



ESCUELA DE POSGRADO
UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

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 PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE:
Maestra en Problemas de Aprendizaje

AUTORA:

Br. Diana Julia Calle Seras

ASESOR:

Mgtr. Félix Fernando Goñi Cruz

SECCIÓN:

Educación

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Problemas de Aprendizaje

PERÚ - 2018

Mg. Violeta Cadenillas Albornoz
Presidente

Mg. Jimmy Díaz Manrique
Secretario

Mg. Félix Fernando Goñi Cruz
Vocal

Dedicatoria

A mi señor, quien me dio la fe, la fortaleza, la salud, la sabiduría y la esperanza para superar todas mis dificultades y poder terminar este trabajo en donde se ve reflejado mi éxito profesional.

A mi madre Julia que me ha dado su apoyo, consejos y me ha enseñado con su ejemplo a ser una mujer luchadora para alcanzar mis objetivos y metas.

A mi padre Vicente que con sus consejos fueron inculcando en mis valores morales y espirituales.

A mis hermanos quienes son el soporte en mi vida y que en todo momento me dieron su apoyo, amor, cariño y comprensión.

Agradecimiento

A Dios, por acompañarme en cada paso de mi vida, por fortalecer e iluminar mis decisiones y por darme la oportunidad de contar con mi familia quienes amo mucho, que siempre estuvieron apoyándome incondicionalmente.

A la Universidad César Vallejo por formarnos integralmente a nivel académico, profesional y personal; lo cual se verá reflejado en nuestro ejercicio profesional en el día a día.

Declaratoria de autenticidad

Yo, Diana Julia Calle Seras, estudiante del Programa Maestría en Educación con Mención en Problemas de Aprendizaje de la Escuela de Postgrado de la Universidad César Vallejo, identificado con DNI 42858395, con la tesis titulada El juego simbólico y su incidencia en el desarrollo del lenguaje oral en niños de 5 años de la institución educativa inicial pública Juan pablo II del callao, 2014.

Declaro bajo juramento que:

La tesis es de mi autoría.

He respetado las normas internacionales de citas y referencias para las fuentes consultadas. Por tanto, la tesis no ha sido plagiada ni total ni parcialmente.

La tesis no ha sido auto plagiado; es decir, no ha sido publicada ni presentada anteriormente para obtener algún grado académico previo o título profesional.

Los datos presentados en los resultados son reales, no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados y por tanto los resultados que se presenten en la tesis se constituirán en aportes a la realidad investigada.

De identificarse la falta de fraude (datos falsos), plagio (información sin citar a autores), auto plagio (presentar como nuevo algún trabajo de investigación propio que ya ha sido publicado), piratería (uso ilegal de información ajena) o falsificación (representar falsamente las ideas de otros), asumo las consecuencias y sanciones que de mi acción se deriven, sometiéndome a la normatividad vigente de la Universidad César Vallejo.

Los Olivos, de Mayo 2015

Diana Julia Calle Seras

DNI: 42858395

Presentación

Honorables integrantes del jurado

Ponemos a vuestra consideración el presente trabajo de investigación titulado: El juego simbólico y su incidencia en el desarrollo del lenguaje oral en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Pública Juan Pablo II del Callao, 2014; este trabajo se enmarca en el programa de Maestría en de la Universidad Particular Cesar Vallejo, impartido por la Escuela de Postgrado de esta casa de estudios para obtener el grado de magíster en educación con mención en Problemas de Aprendizaje.

Los capítulos y contenidos que se desarrollan son:

Es así que en el capítulo I, contiene la introducción, los antecedentes y fundamentación científica, la justificación, el problema, las hipótesis y los objetivos; en el capítulo II, comprende el marco metodológico, las variables de estudio el juego simbólico y el lenguaje oral, la operacionalización de variables, la metodología, el tipo de estudio, el diseño, la población y muestra, además las técnicas e instrumentos de recolección de datos, los métodos de análisis de datos. En seguida, continúa en el capítulo III donde se presentan los resultados de la investigación, lo cual implica la descripción de cada variable y la relación entre ellas; además, se ha incluido la comprobación de las hipótesis correspondientes. En el capítulo IV presentamos la discusión; seguido, en el capítulo V se presenta las conclusiones, luego, en el capítulo VI presentamos las recomendaciones y finalmente el capítulo VII donde se presenta las referencias bibliográficas del cual se ha sacado información para el desarrollo de esta investigación. Así como los anexos referidos a la investigación donde están los documentos sustentatorios y evidencias del estudio realizado.

Indice

	Pág.
Pagina del jurado	ii
Dedicatoria	iii
Agradecimiento	iv
Declaratoria de autenticidad	v
Presentación	vi
Indice	vii
Indice de tablas	ix
Indice de figuras	xi
Resumen	xii
Abstract	xiii
I. Introducción	14
1.1. Antecedentes	15
1.2. Marco teórico	17
1.3. Justificación	35
1.4. Problema	36
1.5. Formulación del Problema	38
1.6. Objetivos	39
II. Marco metodológico	41
2.1. Variable independiente: Juego simbólico	42
2.2. Operacionalizacion de las variables	42
2.3 Metodología	45
2.4. Tipo de estudio	45
2.5. Diseño de investigación	46

2.6. Población	46
2.7. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	48
2.6 Métodos de análisis de datos	54
III. Resultados	56
IV. Discusión	73
V. Conclusiones	77
VI. Recomendaciones	79
VII. Referencias	81
Anexos	86
Anexo 1. Matriz de consistencia	87
Anexo 2. La operacionalización de la variable Juego Simbólico	90
Anexo 3. Prueba del lenguaje oral de navarra-revisada Plon R	91
Anexo 4. Prueba de lenguaje oral de navarra revisada plon-r	92
Anexo 5 . Certificado de validez	105
Anexo 6. Base de datos	107

Índice de tablas

	Pág.
Tabla 1. La operacionalización de la variable del juego Simbólico	43
Tabla 2. La operacionalización de la variable Lenguaje oral	45
Tabla 3. Población de estudio	47
Tabla 4. Muestra de investigación-Turno Mañana	47
Tabla 5. Validador de expertos	51
Tabla 6. Coeficiente de alfa de combrach de Prueba de Lenguaje Oral	53
Tabla 7. Coeficiente de alfa de combrach del Juego simbólico	54
Tabla 8. Niveles del desarrollo del Lenguaje Oral en niños de 5 años de la institución educativa inicial pública de la I.E. I. Juan Pablo II Callao 2014	57
Tabla 9. Niveles del desarrollo de la dimensión forma del Lenguaje Oral en niños de 5 años de la institución educativa inicial pública de la I.E. I. Juan Pablo II Callao 2014	58
Tabla 10. Niveles del desarrollo de la dimensión contenido del Lenguaje Oral en niños de 5 años de la institución educativa inicial pública de la I.E. I. Juan Pablo II Callao 2014	59
Tabla 11. Niveles del desarrollo de la dimensión uso del Lenguaje Oral en niños de 5 años de la institución educativa inicial pública de la I.E. I. Juan Pablo II Callao 2014	60
Tabla 12. Niveles de evaluación del Juego Simbólico en niños de 5 años de la institución educativa inicial pública de la I.E. I. Juan Pablo II Callao 2014	61
Tabla 13. Prueba de Normalidad de las variables y sus dimensiones	62
Tabla 14. Prueba de los coeficientes del Modelo de Regresión Logística, en relación a la variable Lenguaje oral	64

Tabla 15. Prueba de los coeficientes del Modelo de Regresión Logística, en relación dimensión forma.	66
Tabla 16. Prueba de los coeficientes del Modelo de Regresión Logística, en relación dimensión contenido	68
Tabla 17. Prueba de los coeficientes del Modelo de Regresión Logística, en relación dimensión uso	70
Tabla 18. Distribución de la muestra por género	70
Tabla 19. Escalas de la variable Juego Simbólico	71
Tabla 20. Niveles y rangos de la variable Juego Simbólico	71

Indice de figuras

	Pág.
Figura 1. Niveles de desarrollo del Lenguaje Oral	57
Figura 2. Niveles de desarrollo de la dimensión forma del Lenguaje Oral	58
Figura 3. Niveles de desarrollo de la dimensión contenido del Lenguaje Oral	59
Figura 4. Niveles de desarrollo de la dimensión uso del Lenguaje Oral	60
Figura 5. Niveles de evaluación del Juego Simbólico	61
Figura 6. Distribución de la muestra por género	71

Resumen

La presente investigación titulada, El juego simbólico y su incidencia en el desarrollo del lenguaje oral en niños de 5 años de la I.E.I. Pública Juan Pablo II del Callao, 2014 tuvo como objetivo determinar la incidencia del juego simbólico y su relación entre los niveles del lenguaje oral que surge como respuesta a la problemática de la Institución Educativa descrita.

El presente trabajo obedece a un diseño correlacional causal, de nivel descriptivo, el tipo investigación es no experimental de carácter cuantitativo y el método empleado es hipotético deductivo. Los instrumentos utilizados para las variables son: del juego simbólico, una lista de cotejo, el cual estuvo constituido por 16 preguntas, aplicada a la muestra de 90 niños; de la variable lenguaje oral fue la prueba Plon R constituido por 12 preguntas que brindaron la información acerca del lenguaje oral a través de la evaluación de distintas dimensiones cuyos gráficos se presenta en el programa excel y el paquete estadístico SPSS.

Luego de haber realizado la descripción y discusión de resultados, mediante la prueba de normalidad R cuadrado de Nagelkerte =0,682, se llegó a la conclusión que el juego simbólico sí influye en el uso del lenguaje oral y su relación es significativa modera. y un p-valor 0,000. Del modelo de regresión logística $p: 0.0001$ es menor al valor de significancia teórica: $0:05$ se rechaza, la hipótesis es nula. Ello significa que el juego simbólico sí influye en el desarrollo del lenguaje oral y su relación es significativa moderado. Por lo tanto, se acepta la hipótesis general de la investigación.

Palabras claves: juego simbólico y el lenguaje oral

Abstract

The present investigation entitled, The symbolic game and its incidence in the development of oral language in children of 5 years of the I.E.I. Public Juan Pablo II del Callao, 2014 had as objective to determine the incidence of the symbolic game and its relationship between the levels of oral language that arises as a response to the problem of the Educational Institution described.

The present work obeys to a causal correlational design, of descriptive level, the research type is non-experimental quantitative and the method used is hypothetical deductive. The instruments used for the variables are: the symbolic game, a checklist, which was constituted by 16 questions, applied to the sample of 90 children; of the oral language variable was the Plon R test consisting of 12 questions that provided information about oral language through the evaluation of different dimensions whose graphs are presented in the excel program and the SPSS statistical package.

After having made the description and discussion of results, by means of Nagelkerte's R squared normality test = 0.682, the conclusion was reached that the symbolic game does influence the use of oral language and its relation is moderate. and a p-value of 0.000. From the logistic regression model p: 0.0001 is less than the value of theoretical significance: 0:05 is rejected, the hypothesis is null. This means that the symbolic game does influence the development of oral language and its relationship is significantly moderate. Therefore, the general hypothesis of the investigation is accepted.

Palabras claves: symbolic game and oral language

I. Introducción

1.1. Antecedentes

Internacionales

Arias y Quintero (2005), en su tesis titulada *Iniciación del niño pre escolar en el mundo de lo escrito. Propuesta de una guía de actividades lúdicas*, presentada en la Facultad de Humanidades y Educación de la universidad de los andes, Mérida, Venezuela para optar el grado de Licenciada en Educación con mención en Preescolar. Para la presente investigación hizo uso del método cualitativo, siendo el diseño cuasi experimental con una muestra de 240 alumnos siendo el grupo piloto conformado por 30 alumnos de una sección de 5 años. El autor arribó a la siguiente conclusiones, entre otras, que no existe una adecuada capacitación de docentes que dirija una guía de actividades de juegos simbólicos. Por otro lado, el 85% de docentes encuestados manifestaron que no disponen de un adecuado material de apoyo con un enfoque lúdico sobre el juego para facilitar el desarrollo del lenguaje del niño de 5 años.

Euceda (2007), en su tesis titulada *El juego desde el punto de vista didáctico a nivel de educación pre básica* presentada en la Dirección de Post Grado de la Universidad Nacional Pedagógica Francisco Morazán, Tegucigalpa, Honduras, para optar el grado de Maestro en Educación con mención en Master en Currículum, señala que lo que busca es conocer cómo utilizan los juegos las profesoras de nivel pre básico para el desarrollo del lenguaje oral en los niños menores de 6 años en los estudiantes de las instituciones educativas privadas y públicas. Para esta investigación hizo uso del método cuantitativo, siendo el diseño correlacional transversal con una muestra de 50 profesoras de nivel pre básico. El investigador llegó a las conclusiones que las profesoras que trabajan en las instituciones públicas planifican su trabajo de acuerdo al currículo del Ministerio de educación y también que las profesoras que trabajan en las instituciones privadas no planifican su trabajo de acuerdo al currículo del Ministerio de educación.

Muñoz (2012), en su tesis titulada *El juego simbólico como recurso para el desarrollo del lenguaje oral del niño* presentada en la dirección de post grado de la Universidad de Valladolid, España, para optar el grado de Maestro en

educación infantil, elabora un conjunto de actividades enfocadas a trabajar el desarrollo del lenguaje oral usando como recurso principal el juego simbólico en los niños de educación pre básica de 50 instituciones educativas públicas y privadas de la región. Para esta investigación se hizo uso del método cuantitativo y cualitativo, siendo el diseño cuasi experimental con una muestra de 50 profesoras que trabajan aplicando un programa de juegos en sectores de trabajo. Arribó a la conclusión que el juego simbólico es importante en los niños de educación pre básico a través de un conjunto de actividades sistemáticas y propuestas a través de los sectores de trabajo juego.

Donibane (2008), en su tesis titulada *Propuestas de juegos simbólicos para el desarrollo del lenguaje oral del niño* presentada en la facultad de educación de la Universidad de Zaragoza, España, para optar el grado de Maestro en educación infantil, elabora un programa de juegos simbólicos para ser aplicados en las escuelas infantiles municipales de Pamplona, utilizando para este trabajo de investigación el método cuantitativo y cualitativo, siendo el diseño correlacional con una muestra de 120 estudiantes en edad pre básica. Llegó a la conclusión que el juego simbólico es importante para el desarrollo en el afectivo y del lenguaje en niños menores de 6 años.

Nacionales

Quezada (2010), desarrolló en Perú la tesis sobre *Niveles del lenguaje oral en niños de 3 años de instituciones educativas de la red N° 08 del distrito del Callao* presentado en la escuela de Post grado de la Universidad San Ignacio de Loyola, la muestra fue conformada por 200 niños de esa edad utilizando para ello la prueba oral de lenguaje Navarra Revisada Plon-R, obteniendo como resultado que los niños en un 75.3% alcanzaron un nivel normal en su lenguaje oral, mientras que un 16.1% necesitan mejorar, de igual modo, solo el 8.6% se ubicaron en un nivel de retraso. Arribó a la siguiente conclusiones: las mayores dificultades de los estudiantes en el desarrollo de su lenguaje oral se presentaron en la dimensión de uso (pragmático) y las menores en dimensión de forma (fonología y morfosintaxis) y contenido (semántica).

Asían (2010), en su tesis titulada *Desarrollo del juego simbólico para favorecer el lenguaje oral en niños de 5 años de 12 instituciones educativas públicas de Lima* presentada en la facultad de educación de la Pontificia Universidad Católica del Perú, Facultad de Educación de esta casa de estudios, Lima, realizado a 208 niños de 3 a 5 años, pretendió conocer el nivel de suficiencia del lenguaje oral en sus dimensiones fonológica, sintáctica y pragmática y realizó la investigación a través de una muestra conformada por 200 niños de esa edad utilizando para ello la prueba oral de lenguaje Navarra Revisada (Plon-R). Obtuvo como resultado que los niños de 3 y de 5 años se encuentran en un porcentaje del 60% en un nivel de riesgo, en lenguaje oral, los de 4 años en un porcentaje del 60% en un nivel de retraso; en la dimensión fonológica los de 3 y 4 años se encuentran en un porcentaje del 45% en un nivel normal y los de 5 años en un porcentaje del 50% en un nivel de riesgo; en la dimensión semántica, los de 3 años se encuentran en un porcentaje del 75% en un nivel de riesgo en la dimensión fonológica y sintáctica, lo mismo que en el nivel semántico. Lo que llevó a la conclusión: los niños en edad preescolar presentan bajo nivel de suficiencia del lenguaje oral en las dimensiones fonológicas, sintácticas y pragmáticas.

1.2. Marco teórico

Juego Simbólico

Definición

Benítez (2009), señaló que el juego simbólico:

Es una actividad propia del ser humano y se presenta en todos los niños/as aunque su contenido varíe debido a las influencias culturales que los distintos grupos sociales ejercen. El juego no es solamente algo que acontece en la infancia, sino que va mucho más allá, y sucede durante toda la vida. (p. 7)

Según Saunders (2005), nos dice: el juego simbólico durante la infancia constituye un ejercicio preparatorio porque a través de las actividades lúdicas se

adquiere una gran cantidad de conocimientos y habilidades útiles para la vida. La esencia de este tipo de juegos de imitación se halla en la capacidad de simbolizar, es decir, en la creación de representaciones mentales, que será de gran utilidad para enseñar al niño a desenvolverse en su vida futura. (p. 9)

Galego (2006), afirmó: “partir de los dos años comienza una etapa para el niño que se refleja claramente en actividades lúdicas. Es el juego simbólico. Representa el pensamiento egocéntrico del niño que, mediante el juego, deforma la realidad para satisfacer sus necesidades” (p. 12).

Guerra (2010), señaló el juego simbólico:

Es una actividad útil de ser estudiada en sí misma y también constituye un instrumento privilegiado a través del cual medir otros aspectos del desarrollo. Al ser una actividad agradable para el niño, es muy útil también dado que en una actividad programada por el adulto terapeuta se pueden facilitar tareas. (p.10)

Por tanto, se considera que el juego simbólico es un medio de enseñanza central dado que su sistematicidad y su carácter agradable hace que tanto el abordaje como el proceso de enseñanza sean potencialmente más fáciles, es decir, el niño se implica más y que los contenidos afectivos incluidos en el juego es un elemento facilitador del aprendizaje de importancia.

Los juegos simbólicos nos ofrecen muchas posibilidades de juego que permiten a los niños a trabajar actividades de distintos tipos y provoca aprendizajes por la vida y para la vida, ya que permite escenificar múltiples formas de situaciones cotidianas. Posibilita que el niño se identifique con personajes de su ambiente y le ayude a tomar conciencia de sí mismo.

Dimensiones del juego simbólico

Guerra (2010), explicó las dimensiones del juego simbólico: “Se han aislado cuatro dimensiones que aparecen según un orden cronológico, esto es así porque requieren distinta madurez cognitiva. Estas cuatro dimensiones están referidas a

la estructura, el despegue del significante y el significado, la planificación y la descentración Infantil” (p. 23).

Integración

Está referida a la complejidad estructural del juego, va desde las acciones aisladas hasta las combinaciones en secuencias. Asimismo, el niño va siendo progresivamente capaz de realizar acciones simbólicas, asumiendo el punto de vista de otros. Navarro y Clemente (1989), refirió. que integración: “es la complejidad estructural de las acciones, es decir, del encadenamiento de acciones, siendo capaz de ordenarlas y coordinarlas en secuencias” (p. 142).

Sustitución

Abarca las relaciones existentes entre el objeto representado y el simbólico (el significante y el significado). En un primer momento se produce una coincidencia, paulatinamente se van disociando, de modo paralelo al desarrollo representacional, de modo que un objeto puede ser utilizado en el juego para representar a otro. Hasta sustituir objetos por otros de los que no guardan ninguna relación.

Augusto y Martínez de Antoñana (1998), señalaron:

La sustitución está relacionada con la descontextualización, es decir, con la capacidad de utilizar los objetos independientemente de la función que tengan, como si fueran otros, asignándoles nuevos significados de acuerdo a sus intereses. Esta dimensión constituye el núcleo central del juego simbólico. (p. 207)

Descentración

Es la dimensión del juego referida a la distancia de uno mismo que guardan las acciones simbólicas. A los 12 meses, las acciones infantiles están dirigidas por el propio niño, hasta que progresivamente comienzan a ser ejecutadas en otros participantes. Estos otros agentes son tratados como pasivos al principio, pero posteriormente serán considerados elementos activos.

Marchesi (1987), definió a la dimensión desconcentración como: “Una capacidad de relación y de coordinación de roles que preludia el habla protagonizada y el juego de roles sociales” (p. 47).

También Augusto y Martínez de Antoñana (1998) señalan: “ [Que] Aluden a un componente social inherente de la descentración, ya que las conductas simbolizadas han sido aprendidas durante la observación o interacción con otras personas” (p. 207).

Planificación

Es la dimensión que indica más claramente la madurez del juego, consiste en la preparación previa del juego. Alrededor de los 2 años aparecen indicios de preparación del juego antes de ser jugado.

Según, Augusto y Martínez (1998), señaló:

El niño es capaz de anticiparse a la situación de juego de modo que pueda o no realizar una selección de los materiales a utilizar y así dotar al juego de mayor coherencia. En este caso, al igual que en la sustitución, se hace necesario manipular mentalmente los símbolos sin tener un acceso perceptivo inmediato del símbolo referente. (p. 207)

Fundamentos Teóricos del Juego Simbólico

Muñoz C. (2008), sostuvo que:

El juego de los niños está lleno de significados simbólicos. Cuando hacemos referencia al uso de símbolos en el juego, enseguida pensamos en el juego simbólico que considera que los objetos se transforman para simbolizar otros que no están presentes y las situaciones que crean los niños dejan de ser reales para convertirse en imaginarias. (p. 8)

De acuerdo a Bañeres (2008): “a través del juego simbólico, podemos descubrir cómo el pensamiento infantil se desplaza entre la realidad lógica y la

irrealidad de la fantasía, y cómo el juego simbólico tiene puentes entre ambas formas de pensamiento” (p. 15).

Según Prieto y Medina (2005), definió: “El juego simbólico comprende un ámbito que sólo puede determinarse en esa absorción personal, recreativa y gozosa de cada actividad que esté lleva a cabo en una permanente asimilación del mundo en que vive inmerso” (p. 7).

Teoría de Jean Piaget

Piaget (1990), consideró: “El sujeto se desarrolla porque construye sus propias estructuras cognitivas. Dichas estructuras cognitivas permiten asimilar la realidad en función a las estructuras que posee” (p. 24). La adaptación de sus esquemas al mundo, explica la enseñanza-aprendizaje. En esos esquemas de comportamiento hay siempre dos dimensiones: asimilación, que significa adecuar una nueva experiencia en una estructura mental existente y acomodación que significa adecuar una nueva experiencia en una estructura mental existente; y acomodación que significa revisar un esquema pre existente a causa de una nueva experiencia.

Establece que el juego simbólico se encuentra al final de la etapa pre operacional. El juego simbólico va abriendo así, las condiciones para una representación de la realidad más amplia que la derivada de sus impresiones subjetivas y es a los siete años cuando se produce un equilibrio permanente entre la asimilación y la acomodación.

Piaget (1990), estableció la clasificación de los juegos a partir de tres estructuras:

El ejercicio: La característica de los juegos de ejercicio es la de ejercer las conductas por simple placer funcional o placer de tomar conciencia de sus nuevos poderes.

El símbolo: En el juego simbólico, el símbolo implica la representación de un objeto ausente. Esta representación se sostiene, por un lado a través de la evocación por puro placer, de esquemas conocidos y por otro, por la aplicación de

estos esquemas a objetos que no le sirven desde la simple adaptación. Es decir, el símbolo se basa en un simple parecido entre el objeto ausente – evocado (el significado), con el objeto presente el significante. Estas dos condiciones: la evocación por placer y la aplicación de esquemas conocidos a objetos inadecuados, permiten para Piaget, el comienzo de la ficción.

La regla: Los juegos de reglas son considerados como la actividad lúdica del ser socializado. (Piaget, 1990:194). Son juegos de combinaciones sensorio - motoras (puntería), o intelectuales (damas, cartas, de recorrido) con competencia entre los participantes y regulados por un código transmitido por la cultura o producto de un acuerdo en el mismo grupo. En el juego simbólico, por ser una de las cinco conductas de la función semiótica, interviene en el pasaje de la inteligencia sensorio motora, sostenida en la acción motora, al pensamiento propiamente dicho, sostenido en la representación.

Teoría de Vygotsky

Los investigadores Prieto y Medina (2005) indicaron:

Vygotsky tiene una perspectiva socio cultural. Considera que el juego simbólico es una necesidad psicológica para el niño. A su vez, hacen una crítica a la teoría de Piaget, defendiendo que el símbolo en el juego responde a las necesidades del niño no resueltas y le sirve como respuesta ante la frustración que tiene hacia el mundo social que le rodea y que no entiende. (p. 24)

Vygotsky (1998), considera que el juego:

Surge como respuesta frente a la tensión que provocan situaciones irrealizables: el juego es el imaginario al que el niño y niña entran para resolver esta tensión. La imaginación constituye otra función del conocimiento, que libera al sujeto de las determinaciones situacionales. En el juego, las cosas pierden su fuerza determinante. El niño y la niña pueden estar viendo algo pero actúan prescindiendo de lo que ven. La situación imaginaria del juego enseña a sostener

su conducta en el significado. Esta actividad proporciona un estadio transicional que dirige la evolución desde la acción regida por la percepción a la acción regida por el significado. (p. 120)

Asimismo, considera al juego un factor básico del desarrollo tanto desde lo intelectual como desde lo social. Sobre este último punto el mismo Vygotsky (1998), afirmó:

Que en el juego el sujeto adopta la línea de menor resistencia, hace lo que más le apetece, porque el juego está relacionado con el placer y al mismo tiempo aprende a seguir la línea de mayor resistencia sometiéndose a ciertas reglas y renunciando a lo que desea. (p. 75)

Considerándolo desde lo intelectual, afirma que el juego crea una zona de desarrollo próximo: mientras el niño y la niña juegan están por encima de su rendimiento habitual, resultando esta actividad un marco facilitador para cambios evolutivos. En estas exposiciones, se está hablando de una actividad realizada: Por decisión del niño, regida por su propia organización intelectual, relacionada con aspectos emocionales, sociales y creativos. Estas características no son asimilables al ámbito de la enseñanza, en el cual las actividades surgen, a partir de la decisión del docente, las cuales están organizadas y diseñadas por él, y en las que los aspectos emocionales deben quedar subordinados a la tarea escolar, esto quiere decir que el niño y la niña desarrollan el pensamiento creativo.

Teoría de Bruner

Muñoz (2008), expresó que “jugar es para el niño una forma o actitud de utilización de su mente ante el mundo que le rodea y es a través del juego pone a prueba una combinación de pensamiento, fantasía y lenguaje”. (p. 23)

Prieto y Medina (2005), afirmaron que:

El juego es un modo ideal de socialización que permite la adopción y la ejercitación de valores de la cultura y de roles de la sociedad adulta, también es un medio para mejorar la inteligencia,

especialmente la capacidad para resolver problemas y por último es un factor fundamental que facilita la adquisición del lenguaje oral. (p. 35)

Como bien hemos visto y señalado en el presente trabajo de investigación y observando las teorías de los diversos autores, muchos de ellos coinciden en que el juego simbólico facilita la comprensión y la interacción del mundo que le rodea, le ayuda a comprender el mundo adulto y su sociedad. Es por ello que en esta labor investigativa consideramos importante trabajar el juego simbólico, pero trabajarlo desde una perspectiva a través de la cual podamos ayudar a nuestros estudiantes a organizar y comprender el mundo y la sociedad que les rodea, es decir, aplicar el juego simbólico como recursos para el conocimiento de la realidad social.

Características del juego simbólico

Benítez (2009), señaló que:

El juego es una actividad que posee mucha y diversas características y que ejerce en la educación una función importante, pues a través del juego se adquieren roles que el niño asume de forma particular. Veamos algunas características del juego: A través del juego el niño y la niña se comunican con el mundo, ya que desde que nace es su principal lenguaje. Siempre tiene sentido, según sus experiencias e intereses particulares, muestra la ruta a la vida interior de los niños/as, ya que expresan sus deseos, sus fantasías, temores y conflictos de forma simbólica a través del juego. (p. 23)

Asimismo, Muñoz (2012), refirió que:

Es importante analizar las características del juego simbólico, puesto que podremos percibir los beneficios del mismo en la vida de los individuos, tratando de fomentar espacios en los que se pueda jugar sin restricciones ni limitaciones, además de pensar en las particularidades, intereses y requerimientos de cada niño. (p. 11)

El juego simbólico permite representar diversas situaciones que son de interés para el infante, a través del juego puede satisfacer sus necesidades. Mediante el juego simbólico se pueden observar aspectos de la vida de los niños y niñas que nos permiten conocerlos de una mejor manera o tal vez a través de sus representaciones podemos notar ciertas irregularidades o manifestaciones que nos den un indicio de que sucede algo.

Importancia del juego simbólico

Benítez (2009), explicó que:

El juego simbólico es importante para los niños porque es su lenguaje principal, ya que éstos se comunican con el mundo a través del juego, el cual tiene siempre sentido según las experiencias y las necesidades particulares de los niños. El juego es muy importante a lo largo de la vida, pero sobre todo en la etapa de educación infantil, ya que es un recurso educativo fundamental para la maduración. A la vez, tiene un papel muy importante en el desarrollo armonioso de la personalidad de cada niño, ya que tanto en la escuela como en el entorno familiar, los niños emplean parte de su tiempo en jugar, bien con una intencionalidad pedagógica o lúdica en otros, pero en todo implica una maduración de la personalidad, por ello es que tiene gran valor educativo. (p.12)

Como hace mención el autor, los juegos representarían un gran estimulador para el desarrollo adecuado de habilidades, el cual le permitirá al niño un mejor desenvolvimiento ante la sociedad, que a su vez va del apoyo con el docente encargado de la educación básica del niño y su entorno familiar.

El juego como agente socializador y transmisor de valores

Benítez (2009), afirmó que:

El juego tiene un gran poder socializante, pues ayuda al niño a salir de sí mismo, a respetar las reglas que hacen posible una convivencia pacífica, a compartir y a cuidar su entorno. Hoy día, en

el desarrollo que han alcanzado las nueva tecnologías, el niño y niña tiene acceso a nuevas formas de diversión lúdica a las que hay que estar abiertos, ya que también poseen gran valor educativo. (p. 21)

El valor del juego simbólico en la evaluación e intervención

Guerra (2010), afirma :“Los defensores de posturas interactivas han visto el juego como proceso interactivo que tiene un papel central en la adquisición del lenguaje y el desarrollo cognitivo. El juego sirve al propósito de intercambio de ideas, negociación de intenciones” (p. 6).

Díaz Vega (1987), señaló:

Para la evaluación, existían juguetes para los niños como los silbatos, figuras en miniatura y pelotas hechas de cuero y rellenas de afrecho. El caso es que existían juguetes para todos, hasta para el más grande, quien se podía recrear jugando el chatarunga, que significa cuatro-cuerpos, y que era un juego militar que posteriormente lo practicaron los persas, quienes lo darían a conocer en Europa. Para la Edad Media las piezas adquirieron los nombres con los que hoy las conocemos: el rey, la reina, las torres, los caballos, el alfil y los peones, que eran los símbolos de aquella época. (p.18)

También Bruner observo que respecto al juego y su supervisión por parte de un adulto:

Los juegos más elaborados se producen en presencia de un adulto, los juegos observados eran más ricos cuando los niños implicados en el juego eran dos un no uno, el juego solitario del niño está dotado de una mayor riqueza y elaboración. Bruner propuso que el jugar juntos sirve como modelo para la actividad espontánea que caracteriza al juego solitario. “El juego parece ser un predictor de otras conductas representativas, como el lenguaje. En el campo de

las necesidades especiales, el juego simbólico también ha sido objeto de especial atención, con la doble finalidad de instrumento diagnóstico y rehabilitador”. (p. 13)

Bases teóricas del lenguaje oral

Definiciones:

Según Avendaño (2006), señala: “El lenguaje oral constituye el modo natural de manifestación verbal. Se define como el medio de comunicación humana” (p.43).

Lárraga (2009), expresó que:

El lenguaje es una función compleja que permite expresar y percibir estados afectivos, conceptos, ideas por medio de signos acústicos o gráficos. Por otro lado tenemos que los niños aprenden las reglas del lenguaje a una edad temprana a través del uso. Ellos tienen una habilidad innata para descubrir las reglas del lenguaje que se utiliza a su alrededor. El ambiente en que se desenvuelve es también un factor significativo. (p. 7)

Wells (2000), definió: “los niños antes de que aprendan a usar palabras, lloran siendo bebés y gesticulan para comunicar significados. El lenguaje aparecerá gracias a una interacción entre genes el ambiente, y las propias habilidades en sus pensamientos” (p. 24).

Dimensiones del Lenguaje oral

Según Perez, P. y Salmerón, T. (2006), mencionó que “el lenguaje presenta tres dimensiones fundamentales la del contenido, la de la forma y la del uso” (p. 25).

Forma

Aguinaga G. y Col (2005), creadores de la edición revisada del Manual de Evaluación del Lenguaje Oral Navarra PLON-R, subdividen a la Forma del lenguaje oral en 2 aspectos importantes, siendo el primero la Fonología y el segundo la Morfología y Sintaxis.

La Fonología

La Fonología es denominada en contraposición a la Fonética, ya que valora la producción de los sonidos solo en cuanto son portadores de significados diferentes, por lo cual no se refieren exactamente a los sonidos, sino, a sonidos que contrastan significativamente entre sí, es decir a fonemas.

Navarra (2005), los autores del manual PLON-R, manifestaron :

Los conceptos basados de forma del lenguaje oral en el autor Linell, quien manifiesta que “la fonología se refiere a los aspectos lingüísticos de la estructura del sonido y la conducta articulatoria y perceptiva, o si lo prefieren, al conocimiento que tiene el hablante acerca del uso específico del lenguaje en las señales sonora. (p. 9)

La Morfología y Sintaxis

Este sub apartado plantea el estudio y descripción de sufijos o morfemas verbales de las variaciones que sufre el léxico y del tipo de frases producidas por el niño como frases simples, coordinadas, subordinadas, entre otras.

Según O’shanahan, I. (2005), consideró que:

La forma del lenguaje abarca el sistema: fonológico trata del análisis de la producción del sonido y morfosintáctico. Morfología es la categorización formal de las unidades gramaticales: sustantivos, adjetivos, verbos, conjunciones, preposiciones, etc., y sintaxis; es la combinación de estos valores formales morfológicos para formar desde unidades mínimas como la palabra a unidades superiores como la oración. (p. 61)

Contenido

Cabrera (2005), refirió que:

El contenido del lenguaje se refiere al desarrollo del vocabulario infantil, la cual no se limita al reconocimiento de las palabras, este

reconocimiento es trasladado a los contextos y situaciones en los que el niño (a) se encuentra, enriqueciéndose con la expresión oral de las personas con las que se comunica. (p. 155)

Aguinaga y Col. (2005), manifestaron: “Ésta [sic] área incluye aspectos relativos al estudio del significado de las palabras. Su importancia es fundamental porque consideran que guarda una estrecha relación con el desarrollo cognitivo” (p. 87).

El niño a medida que se va desarrollando, va teniendo en cuenta la interrelación entre el lenguaje y el pensamiento, es por ello que el Contenido del Lenguaje refleja la habilidad tanto comprensiva como productiva del niño. Por ello, podemos clasificar el grado de complejidad por edades de desarrollo.

Uso

Según O’shanahan, I. (2005), definió al uso del lenguaje “como el estudio de los objetivos o funciones sociales del lenguaje y de las reglas que rigen el uso del lenguaje en el contexto” (p. 62). A su vez, Pérez y Salmerón (2006) afirmaron que “estudia las reglas que dirigen el uso del lenguaje, los efectos esperados y buscados sobre el receptor y los medios específicos utilizados para tal fin” (p. xx).

Aguinaga y Col. (2005) define: “el Uso del lenguaje oral (pragmática) en el seguimiento de los postulados psicolingüísticos de Vygostsky, quien manifiesta que la experiencia lingüística juega un papel importante en el desarrollo del lenguaje y como medio de comunicación de su pensamiento”.

Fundamentos teóricos del Lenguaje Oral

Teoría de Chomsky

Denominado gramática generativa y transformacional sostiene que la adquisición del lenguaje tiene una base biológica (hipótesis innata). Los niños aprenden a hablar de forma rápida durante un período del desarrollo en el que sus capacidades cognitivas aún son poco sofisticadas.

Ardouin (1998), mencionó al respecto:

Bruner afirma que el niño aprende a usar el lenguaje para comunicarse y dar solución a los problemas que se le presenten en su entorno próximo. El enfatiza el proceso comunicativo del desarrollo del lenguaje más que su naturaleza estructural o gramatical. (p. 12)

Teoría Piagetiana

Según Piaget (1990), “el lenguaje infantil tiene un carácter egocéntrico característico, en el que por otra parte predomina el aspecto sintético sobre el analítico de la suerte que en él las palabras tiene con frecuencia el valor de oraciones”. Hay que tener, en cuenta también que la consideración psicológica del lenguaje se pone en muchos aspectos del mismo de los cuales se ha hablado en particular, por ejemplo, el lenguaje infantil, el problema del signo lingüístico, la sociología, etc. Piaget, introdujo el concepto del egocentrismo, que de una manera muy general significa que los niños pequeños son incapaces de situarse en un punto de vista distinto del suyo, o sea que el niño está autocentrado. Progresivamente el niño va adquiriendo un nivel de descentración que le va permitir socializarse y comunicar adecuadamente. Observa al niño como constructor activo de su conocimiento y por tanto, de su lenguaje. Sostiene que el desarrollo lingüístico sigue los pasos marcados por el desarrollo intelectual.

Teoría de Bernstein.

Usategui (1992), manifestó:

El lenguaje existe como consecuencia de un deseo, de una necesidad, de expresarse y de comunicarse; en consecuencia, el modo de estructuración del lenguaje —la manera en que las palabras y las frases están ligadas entre sí refleja una forma particular de estructuración del sentimiento y, por tanto, las maneras de entrar en interrelación con el medio y de reaccionar. (p.167)

Desde esta óptica se pueden distinguir dos tipos de lenguaje: Si las palabras utilizadas forman parte de un lenguaje que contiene una fuerte proporción de órdenes breves, de afirmaciones y preguntas simples, en las que el simbolismo es descriptivo, tangible, concreto visual y de un débil nivel de generalización; si el acento se coloca más en las implicaciones afectivas que en las implicaciones lógicas, entonces se hablará de lenguaje público (Bernstein, 1958, p. 28).

Características del lenguaje oral

Wells (2000), indicó:

El Lenguaje oral tiene como principales características: la expresividad, es decir, la espontaneidad, natural y llena de matices afectivos que dependen del tono y gesto que empleemos. El vocabulario, debiendo utilizarse de manera sencilla y normalmente lleno de incorrecciones (muletillas). Hablar correctamente, debiéndose hablar con un tono normal, vocalizar de manera correcta y utilizar gestos correctos sin exagerar. (p. 12)

Evolución de la adquisición del lenguaje en el niño de 0 a 5 años

Desde muy temprano el niño y su madre empiezan a comunicarse; la primera herramienta comunicativa del niño es su llanto, que le servirá para que el recién nacido exprese sus necesidades. Ya a las 6 semanas el niño comienza a sonreír, estableciendo nuevos lazos comunicativos. A las 12 semanas el niño sonríe cuando le hablan y produce sonidos de carácter vocal modulado, el cual es mantenido por 15 o 20 segundos; a las 20 semanas no sólo emite sonidos de carácter vocal, sino que se entremezclan con consonantes. A los 6 meses aparece un balbuceo semejante a emisiones monosilábicas. Las más comunes semejan sílabas Ma, Mu, Da, Di. A los 8 meses se hacen más frecuentes las repeticiones; se distinguen estructuras de entonación en las emisiones y éstas pueden indicar emociones. A los 10 meses las emisiones se mezclan con sonidos de juego como los gorgoritos; realizando además imitaciones de sonidos.

Serrano (2005), indicó que: “En el pre lenguaje las observaciones del desarrollo primario de los lenguajes investigados por psicólogos y psicolingüistas indican que incluso niños muy pequeños poseen una gramática elemental” (p. 31).

Dale (2004), afirmó:

Las primeras palabras del niño ocurren al final del primer año. En un principio se referirán a objetos y personas, pero no demorarán en expresar peticiones o en describir el ambiente. Las palabras, en esta época, "parecen ser esfuerzos por expresar ideas complejas, ideas que un adulto expresaría mediante oraciones" (p. 18) La etapa I comienza generalmente entre los 18 a 20 meses. Se empiezan a formar frases que constan usualmente de dos palabras pudiendo llegar a 7. (p. 132)

Según Brown L. (1981), consideró que el lenguaje telegráfico :

Se caracteriza, principalmente, por la retención de los elementos con alta carga semántica (sustantivos, verbos, adjetivos) y la omisión de aquellos elementos que cumplen con una función gramatical (ilativos, inflexiones, verbos auxiliares, etc.). Con el tiempo, el niño aprende a diferenciar qué palabras pueden y cuales no pueden preceder a otras, adaptándose a los patrones adultos de lenguaje. En la segunda etapa, el niño posee ya un vocabulario que excede las 50 palabras. El niño comienza a utilizar aquellos elementos que modifican el significado de las palabras, dándoles una connotación más específica (pluralidad, tiempo) o estableciendo relaciones entre otros elementos. (p. 19)

Luego al pasar a la siguiente etapa Brown explicó que al lenguaje propiamente como tal se llega cuando el niño cumple los 3 o 4 años, entre las etapas III y IV. Se produce un abandono progresivo de las estructuras elementales del lenguaje infantil y de su vocabulario específico, sustituidos por construcciones cada vez más acordes con el lenguaje del adulto. Entre sus características encontramos la producción de verdadero diálogo, adquiriendo así

el lenguaje una función informativa. He asumido la siguiente posición: los seres humanos poseemos una capacidad innata para aprender el lenguaje, pero el desarrollo y formación del lenguaje sólo será posible si existe un entorno social en torno al niño, que le brinde el adecuado constructo lingüístico para que éste, de modo activo, construya progresivamente su lenguaje.

Al ir ahondando en estudio de la forma en que los niños adquieren el lenguaje, nos dimos cuenta que este tema tiene múltiples relaciones con otros campos de la psicología; el lenguaje interviene en los procesos de cognición, memoria, atención, etc., y con otras ramas del saber como la neurofisiología la cual explica ciertos trastornos del lenguaje en base al sustrato fisiológico y la educación.

Funciones del Lenguaje Oral

Por otro lado, existen diversos modelos o propuestas de estudio de las funciones comunicativas y de su desarrollo, aunque todos coinciden en resaltar las siguientes funciones como las más importantes: función reguladora, función declarativa y función interrogativa o heurística.

Función reguladora

Gran parte de los intercambios comunicativos están en función de la expresión de los deseos, bien para conseguir objetos del entorno, la acción del interlocutor, o que éste realice una acción concreta.

Función declarativa

El objetivo es transmitir y compartir la información. Ésta puede ser variada: identificar objetos, describir sucesos, informar acerca de emociones, sensaciones o sucesos mentales, explicar razones, causas, justificaciones.

Función interrogativa o heurística

A través de esta función el niño investiga acerca de la realidad, se dirige a su interlocutor para obtener información. (Serrano, 2005). Poco a poco el niño comienza a investigar sobre la realidad de manera que cuando llega a la edad de

dos años podemos considerar que ya tiene adquiridas las funciones comunicativas más importantes.

Importancia del lenguaje oral.

El lenguaje es de vital importancia debido a que se le considera una vía privilegiada de comunicación y de transmisión de información. Siendo Además un instrumento de planificación y regulación de la conducta y el pensamiento, tanto propio como ajeno. El lenguaje tiene también raíces de origen social (función comunicativa), pero su interiorización da lugar al lenguaje interior (función autor reguladora).

Definiciones de Términos Básicos

Juego:

Anderson (2006) explicó:

El juego, como elemento esencial en la vida del ser humano, afecta de manera diferente cada periodo de la vida: juego libre para el niño y juego sistematizado para el adolescente. Todo esto lleva a considerar el gran valor que tiene el juego para la educación. (p. 85)

Juego libre:

Minedu (2010), consideró:

Es una actividad que no recae bajo el control, planificación o influencia del adulto. El juego libre en los sectores no tiene un fin instrumental, no se hace para alcanzar una meta determinada sino un fin en sí mismo para apoyar el desarrollo y aprendizaje de los niños" (p. 13).

Juego simbólico: "La distinción de este juego radica en la utilización de símbolos que permiten "hacer como si" o pretender. Es imaginativo, dado que el niño puede

mediante actividades lúdicas simbólicas ser cualquier persona o cosa y realizar cualquier actividad. (Chadwick, 1989, p.27)

El lenguaje:

Es solo un aspecto más del desarrollo global del individuo. Corre paralelo y en interacción con el desarrollo neurológico que controla la actividad perceptivo-motora, con el desarrollo del aparato auditivo, con la formación del psiquismo del niño tanto en su esfera consciente y cognitiva como en lo inconsciente y con el desarrollo socio afectivo (Pérez y Salmerón, 2006).

Lenguaje oral: “El lenguaje oral como el desarrollo de la capacidad de comunicarse verbal y lingüísticamente por medio de la conversación en una Situación determinada y respecto a determinado contexto y espacio temporal” (Sigcha, 2010, p. 27).

Contenido del lenguaje oral: “El contenido como la representación de lo que las personas conocen respecto de los objetos de la realidad, de los acontecimientos y de las relaciones” (O’shanahan, 1996, p. 60).

Forma del lenguaje oral: “Forma del lenguaje, debes ser considerado como algo progresivo que se adquiere a través de una serie de aprendizajes diversos por oposición de los fonemas relacionados” (Cabrera et al, 2005, p. 60).

Uso del lenguaje oral: El uso del lenguaje es una disciplina que estudia los principios que regulan un uso en la comunicación. Consiste en utilizar el lenguaje en diferentes situaciones de comunicación e interacción social (Cabrera et al, 2005, p. 147).

1.3. Justificación

El presente trabajo de investigación lo que pretende es que se pueda conocer la incidencia que tiene el juego simbólico en el desarrollo del lenguaje oral del niño de 5 años y cómo esta repercute en la formación integral de nuestros estudiantes. Este estudio toma en cuenta las cuatro dimensiones del juego simbólico que permitan llevar a cabo un aporte significativo en la formación de nuestros

estudiantes y por ende mejorar el servicio que brindan las instituciones educativas.

Justificación Teórica

El presente trabajo busca ser un estudio que permita que las personas reconozcan los beneficios que puede tener la implementación de actividades lúdicas y juegos simbólicos en el desarrollo del lenguaje oral del niño de 5 años. Nos permitirá ordenar información necesaria para lograr que los niños alcancen un desarrollo de manera óptima y las experiencias que tenga en las aulas sean positivas.

Justificación Práctica

Por el lado práctico, consideramos necesario e importante este estudio porque sus resultados han de ayudar a que las autoridades y los docentes tomen en cuenta que dentro de la formación integral de los niños está el desarrollar juegos simbólicos los cuales han de servir en mucho en los servicios de calidad que toda institución educativa debe brindar.

Justificación Metodológica

La presente investigación va a establecer la incidencia del juego simbólico en lenguaje oral de los niños, estableciendo una nueva forma de medición aplicando estos dos instrumentos que anteriormente no se han relacionado, lo cual puede servir de referente para los trabajos realizados por terapeutas, docentes, psicopedagogos, psicólogos, evitando así que dichas alteraciones se prolonguen en el tiempo.

1.4. Problema

Realidad Problemática

Desde que el individuo nace es una fuente inagotable de actividad, mirar, manipular, curiosear, experimentar, inventar, expresar, descubrir, comunicar y soñar; el juego es la principal actividad infantil; este impulsa al niño a explorar el mundo, conocerlo y dominarlo; por lo tanto dichas experiencias le permitirán al

niño organizar la información recibida del exterior a través de los sentidos; respondiendo motoramente frente a las demandas ambientales. Por otro lado, la educación preescolar se convierte en el pilar fundamental del estudiante que queremos formar, y, en este nivel educativo donde debe vivir el estudiante a través de experiencias significativas y de calidad que le proporcionen una formación integral en su desarrollo psicosocial, afectivo, y actitudes para su incorporación a la sociedad en una forma adecuada.

En los primeros años de la vida del niño es cuando se desarrollan y asimilan en forma consciente e inconsciente los esquemas, valores y conceptos que constituyan los cimientos de toda educación posterior y que condicionen el desarrollo integral de la personalidad.

Según la OMS considera actividad física a los juegos, deportes, desplazamientos cualquier movimiento corporal producido por los músculos esqueléticos que exija gasto de energía además se ha observado que la inactividad física es el cuarto factor de riesgo en lo que respecta a la mortalidad mundial (6% de las muertes registradas en todo el mundo).

En el nivel de educación inicial, el juego es la actividad fundamental. De ahí la importancia del estudio de este tema, considerando el enfoque histórico cultural de esta actividad, así entenderemos que su origen, naturaleza y contenido tiene un carácter social. El juego surge y se desarrolla bajo la influencia de los adultos, de aquí la consideración de que los educadores pueden contribuir de manera significativa a elevar el desarrollo del lenguaje mediante la utilización del juego simbólico. Ministerio de Educación (2011) "En el área de comunicación, es clave desarrollar la conciencia fonológica, que centra su atención en los sonidos que conforman las palabras del habla: A nivel oral, a través de juegos, dibujos, rimas, adivinanzas entre otros"(p. 14).

En las Instituciones Educativas del nivel inicial de la región Callao, los niños no son motivados adecuadamente en cuanto al juego ya que el niño iría adquiriendo conocimientos acerca del medio que los rodea. El juego en el fondo, es motivado el deseo de conocer, experimentar, imitar y estar en constante movimiento y a través de este el niño aprende distintas habilidades donde los

docentes se muestran impasibles ante el problema, no le brindan importancia al juego, siendo una actividad innata en los niños y niñas que podría ser dirigida al desarrollo de las habilidades cognitivas.

Es así como presente proyecto de investigación buscamos analizar el juego simbólico y su incidencia en el desarrollo del lenguaje del niño en las edades comprendidas de 5 años de la I.E.I. Juan Pablo II de la provincia del Callao 2014; este trabajo se enmarca en el programa de Maestría de la Universidad Particular César Vallejo, impartido por la Escuela de Post Grado de esta casa de estudios. En tal sentido, en nuestro quehacer profesional hemos observado que los alumnos de la I.E.I. Juan Pablo II, correspondiente a la Red Educativa N° 08 Callao Norte, donde queremos abocarnos a investigar la influencia que cumple el juego simbólico en el desarrollo del lenguaje oral en los estudiantes, provienen, por un lado de familias quechua hablantes, y por otro, de familias disfuncionales y grupos familiares que desconocen la importancia del juego simbólico para lograr un buen desarrollo del lenguaje oral en sus hijos.

1.5. Formulación del Problema

Entendiendo la importancia del juego simbólico para el desarrollo del lenguaje oral del niño, me planteo las siguientes preguntas:

Problema General:

¿De qué manera el juego simbólico incide en el desarrollo del lenguaje oral en los niños de 5 años de la institución educativa inicial pública Juan Pablo II del Callao, 2014?

Problemas Específicos:

¿De qué manera el juego simbólico incide en la forma del lenguaje oral en los niños de 5 años de la institución educativa inicial pública Juan Pablo II del Callao, 2014?

¿De qué manera el juego simbólico incide en el contenido del lenguaje oral en los niños de 5 años de la institución educativa inicial pública Juan Pablo II del Callao, 2014?

¿De qué manera el juego simbólico incide en el uso del lenguaje oral en los niños de 5 años de la institución educativa inicial pública Juan Pablo II del Callao, 2014?

1.5. Hipótesis General

El juego simbólico incide significativamente en el desarrollo del lenguaje oral en niños de 5 años de la institución educativa inicial pública de la I.E. I. Juan Pablo II Callao 2014.

Hipótesis Específica

H.1 El juego simbólico incide significativamente en la forma del lenguaje oral en niños de 5 años de la institución educativa inicial pública de la I.E. I. Juan Pablo II Callao 2014.

H.2 El juego simbólico incide significativamente en el contenido del lenguaje oral en niños de 5 años de la institución educativa inicial pública de la I.E. I. Juan Pablo II Callao 2014.

H.3 El juego simbólico incide significativamente en el uso del lenguaje oral en niños de 5 años de la institución educativa inicial pública de la I.E. I. Juan Pablo II Callao 2014.

1.6. Objetivos

Objetivo General

Evaluar la incidencia del juego simbólico en el lenguaje oral en los niños de 5 años de la institución educativa inicial pública de la I.E.I. Juan Pablo II Callao, 2014.

Objetivos específicos

Evaluar la incidencia del juego simbólico en la forma del lenguaje oral en los niños de 5 años de la institución educativa inicial pública de la I.E.I. Juan Pablo II Callao, 2014.

Evaluar la incidencia del juego simbólico en el contenido del lenguaje oral en los niños de 5 años de la institución educativa inicial pública de la I.E.I. Juan Pablo II Callao, 2014.

Evaluar la incidencia del juego simbólico en el uso del lenguaje oral en los niños de 5 años de la institución educativa inicial pública de la I.E.I. Juan Pablo II Callao, 2014.

II. Marco metodológico

2.1. Variable independiente: Juego simbólico

Definición Conceptual

Según Saunders (2005), señaló:

Que el juego simbólico durante la infancia constituye un ejercicio preparatorio porque a través de las actividades lúdicas se adquiere una gran cantidad de conocimientos y habilidades útiles para la vida. La esencia de este tipo de juegos de imitación se halla en la capacidad de simbolizar, es decir, en la creación de representaciones mentales, que será de gran utilidad para enseñar al niño a desenvolverse en su vida futura. (p. 9)

2.2. Operacionalización de las variables

Definición operacional

La medición de esta variable se realiza a través de cuatro dimensiones: Integración, sustitución, descentración, planificación con un total de 16 ítems para la recolección de datos a percepción de los sujetos considerados como muestra de estudio, a través de un instrumento denominado Escala de Likert, los resultados se indicarán en niveles: Nunca, casi nunca, a veces, casi siempre y siempre.

A continuación se presenta la tabla 1, donde se muestra la operacionalización de la variable Independiente.

Tabla 1.
La operacionalización de la variable del juego Simbólico

	INDICADORES	ITEMS	NIVELES Y RANGOS
Integración	Es capaz de realizar secuencias de acciones ordenadas.	1-4	Inicio (0-21)
	Es capaz de interpretar acciones, siguiendo una combinación de secuencias, ejemplo, levantarse, lavarse cambiarse, comer, etc. Reconoce las acciones que sus compañeros interpretan, dándole un significado y secuencia. Realiza una interpretación más completa indicando la finalidad de la acción.		
Sustitución	Da significado a las acciones imaginarias de sus compañeros.	5-8	Logro (27-32)
	Fomenta la creatividad para representar acciones imaginarias. Sustituye objetos indefinidos o ambiguos por otro con el que comparte alguna característica (ej. palo como cuchara). Sustituye un objeto con una función muy precisa por otros con una función distinta, ejemplo; cuchara por peine. Incluye a otros compañeros en el juego, teniéndolos en cuenta.		
Descentración	Asume el rol de un personaje, sin objetos que lo represente.	9-12	
	Es capaz de escenificar diferentes personajes de manera creativa. Es capaz de indicar roles o funciones a sus compañeros durante el juego. El juego que realiza corresponde con la planificación que expresa por adelantado.		
Planificación	Es capaz de organizar los materiales que utilizará antes del juego. Comparte y valora las diferentes formas de juego con sus compañeros. Es capaz de preparar la acción que realizará y los objetos que utilizará durante la escenificación del juego.	13-16	

Fuente: Elaborado del marco teórico.

Variable Dependiente: Lenguaje Oral**Definición Conceptual**

Lárraga (2009), expresó:

El lenguaje es una función compleja que permite expresar y percibir estados afectivos, conceptos, ideas por medio de signos acústicos gráficos. Por otro lado, tenemos que los niños aprenden las reglas del lenguaje a una edad temprana a través del uso. Ellos tienen una habilidad innata para descubrir las reglas del lenguaje que se utiliza a su alrededor. El ambiente en que se desenvuelve es también un factor significativo. (p. 7)

Definición Operacional

Navarra (2005), los autores del manual PLON-R, señalaron haber basado sus conceptos de forma del lenguaje oral en el autor Linell, quien manifestó que "la fonología se refiere a los aspectos lingüísticos de la estructura del sonido y la conducta articulatoria y perceptiva, o si lo prefieren, al conocimiento que tiene el hablante acerca del uso específico del lenguaje en las señales sonoras". (p. 9)

Tabla 2.
La operacionalización de la variable Lenguaje oral

Variable dependiente	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Niveles y rango	Instrumentos
Lenguaje oral	Forma	Fonología Morfología-sintaxis.	1-4 Ítems	Normal: 11-14 pts.	Prueba del lenguaje oral de navarra-revisada plon r
	Contenido	Categorías Acciones Partes del cuerpo Ordenes sencillas Definición por el uso	5-10 ítems	Necesita mejorar 9-10 pts. Retraso:0-8 pts.	
	Uso	Expresión espontanea ante una lámina. Expresión Espontanea durante una actividad manipulativa.	11-12 Ítems		

Fuente: Elaborado del marco teórico

2.3 Metodología

Se denomina metodología al estudio de los métodos de investigación, que serán desarrollados en el proceso de investigación.

La metodología de la investigación supone la sistematización, es decir, la organización de los pasos a través de los cuales se ejecutará una investigación científica. No es posible concebir la idea de investigación sin pensar de manera casi automática en la serie de pasos que debemos cumplir para otorgar seriedad, veracidad y cientificidad a dicha investigación; en las siguientes puntos se detallan los aspectos que comprende.

2.4. Tipo de estudio

El tipo de investigación es no experimental cuantitativo. Según Hernández, Fernández y Baptista (2010) explicaron:

Los estudios explicativos van más allá de la descripción de conceptos o fenómenos o del establecimiento de relaciones entre conceptos, expresa que este tipo de estudio tiene como finalidad establecer las causas de los eventos, sucesos o fenómenos que se estudian. (p. 124)

Las investigaciones no experimental cuantitativo son más estructuradas que las demás clases de estudios y de hecho implican los propósitos de ellas, además de que proporcionan un sentido de entendimiento del fenómeno a que hacen referencia.

2.5. Diseño de investigación

El diseño de la investigación es descriptivo. Hernández, Fernández y Baptista (2003) al respecto nos dice: “este tipo de estudios tienen como propósito medir el grado de relación que existe entre dos o más conceptos o variables (en un contexto en particular). En ocasiones sólo se analiza la relación entre dos variables, lo que podría representarse como X_Y” (p. 72).



Esquema del diseño de investigación.

Dónde:

X1 : Medición de la variable Juego Simbólico.

Y1 : Medición de la variable Lenguaje Oral.

—→ : Relación causal entre las Variables.

2.6. Población

La población está conformada por 240 estudiantes del nivel de educación inicial 5 años de la institución educativa inicial pública Juan Pablo II Callao. A continuación lo detallamos:

Tabla 3.
Población de estudio

Secciones	Cantidad de alumnado por sección
Amarillo	30
Rojo	30
Morado	30
Celeste	30
Verde	30
Fucsia	30
Azul	30
Turquesa	30
Total	240

Fuente: Registro de estudiantes de la Institución Educativa Juan Pablo II

Muestra

La muestra será no probabilístico, conformado por 3 aulas de niños y niñas de 5 años del nivel inicial de la institución educativa pública del Callao.

Tabla 4.
Muestra de investigación-Turno Mañana

Secciones	Cantidad de alumnado por sección
Fucsia	30
Azul	30
Turquesa	30
Total	90

Fuente: Elaboración propia.

Tamaño de la muestra

Se realizó mediante el procedimiento de muestreo probabilístico, el tamaño muestral de acuerdo a lo expresado por Hernández et al (2006) fue determinado estadísticamente y calculado mediante la aplicación de la fórmula:

$$n = \frac{Z^2 p \cdot q N}{e^2 (N - 1) + Z^2 p \cdot q}$$

Dónde:

e = Margen de error permitido

Z = Nivel de confianza

p = Probabilidad de ocurrencia del evento

q = Probabilidad de no ocurrencia del evento

N = Tamaño de la población

n = Tamaño óptimo de la muestra.

Tamaño de la muestra

e = 5% error de estimación

Z = 1,96 con un nivel de confianza del 95%

p = 0,5 de estimado

q = 0,5 de estimado

N = 100

Cálculo:

$$n = \frac{(1,96)^2 (0.5)(0.5)(145)}{0.05^2 (145 - 1) + (1,96)^2 (0.5)(0.5)} = 90$$

Por lo tanto, la muestra estaría conformada por 90 sujetos (niños).

2.7. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Técnicas

La técnica a utilizar en este trabajo de investigación es lista de cotejo y la observación, con dos instrumentos de acuerdo a nuestro objetivo principal tenemos que determinar la incidencia del juego simbólico en el desarrollo del lenguaje oral en niños de 5 años de la institución educativa inicial pública de la I.E. I. Juan Pablo II Callao 2014.

Según explican **La Torre y Rojas (2007)** es la técnica de recolección de información por excelencia y se utiliza en todas las ramas de la ciencia. Su uso está regido por alguna teoría y éstas determinan los aspectos que se van a observar.

Instrumento para medir el juego simbólico

Ficha Técnica

Nombre: Lista de Cotejo del Juego Simbólico

Este instrumento mide el nivel de Juego Simbólico. Esta prueba está compuesta por 20 ítems. Es una prueba de evaluación total en que se valora las 4 dimensiones correspondientes al juego simbólico. La duración de la aplicación es de aproximadamente 45 minutos.

Autora: Adaptado por Ana Artigas Horno – 2014, Universidad de Zaragoza.

Objetivo: determinar el nivel del juego simbólico.

Lugar de aplicación: Institución Educativa Inicial Publica JUAN PABLO II del Callao, 2014.

Forma de aplicación: Colectiva Descripción del Instrumento:

El instrumento del Juego Simbólico, permite conocer en qué factores el niño destaca o falta. Consta de 4 dimensiones:

Integración; la cual está referida a las acciones aisladas, hasta las combinaciones en secuencia.

Consta desde los ítems del 1- 5. Para lo cual se utilizara como materiales, láminas de escenas desorganizadas, la cual el niño tendrá que organizarlas en secuencias, así mismo se empleará la narración de un cuento, la que el niño deberá interpretar el significado y secuencia de la misma.

Sustitución; abarca la relación entre el objeto representado y el símbolo, de modo que un objeto pueda ser utilizado para otro.

Consta desde los ítems del 6- 10. Para ello se utilizará entre los materiales, objetos como, cuchara, tenedor, pelota, cubos, etc.; para que el niño sea capaz de proporcionar otra utilidad o funciones a dichos objetos.

Descentración; es la capacidad de relación y de coordinación de roles que preludia el habla protagonizada y el juego de roles sociales.

Consta desde los ítems del 11-15. Para evaluar esta dimensión se realizará escenificaciones de personajes con distintas funciones, la cual el niño debe ser capaz de ejecutarlas e interpretarlas; a su vez también pueda indicar u ordenar roles a sus compañeros durante la escenificación; así mismo haciendo uso de su creatividad para poder crear nuevos personajes y darle significado a dichas acciones.

Planificación; indica la madurez del juego, consiste en la preparación previa del juego, de modo que pueda o no seleccionar los materiales a utilizar.

Consta de los ítems del 16-20. En esta dimensión, se hará uso de materiales, como pelota, muñeca, carritos, rompecabezas, etc.; facilitándole a los niños la libertad de escoger sus materiales de juego, antes de empezar, permitiendo con ello la previa planificación del juego y las acciones a realizar dentro de ello, poniendo en importancia la organización, creatividad y su socialización.

Validez y Confiabilidad

Validez

Para determinar la consistencia interna en relación lógica el instrumento se someterá a juicios de expertos para ello se convocó o se solicitó el aporte de 3 magíster acreditados en el conocimiento de las variables y de la investigación.

Se verifico que el instrumento se determinó mediante los siguientes pasos.

Validez Interna, Se verifico que el instrumento fue construido de la concepción técnica desglosando en dimensiones, indicadores e ítems así como el establecimiento de su sistema de evaluación en base al objetivo de investigación

logrando medirlo que realmente se indicaba en la investigación Validez de constructo.

Este procedimiento se efectuará en base a la teoría de Hernández et al (2006) quien precisa que el instrumento elaborado en base a una teoría respondiendo al objetivo de la investigación esta se operacionalización en áreas, dimensiones, indicadores y reactivos. Esto se aprecia en la siguiente tabla.

La validez de los instrumentos está dada por el juicio de expertos y se corrobora con la validación de los instrumentos Cuestionarios, que presenta resultados favorables en el juicio de expertos (Anexo).

Tabla 5.

Validador de expertos

Validador	Resultado
Mgtr Jakline G. Leiva Torres	Aplicable
Mgtr. Armando Altamirano Palomino	Aplicable
Mgtr. Isabel Quispe Fuentes	Aplicable

Fuente: Certificados de validez del instrumento

Confiabilidad

Para establecer la confiabilidad de los instrumentos se aplicó una prueba piloto a una muestra de 90 estudiantes, cuyas características eran similares a la población examinada. Obtenido los puntajes totales se calculó el coeficiente Alfa de Cronbach para las diversas Matrices de correlaciones Inter-Elementos (para el cuestionario)

Instrumentos para medir el lenguaje oral

Nombre: La Prueba del lenguaje oral de navarra-revisada Plon R con un total de 12 ítems distribuido en 3 dimensiones: Forma, contenido y uso.

Autores: Gloria Aguinaga Ayerra, María Luisa Armentia López de Suso, Ana Fraile Blázquez, Pedro Olangua Baquedano, Nicolás Uriz Bidegain. (Madrid-España)

Adaptación para Lima Metropolitana: Alejandro Dioses Chocano. Universidad Nacional Mayor de San Marcos — Facultad de Psicología.

Objetivo: Detección de alumnos de riesgo dentro del desarrollo del lenguaje y evaluación inicial de los aspectos fundamentales del lenguaje para un trabajo pedagógico futuro en esos aspectos

Lugar de aplicación: Institución Educativa inicial pública Juan Pablo II del Callao.

Forma de aplicación: directa

Duración de la aplicación: 20 minutos

Descripción del instrumento: LI FLtJN-H es una prueba que indaga sobre el lenguaje en los niños y presenta 3 dimensiones las cuales son la Forma del lenguaje que incluye aspectos de Fonología y Morfología-Sintaxis, el Contenido y el Uso del lenguaje.

Su finalidad principal: es la detección fácil y rápida de los alumnos de riesgo en cuanto al desarrollo del Lenguaje Oral.

Procedimiento de puntuación: Se emite una puntuación de 0 -1- 2 por cada respuesta correcta o no. El puntaje máximo del instrumento es 12 puntos.

Niveles de calificación: Se hallaron las puntuaciones típicas transformadas, delimitando las zonas de “retraso”, “necesita mejorar “normal” en desarrollo del lenguaje, por edad y apartado.

Instrumento del Lenguaje Oral

Validez

Lenguaje oral, fue sometido a la validez a través del Juicio de expertos. Según Hernández (2010), la “validez se refiere al grado que un instrumento realmente mide la variable que pretende medir, asimismo puede tener diferentes tipos de evidencia tales como: la relacionada al contenido, al criterio y al constructo” (p. 201).

De acuerdo a los lineamientos de la Universidad César Vallejo (2012), los criterios de evaluación de los instrumentos fueron: pertinencia (si el ítem corresponde al concepto teórico formulado), relevancia (si el ítem es apropiada para representar al componente o dimensión específica del constructo) y claridad (si se entiende sin dificultad el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo), por lo tanto luego de aplicar el piloto se trabajó la validez de cada criterio por juez utilizando la V de Aiken. Para esta tarea se consultó dos psicólogos y un metodólogos que ostentaban el grado de Magíster.

Confiabilidad

El instrumento se sometió a la confiabilidad, el estadístico utilizado es el alfa de Crombach la cual fue propuesto en el año 1951 como un estadístico para estimar la confiabilidad de una prueba, o de cualquier compuesto obtenido a partir de la suma de varias mediciones., el cual requiere una sola administración del instrumento de medición y produce valores que oscilan entre 0 y 1. Su ventaja reside en que no es necesario dividir en dos mitades a los ítems del instrumento de medición, simplemente se aplica la medición y se calcula el coeficiente. Luego de obtener los resultados de la prueba piloto, se procedió determinar la confiabilidad.

Tabla 6.

Coefficiente de alfa de combrach de Prueba de Lenguaje Oral

Instrumento	Alfa de Crombach	Nº de Elementos
Prueba de Lenguaje Oral de Navarra revisada	0.910	12

Fuente.” Base de datos de la prueba piloto

Para interpretar los resultados del alfa de Crombach se revisó Pino (2013), quien establece la siguiente escala: a) -1 a 0 No es confiable, b) 0.01 a 0.49 baja confiabilidad, c) 0.5 a 0.75 Moderada confiabilidad, d) 0.76 a 0.89 Fuerte confiabilidad, y e) 0.9 a 1 Alta confiabilidad (p. 380). Por lo tanto, de acuerdo a los resultados de la tabla 9, el instrumento que mide el lenguaje oral posee una alta confiabilidad y por lo tanto los resultados a obtener son confiables.

Procedimiento de recolección de datos

Para desarrollar el procedimiento de recolección de datos se utilizará una fuente primaria.

Según Guerra (2010), explica que se utiliza la fuente primaria cuando los datos son tomados de su lugar de origen.

Los procedimientos que se llevaron a cabo para la recolección de datos fueron:

Presentación del oficio para la autorización a realizar el trabajo de investigación en la institución educativa inicial pública Juan Pablo II del Callao” llegando a un acuerdo con la directora de dicha institución.

Se realizó la evaluación de cada estudiante perteneciente a la muestra con los instrumentos de investigación.

2.6 Métodos de análisis de datos

El método de análisis de dato corresponde a regresión lineal dado que es un método estadístico que modela la relación entre una variable dependiente Y, las variables independientes X, y un término aleatorio que probara la incidencia entre el juego simbólico y el lenguaje oral de la institución educativa inicial pública Juan Pablo II del Callao.

Tabla 7.

Coefficiente de alfa de combrach del Juego simbólico

Instrumento	Alfa de Cronbach
Juego simbólico	0.85
Total	0.85

Fuente: Prueba piloto

Interpretación:

Considerando la siguiente escala (De Vellis 2006, p.8)

Por debajo de 0.60 es inaceptable

De .60 a .65 es indeseable.

Entre .65 y .70 es mínimamente aceptable.

De .70 a .80 es respetable.

De .80 a .90 es buena

De .90 a 1.00 Muy buena

Siendo los coeficientes de Alfa de Cronbach superiores a 0.80, indicaría que el grado de confiabilidad del instrumento es buena.

Como el coeficiente de Alfa de Cronbach es 0.85 entonces se puede decir que el instrumento es confiable, por lo tanto es aplicable para el estudio en toda su magnitud.

Aspectos éticos

Se seguirá los siguientes principios:

Reserva de la identidad del docente.

Citas de los textos y documentos consultados.

No manipulación de resultado.

III. Resultados

Descripción de resultados

Tabla 8.

Niveles del desarrollo del Lenguaje Oral en niños de 5 años de la institución educativa inicial pública de la I.E. I. Juan Pablo II Callao 2014

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Retraso	13	14,4
Necesita mejorar	35	38,9
Normal	42	46,7
Total	90	100,0

Fuente: SPSS base de datos del investigador.

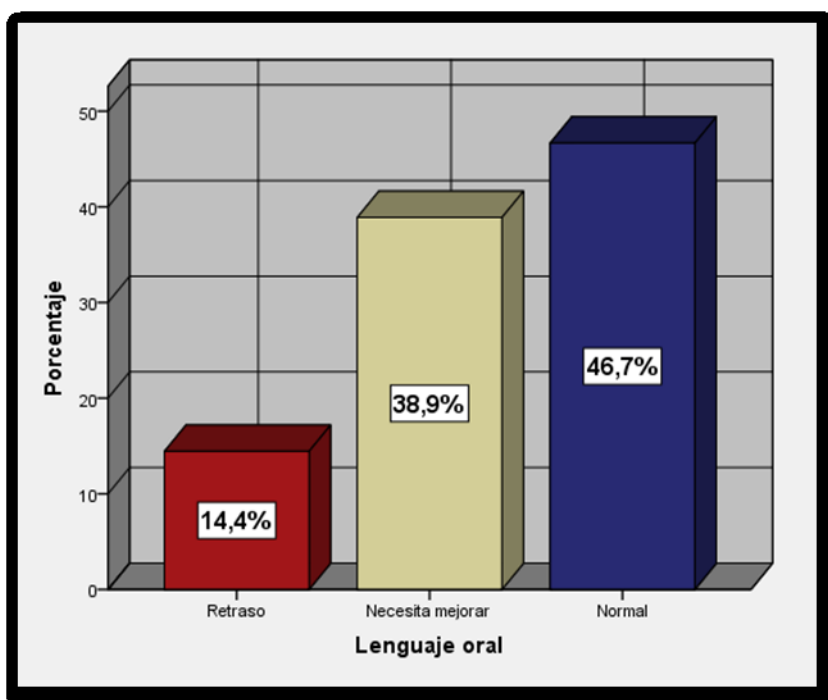


Figura 1. Niveles de desarrollo del Lenguaje Oral

Interpretación:

De la tabla 1 y figura 1, se observa que el 46,7% de los niños de 5 años de la institución educativa inicial pública de la I.E. I. Juan Pablo II Callao se encuentran en un nivel normal de desarrollo del lenguaje oral, el 38,9% de los niños se encuentran en un nivel que necesitan mejorar, mientras que el 14,4% se encuentran en un nivel de retraso con respecto al desarrollo del lenguaje oral.

Tabla 9.

Niveles del desarrollo de la dimensión forma del Lenguaje Oral en niños de 5 años de la institución educativa inicial pública de la I.E. I. Juan Pablo II Callao 2014

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Retraso	14	15,6
Necesita mejorar	22	24,4
Normal	54	60,0
Total	90	100,0

Fuente: SPSS base de datos del investigador.

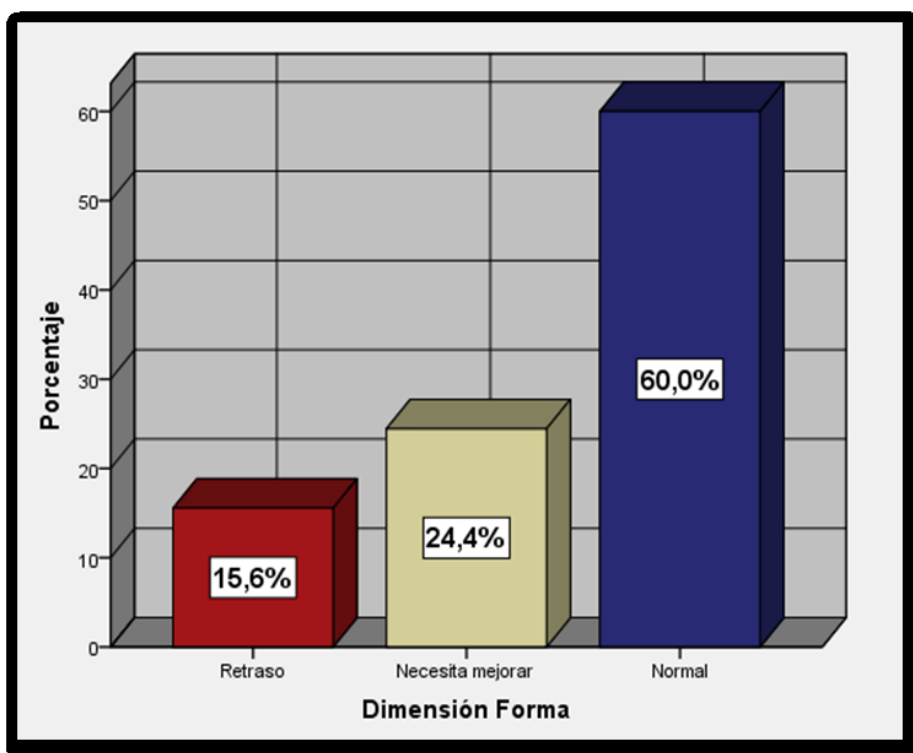


Figura 2. Niveles de desarrollo de la dimensión forma del Lenguaje Oral

Interpretación:

De la tabla 2 y figura 2, se observa que el 60% de los niños de 5 años de la institución educativa inicial pública de la I.E. I. Juan Pablo II Callao se encuentran en un nivel normal de desarrollo del lenguaje oral en su dimensión forma, el 24,4% de los niños se encuentran en un nivel que necesitan mejorar, mientras que el 15,6% se encuentran en un nivel de retraso con respecto a la dimensión forma del desarrollo del lenguaje oral.

Tabla 10.

Niveles del desarrollo de la dimensión contenido del Lenguaje Oral en niños de 5 años de la institución educativa inicial pública de la I.E. I. Juan Pablo II Callao 2014

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Retraso	22	24,4
Necesita mejorar	33	36,7
Normal	35	38,9
Total	90	100,0

Fuente: SPSS base de datos del investigador.

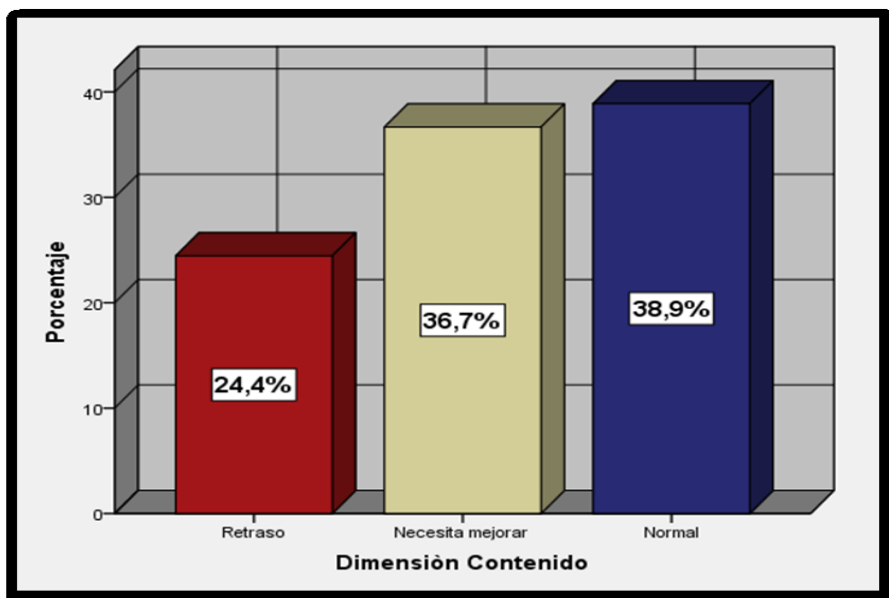


Figura 3. Niveles de desarrollo de la dimensión contenido del Lenguaje Oral

Interpretación:

De la tabla 3 y figura 3, se observa que el 38,9% de los niños de 5 años de la institución educativa inicial pública de la I.E. I. Juan Pablo II Callao se encuentran en un nivel normal de desarrollo del lenguaje oral en su dimensión contenido, el 36,7% de los niños se encuentran en un nivel que necesitan mejorar, mientras que el 24,4% se encuentran en un nivel de retraso con respecto a la dimensión contenido del desarrollo del lenguaje oral.

Tabla 11.

Niveles del desarrollo de la dimensión uso del Lenguaje Oral en niños de 5 años de la institución educativa inicial pública de la I.E. I. Juan Pablo II Callao 2014

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Retraso	20	22,2
Necesita mejorar	54	60,0
Normal	16	17,8
Total	90	100,0

Fuente: SPSS base de datos del investigador.

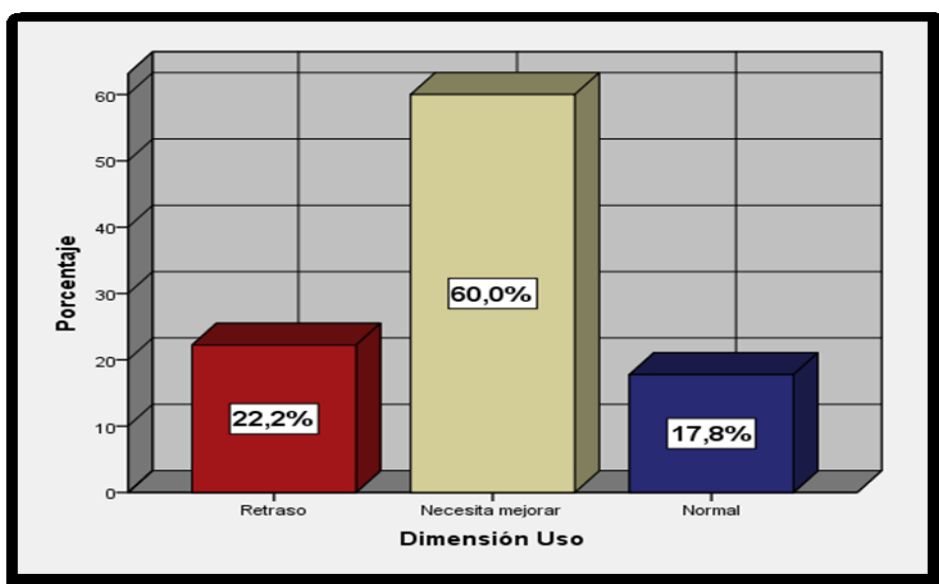


Figura 4. Niveles de desarrollo de la dimensión uso del Lenguaje Oral

Interpretación:

De la tabla 4 y figura 4, se observa que el 17,8% de los niños de 5 años de la institución educativa inicial pública de la I.E. I. Juan Pablo II Callao se encuentran en un nivel normal de desarrollo del lenguaje oral en su dimensión uso, el 60% de los niños se encuentran en un nivel que necesitan mejorar, mientras que el 22,2% se encuentran en un nivel de retraso con respecto a la dimensión uso del desarrollo del lenguaje oral.

Tabla 12.

Niveles de evaluación del Juego Simbólico en niños de 5 años de la institución educativa inicial pública de la I.E. I. Juan Pablo II Callao 2014

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
En inicio	24	26,7
En proceso	24	26,7
Logro	42	46,7
Total	90	100,0

Fuente: SPSS base de datos del investigador

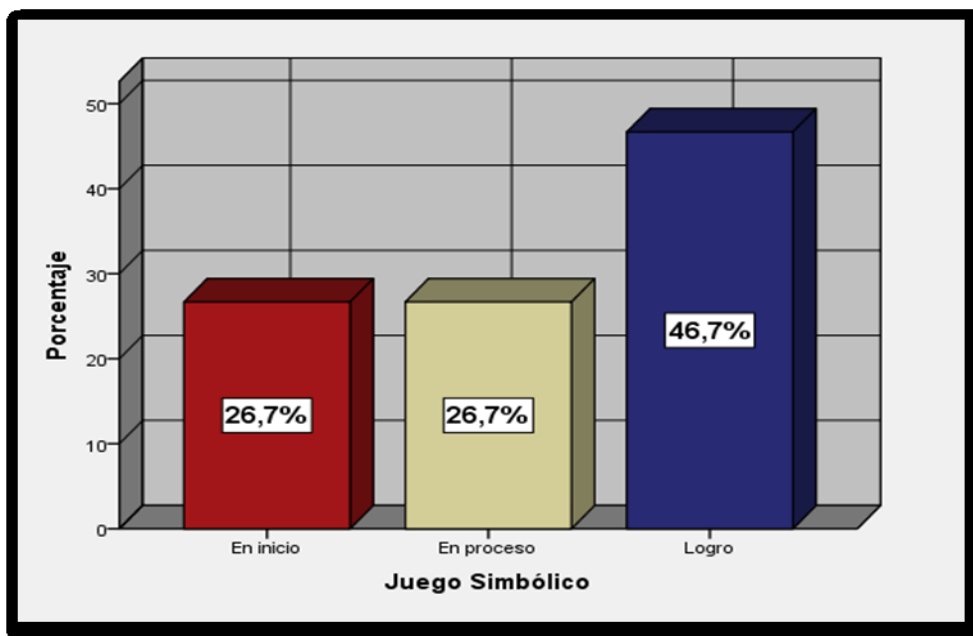


Figura 5. Niveles de evaluación del Juego Simbólico

Interpretación:

De la tabla 5 y figura 5 se observa que el 46,7% de los niños de 5 años de la institución educativa inicial pública de la I.E. I. Juan Pablo II Callao se encuentran en un nivel de logro con respecto al Juego simbólico. Asimismo, el 26,7% de la muestra se encuentran en un nivel en proceso y el 26,7% se encuentran en un nivel de inicio con respecto a la evaluación de la efectividad del Juego Simbólico en los niños de 5 años de la institución educativa inicial pública de la I.E. I. Juan Pablo II Callao

Prueba de Hipótesis

La contrastación de las hipótesis inicialmente se probó realizarlo mediante el análisis de regresión lineal simple, pero como las variables (y dimensiones) no se distribuyeron de manera normal se realizó la contratación de las hipótesis por medio del análisis de regresión logística, debido a que en éste análisis no se requiere de la normalidad de las variables (y dimensiones)

Tabla 13.

Prueba de Normalidad de las variables y sus dimensiones

		Lenguaje oral	Dimensión Forma	Dimensión Contenido	Dimensión Uso	Juego Simbólico
N		90	90	90	90	90
Parámetros normales ^{a,b}	Media	2,32	2,44	2,14	1,96	2,20
	Desviación estándar	,716	,751	,787	,634	,837
Máximas diferencias extremas	Absoluta	,295	,370	,250	,306	,297
	Positivo	,207	,230	,184	,294	,191
	Negativo	-,295	-,370	-,250	-,306	-,297
Estadístico de prueba		,295	,370	,250	,306	,297
Sig. asintótica (bilateral)		,000	,000	,000	,000	,000

La distribución de prueba es normal.

Fuente: Base de datos

En todas las variables (y dimensiones) el nivel de significación observada p es menor a la significación teórica $\alpha = 0.05$, lo que significa que las variables (dimensiones) no presentan una distribución normal, por lo que su distribución es libre.

Modelo de Regresión logística:

$$\text{Log}(\text{Lenguaje oral}) = \frac{1}{1 + e^{-(a+bx\text{Juego Simbólico}-JS)}}$$

Dónde: a y b son los coeficientes del modelo de regresión logística a estimar.

JS: Juego Simbólico.

Hipótesis general

Hipótesis de investigación

El juego simbólico incide significativamente en el desarrollo del lenguaje oral en niños de 5 años de la institución educativa inicial pública de la I.E. I. Juan Pablo II Callao 2014.

Hipótesis estadística

H₀: El juego simbólico no incide significativamente en el desarrollo del lenguaje oral en niños de 5 años de la institución educativa inicial pública de la I.E. I. Juan Pablo II Callao 2014.

H₁: El juego simbólico incide significativamente en el desarrollo del lenguaje oral en niños de 5 años de la institución educativa inicial pública de la I.E. I. Juan Pablo II Callao 2014.

Nivel de Significación

El nivel de significación teórica es $\alpha = 0.05$, que corresponde a un nivel de confiabilidad del 95%.

Función de Prueba

Se realizó por medio del análisis de regresión logística, por medio del indicador de la Bondad de Ajuste llamado "R cuadrado de Nagelkerke".

Regla de decisión

Rechazar H_0 cuando la significación observada " p " de los coeficientes del modelo logístico es menor que α .

No rechazar H_0 cuando la significación observada " p " de los coeficientes del modelo logístico es mayor que α

Cálculos

Tabla 14.

Prueba de los coeficientes del Modelo de Regresión Logística, en relación a la variable Lenguaje oral

Símbolo	Detalle de la Variable	B	R Cuadrado	Sig. (p)
1	Juego Simbólico	1,716	0,682	.000
	Constante	,276	(a)	.002

a. Variable dependiente: Lenguaje oral
Fuente: Base de datos

Ecuación:

$$\text{Log}(\text{Lenguaje oral}) = \frac{1}{1 + e^{-(a+bx\text{Juego Simbólico}-JS)}}$$

Como se observa de la tabla 7, los niveles de significación del modelo de regresión logística estimado presentan significaciones observadas (sig.) inferiores al nivel de significación teórica $\alpha = 0.05$, por lo que se acepta que si existe el modelo y además que el juego simbólico si influye en el desarrollo del lenguaje oral.

Bondad de Ajuste:

R cuadrado de Nagelkerke = 0.682, que significa que el juego simbólico si influyen en el desarrollo del lenguaje oral y su relación es significativa moderada.

Conclusión

Como el valor de significación observada de los coeficientes del modelo de regresión logística $p \approx 0.0001$ es menor al valor de significación teórica $\alpha = 0.05$, se rechaza la hipótesis nula. Ello significa que el juego simbólico si influyen en el desarrollo del lenguaje oral y su relación es significativa moderada. Por lo tanto, se acepta la hipótesis general de investigación.

Primera hipótesis específica

Hipótesis de Investigación

El juego simbólico incide significativamente en la forma del lenguaje oral en niños de 5 años de la institución educativa inicial pública de la Juan Pablo II Callao 2014.

Hipótesis Estadística

H₀: El juego simbólico no incide significativamente en el contenido del lenguaje oral en niños de 5 años de la institución educativa inicial pública de la Juan Pablo II Callao 2014.

H₁: El juego simbólico incide significativamente en el contenido del lenguaje oral en niños de 5 años de la institución educativa inicial pública de la Juan Pablo II Callao 2014.

Nivel de Significación

El nivel de significación teórica es $\alpha = 0.05$, que corresponde a un nivel de confiabilidad del 95%.

Función de Prueba

Se realizó por medio del análisis de regresión logística, por medio del indicador de la Bondad de Ajuste llamado "R cuadrado de Nagelkerke".

Regla de decisión

Rechazar H_0 cuando la significación observada " p " de los coeficientes del modelo logístico es menor que α .

No rechazar H_0 cuando la significación observada " p " de los coeficientes del modelo logístico es mayor que α Variable dependiente: Dimensión forma

Cálculos

Tabla 15.

Prueba de los coeficientes del Modelo de Regresión Logística, en relación dimensión forma.

Símbolo	Detalle de la Variable	B	R Cuadrado	Sig. (p)
1	Juego Simbólico		0,750	.000
	Constante		(a)	.0019

Fuente: Base de datos

Ecuación:

$$\text{Log}(\text{Dimensión forma}) = \frac{1}{1 + e^{-(a+bx\text{Juego Simbólico}-JS)}}$$

Como se observa de la tabla 8, los niveles de significación del modelo de regresión logística estimado presentan significaciones observadas (sig.) inferiores al nivel de significación teórica $\alpha = 0.05$, por lo que se acepta que si existe el modelo y además que el juego simbólico si influye en la forma del lenguaje oral.

Bondad de Ajuste:

R cuadrado de Nagelkerke = 0.750, que significa que el juego simbólico si influyen en la forma del lenguaje oral y su relación es significativa alta.

Conclusión

Como el valor de significación observada de los coeficientes del modelo de regresión logística $p \approx 0.0001$ es menor al valor de significación teórica $\alpha = 0.05$, se rechaza la hipótesis nula. Ello significa que el juego simbólico si influyen en la forma del lenguaje oral y su relación es significativa alta. Por lo tanto, se acepta la hipótesis específica 1.

Segunda hipótesis específica

Hipótesis de investigación

El juego simbólico incide significativamente en el contenido del lenguaje oral en niños de 5 años de la institución educativa inicial pública de la I.E. I. Juan Pablo II Callao 2014.

Hipótesis estadística

H₀: El juego simbólico no incide significativamente en el contenido del lenguaje oral en niños de 5 años de la institución educativa inicial pública de la I.E. I. Juan Pablo II Callao 2014.

H₃: El juego simbólico incide significativamente en el contenido del lenguaje oral en niños de 5 años de la institución educativa inicial pública de la I.E. I. Juan Pablo II Callao 2014.

Nivel de Significación

El nivel de significación teórica es $\alpha = 0.05$, que corresponde a un nivel de confiabilidad del 95%.

Función de Prueba

Se realizó por medio del análisis de regresión logística, por medio del indicador de la Bondad de Ajuste llamado "R cuadrado de Nagelkerke".

Regla de decisión

Rechazar H_0 cuando la significación observada " p " de los coeficientes del modelo logístico es menor que α .

No rechazar H_0 cuando la significación observada " p " de los coeficientes del modelo logístico es mayor que α .

Cálculos

Tabla 16.

Prueba de los coeficientes del Modelo de Regresión Logística, en relación dimensión contenido

Símbolo	Detalle de la Variable	B	R Cuadrado	Sig. (p)
1	Juego Simbólico	2,694	0,698	.000
	Constante	-,250	(a)	.0011

a. Variable dependiente: Dimensión contenido
Fuente: Base de datos

Ecuación:

$$\text{Log}(\text{Dimensión contenido}) = \frac{1}{1 + e^{-(a+bx\text{Juego Simbólico}-JS)}}$$

Como se observa de la tabla 9, los niveles de significación del modelo de regresión logística estimado presentan significaciones observadas (sig.) inferiores al nivel de significación teórica $\alpha = 0.05$, por lo que se acepta que si existe el modelo y además que el juego simbólico si influye en el contenido del lenguaje oral.

Bondad de Ajuste:

R cuadrado de Nagelkerke = 0.698, que significa que el juego simbólico si influyen en el uso del lenguaje oral y su relación es significativa moderada.

Conclusión

Como el valor de significación observada de los coeficientes del modelo de regresión logística $p \approx 0.0001$ es menor al valor de significación teórica $\alpha = 0.05$, se rechaza la hipótesis nula. Ello significa que el juego simbólico si influyen en el contenido del lenguaje oral y su relación es significativa moderada. Por lo tanto, se acepta la hipótesis específica 2.

Tercera hipótesis específica

Hipótesis de investigación

El juego simbólico incide significativamente en el uso del lenguaje oral en niños de 5 años de la institución educativa inicial pública de la I.E. I. Juan Pablo II Callao 2014.

Hipótesis estadística

H₀: El juego simbólico no incide significativamente en el uso del lenguaje oral en niños de 5 años de la institución educativa inicial pública de la I.E. I. Juan Pablo II Callao 2014.

H₃: El juego simbólico incide significativamente en el uso del lenguaje oral en niños de 5 años de la institución educativa inicial pública de la I.E. I. Juan Pablo II Callao 2014.

Nivel de Significación

El nivel de significación teórica es $\alpha = 0.05$, que corresponde a un nivel de confiabilidad del 95%.

Función de Prueba

Se realizó por medio del análisis de regresión logística, por medio del indicador de la Bondad de Ajuste llamado "R cuadrado de Nagelkerke".

Regla de decisión

Rechazar H₀ cuando la significación observada "*p*" de los coeficientes del modelo logístico es menor que α .

No rechazar H₀ cuando la significación observada "*p*" de los coeficientes del modelo logístico es mayor que α .

Cálculos

Tabla 17.

Prueba de los coeficientes del Modelo de Regresión Logística, en relación dimensión uso

Símbolo	Detalle de la Variable	B	R Cuadrado	Sig. (p)
1	Juego Simbólico	2,209	0,623	.000
	Constante	-1,15	(a)	.0015

a. Variable dependiente: Dimensión uso
Fuente: Base de datos

Ecuación:

$$\text{Log}(\text{Dimensión uso}) = \frac{1}{1 + e^{-(a + b \times \text{Juego Simbólico} - JS)}}$$

Como se observa de la tabla 10, los niveles de significación del modelo de regresión logística estimado presentan significaciones observadas (sig.) inferiores al nivel de significación teórica $\alpha = 0.05$, por lo que se acepta que si existe el modelo y además que el juego simbólico si influye en el uso del lenguaje oral.

Bondad de Ajuste:

R cuadrado de Nagelkerke = 0.623, que significa que el juego simbólico si influyen en el uso del lenguaje oral y su relación es significativa moderada.

Conclusión

Como el valor de significación observada de los coeficientes del modelo de regresión logística $p \approx 0.0001$ es menor al valor de significación teórica $\alpha = 0.05$, se rechaza la hipótesis nula. Ello significa que el juego simbólico si influyen en el uso del lenguaje oral y su relación es significativa moderada. Por lo tanto, se acepta la hipótesis específica 3.

Tabla 18.

Distribución de la muestra por género

Género	Frecuencia	Porcentaje
Masculino	23	25,6
Femenino	67	74,4
Total	90	100,0

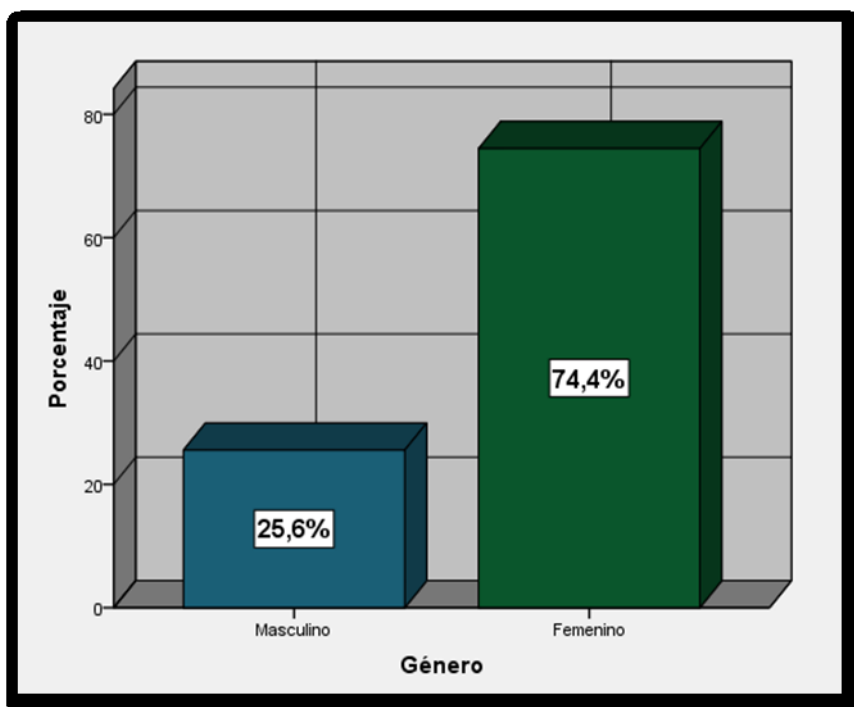


Figura 6. Distribución de la muestra por género

En la tabla y figura se muestra que el 74,4% de la muestra es del género femenino y el 25,6% de los niños evaluados son del género masculino.

Tabla 19.

Escalas de la variable Juego Simbólico

SI	NO
2	1

Tabla 20.

Niveles y rangos de la variable Juego Simbólico

Niveles	En inicio	En proceso	Logro
Rangos	0 – 21	22 – 26	27 -32

Método de análisis de datos

Fueron empleados dos métodos de análisis empleados: el análisis descriptivo y el análisis inferencial.

El análisis descriptivo se realizó para determinar la frecuencia y porcentaje de los datos obtenidos de ambas variables.

El análisis inferencial se realizó para contrastar la hipótesis que se realizó mediante el modelo de regresión logística a estimar

$$\text{Log(Lenguaje Oral)} = \frac{1}{1 + e^{-(a+bx)\text{Juego Simbólico}}}$$

IV. Discusión

En el presente estudio de investigación se obtuvo en la Hipótesis General un resultado positivo dado que el valor de significación observada de los coeficientes del modelo de regresión logística $p \approx 0.0001$ es menor al valor de significación teórica $\alpha = 0.05$, se rechaza la hipótesis nula. Ello significa que el juego simbólico sí influyen en el desarrollo del lenguaje oral y su relación es significativa moderada de acuerdo al valor obtenido con R cuadrado de Nagelkerke = 0.682.

Muñoz (2012), permite confirmar la importancia que tiene el juego simbólico en los niños de educación pre básico a través de un conjunto de actividades sistemáticas y propuestas a través de los sectores de trabajo juego.

En el resultado obtenido por la hipótesis específica H1, de acuerdo a los coeficientes del modelo de regresión logística $p \approx 0.0001$ es menor al valor de significación teórica $\alpha = 0.05$, se rechaza la hipótesis nula, y se acepta la positiva donde el juego simbólico incide significativamente en el contenido del lenguaje oral en niños de 5 años de la institución educativa inicial pública de la I.E. I. Juan Pablo II Callao 2014.

Donibane (2008) concluye la importancia que cumple el juego simbólico en el desarrollo afectivo y del lenguaje en niños menores de 6 años.

En el caso de la hipótesis específica H2, se obtuvo un nivel de significación teórica $\alpha = 0.05$, además el valor de significación observada de los coeficientes del modelo de regresión logística $p \approx 0.0001$ es menor al valor de significación teórica $\alpha = 0.05$, se rechaza la hipótesis nula y ello significa que el juego simbólico sí influyen en el contenido del lenguaje oral y su relación es significativa moderada.

Euceda (2007), en su estudio concluye que las profesoras que trabajan planificando de acuerdo al currículo del Ministerio sin embargo, no lo hacen de esta manera las docentes de instituciones privadas.

Por último, la Hipótesis específica H3, en relación al nivel de significación teórica $\alpha = 0.05$, y el valor de significación observada de los coeficientes del modelo de regresión logística $p \approx 0.0001$ es menor al valor de significación teórica

$\alpha = 0.05$, se rechaza la hipótesis nula y ello significa que el juego simbólico incide significativamente en el uso del lenguaje oral en niños de 5 años de la institución educativa inicial pública de la I.E. I. Juan Pablo II Callao 2014.

Arias y Quintero (2005), en su tesis señalan que no existe una adecuada capacitación de docentes que dirija una guía de actividades de juegos simbólicos y que el 85% de docentes encuestados manifestaron que no disponen de un adecuado material de apoyo con un enfoque lúdico sobre el juego para facilitar el desarrollo del lenguaje del niño de 5 años.

Quezada (2010), en su tesis concluye que la prueba oral de lenguaje Navarra Revisada Plon-R, obteniendo como resultado que los niños en un 75.3% alcanzaron un nivel normal en su lenguaje oral, mientras que un 16.1% necesitan mejorar, de igual modo, sólo el 8.6% se ubicaron en un nivel de retraso.

Finalmente, Asían (2010) en su tesis obtuvo como resultado que los niños de 3 y de 5 años se encuentran en un porcentaje del 60% en un nivel de riesgo, en lenguaje oral, los de 4 años en un porcentaje del 60% en un nivel de retraso; en la dimensión fonológica los de 3 y 4 años se encuentran en un porcentaje del 45% en un nivel normal y los de 5 años en un porcentaje del 50% en un nivel de riesgo; en la dimensión semántica, los de 3 años se encuentran en un porcentaje del 75% en un nivel de riesgo en la dimensión fonológica y sintáctica, lo mismo que en el nivel semántico.

En el caso de la investigación realizada a los estudiantes de 5 años de la institución educativa inicial pública de la I.E. I. Juan Pablo II Callao, en donde los niños en edad preescolar presentan bajo nivel de suficiencia del lenguaje oral en las dimensiones fonológicas, sintácticas y pragmáticas.

Asimismo hay que resaltar que el 46,7% de los niños de 5 años se encuentran en un nivel normal de desarrollo del lenguaje oral, el 38,9% de los niños se encuentran en un nivel que necesitan mejorar, y el 14,4% se encuentran en un nivel de retraso con respecto al desarrollo del lenguaje oral.

Por otro lado el 60% de los niños de 5 años se encuentran en un nivel normal de desarrollo del lenguaje oral en su dimensión forma, el 24,4% necesitan mejorar, y el 15,6% se encuentran en un nivel de retraso con respecto a la dimensión forma del desarrollo del lenguaje oral.

Además hay que manifestar que el 38,9% de los niños de 5 años se encuentran en un nivel normal de desarrollo del lenguaje oral en su dimensión contenido, en donde el 36,7% de los niños necesitan mejorar y el 24,4% tienen retraso con respecto a la dimensión contenido del desarrollo del lenguaje oral.

Por otra parte el 17,8% de los niños de 5 años se encuentran en un nivel normal de desarrollo del lenguaje oral en su dimensión uso, en donde el 60% necesitan mejorar, y el 22,2% se encuentran en retraso con respecto a la dimensión uso del desarrollo del lenguaje oral.

Por último el 46,7% de los niños de 5 años se encuentran en un nivel de logro con respecto al Juego simbólico, donde el 26,7% se encuentran en proceso y el 26,7% se encuentran en inicio con respecto a la evaluación de la efectividad del Juego Simbólico.

V. Conclusiones

- Primera:** El juego simbólico en el lenguaje oral en los niños de 5 años de la institución educativa inicial pública de la I.E.I. Juan Pablo II Callao, 2014, el 46,7% de los niños de 5 años se encuentran en un nivel normal de desarrollo del lenguaje oral, el 38,9% de los niños se encuentran en un nivel que necesitan mejorar y el 14,4% se encuentran en un nivel de retraso con respecto al desarrollo del lenguaje oral.
- Segundo:** El juego simbólico en la forma del lenguaje oral en los niños de 5 años el 46,7% de los niños de 5 años se encuentran en un nivel normal de desarrollo del lenguaje oral, el 38,9% de los niños se encuentran en un nivel que necesitan mejorar, y el 14,4% se encuentran en un nivel de retraso con respecto al desarrollo del lenguaje oral.
- Tercero:** El juego simbólico en el contenido del lenguaje en los niños de 5 años el 38,9% de los niños de 5 años se encuentran en un nivel normal de desarrollo del lenguaje oral en su dimensión contenido, en donde el 36,7% de los niños necesitan mejorar y el 24,4% tienen retraso con respecto a la dimensión contenido del desarrollo del lenguaje oral.
- Cuarto:** El juego simbólico en el uso en los niños de 5 años el 60% necesitan mejorar, y el 22,2% se encuentran en retraso con respecto a la dimensión uso del desarrollo del lenguaje oral.

VI. Recomendaciones

- Primera.** Motivar a los docentes para la interiorización y las acciones de realizar las actividades cotidianas que evidencia niveles de lenguaje oral, en cuanto a las dimensiones forma, contenido y uso.
- Segunda.** En cuanto al Juego simbólico, propiciar un ambiente adecuado con indicadores e instrucciones claras para el cumplimiento de las acciones pertinentes para mejorar el desarrollo visual, auditivo y psicomotor del estudiante.
- Tercera.** Proponer acciones de toma de decisiones pertinentes en cuanto a la dimensión del juego simbólico para la mejora continua de la integración, Sustitución descentración y planificación orientada a su desarrollo.
- Cuarta.** Realizar actividades permanentes en cuanto a la ejecución curricular, para mostrar el trabajo con eficacia en el lenguaje oral en cuanto comunidad institución.

VII. Referencias

- Aguinaga y Col. (2005). *Manual de Prueba de Lenguaje Oral Navarra Revisada*. Lima - Perú.
- Anderson, H. (2006). *A postmodern umbrella: language and knowledge as relational and generative, and inherently transforming*. En Anderson, H. y Gehart, D. (dirs.) (2006), *Collaborative Therapy: relationships and conversations that make a difference*. Nueva York: Routledge.
- Ardouin. (1998). *La adquisición del lenguaje en los niños*. Obtenido el 18 de febrero de 2011, desde <http://www.apsique.com/wiki/ApreLenguaje>.
- Arias P, & Y. Quintero P (2005). *Iniciación del niños preescolar en el mundo de los escrito*. Propuesta de una guía de actividades lúdicas. Mérida: Universidad de los Andes.
- Asían (2010). *Desarrollo del juego simbólico. para favorecer el lenguaje oral en niños de 5 años de 12 instituciones educativas públicas de Lima*. Universidad Católica. Perú.
- Augusto, J. y Martínez, R. (1998). *La exploración del juego simbólico. Una revisión actual de la investigación*. Revista de Logopedia, Foniatría y Audiología, 18 (4), pp. 205-212.
- Avendaño, F. y Miretti, M. (2006). *El desarrollo de la lengua oral en el aula*. Extraído el 23 de agosto de 2010 desde <http://www.7calderosmagicos.com.ar/Reseas/Didacticos/desarrollodelalenguaooralenelaula.htm>.
- Bañeres, D. (2008). *El juego como estrategia didáctica*. Graó. Barcelona.
- Benítez, M. (2009). *El juego como herramienta de aprendizaje*. Revista Digital Innovación y experiencias educativas. Consultado el 19 de octubre de 2014. Disponible en www.csicsif.es/andalucia/.../MARIA%20ISABEL_BENITEZ_1.pdf
- Benítez, M. (Marzo, 2009). *Innovación y experiencias educativas*. El Juego como HerramientaEducativa.16.Recuperadode <http://www.csi->

csif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_16/MARIA%20ISABEL_BENITEZ_1.pdf

- Brown L. (1981). *Innovation diffusion: a new perspective*. London: Methuen
- Cabrera (2005). *El lenguaje verbal del niño: ¿Cómo estimular, corregir y ayudar para que aprenda a hablar bien?*. Tomado de http://ebr.minedu.gob.pe/pdfs/ed_temprana/10_el_lenguaje_verbal_del_nino.pdf
- Chadwick, c., (1993). *Principios básicos de currículo: definición, constantes, enfoques y concepciones*.
- Dale (2000). *Lexical and grammatical development: a behavioural genetic perspective*. Journ. Child Lang., 27,3, 619-642
- Diaz vega, Jose Luis (1987). *El juego y el juguete en el desarrollo del niño*. Editorial Trillas. Mexico.
- Donibane (2008). *Propuestas de juegos simbólicos para el desarrollo del lenguaje oral del niño*. Universidad de Zaragoza, España.
- Euceda (2007). *El juego desde el punto de vista didáctico a nivel de educación pre básica*. Universidad Nacional Pedagógica Francisco Morazán, Tegucigalpa, Honduras.
- Galego (2006). *El juego como estrategia para alcanzar la equidad cualitativa en la educación inicial, Entornos lúdicos y oportunidades de juego en el CEI y la familia*. Educación y procesos pedagógicos y equidad, 193-244. Recuperado de <http://bibliotecavirtual.clacso.org.ar/ar/libros/peru/grade/educa/doc4.pdf>
- Guerra (2010). *Comunicación, lenguaje y educación*. Una metodología para la utilización didáctica del juego en contextos educativos 25, 91-106. Recuperado de <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2941504>

- Guerra, M. (2010). *El juego simbólico*. *Revista digital Eudinnova*. Consultado el 17 de octubre 2014. Disponible en www.eduinnova.es/dic2010/dic02.pdf.
- Hernández, Fernández y Baptista (2010). *Metodología de la investigación*. (5ª ed.). México: Mc Graw- Hill Interamericana.
- Lárraga (2009). *Percepción de los niveles de madurez social y de habilidades Sociales de los niños y niñas escolarizados de 6 a 11 años con trastornos del comportamiento*. Editorial : Quito: UCE
- Larraga, M.J. (2009). *Evolución del Lenguaje Oral*. España: Ateneo.
- Marchesi, Álvaro (1987). "Comunicación, lenguaje y pensamiento de los niños sordos", Madrid, Alianza Psicología
- Minedu (2010). *Me cuidan, me cuido, nos cuidamos*. II ciclo. Aulas de 3 años de Educación Inicial. Perú
- Ministerio de Educación. (2011). *Diseño Curricular*. Perú.
- Muñoz C. (2008). *El abandono tardío afecta el desarrollo psíquico*. Pontificia Universidad Javeriana Sede Bogota.
- Muñoz, L. (2012). *El juego simbólico como recurso para el conocimiento de la realidad social*. Universidad de Valladolid. Consultado el 17 de octubre de 2014. Disponible en uvadoc.uva.es >... > Trabajos Fin de Grado Uva.
- Navarra (2005). *Prueba de lenguaje oral Navarra*. Mnaual PLON-R. TEA Adiciones.
- O'shanahan, I. (2005). *Enseñanza del Lenguaje Oral y las Teorías Implícitas del Profesorado*. Serie de Tesis Doctorales. Universidad de la Laguna. Humanidades y Ciencias Sociales.
- Pérez, P. y Salmerón, T. (2006). *Desarrollo de la Comunicación y del Lenguaje: Indicadores de preocupación*. *Revista Pediatría de Atención Primaria*. Madrid, España. 3 (32).

- Piaget, J. (1990). *La formación del símbolo en el niño*. (14a ed.). México D.F: Fondo de Cultura Económica.
- Prieto, M. y Medina, R. (2005). *El juego simbólico, agente de socialización en la educación infantil: planteamientos teóricos y aplicaciones prácticas*. Uned ediciones. Madrid.
- Quezada (2010). *Niveles del lenguaje oral en niños de 3 años de instituciones educativas de la red N° 08 – Callao*. Universidad San Ignacio de Loyola. Santiago, Chile: The Chadwick Group.
- Saunders (2005). *ICD-9-CM, Volúmenes 2 (Reimpresión revisada), 1e Rev Pkg Edition*.
- Serrano, M. (2005). *Estimulación del lenguaje oral en la educación infantil*. Revista digital de investigación y educación. Colombia. pp.1-46.
- Sigcha, M (2010). *Elaboración y Aplicación de un Manual de Ejercicios para Desarrollar el lenguaje oral en los Niños y Niñas de 5 a 6 años*.
- Usategui (1992). *La sociolingüística de Basil Bernstein y sus implicaciones en el ámbito escolar*. Revista de educación.
- Vigotsky, L. (1988). *Pensamiento y lenguaje*. México: Grijalbo.
- Vygotsky, L. (1999). *Teoría e método em psicologia*. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes.
- Wells, G. (2000). *Aprender a leer y escribir, Barcelona, /Cuadernos de Pedagogía*.

Anexos

Anexo 1. Matriz de consistencia

TITULO: EL JUEGO SIMBOLICO Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DEL LENGUAJE ORAL EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL PUBLICA JUAN PABLO II DEL CALLAO, 2014.

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES E INDICADORES			
Problema General:	Objetivo General:	Hipótesis General:	Variable Independiente: JUEGO SIMBOLICO			
			Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala y Valores
¿De qué manera el juego simbólico incide en el desarrollo del lenguaje oral en los niños de 5 años de la institución educativa inicial pública Juan Pablo II del Callao, 2014?	Evaluar la incidencia del juego simbólico en el lenguaje oral en los niños de 5 años de la institución educativa inicial pública de la I.E.I. Juan Pablo II Callao, 2014.	El juego simbólico incide significativamente en el desarrollo del lenguaje oral en niños de 5 años de la institución educativa inicial pública de la I.E. I. Juan Pablo II Callao 2014.	Integración	Es capaz de realizar secuencias de acciones ordenadas. Es capaz de interpretar acciones, siguiendo una combinación de secuencias, ejemplo, levantarse, lavarse cambiarse, comer, etc. Reconoce las acciones que sus compañeros interpretan, dándole un significado y secuencia. Realiza una interpretación mas completa indicando la finalidad de la acción.	1-4	SI =1 NO= 0
Problemas Específicos:	Objetivos Específicos:	Hipótesis Específicos:		Sustitución		
¿De qué manera el juego simbólico incide en la forma del lenguaje oral en los niños de 5 años de la institución educativa inicial pública Juan Pablo II del Callao, 2014?	Evaluar la incidencia del juego simbólico en la forma del lenguaje oral en los niños de 5 años de la institución educativa inicial pública de la I.E.I. Juan Pablo II Callao, 2014.	El juego simbólico incide significativamente en la forma del lenguaje oral en niños de 5 años de la institución educativa inicial pública de la I.E. I. Juan Pablo II Callao 2014.	Descentración	Asume el rol de un personaje, sin objetos que lo represente. Es capaz de escenificar diferentes personajes de manera creativa.	9-12	

Callao, 2014.

¿De qué manera el juego simbólico incide en el contenido del lenguaje oral en los niños de 5 años de la institución educativa inicial pública Juan Pablo II del Callao, 2014?
¿De qué manera el juego simbólico incide en el uso del lenguaje oral en los niños de 5 años de la institución educativa inicial pública Juan Pablo II del Callao, 2014?

Evaluar la incidencia del juego simbólico en el contenido del lenguaje oral en los niños de 5 años de la institución educativa inicial pública de la I.E.I. Juan Pablo II Callao, 2014.
Evaluar la incidencia del juego simbólico en el uso del lenguaje oral en los niños de 5 años de la institución educativa inicial pública de la I.E.I. Juan Pablo II Callao, 2014.

El juego simbólico incide significativamente en el contenido del lenguaje oral en niños de 5 años de la institución educativa inicial pública de la I.E. I. Juan Pablo II Callao 2014.
El juego simbólico incide significativamente en el uso del lenguaje oral en niños de 5 años de la institución educativa inicial pública de la I.E. I. Juan Pablo II Callao 2014.

Es capaz de indicar roles o funciones a sus compañeros durante el juego.

Planificación	El juego que realiza corresponde con la planificación que expresa por adelantado.	13-16
	Es capaz de organizar los materiales que utilizará antes del juego.	
	Comparte y valora las diferentes formas de juego con sus compañeros.	
	Es capaz de preparar la acción que realizará y los objetos que utilizará durante la escenificación del juego.	

Variable Dependiente : LENGUAJE ORAL

Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala y Valores
Forma	Fonología	1-4	Éxito=1 Fracaso=0
	Morfología- sintaxis		
Contenido	Categorías	5-10	
	Acciones		
	Partes del cuerpo		
	Ordenes sencillas		
Uso	Expresión espontanea ante una lámina.	11-12	
	Expresión Espontanea durante una actividad manipulativa.		

TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACION	POBLACIÓN Y MUESTRA	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS	MÉTODO DE ANALISIS DE DATOS
<p>TIPO: EXPLICATIVO</p> <p>Según Hernández, Fernández y Baptista (2003): los estudios explicativos van más allá de la descripción de conceptos o fenómenos o del establecimiento de relaciones entre conceptos, expresa que este tipo de estudio tiene como finalidad establecer las causas de los eventos, sucesos o fenómenos que se estudian (p. 124).</p>	<p>POBLACIÓN: La población está conformada por los estudiantes del nivel de educación inicial 5 años de la institución educativa inicial pública Juan Pablo II Callao.</p> <p>MUESTRA La muestra es No probabilístico considerando a la población total de estudio.</p>	<p>Variable Independiente: Juego Simbólico</p> <p>Instrumento: Lista de Cotejo del Juego Simbólico</p> <p>Autor Original: Adaptado por Ana Artigas Horno – 2014, Universidad de Zaragoza.</p> <p>Ámbito de aplicación: 90 niños y niñas.</p> <p>Forma de administración: colectiva</p> <p>Tiempo de duración: 45 minutos aproximadamente.</p>	<p>El método de análisis de dato corresponde a regresión lineal dado que es un método estadístico que modela la relación entre una variable dependiente Y, las variables independientes X, y un término aleatorio que probara la incidencia entre el juego simbólico y el lenguaje oral de la institución educativa inicial publica Juan Pablo II del Callao.</p>
<p>DISEÑO: CORRELACIONAL CAUSAL</p> <p>Hernández, Fernández y Baptista (2003) al respecto nos dice: “este tipo de estudios tienen como propósito medir el grado de relación que existe entre dos o más conceptos o variables (en un contexto en particular). En ocasiones sólo se analiza la relación entre dos variables, lo que podría representarse como X_Y” (p. 72).</p>	<p>La muestra esta conformado por 3 aulas de niños y niñas de 5 años del nivel inicial de instituciones educativas públicas del Callao.</p>	<p>Variable Dependiente: Lenguaje Oral</p> <p>Instrumento: Prueba del lenguaje oral de navarra-revisada Plon R</p> <p>Autores: Gloria Aguinaga Ayerra, María Luisa Armentia López de Suso, Ana Fraile Blázquez, Pedro Olangua Baquedano, Nicolás Uriz Bidegain.</p> <p>Ámbito de aplicación :90 niños y niñas</p> <p>Forma de administración: Individual.</p> <p>Tiempo de duración: 30-40 minutos</p>	

Anexo 2. La operacionalización de la variable Juego Simbólico

Dimensiones	Indicadores	Items	Niveles y rangos
Integración	Es capaz de realizar secuencias de acciones ordenadas.	1-4	SI NO
	Es capaz de interpretar acciones, siguiendo una combinación de secuencias, ejemplo, levantarse, lavarse cambiarse, comer, etc.		
	Reconoce las acciones que sus compañeros interpretan, dándole un significado y secuencia.		
	Realiza una interpretación más completa indicando la finalidad de la acción.		
Sustitución	Da significado a las acciones imaginarias de sus compañeros.	5-8	
	Fomenta la creatividad para representar acciones imaginarias.		
	Sustituye objetos indefinidos o ambiguos por otro con el que comparte alguna característica (ej. palo como cuchara).		
	Sustituye un objeto con una función muy precisa por otros con una función distinta, ejemplo; cuchara por peine.		
Descentración	Incluye a otros compañeros en el juego, teniéndolos en cuenta.	9-12	
	Asume el rol de un personaje, sin objetos que lo represente.		
	Es capaz de escenificar diferentes personajes de manera creativa.		
	Es capaz de indicar roles o funciones a sus compañeros durante el juego.		
Planificación	El juego que realiza corresponde con la planificación que expresa por adelantado.	13-16	
	Es capaz de organizar los materiales que utilizará antes del juego.		
	Comparte y valora las diferentes formas de juego con sus compañeros.		
	Es capaz de preparar la acción que realizará y los objetos que utilizará durante la escenificación del juego.		

Anexo 3. Prueba del lenguaje oral de navarra-revisada Plon R

DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	NIVELES	INDICE
1. FORMA	• Fonología	1. Dime lo que ves en cada imagen (se evalúan los fonemas/r/. /j/, /pl/, /kl/, /bl/, /tr/, /kr/, /br/)	Retraso	0
		2. Repite la frase "A"	Necesita mejorar	1
	• Morfología	3. Repite la frase "B"	Normal	2
		4. Expresión verbal espontánea de una lámina: Fíjate bien y cuéntame todo lo que pasa aquí		
2. CONTENIDO	• Categorías	5. Señala lo que yo te diga (alimentos, ropa, juguetes)	Retraso	0
	• Acciones	6. Mira y responde ¿qué hace el niño? (verbos)		
	• Partes del cuerpo	7. Señala la parte de tu cuerpo que yo te diga	Necesita mejorar	1
	• Órdenes Sencillas	8. Haz lo que yo te diga siguiendo la secuencia	Normal	2
	• Definición por el Uso	9. Nivel comprensivo: Señala lo que sirve para...		
		10. Nivel expresivo: Dime ¿para qué sirve...?		
3. USO	• Expresión verbal ante una lámina	11. Observa a lámina y cuéntame ¿qué ves?, verificar si narra, describe o denomina.	Retraso	0
	• Expresión espontánea rompecabezas	12. Ahora vamos a hacer un rompecabezas (observar si solicita información, pide atención, pide atención, o autorregula la acción)	Necesita mejorar	1
			Normal	2

Anexo 4. Prueba de lenguaje oral de navarra revisada plon-r

PRUEBA DE LENGUAJE ORAL DE NAVARRA REVISADA PLON-R

Alumno :

Edad :

Fecha de realización:

RESULTADOS:

A) FORMA

- **Fonología:** _____
 - **Morfología**
 Repetición de frases..... _____
 Expresión verbal espontánea..... _____
- TOTAL..... ()

B) CONTENIDO

- **Categorías**..... _____
 - **Acciones**..... _____
 - **Partes del cuerpo**..... _____
 - **Ordenes sencillas**..... _____
 - **Definición por uso**..... _____
 Nivel comprensivo..... _____
 Nivel expresivo..... _____
- TOTAL..... ()

C) USO

- **Expresión verbal con lamina**..... _____
 - **Expresión espontánea con rompecabezas**..... _____
- TOTAL..... ()

TOTAL DE LA PRUEBA

PERFIL:

	FORMA	CONTENIDO	USO
NORMAL			
BAJO			
RETRASO			

OBSERVACIONES:

MANUAL DE LA PRUEBA DE LENGUAJE ORAL PLON-R

A) FORMA:

• FONOLOGÍA

INSTRUCCIONES: Mira te voy a enseñar unos dibujos (lamina del 1- 6); me vas a nombrar todas las imágenes que observes en esta lamina.

FONEMA	PALABRA	PRODUCCIÓN VERBAL
R	Rana	
	Gorro	
	Collar	
J	Reloj	
Pl	Plato	
Cl	Clavo	
Bl	Tabla	
Tr	Tren	
	Letras	
Cr	Cromo	
Br	Brazo	
	Libro	

PUNTUACIÓN

- | |
|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • 0 puntos: error en la producción verbal de los fonemas. • 1 punto: ningún error en la producción verbal de los fonemas. |
|--|

• **MORFOLOGÍA-SINTAXIS**

Repetición de Frases:

INSTRUCCIONES: Ahora yo te diré algunas frases y tú luego la repites.

A.- Mi amigo tiene un canario amarillo que canta mucho.

Producción verbal:

Cantidad de elementos repetidos:

B.- Tarzán y la mona chita corrían mucho porque les perseguía un león.

Producción verbal:

Cantidad de elementos repetidos:

C.- Juan sale a pasear con su perrito al parque.

Producción verbal:

Cantidad de elementos repetidos:

PUNTUACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> • 0 puntos: 7 o menos elementos repetidos de cada frase. • 1 punto: 8 o más elementos repetidos por cada de frase.

Expresión Verbal espontánea:

INSTRUCCIONES: Ahora te voy a enseñar un dibujo. Fíjate bien y cuéntame todo lo que pasa aquí. (Lamina Nº 7).

Producción Verbal:

Nº de frases repetidas:

PUNTUACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> • 0 puntos: 3 o menos frases producidas. • 1 punto: 5 o más frases producidas.

B) CONTENIDO:

• **CATEGORÍAS**

INSTRUCCIONES: Vamos a jugar con esta lamina Nº 8. Me vas a señalar lo que yo te diga.

Ejemplo: Señala los alimentos, ropas, etc.

PUNTUACIÓN

- 0 puntos: 2 o menos categorías señaladas correctamente.
- 1 punto: todas las categorías señaladas correctamente.

Nº de elementos señalados correctamente:

• **ACCIONES**

INSTRUCCIONES: Mira y responde. ¿Qué hace el niño/a?

Nº de Laminas	Acciones
Lamina Nº 9	
Lamina Nº 10	
Lamina Nº 11	

PUNTUACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> • 0 puntos: 2 o menos respuestas correctas. • 1 punto: todas las respuestas correctas.

Nº de acciones dichas correctamente:

• **PARTES DEL CUERPO**

INSTRUCCIONES: Ahora va a señalar la parte de tu cuerpo que yo te diga.

Partes del cuerpo	Puntuación
Codo	
Rodilla	
Cuello	
Pie	
Tobillo	
Talón	

PUNTUACIÓN

- 0 puntos: 3 o menos partes del cuerpo señaladas correctamente.
- 1 punto: 4 o mas partes del cuerpo señaladas correctamente.

Puntuación total:

• ÓRDENES SENCILLAS

INSTRUCCIONES: Ahora vas hacer lo que yo te diga. (Colocar una silla al lado del niño, una pintura retirada de él y el coche encima de la mesa).

Ahora pon el cochecito en esta silla (señalar), luego enciende la luz y después trae aquella pintura (señalar).

Ordenes	Puntuación
1º Coche	
2º Luz	
3º Pintura	
Secuencia	

PUNTUACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> • 0 puntos: realiza 2 o menos ordenes y la secuencia no es la solicitada. • 1 punto: realiza las 3 órdenes y la secuencia es correctamente.

Puntuación total:

• DEFINICIÓN POR EL USO

Nivel Comprensivo:

INSTRUCCIONES: Señala lo que sirve para..... (Lamina Nº 12)

USO	PUNTUACIÓN

No mojarse	
Pintar	
Hacer Fotos	
Jugar	
Ordenar el tráfico	

PUNTUACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> • 0 puntos: señala 1 o mas elementos incorrectamente. • 1 punto: señala todos los elementos correctamente.

Puntuación total:

Nivel Expresivo:

INSTRUCCIONES: Dime para que sirve.... (Nombrar cada parte)

USO	PUNTUACIÓN
Los Ojos	
La Boca	
La Nariz	
Los Oídos	
Las Manos	

PUNTUACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> • 0 puntos: 4 o menos respuestas correctas. • 1 punto: todas las respuestas correctas.

Puntuación total:

C) USO:

- **EXPRESIÓN VERBAL ANTE UNA LAMINA**

INSTRUCCIONES: Observa la lámina y descríbeme ¿Qué ves? Verifique si narra, describe o denomina. (Lamina Nº 7)

Expresión Verbal	Puntuación
------------------	------------

Denomina	
----------	--

Puntuación total:

PUNTUACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> • 0 puntos: Ninguna denominación. • 1 punto: Correcta denominación.

Expresión Verbal	Puntuación
Narra	

Puntuación total:

PUNTUACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> • 0 puntos: Ninguna narración. • 1 punto: Correcta narración.

• **EXPRESIÓN ESPONTÁNEA ROMPECABEZAS**

INSTRUCCIONES: Ahora vamos hacer este rompecabezas. A ver si nos sale (se sacan todas las piezas menos una, que se deja parcialmente a la vista)

Tiempo: 1 a 3 minutos.

Expresión Espontánea	Puntuación
Solicita información	
Pide atención	
Autorregula su acción	

PUNTUACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> • 0 puntos: ninguna respuesta observada. • 1 punto: 1 o más respuestas observadas.

Puntuación total

Anexo 5. Laminas

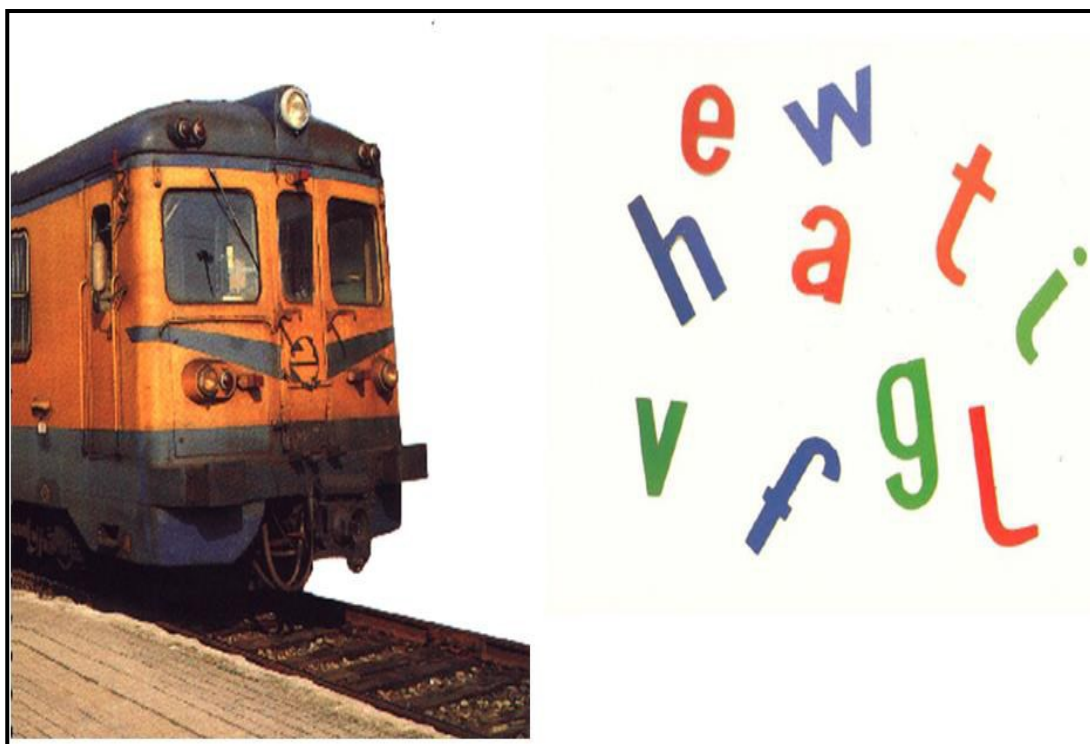
LAMINA Nº1



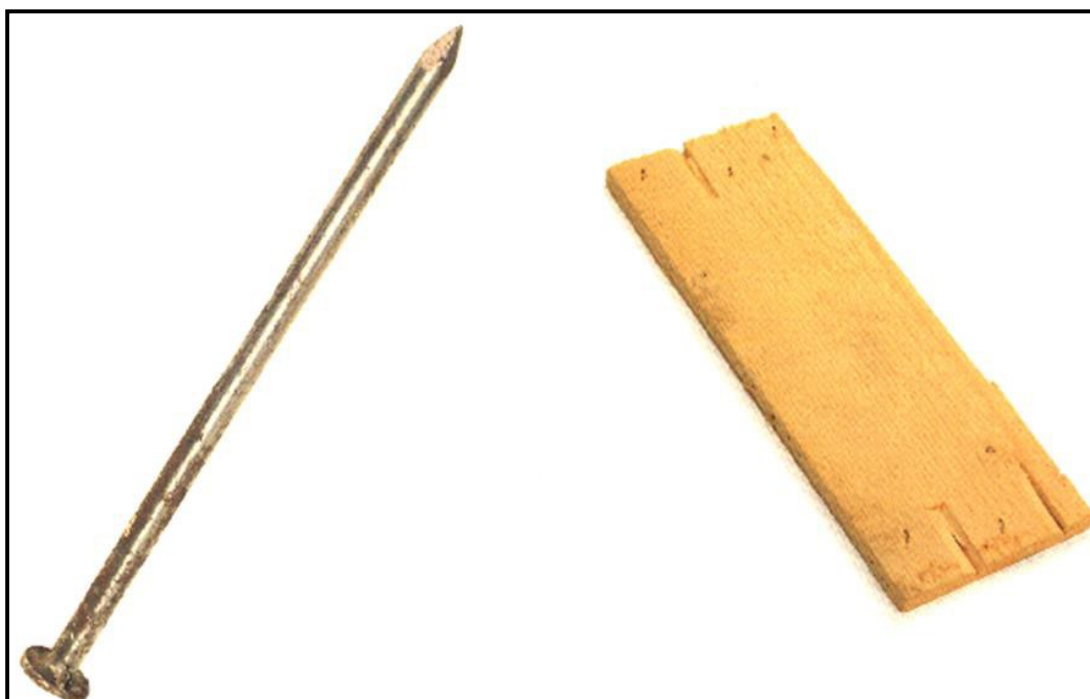
LAMINA Nº 2



LAMINA Nº 3



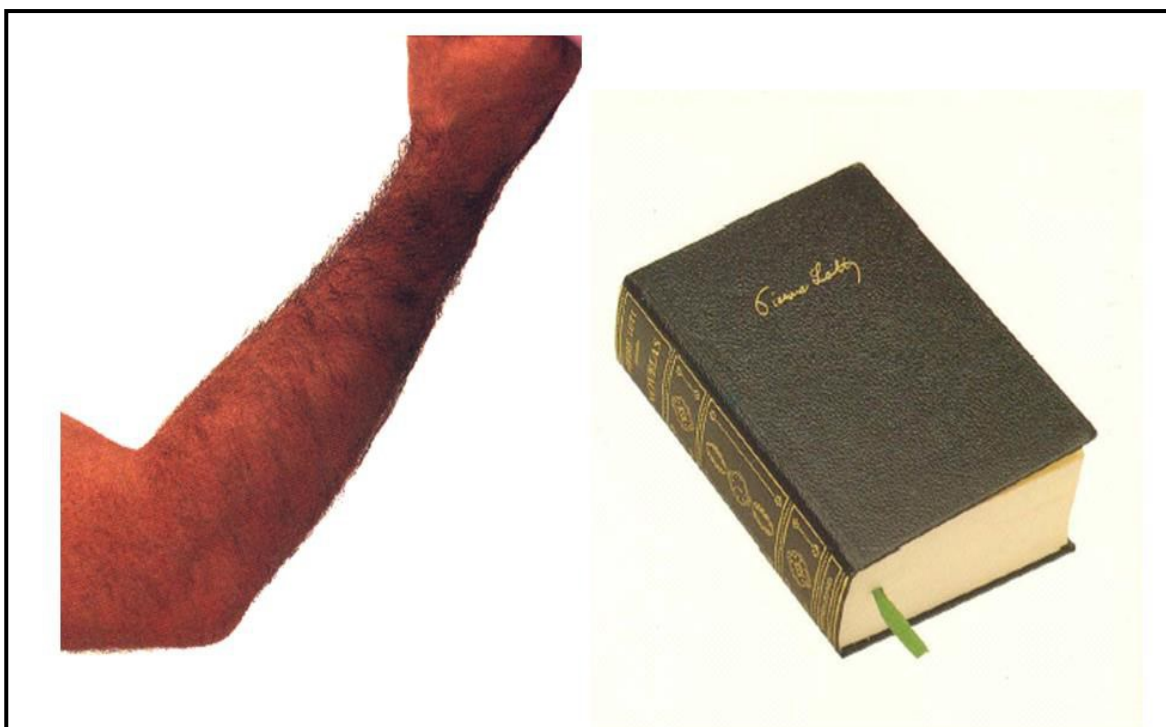
LAMINA Nº 4



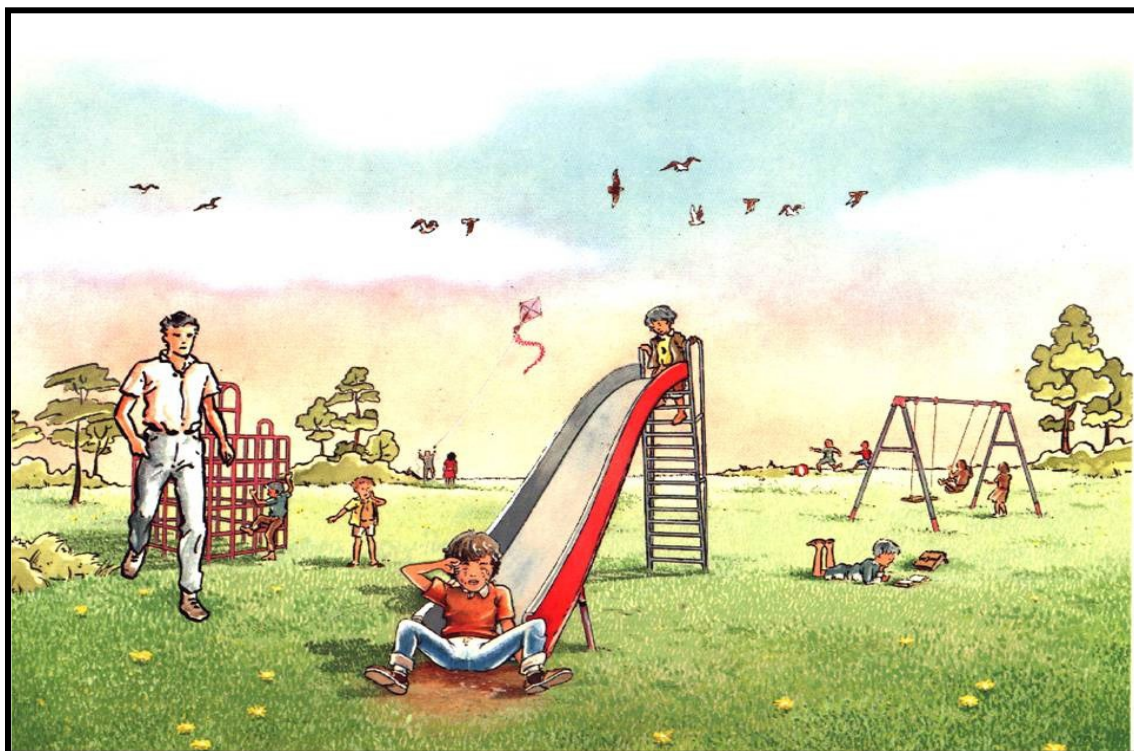
LAMINA Nº 5



LAMINA Nº 6



LAMINA Nº 7



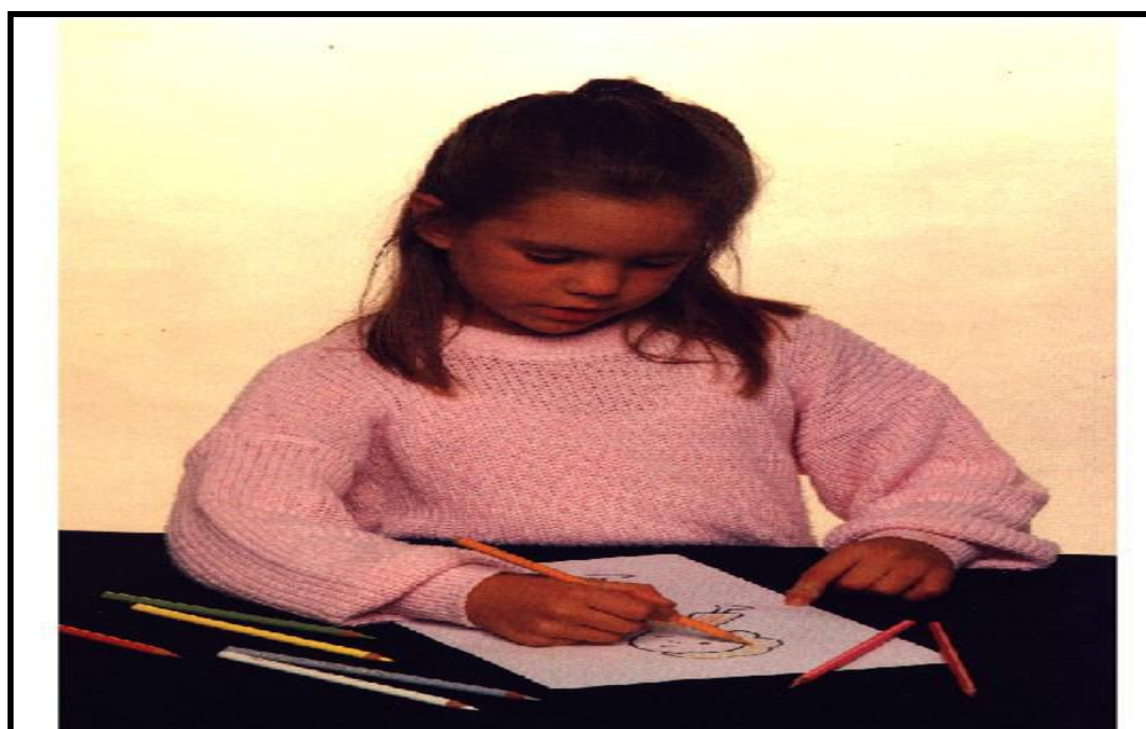
LAMINA Nº 8



LAMINA Nº 9 Y 10



LAMINA Nº 11



LAMINA Nº 12



Anexo 5 . Certificado de validez

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE EL JUEGO SIMBOLICO

Nº	DIMENSIONES / Items	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		SI	No	SI	No	SI	No	
1	INTEGRACION Ordena láminas siguiendo una secuencia.	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
2	Es capaz de interpretar acciones, siguiendo una combinación de secuencias, ejemplo, levantarse, lavarse cambiarse, comer, etc.	✓		✓	✓	✓	✓	
3	Reconoce las acciones que sus compañeros interpretan, dándole un significado y secuencia. Ejemplo: (un niño haga como si diera de comer a otro niño)	✓		✓	✓	✓	✓	
4	Es capaz de crear una imagen o figura, a través de diferentes moldes de piezas. SUSTITUCIÓN	✓		✓	✓	✓	✓	
5	Da significado a las acciones imaginarias de los compañeros.	✓		✓	✓	✓	✓	
6	Utiliza su creatividad para representar acciones imaginarias.	✓		✓	✓	✓	✓	
7	Sustituye objetos indefinidos o ambiguos por otro con el que comparte alguna característica (ej. palo como cuchara).	✓		✓	✓	✓	✓	
8	Sustituye un objeto con una función muy precisa por otros con una función distinta. ejemplo: cuchara por peine. DESCENTRACIÓN	✓		✓	✓	✓	✓	
9	Incluye a otros compañeros en el juego, teniéndolos en cuenta.	✓		✓	✓	✓	✓	
10	Asume el rol de un personaje, sin objetos que lo represente.	✓		✓	✓	✓	✓	
11	ES capaz de escenificar diferentes personajes de manera creativa.	✓		✓	✓	✓	✓	
12	ES capaz de indicar roles o funciones a sus compañeros durante el juego. PLANIFICACIÓN	✓		✓	✓	✓	✓	
13	Es capaz de preparar la acción que realizará durante las etapas del juego	✓		✓	✓	✓	✓	
14	Es capaz de seleccionar los materiales que utilizará antes del juego.	✓		✓	✓	✓	✓	
15	El juego que realizan corresponde con la planificación que hicieron por adelantado.	✓		✓	✓	✓	✓	
16	Comparte y valora las diferentes formas de juego con sus compañeros.	✓		✓	✓	✓	✓	

Observaciones (precisar si hay suficiencia): buena adecuación

Opinión de aplicabilidad: Aplicable No aplicable


Apellidos y nombres del Juez validador: Isabel Quispe Fuentes

DNI: 10281288

Especialidad del validador: Terapia de lenguaje

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

30 de abril del 2015


Mgtr. Isabel Quispe Fuentes
C.M. 1010281288

Firma del Experto Informante.

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE EL JUEGO SIMBOLICO

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	
1	INTEGRACION Ordena láminas siguiendo una secuencia.	✓		✓		✓		
2	Es capaz de interpretar acciones, siguiendo una combinación de secuencias, ejemplo, levantarse, lavarse cambiarse, comer, etc.	✓		✓		✓		
3	Reconoce las acciones que sus compañeros interpretan, dándole un significado y secuencia. Ejemplo: (un niño haga como si diera de comer a otro niño)	✓		✓		✓		
4	Es capaz de crear una imagen o figura, a través de diferentes moldes de piezas.	✓		✓		✓		
	SUSTITUCION							
5	Da significado a las acciones imaginarias de los compañeros.	✓		✓		✓		
6	Utiliza su creatividad para representar acciones imaginarias.	✓		✓		✓		
7	Sustituye objetos indefinidos o ambiguos por otro con el que comparte alguna característica (ej. palo como cuchara).	✓		✓		✓		
8	Sustituye un objeto con una función muy precisa por otros con una función distinta, ejemplo, cuchara por peine.	✓		✓		✓		
	DESCENTRACION							
9	Incluye a otros compañeros en el juego, teniéndolos en cuenta.	✓		✓		✓		
10	Asume el rol de un personaje, sin objetos que lo represente.	✓		✓		✓		
11	ES capaz de escenificar diferentes personajes de manera creativa.	✓		✓		✓		
12	ES capaz de indicar roles o funciones a sus compañeros durante el juego.	✓		✓		✓		
	PLANIFICACION							
13	Es capaz de preparar la acción que realizará durante las etapas del juego	✓		✓		✓		
14	Es capaz de seleccionar los materiales que utilizará antes del juego.	✓		✓		✓		
15	El juego que realizan corresponde con la planificación que hicieron por adelantado.	✓		✓		✓		
16	Comparte y valora las diferentes formas de juego con sus compañeros.	✓		✓		✓		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Tiene suficiencia

Opinión de aplicabilidad: Aplicable No aplicable


Apellidos y nombres del juez validador: Armando Altamirano Palomino

Especialidad del validador: Temático

DNI: 31179095

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

25 de abril del 2014


 Mg. Armando Altamirano Palomino
 C.M. 1031179095
 Firma del Experto Informante.

Anexo 6. Base de datos

HOJA COLECTIVA DE RECOGIDA DE DATOS

Prueba de lenguaje oral (PLON - R)

DATOS DEL ALUMNO (A)		FORMA									CONTENIDO				USO						TOTAL				
Nº	GÉNERO	FONOLOGÍA			MORFOLOGÍA		SINTAXIS				TOTAL FORMA	TERCIO EXCLUSO	CONTRARIOS	CATEGORIAS	DEF. PALABRAS	TOTAL CONTENIDO	ABSURDOS CONTENIDO	ABSURDOS FORMA	COMPRESIÓN METÁFORA	ORDENAR Y RELATAR	COMPRESIÓN	ADAPTACIÓN	PLANIFICACIÓN	TOTAL USO	TOTAL PRUEBA
		TOTAL FONOLOGÍA	SUYA	CONTIGO	TOTAL MORFOLOGÍA	TEMPORAL	CAUSAL	RELATIVO	CONDICIONAL	TOTAL SINTAXIS															
01	2	1	0	0.25	0.25	0.25	0.25	0.25	0.25	1	2.25	1	1.5	1	1	4.5	0	0	1	1	0.5	0.5	0.5	3.5	10.25
02	2	1	0	0	0	0	0	0.25	0.25	0.50	1.50	1	1.5	1	1	4.5	1	0	1	1	0.5	0.5	0.5	4.5	10.50
03	2	1	0	0	0	0.25	0.25	0.25	0.25	1	2.0	0	1.5	1	1	3.5	1	0	1	0	0	0	0	2.0	7.5
04	1	1	0	0.25	0.25	0	0	0.25	0.25	0.50	1.75	0	1.5	0	1	2.5	0	0	1	0	0	0	0.5	1.5	5.75
05	2	1	0	0	0	0.25	0.25	0.25	0.25	1	2.0	1	1.5	0	1	3.5	1	0	1	1	0.5	0.5	1	5.0	10.5
06	2	1	0	0	0	0.25	0.25	0	0	0.50	1.50	0	1.5	0	1	2.5	1	0	1	1	0.5	0.5	0	4.0	8.0
07	2	1	0	0	0	0.25	0.25	0	0	0.50	1.50	0	1.0	0	1	2.0	0	0	1	0	0	0	0	1.0	4.5
08	2	1	0	0	0	0.25	0.25	0.25	0.25	1	2.0	1	1.5	0	1	3.5	0	0	1	1	0.5	0	0.5	3.0	8.5
09	1	1	0	0	0	0.25	0.25	0	0.25	0.75	1.75	1	1.5	1	1	4.5	1	0	1	1	0.5	0.5	0	4.0	10.25

10	2		1	0	0.25	0.25	0.25	0.25	0.25	0.25	1	2.25	1	1.5	1	1	4.5	1	0	1	1	0	0.5	0.5	4.0	10.75
11	2		1	0	0	0	0.25	0.25	0	0.25	0.75	1.75	0	1.5	0	0	1.5	0	0	1	0	0	0.5	0.5	2.0	8.25
12	2		1	0.25	0.25	0.50	0.25	0	0	0	0.25	1.75	0	1.5	0	0	1.5	1	0	1	1	0.5	0.5	0.5	4.5	9.75
13	2		1	0.25	0.25	0.50	0.25	0	0	0	0.25	1.75	0	1.5	0	0	1.5	1	0	1	1	0.5	0.5	0.5	4.5	9.25
14	2		1	0.25	0.25	0.50	0.25	0.25	0	0.25	0.75	2.25	1	1.5	0	0	2.5	0	0	1	0	0.5	0.5	0.5	2.5	7.25
15	2		1	0	0.25	0.25	0.25	0.25	0	0.25	0.75	2.0	1	1.5	1.5	1	5.0	1	0	1	1	0.5	0.5	1	5.0	12.0
16	2		1	0	0.25	0.25	0.25	0.25	0	0	0.50	1.75	0	1.5	1.5	1	4.0	1	0	1	1	0.5	0.5	0.5	4.5	10.25
17	2		1	0	0.25	0.25	0	0.25	0.25	0.25	0.75	2.0	0	1.5	0	1	2.5	0	0	1	1	0.5	0.5	0.5	3.5	8.0
18	2		0	0	0	0	0	0.25	0	0.25	0.50	0.50	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0.5	0.5	0.5	1.5	2.0
19	2		1	0	0.25	0.25	0.25	0.25	0	0.25	0.75	2.0	0	1.5	0	0	1.5	1	0	1	0	0	0	0	2.0	5.5
20	2		1	0	0	0	0	0.25	0	0.25	0.50	1.50	0	1.5	0	0	1.5	1	0	1	0	0.5	0	0.5	3.0	6.0
21	2		0	0	0	0	0	0.25	0.25	0.25	0.75	0.75	0	1.5	1	1	3.5	1	0	1	0	0.5	0	0.5	3.0	7.25
22	2		1	0	0.25	0.25	0.25	0.25	0.25	0	0.75	2.0	1	1.5	0	1	3.5	1	0	0	0	0.5	0.5	0.5	2.5	8.0
23	2		0	0	0.25	0.25	0	0.25	0	0.25	0.50	0.75	0	1.5	1.5	1	4.0	1	0	0	0	0.5	0	0.5	2.0	6.75
24	2		1	0	0	0	0	0.25	0	0	0.25	1.25	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0.5	0	1	3.5	4.75
25	2		1	0	0.25	0.25	0.25	0.25	0	0.25	0.75	2.0	0	1.5	0	1	2.5	0	0	0	1	0.5	0.5	0.5	2.5	7.0
26	2		1	0	0	0	0.25	0.25	0.25	0	0.75	1.75	0	1.5	1	1	3.5	1	0	0	0	0.5	0.5	0.5	2.5	7.75
27	2		1	0.25	0.25	0.50	0.25	0.25	0.25	0.25	1	2.5	0	0	1	1	2.0	1	0	1	0	0.5	0.5	1	4.0	8.5
28	2		0	0	0	0	0	0	0	0.25	0.25	0.25	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1.25
29	2		1	0	0.25	0.25	0.25	0.25	0.25	0.25	1	2.25	0	1.5	0	1	2.5	0	0	1	0	0	0.5	1	2.5	7.25
30	2		1	0.25	0.25	0.50	0.25	0.25	0	0.25	0.75	2.25	0	1	1	1	3.0	1	0	1	0	0.5	0.5	0.5	3.5	8.75
31	2		1	0	0	0	0.25	0.25	0	0.25	0.75	1.75	1	1.5	1	1	4.5	1	0	1	1	0.5	0.5	0.5	4.5	10.75
32	2		0	0	0.25	0.25	0	0.25	0	0.25	0.50	0.75	0	1.5	1.5	1	4.0	1	0	0	0	0.5	0	0.5	2.0	6.75

33	2	1	0	0.25	0.25	0.25	0.25	0	0.25	0.75	2.0	1	1.5	0	1	3.5	1	0	1	1	0	0.5	0.5	4.0	9.5
34	2	1	0.25	0.25	0.50	0.25	0.25	0.25	0.25	1	2.5	1	1.5	1	1	4.5	1	0	1	1	0	0.5	0.5	4.0	11.0
35	2	1	0	0.25	0.25	0.25	0.25	0.25	0.25	1	2.25	1	1.5	1	1	4.5	1	0	1	1	0.5	0.5	0.5	4.5	11.25
36	2	1	0.25	0.25	0.50	0.25	0.25	0.25	0.25	1	2.5	1	1.5	1	1	4.5	1	0	1	1	0.5	0.5	1	5.0	12.0
37	2	1	0	0	0	0.25	0.25	0	0.25	0.75	1.75	0	1	1	1	3.0	1	0	1	1	0.5	0.5	0.5	4.5	9.25
38	2	1	0.25	0.25	0.50	0.25	0.25	0	0	0.50	2.0	1	1	1	1	4.0	0	0	1	0	0	0.5	1	2.5	8.5
39	2	1	0.25	0	0.25	0.25	0	0	0	0.25	1.50	0	1.5	0	1	2.5	1	0	1	1	0.5	0.5	0	4.0	8.0
40	2	1	0.25	0.25	0.50	0.25	0.25	0	0	0.50	2.0	1	1	1	1	4.0	1	0	1	1	0.5	0.5	1	5.0	11.0
41	2	1	0.25	0.25	0.50	0.25	0.25	0.25	0.25	1	2.5	0	1.5	1	0	2.5	1	0	1	0	0	0.5	0	2.5	7.5
42	2	1	0	0.25	0.25	0.25	0.25	0	0.25	0.75	2.0	0	1.5	0	0	1.5	1	0	1	1	0.5	0.5	1	5.0	8.5
43	1	1	0	0.25	0.25	0.25	0.25	0	0.25	0.75	2.0	1	1	1	1	4.0	1	0	1	1	0.5	0	1	4.5	10.5
44	1	1	0	0.25	0.25	0.25	0.25	0.25	0.25	1	2.25	0	1.5	0	0	1.5	1	0	1	1	0.5	0.5	0.5	4.5	8.25
45	1	1	0.25	0.25	0.50	0	0.25	0	0.25	0.50	2.0	1	1.5	1	0	3.5	1	0	1	0	0	0	0.5	2.5	8.0
46	1	1	0	0.25	0.25	0.25	0.25	0	0.25	0.75	2.0	1	1.5	1	1	4.5	1	0	1	1	0.5	0.5	0.5	4.5	11.0
47	1	1	0	0.25	0.25	0	0	0	0.25	0.25	1.50	1	1.5	0	1	3.5	1	0	1	1	0.5	0.5	1	5.0	10.0
48	1	1	0.25	0	0.25	0.25	0.25	0	0.25	0.75	2.0	1	1	0	0	2.0	0	0	1	1	0	0.5	0.5	3.0	7.0
49	2	1	0	0	0	0.25	0.25	0.25	0.25	1	2.0	0	1	0	1	2.0	1	0	1	1	0	0.5	0.5	4.0	8.0
50	2	1	0	0	0	0.25	0.25	0	0	0.50	1.50	1	1	1	1	4.0	1	0	1	1	0.5	0.5	0.5	4.5	10.0
51	2	1	0	0.25	0.25	0.25	0.25	0	0.25	0.75	2.0	0	1	0	1	2.0	1	0	1	0	0.5	0.5	0.5	3.5	7.5
52	2	1	0	0	0	0.25	0.25	0.25	0.25	1	2.0	0	1.5	1.5	1	4.0	1	0	1	1	0.5	0.5	0.5	4.5	10.5
53	2	1	0	0.25	0.25	0.25	0.25	0.25	0.25	1	2.25	1	1.5	1	1	4.5	1	0	1	1	0.5	0.5	1	5.0	11.75
54	2	1	0	0.25	0.25	0	0.25	0	0.25	0.50	1.75	0	1.5	0	1	2.5	0	0	1	0	0.5	0	0.5	2.0	6.25
55	2	0	0	0.25	0.25	0.25	0.25	0.25	0	0.75	1.0	0	1	0	0	1.0	1	0	1	0	0	0.5	0.5	3.0	5.0

56	2	1	0	0.25	0.25	0.25	0.25	0.25	0.25	1	2.25	1	1.5	0	1	3.5	1	0	1	1	0.5	0	1	4.5	10.25
57	2	1	0	0.25	0.25	0.25	0.25	0.25	0.25	1	2.25	1	1.5	0	0	2.5	1	0	1	1	0	0.5	0	3.5	8.25
58	2	1	0	0.25	0.25	0.25	0.25	0	0.25	0.75	2.0	1	1.5	0	1	3.5	1	0	1	1	0	0.5	0.5	4.0	9.5
59	2	1	0	0	0	0	0.25	0	0.25	0.50	1.50	0	1.5	0	0	1.5	1	0	1	1	0	0.5	0.5	4.0	7.0
60	2	0	0	0.25	0.25	0.25	0.25	0	0.25	0.75	1.0	0	1	0	1	2.0	0	0	0	0	0.5	0	0.5	1.0	4.0
61	2	1	0	0.25	0.25	0.25	0.25	0	0.25	0.75	2.0	0	1	1.5	2	4.5	1	0	1	1	0.5	0.5	1	5.0	11.5
62	2	1	0.25	0.25	0.50	0.25	0	0.25	0.25	0.75	2.25	1	1.5	1	1	4.5	1	0	1	1	0.5	0.5	0.5	4.5	11.25
63	2	1	0	0	0	0	0	0.25	0.25	0.50	1.50	0	1.5	1	1	3.5	1	0	1	1	0.5	0.5	0.5	4.5	9.5
64	2	1	0	0.25	0.25	0	0.25	0	0.25	0.50	1.75	0	1	0	1	2.0	1	0	0	0	0	0.5	0	1.5	5.25
65	2	1	0	0	0	0.25	0.25	0.25	0.25	1	2.0	0	1.5	1	0	2.5	0	0	1	1	0.5	0.5	1	4.0	8.5
66	2	1	0	0	0	0	0.25	0	0.25	0.50	1.50	0	1.5	1.5	1	4.0	1	0	1	1	0	0.5	0	3.5	9.0
67	2	1	0.25	0	0.25	0.25	0.25	0	0.25	0.75	2.0	1	1.5	1	1	4.5	1	0	1	1	0.5	0.5	1	5.0	11.5
68	2	1	0	0.25	0.25	0.25	0.25	0	0	0.50	1.75	0	1.5	1.5	2	5.0	1	0	1	0	0	0.5	0.5	3.0	9.75
69	2	0	0	0	0	0.25	0	0	0.25	0.50	0.50	0	1.5	0	0	1.5	0	0	0	0	0	0.5	0.5	1.0	3.0
70	2	1	0	0	0	0	0.25	0	0	0.25	1.25	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0.5	0.5	1.75
71	2	1	0	0	0	0.25	0	0	0	0.25	1.25	0	1.5	0	0	1.5	1	0	1	1	0.5	0	1	4.5	9.75
72	2	1	0	0	0	0.25	0.25	0	0	0.50	1.50	0	1.5	0	0	1.5	0	0	0	0	0	0.5	0.5	1.0	5.0
73	2	1	0	0.25	0.25	0.25	0.25	0	0.25	0.75	2.0	0	1.5	0	0	2.5	1	1	1	1	0.5	0.5	0.5	5.5	10.0
74	1	1	0.25	0	0.25	0	0.25	0	0	0.25	1.50	0	1.5	0	0	1.5	1	0	1	1	0	0.5	0.5	4.0	7.0
75	1	0	0	0	0	0.25	0.25	0.25	0	0.75	0.75	1	1.5	0	1	3.5	0	0	1	0	0	0.5	1	2.5	6.75
76	2	0	0	0.25	0.25	0	0	0	0	0	0.25	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1.25
77	1	0	0	0.25	0.25	0.25	0.25	0.25	0.25	1	1.25	1	1.5	1	2	5.5	1	0	1	1	0.5	0.5	1	5.0	11.75
78	2	1	0	0	0	0.25	0.25	0	0.25	0.75	1.75	0	1.5	1	1	3.5	0	0	1	1	0.5	0.5	1	4.0	9.25

79	1		1	0	0.25	0.25	0.25	0.25	0	0.25	0.75	2.0	1	1.5	0	0	2.5	1	1	1	1	0.5	0.5	0	5.0	9.5
80	1		1	0	0.25	0.25	0.25	0.25	0.25	0	0.75	2.0	0	1.5	1	1	3.5	1	1	1	1	0.5	0.5	0.5	5.5	11.0
81	1		1	0	0	0	0.25	0.25	0	0.25	0.75	1.75	1	1.5	0	0	2.5	1	1	1	0	0	0.5	1	4.5	8.75
82	1		1	0	0	0	0.25	0	0	0.25	0.50	1.50	1	1.5	0	0	2.5	0	0	1	1	0	0.5	0	2.5	6.5
83	1		1	0	0	0	0.25	0.25	0	0.25	0.75	1.75	1	1.5	1.5	1	5.0	1	1	1	1	0.5	0.5	1	6.0	12.75
84	1		1	0	0	0	0.25	0.25	0.25	0.25	1	2.0	0	1.5	1.5	1	4.0	1	0	1	1	0	0.5	1	4.5	10.5
85	1		1	0	0	0	0.25	0	0.25	0.25	0.75	1.75	1	1.5	0	2	4.5	1	1	1	1	0.5	0.5	1	6.0	12.25
86	1		1	0	0.25	0.25	0.25	0.25	0.25	0.25	1	2.25	1	1	0	1	3.0	1	1	1	1	0	0.5	0	4.5	9.75
87	1		1	0	0	0	0.25	0.25	0	0	0.50	1.50	0	1.5	1	1	3.5	1	0	1	1	0.5	0.5	1	5.0	10.0
88	1		1	0	0	0	0	0.25	0	0	0.25	1.25	0	1.5	0	1	3.5	1	0	0	0	0	0.5	0.5	2.0	5.75
89	1		1	0.25	0	0.25	0.25	0.25	0.25	0	0.75	2.0	1	1.5	1.5	2	6.0	1	1	1	1	0.5	0.5	1	6.0	14.0
90	1		1	0	0	0	0.25	0.25	0	0.25	0.75	1.75	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0.5	0.5	1	2.0	4.75

HOJA COLECTIVA DE RECOGIDA DE DATOS

JUEGO SIMBÓLICO

DATOS DEL ALUMNO (A)		
Nº	GÉNERO	TOTAL
01	2	30
02	2	31
03	2	25
04	1	30
05	2	30
06	2	26
07	2	15
08	2	19
09	1	29
10	2	32
11	2	25
12	2	28
13	2	28
14	2	28
15	2	32
16	2	29
17	2	27
18	2	18
19	2	16
20	2	18
21	2	19
22	2	26
23	2	17
24	2	16
25	2	20
26	2	24
27	2	20
28	2	16
29	2	20
30	2	20
31	2	29
32	2	21
33	2	22

34	2	21
35	2	29
36	2	29
37	2	27
38	2	27
39	2	27
40	2	28
41	2	23
42	2	23
43	1	25
44	1	25
45	1	25
46	1	25
47	1	27
48	1	29
49	2	23
50	2	23
51	2	27
52	2	22
53	2	22
54	2	18
55	2	18
56	2	29
57	2	24
58	2	24
59	2	19
60	2	19
61	2	21
62	2	32
63	2	28
64	2	17
65	2	19
66	2	26
67	2	29
68	2	23
69	2	23
70	2	22
71	2	22
72	2	23
73	2	17
74	1	17
75	1	19

76	2	16
77	1	30
78	2	27
79	1	27
80	1	28
81	1	27
82	1	24
83	1	30
84	1	29
85	1	32
86	1	29
87	1	28
88	1	16
89	1	32
90	1	16