará mediante la observación la dramatización realizada por los niños.	✓ Preguntas ✓ Maletín del doctor para colorear ✓ Colores ✓ Plumones	5 minutos

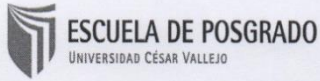
Evidencias Fotográficas







Acta de aprobación de originalidad de tesis



ACTA DE APROBACIÓN DE ORIGINALIDAD DE TRABAJO ACADÉMICO

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

La tesis titulada "Programa juego simbólico en el desarrollo de la expresión oral de una institución educativa inicial - Huacho - 2019" de la estudiante Calderón Castillo Katia Melissa, 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, 24 de febrero del 2020




Dr. Carlos Sixto Vega Vilca

DNI:09826463

Pantallazo de Software Turnitin



 **UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

ESCUELA DE POSGRADO

PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA

EDUCATIVA

Programa juego simbólico en el desarrollo de la expresión oral de una institución educativa inicial - Hancón - 2019

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:

Muestra en Psicología Educativa

AUTORA:

Bc. Katia Meliss, Calderón Castillo (ORCID: 0000-0003-4492-6374)

ASESOR:

Dr. Carlos Saxo Vega Vilela (ORCID: 0000-0002-2755-9819)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Evaluación y Aprendizaje

LIMA - PERÚ

2020

Formulario de autorización para la publicación electrónica de la tesis



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)

CALDERÓN CASTILLO, KATIA MELISSA

D.N.I. : 4818 7122

Domicilio : Av. María Parado de Bellido 385 Amay

Teléfono : Fijo : Móvil : 99 28 37 926

E-mail : Kami4818@gmail.com

2. IDENTIFICACIÓN DE LA TESIS

Modalidad:

Tesis de Pregrado

Facultad :

Escuela :

Carrera :

Título :

Tesis de Posgrado

Maestría

Doctorado

Grado : MAESTRA

Mención : PSICOLOGÍA EDUCATIVA

3. DATOS DE LA TESIS

Autor (es) Apellidos y Nombres:

CALDERÓN CASTILLO, KATIA MELISSA

Título de la tesis:

PROGRAMA JUEGO SIMBÓLICO EN EL DESARROLLO
DE LA EXPRESIÓN ORAL DE UNA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA INICIAL - HUACHO - 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 : 08/03/2020

Autorización de la verificación final del trabajo de investigación



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:

Katia Melissa Calderón Castillo

INFORME TITULADO:

PROGRAMA JUEGO SIMBÓLICO EN EL
DESARROLLO DE LA EXPRESIÓN ORAL DE UNA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL -HUACHO -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