



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**ESCUELA DE POSGRADO
PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN
ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN**

**Juego simbólico en el lenguaje oral en estudiantes de 5 años en
una institución educativa, Callao 2021**

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:
Maestra en Administración de la Educación

AUTORA:

Casallo Trauco, Gisella (ORCID: 0000-0002-5205-046X)

ASESOR:

Dr. Alcas Zapata, Noel (ORCID: 0000-0001-9308-4319)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Evaluación y Aprendizaje

LIMA — PERÚ

2022

Dedicatoria

A Dios, por darme la bendición de tener trabajo y poder solventar mis estudios de posgrado. A mi madre, por ser mi inspiración de lucha y superación; y a mi esposo por su apoyo incondicional durante todo este proceso.

Agradecimiento

A la Escuela de Posgrado de la Universidad César Vallejo por la formación profesional de calidad. Al Dr. Noel Alcas Zapata por su acompañamiento constante y orientaciones asertivas durante todo el proceso de elaboración de mi tesis.

Índice de contenidos

	Pág.
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Índice de contenidos	iv
Índice de tablas	v
Índice de figuras	vii
Resumen	viii
Abstract	ix
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	5
III. METODOLOGÍA	16
III.1 Tipo y diseño de investigación	16
III.2 Operacionalización de variables	17
III.3 Población, muestra y muestreo	18
III.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad	19
III.5 Procedimientos	19
III.6 Método de análisis de datos	20
III.7 Aspectos éticos	20
IV. RESULTADOS	21
V. DISCUSIÓN	29
VI. CONCLUSIONES	33
VII. RECOMENDACIONES	34
REFERENCIAS	35
ANEXOS	

Anexo 1: Matriz de consistencia

Anexo 2: Instrumentos de recolección de datos

Anexo 3: Certificados de Validación de Instrumentos

Anexo 4: Base de datos y resultados de contrastación de hipótesis

Anexo 5: Tablas de operacionalización

Índice de tablas

	Pág.
Tabla 1 Operacionalización de variable Juego simbólico	18
Tabla 2 Operacionalización de variable Lenguaje oral	19
Tabla 3 Población de estudio	20
Tabla 4 Información de ajustes de los modelos	27
Tabla 5 Prueba de bondad de ajuste entre las variables de estudio	28
Tabla 6 Prueba Pseudo R cuadrado de las variables en referencia	29
Tabla 7 Estimaciones de parámetros de la variable y sus dimensiones	30
Tabla 8 Baremos de la variable juego simbólico	59
Tabla 9 Baremos de la variable lenguaje oral	61

Índice de figuras

	Pág.
Figura 1 Esquema de investigación correlacional causal	16
Figura 2 Niveles del juego simbólico	23
Figura 3 Niveles de las dimensiones del juego simbólico	24
Figura 4 Niveles del lenguaje oral	25
Figura 5 Niveles de las dimensiones del lenguaje oral	26

Resumen

En la presente tesis se tuvo como objetivo determinar la influencia del juego simbólico en el lenguaje oral en una institución educativa inicial. Se trató de una investigación del tipo básica, de nivel correlacional causal, de diseño no experimental y de corte transversal. La muestra no probabilística estuvo conformada por 80 personas, las técnicas para la recolección de datos fueron la encuesta y la observación, mientras que el instrumento fue el cuestionario y el registro de observación, estos fueron debidamente validados por juicio de expertos (la opinión unánime fue aplicable) y su confiabilidad fue muy fuerte (0.906 para juego simbólico y 0.930 para lenguaje oral, respectivamente). Se obtuvo que: (i) el 67.50% de los encuestados percibió que el juego simbólico se encontraba en un nivel en proceso, (ii) el 70.00% de la muestra tenía idéntico nivel, (iii) correlación negativa muy baja ($X^2 = 58.471$) y significativa ($p < 0.05$). Por tanto, se concluye que juego simbólico incide en el desarrollo del lenguaje oral.

Palabras clave: Educación infantil; Juego Educativo; Lenguaje Hablado (fuente: Tesouro Unesco).

Abstract

The objective of this thesis was to determine the influence of symbolic play on oral language in an initial educational institution. It was a research of the basic type, causal correlation level, non-experimental design and cross-sectional. The non-probabilistic sample consisted of 80 people, the data collection techniques were the survey and the observation, while the instrument was the questionnaire and the observation record, these were duly validated by expert judgment (the unanimous opinion was applicable) and its reliability was very strong (0.906 for symbolic play and 0.930 for oral language, respectively). It was obtained that: (i) 67.50% of the respondents perceived that the symbolic game was at a level in process, (ii) 70.00% of the sample had the same level, (iii) very low negative correlation ($X^2 = 58.471$) and significant ($p < 0.05$). Therefore, it is concluded that symbolic play affects the development of oral language.

Keywords: Educational Game; Early childhood education; Spoken Language (source: Unesco Thesaurus).

I. INTRODUCCIÓN

En relación al presente mundo competitivo, en la industria, las finanzas, el ejército y la investigación emplean en gran medida los juegos de simulación para comprender situaciones complejas y tomar decisiones. Así mismo, en el contexto actual donde los aparatos electrónicos han reemplazado actividades de socialización concreta, se observa el uso masivo de estos en niños menores de 6 años, afectando la práctica del juego simbólico y su relación social. Por ende, se considera que el juego es una dimensión fundamental de la actividad humana; está ligado a la exploración y la curiosidad por lo que constituye el motor del aprendizaje y del descubrimiento según la Organización de Naciones Unidas para la Educación, Ciencia y Cultura (Unesco, 2017). Esta valoración no es por nada excesiva, ya que el Fondo de Naciones Unidas para la Infancia (Unicef, 2018) sostiene que el juego es provechoso, divertido, iterativo y socialmente interactivo. De este modo, es posible afirmar que constituye uno de las formas más relevantes para que la obtención de conocimiento y competencias esenciales (Yuhasriati & Yuriansa, 2018). Sin embargo, la implementación de ambientes propicios y el perfeccionamiento profesional de los docentes está en función a las condiciones materiales locales y regionales (Aguinaga et al., 2004).

Por otra parte, los niños necesitan desarrollar su lenguaje oral en los diferentes espacios en los que se interactúan, por ejemplo, en su vida familiar, en su escuela, en sus juegos grupales y trabajos cooperativos. Sin embargo, en América Latina, los países de ingresos bajos y medios cuentan con sistemas educativos y ejes de formación docente que no le han dado al juego el lugar que se merece (Organización de Estados Iberoamericanos, 2017). En este problema confluye el desconocimiento del potencial pedagógico del juego y la subsistencia de ideas implícitas por las que el juego solo serviría para entretener al niño y que los niños más grandes ya no deben jugar sino dedicarse a estudiar y alcanzar altas calificaciones en asignaturas como matemáticas y comunicación (Muñoz et al., 2020; Navarro et al., 2018). Hay que sumar a lo anterior la extensa jornada laboral que impide a numerosas familias poder establecer, con cierta regularidad, horarios para que los padres no solo jueguen con sus hijos, sino que los escuchen con mayor atención cuando les narran sus vivencias y emociones (Franco & Sánchez, 2019).

El Perú es un país multilingüe en condiciones socioeconómicas de severa

desigualdad, lo que a su vez está relacionado con problemas estructurales de inequidad económica, social y política, que influye en la gestión de los centros educativos de primera infancia. En este sentido, la interacción entre las docentes y estudiantes, es un factor necesario para incentivar el desarrollo del pensamiento y la expresión oral en los niños; en cuanto a los juegos simbólicos, se ha reconocido su importancia, por ello en vista de que promueve el logro de competencias se ha dispuesto desde el 2010 “La Hora del Juego Libre en los Sectores” como parte de la jornada pedagógica según el Ministerio de Educación (Beytia & Pérez, 2019; Minedu, 2019).

A nivel local, en la Institución Educativa Inicial N° 137 “Federico Villarreal”, atienden a estudiantes del ciclo II y está ubicado en el pueblo joven Oquendo, que pertenece al distrito y provincia del Callao, se ha observado una problemática que debe ser afrontada por tres actores sociales: por un lado, la mayoría de los docentes muestra un conocimiento insuficiente de estrategias metodológicas para el desarrollo de los juegos simbólicos y el lenguaje oral, además de un escaso uso de materiales educativos y recursos didácticos al respecto, a lo que se suma poco interés por contribuir al progreso de las capacidades comunicativas de sus estudiantes preescolares. Por otro lado, los padres de familia cuentan con poco tiempo en el hogar para comunicarse con sus hijos, lamentablemente pocos estímulos positivos provienen de ellos como responsables directos de su crianza y educación espontánea sin contar el contexto familiar de conflicto y agresividad en el que se dan las interacciones en el hogar. Además, en los estudiantes de 5 años hay limitaciones en la pronunciación, comprensión y fluidez. La situación problemática no es distinta en cuanto a los juegos simbólicos, sobre todo en la sustitución, descentración y planificación (Guerra, 2010).

En el aula se observa falta de pronunciación fluida y correcta, poca verbalización, dificultades para la expresión clara y espontánea de sus ideas. Todo esto podría deberse a capacidades que no fueron desarrolladas a edad temprana y que, inevitablemente, obstaculizará en gran medida aprendizajes posteriores. Además, un limitado lenguaje oral traerá consigo dificultad para comunicarse en público, poca expresividad corporal y gestual para la expresión de ideas e inconvenientes en las relaciones interpersonales. Si esto ocurre con la primera variable el panorama de la segunda variable no es la excepción, puesto que el

desarrollo de la imaginación se ve limitado por la falta de juegos simbólicos practicados en el aula. Por lo antes mencionado, esto no es un asunto menor, pues si el niño no se convierte en un jugador y creador del juego (como sujeto simbólico que es) mostrará pobreza intuitiva y tendrá poca sensibilidad frente al mundo.

El aporte teórico de la presente investigación ha sido fundamental desde la teoría y las evidencias empíricas analizadas la importancia de la función simbólica y el beneficio que brinda para el aprendizaje integrado del lenguaje oral de los niños de 5 años de edad. Al respecto, los materiales oficiales han expuesto acertadamente cómo el juego simbólico incide de manera favorable en diversos aprendizajes como el desarrollo de la comunicación oral en lengua materna, lectura de variedad de textos cuyo contenido al ser imaginado y representado se comprende mejor, habilidades de clasificación y comprensión del espacio lo que contribuye indiscutiblemente a reconocer números y al entendimiento de la teoría de conjuntos, así como a recordar la memoria de las secuencias.

Asimismo, sus implicancias prácticas radican en que el análisis de los resultados permitirá planificar, diseñar y ejecutar actividades según las necesidades educativas del nivel preescolar para alcanzar cada vez más un aprendizaje activo.

Además, su utilidad metodológica consiste en haber establecido para una institución educativa del Callao la influencia del juego simbólico en el lenguaje oral, además de cómo se presenta esa relación en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Por ello, se propuso la presente investigación para conocer la influencia de los juegos simbólicos en el lenguaje oral de los estudiantes de 5 años; de esta manera contribuir a su análisis para mejorar la praxis pedagógica en las áreas correspondientes. En ese sentido, el problema de investigación se formuló así: ¿Cuál es la influencia del juego simbólico en el lenguaje oral en estudiantes de 5 años de una institución educativa pública del Callao, 2021? De lo anterior, se desprendieron tres problemas específicos: (1) ¿Cuál es la influencia del juego simbólico en la forma del lenguaje oral en estudiantes de 5 años de una institución educativa pública del Callao, 2021? (2) ¿Cuál es la influencia del juego simbólico en el uso del lenguaje oral en estudiantes de 5 años de una institución educativa pública del Callao, 2021? (3) ¿Cuál es la influencia del juego simbólico en el contenido del lenguaje oral en estudiantes de 5 años de una institución educativa

pública del Callao, 2021?

El objetivo general ha sido determinar la influencia del juego simbólico en el lenguaje oral en estudiantes de 5 años de una institución educativa pública del Callao, 2021. De lo anterior, se derivaron tres objetivos específicos: (1) determinar la influencia del juego simbólico en la forma del lenguaje oral en estudiantes de 5 años de una institución educativa pública del Callao, 2021, (2) determinar la influencia del juego simbólico en el uso del lenguaje oral en estudiantes de 5 años de una institución educativa pública del Callao, 2021, (3) determinar la influencia del juego simbólico en el contenido del lenguaje oral en estudiantes de 5 años de una institución educativa pública del Callao, 2021.

La hipótesis general fue el juego simbólico influye significativamente en el lenguaje oral en estudiantes de 5 años de una institución educativa pública del Callao, 2021. De lo anterior, se dedujeron tres hipótesis específicas: (1) el juego simbólico influye significativamente en la forma del lenguaje oral en estudiantes de 5 años de una institución educativa pública del Callao, 2021, (2) el juego simbólico influye significativamente en el uso del lenguaje oral en estudiantes de 5 años de una institución educativa pública del Callao, 2021, (3) el juego simbólico influye significativamente en el contenido del lenguaje oral en estudiantes de 5 años de una institución educativa pública del Callao, 2021.

II. MARCO TEÓRICO

En el ámbito internacional, los estudios previos más destacados fueron el de Carrasco (2018) en el distrito de Pelileo (Ecuador), él demostró que el juego simbólico influye de forma significativa en el desarrollo social de los niños, esta conclusión se hizo con una significancia de cálculo menor que 0,05 ($0,000 < 0,05$). De forma similar, Bonilla (2018) en una escuela de Riobamba (Ecuador) concluyó que el cuento mediante pictogramas, enseñanzas y relatos de fantasía y aventura sí influye en el desarrollo del lenguaje oral de los niños preescolares ($X^2 = 378,104751$; $559,2437289$; $600,708729$, respectivamente). Luego, Solís (2018) se ocupó de la relación entre el juego simbólico y el concepto de género en niños y niñas de una escuela colombiana, encontrando que el valor de prueba es superior al nivel de significancia ($\alpha = 0.05$) en la totalidad de ítems de su instrumento, por ende, se afirmó que el juego como herramienta del concepto género no arroja diferencias significativas en niños y niñas. Además, Zarate (2017) en España determinó que la función simbólica en los niños se va desarrollando alrededor del año de edad y avanza de manera integral en lo que concierne a su desarrollo cognitivo, social, de lenguaje y motriz. Asimismo, Puaquiza (2017) aplicó un programa de juego simbólico durante cuatro meses y logró que el 80% de los niños se ubique en el nivel medio alto y el 20% en el nivel medio, lo que indica que hubo mejora en la capacidad de memoria lingüística como la no lingüística.

En el ámbito nacional, una de las investigaciones nacionales más resaltantes fue realizada por Valle (2020) en Motupe (Lambayeque) donde obtuvo diferencias significativas entre las mediciones pretest y postest siendo el estadístico t calculado superior al valor crítico de t con un nivel de significancia tanto del 5% como del 1% ($8,20 > 1,67$). Por tanto, se concluyó que los juegos simbólicos organizados como un taller sí influyen significativamente para que los niños sean autónomos. Asimismo, Alcasihuincha & Alvarez (2020) en Arequipa hallaron diferencias significativas entre las mediciones pretest ($M = 70,0556$; $DE = 8,32058$) y postest ($M = 86,2222$; $DE = 11,29579$) con un 95% de confiabilidad. Por ende, el programa del juego simbólico sí influyó de manera significativa en la capacidad del lenguaje oral. Por otra parte, Guinea (2020) en una escuela ayacuchana obtuvo una correlación positiva muy alta ($\rho = 0,882$) y significativa ($p_valor = 0,000 < 0,05$) entre las variables estudiadas. Por tanto, a un mayor nivel de juego libre en sectores corresponde un mayor nivel

de desarrollo del lenguaje oral. Por otro lado, Ríos (2019) en una escuela de Tarapoto (San Martín) halló la existencia de una relación positiva y significativa entre las variables estudiadas con un 95% de confianza. Por tanto, se concluyó que a un mayor nivel de comprensión de textos se corresponde con un mayor nivel de lenguaje oral. Además, Chavez (2020) en Huaran (Cusco) obtuvo diferencias significativas entre el pretest y posttest ($M= 13,46667$; $DE= 2,61498$) y un nivel de significancia igual a $0,000 < 0,05$; por lo que se concluyó que la aplicación de juegos verbales (como parte de un programa de juego simbólico) sí influye significativamente en el desarrollo del lenguaje oral.

2.2 Teorías relacionadas al Juego Simbólico

En la presente tesis el principal fundamento de esta variable provino de la teoría cognitiva de Piaget (1962), que interpreta al juego simbólico como parte del desarrollo de capacidades incluyendo el lenguaje oral, y que el niño que es partícipe de él logra estímulos e interacciones de un nivel cualitativamente superior que si tratara de aprender solo. En ese sentido, se argumentó que tanto el juego simbólico y el lenguaje requieren la capacidad de comprensión de objetos y eventos, y ese crecimiento en ambos dominios depende del desarrollo de esta capacidad simbólica (Giovanelli et al., 2019). Este psicólogo suizo basó su reflexión en tres aristas como el ejercicio de una conducta con el fin de que sea placentera; el símbolo, el cual implica la representación de un objeto ausente y la regla, el cual remite a los juegos de reglas considerados como actividades lúdicas que permiten la socialización (Fioretti & Smorti, 2019; Quinn et al., 2018).

2.2.1 Importancia de la variable Juego Simbólico

El juego se considera una actividad cotidiana importante para los niños, ya que resulta ser valioso para su salud y bienestar en una amplia gama de campos como la psicología, la atención médica y la educación infantil. A menudo se hace referencia al juego como un concepto multidimensional y complejo que es difícil de definir y varía según la perspectiva de estudio. Por ejemplo, Neumann en 1971 enunció la teoría de los juegos y lo describió cómo parte del desarrollo infantil y la educación (Barton et al., 2018; Orr & Geva, 2015).

El juego simbólico tiene la función simbólica para el ser humano de ser una de las funciones primordiales del pensamiento, ya que ayuda a crear símbolos e imágenes para desarrollar el lenguaje, resolver problemas y crear cultura. Esta

función es la capacidad de realizar representaciones aplicando la imaginación, gestos y palabras y surge en la persona alrededor de los 18 meses de vida. Una manifestación de la función simbólica es el juego simbólico, el cual representa para los niños y niñas una necesidad vital que les ayuda a representar las experiencias que viven, descubrir quiénes son y transformarse en lo que quieren ser, sin dejar de ser ellos mismos. El acto de jugar permite identificarse con algo, representándolo de una forma diferente, además resulta ser una oportunidad que el pequeño demuestre deseos, miedos y emociones profundas, de modo que construya un significado sobre el mundo que lo rodea (Ministerio de Educación del Perú, 2019).

2.2.2 Características de la variable Juego Simbólico

Existe la tendencia de explicar el juego en términos de polos opuestos: libre versus fijo, activo versus pasivo y funcional versus simbólico. El juego puede ser de naturaleza libre (es decir, gobernado en gran parte por la imaginación del niño) o estructurado / dirigido (es decir, adherirse a reglas, convenciones y orientación de un adulto). El juego temprano puede ser de naturaleza funcional (es decir, usar sus sentidos para explorar la función y el uso de objetos), promoviendo avances cognitivos que permiten a los niños trascender los límites funcionales del objeto con el que se juega. El juego puede ser activo si el niño participa en una actividad o más pasivo si su participación se da más como observador (Golinkoff & Hirsh-Pasek, 2016; Odom et al., 2016). Los niños pequeños pasan gran parte del día en el mundo del juego. Es en ese espacio donde llegan a aprender mucho sobre sí mismos y el mundo que los rodea (González, 2018).

Algunos investigadores como Vygotsky sostienen que las oportunidades de juego facilitan el desarrollo cognitivo, emocional, físico y social de los niños, puesto que el niño socializa e interactúa con otras personas, pero no es un rasgo cualquiera en la infancia, sino que es un factor básico para el desarrollo. Durante el juego se produce un mayor autocontrol, donde este crea una zona de desarrollo durante el mismo (Damián, 2016; Sánchez et al., 2020). Mientras que otros como Piaget afirman que el juego es parte de una forma de asimilar en la infancia, es decir, desde la etapa del pensamiento operacional donde el pequeño usa el juego para adaptar la realidad a esquemas que percibe. Además, aclara que las habilidades de juego se desarrollan en conjunto con otras habilidades simbólicas (Monteiro & Alcino, 2018). Así mismo, el juego simbólico representa un avance

cognitivo que se caracteriza por las acciones o el comportamiento del juego simulado o imaginario. Durante estos juegos, los niños comienzan a pensar de forma flexible y creativa sobre los objetos, como se puede ver cuando usan un objeto para representar o sustituir a otro objeto (por ejemplo, usar un palillo como varita). Para la mayoría de los niños, la capacidad simbólica, ya sea en el juego o en el lenguaje, se desarrolla rápidamente y en conjunto durante el segundo año de vida (Montero, 2017; Stahmer et al., 2016).

Este tipo de juego tiene como fin desarrollar diversos aprendizajes para que el pensamiento alcance su máximo potencial, siendo relevante en el mundo socioemocional del infante. El niño o niña en un mundo seguro y libre exterioriza la percepción de su entorno educativo y familiar y los conflictos que presentan, de modo que, por el juego puede buscar soluciones, desarrollar una autonomía y resolver problemas. La evolución del juego simbólico se expresa por acciones que el niño puede desarrollar dependiendo de la etapa donde se encuentre, en tanto, mayor es la edad, el juego simbólico es complejo y se enriquece. Antes de los 18 meses, el juego es presimbólico funcional, es decir, que explora juguetes y objetos que los hace sonar y los tira. Entre los 19 a 24 meses, el menor prefiere jugar solo, los juegos que realiza están vinculados con su vida cotidiana (se alimenta con el biberón), más adelante, juega con muñecas simulando la alimentación. Entre los 2 y 3 años, el juego se vuelve paralelo, sustituye objetos de forma creativa para aplicar situaciones. Entre los 3 hasta los 5 años, el menor tiene la capacidad de construir estructuras tridimensionales, los muñecos o muñecas representan roles de su entorno, además, se asocian grupos de niños y niñas para dar vida a los juguetes e interactuar; en los 5 años se presentan coordinación y cooperación grupal, desarrollo escenarios imaginarios, integra escenarios desconocidos en su juego, juega con reglas, usa la fantasía, emplea la improvisación, planifica y negocia acuerdos y roles (Ministerio de Educación del Perú, 2019).

2.2.3 Definición de la variable Juego Simbólico

Ocho definiciones consultadas del juego simbólico coinciden en dos ideas claves: primero, es una actividad humana condicionada socialmente y con implicancias culturales y cognitivas en el aprendizaje y el lenguaje; segundo, mientras el niño participa en él, acepta reglas y aprende a convivir está desarrollando la dimensión socioemocional de su personalidad. Así puede leerse en Huizinga (1990) quien

sostuvo que el juego era una acción libre donde su componente simbólico presuponía la alegría y la consciencia de ser de otro modo que en la vida habitual, lo que resultaba fundamental en el fomento de la cultura y a su vez en el origen del lenguaje. Por su parte, Viciano et al. (2002) enfatizaron el papel del juego como medio de desarrollo motor, cognitivo y socializador por antonomasia, a lo que se suma ser posiblemente la mejor forma con que cuentan los niños para aprender y desarrollar su creatividad a la par que alcanzan un mayor nivel en su dimensión socioemocional. Asimismo, para (Stahmer et al., 2016) el juego simbólico no solo le da al niño la posibilidad de expresarse por sí mismo, sino también de descubrirse mediante la experiencia directa, explorar y explorarse en lo concerniente a sensaciones, movimientos, relaciones con lo que irá formando conceptos de su realidad individual y del entorno desde el cual interactúa con el mundo exterior. Luego, según (Montero, 2017) el componente simbólico del juego es esencial, puesto que facilita el abordaje del contenido curricular de la educación preescolar, lo que se debe precisamente a su versatilidad de ser una especie de estrategia motivadora para los aprendizajes necesarios en la educación formal.

De acuerdo con Piaget (1945) el juego simbólico es una consecuencia de la transformación que se produce en las estructuras intelectuales del niño, y representa la prevalencia de la asimilación sobre la adaptación o acomodación, lo que debe ser bienvenido por la alteración creativa y/o distorsión de la realidad externa que realiza el niño en su proceso de conocimiento y transformación a la vez. Por su parte, (Damián, 2016) concibió el juego como un ejercicio de preparación para desarrollar funciones indispensables para la adultez, cuyo fin es el juego mismo o procurarse una sensación placentera. Para Vygotsky (1982), lo que distinguía al juego de otras actividades es la sustitución como proceso donde los deseos irrealizables eran concretados por lo menos en la imaginación, lo que representa un progreso en las estructuras de la conciencia infantil. En su teoría sociocultural, el juego simbólico es un impulso para el desarrollo, y proporciona un contexto en el que los niños adquieren una variedad de habilidades cognitivas, incluido el lenguaje, se advierte entonces que el juego simbólico y el lenguaje están estrechamente a lo largo de la infancia, puesto que el juego cumple el rol de crear un desarrollo próximo, donde el menor mientras juega se ubica en un rendimiento habitual o superior, resultando una actividad que facilita cambios evolutivos (Ferro

et al., 2017; González, 2018). Además, (Ferro et al., 2017) afirmó que el juego es una actividad dinámica que el niño realiza para afirmar su propio yo, con lo que logra mostrar su inteligencia y voluntad; en una sola palabra: su personalidad.

2.2.4 Dimensiones de la variable Juego Simbólico

Descentración.

Consiste en lo que se llamaría como distancia del niño respecto a sus acciones simbólicas y tiene una considerable dependencia de su madurez (Guerra, 2010). Solo en un inicio los objetos o personas percibidas como entes pasivos (por ejemplo: un muñeco) en el juego, posteriormente serán elementos activos (Ángeles, 2011). Aproximadamente a los 12 meses las acciones infantiles se encuentran bajo la dirección del niño hasta el instante en que sean ejecutadas por otros participantes (Giovanelli et al., 2019).

Sustitución.

Comprende las relaciones entre el objeto de la representación y el juego simbólico, es decir, el significante y el significado (Guerra, 2010). Al comienzo, se va produciendo una coincidencia y gradualmente se va disociando; en simultáneo, se va dando el juego representacional de manera que un objeto podría ser empleado en el juego sin que necesariamente (Tacón, 2019). En lo anterior, se advierte que la convergencia entre significante y significado solo es inicial y transitoria; por lo que se observa el impacto y la riqueza del juego simbólico (Stein & Migdalek, 2017).

Integración.

Se refiere a la complejidad estructural del juego, desde sus acciones aparentemente inconexas hasta las combinaciones facilitadas por las actividades secuenciadas (Guerra, 2010). Esto significa que el niño se va mostrando cada vez más con la capacidad de llevar a cabo determinadas acciones simbólicas donde su punto de partida está constituido por sus propias experiencias (Ángeles, 2011), por lo que su adquisición paulatina del lenguaje adecuado lo hará aceptando lo que oye de los demás. Precisamente, (Giovanelli et al., 2019) ha afirmado que mediante la integración los niños ponen en práctica su inteligencia como capacidad de organización y disposición de secuencias de una totalidad en sus partes constituyentes. Por ello, no es nada raro que se produzcan ciertas acciones tipo hechos aislados que luego serán integradas.

Planificación.

Indica la madurez del juego y se refiere a su preparación, es decir, todo lo que tenga que ver con su organización anticipada (Guerra, 2010). Cerca de los dos años surgen indicios de juego preparado antes de ser jugado (Tacón, 2019). Solo en esta dimensión el participante logra elegir lo que jugará, al punto que interviene activamente en la preparación y acondicionamiento con enseres o materiales indispensables antes de jugar (Stein & Migdalek, 2017).

2.3 Teorías relacionadas al lenguaje Oral

En la presente tesis el principal fundamento de esta variable provino de la teoría sociocultural de Vygotsky (1934) Este psicólogo soviético afirmó que la formación y el progreso del lenguaje oral y escrito se producían en una circunstancia lúdica, esta propiciaba una zona de desarrollo próximo que le permite aprender a reconocer su entorno y a elaborar representaciones acerca de él. Cuando el niño juega a ser profesor, médico o bombero va adoptando el lenguaje propio de estas ocupaciones, esto será decisivo para establecer el propósito de la escuela que no es más que colaborar para la expansión y organización del conocimiento ya existente. En especial, dicha teoría ha nutrido al aprendizaje colaborativo y su convicción de que la interacción social activa (con sus pares) dinamiza la zona de desarrollo próximo. De este modo, si los estudiantes y el docente colaboran entre sí entonces las experiencias son situaciones útiles para el aprendizaje del lenguaje oral.

Otro de los referentes teóricos clásicos del a lenguaje oral es la teoría cognitiva de Piaget (1923). Este fue uno de los más importantes psicólogos del siglo XX, sostenía que el lenguaje es una construcción progresiva a partir de la evolución biológica hasta lograr un pensamiento sistemático. Así se situó la adquisición del lenguaje en el contexto de la mente de un niño o desarrollo cognitivo, argumentó que un niño tiene que comprender un concepto antes de que pueda adquirir la forma de lenguaje particular que expresa ese concepto. Durante el primer año de vida, los niños parecen desconocer la existencia de objetos que no pueden ver, un objeto que se mueve fuera de la vista deja de existir y cuando alcanzan los 18 meses de vida, los niños se dan cuenta que los objetos tienen existencia independientemente de su percepción (Alhmad, 2020; Bjorklund, 2018).

La teoría interaccionista de Bruner (1984) también merece un lugar en el

marco teórico-conceptual de esta tesis. Esta ha enfatizado en la asociación del lenguaje y la información que los niños reciben de su entorno, el lenguaje existe con el propósito de comunicarse y solo se puede aprender en el contexto de la interacción con personas que quieren comunicarse entre ellas. Por ese motivo, se ha sugerido que el comportamiento lingüístico de los adultos al hablar con niños estaría especialmente adaptado para servir de soporte (andamio) al proceso de adquisición. En este enfoque también se ha considerado un sistema de apoyo a la adquisición de idiomas con el fin de estudiar la interacción entre padres y bebés que eran demasiado pequeños para hablar y concluyó que la estructura de conversación por turnos es desarrollada a través de juegos y comunicación no verbal mucho antes de que se pronuncien palabras reales (Cerdas & Murillo, 2017; Grazzani & Brockmeier, 2019).

2.3.1 Importancia de la variable Lenguaje Oral

La importancia del lenguaje oral en el contexto educativo radica en que se desarrolla en los primeros años de vida estudiantil, se conoce que la escuela es uno de los lugares donde más acude una persona, después de su casa. Por ello, el maestro tiene la responsabilidad de ayudar y guiar el desarrollo del lenguaje oral para que el alumno pueda desenvolverse en otros contextos sociales. El proceso de comunicación se posiciona como el núcleo del proceso educativo, tomando en cuenta la comunicación no verbal como la verbal. Una persona siempre comunica algo por diferentes medios, esta comunicación permanente hace que sea importante en el aspecto social y educativo, especialmente el educativo, donde debe desarrollar el lenguaje oral en diversas formas, estando en un ambiente óptimo guiado por un profesional. Asimismo, Abu & Ayman (2019) señalan que es difícil aprender y enseñar el lenguaje oral en una estructura educativa tradicional, donde exista poca participación y el maestro asuma una acción unidireccional. Por tal razón, el proceso de aprendizaje y enseñanza de una lengua y su expresión debe propiciar escenarios interactivos y conflictivos que se aplique fuera y dentro del aula. Además, la importante desde la formación del estudiante, radica en propiciar espacios comunicativos, donde el papel del lenguaje implique convertir aulas ricas en intercambio comunicativo, donde se interiorice el discurso académico y otros procesos formales (Ali, 2018).

2.3.2 Características de la variable Lenguaje Oral

La habilidad de todas las personas que utilizan el recurso de la lengua para comunicarse, aplican un sistema que es social, funcional y culturalmente aprobado. Por tal razón, refiere que es la capacidad de aplicar en cualquier contexto las características, habilidades y conocimientos de la personalidad que se ha adquirido. Esta competencia se basa en tres componentes; el lingüístico, el cual integra el aspecto fonológico, léxico y sintáctico; el sociolingüístico, el cual integra convenciones sociales del lenguaje y aspectos socioculturales y, el pragmático, se refiere a los aspectos paralingüísticos que apoyan la comunicación (Brenes, 2011).

El lenguaje oral es la transferencia de información del remitente al receptor por medio de ayudas verbales y visuales. Este intercambio incluye presentaciones, discursos, discusiones, entre otros (Prabavathi & Nagasubramani, 2018). Si bien, el mensaje se transmite a través de palabras, la mayoría de las veces el lenguaje oral se lleva a cabo de manera efectiva con la ayuda de la comunicación no verbal, como el lenguaje corporal y las modulaciones de tono. Así mismo, también se mezcla con ayudas visuales para ayudar a establecer el mensaje transmitido de una forma clara y ayudas de comunicación escrita que permiten alcanzar su máxima eficacia (Kuen et al., 2017).

La competencia comunicativa del lenguaje oral parte de la premisa del dominio de habilidades integradas del lenguaje. Es un concepto que sobrepasa la interpretación de sonidos acústicos regulados por una gramática y organizados por signos lingüísticos. Se necesita de la combinación y puesta en marcha de cinco capacidades, todas referidas a procesos que ocurren en la mente de los alumnos. (Ministerio de Educación del Perú, 2015).

2.3.3 Definición de la variable Lenguaje Oral

Ocho definiciones consultadas del lenguaje oral coinciden en dos ideas claves: por un lado, es un medio para comunicar sentimientos, emociones e ideas en medio de una interacción social donde no hay pasividad, sino únicamente entes activos; por otro lado, mientras se comunica se aprende de uno mismo y de los demás. He ahí su potencial para la intervención educativa. Para (Rosas et al., 2021) se trata de un sistema relacional que usa el ser humano para comunicarse por medio de la voz y de las palabras escritas y se manifiesta de forma comunicativa y resulta de una relación dinámica y articulada entre una expresión verbal y una expresión

gramatical; condicionadas por elementos, como la intención, los interlocutores, estados de ánimo, grados de formalidad y expectativas. Además, según Laboratorio Pedagógico Hope (2010) es una variedad comunicativa donde se emplean recursos verbales de forma más clara, lúida, coherente y persuasiva para la descripción de hechos, ideas y sentimientos por medio de diálogos y estructuras morfosintácticas constituyéndose en un elemento básico para la convivencia humana.

Por lo demás, (Barton et al., 2018) al igual que en el lenguaje escrito, el niño emplea el habla como un instrumento para la satisfacción de deseos y necesidades, y también para aprender cosas del mundo y describirlas. En ese sentido, es provechoso citar a (Orr & Geva, 2015) ella considera es una de las principales aplicaciones del lenguaje con la finalidad de organizar las representaciones del entorno, además de otros usos no menos esenciales como opinar, agradecer, comunicar la insatisfacción; en suma, un medio influyente para las interacciones sociales. A su vez, (Monteiro & Alcino, 2018) definió al lenguaje oral como un instrumento que se usa para la comprensión de lo que deseamos decir y la atención de lo que los demás desean decirnos, por lo que el desarrollo del vocabulario está estrechamente ligado al lenguaje oral. Coincide con (Odom et al., 2016) cuando enfatiza que la expresión oral involucra el uso del lenguaje con un mayor nivel de dominio de la propia habla, esto lo facilita la práctica e interactuar con los demás se convierte en una oportunidad de aprender. Luego, (Muñoz et al., 2020) lo conceptualizó como un proceso de hablar que trasciende la mera producción de sonidos articulados, siendo su objetivo fundamental la comunicación, es decir, el envío y recepción de mensajes de manera efectiva y de aceptación de significados. Luego, (Aguinaga et al., 2004) sostuvo que el lenguaje oral es producido durante un proceso interactivo con sus pares que le rodean y con bases fisiológicas y anatómicas concretas.

2.3.4 Dimensiones de la variable Lenguaje Oral

Forma.

Se refiere a las características articulatorias y acústicas analizadas desde las reglas de la fonología (Aguinaga et al., 2004). Esta última es la especialidad de la Lingüística que estudia el sonido en su carácter distintivo estableciendo cuáles son los fonemas de una lengua organizándolos dentro de un sistema (Córdova Caipo, 2017). Lo anterior se relaciona con la conciencia fonológica que contribuye a que

el niño sea más hábil en la producción y reproducción de secuencias fonémicas con mayor complejidad en estructura y extensión (Montero, 2017)

Contenido.

En esta dimensión lo que cuenta es el número de palabras que podría ser comprendido o emitido por el niño y que tiene su propia representación en el mundo real y conocido (Aguinaga et al., 2004); se refiere a la semántica. En ese sentido, importa bastante definir y comprender de manera oral los conceptos e ideas del mundo real, pero también del ficcional (Montero, 2017). Han sido numerosas las investigaciones donde, respecto a esta dimensión, se alude a Piaget puesto que aportó datos y reflexiones valiosas para corroborar las implicaciones entre procesos cognitivos y desarrollo visual (Córdova Caipo, 2017)

Uso.

Aquí destaca el empleo correcto de recursos verbales y no verbales, al igual que la capacidad del niño para la reflexión, identificación y verbalización de diversas situaciones (Aguinaga et al., 2004). En esa línea argumental, en esta dimensión se concede particular importancia a la pragmática o uso social del lenguaje (Montero, 2017). Por ese motivo, el funcionamiento del lenguaje en contextos sociales, situacionales y comunicativos debe hacerse necesariamente con pertinencia (Córdova Caipo, 2017).

III. METODOLOGÍA

3.1 Tipo y diseño de investigación

3.1.1. Tipo de investigación

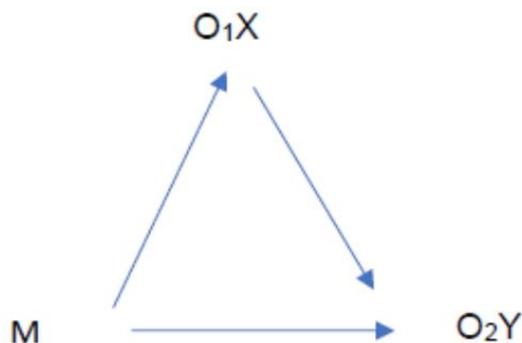
Ha sido una investigación básica, porque lo que se pretende es la profundización del conocimiento teórico sobre la realidad. A su vez, fue causal, porque interesa explicar la relación causa-efecto que habría entre dos variables. Además, el estudio fue cuantitativo porque se procesaron datos medibles y cuantificables con el rigor y objetividad del método hipotético deductivo (Hernández-Sampieri y Mendoza, 2018).

3.1.2. Diseño de investigación

El diseño ha sido no experimental, ya que no fue necesario reproducir circunstancias referidas a las variables, sino únicamente observar cómo estas se manifiestan en la realidad (Hernández et al., 2014). Correlacional causal, ya que como parte del estudio se analizó el impacto de X sobre Y. A continuación, la representación gráfica de lo expuesto:

Figura 1

Esquema de investigación correlacional causal



Dónde:

- M : muestra
- O₁, O₂ : observaciones de las variables
- X : juego simbólico (VI)
- Y : lenguaje oral (VD)

3.2 Operacionalización de variables

Variable cualitativa ordinal 1 : juego simbólico (variable independiente)

Variable cualitativa ordinal 2 : lenguaje oral (variable dependiente)

Escala de medición : ordinal

Definición operacional de juego simbólico

El juego simbólico contiene cuatro dimensiones y cuatro indicadores, es medido a través de un cuestionario con un total de 20 ítems, donde la escala es ordinal, los niveles y rango son: logro, en proceso y en inicio; el instrumento fue adaptado de Mejía (2019), ver anexo 5, tabla 1.

Definición operacional del lenguaje oral

El lenguaje oral contiene tres dimensiones y nueve indicadores, ha sido medido a partir de un cuestionario con catorce ítems, donde la escala es ordinal, los niveles y rango son: logro, en proceso y en inicio; el instrumento es una adaptación de lo elaborado por Aguinaga et al (2004), ver anexo 5, tabla 2.

3.3 Población, muestra y muestreo

La población es el universo de elementos que comparten ciertas características y que, por ese motivo, puede ser investigado en torno a un mismo problema (Carhuancho et al., 2019). Para el presente estudio, se contó con una población de 80 estudiantes de 5 años de edad de una institución pública en el Callao. Dicha población estuvo conformada así:

Tabla 3

Población de estudio

Grado y sección	Número
Aula Blanco	20
Aula Rojo	20
Aula Amarillo	20
Aula Violeta	20
Total	80

La muestra es un subgrupo representativo de la población. Como es de esperar, es difícil trabajar con toda la población; sin embargo, hay casos donde sí es factible y necesario hacerlo siempre y cuando se trate de una población relativamente pequeña (Carrasco, 2019). En ese sentido, la muestra es equivalente a la población y se le denomina muestra no probabilística, ya que predominó el criterio de la investigadora y no algún procedimiento o fórmula estadística. Por tanto, para el estudio en curso, la muestra fue de 80 niños.

El muestreo es definido en la literatura científica como el procedimiento que se realiza para seleccionar la muestra (Ñaupas-Paitán et al., 2014). En este caso, ha sido no probabilístico, porque se trata de una muestra intencionada de 80 niños.

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

La técnica ha sido la encuesta, por su carácter práctico y funcional para el acopio de un gran volumen de datos. Se trata de un conjunto de preguntas referidas a las variables de modo tal que permita la obtención de información por analizar sistemáticamente en el capítulo IV del informe final de investigación (Fiallo et al., 2016).

El instrumento fue el cuestionario, este consiste en una serie de preguntas estructuradas para el recojo de las opiniones o percepciones de los sujetos encuestados. De forma similar que la encuesta, también es versátil para gestionar un volumen considerable de información, por lo que su utilización en las investigaciones cuantitativas es frecuente siempre y cuando tenga coherencia con la naturaleza del objeto de estudio y los objetivos metodológicos (Hernández et al., 2014).

3.4.1 Lista de cotejo formativo para el juego simbólico

Adaptado de (Mejía, 2019) que consta de cuatro dimensiones (integración, sustitución, descentración, planificación) y 20 ítems Este instrumento ha sido validado por tres expertos informantes y su confiabilidad fue obtenida mediante una prueba piloto.

3.4.2 Prueba de Lenguaje Oral Navarra Revisada

Adaptado del PLON-R cuya autoría corresponde al equipo liderado por (Aguinaga et al., 2004), se compone de 14 ítems que corresponden a tres dimensiones: forma, contenido y uso. Se utilizó idénticos procedimientos para su validez y confiabilidad.

3.5 Procedimientos

La investigación se inició con la identificación de un problema de acuerdo a la experiencia profesional y en simultáneo con la revisión de la literatura. De ese modo fue posible reconocer que había una limitación en el conocimiento existente, ya que la mayoría de estudios sobre el juego simbólico provenían del enfoque cualitativo. Además, la restricción de actividades no esenciales representó una coyuntura diferente para la recolección de datos. Por otra parte, fue posible ahondar en el conocimiento de la función simbólica del juego y cómo en estudios previos esta asociación había sido estudiada. Precisamente, los antecedentes nacionales e internacionales fueron mostrando el interés de la comunidad académica por dicha

problemática. La lectura de estos antecedentes también sirvió para conocer un poco más cuáles serían los autores canónicos de cada variable, además de las características e importancia de cada variable viendo la segunda parte del capítulo II. La validación en mención se hizo en un formato o ficha para que sea leído por el experto informante, una vez que se cuente con instrumentos aprobados mediante esta acción se inició la segunda fase de este proceso, a esta también se le conoce como informe final de investigación o tesis.

3.6 Método de análisis de datos

Los datos brindados por las docentes de educación inicial fueron descargados en una hoja de cálculo Excel. Esta información cuantitativa constituye la matriz de datos, es decir, el insumo básico que será ingresado al software SPSS versión 25 para establecer el grado de influencia de la variable independiente sobre la variable dependiente e inclusive la influencia de una variable sobre las dimensiones de otra variable. Por último, los datos recibieron un análisis descriptivo (distribución de frecuencias) e inferencial (contrastación de hipótesis). En este último caso, se aplicó una regresión logística ordinal.

3.7 Aspectos éticos

La recolección de datos siguió de forma escrupulosa los principios éticos estipulados en el Código de Ética de la Universidad César Vallejo en el 2017. Esos cuatro principios fundamentales: beneficencia (se procura el bienestar colectivo), no maleficencia (nadie saldrá perjudicado en su integridad y los datos compartidos por el participante tendrán que ser custodiados), autonomía (nadie participó sin haber aceptado voluntariamente ser parte de la muestra) y justicia (todos los participantes fueron tratados con respeto y equidad).

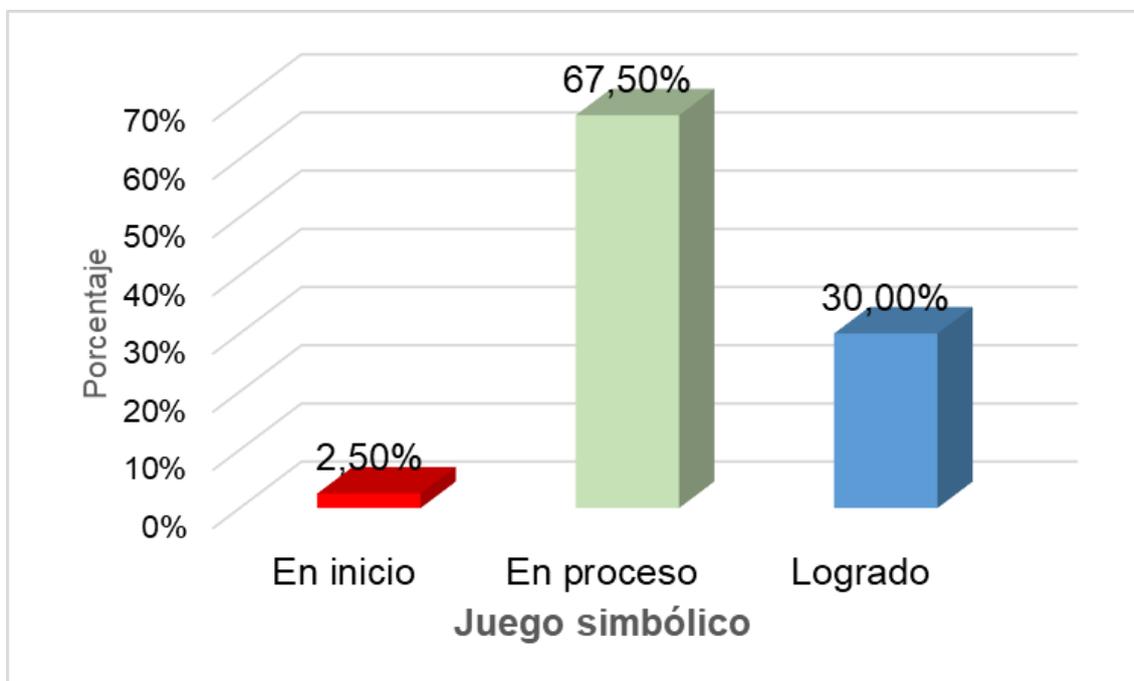
IV. RESULTADOS

4.1 Resultados descriptivos

Descripción del juego simbólico

Figura 2

Niveles del juego simbólico

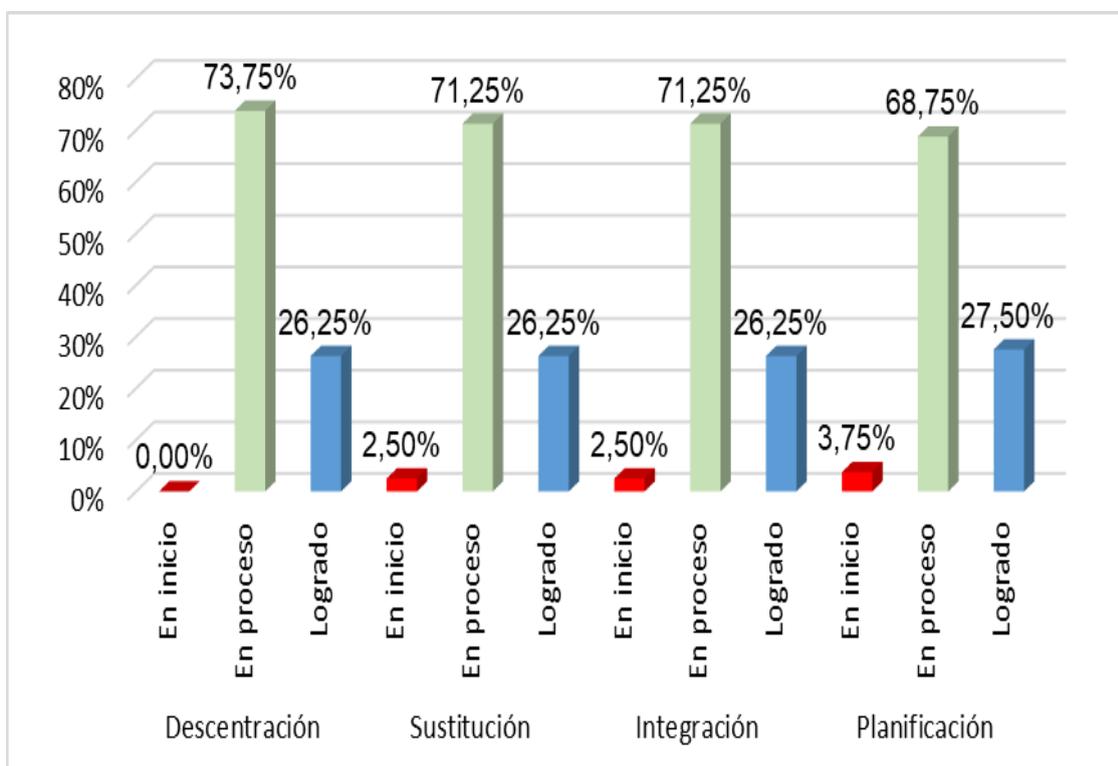


La figura 2 muestra los niveles del juego simbólico, indicando que el 67.50% de los estudiantes presenta un nivel en proceso, lo que contrasta con el 30.00% que contó con un nivel logrado, mientras que el 2.50% tuvo un nivel en inicio. El predominio del nivel en proceso indicaría que todavía deben trabajarse más ciertas capacidades involucradas en el juego simbólico.

Dimensiones del juego simbólico

Figura 3

Niveles de las dimensiones del juego simbólico

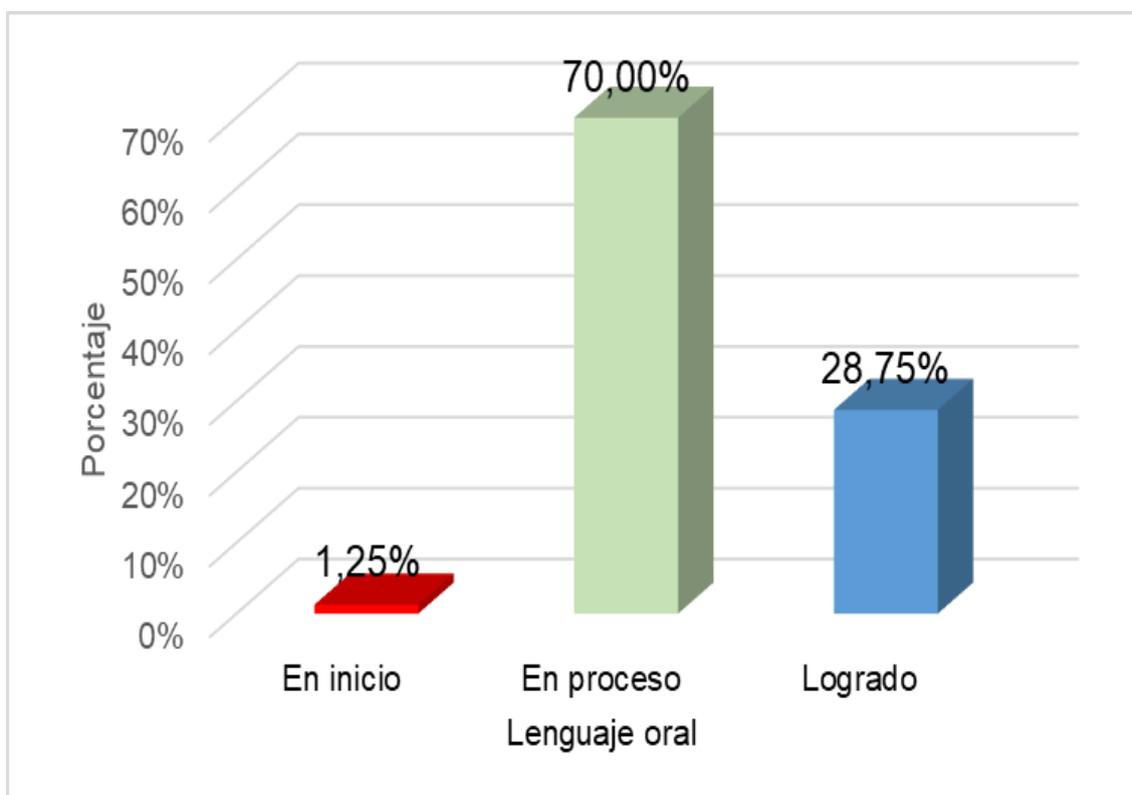


La presente figura 3 evidencia los niveles de las dimensiones del juego simbólico en estudiantes de inicial, se aprecia que el nivel prevalente en las cuatro dimensiones es en proceso alcanzado el mayor porcentaje (73.75%) en la dimensión descentración y el nivel relativamente menor en la dimensión planificación (68.75%), puesto que la diferencia fue solo 5 puntos porcentuales. Se nota una diferencia de casi 50% entre este nivel y el nivel logrado en todas las dimensiones de la variable en mención.

Descripción del lenguaje oral

Figura 4

Niveles del lenguaje oral

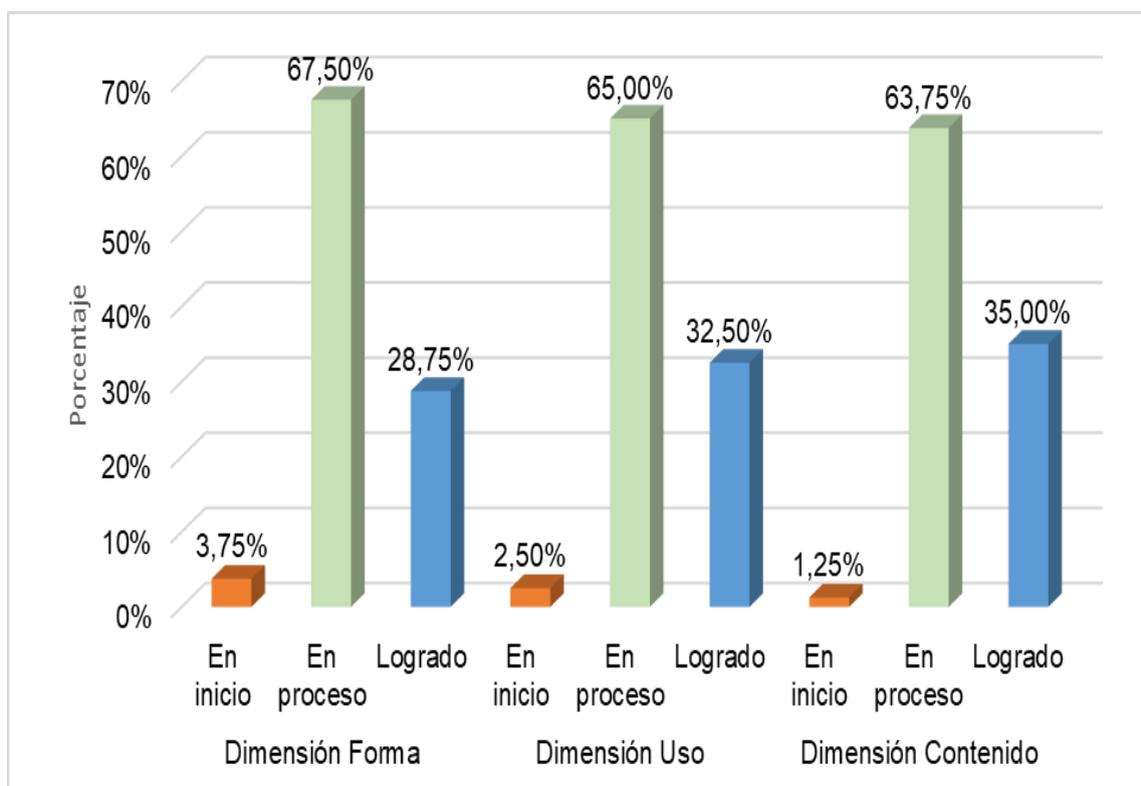


La figura 4 expone los niveles del lenguaje oral, se aprecia con claridad que el 70.0% de los estudiantes alcanzó un nivel en proceso, seguido del nivel logrado que representa el 28.75%, lo que permite afirmar que debería acortarse considerablemente la brecha entre uno y otro si el personal docente coordinase algunas acciones de reforzamiento junto a los padres de familia.

Descripción de las dimensiones del lenguaje oral

Figura 5

Niveles de las dimensiones del lenguaje oral



En la figura 5 se evidencian las dimensiones del lenguaje oral. Con respecto a la dimensión forma es la que muestra el mayor nivel porcentual con el 67.50%, seguido de la dimensión uso con el 65.00%, mientras que en la dimensión contenido el 63.75% de los estudiantes encuestados presentó un nivel en proceso. No obstante, el 35.00% y 32.50% de los educandos presentó nivel logrado en las dimensiones contenido y uso, respectivamente y solo el 28.75% presentó un nivel logrado en la dimensión forma.

Prueba de hipótesis

Se hará a través de una regresión logística ordinal, para lo cual se han considerado cuatro supuestos, como se verá a continuación.

Hipótesis general

H₀: El juego simbólico no influye significativamente en el lenguaje oral de los estudiantes de 5 años de una institución educativa pública del Callao,

2021

H₁: El juego simbólico influye significativamente en el lenguaje oral de los estudiantes de 5 años de una institución educativa pública del Callao, 2021

Regla de decisión:

Si $p_valor < 0,05$, rechazar H₀

Si $p_valor \geq 0,05$, aceptar H₀

Prueba de ajuste de los modelos

Tabla 4

Información de ajustes de los modelos

VARIABLES/DIMENSIONES	Modelo	Logaritmo de la verosimilitud -2	Chi-cuadrado	gl	Sig.
Juego simbólico y lenguaje oral	Sólo intersección	66,506			
	Final	8,035	58,471	2	0.000
Juego simbólico y forma	Sólo intersección	50,074			
	Final	10,436	39,638	2	0.000
Juego simbólico y uso	Sólo intersección	63,63			
	Final	9,586	54,044	2	0.000
Juego simbólico y contenido	Sólo intersección	67,231			
	Final	7,984	59,248	2	0.000

Función de enlace: Logit.

La tabla 4 evidencia los ajustes a los modelos entre juego simbólico y lenguaje oral, los resultados revelan la significatividad estadística del Chi Cuadrado y el valor de significatividad.

Prueba de bondad de ajuste de los modelos

Tabla 5

Prueba de bondad de ajuste entre las variables de estudio

VARIABLES/DIMENSIONES		Chi-cuadrado	gl	Sig.
Juego simbólico y lenguaje oral	Pearson	0,005	2	0,998
	Desviación	0,010	2	0,995
Juego simbólico y forma	Pearson	0,029	2	0,985
	Desviación	0,057	2	0,972
Juego simbólico y uso	Pearson	0,010	2	0,995
	Desviación	0,020	2	0,990
Juego simbólico y contenido	Pearson	0,006	2	0,997
	Desviación	0,012	2	0,994

Función de enlace: Logit.

La tabla 5 presenta los resultados de la prueba de bondad de ajuste de los modelos, donde se observa que el p-valor > 0,05, ello indica que los datos del juego simbólico y lenguaje oral se ajustan al modelo de regresión logística ordinal.

Prueba Pseudo R cuadrado

Tabla 6

Prueba Pseudo R cuadrado de las variables en referencia

VARIABLES/DIMENSIONES	Cox y Snell	Nagelkerke	McFadden
Juego simbólico y lenguaje oral	0,519	0,680	0,508
Juego simbólico y forma	0,391	0,512	0,345
Juego simbólico y uso	0,491	0,644	0,470
Juego simbólico y contenido	0,523	0,686	0,515

La tabla 6 presenta los resultados de la prueba Pseudo R cuadrado con el fin de analizar el grado de variabilidad. En cuanto a las dimensiones, la dimensión forma se debe al 51,2% del juego simbólico, la dimensión uso se debe al 64,4% del juego simbólico. Finalmente, la dimensión contenido se debe al 68,6% del juego simbólico, de los estudiantes de 5 años de una institución educativa pública del Callao, 2021.

Estimaciones de los parámetros

Tabla 7

Estimaciones de parámetros de la variable y sus dimensiones

	Variables/dimensiones /niveles	Estimación	Desv. Error	Wald	gl	Sig.
Umbral	[Lenguaje_oral = En inicio]	-27,771	1,414	385,611	1	0,000
	[Lenguaje_oral = En proceso]	-1,609	0,548	8,634	1	0,003
Ubicación	[Juego_simbólico=En inicio]	-27,771	0,000		1	
	[Juego_simbólico=En proceso]	-4,443	0,808	30,228	1	0,000
Umbral	[Forma = En inicio]	-6,668	0,954	48,885	1	0,000
	[Forma = En proceso]	-1,100	0,472	5,446	1	0,020
Ubicación	[Juego_simbólico=En inicio]	-6,675	1,701	15,409	1	0,000
	[Juego_simbólico=En proceso]	-3,390	0,665	26,008	1	0,000
Umbral	[Uso = En inicio]	-8,211	1,254	42,845	1	0,000
	[Uso =En proceso]	-1,946	0,617	9,941	1	0,002
Ubicación	[Juego_simbólico=En inicio]	-8,215	1,887	18,952	1	0,000
	[Juego_simbólico=En proceso]	-4,231	0,775	29,768	1	0,000
Umbral	[Contenido = En inicio]	-27,836	1,414	387,422	1	0,000
	[Contenido = En proceso]	-2,398	0,739	10,541	1	0,001
Ubicación	[Juego_simbólico=En inicio]	-27,836	0,000		1	
	[Juego_simbólico=En proceso]	-4,477	0,856	27,350	1	0,000

Función de enlace: Logit.

a. Este parámetro está establecido en cero porque es redundante.

La tabla 7 expone los resultados de estimación de parámetros entre el juego simbólico y lenguaje oral de los estudiantes de 5 años, observándose al coeficiente Wald asociado a cada prueba es mayor que 4 lo que demuestra una asociación y dependencia de las variables y las dimensiones. Con respecto al juego simbólico en inicio del desarrollo del lenguaje oral (Wald = 385,611 > 4; sig. =, 000 < 0,05) es predictor al lenguaje oral, y juego simbólico en proceso en el desarrollo del lenguaje oral (Wald = 8,634 > 4; sig. =, 003 < 0,05) es predictor al lenguaje oral. Así mismo la dimensión forma en inicio (Wald = 48,885 sig. =,

000 < 0,05) muestra dependencia del juego simbólico y la dimensión forma en proceso (Wald = 5,446 sig. =,020 < 0,05) muestra dependencia del juego simbólico. Además, la dimensión uso en inicio (Wald = 42,845 sig. =, 000 < 0,05) muestra dependencia del juego simbólico y la dimensión uso en proceso (Wald = 9,941 sig. =,002 < 0,05) muestra dependencia del juego simbólico. Finalmente, la dimensión contenido en inicio (Wald = 387,422 sig. =, 000 < 0,05) muestra dependencia del juego simbólico y la dimensión contenido en proceso (Wald = 1,541 sig. =,001 < 0,05) muestra dependencia del juego simbólico de los estudiantes de 5 años de una institución educativa pública del Callao, 2021. A consecuencia de los resultados, manifestamos que la variable de juego simbólico predice de forma significativa a las dimensiones del lenguaje oral tal como se aprecian en los resultados de la tabla descrita.

V. DISCUSIÓN

En cuanto al objetivo general, determinar la influencia del juego simbólico en el lenguaje oral, se parte de los resultados descriptivos como que el 67.50% de los niños alcanzó el nivel en proceso del juego simbólico, seguido del nivel logro con el 30.0%, mientras que el 70.00% logró idéntico nivel respecto al Lenguaje oral, seguido del nivel logro con el 28.75%. Asimismo, los resultados inferenciales indican que las variables de estudio muestran asociación ($X^2=58.471$) con el p-valor de 0.000. Por otro lado, la prueba de bondad de ajuste de los modelos muestra que juego simbólico y lenguaje oral se sujetan al modelo de regresión logística ordinal (p-valor>0,05). Del mismo modo, la estimación de parámetros arribó a un coeficiente Wald asociado a cada prueba mayor que 4 entre juego simbólico y lenguaje oral y el coeficiente de Nagelkerke para el proceso de la decisión permite afirmar que el juego simbólico influye en un 68% del lenguaje oral.

Estos resultados coinciden con lo hallado por Carrasco (2018) en Ecuador, él demostró que el juego simbólico influye de forma significativa en el desarrollo social de los niños. Una conclusión similar fue la de Bonilla (2018) en otra escuela ecuatoriana donde se concluyó que el cuento mediante pictogramas, enseñanzas y relatos de fantasía y aventura sí influye en el desarrollo del lenguaje oral de los niños preescolares. En consecuencia, es posible afirmar que la asociación entre juego simbólico y lenguaje oral está respaldada por los resultados obtenidos en los estudios previos.

La asociación entre las variables estudiadas se explica por el desarrollo de capacidades en el niño de cinco años de edad. Precisamente, Piaget (1962) fue quien sostuvo que la comprensión gradual de la realidad iba despertando en niños y niñas la necesidad de representarlo a través de ideas, conceptos y emociones. A la par que van interactuando con sus pares en medio de un entorno estimulante, ellos van aprendiendo que es necesario comunicarse no solo con gestos sino también con palabras. Vygotsky (1934) solía referirse a una circunstancia lúdica muy presente en la zona de desarrollo próximo y decisivo para la génesis y progreso del lenguaje, al cual consideraba como el más cotidiano y básico de los sistemas socioculturales y el que mejor señalaba la filiación a un grupo humano y el lugar que se ocupa en él. En este modelo los sistemas simbólicos son sumamente versátiles que proveen a los hombres de herramientas concretas para conocer y

transformar su realidad más cercana.

En lo que se refiere al primer objetivo específico, determinar la influencia del juego simbólico en la forma del lenguaje oral, se parte de los resultados descriptivos como que el 67.50% de los niños alcanzó el nivel en proceso del lenguaje oral, seguido del nivel logro con el 28.75%. Asimismo, los resultados inferenciales indican que las variables de estudio muestran asociación ($X^2=39.638$) con el p-valor de 0.000. Por otro lado, la prueba de bondad de ajuste de los modelos muestra que juego simbólico y forma del lenguaje oral se sujetan al modelo de regresión logística ordinal (p-valor>0,05). Del mismo modo, respecto a la estimación de parámetros la dimensión forma en inicio (Wald= 48,885; sig.=,000<0,05) muestra dependencia del juego simbólico y la dimensión forma en proceso (Wald=5,446; sig.=,020< 0,05) muestra dependencia del juego simbólico y el coeficiente de Nagelkerke para el proceso de la decisión permite afirmar que el juego simbólico influye en un 51.2% de la forma del lenguaje oral.

Estos resultados coinciden con lo hallado por Solís (2018) que se ocupó de la relación entre el juego simbólico y el concepto de género en niños y niñas de una escuela colombiana, encontrando que el valor de prueba es superior al nivel de significancia ($\alpha= 0.05$) en la totalidad de ítems de su instrumento, por ende, se afirmó que el juego como herramienta del concepto género no arroja diferencias significativas en niños y niñas. Además, Zarate (2017) en España determinó que la función simbólica en los niños se va desarrollando alrededor del año de edad y avanza de manera integral en lo que concierne a su desarrollo cognitivo, social, de lenguaje y motriz

La asociación entre las variables estudiadas se explica por las características articulatorias y acústicas analizadas desde las reglas de la fonología (Aguinaga et al., 2004). Esta última interviene en la dimensión forma junto a la sintaxis y la morfología. Aquella es la especialidad de la Lingüística que estudia el sonido en su carácter distintivo estableciendo cuáles son los fonemas de una lengua organizándolos dentro de un sistema (Córdova Caipo, 2017). Lo anterior se relaciona con la conciencia fonológica que contribuye a que el niño sea más hábil en la producción y reproducción de secuencias fonémicas con mayor complejidad en estructura y extensión (Montero, 2017).

En lo que se refiere al segundo objetivo específico, determinar la influencia

del juego simbólico en el contenido del lenguaje oral, se parte de los resultados descriptivos como que el 63.75% de los niños alcanzó el nivel en proceso del lenguaje oral, seguido del nivel logrado con el 35.00%. Asimismo, los resultados inferenciales indican que las variables de estudio muestran asociación ($X^2=59.248$) con el p-valor de 0.000. Por otro lado, la prueba de bondad de ajuste de los modelos muestra que juego simbólico y contenido del lenguaje oral se sujetan al modelo de regresión logística ordinal (p-valor>0,05). Del mismo modo, respecto a la estimación de parámetros la dimensión contenido en inicio (Wald= 387,422; sig.=,000<0,05) muestra dependencia del juego simbólico y la dimensión contenido en proceso (Wald=1,541; sig.=,001<0,05) muestra dependencia del juego simbólico y el coeficiente de Nagelkerke para el proceso de la decisión permite afirmar que el juego simbólico influye en un 68.6% del contenido de lenguaje oral.

Estos resultados coinciden con lo hallado por Puaquiza (2017), él aplicó un programa de juego simbólico durante cuatro meses y logró que el 80% de los niños se ubique en el nivel alto y el 20% en el nivel medio, lo que indica que hubo mejora en la capacidad de memoria lingüística como la no lingüística. Asimismo, Valle (2020) obtuvo diferencias significativas entre las mediciones pretest y posttest, por lo que concluyó que los juegos simbólicos organizados como un taller sí influyen significativamente para que los niños sean autónomos. Hay que recordar que en esta dimensión lo que cuenta es el número de palabras que podría ser comprendido o emitido por el niño y que tiene su propia representación en el mundo real y conocido (Aguinaga et al., 2004); se refiere a la semántica. En ese sentido, importa bastante definir y comprender de manera oral los conceptos e ideas del mundo real, pero también del ficcional (Montero, 2017).

En lo que se refiere al tercer objetivo específico, determinar la influencia del juego simbólico en el uso del lenguaje oral, se parte de los resultados descriptivos como que el 65.00% de los niños alcanzó el nivel en proceso del lenguaje oral, seguido del nivel logrado con el 32.50%. Asimismo, los resultados inferenciales indican que las variables de estudio muestran asociación ($X^2=54.044$) con el p-valor de 0.000. Por otro lado, la prueba de bondad de ajuste de los modelos muestra que juego simbólico y contenido del lenguaje oral se sujetan al modelo de regresión logística ordinal (p-valor>0,05). Del mismo modo, respecto a la estimación de parámetros la dimensión contenido en inicio (Wald= 42,845; sig.=,000<0,05)

muestra dependencia del juego simbólico y la dimensión uso en proceso (Wald=9,941; sig.=,001<0,05) muestra dependencia del juego simbólico y el coeficiente de Nagelkerke para el proceso de la decisión permite afirmar que el juego simbólico influye en un 64.4% del uso de lenguaje oral.

Estos resultados coinciden con lo hallado por Alcasihuincha & Alvarez (2020) en Arequipa hallaron diferencias significativas entre las mediciones pretest (M= 70,0556; DE= 8,32058) y posttest (M= 86,2222; DE= 11,29579) con un 95% de confiabilidad. Por ende, el programa del juego simbólico sí influyó de manera significativa en la capacidad del lenguaje oral. Por otra parte, Guinea (2020) en una escuela ayacuchana obtuvo una correlación positiva muy alta ($\rho = 0,882$) y significativa ($p_valor = 0,000 < 0,05$) entre las variables estudiadas. Por tanto, a un mayor nivel de juego libre en sectores corresponde un mayor nivel de desarrollo del lenguaje oral. En la dimensión uso destaca el empleo correcto de recursos verbales y no verbales, al igual que la capacidad del niño para la reflexión, identificación y verbalización de diversas situaciones (Aguinaga et al., 2004). En esa línea argumental, en esta dimensión se concede particular importancia a la pragmática o uso social del lenguaje (Montero, 2017). Por ese motivo, el funcionamiento del lenguaje en contextos sociales, situacionales y comunicativos debe hacerse necesariamente con pertinencia (Córdova Caipo, 2017).

VI. CONCLUSIONES

Primera: Se determina que el juego simbólico influye significativamente en el lenguaje oral, ya que como variable independiente influye en un 68% de la variable dependiente, de acuerdo al coeficiente de Nagelkerke.

Segunda: Se determina que el juego simbólico influye significativamente en la forma del lenguaje oral, puesto que como variable independiente influye en un 51.2% de la variable dependiente, de acuerdo al coeficiente de Nagelkerke.

Tercera: Se determina que el juego simbólico influye significativamente en el uso del lenguaje oral, dado que como variable independiente influye en el 64.4% de la variable dependiente, según el coeficiente de Nagelkerke

Cuarta: Se determina que el juego simbólico influye significativamente en el del lenguaje oral, puesto que como variable independiente influye en el 68.6% de la variable dependiente, tal y como lo muestra el coeficiente de Nagelkerke

VII. RECOMENDACIONES

- Primera:** Se sugiere al señor director que el juego simbólico sea adoptado como un lineamiento de trabajo transversal en educación inicial y primaria.
- Segunda:** Se sugiere al coordinador de Formación Docente establecer alianzas interinstitucionales con las principales universidades de Lima y Callao para actualizar los conocimientos y renovar las prácticas pedagógicas de la dimensión forma del lenguaje oral.
- Tercera:** Se sugiere al coordinador organizar un mayor número de intercambios de experiencias exitosas, con el fin de reforzar positivamente la influencia del juego simbólico en la dimensión uso del lenguaje oral.
- Cuarta:** Se sugiere al señor director la realización en las jornadas de verano de espacios pedagógicos acerca de la dimensión contenido del lenguaje oral.
- Quinta:** Se sugiere al señor director que impulse investigaciones educativas de nivel básico con muestras mayores, de forma tal que la generalización de resultados tenga cada vez mayor fundamento. De forma similar, la recolección de datos ya no sería solo transversal sino longitudinal.

REFERENCIAS

- Abu, E., & Ayman, H. (2019). The Effect of Utilizing Digital Storytelling on Developing Oral Communication Skills for 5th Grade Students at Rafah Primary Schools. *Online Submission, International Journal of Language and Literary Studies*, 1(1), 30–46. <https://eric.ed.gov/?q=+Oral+Communication&id=ED598854>
- Aguinaga, G., Armentia, L., Fraile, P., & Olangua, N. (2004). *Plon-R. 3 años*. TEA Ediciones.
- Alcasihuincha, A., & Alvarez, S. (2020). *El juego simbólico desarrolla el lenguaje oral en Niñas de 5 años de la institución educativa “Nuestra Señora de Lourdes”, Arequipa – 2019* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa]. http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12773/12828/SEalsiah_alsosp.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Alhmad, M. (2020). Strengths and Weaknesses of Cognitive Theory. *Budapest International Research and Critics Institute-Journal*, 3(3). <https://pdfs.semanticscholar.org/3eed/2a44e368ed19f7b090c275971a4ae786ddab.pdf>
- Ali, A. (2018). Understanding the complex process of oral communication. *International Journal of Language and Literature*, 6(1), 123–128. http://ijll-net.com/journals/ijll/Vol_6_No_1_June_2018/17.pdf
- Ángeles Ruiz de Velasco, J. A. (2011). El juego simbólico. *Pulso: Revista de Educación, ISSN 1577-0338, N.º. 34, 2011, Págs. 227-230, 34, 231*. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3793764%0Ahttp://catalogue.urv.cat/record=b1432934~S13*cat
- Barton, E., Choi, G., & Mauldin, E. (2018). Teaching Sequences of Pretend Play to Children With Disabilities. *Journal of Early Intervention*, 12(1). <https://doi.org/10.1177/1053815118799466>
- Beytia, V., & Pérez, E. (2019). *Interacciones que promueven aprendizajes: guía de orientaciones para la atención educativa de los niños y niñas de 0 a 5 años*. <https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/6886>
- Bjorklund, D. (2018). A Metatheory for Cognitive Development. *Child Development*, 88(6). <https://srcd.onlinelibrary.wiley.com/doi/full/10.1111/cdev.13019>
- Bonilla, Z. (2017). *Cuento y lenguaje oral de los niños y niñas de la escuela de*

- Educación básica particular "Semillitas" de la ciudad de Riobamba 2016.* [Tesis de maestría, Universidad Nacional de Chimborazo]. <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/3996/1/UNACH-EC-IPG-CEP-2017-0034.pdf>
- Brenes, R. (2011). Desarrollo de la expresión oral y la comprensión auditiva como parte de las competencias comunicativas y desde el enfoque comunicativo, en estudiantes de educación diversificada de colegios públicos de Cartago en el 2009. *Universidad Estatal a Distancia*, 1(2).
- Carhuancho, M. I., Fernando, L. N. A., Sicheri Monteverde, L., Guerrero Bejarano, M. A., & Casana Jara, K. (2019). *Metodología para la investigación holística*. Universidad Internacional del Ecuador. [https://repositorio.uide.edu.ec/bitstream/37000/3893/3/Metodología para la investigación holística.pdf](https://repositorio.uide.edu.ec/bitstream/37000/3893/3/Metodología%20para%20la%20investigaci%C3%B3n%20hol%C3%ADstica.pdf)
- Carrasco, A. (2017). *EL juego simbólico en el desarrollo social de los niños de 3 a 4 años* [Tesis de licenciatura, Universidad Técnica de Ambato]. [https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/26538/2/CARRASCO ZURITA.pdf](https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/26538/2/CARRASCO_ZURITA.pdf)
- Carrasco Diaz, S. (2019). *METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN CIENTÍFICA Pautas metodológicas para diseñar y elaborar el proyecto de investigación* (19ª ed., Issue 9). Editorial San Marcos.
- Cerdas, J., & Murillo, M. (2017). El desarrollo del lenguaje en los primeros cuatro años de vida: cómo favorecerlo desde la cotidianidad del espacio educativo. *Revista Leer, Escribir y Descubrir*, 1(2). <https://digitalcommons.fiu.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1000&context=leed>
- Chavez, Y. (2020). *Influencia de los Juegos Verbales en el Desarrollo de la Expresión Oral en los Niños y Niñas de 5 Años de Edad de la Institución Educativa Inicial N° 1184 de Huaran* [Tesis de maestría, Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle]. <https://repositorio.une.edu.pe/handle/UNE/4768>
- Córdova Caipo, M. (2017). *Aplicación de estrategias metodológicas para mejorar la expresión oral en los estudiantes de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N° 1047, Otuto- Cajabamba, 2016* [Universidad Nacional de

- Cajamarca]. <http://repositorio.unc.edu.pe/handle/UNC/2374>
- Damián, M. (2016). Los preescolares y sus juegos. *Electrónica de Psicología Iztacala*, 19(3), 965-968. <http://www.revistas.unam.mx/index.php/rep/article/view/57267/50807%0D>
- Ferro, D., Del Pozo, E., & Saboya, N. (2017). “Oral Expression in the classroom” Program for the development of oral expression and comprehension of the English Language. *Revista de Investigación Apuntes Universitario*, 7(2).
- Fiallo, J., Cerezal, J., & Huaranga, Ó. (2016). *Métodos científicos de la investigación pedagógica*. Colectivo Pedagógico: “Escuela Abierta.”
- Fioretti, C., & Smorti, A. (2019). Beyond the Anomaly: Where Piaget and Bruner Meet. *Integrative Psychological and Behavioral Science*, 53(1), 694–706. <https://link.springer.com/article/10.1007/s12124-019-9477-7>
- Fondo de las Naciones Unidas para la infancia. (2018). *Alianza a través del juego. Reforzar el aprendizaje a través del juego en los programas de educación en la primera infancia*.
- Franco, A., & Sánchez, P. (2019). An Educational game-based approach to Learning Geometry in Elementary School: A preliminary study. *Educ. Pesqui.*, 45(6), 3–27. <https://doi.org/10.1590/S1678-4634201945184114>
- Giovanelli, C., Di Dio, C., Lombardi, E., & Tagini, A. (2019). Exploring the relation between maternal mind-mindedness and children’s symbolic play: A longitudinal study from 6 to 18 months. *Infancy*, 25(1). <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/full/10.1111/infa.12317>
- Golinkoff, R., & Hirsh-Pasek, K. (2016). Becoming brilliant: What science tells us about raising successful children. *American Psychological Association.*, 1(2).
- González, C. (2018). Intervención en un niño con autismo mediante el juego. *Revista de La Facultad de Medicina*, 66(3), 365-374. <https://www.redalyc.org/journal/5763/576364270012/>
- Grazzani, I., & Brockmeier, J. (2019). Language Games and Social Cognition: Revisiting Bruner. *Integrative Psychological and Behavioral Science*, 53(1), pages602–610. <https://link.springer.com/article/10.1007/s12124-019-09489-0>
- Guerra, M. (2010). El juego simbólico. *Revista Digital Eduinnova*, 27, 10–13.
- Guinea, D. (2020). *Juego libre en los sectores y desarrollo de la experiencia oral en*

- su lengua materna de los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 428-Acuchimay* [Tesis de maestría, Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle]. <https://repositorio.une.edu.pe/handle/UNE/4216>
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, M. del P. (2014). *Metodología de la investigación* (6.º). Mc Graw Hill.
- Hernández Sampieri, R., & Mendoza Tores, C. P. (2018). *Metodología de la investigación: Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta* (1.ª ed., Vol. 1). McGraw-Hill Interamericana.
- Huizinga, J. (1990). *Esencia y significado del juego como fenómeno cultural*. In:_____. *Humo Ludens*. (2.ed). Perspectiva. <https://ria.ufrn.br/jspui/handle/123456789/558>
- Kuen, G., Rafik, S., & Heng, C. (2017). Effect of Oral Communication Strategies Training on the Development of Malaysian English as a Second Language Learners' Strategic Competence. *International Luornal of Education & Literacy Studies*, 5(4). <http://www.journals.aiac.org.au/index.php/IJELS/article/view/3926>
- Laboratorio Pedagógico Hope. (2010). *Laboratorio Pedagógico Hope*. 79. <file:///C:/Users/USUARIO/Downloads/xdoc.mx-el-desarrollo-de-la-expresion-oral-en-la-educacion.pdf>
- Mejía, F. (2019). *Juego simbólico y las habilidades comunicativas en niños de 5 años de la institución educativa 11084-Cayalti, 2019* [tesis de maestría, Universidad César Vallejo].
- Ministerio de Educación del Perú. (2015). *Rutas del aprendizaje. ¿ Qué y cómo aprenden nuestros*. www.minedu.gob.pe
- Ministerio de Educación del Perú. (2019). *El juego simbólico en la Hora del Juego Libre en los Sectores*. <https://www.perueduca.pe/recursosedu/c-documentos-curriculares/el-juego-simbolico-en-la-hora-del-juego.pdf>
- Monteiro, C., & Alcino, C. (2018). The symbolic game in speech_language intervention with children with autistic spectrum disorder. *Distúrb Comun, São Paulo*, 30(2), 242–250.
- Montero, B. (2017). Aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza: Una Revisión de la Literatura. *Revista Pensamiento Matemático*, 7(1), 75-92.

- Muñoz, V., Lavega, P., Costes, A., Damian, S., & Serna, J. (2020). Los juegos motores como recurso pedagógico para favorecer la afectividad desde la educación física. *Retos. Nuevas Tendencias En Educación Física, Deporte y Recreación*, 38(4), 166–172. <https://doi.org/10.47197/retos.v38i38.76556>
- Ñaupas Paitán, H., Mejía Mejía, E., Novoa Ramírez, E., & Villagómez Paucar, A. (n.d.). *Metodología de la investigación Cuantitativa - Cualitativa y Redacción de la Tesis*.
- Navarro, R., Rego, B., & García, M. (2018). Incidencia de los juegos cooperativos en el autoconcepto físico de escolares de educación primaria. *Nuevas Tendencias En Educación Física, Deporte y Recreación*, 34(3), 14-18. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6736342>
- Odom, S., McConnell, R., & McEvoy, A. (2016). Strategies for promoting the social communicative competence of young children with specific language impairment. In. In *Social competence of young children with disabilities*.
- Organización de Estados Iberoamericanos. (2017). *El juego en el nivel inicial. Propuestas de enseñanza*. <https://oei.int/colecciones/el-juego-en-el-nivel-inicial-propuestas-de-ensenanza>
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. [UNESCO]. (2017). *El juego correo de la Unesco*. https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000088610_spa
- Orr, E., & Geva, R. (2015). Symbolic play and language development. *Infant Behavior and Development*, 38(1), 147–161. <https://doi.org/10.1016/j.infbeh.2015.01.002>
- Piaget, J. (1923). *The Language and Thought of the Child* (1st Editio). Harcourt, Brace & Company.
- Piaget, J. (1945). *La formation du symbole chez l'enfant imitation, jeu et rêve, image et représentation*. Delachaux et Niestlé. <http://www.fondationjeanpiaget.ch>
- Piaget, J. (1962). *Play, dreams and imitation in childhood*. Norton. https://www.google.com.br/books/edition/Play_Dreams_and_Imitation_in_Childhood/C71APgAACAAJ?hl=pt-BR
- Prabavathi, R., & Nagasubramani, P. (2018). Effective oral and written communication. *Journal of Applied and Advanced Research*, 3(1). doi: <https://doi.org/10.21839/jaar.2018.v3iS1.164>

- Puaquiza Rea, M. A. (2017). El juego simbólico en el desarrollo del lenguaje en niños/as de 3 a 4 años del centro de desarrollo infantil LEMCIS plus, de la ciudad de Ambato [Universidad Técnica de Ambato]. In *Repositorio UTA*. <https://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/25679>
- Quinn, S., Donnelly, S., & Kidd, E. (2018). The relationship between symbolic play and language acquisition: A meta-analytic review. *Developmental Review*, 49(1), 121–135. <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S027322971730045X>
- Rios, M. (2019). *Expresión oral y comprensión de textos en los niños y niñas del aula de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 168 –Tarapoto, periodo 2017* [Tesis de maestría, Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle]. <https://repositorio.une.edu.pe/handle/UNE/4160>
- Rosas, C., Andrade, E., Cárdenas, A., & Sommerhoff, J. (2021). Premisas para la enseñanza de la expresión oral en Chile. *Estudios Pedagógicos (Valdivia)*, 47(1). https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?pid=S0718-07052021000100251&script=sci_arttext&tIng=n#fn10
- Sánchez, J., Casillo, S., & Hernández, B. (2020). El juego como representación del signo en niños y niñas preescolares: un enfoque sociocultural. *Revista Educación*, 44(2).
- Solís Llerena, M. L. (2018). *El juego y el concepto de género en los niños y niñas de educación inicial de la Unidad Educativa González Suárez* [Universidad Técnica de Ambato]. <https://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/27401>
- Stahmer, A., Schreibman, L., & Powell, N. (2016). Social Validation of Symbolic Play Training for Children with Autism. *Journal of Early and Intensive Behavior Intervention*, 3(2), 196–210. <https://eric.ed.gov/?q=symbolic+play&pg=3&id=EJ843638>
- Stein, A., & Migdalek, M. J. (2017). La construcción del “mundo de ficción” y de la trama narrativa en situaciones de juego simbólico en el hogar. *Actualidades En Psicología*, 31(122), 1. <https://doi.org/10.15517/ap.v31i122.22707>
- Tacón Sánchez, G. del C. (2019). *Efectividad del juego simbólico para promover el desempeño ocupacional de los niños con sintomatología neurológica*. 94.
- Valle, R. (2020). *Taller de juegos simbólicos para desarrollar la autonomía en los niños de 5 años de la I.E. 10153 - Virgen de la Medalla Milagrosa de Motupe*

– *Región Lambayeque, 2018* [Tesis de maestría, Universidad Pedro Ruíz Gallo].

[https://repositorio.unprg.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12893/8086/BC-4476 VALLE RONDOY.pdf?sequence=3&isAllowed=y](https://repositorio.unprg.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12893/8086/BC-4476%20VALLE%20RONDOY.pdf?sequence=3&isAllowed=y)

Viciano, V., Conde, J., & Conde, J. (2002). El juego como vehículo para la adquisición de los aprendizajes. In *Revista de ciencias de la educación* (Issue 18, pp. 91–106). <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=758544&info=resumen&idoma=SPA>

Vygotsky, Lev. (1934). *Thought and language*.

Vygotsky, LS. (1982). *Obras escogidas: problemas de psicología geral*. Gráficas Rogar.

Yuhariati, L., & Yuriansa, M. (2018). Patterns playing for early childhood Education: Mathematics Learning for early childhood Education. *Journal of Physics: Conferences Series*, 1088(1), 27–28. <https://iopscience.iop.org/article/10.1088/1742-6596/1088/1/012099/meta%0A%0A>

Zarate, A. (2017). *El juego simbólico y la construcción del sujeto, sobre la relación adulto-niño*. <https://reunir.unir.net/bitstream/handle/bofarull.sanz.pdf>

ANEXOS

Anexo 1: Matriz de consistencia

MATRIZ DE CONSISTENCIA							
Título: Juego simbólico en el lenguaje oral en estudiantes de 5 años en una institución educativa pública, Callao 2021							
Autor: Casallo Trauco, Gisella							
Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables e Indicadores				
<p>Problema General ¿Cuál es la influencia del juego simbólico en el lenguaje oral en estudiantes de 5 años de una institución educativa pública del Callao, 2021?</p> <p>Problema Específicos ¿Cuál es la influencia del juego simbólico en la forma del lenguaje oral en estudiantes de 5 años de una institución educativa</p>	<p>Objetivo General Determinar la influencia del juego simbólico en el lenguaje oral en estudiantes de 5 años de una institución educativa pública del Callao, 2021.</p> <p>Objetivos Específicos Determinar la influencia del juego simbólico en la forma del lenguaje oral en estudiantes de 5 años de una institución educativa</p>	<p>Hipótesis General El juego simbólico influye significativamente en el lenguaje oral de los estudiantes de 5 años de una institución educativa pública del Callao, 2021.</p> <p>Hipótesis Específicas El juego simbólico influye significativamente en la forma del lenguaje oral de los estudiantes de 5 años de una institución educativa pública del Callao, 2021.</p>	Variable 1: Juego Simbólico				
			Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de Medición	Niveles y Rangos
			Descentración	Comparte roles con agentes pasivos y activos en el juego	1,2,3,4,5,6	Ordinal	Logro En proceso En inicio
			Sustitución	Sustituye usos convencionales y creativamente les asigna un nuevo significado	7,8,9,10,11		
Integración	Integra conocimiento y acciones de diversa índole	12,13,14,15,16					
	Organiza el juego en función						

pública del Callao, 2021?	pública del Callao, 2021.		Planificación	a los materiales y participantes	17,18,19,20			
¿Cuál es la influencia del juego simbólico en el uso del lenguaje oral en estudiantes de 5 años de una institución educativa pública del Callao, 2021?	Determinar la influencia del juego en el uso del lenguaje oral en estudiantes de 5 años de una institución educativa pública del Callao, 2021.	El juego simbólico influye significativamente en el uso del lenguaje oral en estudiantes de 5 años de una institución educativa pública del Callao, 2021.	Variable 2: Lenguaje Oral					
¿Cuál es la influencia del juego simbólico en el contenido del lenguaje oral en estudiantes de 5 años de una institución educativa pública del Callao, 2021?	Determinar la influencia del juego simbólico en el contenido del lenguaje oral en estudiantes de 5 años de una institución educativa pública del Callao, 2021.	El juego simbólico influye significativamente en el contenido del lenguaje oral en estudiantes de 5 años de una institución educativa pública del Callao, 2021.	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de Medición	Niveles y Rangos	
			Forma	- Fonología - Morfología	1,2 3,4	Ordinal	Logrado En proceso En inicio	
			Contenido	- Categorías - Acciones - Partes del cuerpo - Ordenes sencillas - Definición por uso	5 6 7 8 9,10			
				- Expresión espontánea ante una imagen	11,12			
			Uso	- Expresión espontánea durante una experiencia de aprendizaje	13,14			

Anexo 2: Instrumentos de recolección de datos

Variable: JUEGO SIMBÓLICO

Dimensiones	Indicadores	Ítems	Niveles o rangos
Descen- tración	Comparte roles con agentes pasivos y activos en el juego	Asume acciones simbólicas sobre su cuerpo: come de un plato vacío.	Logrado
		Realiza acciones simbólicas sobre un agente pasivo: da de comer a una muñeca.	
		Es capaz de escenificar diferentes personajes de manera creativa.	
		Realiza acciones sobre un agente activo: Le pone al muñeco una taza en la mano, en vez de darle de beber directamente.	
		Incluye a otras personas en el juego, teniéndoles en cuenta.	
		Indica roles o funciones a sus compañeros de juego.	
Sustitución	Sustituye usos convencionales y creativamente les asigna un nuevo significado	Emplea objetos reales (celular, peine) en acciones simbólicas.	Logrado
		Sustituye objetos indefinidos o ambiguos por otro con el que comparte alguna característica ejemplo: palo como cuchara.	En proceso
		Fomenta la creatividad para representaciones imaginarias.	En inicio
		Da significado a las acciones imaginarias de sus compañeros.	(escala ordinal)
		Sustituye un objeto con una función muy precisa (cuchara) por otro con una función distinta (peine).	
Integración	Integra conocimiento y acciones de diversa índole	Repite la misma acción con diferentes agentes o materiales: da de comer a la muñeca, a su madre y al oso de peluche.	
		Representa experiencias diarias: juega a la mamá, al doctor.	
		Realiza acciones, siguiendo una combinación de secuencias, ejemplo, levantarse, 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.	

Planificación	Organiza el juego en función a los materiales y participantes	El juego que realiza corresponde con la planificación que expresa por adelantado.	
		Es capaz de organizar los materiales que utilizara 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.	

Fuente: Adaptado (Mejía, 2019)

Variable: LENGUAJE ORAL

Dimensiones	Indicadores	Ítems	Niveles o rangos
Forma	Fonología	Pronuncia el sonido de los fonemas correctamente	Logro En proceso En inicio (escala ordinal)
		Nombra imágenes relacionándolos con sus respectivo fonema	
	Morfología	Repite adecuadamente una frase	
		Se expresa espontáneamente describiendo a partir de un estímulo visual	
Contenido	Categorías	Agrupar por categorías: por colores	
	Acciones	Identifica acciones básicas que observa en una imagen	
	Partes del cuerpo	Señala y nombra partes de su cuerpo	
	Ordenes sencillas	Comprende y ejecuta órdenes sencillas: nociones espaciales	
	Definición por uso	Reconoce objetos por su uso (nivel comprensivo)	
		Expresa las funciones de las partes del cuerpo (nivel expresivo)	
Uso	Expresión espontánea ante una imagen	Describe espontáneamente lo que observa en una imagen	
		Narra espontáneamente una historia a partir de una imagen	
	Expresión espontánea durante una experiencia de aprendizaje	Se expresa espontáneamente durante una actividad manipulativa: rompecabezas	
		Responde espontáneamente preguntas durante una conversación	

Fuente: Adaptado (Aguinaga et al., 2004)

Anexo 3: Certificados de Validación de Instrumentos



CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE JUEGO SIMBÓLICO

N°	DIMENSIONES / Items	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
DIMENSIÓN DESCENTRACIÓN								
1	Asume acciones simbólicas sobre su cuerpo: come de un plato vacío.	x		x		x		
2	Realiza acciones simbólicas sobre un agente pasivo: da de comer a una muñeca.	x		x		x		
3	Es capaz de escenificar diferentes personajes de manera creativa.	x		x		x		
4	Realiza acciones sobre un agente activo: Le pone al muñeco una taza en la mano, en vez de darle de beber directamente.	x		x		x		
5	Incluye a otras personas en el juego, teniéndoles en cuenta.	x		x		x		
6	Indica roles o funciones a sus compañeros de juego.	x		x		x		
DIMENSIÓN SUSTITUCIÓN								
7	Emplea objetos reales (celular, peine) en acciones simbólicas.	x		x		x		
8	Sustituye objetos indefinidos o ambiguos por otro con el que comparte alguna característica ejemplo: palo como cuchara.	x		x		x		
9	Fomenta la creatividad para representaciones imaginarias.	x		x		x		
10	Da significado a las acciones imaginarias de sus compañeros.	x		x		x		
11	Sustituye un objeto con una función muy precisa (cuchara) por otros con una función distinta (peine).	x		x		x		
DIMENSIÓN INTEGRACIÓN								
12	Repite la misma acción con diferentes agentes o materiales: da de comer a la muñeca, a su madre y al oso de peluche.	x		x		x		
13	Representa experiencias diarias: juega a la mamá, al doctor.	x		x		x		
14	Realiza acciones, siguiendo una combinación de secuencias, ejemplo, levantarse, cambiarse, comer, etc.	x		x		x		
15	Reconoce las acciones que sus compañeros interpretan dándole un significado y secuencia.	x		x		x		
16	Realiza una interpretación más completa indicando la finalidad de la acción.	x		x		x		
DIMENSIÓN PLANIFICACIÓN								
17	El juego que realiza corresponde con la planificación que expresa por adelantado.	x		x		x		
18	Es capaz de organizar los materiales que utilizara antes del juego.	x		x		x		
19	Comparte y valora las diferentes formas de juego con sus compañeros.	x		x		x		
20	Es capaz de preparar la acción que realizará y los objetos que utilizará durante la escenificación del juego.	x		x		x		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): SI HAY SUFICIENCIA _____

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

Apellidos y nombres del juez validador. ~~Dr/~~ Mg: Dr. Noel Alcas Zapata

DNI: 06167282

Especialidad del validador: Metodólogo

Lima, 22 De octubre del 2021

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

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

³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.

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



Dr. Noel Alcas Zapata

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE LENGUAJE ORAL

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSION FORMA							
1	Pronuncia el sonido de los fonemas correctamente	x		x		x		
2	Nombra imágenes con sus respectivo fonema	x		x		x		
3	Repite adecuadamente una frase	x		x		x		
4	Se expresa verbal y espontáneamente describiendo a partir de un estímulo visual	x		x		x		
	DIMENSIÓN CONTENIDO	Si	No	Si	No	Si	No	
5	Agrupar por categorías: colores	x		x		x		
6	Identifica acciones básicas que observa en una imagen	x		x		x		
7	Señala partes de su cuerpo	x		x		x		
8	Comprende y ejecuta órdenes sencillas: nociones espaciales	x		x		x		
9	Reconoce objetos por su uso (nivel comprensivo)	x		x		x		
10	Expresa las funciones de las partes del cuerpo (nivel expresivo)	x		x		x		
	DIMENSIÓN USO	Si	No	Si	No	Si	No	
11	Describe espontáneamente lo que observa en una imagen	x		x		x		
12	Narra espontáneamente una historia a partir de una imagen	x		x		x		
13	Se expresa espontáneamente durante una actividad manipulativa: rompecabezas	x		x		x		
14	Responde espontáneamente preguntas durante una conversación	x		x		x		

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE JUEGO SIMBÓLICO

Nº	DIMENSIONES / items	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSION DESCENTRACION							
1	Asume acciones simbólicas sobre su cuerpo: come de un plato vacío.	x		x		x		
2	Realiza acciones simbólicas sobre un agente pasivo: da de comer a una muñeca.	x		x		x		
3	Es capaz de escenificar diferentes personajes de manera creativa.	x		x		x		
4	Realiza acciones sobre un agente activo: Le pone al muñeco una taza en la mano, en vez de darle de beber directamente.	x		x		x		
5	Incluye a otras personas en el juego, teniéndoles en cuenta.	x		x		x		
6	Indica roles o funciones a sus compañeros de juego.	x		x		x		
	DIMENSIÓN SUSTITUCIÓN	Si	No	Si	No	Si	No	
7	Emplea objetos reales (celular, peine) en acciones simbólicas.	x		x		x		
8	Sustituye objetos indefinidos o ambiguos por otro con el que comparte alguna característica ejemplo: palo como cuchara.	x		x		x		
9	Fomenta la creatividad para representaciones imaginarias.	x		x		x		
10	Da significado a las acciones imaginarias de sus compañeros.	x		x		x		
11	Sustituye un objeto con una función muy precisa (cuchara) por otros con una función distinta (peine).	x		x		x		
	DIMENSIÓN INTEGRACIÓN	Si	No	Si	No	Si	No	
12	Repite la misma acción con diferentes agentes o materiales: da de comer a la muñeca, a su madre y al oso de peluche.	x		x		x		
13	Representa experiencias diarias: juega a la mamá, al doctor.	x		x		x		
14	Realiza acciones, siguiendo una combinación de secuencias, ejemplo, levantarse, cambiarse, comer, etc.	x		x		x		
15	Reconoce las acciones que sus compañeros interpretan dándole un significado y secuencia.	x		x		x		
16	Realiza una interpretación más completa indicando la finalidad de la acción.	x		x		x		
	DIMENSIÓN PLANIFICACIÓN	Si	No	Si	No	Si	No	
17	El juego que realiza corresponde con la planificación que expresa por adelantado.	x		x		x		
18	Es capaz de organizar los materiales que utilizara antes del juego.	x		x		x		
19	Comparte y valora las diferentes formas de juego con sus compañeros.	x		x		x		
20	Es capaz de preparar la acción que realizará y los objetos que utilizará durante la escenificación del juego.	x		x		x		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): SI HAY SUFICIENCIA _____

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

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg: Mg. Martha Mariella del Pilar Guevara Zuloeta de Gonzales

DNI: 40335900

Especialidad del validador: Magister en Psicopedagogía de la infancia

Lima, 24 De octubre del 2021

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

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

³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.

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



Mg. Martha Mariella del Pilar Guevara Zuloeta de
Gonzales

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE LENGUAJE ORAL

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
DIMENSION FORMA								
1	Pronuncia el sonido de los fonemas correctamente	x		x		x		
2	Nombra imágenes con sus respectivo fonema	x		x		x		
3	Repite adecuadamente una frase	x		x		x		
4	Se expresa verbal y espontáneamente describiendo a partir de un estímulo visual	x		x		x		
DIMENSIÓN CONTENIDO								
5	Agrupar por categorías: colores	x		x		x		
6	Identifica acciones básicas que observa en una imagen	x		x		x		
7	Señala partes de su cuerpo	x		x		x		
8	Comprende y ejecuta órdenes sencillas: nociones espaciales	x		x		x		
9	Reconoce objetos por su uso (nivel comprensivo)	x		x		x		
10	Expresa las funciones de las partes del cuerpo (nivel expresivo)	x		x		x		
DIMENSIÓN USO								
11	Describe espontáneamente lo que observa en una imagen	x		x		x		
12	Narra espontáneamente una historia a partir de una imagen	x		x		x		
13	Se expresa espontáneamente durante una actividad manipulativa: rompecabezas	x		x		x		
14	Responde espontáneamente preguntas durante una conversación	x		x		x		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): SI HAY SUFICIENCIA _____

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

Apellidos y nombres del juez validador. ~~Dr/~~ Mg: Mg. Martha Mariella del Pilar Guevara Zuloeta de Gonzales

DNI: 40335900 Especialidad del validador: Magister en Psicopedagogía de la infancia

Lima, 24 De octubre del 2021

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

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



Mg. Martha Mariella del Pilar Guevara Zuloeta de Gonzales

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE JUEGO SIMBÓLICO

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSION DESCENTRACION							
1	Asume acciones simbólicas sobre su cuerpo: come de un plato vacío.	x		x		x		
2	Realiza acciones simbólicas sobre un agente pasivo: da de comer a una muñeca.	x		x		x		
3	Es capaz de escenificar diferentes personajes de manera creativa.	x		x		x		
4	Realiza acciones sobre un agente activo: Le pone al muñeco una taza en la mano, en vez de darle de beber directamente.	x		x		x		
5	Incluye a otras personas en el juego, teniéndoles en cuenta.	x		x		x		
6	Indica roles o funciones a sus compañeros de juego.	x		x		x		
	DIMENSIÓN SUSTITUCIÓN	Si	No	Si	No	Si	No	
7	Emplea objetos reales (celular, peine) en acciones simbólicas.	x		x		x		
8	Sustituye objetos indefinidos o ambiguos por otro con el que comparte alguna característica ejemplo: palo como cuchara.	x		x		x		
9	Fomenta la creatividad para representaciones imaginarias.	x		x		x		
10	Da significado a las acciones imaginarias de sus compañeros.	x		x		x		
11	Sustituye un objeto con una función muy precisa (cuchara) por otros con una función distinta (peine).	x		x		x		
	DIMENSIÓN INTEGRACIÓN	Si	No	Si	No	Si	No	
12	Repite la misma acción con diferentes agentes o materiales: da de comer a la muñeca, a su madre y al oso de peluche.	x		x		x		
13	Representa experiencias diarias: juega a la mamá, al doctor.	x		x		x		
14	Realiza acciones, siguiendo una combinación de secuencias, ejemplo, levantarse, cambiarse, comer, etc.	x		x		x		
15	Reconoce las acciones que sus compañeros interpretan dándole un significado y secuencia.	x		x		x		
16	Realiza una interpretación más completa indicando la finalidad de la acción.	x		x		x		
	DIMENSIÓN PLANIFICACIÓN	Si	No	Si	No	Si	No	
17	El juego que realiza corresponde con la planificación que expresa por adelantado.	x		x		x		
18	Es capaz de organizar los materiales que utilizara antes del juego.	x		x		x		
19	Comparte y valora las diferentes formas de juego con sus compañeros.	x		x		x		
20	Es capaz de preparar la acción que realizará y los objetos que utilizará durante la escenificación del juego.	x		x		x		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): SI HAY SUFICIENCIA _____

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

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg: Mg. María Carmen Rosa Ipanaque Moreno DNI: 25621593

Especialidad del validador: Magister en Psicopedagogía Infantil

Lima, 25 De octubre del 2021

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

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

³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.

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

A handwritten signature in black ink, reading "Carmen Ipanaque Moreno", written over a horizontal dashed line.

Mg. María Carmen Rosa Ipanaque Moreno

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE LENGUAJE ORAL

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSION FORMA							
1	Pronuncia el sonido de los fonemas correctamente	x		x		x		
2	Nombra imágenes con sus respectivo fonema	x		x		x		
3	Repite adecuadamente una frase	x		x		x		
4	Se expresa verbal y espontáneamente describiendo a partir de un estímulo visual	x		x		x		
	DIMENSIÓN CONTENIDO	Si	No	Si	No	Si	No	
5	Agrupar por categorías: colores	x		x		x		
6	Identifica acciones básicas que observa en una imagen	x		x		x		
7	Señala partes de su cuerpo	x		x		x		
8	Comprende y ejecuta órdenes sencillas: nociones espaciales	x		x		x		
9	Reconoce objetos por su uso (nivel comprensivo)	x		x		x		
10	Expresa las funciones de las partes del cuerpo (nivel expresivo)	x		x		x		
	DIMENSIÓN USO	Si	No	Si	No	Si	No	
11	Describe espontáneamente lo que observa en una imagen	x		x		x		
12	Narra espontáneamente una historia a partir de una imagen	x		x		x		
13	Se expresa espontáneamente durante una actividad manipulativa: rompecabezas	x		x		x		
14	Responde espontáneamente preguntas durante una conversación	x		x		x		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): SI HAY SUFICIENCIA _____

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

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg: Mg. María Carmen Rosa Ipanaque Moreno DNI: 25621593

Especialidad del validador: Magister en Psicopedagogía Infantil

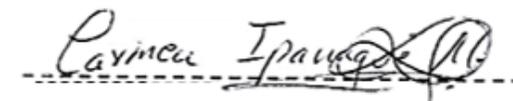
Lima, 25 De octubre del 2021

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

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

³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.

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

A handwritten signature in black ink, reading "Carmen Ipanaque Moreno", written over a horizontal dashed line.

Mg. María Carmen Rosa Ipanaque Moreno

PRUEBA PILOTO

Confiabilidad del instrumento

Para determinar el nivel de confiabilidad del instrumento de medición se aplicará el coeficiente alfa de Cronbach, que es utilizada para escala politómica, cuya fórmula utilizada es:

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

Confiabilidad	
Magnitud	Rango
Muy fuerte	0,90 a 1,00
Fuerte	0,71 a 0,89
Moderada	0,50 a 0,70
Baja	0,01 a 0,49
No es confiable	0,00

Fuente: Hernández, Fernández y Baptista (2014)

Dónde:

K: Número de ítems

S_i^2 : Sumatoria de varianzas de los ítems

S_T^2 : Varianza de la suma de los ítems

α : Coeficiente alfa de Cronbach.

Variable	Nº de Ítems	Alfa de Cronbach	Confiabilidad
Juego simbólico	20	0.906	Muy Fuerte
Lenguaje Oral	14	0,930	Muy Fuerte

Fuente: Elaboración propia

En la prueba piloto, el coeficiente alfa de Cronbach para la variable Juego simbólico fue 0.906, significa que el instrumento tiene una fuerte confiabilidad. Se recomienda el uso de dicho instrumento para recoger información con respecto a la variable de estudio.

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	Alfa de Cronbach basada en elementos estandarizados	N de elementos
,906	,906	20

Estadísticas de total de elemento

	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Correlación múltiple al cuadrado	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
VAR00001	29,9000	46,411	,300	.	,908
VAR00002	29,7000	47,589	,187	.	,910
VAR00003	30,0000	46,105	,408	.	,905
VAR00004	30,2000	48,589	,037	.	,914
VAR00005	30,0000	45,684	,328	.	,908
VAR00006	29,8000	44,905	,648	.	,900
VAR00007	29,8000	46,695	,357	.	,906
VAR00008	29,9500	45,839	,367	.	,906
VAR00009	29,9500	43,103	,723	.	,897
VAR00010	30,0000	41,368	,832	.	,893
VAR00011	29,9500	43,524	,667	.	,898
VAR00012	29,9000	43,042	,740	.	,896
VAR00013	29,7000	45,484	,643	.	,900
VAR00014	29,9000	42,305	,841	.	,894
VAR00015	30,0500	42,997	,737	.	,896
VAR00016	30,0500	42,892	,650	.	,899
VAR00017	30,2000	42,800	,696	.	,897
VAR00018	29,8500	44,029	,531	.	,902
VAR00019	29,7500	45,882	,520	.	,902
VAR00020	29,8500	43,397	,707	.	,897

En la prueba piloto, el coeficiente alfa de Cronbach para la variable Lenguaje Oral fue 0,930, significa que el instrumento tiene muy fuerte confiabilidad. Se recomienda el uso de dicho instrumento para recoger información con respecto a la variable de estudio.

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	Alfa de Cronbach basada en elementos estandarizados	N de elementos
,930	,928	14

Estadísticas de total de elemento

	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Correlación múltiple al cuadrado	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
VAR00001	21,70	26,537	,785	.	,921
VAR00002	21,60	26,884	,846	.	,919
VAR00003	21,65	26,239	,829	.	,920
VAR00004	21,55	29,629	,489	.	,930
VAR00005	21,45	27,945	,602	.	,928
VAR00006	21,40	28,147	,703	.	,924
VAR00007	21,35	28,661	,646	.	,926
VAR00008	21,45	30,471	,359	.	,933
VAR00009	21,50	29,105	,608	.	,927
VAR00010	21,35	29,924	,549	.	,929
VAR00011	21,45	27,524	,785	.	,921
VAR00012	21,55	27,524	,745	.	,923
VAR00013	21,40	29,411	,612	.	,927
VAR00014	21,55	27,103	,818	.	,920

51	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
52	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
53	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
54	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
55	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
56	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
57	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
58	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
59	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
60	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
61	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
62	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
63	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
64	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
65	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
66	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
67	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
68	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
69	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
70	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
71	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
72	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
73	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
74	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
75	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
76	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
77	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
78	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
79	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
80	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1

Tabla 8 *Baremos de la variable juego simbólico*

Variable y dimensiones	Nivel y puntuación		
	En inicio	En proceso	Logrado
Juego Simbólico	<=19	20-35	>=36
Dimensión Descentración	<=5	6-10	>=11
Dimensión Sustitución	<=4	5-9	>=10
Dimensión Integración	<=4	5-9	>=10
Dimensión Planificación	<=3	4-7	>=8

51	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
52	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
53	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
54	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
55	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
56	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
57	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
58	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
59	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
60	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
61	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
62	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
63	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
64	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
65	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
66	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
67	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
68	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
69	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
70	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
71	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
72	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
73	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
74	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
75	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
76	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
77	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
78	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
79	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
80	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1

Tabla 9 *Baremos de la variable lenguaje oral*

Variable y dimensiones	Nivel y puntuación		
	En inicio	En proceso	Logrado
Lenguaje oral	<=13	14-26	>=27
Dimensión forma	<=3	4-7	>=8
Dimensión uso	<=5	6-11	>=12
Dimensión contenido	<=3	4-7	>=8

Anexo 5: Tablas de operacionalización

Tabla 1

Operacionalización de variable Juego simbólico

Variable de estudio	Definición conceptual	Definición operacional				
		Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición	Niveles y rango
Juego simbólico	Capacidad o habilidad por la que los niños expresan sus vivencias de manera espontánea, aportando a su desarrollo psicológico, contribuyendo a su creatividad y el actuar con su entorno (Guerra, 2010)	Descentración	Comparte roles con agentes pasivos y activos en el juego	1,2,3,4,5,6	Ordinal	Logro En proceso En inicio
		Sustitución	Sustituye usos convencionales y creativamente les asigna un nuevo significado	7,8,9,10,11		
		Integración	Integra conocimiento y acciones de diversa índole	12,13,14,15,16		
		Planificación	Organiza el juego en función a los materiales y participantes	17,18,19,20		

Fuente: (Guerra, 2010) - Adaptado (Mejía, 2019)

Tabla 2*Operacionalización de variable Lenguaje oral*

Variable de estudio	Definición conceptual	Definición operacional				
		Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición	Niveles y rango
Lenguaje oral	Como medio de comunicación es el más utilizado en uso, contenido y forma, además de promover la expresión y comprensión de ideas, pensamientos y sentimientos producidos en un contexto determinado (Aguinaga et al., 2004)	Forma	- Fonología - Morfología	1,2 3,4	Ordinal	Logro En proceso En inicio
		Contenido	- Categorías - Acciones - Partes del cuerpo - Ordenes sencillas - Definición por uso	5 6 7 8 9,10		
		Uso	- Expresión espontánea ante una imagen - Expresión espontánea durante una experiencia de aprendizaje	13,14		

Fuente: Adaptado (Aguinaga et al., 2004)