



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

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

**Juego representativo y expresión oral en niños de 3 años de una
institución educativa estatal, Lima, 2022**

AUTORA:

Garagatti Naveros, Grimanessa Yamira (orcid.org/0000-0003-1850-9967)

ASESOR:

Dr. Flores Morales, Jorge Alberto (orcid.org/0000-0002-3678-5511)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Evaluación y aprendizaje

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

Apoyo a la reducción de brechas y carencias en la educación en todos sus niveles

LIMA-PERÚ

2022

Dedicatoria

Esta investigación está dedicada a mi madre, que hace unos años partió y desde el cielo sigue guiando mis pasos. Fue y será siempre la fortaleza que necesito para cumplir mis metas con éxito.

Agradecimiento

Agradezco a Dios por permitirme disfrutar día a día de la vida y enfrentar los retos que se me presentan. Además, por poner en mi camino personas maravillosas que siempre me brindan su apoyo y cariño.

Índice de contenidos

	Pág.
Carátula	i
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Índice de contenidos	iv
Índice de tablas	v
Índice de figuras	vi
Resumen	vii
Abstract	viii
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	4
III. METODOLOGÍA	12
3.1. Tipo y diseño de investigación	12
3.2. Variable y operacionalización	13
3.3. Población, muestra y muestreo	14
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	15
3.5. Procedimiento	15
3.6. Método de análisis de datos	16
3.7. Aspectos éticos	16
IV. RESULTADOS	17
V. DISCUSIÓN	21
VI. CONCLUSIONES	25
VII. RECOMENDACIONES	26
REFERENCIAS	27
ANEXOS	36

Índice de tablas

	Pág.
Tabla 1 Confiabilidad del instrumento juego representativo	17
Tabla 2 Confiabilidad del instrumento expresión oral	17
Tabla 3 Prueba de normalidad	18
Tabla 4 Correlación entre el juego representativo y expresión oral	19
Tabla 5 Correlación entre el juego representativo y las dimensiones de la expresión oral	20
Tabla 6 Correlación ítem-test del instrumento juego representativo	49
Tabla 7 Correlación ítem-test del instrumento expresión oral	50
Tabla 8 Confiabilidad del instrumento juego representativo	51
Tabla 9 Confiabilidad del instrumento expresión oral	51
Tabla 10 Correlación ítem-test del instrumento de prueba piloto del juego representativo	52
Tabla 11 Correlación ítem-test del instrumento de prueba piloto de la expresión oral	53
Tabla 12 Confiabilidad del instrumento juego representativo	54
Tabla 13 Confiabilidad del instrumento expresión oral	54
Tabla 14 Nivel de valoración del juego representativo	57
Tabla 15 Nivel de valoración de la dimensión representación del juego representativo	57
Tabla 16 Nivel de valoración de la dimensión imaginación del juego representativo	58
Tabla 17 Nivel de valoración de la dimensión experiencias previas del juego representativo	59
Tabla 18 Nivel de valoración de la expresión oral	59
Tabla 19 Nivel de valoración de la dimensión vocabulario de la expresión oral	60
Tabla 20 Nivel de valoración de la dimensión comprensión de la expresión oral	61
Tabla 21 Nivel de valoración de la dimensión categoría sintáctica de la expresión oral	61
Tabla 22 Nivel de valoración de la dimensión factores influyentes de la expresión oral	62

Índice de figuras

	Pág.
Figura 1 Nivel de valoración del juego representativo	57
Figura 2 Nivel de valoración de la dimensión representación juego 58	58
Figura 3 Nivel de valoración de la dimensión imaginación juego representativo	58
Figura 4 Nivel de valoración de la dimensión experiencias previas juego representativo	59
Figura 5 Nivel de valoración de la expresión oral	60
Figura 6 Nivel de valoración de la dimensión vocabulario de la expresión oral	60
Figura 7 Nivel de valoración de la dimensión comprensión de la expresión oral	61
Figura 8 Nivel de valoración de la dimensión categoría sintáctica de la expresión oral	62
Figura 9 Nivel de valoración de la dimensión factores influyentes de la expresión oral	62

Resumen

La presente investigación tuvo como objetivo determinar la relación entre juego representativo y expresión oral en niños de 3 años de una Institución Educativa Estatal, Lima, 2022. Responde a un tipo de metodología de enfoque cuantitativo, diseño no experimental, corte transversal, de tipo básico y de nivel descriptivo correlacional. La muestra estuvo conformada por 90 niños de 3 años. Se utilizó la técnica de la encuesta, con la aplicación de instrumentos que fueron sometidos a criterio de jueces expertos para determinar la validez de contenido de los cuestionarios de aplicación; del mismo modo, los instrumentos mostrados fiabilidad de en el juego representativo de ,868 y en la expresión oral de ,980. En base a los resultados, se determinó una correlación positiva moderada de Rho de Spearman de ($r= ,490$) y una significancia bilateral equivalente a ,000, lo cual permite aceptar la hipótesis alterna. Concluyendo que, existe relación entre juego representativo y expresión oral en niños de 3 años de una Institución Educativa Estatal, Lima, 2022.

Palabra clave: Juego, representación, expresión, educación

Abstract

The objective of this research was to determine the relationship between representative play and oral expression in 3-year-old children of a State Educational Institution, Lima, 2022. It responds to a type of methodology of quantitative approach, non-experimental design, cross-sectional, basic type. and correlational descriptive level. The sample consisted of 90 3-year-old children. The survey technique was used, with the application of instruments that were submitted to the criteria of expert judges to determine the content validity of the application questionnaires; Similarly, the instruments showed reliability of in the representative game of .868 and in the oral expression of .980. Based on the results, a moderate positive correlation of Spearman's Rho was determined ($r = .490$) and a bilateral significance equivalent to .000, which allows accepting the alternative hypothesis. Concluding that there is a relationship between representative play and oral expression in 3-year-old children from a State Educational Institution, Lima, 2022.

Keywords: Game, representation, expression, education

I. INTRODUCCIÓN

Si bien es cierto, en el periodo de pandemia y la decisión del aislamiento social a inicio del año 2020 dio a lugar a que toda persona fue privatizada de su libertad; en consecuencia, tomándose la decisión general del cierre de las universidades, el cierre de los trabajos presenciales, y sobre todo el cierre de las instituciones educativas. En tal sentido, viéndose afectado aquellos niños de las primeras edades por el cierre de los centros educativos a nivel inicial. Es necesario resaltar que, Meneses (2021) indica, la pandemia dejó persistencias de brechas digitales, dejando de lado a niños de bajos recursos económicos, en necesidades de aspectos de obligación de alguna herramienta tecnológica para la clase; también, la pandemia dejó un impacto en nuestras vidas, reevaluando la forma de cómo comemos y consumimos alimentos, e incluso la manera de relacionarse con el entorno.

Además, la Organización Mundial de la Salud "OMS" (2019) reportó que los niños de 5 a 3 años crezcan sanos, deben pasar menos tiempo sentados, sujetos en asientos o carritos, mirando una pantalla de tv, dormir mejor y jugar activamente más. Al mismo tiempo, en un informe por las Organización de las Naciones Unidas "ONU" (2021) acerca de la población infantil olvidaron escribir y leer durante la pandemia reportaron que la generación pérdida de mil millones de menores de edad en todo el mundo estuvieron en peligro de pérdida de la formación del aprendizaje a causa interrumpida de los colegios en tiempo de pandemia por COVID-19. No obstante, La ONU (2021) dieron a conocer que los niños han presentado dificultades para leer, donde más de 86 millones de niños quedaron por debajo de un nivel promedio de competencia lectora a causa de los cierres de centros educativos debido al aislamiento social que dejó la pandemia.

Por otro lado en China, el retraso del lenguaje es un problema de desarrollo común en los niños, que se refiere al desarrollo del lenguaje que sigue la secuencia de desarrollo normal, su incidencia es de alrededor del 15 %, y los niños de 18 a 35 meses con solo retrasos en el lenguaje se definieron como "hablantes tardíos"; los niños de 2 a 3 años con un vocabulario de menos de 30 palabras a los 24 meses y menos de 3/5 expresiones estructurales a los 30 meses para niños/niñas se consideran retrasados en el desarrollo del lenguaje (Zhao et al., 2022). Dicho de

otra manera, los niños pueden tener problemas para comprender el lenguaje oral, debido a otras razones; por ejemplo, un nivel socioeconómico bajo, se asocia con habilidades lingüísticas deficientes; es decir, los niños con dificultades menos severas no necesariamente califican para un diagnóstico, aunque aún pueden requerir apoyo en lenguaje y aprendizaje (Tarvainen et al., 2020). Sin embargo, existe la posibilidad de que estos problemas sean temporales, si un niño parece escuchar, entender y seguir instrucciones a pesar de no hablar mucho y no hay otros signos de retraso en el desarrollo, es posible que simplemente esté en su propia línea de tiempo; de hecho, uno de cada cinco niños aprende a hablar y a usar una mayor variedad de palabras más tarde que otros niños de su edad (Marrón, 2020).

En un reporte en España, en tiempo de pandemia, Cifuentes (2020) dio a conocer que cuando los niños pasaban más tiempo fuera de la escuela son menos activos; los niños pasaban más tiempo frente a la pantalla del ordenador, de la televisión, presentando patrones irregulares de conciliar el sueño y haciendo dietas menos saludables para la salud.

A nivel nacional, según Dunkelberg (2020) dio a conocer que la pandemia llevó a los niños de 5 años estar exhibidos a situaciones de agotamiento y estrés producidos por los problemas emocionales de la familia acerca de los padres, afectó significativamente en la conducta de los niños, presentando en ellos berrinches, problemas para dormir, y sobre todo el retroceso en el aprendizaje, a nivel físico los niños presentaban dolores de estómago y dolores de cabeza.

En resumidas palabras, esta investigación plantea determinar si el juego representativo contribuye a una relación significativa con la expresión oral de los niños de 3 años; ya que, se ha evidenciado que en las aulas los niños presentan dificultades para hablar y expresar lo que sienten, teniendo dificultades en la pronunciación de las palabras en pedir permiso para ir al baño, en responder cuando se les llama, en que realicen alguna actividad de juego e incluso no entienden lo que la docente les dice. Esto se ha vuelto una problemática que la institución hasta el momento no presenta ningún plan de intervención para mejorar el aprendizaje.

Después de lo antes mencionado, se formula el siguiente planteamiento de problema general: ¿Cuál es la relación entre juego representativo y expresión oral

en niños de 3 años de una Institución Educativa Estatal, Lima, 2022?, también, se formulan los siguientes planteamientos específicos, ¿Cuál es la relación entre juego representativo y el vocabulario, comprensión, categoría sintáctica y factores influyentes de la expresión oral en niños de 3 años de una Institución Educativa Estatal, Lima?

Esta investigación se justifica en un aspecto teórico, que la definición y fundamento epistemológico del objetivo de estudio, acerca de su administración, medición y objetivos de los juegos representativos en relacionen con la expresión oral de los niños; este proceso pretende contribuir a los aportes de conocimiento a posteriores investigadores en profundizar la elaboración y ejecución de este estudio. En un aspecto metodológico, basándose en el desarrollo de los instrumentos en base a fichas de observación facilitarán en obtener la indagación necesaria para lograr llegar con los objetivos propuestos. En un aspecto práctico, los resultados en esta investigación servirán para identificar no solo la relación de las variables, sino también en identificar las frecuencias que se puedan encontrar los niños en cuanto a cada variable de estudio; estos hallazgos servirán para cambiar la realidad del ambiente y planificar programas de intervención en la mejora de modificar cambios negativos a positivos.

Por lo antes mencionado, el objetivo general de esta investigación será determinar la relación entre juego representativo y expresión oral en niños de 3 años de una Institución Educativa Estatal, Lima, 2022. A su vez, en cuanto a objetivos específicos, identificar la relación entre juego representativo y el vocabulario, comprensión, categoría sintáctica y factores influyentes de la expresión oral en niños de 3 años de una Institución Educativa Estatal, Lima. Adicionalmente, en base a la hipótesis general de esta investigación será Existe relación significativa entre juego representativo y expresión oral en niños de 3 años de una Institución Educativa Estatal, Lima, 2022. A su vez, en cuanto a las hipótesis específicas: existe relación significativa entre juego representativo y el vocabulario, comprensión, categoría sintáctica y factores influyentes de la expresión oral en niños de 3 años de una Institución Educativa Estatal, Lima.

II. MARCO TEÓRICO

A continuación, se presenta los antecedentes nacionales, las cuales dan inicio con Aguado (2020), quien determinó el juego representativo y su relación con las expresiones orales en niños de 3 años de un centro educativo privado, 2019. De estudio de enfoque cuantitativo, de tipo básico, de diseño no experimental, transversal y de nivel descriptivo correlacional; trabajó con una muestra de 100 niños; como técnica se basó en la observación. En base a los resultados, presentó valores de ($r= 0,482$; $p < 0,05$), indicando que existe correlación positiva moderada acerca del juego representativo y su relación con las expresiones orales. También, Uriol (2020) determinó los juegos verbales y su relación con la expresión oral en niños de 4 años de un colegio privado. De estudio de enfoque cuantitativo, tipo básico, de diseño no experimental, transversal, y de nivel descriptivo correlacional; trabajó con una muestra de 71 niños; como técnica se basó en la observación. En base a los resultados, presentó valores de ($r= 0,734$; $p < 0,05$), indicando que existe correlación positiva alta acerca de los juegos verbales y su relación con la expresión oral.

Rojas (2020) determinó el juego verbal y su relación con la expresión oral en los niños del 4° grado de un colegio privado de S.J.L – Lima, 2018. De estudio de enfoque cuantitativo, de tipo básico, de diseño no experimental, transversal, y de nivel descriptivo correlacional; trabajó con una muestra de 80 niños. En base a los resultados, presentó valores de ($r= 0,438$; $p < 0,05$), indicando que existe correlación positiva moderada de los juegos verbales y su relación con las expresiones orales. También, Paredes (2019) determinó la educación musical y su relación con la expresión oral en niños de 3 años de educación inicial de Chanchamayo, 2018. De estudio de enfoque cuantitativo, de tipo básico, diseño no experimental, transversal, y de nivel correlacional; trabajó con una muestra de 15 niños. En base a los resultados, presentó valores de $r= 0,896$; $p < 0,05$, indicando que existe correlación positiva alta acerca de la educación musical y su relación con la expresión oral.

También, Bobadilla y Olivera (2018) comparó los niveles representativos de la expresión oral de los niños de 4 años de un colegio privado en Chiclayo. De estudio de enfoque cuantitativo, tipo básico, de diseño no experimental, transversal,

y de nivel descriptivo; trabajó con una muestra de 83 niños. En base a los resultados, en la I.E Santa María mostró un 52,5% de retraso en la expresión oral y en la I.E José Quiñones mostró un 67,4% de retraso en la expresión oral.

Por otro lado, Salazar y Ortega (2018) identificó los rasgos de expresión oral de los niños de 5 años de un colegio privado del centro poblado de Pachanga, provincia de Pisco. De estudio de diseño no experimental, transversal, de enfoque cuantitativo, de nivel descriptivo; trabajó con una muestra de 15 niños. En base a los resultados, el 47% mostró poca adecuación en la postura corporal, el 20% mostró poca adecuación en gestos, el 40% mostró poca adecuación en pronunciación, el 10% mostró poca adecuación en volumen de voz, el 20% mostró poca adecuación en vocalización, el 33% mostró poca adecuación en la articulación, el 33% mostró poca adecuación en la claridad, el 53% mostró poca adecuación en vocabulario.

A continuación, se presenta los antecedentes internacionales, las cuales dan inicio con Bello (2021), quien determinó el lenguaje oral y su relación con las habilidades sociales en edades tempranas de un colegio privado de Guayaquil. De estudio de enfoque cuantitativo, de tipo básico, de diseño no experimental, transversal, y de nivel descriptivo correlacional; trabajó con una muestra de 53 niños. En base a los resultados, un 39,6% alcanzó un inicio en fonología, un 50,9% alcanzó en proceso, y un 9,4% en logro; un 24,5% alcanzó un inicio de 24,5%, un 60,4% alcanzó en proceso, y un 15,1% alcanzó un logro; un 30,2% alcanzó un inicio en pragmática, 47,2% alcanzó en proceso, un 22,6% alcanzó un logro; en base al lenguaje oral se identificó que el 18,9% alcanzó un inicio, el 66% en proceso y 15,1% logro; la relación entre el lenguaje oral y las habilidades sociales se determinó un valor de ($r = ,765$; $p < 0,05$) evidenciando una correlación positiva alta del dominio del lenguaje oral y su relación con las habilidades sociales.

Por otro lado, Stagnitti et al. (2020) identificaron habilidades de juego que predicen el lenguaje de los niños en el inicio del primer año escolar en Australia. Trabajaron con una muestra de 30 niños. De estudio transversal y de nivel descriptivo correlacional. Los resultados mostraron que, existe relación entre las habilidades del juego con las predicciones del lenguaje con un valor de ($r = ,738$); lo cual, explicado como grupo, los niños ingresaban a la escuela con habilidades de juego y lenguaje oral por debajo del rango esperado para su edad, descubrieron

que la sustitución de objetos, la capacidad de simbolizar y usar un objeto como otra cosa, es un predictor de la capacidad de lenguaje expresivo y receptivo de un niño. Concluye que, la simbolización en el juego, particularmente la habilidad de usar objetos como símbolos en el juego, es un predictor de juego clave para el lenguaje.

Asimismo, Lemus (2019) determinó la prevalencia de retraso en el desarrollo del lenguaje comprensivo y expresivo en niños de 4 años de un colegio en Ecuador. De estudio transversal, de nivel descriptivo; trabajando con una muestra de 133 niños. En base a los resultados, un 18,04% presentó retraso en el desarrollo del lenguaje comprensivo, y un 81,95% presentó normalidad; por otro lado, un 27,81% presentó retraso en el desarrollo del lenguaje expresivo, y un 72,18% de los niños presentó normalidad; además, un 72,97% presentó retraso en el desarrollo del lenguaje oral, un 22,97% presentó un riesgo, y un 4,08% normalidad. Concluye que, el retraso del lenguaje comprensivo y expresivo en los niños se da a través de la falta de estimulación y sobreprotección parental, esto dificulta la comunicación entre amigos, familia y educadora.

Para Halfon et al. (2019) investigaron si las prácticas de mentalización promedio en el tratamiento, así como la expresión de emociones negativas y el juego simbólico de una sesión a otra, predicen ganancias en la regulación afectiva en Turquía. La muestra estuvo compuesta por 40 niños ambulatorios. En base a los resultados, la expresión del afecto disfórico en los tratamientos adherentes de alta mentalización se asoció con una mayor regulación afectiva que en los tratamientos adherentes bajos. Los análisis de correlación parcial indicaron que la adherencia a la mentalización en el tratamiento se asoció con una mejoría sintomática en el nivel de tendencia de importancia, y los cambios en la regulación afectiva y el juego simbólico se asociaron significativamente con la regulación afectiva con una correlación positiva moderada de ($r = ,401$). Concluyen que, los hallazgos apuntan a la importancia del uso del juego simbólico y la expresión del afecto disfórico en el contexto de las prácticas de mentalización para obtener ganancias en la regulación y el resultado del afecto.

No obstante, Peterson et al. (2018) examinaron el uso del lenguaje por parte de los niños en juegos dramáticos y juegos con materiales de construcción en aulas de jardín de infantes. De estudio transversal, de nivel descriptivo; trabajando con una muestra de 2584 niños indígenas y no indígenas de Canadá. En base a los

resultados, en el uso del lenguaje para el aprendizaje en el grupo de niños indígenas mostraron 53,7%, y el grupo no indígena mostraron 48,4%; el uso del lenguaje imaginativo el grupo de niños indígenas mostraron un 53,5%, en niños no indígenas mostraron un 47,3%, el uso del lenguaje en la expresión adecuada los niños indígenas mostraron un 10% y los niños no indígenas mostraron un 15,6%. Por otro lado, en base al uso del lenguaje por medio de una obra dramática ambos grupos presentaron un aprendizaje de 22,5%, en imaginación de 25,5% y en expresarse adecuadamente un 7,9%; y a través de la construcción de juego y material ambos grupos en aprendizaje mostraron el 28,5%, en imaginación 20,8%, en llevarse bien un 7.1%. Concluyeron que, el uso del lenguaje implicó a creación de nuevos roles y relaciones entre los niños en el contexto del juego.

A continuación, se inicia las definiciones teóricas y conceptuales que enmarcarán todo el proceso de la investigación.

No obstante, en el modelo teórico de la práctica del instinto de Gross, la actividad lúdica representa a una actividad de juego, las estructuras más divertidas están conforme con los intereses biológicos de una edad establecida, lo cual, el niño nace con habilidades e instintos imperfectos que van perfeccionándose con el juego. Es decir, esta teoría se enfoca en el niño, ya que, el juego es fundamental para el desarrollo intelectual y físico, siendo esencial que el niño juegue más en sus diferentes logros y manifestaciones en el desarrollo óptimo de las conductas que manifieste. A su vez, en el modelo teórico de la reestructuración cognoscitiva de Piaget, el juego es una manera de crear asimilaciones, desde el tiempo de infancia y mediante la etapa de pensamiento operacional concreto, el infante utiliza el juego para adaptarse a los hechos del contexto de realidad a esquemas que ya conoce; además, consideró el juego como un fenómeno que evidencia importancia que el niño obtenga la capacidad intelectual en permitirle entender la realidad de las cosas de la manera más clara posible (Meneses y Monge, 2001).

Piaget sostenía tres tipos de juegos que estructuraban la inteligencia en base a sensoriomotora, representativa y reflexiva, estableciéndolo en secuencias comunes de desarrollo del comportamiento de juego, jerarquizada y acumulativa, el símbolo sustituye progresivamente al ejercicio, luego dicha regla sustituye al símbolo sin incluir el ejercicio simple, es aquí donde el juego como actividad la determinante de integración de la propia estructura del pensamiento del niño,

distinguiendo 3 tipos de juego, el juego simbólico, el juego de reglas y de sensoriomotor (Díaz y Álvarez, 2011). Asimismo, en la teoría de Piaget conceptualiza que la inteligencia se desarrolla mediante la actividad motriz en el niño, desde los primeros años hasta alcanzar los siete años; las experiencias del entorno contribuyen a la proporción del aprendizaje, esta etapa tiene vinculación con la conexión entre el desarrollo cognoscitivo y motor; a través del movimiento el niño va desarrollando su personalidad y el modo en cómo comportarse; en este tiempo los juegos adquieren valor importante en la educación, ya que posibilita la exploración de los propios entornos y las relaciones lógicas que van favoreciendo mediante las interacciones de los objetivos, con otras personas, consigo mismo y con el medio que lo rodea (Guevara, 2010).

El juego simbólico es representativo, porque posibilita la evolución del conocimiento verbal de una experiencia previa, donde el niño posee imágenes mentales de interiorización de imitaciones de palabras; tiene un sentido de aspecto adaptativo para el niño a manera de identificar el avance del pensamiento intuitivo en el juego, buscando cada vez imitar a lo real, representándolo a través de la creación, sustitución y juego de roles (Reino y Tipán, 2015). Quiere decir, el juego simbólico beneficia en el niño la comprensión de lo que le rodea, identificando en la práctica los roles de la sociedad y de la vida adulta, potencializando la creatividad y la imaginación en el aumento progresivo del lenguaje (Bofarull, 2014). Mientras tanto, el juego simbólico es considerada una experiencia vital en el periodo de la infancia; es de juego libre que favorece los espacios, tiempos y objetivos de dedicación como medio eficaz en representación de la evolución del aprendizaje ampliándose en las competencias lingüísticas (Abad y Ruiz, 2012). En resumen, el juego simbólico es representativo a través de las actividades, mediante el juego, el niño estimula su mente y va desarrollando su inteligencia, identidad y autonomía, estas llamadas herramientas mentales se traducen como símbolos y signos en el almacenaje, manipulación, representación y transmisión de la información (Licona, 2010).

La representación es la recreación mental de escenarios de juego, donde el niño es capaz de transformar y crear hechos reales e imaginarios, recreándose en situaciones y sustituciones ficticias como si realmente estuviese pasando en la realidad, simbolizando a personajes y los objetivos son representados como vida

en su imaginación (Ángeles, 2011). Asimismo, la representación se vincula con los roles que el niño entiende de qué manera interpretar la acción de poder o no poder enfrentarse a utilizar la secuencia de las acciones en representativas de un juego, esto motiva al niño porque conoce que puede lograrlo y como realizar dichas acciones que corresponden a una representación al rol (González, 2015). En síntesis, las representaciones de los niños avanzan desde la imitación no intencional del significado cuando son bebés, es decir, copiar gestos o palabras tempranas a la representación intencional y compartir el significado como niños en edad escolar como usar sistemas simbólicos convencionales como el discurso; entonces, este proceso se ve facilitado por la externalización del significado dentro de un sistema social, como el uso de palabras y gestos con los cuidadores (Cheung et al., 2022).

El juego imaginativo es la libre elección de las actividades competentes en el entorno de la primera infancia que se relaciona con la creatividad, la creatividad en el juego requiere perspicacia, imaginación, resolución de problemas, pensamiento divergente, capacidad de experimentar emociones y toma de decisiones en las palabras (Sharp, 2005). A su vez, la imaginación es una experiencia que despierta la curiosidad que establece los deseos y propósitos de fortalecer y dar iniciativa en involucrar la imaginación de los niños en el desarrollo del aprendizaje; también, la experiencia de los niños contribuye a la imaginación como una fuerza que impulsa a continuar con un aprendizaje alegre y significativo (Hong et al., 2017). Por otro lado, al permitir que los niños traten las imágenes como algo distinto de los objetos reales a través de etiquetas, se reduce la prominencia de la imagen como objeto y se aumenta su estatus como representación simbólica (Cheung et al., 2022).

Por otra parte, Gericke (2017) las experiencias previas tienen valor en la significancia de nuevos conocimientos, formando parte de la relevancia en el nivel de profundizar y el procesamiento de la información es lo que se pretende alcanzar con lo adquirido a través de las experiencias. También, las experiencias previas comprenden el entendimiento e intención de los demás en representar distintos personajes a través de la exposición constante de un lenguaje sofisticado, el niño participa en el juego socio dramático estando mejor preparado para comprender la narrativa del libro o de la historia (Desarrollo de la Primera Infancia, 2021). Dicho

de otro modo, las experiencias previas son importante porque una situación negativa o positiva en la que un niño estuvo alguna vez involucrado influirá en sus experiencias y habilidades en el entorno de atención médica; un evento negativo puede provocar que el niño se retraiga o no esté dispuesto a participar activamente en una situación, mientras que un evento positivo puede generar motivación y participación en una situación (Quaye et al., 2019).

En otro aspecto, el modelo teórico sociocultural de Vygotski determina que los pensamientos se determinan por el lenguaje, las herramientas lingüísticas están ligadas a las experiencias y pensamientos socioculturales del niño; además, la significancia del hecho que el niño exprese oralmente sus ideas, esta demuestra un proceso de representación y abstracción, puesto que la palabra sustituye al objeto, activando múltiples procesos cognitivos; Vygotski distingue 3 etapas en la empleabilidad del lenguaje: 1) la etapa social, 2) la etapa egocéntrica, y 3) la etapa del habla interno. También señala que el lenguaje y el pensamiento son dos sistemas que están separados y es en la edad de 3 años donde el niño mediante la internalización del aprendizaje verbal, lo fusiona y lo va desarrollando; es decir, el lenguaje cumple funciones extraordinarias en el proceso de desarrollo cognitivo del niño, esta posibilita el intercambio de conocimiento a través de la expresión oral que adquiere por medio del vocabulario y de la comprensión adquirida por su entorno (Carrera y Mazzarella, 2012).

La expresión oral es una piedra angular del aprendizaje de la lectoescritura, si bien la lectura es el proceso de construcción de significado a partir de un texto, los niños pequeños obtienen inicialmente muchas pistas sobre el significado cuando escuchan el lenguaje hablado acompañado de expresión facial. y los gestos (Kalmar, 2008). También, la expresión oral como una destreza lingüística vinculada a la productividad de la reflexión oral, es también una capacidad de comunicación que emplea una autoridad de la pronunciación, de la gramática y del léxico de la lengua, siendo representado por un conocimiento pragmático y sociocultural (Níkleva y López, 2019). Por otro lado, la expresión oral es la capacidad de comprender y expresar necesidades, ideas, deseos y pensamientos de una manera significativa de utilizar los términos sintácticos, pragmáticos, semánticos y estructuras fonológicas del lenguaje (Saleem, 2021).

El vocabulario es el conocimiento que se tiene de las palabras y su significado, se emplean mediante diversas estrategias de utilidad adecuada y eficaz, al conocer el vocabulario implica conocer los fonemas y sonidos que se forman, y conocer sus letras; en su morfología de conocer correctamente sus formas, sus composiciones y las relaciones formalmente con ellas (Federación de enseñanza, 2010). No obstante, para los niños con necesidades de comunicación complejas en las primeras etapas del desarrollo del lenguaje, el acceso a un vocabulario apropiado proporciona un medio para la interacción y participación social, y la base para la adquisición de la gramática y otras habilidades relacionadas con el lenguaje (Soto & Cooper, 2021).

La comprensión es aprender palabras para que el niño entienda las oraciones que escucha de su medio ambiente o entorno, siéndoles fácilmente decirlos y crearlos para expresarlos (Baralo, 2000). Por otro lado, la comprensión reconoce que palabras quiere uno decir, busca el conocimiento de nuevas perspectivas de hechos que emergen una realidad, lo cual el niño puede ser parte activa de dicha interacción en la construcción de transformar hechos que lo vinculen (Ramírez y De Castro, 2013). No obstante, El conocimiento del vocabulario facilita la adquisición de la forma, el significado de nuevas palabras y ayuda a los niños a lograr una comprensión más profunda del lenguaje hablado y escrito (Teng, 2021).

Según Baralo (2000) la gramática es un sistema formal, determina la secuencia de sonido que va acompañada al significado de una lengua; el hablar y entender presenta la misma base gramatical, requieren procedimientos en establecer lo que la mente debe hacer; es decir, los factores influyentes son representadas e implementadas en la intervención dentro de un contexto de comunicación. Dicho de otro modo, la categoría sintáctica tiene un propio código que se informa de manera convencional, se rige en la efectividad del momento de escuchar y hablar, tratándose de asociaciones de los sonidos y su significado (Aguado, 2020).

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de investigación

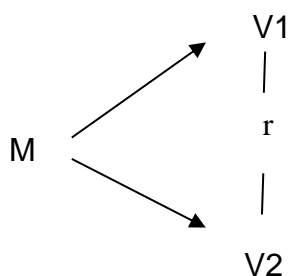
3.1.1. Tipo de investigación

La investigación a trabajar fue de enfoque cuantitativo; porque revela números para su utilidad en la toma de valoraciones de responder a un objetivo concreto (Neill y Cortez, 2018). Asimismo, se orientó a trabajar una metodología de tipo básica, porque se motivó a la simple curiosidad de explorar y descubrir nuevos conocimientos (Ñaupas et al., 2018).

3.1.2. Diseño de investigación

La presente investigación se orientó a trabajar una metodología de diseño no experimental; porque este estudio no realizó la manipulación de ninguna variable, únicamente se observó a los fenómenos en su ambiente natural para ser analizados (Hernández et al., 2014). Además, fue de corto transversal, ya que se analizó la recopilación de datos de las variables en un periodo determinado sobre la muestra predefinida (Manterola et al., 2019). A su vez, fue de nivel descriptivo; porque buscó especificar los atributos importantes de personas o comunidades que estén sometidas a un análisis (Hernández et al., 2014), y fue también de nivel correlacional, ya que tuvo el propósito de evaluar la relación que pueda existir entre dos variables (Ñaupas et al., 2018).

Donde el diseño es:



M= Muestra de estudio

V1= Juego representativo

V2: Expresión oral

3.2. Variable y operacionalización

Variable 1: Juego representativo

Definición conceptual

El juego simbólico es presentativo porque posibilita la evolución de conocimiento verbal de una experiencia previa, donde el niño posee imágenes mentales de interiorización de imitaciones de palabras y modales; tiene un sentido de aspecto adaptativo para el niño a manera de identificar el avance del pensamiento intuitivo en el juego, buscando cada vez imitar a lo real, representándolo a través de la creación, sustitución y juego de roles (Reino y Tipán, 2015).

Definición operacional

El juego representativo se medirá a través de 3 dimensiones: representación, imitación y experiencias previas, lo cual se conocerá mediante el recojo de datos por medio del instrumento de 21 ítems en función a una ficha de observación (Aguado, 2020).

Variable 2: Expresión oral

Definición conceptual

La expresión oral es la capacidad de comprender y expresar necesidades, ideas, deseos y pensamientos de una manera significativa de utilizar los términos sintácticos, pragmáticos, semánticos y estructuras fonológicas del lenguaje (Saleem, 2021).

Definición operacional

La expresión oral se medirá a través de 4 dimensiones: vocabulario, comprensión, categoría sintáctica y factores influyentes, lo cual se conocerá mediante el recojo de datos por medio del instrumento de 27 ítems en función a una ficha de observación (Aguado, 2020).

3.3. Población, muestra y muestreo

3.3.1. Población

La población de la investigación estuvo representada por 117 niños de 3 años de una Institución Educativa Estatal del distrito de Villa el Salvador, Lima, 2022.

- Criterio de inclusión: Niños de 3 años y niños con disponibilidad a participar.
- Criterio de exclusión: Niños mayores de 3 años y niños sin disponibilidad de participar.

3.3.2. Muestra

Posteriormente, la muestra estuvo constituida por 90 niños de 3 años de una Institución Educativa Estatal del distrito de Villa el Salvador, Lima, 2022.

3.3.3. Muestreo

Para efectos de la investigación se acudió a la técnica de muestreo probabilístico aleatorio simple, porque está garantiza que cada participante que se encuentre dentro de la población pueda y tenga la misma oportunidad de participar y ser incluido dentro de la investigación.

Asimismo, explicado en la siguiente formula:

$$\frac{Z_{1-\frac{\alpha}{2}}^2 * p * q}{d^2}$$

Donde:

n = Tamaño de la muestra

α = Alfa (máximo error tipo I)

$1-(\alpha) / 2$ = Nivel de confianza

Z (1- $\alpha/2$) = Z de (1- $\alpha/2$)

p = probabilidad de éxito (Se asume p = 0.500).

q = probabilidad de fracaso (Se asume $q = 0.500$).

d = precisión (se asume 0.05)

Al reemplazar valores se obtiene lo siguiente:

Tamaño de la muestra $n = 90$

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Se consideró la técnica de la observación para determinar los resultados de los instrumentos a través de la ficha de cotejo. También, se utilizará dos instrumentos que ya fueron validados por (Aguado, 2020). Los instrumentos de medición fueron el juego representativo 20 ítems y expresión oral 27 ítems (véanse anexo 3); la aplicación corresponde que la profesora deberá llenar la ficha de instrumento por cada niño; y la ficha de observación estará representada por una escala valorativa desde inicio, proceso y logro. Asimismo, ambos instrumentos presentaron una confiabilidad de ,968 y ,980 (véase anexo 5). Por otro lado, la investigación pasó por la validez de contenido mediante juicio de expertos (véase anexo 4), para determinar la utilización de los instrumentos, luego fue procesado por el programa SPSS v25 para identificar el grado de confiabilidad mediante Alfa de Cronbach si los valores son aceptables y confiables.

3.5. Procedimiento

En primer lugar, se realizó una solicitud con el fin de obtener el permiso correspondiente a la directora de la institución educativa para brindar el libre acceso de la aplicación de los instrumentos para luego obtener la recopilación de datos. En segundo lugar, se aplicó los instrumentos en trabajo en equipo con la profesora a cargo del aula; una vez obtenido el análisis de datos se realizó los resultados propuestos mediante tablas y figuras representativas que respondieron a los objetivos planteados. Los instrumentos pasaron por criterio de jueces expertos; desde luego, los instrumentos recopilaron una muestra piloto para determinar la confiabilidad de los instrumentos.

3.6. Método de análisis de datos

Los resultados de la investigación se recopilaron mediante una hoja Excel, con la finalidad de agrupar y depurar las puntuaciones alcanzadas de los dos instrumentos analizado de manera observacional a los niños. Luego se representó por tablas y gráficos por medio del software estadístico SPSS v25. Finalmente, los resultados se analizaron para responder a los objetivos propuestos por la investigación.

3.7. Aspectos éticos

En primera instancia, se hizo presente el consentimiento informado a los padres de los niños; está implicó que, conlleva varios procedimientos que en ocasiones se olvidan; el padre o la madre del menor hijo debe haber recibido toda la información requerida y necesaria acerca de la investigación, después debe haber una garantía que en efecto la persona entendió acerca de la información y que posteriormente decidirá a participar sin que exista ningún tipo de coacción o malos entendidos (Delgado, 2002). Asimismo, la investigación consideró resguardar la información recopilada de manera responsable, siendo así que la información obtenida no fuese utilizada para ningún otro propósito, ya que únicamente respondió a la elaboración de responder a las preguntas planteadas en la investigación.

IV. RESULTADOS

4.1. Características psicométricas de los instrumentos

Al respecto con el instrumento de juego representativo, se evidenció que la cantidad de ítems que tiene se relaciona positivamente con el puntaje total, dato importante, el menor ítem fue la pregunta 1 con un ,442 y el dato mayor fue la pregunta 19 con un ,911. Finalmente, se logró identificar un Alfa de Cronbach de ,968 (Ver anexo 5, tabla 6)

Al respecto con el instrumento de expresión oral, se evidenció que la cantidad de ítems que tiene se relaciona positivamente con el puntaje total, dato importante, el menor ítem fue la pregunta 10 con un ,678 y el dato mayor fue la pregunta 19 con un ,896. Finalmente, se logró identificar un Alfa de Cronbach de ,980 (Ver anexo 5, tabla 7)

4.2. Confiabilidad total juego representativo y de la expresión oral

Tabla 1

Confiabilidad del instrumento juego representativo

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,968	20

Tabla 2

Confiabilidad del instrumento expresión oral

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,980	27

4.3. Prueba de normalidad

Tabla 3

Prueba de normalidad

Pruebas de normalidad			
	Kolmogorov-Smirnov ^a		
	Estadístico	gl	Sig.
Juego representativo	,273	90	,000
Representación	,330	90	,000
Imaginación	,247	90	,000
Experiencias previas	,358	90	,000
Expresión oral	,187	90	,000
Vocabulario	,225	90	,000
Comprensión	,189	90	,000
Categoría sintáctica	,361	90	,000
Factores influyentes	,207	90	,000

Interpretación

En la tabla 3 de acuerdo con el criterio de normalidad por Kolmogorov-Smirnov, cuyo criterio es aportación necesaria cuando la muestra es determinada a mayor de 50 participantes. Esto quiere decir, en base a los resultados obtenidos en el nivel de significando de las variables y dimensiones de la investigación, estás arrojaron valores de $p = ,000$, siendo menores que 0,05; determinándose que los valores obtenidos mantienen una distribución de los datos no normal, lo cual es recomendable considerar el estadístico no paramétrico de Rho de Spearman en base a mostrar correlaciones en las preguntas inferenciales de investigación.

4.4. Resultados inferenciales

Contraste de hipótesis general y específicas

Hipótesis general

Existe relación significativa entre juego representativo y expresión oral en niños de 3 años de una Institución Educativa Estatal, Lima, 2022.

Hipótesis estadística

H₁: Sí existe relación significativa entre juego representativo y expresión oral en niños de 3 años de una Institución Educativa Estatal, Lima, 2022.

H₀: No existe relación significativa entre juego representativo y expresión oral en niños de 3 años de una Institución Educativa Estatal, Lima, 2022.

Tabla 4

Correlación entre el juego representativo y expresión oral

		Correlaciones		
			Juego representativo	Expresión oral
Rho de Spearman	Juego representativo	Coeficiente de correlación	1,000	,490
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	90	90
	Expresión oral	Coeficiente de correlación	,490**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	90	90

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Interpretación

En la tabla 4, el resultado del coeficiente de correlación de Rho Spearman fue de $r = ,490$, señalando que existe una correlación positiva moderada entre el juego representativo y expresión oral; al mismo tiempo, el nivel de significancia fue un $p = ,000$, esto permite aceptar la hipótesis alterna y rechazar la hipótesis nula. Lo cual determinó que, existe relación entre juego representativo y expresión oral en niños de 3 años de una Institución Educativa Estatal, Lima, 2022.

Hipótesis específicas

Existe relación significativa entre juego representativo y el vocabulario, comprensión, categoría sintáctica y factores influyentes de la expresión oral en niños de 3 años de una Institución Educativa Estatal, Lima.

Hipótesis estadística

H₁: Sí existe relación significativa entre juego representativo y el vocabulario, comprensión, categoría sintáctica y factores influyentes de la expresión oral en niños de 3 años de una Institución Educativa Estatal, Lima.

H₀: No existe relación significativa entre juego representativo y el vocabulario, comprensión, categoría sintáctica y factores influyentes de la expresión oral en niños de 3 años de una Institución Educativa Estatal, Lima.

Tabla 5

Correlación entre el juego representativo y las dimensiones de la expresión oral

Dimensiones de la expresión oral		Juego representativo
Rho de Spearman	Vocabulario	,491
	Comprensión	,450
	Categoría sintáctica	,460
	Factores influyentes	,477
	Sig. (bilateral)	p < ,000

Interpretación

En la tabla 5, el resultado del coeficiente de correlación de Rho Spearman en las dimensiones fue de vocabulario $r = ,491$, comprensión $r = ,450$, categoría sintética $r = ,460$, factores influyentes $r = ,477$; señalando que existe una correlación positiva moderada entre el juego representativo y las dimensiones de la expresión oral; al mismo tiempo, el nivel de significancia fue un $p = ,000$, esto permite aceptar la hipótesis alterna y rechazar la hipótesis nula. Lo cual determinó que, sí existe relación entre juego representativo y el vocabulario, comprensión, categoría sintáctica y factores influyentes de la expresión oral en niños de 3 años de una Institución Educativa Estatal, Lima.

V. DISCUSIÓN

En base al objetivo general, estuvo basado en determinar la relación entre juego representativo y expresión oral en niños de 3 años de una Institución Educativa Estatal, Lima, 2022. En la tabla 2, permite identificar que, existe una correlación positiva moderada, puesto que, el coeficiente de correlación de Rho de Spearman presentó un valor de ($r = ,490$; $p < ,000$); lo cual determinó que, existe relación entre juego representativo y expresión oral en niños de 3 años de una Institución Educativa Estatal, Lima, 2022. A nivel nacional, los resultados encontrados mantienen semejanza a los hallados por Aguado (2020) quien evidenció una correlación positiva moderada, presentado un coeficiente de correlación de Rho de Spearman con un valor de ($r = ,482$; $p < ,000$), determinando que, existe relación entre el juego representativo y la expresión oral en los niños de 3 años de un centro educativo privado de Lima. Al mismo tiempo, los resultados encontrados mantienen máxima concordancia con los hallados por Uriol (2020), quien demostró una correlación positiva alta, presentado un coeficiente de correlación de Rho de Spearman con un valor de ($r = ,734$; $p < ,000$), determinado que, los juegos verbales vinculados a los juegos representativos mantienen relación con la expresión oral en niños de 4 años de un colegio privado de La Libertad, Perú. Por otro lado, en la investigación de Rojas (2020) presentó resultados semejantes relacionado con otra variable de estudio, presentado un coeficiente de correlación de Rho de Spearman con un valor de ($r = ,438$; $p < ,000$), es decir, determinó que existe relación entre los juegos verbales y la expresión oral en niños del 4° grado de un colegio privado en S.J.L – Lima. De manera similar, Paredes (2019) determinó la relación entre la educación musical y la expresión oral en niños de 3 años de Chamchamayo; determinó un valor de ($r = ,896$; $p < ,000$), demostrando que, los niños perciben expresiones orales a través de la música como indicador de aprendizaje.

A nivel internacional, los resultados obtenidos en la investigación mantienen semejanza a los encontrados por Stagnitti et al. (2020), quienes encontraron a través de las habilidades de juego predicen el aprendizaje del lenguaje en niños del primer año escolar en Australia, encontraron un coeficiente de correlación de ($r = ,738$; $p < ,000$), demostrando que, la simbolización en el juego, particularmente la

habilidad de usar objetos como símbolos en el juego, es un predictor de juego clave para el lenguaje. Por otra parte, Halfon et al. (2019) puntualizaron en una muestra de 40 niños en Turquía que, los cambios en la regulación afectiva y el juego simbólico se asociaron significativamente con la regulación afectiva con una correlación positiva moderada de ($r = ,401$); dando a conocer que, es importante el uso del juego simbólico y la expresión del afecto disfórico en el contexto de las prácticas de mentalización para obtener ganancias en la regulación y el resultado del afecto.

Enlazando a los resultados explicados anteriormente, estos mantienen concordancia al modelo teórico de la práctica del instinto de Gross, donde la actividad lúdica representa a una actividad de juego, las estructuras más divertidas están conforme con los intereses bilógicos de una edad establecida, lo cual, el niño nace con habilidades e instintos imperfectos que van perfeccionándose con el juego. También, al modelo teórico de Piaget acerca de reestructuración cognoscitiva, el juego es una manera de crear asimilaciones, desde el tiempo de infancia y mediante la etapa de pensamiento operacional concreto, el infante utiliza el juego para adaptarse a los hechos del contexto de realidad a esquemas que ya conoce; además, consideró el juego como un fenómeno que evidencia importancia que el niño obtenga la capacidad intelectual en permitirle entender la realidad de las cosas de la manera más clara posible (Meneses y Monge, 2001).

En base a los objetivos específicos, estuvo basado en identificar la relación entre juego representativo y el vocabulario, comprensión, categoría sintáctica y factores influyentes de la expresión oral en niños de 3 años de una Institución Educativa Estatal, Lima. En la table 3, permite evidenciar que, existe una correlación positiva moderada, puesto que, el coeficiente de correlación de Rho de Spearman presentó un valor entre el juego representativo y la dimensión vocabulario de la expresión oral de ($r = ,491$; $p < ,000$); en la dimensión comprensión de ($r = ,450$; $p < ,000$); en la dimensión de categoría sintáctica de ($r = ,460$; $p < ,000$) y en la dimensión factores influyentes de ($r = ,477$; $p < ,000$); determinando que, existe relación entre juego representativo y el vocabulario, comprensión, categoría sintáctica y factores influyentes de la expresión oral en niños de 3 años de una Institución Educativa Estatal, Lima.

Los resultados encontrados anteriormente mantienen semejanza a los hallados por Aguado (2020) quien evidenció una correlación positiva moderada, presentado un coeficiente de correlación de Rho de Spearman con un valor entre el juego representativo y la dimensión vocabulario de la expresión oral de ($r= 0,380$; $p < ,000$), en la dimensión comprensión de ($r= ,515$; $p < ,000$), en la dimensión categoría sintáctica de ($r= ,331$; $p < ,000$), y en la dimensión factores influyentes de ($r= ,464$; $p < ,000$), determinando que, existe relación entre juego representativo y el vocabulario, comprensión, categoría sintáctica y factores influyentes de la expresión oral en los niños de 3 años de un centro educativo privado de Lima.

Relacionado a los resultados explicados con anterioridad, estos son explicados por Bofarull (2014), quien explica que, el juego simbólico beneficia en el niño la comprensión de lo que le rodea, identificando en la práctica los roles de la sociedad y de la vida adulta, potencializando la creatividad y la imaginación en el aumento progresivo del lenguaje; quiere decir, el juego simbólico se relaciona significativamente con las necesidades de comunicación complejas en las primeras etapas del desarrollo del lenguaje de los niños, el acceso a un vocabulario apropiado proporciona un medio para la interacción y participación social, y la base para la adquisición de la gramática y otras habilidades relacionadas con el lenguaje (Soto & Cooper, 2021); es decir, el conocimiento del vocabulario facilita la adquisición de la forma, el significado de nuevas palabras y ayuda a los niños a lograr una comprensión más profunda del lenguaje hablado y escrito (Teng, 2021). Además, los factores influyentes son representadas e implementadas en la intervención dentro de un contexto de comunicación, siendo componentes de peculiar importancia que impiden o ayudan la comunicación mediante la verbalización, no verbalización y la paraverbalización de los niños (Baralo, 2000). Finalmente, la categoría sintáctica tiene un propio código que se informa de manera convencional, se rige en la efectividad del momento de escuchar y hablar, tratándose de asociaciones de los sonidos y su significado (Aguado, 2020).

La presente información precisa dar a entender que posee una información muy significativa, ya que esta brinda aporte importante e ideas valiosas acerca del juego representativo y la expresión oral en los niños de 3 años; lo cual permite brindarle toda esta información a la institución educativa estatal del distrito de Villa el Salvador con la finalidad de dar a conocer la información a los docentes que

educan a los niños de los primeros años de etapa escolar, donde la importancia de esta investigación yace en la representación, que los niños pueden tener problemas para comprender el lenguaje oral, debido a otras razones; por ejemplo, un nivel socioeconómico bajo, se asocia con habilidades lingüísticas deficientes; es decir, los niños con dificultades menos severas no necesariamente califican para un diagnóstico, aunque aún pueden requerir apoyo en lenguaje y aprendizaje (Tarvainen et al., 2020).

Finalmente, es necesario dar a conocer dentro de la elaboración de la investigación limitaciones bibliográficas dentro del parámetro de antecedentes nacionales como internacionales; es decir, dentro de este contexto de juego representativo y expresión oral en los niños de 3 años mantienen un vacío en información investigativa y actualizada dentro del entorno postpandemia. Por tanto, se recomienda considerar seguir investigando estas variables de estudio, ya que los niños fueron afectados por la pandemia, debido a la ausencia de educación presencial, lo cual hoy en día se ha visto reflejado como un problema muy grave en las aulas de educación inicial como de primaria.

VI. CONCLUSIONES

Primero

Se determinó la relación entre juego representativo y expresión oral en niños de 3 años de una Institución Educativa Estatal, Lima, 2022, alcanzando un coeficiente de correlación de Rho de Spearman de ($r = ,490$; $p < ,000$) representado como una correlación positiva moderada.

Segundo

Se identificó la relación entre juego representativo y el vocabulario, comprensión, categoría sintáctica y factores influyentes de la expresión oral en niños de 3 años de una Institución Educativa Estatal, Lima, alcanzando coeficientes de correlaciones de Rho de Spearman entre el juego representativo y la dimensión vocabulario de la expresión oral de ($r = ,491$; $p < ,000$); en la dimensión comprensión de ($r = ,450$; $p < ,000$); en la dimensión de categoría sintáctica de ($r = ,460$; $p < ,000$) y en la dimensión factores influyentes de ($r = ,477$; $p < ,000$); representados como una correlación positiva moderada.

VII. RECOMENDACIONES

Primero

Se recomienda elaborar contextos comunicativos permanentes dentro del aula, con la finalidad de que los niños visualicen y pongan a la práctica el contenido a través de representaciones de juego, como, por ejemplo, saltar, correr, cantar y sobre todo interactuar con otros niños para desarrollar la expresión oral.

Segundo

Se recomienda potenciar la dimensión representación del juego representativo, ya que dentro del resultado la mayor parte de los estudiantes se ubicaron en un nivel de proceso; es importante potenciar la enseñanza de jugar con el objetivo de representaciones imaginarias y guiadas a los niños basadas en acciones, fomentar los juegos de roles, establecer guiones de historietas representativas y crear cuentos con la ayuda de los maestros.

Tercero

Se recomienda seguir potenciando las variables de estudio a una muestra más representativa del juego representativo y expresión oral con la finalidad de mostrar una mayor confiabilidad y valides de los instrumentos, ya que estos han demostrado ser confiables para aplicar en niños de 3 años.

REFERENCIAS

- Abad, J., & Ruiz, Á. (2012). El juego simbólico. *Aula de Infantil*, 65(1), 30–33.
<https://masteratenciontemprana.org/wp-content/uploads/2019/04/El-juego-simbolico-javier-abad.pdf>.
- Aguado, M. (2020). *El juego representativo y la expresión oral en niños y niñas de 3 años de la REI N.º 14- S.M.P-2019* [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/42509>
- Ángeles, J. (2011). El juego simbólico. *Pulso: Revista de Educación*, ISSN 1577-0338, N.º. 34, 2011, Págs. 227-230, 1(34), 231.
https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3793764%0Ahttp://cataleg.urv.cat/record=b1432934~S13*cat
- Baralo, M. (2000). El desarrollo de la expresión oral en el aula de E/LE. *Universidad Antonio de Nebrija*, 1(2), 5–36.
https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/carabela/pdf/47/47_005.pdf
- Bello, Z. (2021). *Lenguaje oral y las habilidades sociales en niños de edades tempranas en la Unidad Educativa Mariscal Sucre, Guayaquil, 2020* [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo].
<https://hdl.handle.net/20.500.12692/65443>
- Bobadilla, S., & Olivera, K. (2018). *La Expresión Oral en los Niños y Niñas de Instituciones de Educación Inicial Estatales de La Urbanización José Quiñones Gonzáles, Chiclayo* [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo].
<https://hdl.handle.net/20.500.12692/25612>
- Bofarull, N. (2014). El juego simbólico y la adquisición del lenguaje en alumnos de 2º cicle de E.I. *Universidad Internacional de La Rioja*, 1(2), 1–52.
<http://www.scielo.org.co/pdf/rfmun/v63n2/v63n2a08.pdf>.
- Carrera, B., & Mazzarella, C. (2012). *Vygotski: Enfoque sociocultural*. 5(13), 41–44. <https://doi.org/10.1109/NCA.2012.20>

- Cheung, R., Hartley, C., & Monaghan, P. (2022). Receptive and expressive language ability differentially support symbolic understanding over time: Picture comprehension in late talking and typically developing children. *Journal of Experimental Child Psychology*, 214, 105305. <https://doi.org/10.1016/j.jecp.2021.105305>
- Cifuentes, J. (2020). Consecuencias del Cierre de Escuelas por el Covid-19 en las Desigualdades Educativas. *Revista Internacional de Educación Para La Justicia Social*, 3(9), 1–12. <https://revistas.uam.es/riejs/article/download/12216/12089/0>.
- Delgado, M. B. (2002). Aspectos éticos de toda investigación consentimiento informado. *Revista Colombiana de Anestesiología*, XXX, 1–4. <https://www.redalyc.org/pdf/1951/195118154004.pdf>
- Desarrollo de la Primera Infancia. (2021). Juego. *Enciclopedia*. chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcgclefindmkaj/<https://www.encyclopedia-infantes.com/pdf/complet/juego>
- Díaz, M., & Álvarez, R. (2011). Los tipos de juegos que eligen los niños de primaria superior. *Revista Electrónica de Psicología Iztacala*, 14(4), 191–212. chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcgclefindmkaj/<https://www.iztacala.unam.mx/carreras/psicologia/psiclin/vol14num4/Vol14No4Art11.pdf>
- Dunkelberg, E. (2020). *NOTA DE PRENSA - #CADEx: “Los niños menores de 5 años son las víctimas ocultas del COVID-19.”* IPAE - Asociación Empresarial. <https://www.ipae.pe/nota-de-prensa-cadex-los-ninos-menores-de-5-anos-son-las-victimas-ocultas-del-covid19/>
- Federación de enseñanza. (2010). Adquisición y desarrollo del vocabulario. *Revista Digital Para Profesionales de La Enseñanza*, 5. <https://feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd7375.pdf>
- Gericke, T. (2017). Aprendizaje, experiencias previas y criterios de evaluación en la formación musical superior. *Revista Musical Chilena*, 71(227), 79–107.

<https://doi.org/10.4067/s0716-27902017000100079>

- González, C. (2015). Formation of the symbolic function through the thematic social role-play in preschool. *Revista Facultad de Medicina*, 63(2), 235–241. <https://doi.org/10.15446/revfacmed.v63n2.47983>
- Guevara, L. (2010). La estimulación educativa. *Revista Digital Para Profesionales de La Enseñanza*, 1(2), 1–10. <https://www.feandalucia.ccoo.es/docuipdf.aspx?d=7581&s=>
- Halfon, S., Yılmaz, M., & Çavdar, A. (2019). Mentalization, session-to-session negative emotion expression, symbolic play, and affect regulation in psychodynamic child psychotherapy. *Psychotherapy*, 56(4), 555–567. <https://doi.org/10.1037/pst0000201>
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). Metodología de la investigación. In *Dictionary Geotechnical Engineering/Wörterbuch GeoTechnik* (McGraw). https://doi.org/10.1007/978-3-642-41714-6_91648
- Hong, H., Keith, K., & Rice, R. (2017). Using Imagination to Bridge Young Children's Literacy and Science Learning: A Dialogic Approach. *Journal of Childhood Studies*, 42(1), 11. <https://doi.org/10.18357/jcs.v42i1.16883>
- Kalmar, K. (2008). Let's Give Children Something to TALK. *YC Young Children*, 63(1), 88–92. http://search.proquest.com.ezp.lib.unimelb.edu.au/docview/197622442?accountid=12372%5Cnhttp://sfx.unimelb.hosted.exlibrisgroup.com/sfxlcl41?url_ver=Z39.88-2004&rft_val_fmt=info:ofi/fmt:kev:mtx:journal&genre=unknown&sid=ProQ:ProQ%3Aeducation&atitle=Let%27s
- Lemus, D. (2019). *Prevalencia de retraso en el desarrollo del lenguaje comprensivo y expresivo en niños de 4 a 4 años 11 meses en el Centro de Educación Inicial Raquel Verdesoto de Romo Dávila, Quito, febrero - agosto del 2019* [Tesis de licenciatura, Universidad Central de Ecuador]. <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/19378>

- Licon, A. (2010). *La importancia de los recursos materiales en el juego simbólico*. 1(2), 1–8. <https://core.ac.uk/download/pdf/51408038.pdf>.
- Manterola, C., Quiroz, G., Salazar, P., & García, N. (2019). Metodología de los tipos y diseños de estudio más frecuentemente utilizados en investigación clínica. *Revista Médica Clínica Las Condes*, 30(1), 36–49. <https://doi.org/10.1016/j.rmcl.2018.11.005>
- Marrón, E. (2020). *Why Isn't My 20-Month-Old Talking Yet?* Verywell Family. <https://www.verywellfamily.com/why-isnt-20-month-old-talking-yet-289856>
- Meneses, M., & Monge, M. (2001). El juego en los niños: Enfoque teórico. *Revista Educación*, 25(2), 113–124. <https://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf>.
- Meneses, N. (2021). *Uno de cada cinco niños no tiene acceso a una educación equitativa y de calidad*. El País. https://elpais.com/economia/2021/01/27/actualidad/1611752901_547665.html
- Naciones Unidas. (2021a). *COVID-19: El número de niños con dificultades para leer aumentó en cien millones debido al cierre mundial de escuelas*. Naciones Unidas. <https://news.un.org/es/story/2021/03/1490142>
- Naciones Unidas. (2021b). *Los niños que olvidaron leer y escribir durante la pandemia de covid-19*. BBC News Mundo. <https://www.bbc.com/mundo/noticias-58672483>
- Ñaupas, H., Valdivia, M., Palacios, J., & Romero, H. (2018). *Metodología de la investigación. Cualitativa - Cuantitativa. Redacción de la tesis* (5ta ed.). Ediciones de la U. <https://corladancash.com/wp-content/uploads/2020/01/Metodologia-de-la-inv-cuanti-y-cuali-Humberto-Naupas-Paitan.pdf>
- Neill, D., & Cortez, L. (2018). Procesos y fundamentos de la investigación científica. In *Journal of Chemical Information and Modeling* (Vol. 53, Issue 9). Editorial UTMACH. <chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/http://repositorio.utmachala.ed>

u.ec/bitstream/48000/14232/1/Cap.4-Investigación cuantitativa y cualitativa.pdf

Níkleva, D., & López-García, M. (2019). El reto de la expresión oral en Educación Primaria: características, dificultades y vías de mejora. *Educatio Siglo XXI*, 37(3 Nov-Feb), 9–32. <https://doi.org/10.6018/educatio.399141>

Organización Mundial de la Salud. (2019). *Para crecer sanos, los niños tienen que pasar menos tiempo sentados y jugar más*. Organización Mundial de La Salud. <https://www.who.int/es/news/item/24-04-2019-to-grow-up-healthy-children-need-to-sit-less-and-play-more>

Paredes, M. (2019). *La educación musical y la expresión oral de los niños de 3 años de educación de Chanchamayo, Gran Chimú - 2018* [Tesis de licenciatura, Universidad César Vallejo]. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/35796%0A>

Peterson, S., Eisazadeh, N., Rajendram, S., & Portier, C. (2018). Young children's language uses during play and implications for classroom assessment. *Australasian Journal of Early Childhood*, 43(2), 23–31. <https://doi.org/10.23965/AJEC.43.2.03>

Quaye, A., Coyne, I., Söderbäck, M., & Hallström, I. (2019). Children's active participation in decision-making processes during hospitalisation: An observational study. *Journal of Clinical Nursing*, 28(23–24), 4525–4537. <https://doi.org/10.1111/jocn.15042>

Ramírez, C., & De Castro, D. (2013). La lectura en la primera infancia. *Graffías Disciplinarias de La UCP*, 20, 7–21. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/revista?codigo=15759>

Reino, M., & Tipán, M. (2015a). Juego simbólico como estrategia metodológica para desarrollar el lenguaje en niños de 4 a 5 años. *Artículo Ecuador*, 1(5), 12.13. <http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/22460/1/tesis.pdf>

Reino, M., & Tipán, M. (2015b). Juego simbólico como estrategia metodológica

para desarrollar el lenguaje en niños de 4 a 5 años. *Articulo Ecuador*, 1(5), 12.13.

Rojas, C. (2020). *Juegos verbales y expresión oral en los niños del 4° grado de primaria de la Institución Educativa "Benito Juárez" 0073 de S.J.L - Lima, 2018* [Tesis de licenciatura, Universidad César Vallejo].
<https://hdl.handle.net/20.500.12692/74443>

Salazar, C., & Ortega, M. (2018). *La expresión oral en niños y niñas de 5 años de la institución educativa N° 22695 del centro poblado Pachinga - Pisco* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Juancavelica].
<https://repositorio.unh.edu.pe/handle/UNH/1501>

Saleem, M. (2021a). The Effect of Using a Language Games-Based Electronic Program on Acquiring Oral Expression Skills among People with Learning Difficulties in English Language during Covid-19 Pandemic. *Manazhim*, 3(2), 136–150. <https://doi.org/10.36088/manazhim.v3i2.1109>

Saleem, M. (2021b). The Effect of Using a Language Games-Based Electronic Program on Acquiring Oral Expression Skills among People with Learning Difficulties in English Language during Covid-19 Pandemic. *Manazhim*, 3(2), 136–150. <https://doi.org/10.36088/manazhim.v3i2.1109>

Sharp, C. (2005). Developing young children's creativity: What can we learn from research? *Set: Research Information for Teachers*, 1(32), 23–27.
<https://doi.org/10.18296/set.0633>

Soto, G., & Cooper, B. (2021). An early Spanish vocabulary for children who use AAC: developmental and linguistic considerations. *AAC: Augmentative and Alternative Communication*, 37(1), 64–74.
<https://doi.org/10.1080/07434618.2021.1881822>

Stagnitti, E., Paatsch, L., Nolan, A., & Campbell, K. (2020). Identifying play skills that predict children's language in the beginning of the first year of school. *Early Years*, 1–15. <https://doi.org/10.1080/09575146.2020.1865280>

- Tarvainen, S., Stolt, S., & Launonen, K. (2020). Oral language comprehension interventions in 1–8-year-old children with language disorders or difficulties: A systematic scoping review. *Autism and Developmental Language Impairments*, 5, 1–24. <https://doi.org/10.1177/2396941520946999>
- Teng, M. (2021). Exploring awareness of metacognitive knowledge and acquisition of vocabulary knowledge in primary grades: a latent growth curve modelling approach. *Language Awareness*, 1(1), 1–25. <https://doi.org/10.1080/09658416.2021.1972116>
- Uriol, K. (2020). *Desarrollo de Juegos Verbales y la Expresión Oral en Niños de 4 Años de la Institución Educativa Inicial N° 1639 de Chepén, 2020* [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/48975>
- Zhao, B., Liu, Y., Liu, J., & Liu, Y. (2022). Early Family Intervention in Children with Language Delay: The Effect of Language Level and Communication Ability. *Evidence-Based Complementary and Alternative Medicine*, 2022(1), 1–6. <https://doi.org/10.1155/2022/3549912>

ANEXOS

Anexo 1: Operacionalización de variables

Variables	Definición conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
Juego representativo	El juego simbólico es presentativo porque posibilita la evolución de conocimiento verbal de una experiencia previa, donde el niño posee imágenes mentales de interiorización de imitaciones de palabras y modales; tiene un sentido de aspecto adaptativo para el niño a manera de identificar el avance del pensamiento intuitivo en el juego, buscando cada vez imitar a lo real, representándolo a través de la creación, sustitución y juego de roles (Reino & Tipán, 2015).	El juego representativo se medirá a través de 3 dimensiones: representación, imitación y experiencias previas, lo cual se conocerá mediante el recojo de datos por medio del instrumento de 21 ítems en función a una ficha de observación (Aguado, 2020).	Representación	Creación Sustitución	Ordinal: Inicio 20-33 Proceso 34-47 Logro 48-60
			Imaginación	Roles Creatividad Toma de decisiones	
Expresión oral	La expresión oral es la capacidad de comprender y expresar necesidades, ideas, deseos y pensamientos de una manera significativa de utilizar los términos sintácticos, pragmáticos, semánticos y estructuras fonológicas del lenguaje (Saleem, 2021).	La expresión oral se medirá a través de 4 dimensiones: vocabulario, comprensión, categoría sintáctica y factores influyentes, lo cual se conocerá mediante el recojo de datos por medio del instrumento de 27 ítems en función a una ficha de observación (Aguado, 2020).	Vocabulario	Fonemas Significado Reconocimiento Entendimiento	Ordinal: Inicio 27-45 Proceso 46-64 Logro 65-81
			Compresión	Anticipación Escucha	
			Categoría sintáctica	Sintagma	
			Factores influyentes	Recurso verbal Recurso no verbal Recurso paraverbal	

Anexo 2: Matriz de consistencia

PROBLEMA GENERAL	OBJETIVO GENERAL	HIPÓTESIS GENERAL	VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	METODOLÓGICA
¿Cuál es la relación entre juego representativo y expresión oral en niños de 3 años de una Institución Educativa Estatal, Lima, 2022?	Determinar la relación entre juego representativo y expresión oral en niños de 3 años de una Institución Educativa Estatal, Lima, 2022.	Existe relación significativa entre juego representativo y expresión oral en niños de 3 años de una Institución Educativa Estatal, Lima, 2022.	Juego representativo	Representación	Creación Sustitución	Tipo: Básico
PROBLEMAS ESPECIFICOS	OBJETIVOS ESPECIFICOS	HIPÓTESIS ESPECÍFICAS				Diseño: No experimental, transversal
¿Cuál es la relación entre juego representativo y el vocabulario, comprensión, categoría sintáctica y factores influyentes de la expresión oral en niños de 3 años de una Institución Educativa Estatal, Lima?,	Identificar la relación entre juego representativo y el vocabulario, comprensión, categoría sintáctica y factores influyentes de la expresión oral en niños de 3 años de una Institución Educativa Estatal, Lima.	Existe relación significativa entre juego representativo y el vocabulario, comprensión, categoría sintáctica y factores influyentes de la expresión oral en niños de 3 años de una Institución Educativa Estatal, Lima.	Expresión oral	Imaginación Experiencias previas Vocabulario Comprensión Categoría sintáctica Factores influyentes	Creatividad Toma de decisiones Conocimiento Fonemas Significado Reconocimiento Entendimiento Anticipación Escucha Sintagma Recurso verbal Recurso no verbal Recurso paraverbal	Enfoque: Cuantitativo Nivel: Descriptivo Correlacional Población y muestra: 90 niños Técnica: La encuesta

Anexo 3: Instrumento de medición del juego representativo

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

N°	ÍTEMS	LOGRO	PROCESO	INICIO
		3	2	1
1	Realiza edificaciones creativas utilizando los materiales concretos.			
2	Estructura de manera creativa las figuras utilizando papeles diversos.			
3	Utiliza figuras planas de diferentes formas para representar nuevas imágenes.			
4	Toma objetos de diferentes formas para representar algo nuevo.			
5	Toma objetos de uso convencional para darle otra utilidad en el transcurso del juego.			
6	Imagina y realiza los juegos y roles en situaciones reales.			
7	Imagina y realiza en los juegos y roles de personajes en los programas que mira en la televisión.			
8	Imagina y realiza las posturas en situaciones reales.			
9	Imagina y realiza gestos en situaciones reales.			
10	Decide diferenciar otras opciones para jugar.			
11	Ante una duda, expresa y dice lo que siente.			
12	Si fracasa en un juego, decide volver a internarlo.			
13	Arma los objetos que conoce.			
14	Dibuja los objetos que conoce.			
15	Forma los objetos que conoce.			
16	Nombra los objetos que conoce.			
17	Habla acerca de los juegos que realiza.			
18	Habla acerca del pintado que realiza.			
19	Habla acerca de los dibujos que realiza.			
20	Habla acerca de la canción que cantó.			

Instrumento de medición de la expresión oral

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

Nombre del estudiante: _____

Edad y meses:

Valoración: 1= inicio 2= en proceso 3= logrado

N	ÍTEMS	LOGRO 3	PROCESO 2	INICIO 1
1	Menciona palabras que escucha en su medio.			
2	Mira la televisión y menciona las palabras que hablan.			
3	Compara las palabras que tienen parentesco en sus sonidos.			
4	Menciona los personajes u objetos que son parte de su entorno.			
5	Mira la televisión y describe los personajes u objetos.			
6	Compara objetos que son parte de su entorno.			
7	Reconoce personajes de un cuento que escuchó.			
8	Reconoce el personaje principal de su canción favorita.			
9	Cumple las consignas que le dan al realizar una tarea.			
10	Cumple las consignas que le dan al realizar un juego sencillo.			
11	Anticipa el final de un cuento que escucha.			
12	Anticipa el juego que realizará por los materiales que observa.			
13	Escucha cantar a sus amigos.			
14	Escucha el relato breve de un cuento.			
15	Con frase sencilla cuenta a sus compañeros un hecho de su interés.			
16	Con frase sencilla habla a su profesora sobre un tema de su interés.			
17	Con frase sencilla responde preguntas que le formulan.			

18	Mantiene una conversación espontánea con sus compañeros.			
19	Reproduce pequeña poesía donde repite palabras.			
20	Reproduce sonidos onomatopéyicos de su entorno.			
21	Reproduce pequeñas rimas donde repiten sílabas.			
22	Menciona sus ideas con fluidez.			
23	Cambia el tono de su voz cuando algo le sorprende.			
24	Cambia el tono de su voz cuando da una orden.			
25	Menciona sus ideas acompañado de una peculiar posición del cuerpo.			
26	Menciona sus ideas acompañado de sonrisas y/ o miradas.			
27	Menciona sus ideas acompañado de movimientos de la cara y/o manos.			

ESCALA VALORATIVA

VARIABLE: EXPRESIÓN ORAL

DIMENSIÓN 1: VOCABULARIO

	ÍTEMS	3 LOGRO	2 PROCESO	1 INICIO
1	Menciona palabras que escucha en su medio	En un enunciado expresado dice hasta 3 palabras que se entiende con claridad.	En un enunciado expresado dice hasta 2 palabras que se entiende con claridad.	Dice 1 palabra
2	Mira la televisión y menciona las palabras que hablan	Dice una idea completa usando 3 palabras	Dice una idea completa usando 2 palabras	Dice 1 palabra
3	Compara las palabras que tienen parentesco en sus sonidos	Dice 3 palabras que suenan parecido	Dice 2 palabras que suenan parecido	Dice 1 palabra
4	Menciona los personajes u objetos que son parte de su entorno	Dice hasta 3 objetos y/ o personajes que tienen algo en común	Dice hasta 2 objetos y/ o personajes que tienen algo en común	Dice 1 objeto o personaje de un grupo
5	Mira la televisión y describe los personajes u objetos	Dice hasta 3 objetos y/ o personajes de televisión	Dice hasta 3 objetos y/ o personajes de televisión	Dice hasta 1 objeto y/ o personaje de televisión

6	Compara objetos que son parte de su entorno	Describe 3 objetos por su utilidad	Describe 2 objetos por su utilidad	Describe 1 objeto por su utilidad
----------	---	------------------------------------	------------------------------------	-----------------------------------

DIMENSIÓN 2: COMPRENSIÓN

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

DIMENSIÓN 3: CATEGORÍA SINTÁCTICA

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

DIMENSIÓN 4: FACTORES INFLUYENTES

	ÍTEMS	3 LOGRO	2 PROCESO	1 INICIO
19	Reproduce pequeña poesía donde repite palabras	Recita una poesía	Intenta recitar la poesía	No recita la poesía
20	Reproduce sonidos onomatopéyicos de su entorno	Espontáneamente produce sonidos onomatopéyicos	produce sonidos onomatopéyicos con invitación	No produce sonidos onomatopéyicos
21	Reproduce pequeñas rimas donde repiten sílabas	Dice una rima	Intenta decir una rima	No dice la rima
22	Menciona sus ideas con fluidez	Dice hasta 3 palabras en una idea	Dice hasta 2 palabras en una idea	Dice 1 palabra para decir algo
23	Cambia el tono de su voz cuando algo le sorprende	Cambia su voz según una la situación que le sorprenda	Mantiene su voz en diferentes situaciones que le sorprenda	Se queda en silencio
24	Cambia el tono de su voz cuando da una orden	Cambia su voz según una la situación que vive	Mantiene su voz en diferentes situaciones que vive	Se queda en silencio

25	Menciona sus ideas acompañado de una peculiar posición del cuerpo	Adopta diferentes posiciones corporales al hablar.	Adopta algunas posiciones corporales al hablar	Se inhibe
26	Menciona sus ideas acompañado de sonrisas y/ o miradas	Usa la sonrisa y las miradas para hablar	Es poco expresivo	Se inhibe
27	Menciona sus ideas acompañado de movimientos de la cara y/o manos	Siempre es gestual para hablar	Algunas hacen gestos al hablar	Se inhibe

ESCALA VALORATIVA
Variable: JUEGO REPRESENTATIVO
DIMENSIÓN 1: REPRESENTACIÓN

	ÍTEMS	3 LOGRO	2 PROCESO	1 INICIO
1	Realiza edificaciones creativas utilizando los materiales concretos	Realiza espontáneamente construcciones con material concreto	Realiza con invitación construcciones con materialconcreto	No es de su interés
2	Estructura de manera creativa las figuras utilizando papeles diversos	Realiza espontáneamente creativas figuras con diversos papeles	Realiza con invitación creativa figurascon diversos papeles	No es de su interés
3	Utiliza figuras planas de diferentes formas para representar nuevas imágenes	Espontáneamente usa figuras planaspara plasmar nuevas imágenes	Con invitaciónusa figuras planaspara plasmar nuevas imágenes	No es de su interés
4	Toma objetos de diferentes formas para representar algo nuevo	Espontáneamente toma objetos de diferentes formaspara representar algo nuevo	Con invitación toma objetos de diferentes formas para representar algo nuevo	No es de su interés
5	Toma objetos de uso convencional para darle otra utilidad en el transcurso del juego	Espontáneamente toma objetos de uso convencional para darle otra utilidad durante el juego	Con invitación toma objetos de uso convencional para darle otra utilidad durante el juego	No es de su interés

DIMENSIÓN 2: IMAGINACIÓN

	ÍTEMS	3 LOGRO	2 PROCESO	1 INICIO
6	Imagina y realiza los juegos y roles en situaciones reales	Espontáneamente imagina en sus juegos de roles en situaciones reales	Con invitación imita en sus juegos situaciones reales	No juega a imaginar
7	Imagina y realiza en los juegos y roles de personajes en los programas que mira en la televisión	Espontáneamente imagina en sus juegos roles de personajes de programas que mira en la televisión.	Con invitación imagina en sus juegos roles de personajes de programas que mira en la televisión	No juega a imaginar
8	Imagina y realiza las posturas en situaciones reales	Espontáneamente imagina y realiza las posturas en situaciones reales	Con invitación imagina en sus y realiza las posturas en situaciones reales	No realiza
9	Imagina y realiza gestos en situaciones reales	Espontáneamente durante sus juegos repite gestos en situaciones reales	Con invitación durante sus juegos repite gestos en situaciones reales	Se mantiene en silencio y no imagina ni repite
10	Decide diferenciar otras opciones para jugar	Espontáneamente decide diferenciar opciones de juego	Con invitación durante sus juegos decide diferenciar opciones de juego	No diferencia otras opciones
11	Ante una duda, expresa y dice lo que siente	Espontáneamente ante una duda expresa y dice lo que siente	Con invitación durante sus juegos ante una duda expresa y dice lo que siente	No dice lo que siente
12	Si fracasa en un juego, decide volver a intentarlo	Espontáneamente si fracasa en un juego decide volver a intentarlo	Con invitación durante un fracaso de un juego decide volver a intentarlo	No decide

DIMENSIÓN 3: EXPERIENCIAS PREVIAS

	ÍTEMS	3 LOGRO	2 PROCESO	1 INICIO
13	Arma los objetos que conoce	Espontáneamente arma con diferentes materiales la imagen de objetos que conoce	Con invitación arma con diferentes materiales la imagen de objetos que conoce	No es de su interés
14	Dibuja los objetos que conoce	Espontáneamente dibuja objetos que conoce	Con invitación dibuja objetos que conoce	No es de su interés dibujar
15	Forma los objetos que conoce	Espontáneamente modela objetos que conoce	Con invitación modela objetos que conoce	No es de su interés modelar
16	Nombra los objetos que conoce	Espontáneamente menciona el nombre de objetos que conoce	Con invitación menciona el nombre de objetos que conoce	Se mantiene en silencio
17	Habla acerca de los juegos que realiza	Espontáneamente habla sobre el juego que realiza	Con invitación habla sobre el juego que realiza	Se mantiene en silencio
18	Habla acerca del pintado que realiza	Espontáneamente habla sobre el pintado que realiza	Con invitación habla sobre el pintado que realiza	Se mantiene en silencio
19	Habla acerca de los dibujos que realiza	Espontáneamente habla sobre el dibujo que realiza	Con invitación habla sobre el dibujo que realiza	Se mantiene en silencio
20	Habla acerca de la canción que cantó	Espontáneamente habla sobre las canciones que canta	Con invitación habla sobre las canciones que canta	Se mantiene en silencio

Anexo 4: Validación de instrumentos a través de juicio de experto

Juez experto 1



Observaciones (precisar si hay suficiencia): _____

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

Apellidos y nombres del juez validador: Evelyn Rosa Villanueva Herbias

DNI: 43662155

Especialidad del validador: Temático

Lima, 21 de Mayo de 2022.

¹ Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

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

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

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

Firma del experto informante



Observaciones (precisar si hay suficiencia): _____

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

Apellidos y nombres del juez validador: Evelyn Rosa Villanueva Herbias

DNI: 43662155

Especialidad del validador: Temático

Lima, 21 de Mayo de 2022.

¹ Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

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

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

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

Firma del experto informante

Juez experto 2



Observaciones (precisar si hay suficiencia): _____

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

Apellidos y nombres del juez validador : MATHEUS ROMERO MARTHA CAROLINA

DNI: 40045065

Especialidad del validador: TEMÁTICO

Lima, 21 de Mayo de 2022.

¹ Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

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

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

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

Firma del experto informante



Observaciones (precisar si hay suficiencia): _____

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

Apellidos y nombres del juez validador: MATHEUS ROMERO MARTHA CAROLINA

DNI: 40045065

Especialidad del validador: TEMÁTICO

Lima, 21 de Mayo de 2022.

¹ Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

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

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

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

Firma del experto informante

Juez experto 3



Observaciones (precisar si hay suficiencia): _____

Opinión de aplicabilidad: Aplicable Aplicable después de corregir No aplicable

Apellidos y nombres del juez validador. Mtro. Jorge Matheus Romero

DNI: 09697998

Especialidad del validador: Temático

Lima, 21 de Mayo de 2022.

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 a dimensión.

Firma del experto informante



Observaciones (precisar si hay suficiencia): _____

Opinión de aplicabilidad: Aplicable Aplicable después de corregir No aplicable

Apellidos y nombres del juez validador. Mtro. Jorge Matheus Romero

DNI: 09697998

Especialidad del validador: Temático

Lima, 21 de Mayo de 2022.

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 a dimensión.

Firma del experto informante

Anexos 5: Confiabilidad del instrumento juego representativo

Al respecto con el instrumento de juego representativo, se evidenció que la cantidad de ítems que tiene se relaciona positivamente con el puntaje total, dato importante, el menor ítem fue la pregunta 1 con un ,442 y el dato mayor fue la pregunta 19 con un ,911. Finalmente, se logró identificar un Alfa de Cronbach de ,968.

Tabla 6

Correlación ítem-test del instrumento juego representativo

		Media de escala	Varianza de escala	Correlación ítems-test	Alfa si el ítem se elimina
1.	Realiza edificaciones creativas utilizando los materiales concretos.	48,63	78,257	,442	,970
2.	Estructura de manera creativa las figuras utilizando papeles diversos.	48,72	76,135	,623	,969
3.	Utiliza figuras planas de diferentes formas para representar nuevas imágenes.	48,67	77,348	,534	,969
4.	Toma objetos de diferentes formas para representar algo nuevo.	48,61	77,297	,539	,969
5.	Toma objetos de uso convencional para darle otra utilidad en el transcurso del juego.	48,66	75,891	,661	,968
6.	Imagina y realiza los juegos y roles en situaciones reales.	48,29	73,489	,849	,966
7.	Imagina y realiza en los juegos y roles de personajes en los programas que mira en la televisión.	48,27	74,018	,832	,966
8.	Imagina y realiza las posturas en situaciones reales.	48,32	73,097	,851	,966
9.	Imagina y realiza gestos en situaciones reales.	48,23	76,001	,725	,967
10.	Decide diferenciar otras opciones para jugar.	48,29	74,185	,806	,966
11.	Ante una duda, expresa y dice lo que siente.	48,41	73,211	,826	,966
12.	Si fracasa en un juego, decide volver a internarlo.	48,41	74,132	,786	,967
13.	Arma los objetos que conoce.	48,24	76,254	,723	,967
14.	Dibuja los objetos que conoce.	48,24	75,737	,749	,967
15.	Forma los objetos que conoce.	48,32	73,682	,847	,966
16.	Nombra los objetos que conoce.	48,28	73,686	,895	,966
17.	Habla acerca de los juegos que realiza.	48,27	73,276	,880	,966
18.	Habla acerca del pintado que realiza.	48,28	73,147	,889	,965
19.	Habla acerca de los dibujos que realiza.	48,29	72,882	,911	,965
20.	Habla acerca de la canción que cantó.	48,30	72,931	,902	,965

Confiabilidad del instrumento expresión oral

Al respecto con el instrumento de expresión oral, se evidenció que la cantidad de ítems que tiene se relaciona positivamente con el puntaje total, dato importante, el menor ítem fue la pregunta 10 con un ,678 y el dato mayor fue la pregunta 19 con un ,896. Finalmente, se logró identificar un Alfa de Cronbach de ,980.

Tabla 7

Correlación ítem-test del instrumento expresión oral

	Media de escala	Varianza de escala	Correlación ítems-test	Alfa si el ítem se elimina
1. Menciona palabras que escucha en su medio.	65,73	186,063	,896	,979
2. Mira la televisión y menciona las palabras que hablan.	65,76	188,277	,765	,980
3. Compara las palabras que tienen parentesco en sus sonidos.	66,24	185,558	,814	,980
4. Menciona los personajes u objetos que son parte de su entorno.	65,74	187,608	,828	,979
5. Mira la televisión y describe los personajes u objetos.	65,68	190,333	,730	,980
6. Compara objetos que son parte de su entorno.	66,02	187,168	,736	,980
7. Reconoce personajes de un cuento que escuchó.	65,76	188,501	,774	,980
8. Reconoce el personaje principal de su canción favorita.	65,77	187,215	,846	,979
9. Cumple las consignas que le dan al realizar una tarea.	65,83	190,253	,685	,980
10. Cumple las consignas que le dan al realizar un juego sencillo.	65,93	190,490	,678	,980
11. Anticipa el final de un cuento que escucha.	66,23	185,664	,786	,980
12. Anticipa el juego que realizará por los materiales que observa.	65,91	188,823	,713	,980
13. Escucha cantar a sus amigos.	65,69	189,857	,781	,980
14. Escucha el relato breve de un cuento.	65,56	191,486	,866	,979
15. Con frase sencilla cuenta a sus compañeros un hecho de su interés.	65,74	186,979	,864	,979
16. Con frase sencilla habla a su profesora sobre un tema de su interés.	65,69	187,632	,867	,979
17. Con frase sencilla responde preguntas que le formulan.	65,70	187,673	,888	,979
18. Mantiene una conversación espontánea con sus compañeros.	65,77	187,394	,836	,979
19. Reproduce pequeña poesía donde repite palabras.	65,66	188,071	,828	,979
20. Reproduce sonidos onomatopéyicos de su entorno.	65,53	192,117	,798	,980
21. Reproduce pequeñas rimas donde repiten sílabas.	65,57	190,428	,850	,979
22. Menciona sus ideas con fluidez.	65,71	187,084	,843	,979

23. Cambia el tono de su voz cuando algo le sorprende.	66,02	186,269	,818	,979
24. Cambia el tono de su voz cuando da una orden.	66,01	186,123	,822	,979
25. Menciona sus ideas acompañado de una peculiar posición del cuerpo.	65,97	187,269	,808	,980
26. Menciona sus ideas acompañado de sonrisas y/ o miradas.	65,89	188,527	,788	,980
27. Menciona sus ideas acompañado de movimientos de la cara y/o manos.	65,84	187,683	,791	,980

Contabilidad total juego representativo

Tabla 8

Confiabilidad del instrumento juego representativo

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,968	20

Tabla 9

Confiabilidad del instrumento expresión oral

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,980	27

Anexos 6: Confiabilidad de la prueba piloto del instrumento juego representativo

- Al respecto con el instrumento de juego representativo, se evidenció que la cantidad de ítems que tiene se relaciona positivamente con el puntaje total, dato importante, el menor ítem fue la pregunta 12 con un ,162 y el dato mayor fue la pregunta 17 con un ,789. Finalmente, se logró identificar un Alfa de Cronbach de ,866.

Tabla 10

Correlación ítem-test del instrumento de prueba piloto del juego representativo

		Media de escala	Varianza de escala	Correlación ítems-test	Alfa si el ítem se elimina
1.	Realiza edificaciones creativas utilizando los materiales concretos.	45,3500	31,397	,435	,862
2.	Estructura de manera creativa las figuras utilizando papeles diversos.	45,9500	31,313	,426	,862
3.	Utiliza figuras planas de diferentes formas para representar nuevas imágenes.	45,5500	29,945	,702	,853
4.	Toma objetos de diferentes formas para representar algo nuevo.	45,6500	29,924	,655	,854
5.	Toma objetos de uso convencional para darle otra utilidad en el transcurso del juego.	45,5500	30,787	,531	,858
6.	Imagina y realiza los juegos y roles en situaciones reales.	45,8000	30,905	,315	,868
7.	Imagina y realiza en los juegos y roles de personajes en los programas que mira en la televisión.	45,8500	29,187	,655	,852
8.	Imagina y realiza las posturas en situaciones reales.	45,7000	29,695	,687	,852
9.	Imagina y realiza gestos en situaciones reales.	45,6000	31,095	,447	,861
10.	Decide diferenciar otras opciones para jugar.	45,9000	28,411	,606	,854
11.	Ante una duda, expresa y dice lo que siente.	46,3500	31,187	,304	,867
12.	Si fracasa en un juego, decide volver a internarlo.	46,1000	32,095	,162	,874
13.	Arma los objetos que conoce.	45,8000	29,326	,623	,854
14.	Dibuja los objetos que conoce.	45,5500	30,997	,275	,871
15.	Forma los objetos que conoce.	45,4000	33,411	,055	,871
16.	Nombra los objetos que conoce.	45,6000	29,832	,561	,856
17.	Habla acerca de los juegos que realiza.	45,7000	29,168	,789	,849
18.	Habla acerca del pintado que realiza.	45,5500	29,418	,651	,853
19.	Habla acerca de los dibujos que realiza.	45,5500	32,155	,263	,867
20.	Habla acerca de la canción que cantó.	45,3500	31,397	,435	,862

Confiabilidad de la prueba piloto del instrumento expresión oral

Al respecto con el instrumento de expresión oral, se evidenció que la cantidad de ítems que tiene se relaciona positivamente con el puntaje total, dato importante, el menor ítem fue la pregunta 10 con un ,678 y el dato mayor fue la pregunta 19 con un ,896. Finalmente, se logró identificar un Alfa de Cronbach de ,980.

Tabla 11

Correlación ítem-test del instrumento de prueba piloto de la expresión oral

		Media de escala	Varianza de escala	Correlación ítems-test	Alfa si el ítem se elimina
1.	Menciona palabras que escucha en su medio.	45,4000	62,358	,897	,954
2.	Mira la televisión y menciona las palabras que hablan.	45,6000	62,989	,655	,959
3.	Compara las palabras que tienen parentesco en sus sonidos.	45,6500	63,713	,752	,956
4.	Menciona los personajes u objetos que son parte de su entorno.	45,1000	67,358	,686	,957
5.	Mira la televisión y describe los personajes u objetos.	45,0500	68,155	,624	,958
6.	Compara objetos que son parte de su entorno.	45,6500	62,134	,812	,956
7.	Reconoce personajes de un cuento que escuchó.	45,6000	62,147	,876	,954
8.	Reconoce el personaje principal de su canción favorita.	45,0500	67,734	,689	,958
9.	Cumple las consignas que le dan al realizar una tarea.	45,4500	67,524	,579	,959
10.	Cumple las consignas que le dan al realizar un juego sencillo.	46,0500	63,734	,750	,956
11.	Anticipa el final de un cuento que escucha.	45,1500	66,450	,768	,956
12.	Anticipa el juego que realizará por los materiales que observa.	45,4000	64,568	,681	,958
13.	Escucha cantar a sus amigos.	44,9500	68,576	,762	,958
14.	Escucha el relato breve de un cuento.	45,2000	64,484	,819	,955
15.	Con frase sencilla cuenta a sus compañeros un hecho de su interés.	45,0000	68,105	,714	,958
16.	Con frase sencilla habla a su profesora sobre un tema de su interés.	45,1500	66,871	,710	,957
17.	Con frase sencilla responde preguntas que le formulan.	45,5500	62,576	,919	,954
18.	Mantiene una conversación espontánea con sus compañeros.	45,3500	62,029	,830	,955
19.	Reproduce pequeña poesía donde repite palabras.	44,9500	68,576	,762	,958
20.	Reproduce sonidos onomatopéyicos de su entorno.	45,4000	62,358	,897	,954
21.	Reproduce pequeñas rimas donde repiten sílabas.	45,6000	62,989	,655	,959
22.	Menciona sus ideas con fluidez.	45,6500	63,713	,752	,956

23. Cambia el tono de su voz cuando algo le sorprende.	45,1000	67,358	,686	,957
24. Cambia el tono de su voz cuando da una orden.	45,0500	68,155	,624	,958
25. Menciona sus ideas acompañado de una peculiar posición del cuerpo.	45,6500	62,134	,812	,956
26. Menciona sus ideas acompañado de sonrisas y/ o miradas.	45,6000	62,147	,876	,954
27. Menciona sus ideas acompañado de movimientos de la cara y/o manos.	45,0500	67,734	,689	,958

Contabilidad total juego representativo

Tabla 12

Confiabilidad del instrumento juego representativo

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,866	20

Tabla 13

Confiabilidad del instrumento expresión oral

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,959	27

Anexo 7: Análisis descriptivo

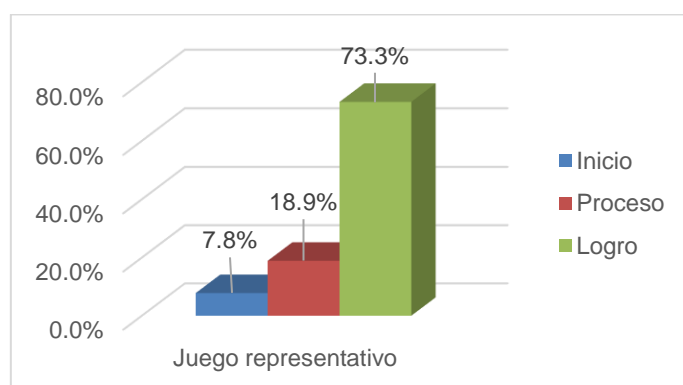
Tabla 14

Nivel de valoración del juego representativo

Juego representativo			
		Frecuencia	Porcentaje
Nivel de valoración	Inicio	7	7,8%
	Proceso	17	18,9%
	Logro	66	73,3%
	Total	90	100%

Figura 1

Nivel de valoración del juego representativo



En la tabla 14 y figura 1, los resultados indican que el 7,8% de la muestra se ubica en un nivel valorativo inicial, el 18,9% en proceso y finalmente el 73,3% en logro acerca del juego representativo.

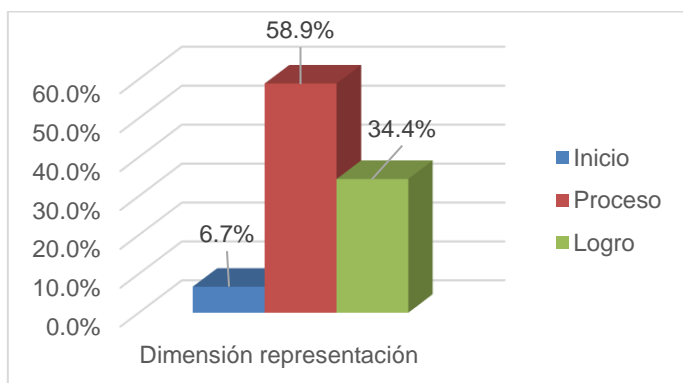
Tabla 15

Nivel de valoración de la dimensión representación del juego representativo

Dimensión representación			
		Frecuencia	Porcentaje
Nivel de valoración	Inicio	6	6,7%
	Proceso	53	58,9%
	Logro	31	34,4%
	Total	90	100%

Figura 2

Nivel de valoración de la dimensión representación juego representativo



En la tabla 15 y figura 2, los resultados indican que el 6,7% de la muestra se ubica en un nivel valorativo inicial, el 58,9% en proceso y finalmente el 34,4% en logro acerca de la dimensión representación del juego representativo.

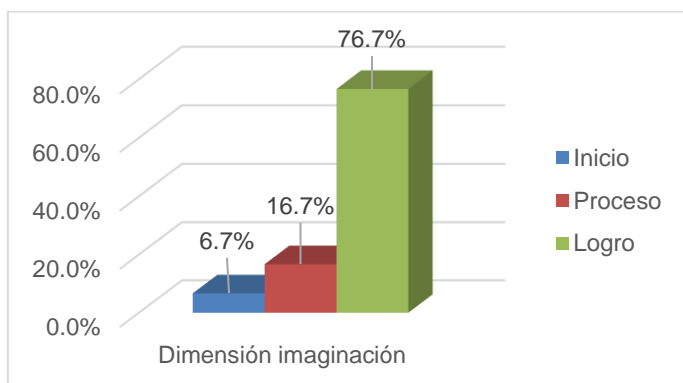
Tabla 16

Nivel de valoración de la dimensión imaginación del juego representativo

		Dimensión imaginación	
		Frecuencia	Porcentaje
Nivel de valoración	Inicio	6	6,7%
	Proceso	15	16,7%
	Logro	69	76,7%
	Total	90	100%

Figura 3

Nivel de valoración de la dimensión imaginación juego representativo



En la tabla 16 y figura 3, los resultados indican que el 6,7% de la muestra se ubica en un nivel valorativo inicial, el 16,7% en proceso y finalmente el 76,7% en logro acerca de la dimensión imaginación del juego representativo.

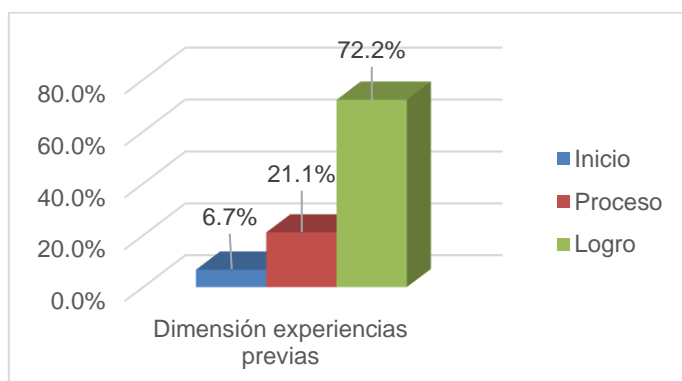
Tabla 17

Nivel de valoración de la dimensión experiencias previas del juego representativo

Dimensión experiencias previas			
		Frecuencia	Porcentaje
Nivel de valoración	Inicio	6	6,7%
	Proceso	19	21,1%
	Logro	65	72,2%
	Total	90	100%

Figura 4

Nivel de valoración de la dimensión experiencias previas juego representativo



En la tabla 17 y figura 3, los resultados indican que el 6,7% de la muestra se ubica en un nivel valorativo inicial, el 21,1% en proceso y finalmente el 72,2% en logro acerca de la dimensión experiencias previas del juego representativo.

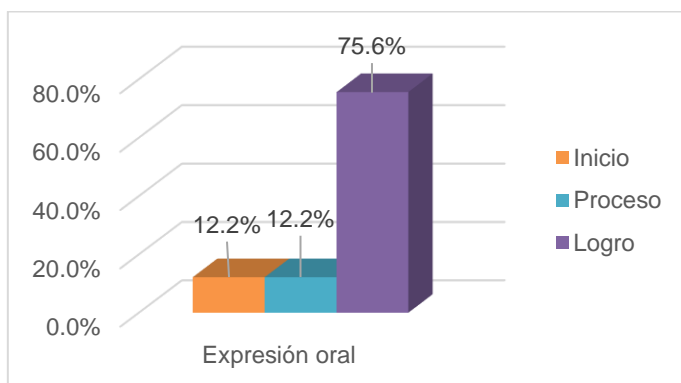
Tabla 18

Nivel de valoración de la expresión oral

Expresión oral			
		Frecuencia	Porcentaje
Nivel de valoración	Inicio	11	12,2%
	Proceso	11	12,2%
	Logro	68	75,6%
	Total	90	100%

Figura 5

Nivel de valoración de la expresión oral



En la tabla 18 y figura 5, los resultados indican que el 12,2% de la muestra se ubica en un nivel valorativo inicial, el 12,2% en proceso y finalmente el 75,6% en logro acerca de la expresión oral.

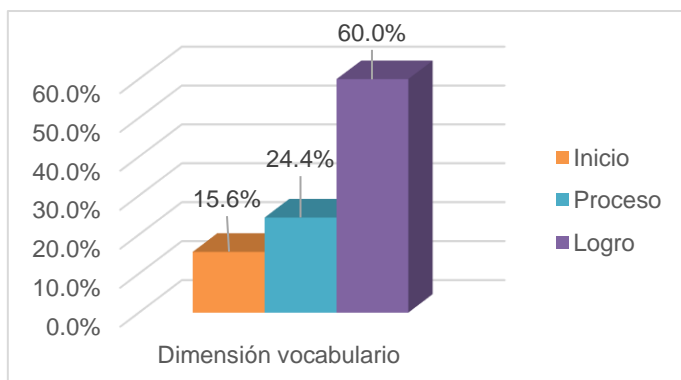
Tabla 19

Nivel de valoración de la dimensión vocabulario de la expresión oral

Dimensión vocabulario			
		Frecuencia	Porcentaje
Nivel de valoración	Inicio	14	15,6%
	Proceso	22	24,4%
	Logro	54	60%
	Total	90	100%

Figura 6

Nivel de valoración de la dimensión vocabulario de la expresión oral



En la tabla 19 y figura 6, los resultados indican que el 15,6% de la muestra se ubica en un nivel valorativo inicial, el 24,4% en proceso y finalmente el 60% en logro acerca de la dimensión vocabulario de la expresión oral.

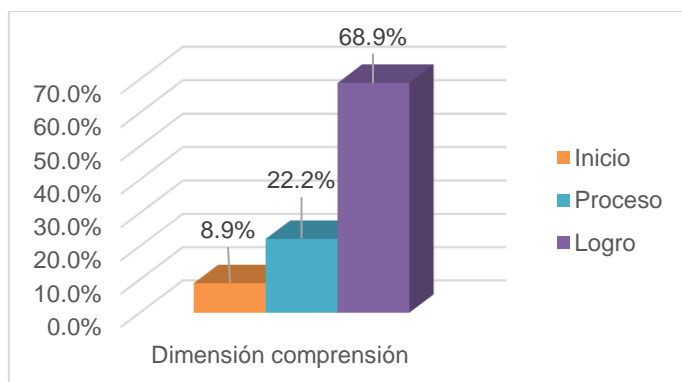
Tabla 20

Nivel de valoración de la dimensión comprensión de la expresión oral

		Dimensión comprensión	
		Frecuencia	Porcentaje
Nivel de valoración	Inicio	8	8,9%
	Proceso	20	22,2%
	Logro	62	68,9%
	Total	90	100%

Figura 7

Nivel de valoración de la dimensión comprensión de la expresión oral



En la tabla 20 y figura 7, los resultados indican que el 8,9% de la muestra se ubica en un nivel valorativo inicial, el 22,2% en proceso y finalmente el 68,9% en logro acerca de la dimensión comprensión de la expresión oral.

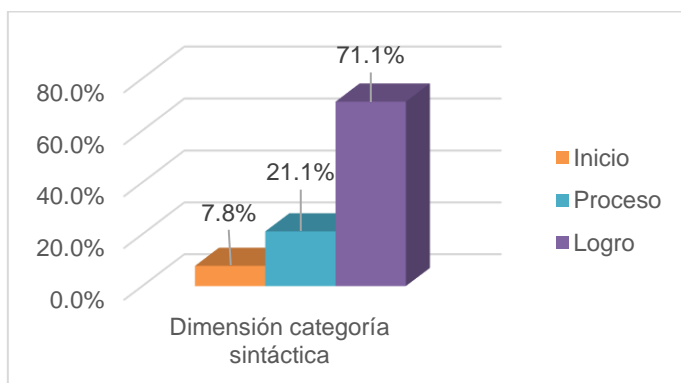
Tabla 21

Nivel de valoración de la dimensión categoría sintáctica de la expresión oral

		Dimensión categoría sintáctica	
		Frecuencia	Porcentaje
Nivel de valoración	Inicio	7	7,8%
	Proceso	19	21,1%
	Logro	64	71,1%
	Total	90	100%

Figura 8

Nivel de valoración de la dimensión categoría sintáctica de la expresión oral



En la tabla 21 y figura 8, los resultados indican que el 7,8% de la muestra se ubica en un nivel valorativo inicial, el 21,1% en proceso y finalmente el 71,1% en logro acerca de la dimensión categoría sintáctica de la expresión oral.

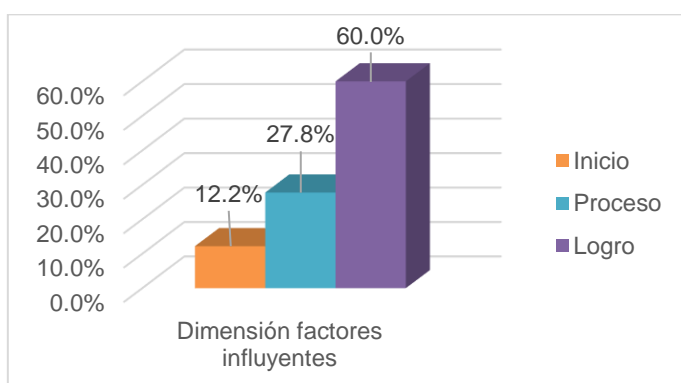
Tabla 22

Nivel de valoración de la dimensión factores influyentes de la expresión oral

Dimensión factores influyentes			
		Frecuencia	Porcentaje
Nivel de valoración	Inicio	11	12,2%
	Proceso	25	27,8%
	Logro	54	60%
	Total	90	100%

Figura 9

Nivel de valoración de la dimensión factores influyentes de la expresión oral



En la tabla 22 y figura 9, los resultados indican que el 12,2% de la muestra se ubica en un nivel valorativo inicial, el 27,8% en proceso y finalmente el 60% en logro acerca de la dimensión factores influyentes de la expresión oral.

Anexo 8: Consentimiento informado

Estimado Padre/ Madre o Apoderado

El presente documento tiene por objetivo solicitarle permiso y confirmar su consentimiento para que su menor hijo(a) participe en la recolección de datos a través de la aplicación de dos instrumentos que permiten recabar información sobre la expresión oral y el juego representativo las cuales tendrán una duración de aproximadamente 15 minutos. Esta investigación es conducida por: Grimanessa Yamira Garagatti Naveros, estudiante de postgrado de la Universidad Cesar Vallejo. Además, he sido informado(a) que el objetivo de la investigación es: “Determinar la relación entre juego representativo y expresión oral en niños de 3 años de una institución educativa estatal, Lima, 2022”.

Es importante mencionar, que las respuestas brindadas en el cuestionario serán de forma anónima y estrictamente confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de este estudio sin mi consentimiento por lo cual, se solicita que puedan responder con total sinceridad a cada uno de los ítems. De modo, que los resultados de esta investigación serán solamente para fines académicos. De tener alguna interrogante sobre la investigación, puede contactar a Grimanessa Yamira Garagatti Naveros al celular: 954172934 o al correo electrónico ggaragatti@gmail.com.

Finalmente, le solicito completar la información que se detalla a continuación, con el fin de confirmar su autorización para la participación de su hijo(a) en esta investigación, y marcar con una “X” dentro del paréntesis y recuadro.

Yo _____ madre (), padre () o encargado legal ()
autorizo no autorizo que mi hijo/hija participe de la investigación.

(Firma Padre/Madre o Apoderado)

Agradecida desde ya por su valioso aporte.