



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE
FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES
PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN**

**TALLER DE JUEGOS SIMBÓLICOS PARA DESARROLLAR HABILIDADES
COMUNICATIVAS EN NIÑOS DE 4 AÑOS, INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL
N°432-120MX.U. "MÁRTIRES DE LA PAZ", AYACUCHO, 2024.**

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN
INICIAL**

AUTOR

**SALAS JORGE, PASTORA
ORCID:0000-0002-8628-5486**

ASESOR

**PALOMINO INFANTE, JEANETH MAGALI
ORCID:0000-0002-0304-2244**

**CHIMBOTE-PERÚ
2024**



FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES

PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN

ACTA N° 0156-074-2024 DE SUSTENTACIÓN DEL INFORME DE TESIS

En la Ciudad de **Chimbote** Siendo las **16:50** horas del día **21** de **Junio** del **2024** y estando lo dispuesto en el Reglamento de Investigación (Versión Vigente) ULADECH-CATÓLICA en su Artículo 34º, los miembros del Jurado de Investigación de tesis de la Escuela Profesional de **EDUCACIÓN INICIAL**, conformado por:

AMAYA SAUCEDA ROSAS AMADEO Presidente
FLORES ARONI BERTHA JUANA Miembro
FLORES ARELLANO MERLY LILIANA Miembro
Dr(a). PALOMINO INFANTE JEANETH MAGALI Asesor

Se reunieron para evaluar la sustentación del informe de tesis: **TALLER DE JUEGOS SIMBÓLICOS PARA DESARROLLAR HABILIDADES COMUNICATIVAS EN NIÑOS DE 4 AÑOS, INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°432-120Mx.U. "MÁRTIRES DE LA PAZ", AYACUCHO, 2024.**

Presentada Por :
(3107191242) **SALAS JORGE PASTORA**

Luego de la presentación del autor(a) y las deliberaciones, el Jurado de Investigación acordó: **APROBAR** por **UNANIMIDAD**, la tesis, con el calificativo de **16**, quedando expedito/a el/la Bachiller para optar el TITULO PROFESIONAL de **Licenciada en Educación Inicial**.

Los miembros del Jurado de Investigación firman a continuación dando fe de las conclusiones del acta:

AMAYA SAUCEDA ROSAS AMADEO
Presidente

FLORES ARONI BERTHA JUANA
Miembro

FLORES ARELLANO MERLY LILIANA
Miembro

Dr(a). PALOMINO INFANTE JEANETH MAGALI
Asesor



CONSTANCIA DE EVALUACIÓN DE ORIGINALIDAD

La responsable de la Unidad de Integridad Científica, ha monitorizado la evaluación de la originalidad de la tesis titulada: TALLER DE JUEGOS SIMBÓLICOS PARA DESARROLLAR HABILIDADES COMUNICATIVAS EN NIÑOS DE 4 AÑOS, INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°432-120Mx.U. "MÁRTIRES DE LA PAZ", AYACUCHO, 2024. Del (de la) estudiante SALAS JORGE PASTORA , asesorado por PALOMINO INFANTE JEANETH MAGALI se ha revisado y constató que la investigación tiene un índice de similitud de 0% según el reporte de originalidad del programa Turnitin.

Por lo tanto, dichas coincidencias detectadas no constituyen plagio y la tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

Cabe resaltar que el turnitin brinda información referencial sobre el porcentaje de similitud, más no es objeto oficial para determinar copia o plagio, si sucediera toda la responsabilidad recaerá en el estudiante.

Chimbote, 20 de Julio del 2024



Mgtr. Roxana Torres Guzman
RESPONSABLE DE UNIDAD DE INTEGRIDAD CIENTÍFICA

Dedicatoria

El presente trabajo de investigación de Tesis le dedico principalmente a Dios, por ser el inspirador y darme fuerza para continuar en este proceso de obtener uno de los anhelos más deseados.

A mis hijos, a mis padres por su amor, trabajo y sacrificio en todos estos años, gracias a ella y mi familia he logrado llegar hasta aquí y convertirme en lo que soy.

Agradecimiento

A la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote por brindarme una formación como futura profesional.

A los docentes de la Escuela de Educación Inicial por sus orientaciones para formarme como docente.

A los docentes de la Escuela de Educación Inicial por sus orientaciones para formarme como docente.

Índice general

Dedicatoria.....	IV
Agradecimiento	V
Índice general	VI
Lista de tablas	VIII
Lista de figuras	IX
Resumen	X
Abstract.....	XI
I. Planteamiento del problema	1
II. Marco teórico	3
2.1. Antecedentes.....	3
2.2 Bases teóricas	7
2.2.1 Juegos simbólicos	7
2.2.1.1 Definición juego simbólico	7
2.2.1.2. Teoría del juego simbólico	7
2.2.1.3 Beneficios del juego simbólico.....	9
2.2.1.4. Importancia del juego	10
2.2.1.5. Dimensiones de los juegos simbólicos	12
2.2.1.6. Fases de los juegos simbólicos	12
2.2.2. Habilidades comunicativas	13
2.2.2.1. Definición de habilidades comunicativas	13
2.2.2.2. Importancia de las habilidades comunicativas	14
2.2.2.3 Teoría de habilidades comunicativas.....	16
2.2.2.4 Dominio de las habilidades.....	20
2.2.2.4. Desarrollar las habilidades comunicativas	20
2.2.2.5. Desarrollo del niño en las habilidades comunicativas.....	21

2.2.2.6. Objetivo de las habilidades comunicativas.....	21
2.2.2.7. Dimensiones de las habilidades de comunicación.....	22
2.3. Hipótesis.....	28
III. Metodología.....	29
3.1. Nivel, tipo y diseño de la investigación.....	29
3.2. Población.....	29
3.3. Operacionalización de las variables.....	31
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	32
3.5. Método de análisis de datos.....	34
3.8. Aspectos Éticos.....	35
IV. Resultados.....	37
V. Discusión.....	46
V. Conclusiones.....	53
VI.Recomendaciones.....	54
Referencias bibliográficas.....	55
Anexos.....	60
Anexo 01: Matriz de consistencia.....	60
Anexo 02 Instrumento de recolección de información.....	62
Anexo 03 Ficha técnica de los instrumentos.....	67
Anexo 04 Formato de Consentimiento informado.....	85

Lista de tablas

Tabla 1 Población de estudio, Institución Educativa N.º 432-120Mx.U.“MP”	30
Tabla 2 Muestra de niños de 4 años	30
Tabla 3 Matriz de operacionalización de variables	31
Tabla 4 Baremo del instrumento	33
Tabla 5 Escala de evaluación.....	33
Tabla 6 Porcentaje de las habilidades comunicativas (pre test)	37
Tabla 7 Talleres de juegos simbólicos.....	39
Tabla 8 Porcentaje de habilidades comunicativas; mediante el pos test	41
Tabla 9 Comparación de las habilidades antes y después de los talleres	42
Tabla 10 Prueba de normalidad	43
Tabla 11 Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo	44

Lista de figuras

Figura 1 Gráfico de barras de las habilidades comunicativas (pre test)	37
Figura 2 Representación gráfica de barras de los talleres de los juegos simbólicos ..	40
Figura 3 Representación gráfica de habilidades comunicativas; mediante el pos test	41
Figura 4 Porcentaje gráfico de habilidades antes y después de los talleres.....	42

Resumen

El presente trabajo surgió ante la necesidad de los niños de 4 años, en vista de que se observó dificultades en sus habilidades comunicativas, en pronunciar las palabras, escuchar y expresar sus ideas. Ante esta problemática, se planteó la siguiente interrogante ¿De qué manera los talleres de juegos simbólicos desarrollan habilidades comunicativas en niños de 4 años, institución educativa inicial N°432-120Mx.U. “Mártires de la paz”, Ayacucho, 2024?. Se propuso como objetivo determinar si los juegos simbólicos desarrollan las habilidades comunicativas en los niños de 4 años, Institución Educativa Inicial N°432-120Mx.U. “Mártires de la paz”, Ayacucho, 2024. La metodología que se utilizó fue de tipo cuantitativo, nivel explicativo y diseño pre experimental. La población fue de 50 niños de 3, 4 y 5 años y la muestra fue de 20 niños de 4 años, la cual fue seleccionada a través de la técnica del muestreo no probabilístico por conveniencia. La técnica utilizada fue la observación y el instrumento la guía de observación debidamente validados por juicio de expertos. Los resultados en el pre test se obtuvo que el 70% se encontró en inicio, después de aplicar los talleres se evidenció en el post test el 65% en el nivel de logro esperado. En la prueba de Wilcoxon para comprobar la hipótesis de investigación se obtuvo un nivel de significancia de 0.001 que es menor a 0.05 por la cual se concluye que mediante los talleres de juegos simbólicos los niños de 4 años desarrollaron sus habilidades comunicativas.

Palabras clave: escuchar, juegos simbólicos, habilidades comunicativas.

Abstract

The present work arose from the needs of 4-year-old children, given that difficulties were observed in their communication skills, in pronouncing words, listening and expressing their ideas. Given this problem, the following question was raised: How do symbolic games workshops develop communication skills in 4-year-old children, initial educational institution N°432-120Mx.U. “Martyrs of Peace”, Ayacucho, 2024?. The objective was to determine if symbolic games develop communication skills in 4-year-old children, Institución Educativa Inicial N°432-120Mx.U. “Mártires de la paz”, Ayacucho, 2024. The methodology used was type quantitative, explanatory level and pre-experimental design. The population was 50 children aged 3, 4 and 5 years and the sample was 20 children aged 4 years, which was selected through the non-probabilistic convenience sampling technique. The technique used was observation and the instrument was the observation guide duly validated by expert judgment. The results in the pre-test were that 70% were found at the beginning, after applying the workshops it was evident in the post-test that 65% were at the expected level of achievement. In the Wilcoxon test to test the research hypothesis, a significance level of 0.001 was obtained, which is less than 0.05, which concludes that through the symbolic game workshops the 4-year-old children developed their communication skills.

Keywords: listening, symbolic games, communication skills.

I. Planteamiento del problema

Se considera a las habilidades comunicativas como la capacidad de expresar apropiadamente las ideas, hacerse entender y captar a los demás, a través del habla oral o también de forma escrita. El desarrollo de las habilidades comunicativas es fundamental porque permite a los niños y niñas emprender un aprendizaje escolar satisfactorio, mejorar el habla, la escucha, la lectura y la escritura, es por eso que las instituciones educativas deben implementar estrategias y metodologías didácticas basadas en la comunicación (Valdez y Pérez, 2021).

A nivel internacional vemos que la educación en el área de comunicación es muy complicada, puesto que en Camboya los estudiantes presentan dificultades en su comprensión, expresión y comunicación, lo cual se evidencia con los resultados de la evaluación de PISA donde Camboya está en el último lugar con un puntaje de 329, asimismo países como Uzbekistan (336), Marruecos (339) y Jordania (342) obtuvieron resultados bajos, debido a que existe muchos niños que no les gusta la lectura no se les motiva u orienta que se puede leer de manera divertida acá vemos que el factor fundamental es que no se utiliza estrategias adecuadas que faciliten el aprendizaje del niño (UMC, 2022).

A nivel nacional, en la prueba Pisa, el Perú obtuvo 408 de puntaje, siendo unos de los países con bajos resultados debido a que la mayor parte de niños presenta dificultades de aprendizaje en el área de comunicación, ya que no comprenden y le es muy dificultoso leer, escribir con facilidad (UMC, 2022). También están los resultados de la EM donde el 55,5% de los estudiantes de 7 años están en el nivel proceso, el 37,6% en el nivel satisfactorio y el 6,9% en inicio (UMC, 2022). Esto se debe a que hay muchos niños tímidos y no expresan lo que sienten.

En la región de Ayacucho, la UMC (2022) manifestó que el 59,5% de los niños están en el nivel proceso, el 34,4% en el nivel satisfactorio y el 6,2% en inicio, lo que significa que muchos de los estudiantes tienen dificultades al expresarse frente al público, esto debe cambiar y que mejor que utilizando recursos que nuestros estudiantes puedan enfrentar estas barreras y más adelante puedan ser futuros oradores que sin temor hablen frente a los demás.

En la institución educativa inicial N°432-120Mx.U. “Mártires de la paz” se realizó esta investigación sobre los juegos simbólicos para desarrollar las habilidades comunicativas porque muchos de los estudiantes de 4 años no tienen una buena comunicación tanto al hablar como escuchar, esto se demuestra cuando los niños intentan hablar con sus maestros o compañeros de clase; evidenciando una comunicación ineficaz y los mensajes no se entienden, lo que empeora cuando el profesor le pide al niño que describa situaciones que pasan en el salón de clases o que

comente las cosas que hace el niño. Es por ello que ante esta problemática se vio en la necesidad de tratar este tema de suma importancia en los niños y que mejor que utilizando estrategias de juegos simbólicos donde los niños puedan desarrollar sus habilidades comunicativas del habla como del escucha que son principales en su nivel inicial.

De esta manera, se planteó la siguiente interrogante ¿De qué manera los talleres de juegos simbólicos desarrollan habilidades comunicativas en niños de 4 años, Institución Educativa Inicial N°432-120Mx.U. “Mártires de la paz”, Ayacucho, 2024?.

Como objetivo general: Determinar si los juegos simbólicos desarrollan habilidades comunicativas en niños de 4 años, institución educativa inicial N°432-120 Mx.U. “Mártires de la paz”, Ayacucho, 2024. Como objetivos específicos: Identificar el nivel del desarrollo de las habilidades comunicativas mediante el pre test en los niños de 4 años, institución educativa inicial N° 432-120 Mx.U. “Mártires de la paz”, Ayacucho, 2024. Aplicar talleres de juegos simbólicos para desarrollar habilidades comunicativas en niños de 4 años en la Institución Educativa Inicial N°432-120Mx.U. “Mártires de la paz”, Ayacucho, 2024. Evaluar el nivel de las habilidades comunicativas mediante el post test en niños de 4 años, en la Institución Educativa Inicial N°432- 120Mx.U. “Mártires de la paz”, Ayacucho, 2024. Comparar los resultados del desarrollo de habilidades comunicativas antes y después de aplicar los juegos simbólicos en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°432- 120Mx.U. “Mártires de la paz”, Ayacucho, 2024.

Por lo tanto, se justificó de manera teórica porque se conoció la importancia de los juegos simbólicos para desarrollar habilidades comunicativas, que es lo que requiere los estudiantes al hablar y escuchar. De manera práctica, se pretende que futuras investigaciones tomen como antecedente este pequeño estudio porque al ser explicativa encontraran los resultados encontrados de si es fiable o no. En lo metodológico se recolectó los datos de la información y se aplicó el instrumento donde se conoció si los juegos simbólicos ayudan a desarrollar las habilidades comunicativas.

II. Marco teórico

2.1. Antecedentes

Antecedentes Internacionales

Espinoza (2020) en su tesis denominada “Propuesta didáctica de estimulación del lenguaje oral a través de talleres de juegos verbales para niños de Educación Inicial”, de la Universidad de Guayaquil, para lograr el título de pedagogía. La investigación tuvo como objetivo diseñar una propuesta didáctica de estimulación oral a través de talleres de juegos verbales. El estudio fue de metodología mixta, tipo cuantitativa. La muestra fue de 48 estudiantes y 3 docentes escogidos por medio del muestreo no probabilístico. El instrumento que empleo fue la entrevista. El resultado que obtuvo fue que los niños exhiben problemas de comprensión con un 13%, en cuanto a la pronunciación 25%, relacionado son la de atención y memoria el 31% presentan dificultades, es por ello que resalta que la falta de mejora en la expresión y vocabulario hace que los estudiantes no tengan un adecuado desarrollo en su lenguaje. De esta manera se concluye que los juegos verbales fortifican el progreso del lenguaje oral y sus elementos como la dicción, pronunciación, la articulación y la claridad verbal.

Calle y Pesántez (2021) en su tesis titulada “Estrategias para la estimulación del lenguaje oral desde un enfoque inclusivo en Educación Inicial 2 de la Escuela de Educación Básica Andrés F. Córdova”, presentada en la Universidad Nacional de Educación para obtener el grado de magíster en educación inclusiva, cuyo objetivo general fue diseñar una propuesta con estrategias inclusivas para estimular el lenguaje oral desde un enfoque inclusivo en niños de Educación Inicial de la Escuela Andrés Córdova. La investigación fue de análisis cualitativo, un estudio de caso, aplicó la guía portage y entrevista, que parte de un diagnóstico y una serie de actividades evaluadas a través de una escala numérica. Se contó con una muestra constituida por 17 niños, 17 padres de familia del nivel inicial. Los resultados obtenidos fueron que la mayor parte de los niños presentan dificultades en su lenguaje oral, no entienden y difícilmente realizan órdenes, los tiempos verbales no lo usan, las palabras no riman, se les dificulta explicar lo que entendieron de un cuento y no dicen oraciones complejas, esto fue a causa que sus apoderados desconocen la estimulación del lenguaje oral de los niños. Concluyendo que es fundamental informar sobre las estrategias inclusivas para una estimulación pertinente de la comunicación, mejorando su desarrollo en la habilidad comunicativa.

Castillo (2020) en su tesis de la Universidad externa de Colombia titulada “Juego simbólico para estimular el desarrollo de la autonomía en niños de tres años de la Institución Educativa Inicial Particular Villa Catarina-Pimentel”, cuyo objetivo general fue a aplicación de actividades de juego simbólico para el desarrollo de autonomía en los niños y niñas de tres años del aula lila de la Institución Educativa Villa Catarina. Investigación de tipo cualitativo, tipo descriptivo-propositivo y diseño pre experimental, conto con una muestra de 18 estudiantes de 6 y 7 años respectivamente, se empleó el instrumento el diario de campo de la docente y la construcción de rubricas de evaluación para medir el resultado de las sesiones aplicadas. Concluyendo que el uso de una secuencia didáctica como estrategia pedagógica, hizo que la intervención se desarrollara de mejor manera, porque se estableció una relación entre profesor y estudiante.

Antecedentes Nacionales

Julcahuanca (2021) en Piura, en su tesis los juegos simbólicos para desarrollar las habilidades sociales, en los preescolares de 5 años de la I.E. 356, Caserío Chililique Alto, Chulucanas, 2021, tuvo como objetivo general determinar de qué forma los juegos simbólicos desarrollan las habilidades sociales, en los preescolares de 5 años de la I.E. 356, Caserío Chililique Alto, Chulucanas, 2021. La metodología que utilizó consistió en una investigación cuantitativa, de nivel explicativo, con diseño pre experimental, del tipo pre test y post test, con un solo grupo, con una población muestral de 18 niños de 5 años, aplicándose la técnica de la observación y como instrumento la lista de cotejo. El resultado principal evidenció que después de aplicar los juegos simbólicos se obtuvo el desarrollo de las habilidades sociales manifestado en un 100% de nivel logro esperado. Concluyendo que la aplicación de los juegos simbólicos, considerando la desacentuación, sustitución, integración y adaptación, tuvieron el interés y participación activa de los preescolares de 5 años, desarrollando sus habilidades sociales. La prueba de Wilcoxon ($p=0.007<0.05$), demostró que los niños de 5 años desarrollaron significativamente sus habilidades sociales de autonomía, autoestima, relaciones sociales, lenguaje y comunicación.

Zarate (2020) en Tumbes, en su tesis titulada los juegos verbales mejoran las habilidades comunicativas en los estudiantes de 5 años de la I. E N° 075 Carrusel de niños - Tumbes, 2020. Tuvo como objetivo determinar en qué medida los juegos verbales mejoran las habilidades comunicativas en los estudiantes de 5 años de la IE N° 075 Carrusel de Niños Tumbes, 2020. Su metodología fue de tipo cuantitativo, explicativo y diseño pre

experimental, empleando la técnica de observación y como instrumento la lista de cotejo, una población muestral de 20 estudiantes. Como resultado obtuvo en la prueba de pre test el 55% de se encontró en inicio, el 35% en proceso y el 10% en logro previsto, posteriormente aplicó el post test en el que ejecutó la estrategia de juegos verbales, logrando que el 60% de estén en logro previsto, el 25% en proceso, y 15% en inicio. Asimismo, la prueba estadística de Wilcoxon arrojó el valor de $p = 0,000 < 0,05$. Llegando a la conclusión que los juegos verbales si mejoran significativamente las habilidades comunicativas en los estudiantes de 5 años de la I.E antes mencionada.

Ramírez (2021) en Ucayali, en su tesis titulada: Cuentos infantiles en el desarrollo de habilidades comunicativas en niños de cinco años de la institución educativa inicial 256 de Irazola-Ucayali, 2021. Tuvo como objetivo general demostrar si los cuentos infantiles desarrollan las habilidades comunicativas en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial 256 de Irazola - Ucayali, 2021. Se utilizó para el estudio el tipo de investigación cuantitativa, longitudinal, de diseño pre experimental de un solo grupo antes y después; con una muestra de 20 niños, seleccionados por un muestreo no probabilística por conveniencia, donde se utilizó el instrumento de lista de cotejo validado y confiable de Alfa de Cronbach de 0.947. En sus resultados al inicio en el pre test el 75,0% presentaron problemas en el desarrollo de habilidades comunicativas y habla, con la aplicación de cuentos infantiles el nivel se incrementó en un 60,0% en el nivel logro. Por la que se concluye, que, el cuento infantil desarrolla las habilidades comunicativas, tanto el habla y escucha en los niños(as) en medida altamente significativa bilateral de $p < 0,01$ a diferencia del pre test del objeto de estudio.

Antecedentes Locales y/o Regionales

Huamani (2020) en Ayacucho, en su tesis titulada: los juegos verbales como estrategia para mejorar las habilidades comunicativas en los niños y niñas de 04 años de la institución educativa inicial n.º 230-17/Mx-U – Pallcca, distrito de San Salvador de Quije, provincia de Sucre, región Ayacucho. Tuvo como objetivo determinar qué la aplicación de los juegos verbales mejoran las habilidades comunicativas en los niños y niñas de 04 años de la Institución Educativa Inicial N° 230-17/Mx.U – Pallcca, distrito de San Salvador de Quije, provincia de Sucre, región Ayacucho. La metodología que utilizó fue de tipo cuantitativo con diseño pre experimental y nivel explicativo conformado con una población de 60 estudiantes y la muestra conformada por 12 niños de 4 años. En cuanto a los resultados

en el pre test el 58 % están en proceso, después de la aplicación de la estrategia, en el post test el 66% obtuvieron el nivel logro, evidenciando una mejoría notablemente realizó la prueba estadística T Student donde el valor fue de 8.0824 y el $p=0,000$ aceptando la hipótesis de investigación. El autor concluyó que se aceptó la hipótesis general de la investigación que sustenta que los juegos verbales mejoran el desarrollo de las habilidades comunicativas.

Chanhualla (2022) en Ayacucho, en su tesis titulada “Juego libre de sectores en habilidades comunicativas orales en niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N.º 430-03 San Jacinto, Ayacucho”. Tuvo como objetivo general demostrar la influencia de la aplicación del juego libre de sectores en el nivel de desarrollo de las habilidades comunicativas orales en niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N.º 430-03 San Jacinto, objeto de estudio, Ayacucho. Con relación a la metodología ha sido de tipo cuantitativo, nivel explicativo y diseño pre experimental— longitudinal, la muestra estuvo constituido por 14 niños y niñas, el instrumento utilizado fue guía de observación validado y confiable. El método estadístico que se utilizó para obtener el resultado inferencial fue Wilcoxon. En efecto, concluyó que la intervención del juego libre de sectores influyó en el desarrollo de las habilidades comunicativas orales en niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N.º 430-03 San Jacinto.

Coronado (2021) en Ayacucho, en su tesis titulada: “Estrategias didácticas basada en los estilos de aprendizaje en el desarrollo de la expresión oral de los niños y niñas de 5 años de la institución educativa pública N° 320 San Miguelito Arcángel, Ayacucho”. Tuvo como objetivo general comprobar la influencia de las estrategias didácticas basada en los estilos de aprendizaje en el desarrollo de la expresión oral de los niños de 5 años de la Institución Educativa San Miguelito Arcángel. La metodología fue de tipo cuantitativa y aplicada, de nivel explicativo y de diseño experimental. Su muestra fue de 23 niños. La técnica fue la observación y el instrumento la ficha de observación. Los resultados que obtuvo en el pre test el 52.17% se encontraban en el nivel inicio y en el post test el 56.52% lograron el nivel logro, en cuanto a la parte estadística en la dimensión dicción verbal obtuvo (Tau_b de Kendall = 0.864), en la fluidez verbal (0.941) y en la claridad verbal (0.919). Concluyendo, que las estrategias didácticas con estilos de aprendizaje mejoran el desarrollo de la expresión oral de los niños de 5 años de la Institución Educativa San Miguelito Arcángel de Ayacucho.

2.2 Bases teóricas

2.2.1 Juegos simbólicos

2.2.1.1 Definición juego simbólico

Es la actividad que representa y refleja el estado de desarrollo del niño, donde ponen en marcha su creatividad y su imaginación, que se caracteriza por la forma en que un determinado tipo de juego se relaciona con cada etapa evolutiva en un orden predeterminado, sirviendo como fiel espejo del desarrollo de la mente del niño (Álvarez et al., 2021).

El juego simbólico es una representación de todo lo que un niño puede imaginar y recrear a partir de lo que conoce a su alrededor. El simbolismo implica representar escenas aparentemente invisibles. Es parte de la imaginación del niño que las escenas se representen para que sea un momento divertido. Por otra parte, él juega simbólico cumple un papel importante en el entretenimiento infantil icónico. Y es que, a través de la imitación, los niños pueden divertirse inventando diferentes contextos, como la hora del café, las lecciones y más. Todo esto implica el desarrollo mental necesario, al mismo tiempo que les permite ampliar su vocabulario e interactuar con otros niños (Villalobos, 2009).

El juego simbólico según Pérez y Ayala (2018):

Es un intermedio de enseñanza céntrico dado que su sistematicidad y su representación es agradable, nos ofrecen diversas posibilidades de juego que permiten a los niños a ocuparse de movimientos de varios tipos y promueve aprendizajes para la vida, ya que permite escenificar múltiples formas de situaciones cotidianas. Posibilita que el niño se identifique con personajes de su ambiente y le ayude a tomar conciencia de sí mismo. (p. 5)

2.2.1.2. Teoría del juego simbólico

La teoría se enfoca en cómo los niños aprenden a usar y comprender símbolos, así como también cómo se desarrolla el lenguaje. Según la teoría del desarrollo de Piaget, el lenguaje no surge de forma natural, sino que es el resultado de la interacción del niño con su entorno. En otras palabras, es un modo de interacción en el que los niños pequeños representan otras cosas con objetos o gestos (Vázquez y Gavira, 2017).

Jean Piaget:

Piaget señaló que las diferentes formas de juego en el desarrollo infantil son resultado de cambios en la estructura intelectual. Antes de que el bebé establezca estructuras estables adaptadas a su entorno, oscila entre adaptaciones, lo que

le hace reorganizar sus patrones de comportamiento en respuesta a presiones del mundo exterior. Piaget sostuvo que el juego promueve el desarrollo cognitivo y el lenguaje de los niños. Al mismo tiempo, creía que el desarrollo cognitivo de los bebés limita la forma de juego. Los juegos permiten a los niños practicar y aprender habilidades de una forma relajada y entretenida. Piaget indicó que las estructuras cognitivas necesitan ejercicio y los juegos eran el escenario perfecto para ese ejercicio (Pérez, 2017).

Según Piaget en la etapa preoperacional que es de 2 a 6 años predomina el juego simbólico, este consiste en representar personajes o situaciones que no están en el juego, este tipo de juego ayuda a los niños a comprender y asimilar su contexto, captar y poner en práctica los roles de los adultos, mejorar el lenguaje dado que están en constante interacción, desarrolla su imaginación y creatividad. A la edad de 4 años los niños deben ser capaces de emplear gestos y un lenguaje comprensivo para ejecutar las escenas del juego. Asimismo, planificar y adoptar roles (Pérez, 2017).

Teoría de Bruner

Asimismo, Molina y Ruiz (2011) indican que:

Bruner en su teoría también destaca que el juego es una forma de utilizar la mente, o mejor, una actitud sobre cómo utilizar la mente. El juego es un invernadero donde se combina el poder del pensamiento, lenguaje y fantasía. El juego que está controlado por el propio jugador le proporciona a este la primera y más importante oportunidad de pensar, de hablar e incluso de ser él mismo. La inteligencia, la competencia lingüística, el conocimiento, la afectividad y el desarrollo social aparecen integrados y reforzados por esta forma de juego. (p. 31)

Por lo tanto, los niños que están sometidos al juego, desarrollarán significativamente su pensamiento, su habla e inclusive de ser ellos mismos. Con el juego logran una gran inteligencia, una capacidad lingüística, una mejor cognición, un desarrollo emocional y social. Es así que el juego es considerado una manera de estimular el aprendizaje.

Según Vázquez y Gavira (2017) basada en la teoría de Bruner indica:

Que el juego es una proyección de la vida interior hacia el mundo, en contraste con el aprendizaje, mediante el cual interiorizamos el mundo externo y lo hacemos parte de nosotros mismos porque es muy importante trabajar con el juego simbólico ya que transforma el mundo de acuerdo a nuestros deseos. (p. 45)

Según Álvarez et al (2021) basado en la teoría de Montessori, muestra que no existe

diferencia entre juego y trabajo, y para los niños todo se basa en el juego. Los adultos tienden a asociar el trabajo con las obligaciones, pero para los niños el trabajo es emocionante, divertido y un juego que les permite explorar el planeta que les rodea.

Teoría de Freud

Freud indicó que el juego infantil es simbólico porque se basa en fragmentos de la realidad que le dan un significado especial y un significado secreto. De esta manera, podrás lograr la realidad de los deseos. Un niño que juega construye su propio mundo, ordena las cosas como le gusta, un mundo amable y digno de ser amado. Pero si el niño utiliza este recurso de forma espontánea, tiene que aceptar que el mundo real realmente no le atrae. La realidad intenta ponerle algunos límites. Por eso Freud nos dice que lo opuesto al juego no es la seriedad, sino la realidad. Por tanto, un niño que juega, en un espacio que no está limitado por sus deseos, puede renunciar a la alegría, siempre y cuando su significado se mantenga en secreto. Un niño que juega no conoce el significado más profundo de su juego, sus juegos se esconden inocentemente de nosotros en el inconsciente (Landeira, 2006).

2.2.1.3 Beneficios del juego simbólico

Los niños participan en juegos simbólicos, un juego en el que usan símbolos para representar el mundo exterior. Los niños pueden hacer uso de varios objetos para retratar diferentes personas, animales o cosas. También pueden imaginar varios mundos usando su imaginación. Los niños adquieren la capacidad de pensar de forma abstracta y proponer soluciones originales a los problemas. Por ejemplo, un niño puede elegir una hoja de papel para representar un avión. A partir de los 2 o 3 años, los niños comienzan a desarrollar el juego simbólico (Piaget, 1981).

Los niños pueden aprender y explorar su entorno de manera imaginativa a través del juego de simulación. El juego simbólico tiene muchas ventajas. Ayudar a los estudiantes a mejorar en el lenguaje, aumenta la conexión entre padres e hijos, promueve el crecimiento de la creatividad y la imaginación, les da la oportunidad de aprender sobre el mundo en el que viven. Mejora tus habilidades para resolver problemas y sobre todo crea habilidades sociales, fomenta la socialización, enseña tolerancia y flexibilidad mientras juega con otros (García, 2000).

Las investigaciones muestran que el juego puede mejorar las habilidades de los niños para planificar, adaptarse, llevarse bien con los demás y regular sus emociones. Además, estos juegos ayudan con el lenguaje, las matemáticas y las habilidades sociales, e incluso ayudan a los niños a lidiar con el estrés (García, 2016).

Al respecto Pérez y Ayala (2018) manifiestan que el juego promueve el progreso, las habilidades y las capacidades de los niños en diversas áreas, y es una forma para que los niños expresen espontáneamente sus pensamientos, creencias, sentimientos y miedos. Además, el juego en la educación primaria constituye la base para un mayor conocimiento en el ámbito escolar, a través del cual el niño podrá aprender las habilidades necesarias para la etapa de su vida que aún no ha finalizado.

También, indican Pérez y Ayala (2018) que los juegos en la escuela primaria constituyen la base para un mayor conocimiento en el entorno escolar, y a través de estos juegos el niño podrá aprender las habilidades necesarias para la etapa de la vida aún inacabada. Los maestros de preescolar deben utilizar el juego en las aulas de preescolar para ayudar a los niños a comprender sus cuerpos, interactuar con otros, ampliar el vocabulario, desarrollar la creatividad y la imaginación y realizar juegos de roles para ayudar a los niños a crecer en su formación básica completa.

2.2.1.4. Importancia del juego

Según Vygotsky, el juego simbólico representa el pináculo del desarrollo lingüístico. Implica que el niño ya no está restringido a la comunicación directa y, en cambio, puede usar el lenguaje para imaginar su propio mundo. Aunque el juego de simulación es una forma de pensar particularmente significativa para los niños porque les ayuda a aprender y comprender el mundo que los rodea, los adultos también usan el lenguaje de esta manera (Veraksa y Sheridan, 2021).

Veraksa y Sheridan (2021) Los juegos son una actividad fundamental para el desarrollo y aprendizaje de los niños. Porque los juegos mejoran la imaginación de los niños y les permiten explorar el entorno en el que operan, revelar su perspectiva especial sobre el mundo entero y revelarlo a través de la creatividad verbal y el lenguaje corporal, y el desarrollo.

A través de actividades lúdicas, los niños aprenden a expresar y afrontar estados como la frustración, el miedo o la ira. El juego les permite liberar tensiones y recrear sus preocupaciones y miedos, por lo que es un medio para encontrar soluciones a sus problemas (Brougère, 2020).

A nivel afectivo, el juego simbólico es una manera de conseguir la estabilidad mental de las personas en los años iniciales de su existencia. Es significativo para el avance de la afectividad del menor, debido a que, por medio del juego, manifiesta todos sus miedos, emociones, problemas, etc. También es fundamental el rol del adulto, mientras el niño realiza

el juego simbólico, desde un principio debe ser el observador, después debe dar ideas relacionado al contexto para que los niños puedan crear su juego, asimismo es esencial desarrollar en el aula talleres, escenarios, ambientes, lugares didácticos que fomenten el juego en los niños. El profesor en cada actividad realizada a los niños debe favorecer, prestar atención, inspeccionar, anotar y hacer que reflexionen sobre lo que han realizado, de forma que saquen sus propias conclusiones y puedan darle sentido a su juego (Molina y Ruiz, 2011).

Por medio del juego simbólico un niño se forma a sí mismo, porque toma en cuenta su propia experiencia, sus saberes y todo lo que aprendió en el contexto que vive, jugando busca examinar la diferencia que existe con la realidad que vivió y de los demás; muchas veces no tienen conciencia de ello, por lo que reconocen su intuición para crear sus particulares reglas. Las reglas creadas por los niños son ejecutadas por ellos mismos, con frecuencia son libres pero éticas, por lo que consiguen cambiarlos mediante van creciendo. También forman sus propios valores que los identifica y que los conservan por mucho tiempo, los cuales están relacionados a su ética personal y social.

Es conocido que el juego es muy llamativo para los niños, ya que les fascina por el gran encanto que tiene. Es por ello, que en las clases especialmente en la etapa preescolar se debe implementar actividades relacionadas al juego, puesto que ayudará a los niños a que se formen como personas éticas, llevando con ellos la emoción estética, expresando una satisfacción por la vida y por los valores adquiridos. Al momento de jugar los niños adquieren la capacidad de adquirir nuevas comprensiones al interactuar con otros niños y que puedan crear mitos de su propio contexto. Los juegos lúdicos con materiales concreto o empleando la tecnología por sí solos no favorecen al desarrollo adecuado del niño, si no es esencial la guía apropiada de un adulto y de esa forma en un futuro el individuo tenga la posibilidad de afrontar los problemas del mundo que en ocasiones se quedan atascados en ello, por el resto de su vida (Villalobos, 2009).

También Pérez y Ayala (2018) indican que el juego es una actividad significativa en la etapa inicial de los niños. Utilizan los juegos no sólo como entretenimiento, sino también como recurso para aprender y adquirir nuevos conocimientos. Funciona en su entorno y con los demás a su alrededor. En edad escolar, el niño utiliza el deporte y la recreación grupal para fortalecer músculos y huesos, adquirir cualidades que promuevan la armonía, la competitividad y las relaciones con los demás. Jugar con niños mayores también tiene un efecto beneficioso en el desarrollo de su temperamento y rasgos de personalidad. Por lo

tanto, los movimientos físicos constantes y las habilidades atléticas no se vuelven menos satisfactorios.

2.2.1.5. Dimensiones de los juegos simbólicos

Según Cassirer (2014) los juegos simbólicos se clasifican de la siguiente manera:

Juego de oficio. Un clásico icónico del juego son los juguetes que simulan las herramientas y herramientas necesarias para convertirse en médico, cocinero, policía, maestro, etc., imitando generalmente a los adultos para recrear el oficio.

Juego

Con los coches. Desde que era un bebé, viajé en los autos de mis padres y los vi conducir. Además, el vehículo es parte de su dibujo animado favorito. Por ello, muchos niños y niñas utilizan coches de juguete o cojines a modo de volantes para imitar la conducción.

Juego de vestir. A los niños pequeños les encanta disfrazarse de personajes de películas e historias. Vestidos así, su imaginación vuela aún más alto para recrear cada aventura (p. 45).

2.2.1.6. Fases de los juegos simbólicos

Manifiesta Álvarez et al (2021) que en la teoría de Piaget los juegos simbólicos son muy importantes en los niños dentro de su formación desde la primera etapa en donde está desarrollada del juego y dividida en cuatro etapas. En cada individuo tienes propiedades donde el niño juega un papel diferente en el juego:

Según Piaget, la fase sensorio motora se extiende de 0 a 2 años, la etapa del niño activo, un tiempo de aprendizaje activo en el que los sentidos, los procesos mentales y los movimientos para motores finos y gruesos se usan para aprender todo de ella. Se activan procesos mentales como la memoria y el pensamiento. El bebé está más interesado en la actividad que en el objeto. El bebé construye el esquema mundial a partir de sus reflejos, su experiencia sensorial y motor. Está en esta fase desde el nacimiento hasta el desarrollo del idioma.

La etapa antes de la operación ocurre entre las edades del 2-7, que también se llama niño intuitivo.

Un juego simbólico se llevará a cabo a la edad de 2-4. Comience a usar un idioma como una forma de expresar el mundo. Se muestra el mantenimiento. Esta es la capacidad de comprender que el objeto se conserva de la misma manera, incluso si la apariencia se

cambia. Por ejemplo, si pasa el agua en la botella de agua al vidrio, la cantidad de agua es la misma, pero el recipiente es el mismo y cambiado. A esta edad, es difícil para los niños ver las cosas desde varias perspectivas (Gambero, 2011).

Según Bernal (2002) indiqué que, basados en la teoría de Vygotsky, los juegos simbólicos son una de las actividades más distintivas de la infancia. A través del juego, los niños pueden representar objetos y eventos que no existen en la realidad inmediata. Te permite manipular el mundo a tu manera y explorar la realidad. El juego simbólico es el más alto nivel de desarrollo del lenguaje.

Eso significa que los niños ya no se limitan a la comunicación inmediata, pero él puede usar un idioma para crear su propio mundo en su corazón. Los adultos usan un lenguaje como este, pero los juegos simbólicos son especialmente importantes para los niños porque ayudan a los niños a aprender y comprender el mundo que los rodea. Los psicólogos afirman que la interacción con el medio ambiente y cómo interpretarlo será un idioma. Por lo tanto, el comportamiento humano está controlado por la interacción con el entorno personal y la interpretación de otras personas.

Pérez y Ayala (2018) indica que también existen tipos de juegos, los cuales son juegos de cognición, que consiste en la construir su razonamiento a través de la lógica, los juegos de afecto edifican su capacidad para manifestar y decir las inquietudes que tiene el individuo, también transferir experiencias y considerar las fases por las que está pasando. Los juegos de la motricidad, estos hacen posible el desarrollo de los movimientos, coordinaciones visuales y motoras, lo cognitivo y lo sensorial.

2.2.2. Habilidades comunicativas

2.2.2.1. Definición de habilidades comunicativas

Hablar, escuchar, leer y escribir son las cuatro habilidades lingüísticas fundamentales que se desarrollan a través de la comunicación; cada una de estas habilidades en la comunicación se manifiesta a través de elementos que interactúan de manera holística (Valle y Miller, 2019).

Es la capacidad para desarrollar con éxito actividades manuales que requieren diversos grados de motricidad y buena percepción visual y abstracción. Modelar, construir o componer objetos, hacer manualidades, pintar, esculpir, etc. (Márquez Romero, 2014).

Manifiesta Aguirre (2011, como se citó en Lafontaine y Vásquez, 2018) que:

La competencia comunicativa es el conjunto de habilidades o capacidades que

posibilita una participación apropiada en situaciones comunicativas específicas. Es decir, consiste en cumplir con los propósitos de la comunicación personal; esto es, lograr lo que se quiere o necesita y hacerlo dentro de lo socialmente aceptable (sentido y coherencia). El desarrollo de estos conocimientos se inicia desde el nacimiento y continúa durante toda la vida. (p. 27)

Señala Valdez y Pérez (2021) las habilidades de la comunicación están referido a la capacidad que posee un individuo para decir lo que piensa, opina, lo que desea, lo que siente, lo que requiere a través del habla oral o también de forma escrita. para obtener una buena habilidad comunicativa es fundamental desarrollar el habla, la escucha, la lectura y la escritura, es por eso que las instituciones educativas deben implementar estrategias y metodologías didácticas basadas en la comunicación. En el aula el desarrollo de las habilidades comunicativas no solo debe ser un objetivo o propósito que están plasmados en la programación curricular, sino deber ser efectuados, desarrollados y mostrar evidencias, resultados de ello, las estrategias utilizadas deben apoyar a una eficaz construcción colaborativa de pensamientos y un gran conocimiento de los educandos.

Al respecto Herrera et al. (2016) señala que la comunicación es el proceso de desarrollar las cuatro habilidades lingüísticas básicas: hablar, escuchar, leer y escribir. Tiene un significado fundamental como proceso de intercambio de información en el que un remitente envía un mensaje a través de un canal a un receptor con la esperanza de recibir una respuesta de ese receptor. notificaciones en el interior; todos ellos se dan en un contexto determinado.

2.2.2.2. Importancia de las habilidades comunicativas

El desarrollo de habilidades comunicativas que a su vez fomenten la competencia es de suma importancia en las actuales condiciones de universalización porque son conocimientos necesarios para participar en la producción social y en el proceso de cualquier actividad. Se comprende el fenómeno de la comunicación. Sincronizar los procesos cognitivos y meta cognitivos, sintetizar el significado y comprenderlo (Macías y Torres, 2016).

La presencia de habilidades comunicativas competentes determinará el éxito en la cooperación social, así como en la cooperación experta. El desarrollo de estas oportunidades le permite comunicarse de manera más efectiva y mejorar la interacción con todo el entorno, incluido el sindicato (Valdez y Pérez, 2021).

Según Valdez y Pérez (2021) menciona que es de mucha importancia las habilidades comunicativas porque se puede facilitar mediante el juego simbólico, porque aporta muchos beneficios a los niños pequeños porque es fundamental para su correcto desarrollo cognitivo. Aunque suele comenzar a los dos años, su desarrollo continúa durante varios años. Por otro lado, este tipo de juegos también favorecen la socialización durante la infancia. En definitiva, el juego se convierte en la mejor herramienta para enseñar y motivar a los niños. Notarás como a través del tiempo libre adquieren los aprendizajes necesarios para su desarrollo y crecimiento. Un juego basado en el simbolismo hará explotar la imaginación de los más pequeños.

A medida que crecen y juegan, sus mentes creativas se desarrollan y alcanzan nuevas alturas. En este sentido, la risa es necesaria para que su crecimiento y aprendizaje sean suficientes. A través del juego, el niño tiene la oportunidad de expresar sus sentimientos. Este es un tipo de alivio en una situación que es difícil de entender para ti. Por eso el pequeño muestra alegría y entusiasmo a partir del enfado o la tristeza. Las actividades ridículas pueden aliviar el estrés, especialmente en niños hiperactivos. Como padre o madre, puedes formar parte de sus juegos desde los cuatro o cinco años. Esto te ayudará a acercarte a sus sentimientos y te mostrará como un amigo o amiga en quien se puede confiar (Gambero, 2011).

Lafontaine y Vásquez (2018) señala que la comunicación es un factor sumamente importante no sólo en la forma verbal sino también en los gestos, posturas, símbolos u otros medios. Desde una edad temprana, los niños tienen habilidades que se vuelven más evidentes a medida que crecen y se desarrollan. Sin embargo, es un proceso complejo y gradual que comienza desde el nacimiento y luego se enriquece en el ambiente y el aula a través de interacciones con pares y adultos. Al comunicarse con otros niños, son capaces de afrontar situaciones, defender y presentar ideas y opiniones, obtener y aportar información diversa, lo que les convierte en participantes activos de las habilidades comunicativas. Estas experiencias son fundamentales para que los niños descubran sus conocimientos y representen el mundo que les rodea.

Un incremento de competencias escaso puede ser uno de los impedimentos o dificultades más complejas que tienen los menores, debido a que, la comprensión del idioma puede ser uno de los aspectos que tienen en cuenta para comenzar la conversación con éxito. Afrontar esto sin éxito puede ocasionar que muchos infantes tengan dificultades de comunicación. En este momento el docente es seguramente necesario que tenga un papel

protagonista, puesto que, en cada uno de los niños se desarrolla y crece de manera desigual. Trae de un contexto familiar, con requerimientos específicos, con diferentes maneras de aprender. En el momento en que no se utilizan las tácticas didácticas de manera correcta, es posible que se genere una complicación para los menores, los papás y también los instructivos (Lafontaine y Vásquez, 2018).

2.2.2.3 Teoría de habilidades comunicativas

- **Teoría de Vygotsky: sociocultural**

Esta teoría indica que el lenguaje o la comunicación es desarrollado por medio de la interacción que hace una persona en su entorno, considerando a la comunicación como una herramienta potencial para el ser humano, como un medio de intercambio, transmisión de ideas y de información (Antón, 2010).

Indica Antón (2010) que la teoría sociocultural de Vygotsky se basa en comprender la íntima relación entre el lenguaje y la mente. Se concibe que todo aprendizaje surge del medio social y que el lenguaje permite a las personas desarrollar funciones mentales superiores como la memoria consciente y la atención voluntaria, la organización, el aprendizaje y la mente racional. Desde un enfoque teórico sociocultural, el aprendizaje es un proceso provechoso de evolución cognitiva y social que tiene lugar en un entorno colaborativo, es decir, a través de la observación y participación de otros individuos y la difusión de artefactos culturales en actividades de ven y aprende con propósito. Las capacidades mentales superiores surgen primero a través de interacciones con otras personas y/o artefactos culturales (computadoras, diccionarios). Con el tiempo, estas habilidades se internalizan y el individuo ahora puede funcionar de forma independiente sin la ayuda de otros.

- **Teoría del Aprendizaje Social de Bandura**

Albert fue un psicólogo, quien tuvo una gran influencia en la educación por su teoría, el cual se basa en describir aquellos factores externos e internos que influyen en el aprendizaje del educando. Enfatiza que el pensamiento es una herramienta importante para comprender el mundo y que el aprendizaje es adquirido a través de modelos sociales. El aprender significa realizar un proceso cognitivo que está estrechamente relacionado con el contexto. La investigación de Bandura estuvo centralizada en relacionar a los aprendices con su entorno social, señalando que hay dos factores presentes en todo proceso de aprendizaje:

lo cognitivo y lo social. Con su estudio Bandura pudo comprobar que los niños alcanzan y cambian conductas y actitudes al observar a los mayores. Asimismo, afirmó que los factores sociales y cognitivos junto con el comportamiento son una base esencial para que los educandos puedan tener un aprendizaje eficaz (Rodríguez y Cantero, 2020).

Según Barbabosa (2021) esta teoría se basa en el:

Estudio sobre los procesos de aprendizaje en la interacción entre el aprendiz y el entorno. Y, más concretamente, entre el aprendiz y el entorno social. Mientras que los psicólogos conductistas explicaban la adquisición de nuevas habilidades y conocimientos mediante una aproximación gradual basada en varios ensayos con reforzamiento, Bandura intentó explicar por qué los sujetos que aprenden unos de otros pueden ver cómo su nivel de conocimiento da un salto cualitativo importante de una sola vez, sin necesidad de muchos ensayos. La clave la encontramos en la palabra social que está incluida en la TAS. (p.2)

Por lo tanto, se fundamenta en que el aprendizaje de los infantes se da por su ambiente social por medio de lo que observa y de lo que imita relacionado a las actitudes que vieron de las personas de su entorno, en otras palabras, el niño se ve afectado por lo que le influenciaron los demás.

Su teoría nos hace recordar que, como personas en formación, nuestro proceso psicológico es fundamental, a pesar que son personales y nos pertenece, ello tiene un origen de la parte social, gracias a la habilidad de saber cómo somos en cuanto a la conducta y ver a los demás, podemos tomar nuestra decisión de seguir o no, también estos componentes de aprendizaje nos ayudan a edificar la personalidad de todo ser. Esta teoría también hace énfasis en que estamos capacitados en dar cosas a los demás partiendo de nuestra propia experiencia, de igual manera trazarnos positivos objetivos de aprendizaje (Barbabosa, 2021).

De tal forma, Rodríguez y Cantero (2020) señalaron que el principio básico de esta teoría es que el aprendizaje es un proceso cognitivo que no puede separarse de la situación. La investigación de Bandura se centró en la relación entre los estudiantes y su entorno social y sugirió que cualquier proceso de aprendizaje tiene dos elementos: factores cognitivos y factores sociales. Por tanto, la teoría enfatiza el papel de los demás y enfatiza la importancia del comportamiento de los demás en el aprendizaje, la personalidad y el propio

comportamiento.

En esta teoría el pedagogo llegó a la conclusión los niños aprenden y cambian comportamientos y actitudes observando a los adultos. Conjuntamente, halló que el comportamiento humano no siempre está determinado por sus consecuencias (refuerzo o castigo), como defiende la perspectiva conductista. El comportamiento de niños y niñas en su ambiente social inmediato (familia, escuela, medios de comunicación, etc.) es imitado, pero no siempre recompensado (Rodríguez y Cantero, 2020, p. 74).

Es así que las actitudes observadas por los niños en el entorno social que está viviendo o está en contacto, ya sea su familia, colegio y redes sociales, son imitadas, aunque no siempre son premiadas.

Indica Rodríguez y Cantero (2020) El maestro fue considerado muy influyente porque constantemente modelaba los comportamientos, estrategias y actitudes de sus alumnos. Que su efecto sea grande o pequeño dependerá de hasta qué punto su comportamiento se adapta a las capacidades, la valencia emocional y el grado de atractivo de los estudiantes.

Teoría de Halliday

Señala Halliday (1979) El lenguaje juega el papel más importante en el desarrollo de los niños como seres sociales. El lenguaje es el canal más importante a través del cual se transmiten los patrones de vida, a través del cual las personas aprenden a funcionar como miembros de la sociedad en y a través de diferentes grupos sociales. Se sabe que el cerebro humano se desarrolló hasta su forma presente a través del proceso de la comunicación humana. La capacidad de hablar y comprender, así como el desarrollo de estas habilidades en los niños, es una parte integral de la vida humana en sociedad.

Por lo tanto, la teoría presentada por Halliday está enfocada principalmente en hacer énfasis en los inicios del lenguaje de un niño, donde la interacción influye significativamente en el desarrollo del lenguaje, es así que concluye que los contextos donde poco a poco asimilamos la lengua, son definidos por la cultura, esto es conocido como la psicología social.

Halliday (1979) expone funciones básicas de expresión oral que un niño que está en

el nivel preescolar desarrolla, estas son 7 presentadas a continuación:

Instrumental: yo quiero, para la satisfacción de necesidades materiales. Regulatoria: haz como te digo, para controlar el comportamiento de otros. Interaccional: tú y yo, para familiarizarse con otras personas. Personal: aquí estoy yo, para identificarse y expresarse a sí mismo. Heurística: dime por qué, para explorar el mundo circundante y el interno. Imaginativa: vamos a suponer, para crear un mundo propio. Informática: tengo algo que decirte, para comunicar nueva información. (p. 31)

Lo que verdaderamente interesa no es que el infante haya logrado desarrollar estas funciones, sino que interiorice que el lenguaje ayuda para estos fines y que tenga en conocimiento que comunicarse o expresarse es bueno para un individuo.

- **Teoría de Widdowson**

En esta teoría Widdowson (1978) estudió el lenguaje tomando como punto de partida el uso significativo, apoyado en un enfoque de comunicación. Precisó la competitividad comunicativa en métodos de usar y darle utilidad; en el cual el usar está referido al intelecto que se tiene sobre las normas de la lingüística, en cuanto a la utilidad trata de aquella capacidad de un individuo de darle uso a su inteligencia sobre las normas de la lingüística empleando una interacción positiva.

Asimismo, Garcés (2019) indica que la teoría de Widdowson distinguir entre los conceptos de capacidad y competitividad, que están influenciados por el análisis del discurso, y la pragmática, que se basa en el conocimiento lingüístico y las limitaciones o acuerdos socioculturales. Sus mecanismos de competencia expresiva salen de la interacción entre hablante y oyente en la negociación del significado.

Teoría Constructivista

Esta teoría se basa principalmente en un proceso de construcción de ideas nuevas sobre el conocimiento ya adquirido. Es así que la enseñanza debe ser planteado desde distintas actividades favoreciendo la construcción de su aprendizaje, tomando en consideración las experiencias nuevas y antiguas de los escolares, de esa manera logrando que las dos conecten y logrando la construcción del aprendizaje (Bernheim, 2011).

2.2.2.4 Dominio de las habilidades

Afirma. El dominio de la comunicación. Tres: cognitiva, comunicativa y sociocultural. Examina el papel del lenguaje como herramienta para la cognición y la comunicación del contexto, sus valores en las interacciones con los demás costumbres, emociones, posición y rol social; como consecuencia. La mayoría de la gente piensa en usar esta estrategia del integrador.

Enseñar habilidades de comunicación que interactúan con otras habilidades mejorará el desempeño de los estudiantes en sus diversas tareas, como se especifica en el modelo de enseñanza.

2.2.2.4. Desarrollar las habilidades comunicativas

Saber expresarse sin decir nada. Según Cabrera y Palacio (2020), indica que Otra habilidad de comunicación en el trabajo que realmente te hará la vida más fácil es dominar la comunicación no verbal. En otras palabras, tienes que dominar el arte de expresarte en silencio si quieres mantener una comunicación efectiva tanto en el trabajo como en la vida cotidiana. Para mejorar aún más su comunicación no verbal, tenga en cuenta los siguientes consejos: Mantén el contacto visual en todo momento mientras conversas, para que la otra persona sepa que estás interesado en lo que está comunicando.

La posición del cuerpo en bipedestación debe ser firme y segura, de forma que exprese cercanía y profesionalidad. Sonríe en el momento adecuado. Una sonrisa amable y genuina siempre será contagiosa. Utiliza el silencio cuando sea necesario, tomándote el tiempo adecuado para pensar qué vas a comunicar y cómo lo vas a hacer. Mantén una adecuada coherencia con los gestos que realizas en la comunicación, esto es importante tanto cuando hablas como cuando no lo haces (Miller, 2019).

Otra forma de desarrollar las habilidades comunicativas es a través del juego, tal como lo menciona Molina y Ruiz (2011) “El juego simbólico, además, es un medio eficaz para la evolución del lenguaje y la ampliación de la competencia lingüística, en lo que se refiere a estructuras sintácticas, vocabulario y nuevas expresiones” (p.32).

Ello se debe a que los niños intentan imitar lo que hacen y dicen las personas mayores y buscan la forma de hacerlo lo más similar posible, lo que hace factible que emplee palabras nuevas que muchas veces desconocen.

2.2.2.5. Desarrollo del niño en las habilidades comunicativas

Indica Castañeda (2017) que el desarrollo del niño se divide en dos etapas las cuales son:

Etapa pre lingüística: Esto se da desde el primer año de vida se le llama preverbal y fonético. La comunicación en esta etapa es entre la madre y el bebé donde se desarrolla la gestualidad y afectividad estas son principalmente las primeras palabras y sonidos onomatopéyica.

Desde el principio a dos meses: lo que se escucha del bebé es su gemido que se le llama fonema articulatorio

De los tres meses a cuatro meses: es donde el bebé desarrolla sonidos guturales y vocales.

De los cinco a seis meses. Es donde repite los sonidos que escucha de las personas que están en su alrededor.

De los siete a ocho meses: donde se comienzan a la emisión de las primeras palabras, esta es la conversación entre madre y bebé.

De los nueve a 10 meses: tiene mayor destrezas y movimientos ya que esto ayuda a articular mejor otros sonidos y ya puede articular entre tres a cinco palabras.

De los once a doce meses. Es donde articula ya como cinco palabras.

Etapas lingüísticas: En aquí donde se da inicio una vez manifestada su primera palabra.

De los doce a los catorce meses: donde el niño cuenta con tres con exactitud a su lista de palabras y su significado.

De los quince a los dieciocho meses: tiene una lista de diez a quince palabras, pero sigue usando una palabra para mostrar diferentes objetos.

De los dieciocho a veinticuatro meses: etapa ya tiene una lista de 50 palabras y tiene la facilidad de mezclar entre 2 a 3 palabras como frases.

De los dos a tres años: en esta edad es donde inicia el dominio de la dramática y a esta edad los niños manejan un aproximado de 896 palabras a más.

De los cuatro a cinco años de edad: en la edad de cuatro años una cantidad de 1500 palabras y cinco años 2300 palabras desarrollando su lenguaje de la mano con la sociabilidad.

2.2.2.6. Objetivo de las habilidades comunicativas

Uno de los objetivos que se requiere en el desarrollo de las habilidades comunicativas es la facilidad de palabra y sobre todo como facilitar el entendimiento y la convivencia entre

las personas, sobre todo y lo más principal es en un trabajo o un centro laboral porque se pretende transmitir de forma clara y precisa tener una mejor convivencia, entre todos y que mejor que tener una comunicación con palabras precisas e ideas claras (Cruz, 2009).

Según Navarro (2022) menciona que el pensamiento aparece después de que la función simbólica comienza a desarrollarse; Esta función implica principalmente la transformación de la asimilación, en la que va de la integración del objeto a la integración entre objetos, de esta manera estima que los niños deben ser estimulados al hablar. La asimilación o integración de nuevos objetos o situaciones con esquemas anteriores se construyen en el período sensorial-motor como parte de su momento evolutivo; Estos esquemas le permiten percibir y comprender solo ciertas características de los objetos, pero no permiten la presentación de objetos que no están presentes con las mismas características.

El pensamiento se separa de la acción y comienza a crear las representaciones de objetos que no están presentes; La representación en un niño aparece en el período preoperatorio cuando logra representar objetos, situaciones o eventos. Piaget identifica la imitación diferida, el juego simbólico, el dibujo, las imágenes mentales y el lenguaje hablado, como las ideas emergentes.

Para investigar el desarrollo del pensamiento en un niño (el crecimiento de la inteligencia y la maduración de procesos de pensamiento más altos desde la infancia hasta la edad adulta), Piaget recurre al método fenomenológico; este método, porque es muy subjetivo, requiere la interpretación del investigador.

2.2.2.7. Dimensiones de las habilidades de comunicación

Upegui (2009) describe la capacidad de una persona para comunicar sus pensamientos, sentimientos, necesidades, sueños y deseos tanto de forma oral como escrita como:

2.2.2.6.1. Habilidad del habla

Se entiende como un acto de carácter, voluntad e inteligencia individual mediante el cual se exterioriza el lenguaje a través de la expresión de necesidades, pensamientos, emociones, deseos y sentimientos, así como la emisión de sonidos propios de una lengua que se utiliza en una determinada comunidad.

Según Brooks y Donato (1994, como se citó en Antón, 2010) “identifican tres funciones principales de la interacción: el habla con fines regulatorios, el habla para crear

una orientación común, y el habla para formular objetivos” (p. 13). Donde la primera hace posible que los educandos puedan controlar sus expresiones en una actividad realizada, donde enuncien palabras como me encantan las palabras o no sé lo que me estás diciendo. La finalidad de la segunda es fundar un enfoque de participación en medio de una actividad, admite a los estudiantes a una concentración y logren realizar la actividad. Respecto al tercero ayuda a decir los objetivos de una actividad y ejecutar una planificación. Asimismo, los autores resaltaron que el habla colaborativa beneficia a los estudiantes habilidades de autorregulación.

El lenguaje hablado es una destreza humana, el cual se basa técnicamente en un procedimiento de enseñar y aprender reside en motivar a través del desarrollo de las habilidades expresivas, de la habilidad de hablar y no verbal, las maneras más utilizadas por los seres humanos son por medio de expresiones de palabras, mímicas y afinación, comprensión, pensamientos o emociones, y conectarnos con otros en nuestra comunidad y hacer que nos entiendan (Herrera et al., 2016).

Asimismo, el habla es un componente que brinda a los humanos la facultad de comunicarse con otros por medio de varios programas o sistemas de símbolos. Compone así un instrumento para el progreso del pensamiento, que hace posible instituir la comunicación de múltiples maneras, proporciona la transmisión de recados y pensamientos individuales o colectivos a través de símbolos retenidos en la memoria, es decir, es el emisor por medio de la vocalización (expresión de sonidos) o escribir, usando el habla para instituir el comportamiento comunicativo y para determinar la comprensión de la expresión verbal (Herrera et al., 2016).

a) Peculiaridades del habla

El habla es un componente esencial en el desarrollo de la comunicación, en el uso personal de un idioma o lengua, por lo que tiene peculiaridades que favorecen el aprendizaje, de las muchas, a continuación, resaltamos las más importantes, según Herrera et al. (2016):

- Seguridad y claridad: cuando decimos algo, se debe decir con seguridad las palabras, también deben ser coherentes, ordenadas y con ideas claras.
- Cohesión: las ideas u oraciones dichas deben de ser congruentes y coherentes, para que el receptor entienda bien el mensaje.

- Excelente expresión: Es fundamental usar las oraciones e ideas con una buena dicción, de esa forma el mensaje será bien emitido y articulado.
- Entonación de la voz: de acuerdo a lo que decimos, la voz debe variar de forma adecuada, a ello se debe tener en cuenta, su velocidad, la fuerza, el ritmo, con la finalidad de que la idea dicha sea fácil de comprender.
- Uso de los gestos: aquí se hace énfasis en el desplazamiento de cada parte del cuerpo, para ello la persona debe moverse de forma sencilla, natural, espontánea, con coordinación y elegancia, todo lo dicho debe ir en relación con lo que está diciendo la persona.
- Emoción: cabe resaltar que antes de hablar, la persona debe hacer lo posible por regular sus emociones y decir las cosas con entusiasmo, que transmita credibilidad en cada palabra dicha, que se sienta su motivación, y haciendo que se dé un aprendizaje significativo.
- Ponerse en el lugar del otro: llamado también la empatía, cada vez que entablamos una comunicación, es esencial mostrar una actitud empática, y no solo en la actitud sino también en lo dicho, en el mensaje que le damos, que genere en el receptor emociones de confianza, de motivación, autoestima y libertad de expresarse, esto debe ir de la mano con lo que se quiere compartir la información, de esa forma se sabrá lo que cada uno quiere o desea y llegar a un mejor acuerdo.

b) Beneficios de los juegos en el habla

Cevallos (2016) indica algunos beneficios que obtiene los juegos en el habla de los niños desde sus primeros años de vida, en donde se verá marcado en las diferentes etapas de su vida. Cuando tiene que dialogar con sus compañeros de juego, el niño practica la expresión verbal y adquiere nuevas habilidades de comunicación. Además, aprender poco a poco vocabulario nuevo no viene acompañado de una mayor expresión corporal. El juego simbólico no es solo una actividad de ocio, sino también un juego didáctico, ya que ayuda a los niños a aprender a expresarse mejor, mejorar su vocabulario y comunicarse con otros compañeros.

Por otra parte, los autores Rojas y Gonzales (2018) mencionan algunos beneficios

sobre el habla sobre todo en los primeros inicios de los bebés es donde muchas veces los padres estimulan a sus pequeños a emitir algunas palabras de esta manera mencionan que es de gran beneficio estimular a los pequeños al habla ya que nosotros mismos les enseñamos cómo hablar, cómo escuchar y cómo relacionarse con los demás. Esto sucede cuando los niños se acercan a nosotros para mostrarnos algo, hacernos una pregunta o preguntarnos qué estábamos haciendo ese día. Estas conversaciones breves ofrecen a los niños la oportunidad de aprender algo.

2.2.2.6.2. Habilidad del escuchar

La habilidad de escuchar es la capacidad del sujeto para comprender e identificar el significado de la intención comunicativa de un hablante en particular. Dado que los significados inmediatos deben ser construidos, la escucha requiere la aplicación de procesos cognitivos complejos para la construcción del significado y la interpretación del discurso oral.

El procedimiento de escuchar implica la utilización de palabras correctas claras y precisas, además de las oraciones y de párrafos lógicos y primordiales dentro del mensaje, de manera que se comprenda y se mejore la conversación por escrito o en voz alta, y se reciba el total del mensaje, descifrando lo que significa. Es así que la escucha solicita el uso de varias tácticas de amaestramiento que faciliten la educación y el progreso de habilidades para la comunicarse, que sean efectivos, claros y puntuales oralmente y que además tengan el objetivo de resolver las dificultades de entendimiento de la escritura y de exhibir de forma cohesionada los sentimientos (Herrera et al., 2016).

Al respecto Herrera et al. (2016) indica que la comunicación es un medio para expresar las propias intenciones frente a los demás respetando su opinión. Comprender las habilidades de escucha le permite utilizarlas adecuadamente, aumentar la autoestima, reducir posibles tensiones y evitar malentendidos. Uno de los principios más importantes y difíciles de todo el proceso de comunicación es la habilidad de escuchar. La falta de comunicación que sufrimos hoy en día se debe en gran medida a nuestra incapacidad para escuchar a los demás. La gente pasa más tiempo siendo consciente de sus emisiones y en esta necesidad de comunicarse, la gente pierde la particularidad de la comunicación, que es conectarse y compartir con los demás. Escuchar requiere más esfuerzo que hablar y más esfuerzo que escuchar sin explicar lo

que escuchas. La escucha activa significa escuchar y comprender el mensaje desde la perspectiva del hablante.

Palabras de la escucha activa según Herrera et al. (2016):

- La distracción, los niños fácilmente se distraen por lo que es fundamental emplear estrategias que capten su atención por un mayor tiempo. Muchas veces los niños al inicio están muy atentos, pero mediante va pasando el tiempo poco a poco se van distraendo, por ello se debe hacer una pausa empleando un juego o una dinámica, y luego continuar con la comunicación, pero está también debe ser interactiva.
- Las intervenciones deben ser en su debido tiempo, se debe enseñarles a los niños a que cuando una persona habla los demás hablas, y si quieren opinar lo deben hacer en su debido momento y con respeto.
- Está prohibido juzgar. En el aula es fundamental hablar sobre los valores, especialmente sobre el respeto, el respeto por las opiniones de los demás, y si alguien se equivoca no deben juzgar o reírse, sino apoyarlo y enseñarle a mejorar.
- Apoyar al que necesita, se debe enseñar a los niños a escuchar atentamente a otro niño, y si necesita ayuda, apoyarlo en lo que se pueda o avisar a la docente, en ello también la docente debe escuchar a cada estudiante, jamás se debe decir eso no es nada, así que ya no te preocupes.
- Evitar criticar a otra persona, la crítica mientras es positiva está bien, pero si es negativa no está bien, eso se debe enseñar a los niños.
- Decir las emociones, cada niño debe ser capaz de escuchar y expresar sus emociones tanto positivas y negativas, porque si no las comunica podría suceder un estallido que llevaría a una oposición destructor.
- Está prohibido decir: al hablar deben ser determinados, precisos, exactos, sin tener errores ya que eso es una norma vital de la comunicación, bien sabemos que para comunicarse es importante ser claros y concisos al momento de hablar para que la otra persona pueda decepcionar eficazmente el mensaje, pero a los niños de la etapa preescolar, que recién están iniciando, no les puedes pedir que cumplan esa norma,

ellos poco a poco irán pronunciando bien cada palabras y se debe dejar que cometan errores para que dé a poco su vocabulario se haga formal. Ahí entra la labor del docente de emplear estrategias que faciliten el desarrollo de su lenguaje.

- También cuando los niños están en el nivel inicial no se les puede decir se breve al hablar, a ellos se les debe dejar que se expresen, ya que es parte de su desarrollo.

a) Tipos de escucha

Según Herrera et al. (2016) existen varios tipos de escucha, las más significativas son:

- **Apreciativa:** Se trata de la escucha pasiva, en la que no se hace caso a lo que se escucha, de forma relajada, con el fin de encontrar placer o motivación. Oímos con el fin de pasar el tiempo. Sin prestar atención.
- **Selectiva:** Se trata del hábito de escuchar seleccionando las partes de la información que nos importan. Oímos ciertas partes del mensaje que nos están comunicando. Solo nos fijamos en una porción de la información, que es la que nosotros consideramos que es más valiosa.
- **Discernitiva:** la cual nos permite escuchar el todo del mensaje y elegir los datos más importantes. Concibamos el tema desde el fondo y nada de la representación.
- **Analítica:** En esta nos centramos en el sentido y en la orden de los hechos para poder concebir la manera en la que se relacionan las ideas, y así reflexionamos respecto al mensaje. Intentamos encontrar la investigación específica dentro de lo que comunicó el autor, apartando esta indagación de los sentimientos. Entendemos el significado de lo que se entiende por conceptual y la manera en que está relacionado. Examinamos la conversación y determinamos si los resultados son racionales y legítimos. Realizamos interrogantes con el fin de hallar las razones ocultas del comunicado.
- **Resumida:** Se trata del momento en el que nos apropiamos de la conversación con el fin de alcanzar nuestros objetivos. Por la escucha se hace la dirección de la conversación con el fin de conseguir la información o el comportamiento que

tiene nuestro compañero de conversación deseado. Ejecutamos declaraciones o interrogantes planificados de modo que responda con sus conceptos; esto es lo que se llama pensamiento divergente.

- **Empática:** Consiste en escuchar situándonos en la parte del oyente. Absorbemos las palabras y entendemos el significado detrás de ellas. Escuchamos para entender cómo se sienten. Valoramos la perspectiva del otro. A través de la escucha empática, podemos leer mensajes a través del mundo del remitente.
- **Activa:** Simboliza la energía física y cerebral para asimilar cuidadosamente todo el mensaje, interpretar su correcto significado por medio de la comunicación verbal, el tono de voz y el lenguaje corporal, mostrar quién nos habla y exponer a través de la retroalimentación lo que pensamos haber entendido. Esto significa atender con atención, centrando todas nuestras energías en las frases e ideas informadas, comprendiendo el recado y manifestando a nuestro oyente que es bien manifestado. Es el más completo y el más importante porque junta todos los compendios de la oída empática y metódica, también son las inconstantes de la escucha sintética y discriminativa.

2.3. Hipótesis

Hipótesis general

Los talleres de juego simbólico si desarrollan habilidades comunicativas en niños de 4 años, institución educativa inicial N°432-120Mx.U. “Mártires de la paz”, Ayacucho, 2024.

Hipótesis estadística

H_a: Los talleres de juego simbólico si desarrollan habilidades comunicativas en niños de 4 años, institución educativa inicial N°432-120Mx.U. “Mártires de la paz”, Ayacucho, 2024.

H_o: Los talleres de juego simbólico no desarrolla habilidades comunicativas en niños de 4 años, institución educativa inicial N.º 432-120Mx.U. “Mártires de la paz”, Ayacucho, 2024.

III. Metodología

3.1. Nivel, tipo y diseño de la investigación

El nivel de investigación fue explicativo porque se evaluó la influencia de una de las variables como los juegos simbólicos sobre las habilidades comunicativas, por lo que se realizó la contrastación de hipótesis. Ante ello, Mendoza y Hernández (2018) manifiestan que son estudios explicativos los que van más allá de la descripción de los fenómenos o conceptos o de sus relaciones, estando dirigidos a responder por las causas de los fenómenos físicos o eventos sociales. Siendo su interés principal el explicar por qué se relacionan dos o más variables.

El tipo de investigación a utilizar fue cuantitativo porque en este sentido se realizó la recolección de datos y análisis de las variables de investigación. Al respecto, Alan y Cortez (2018) señala que es un método de investigación que utiliza datos numéricos para describir, explicar y predecir fenómenos a través del análisis matemático y estadístico. Este tipo de investigación tiene por objetivo obtener información esencial para luego ser analizados por medio de conceptos y variables que se miden, para ello se usan instrumentos informáticos, la estadística y la matemática.

El diseño fue a través del preexperimental, preprueba y posprueba. En este diseño primero se determinó el nivel de habilidades comunicativas de los niños mediante un pretest, luego se utilizó como estrategia los juegos simbólicos y finalmente se evaluó el nivel de desarrollo de las habilidades comunicativas con la ayuda de un post-test.

Mendoza y Hernández (2018) afirmaron que no fue posible comparar los grupos menos controlados en un estudio pre experimental. Por lo tanto, este tipo de diseño implica tratamiento o estimulación solo en forma de prueba o seguimiento. Pre test-post test.

El diseño de investigación fue de la siguiente forma:

G: 01-----X-----02

Dónde:

G = es el grupo de estudio

O1= Aplicación del pre test (Guía de observación)

X = Juegos simbólicos como estrategia.

O2= Aplicación del post test (Guía de observación)

3.2. Población

La población estuvo conformada por 50 niños y niñas de 3, 4 y 5 años de edad de la

Institución Educativa Inicial N°432-120Mx.U. “Mártires de la paz” del distrito de San Juan Bautista, Provincia Huamanga del departamento de Ayacucho, en el año 2024.

Toledo (2017) señala que la población está compuesta por todos los sujetos que participan del fenómeno que fue definido y delimitado en el análisis del problema de 35 investigación, y puede estudiada, medida y cuantificada.

En la siguiente tabla se representa la población:

Tabla 1

Población de estudio, Institución Educativa N°432-120Mx.U. “MP”

Edad	Sección	Niñas	Niños	Total
5 años	Única	7	8	15
4 años	Única	8	12	20
3 años	Única	9	6	15
Total				50

Nota. Nómina de estudiantes de cuatro años matriculados en el año 2024.

El muestreo fue no probabilístico, lo que significa que la muestra se eligió por conveniencia, esto se debe a la comodidad de la investigadora para comunicarse y recoger información de los niños.

Muestra

La muestra del estudio estuvo formada por 20 niños del aula de 4 años de edad del preescolar, distribuyéndose en 12 niños y 8 niñas. Al respecto Toledo (2017) afirma que la muestra puede ser definida como un subgrupo de la población o universo. Para seleccionar la muestra, primero deben delimitarse las características de la población.

La muestra se distribuye de la siguiente manera.

Tabla 2

Muestra de niños de 4 años

Edad	Sección	Niñas	Niños	Total
4 años	Única	8	12	20
Total				20

Nota. Nómina de estudiantes de cuatro años matriculados en el año 2024.

Criterios de inclusión

- Se trabajó con los niños de 4 años de la institución educativa Mártires de la paz.
- Niños matriculados y con el consentimiento firmado.
- Se tomó en cuenta a los niños con asistencia regular en la recolección de datos.

Criterios de exclusión

- No se tomaron en cuenta a los padres que no presentaron el consentimiento informado.

3.3. Operacionalización de las variables

Definición conceptual

Variable independiente: Taller de juego simbólico

Es la actividad que representa y refleja el estado de desarrollo del niño, donde ponen en marcha su creatividad y su imaginación, que se caracteriza por la forma en que un determinado tipo de juego que se relaciona con cada etapa evolutiva en un orden predeterminado, sirviendo como fiel espejo del desarrollo de la mente del niño (Álvarez et al., 2021).

Basado en la teoría de Piaget señala que el juego simbólico consiste en representar personajes o situaciones que no están en el juego, este tipo de juego ayuda a los niños a comprender y asimilar su contexto, captar y poner en práctica los roles de los adultos, mejorar el lenguaje dado que están en constante interacción, desarrolla su imaginación y creatividad. A la edad de 4 años los niños deben ser capaces de emplear gestos y un lenguaje comprensivo para ejecutar las escenas del juego. Asimismo, planificar y adoptar roles (Pérez, 2017).

Variable dependiente: habilidades comunicativas

Hablar, escuchar, leer y escribir son las cuatro habilidades lingüísticas fundamentales que se desarrollan a través de la comunicación; cada una de estas habilidades en la comunicación se manifiesta a través de elementos que interactúan de manera holística (Valle y Miller, 2019).

Asimismo, la teoría de Vygotsky indica que el lenguaje o la comunicación es desarrollado por medio de la interacción que hace una persona en su entorno, considerando a la comunicación como una herramienta potencial para el ser humano, como un medio de intercambio, transmisión de ideas y de información (Antón, 2010).

Tabla 3

Matriz de operacionalización de variables

Variables	Definición operativa	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición	Categorías o valoración
Independiente Taller juegos simbólicos	Los juegos simbólicos se dimensionan en el juego de oficio, el juego de coches y el juego de vestir (Cassirer, 2014).	-Juego de oficio.	Representación	Escala ordinal	Nivel: Logro destacado
		-Jugar con los coches	Secuencias		Logro esperado
Dependiente Habilidades comunicativas	Las habilidades comunicativas se dimensionan en la habilidad de escuchar y de hablar (Valle y Miller, 2019).	-Juego de vestir	Creatividad		Proceso
		-Habilidad de escuchar	Reconoce		Instrumento: Guía de observación
		-Habilidad de hablar	Interpreta Demuestra		Inicio

Nota. Elaboración propia

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Técnica

En el presente estudio se usó como técnica de recojo de información la observación. Al respecto, Cisneros et al. (2022) la define la técnica para qué se utiliza para el recojo de información y radica en prestar atención las actuaciones, acciones o hechos de los individuos, investigando de manera sistemática y metódica como se ejecuta determinadas peculiaridades en un ambiente, sin interponerse, sin maniobrar.

Instrumento de recolección de datos

Es una herramienta eficaz y estructurada en la cual tiene un cuadro de criterios o indicadores que se han predeterminado para una evaluación dentro del proceso de aprendizajes. Su aplicación posibilita establecer si ciertas ocupaciones, comportamientos o conductas se cumplen en un determinado tiempo, además de cuya escala de medición

(Martínez, 2014).

La guía de observación de la variable dependiente (12 ítems) estuvo conformada por 2 dimensiones, en la que se calificó en el pre test y post test, en la escala ordinal Logro destacado AD, Logro esperado A, Proceso B e Inicio C en la que se calificó con 3, 2, 1 y 0 puntos cada ítem en la que se puede visualizar en la tabla 4 llegando una suma total de calificación 36 según la escala de medición de la variable.

Tabla 4

Baremo del instrumento

Nivel	Calificación	Puntaje
Logro destacado	AD	27-36
Logro esperado	A	17-26
Proceso	B	9-16
Inicio	C	0-8

Nota. Elaboración propia

Para la evaluación de los talleres de aprendizaje se empleó la guía de observación de la variable independiente (11 ítems) conformada por 3 dimensiones, en la escala ordinal Logro destacado AD, Logro esperado A, Proceso B e Inicio C en la que se calificó con 3, 2, 1 y 0 puntos.

Validez del instrumento

El instrumento de la variable dependiente conformada por 2 dimensiones (12 ítems) y de la independiente conformada por 3 dimensiones (11 ítems) se sometieron a la validación por el juicio de tres expertos, que son profesionales en la educación, mencionados a continuación: Mg. Magally Paucar Canchari, Mg. Elsa Marcas De La Cruz y Mg. Carhuas García, Mirla Doris, que concluyeron que el instrumento es aplicable, para la aplicación de la guía de observación se tuvo en cuenta la escala ordinal y la escala de evaluación especificado en la tabla número 5.

Tabla 5

Escala de evaluación

CALIFICACIÓN

AD	Logro destacado
A	Logro esperado
B	Proceso
C	Inicio

Nota. En la tabla se observa la calificación del ministerio de educación (2016)

En este sentido, Galicia et al. (2017), nos dicen que los expertos validan el contenido de un instrumento:

Estos fungen como jueces, porque requieren determinados conocimientos y experiencia, para analizar los ítems que componen un instrumento de acuerdo a los objetivos que pretende el investigador, pueden surgir algunas recomendaciones o sugerencias para mejorar la redacción o el contenido. (p.44)

Confiabilidad del instrumento

Según Mías (2018) menciona “la confiabilidad es la medición, se refiere al grado de precisión o exactitud de la medida, en el sentido de que si aplicamos repetidamente el instrumento al mismo sujeto u objeto produce iguales resultados” (p.18). Por lo tanto, la confiabilidad nos permite medir si el instrumento es confiable o no.

Para hallar la confiabilidad del instrumento se aplicó una prueba piloto a 20 niños de 4 años, con el objetivo de evaluar el método de consistencia interna se utilizó el estadígrafo Alfa de Cronbach, de acuerdo al estadígrafo Alfa de Cronbach el resultado sobre el instrumento de la variable habilidades comunicativas fue de 0,866 y de la variable juegos simbólicos fue 0,911, lo que significa que el instrumento aplicado a la población de estudio tiene un nivel significativo de fiabilidad para su aplicación de la variable habilidades comunicativas la cual indica que fue confiable de ser aplicable debido al resultado obtenido.

3.5. Método de análisis de datos

Se ejecutó las acciones siguientes:

En primera instancia, se diseñó la base de datos en un Excel con el fin de registrar los resultados de cada la guía de observación, fueron agrupadas por dimensiones y ítems, calificadas en base a los baremos.

Después, se cumplió con el estudio de frecuencias, calculando las frecuencias absolutas y relativas, que se representó en tablas y gráficos; relacionados con cada objetivo de la investigación.

Posteriormente, se hizo el análisis cuantitativo, por medio de la estadística descriptiva. Para la contrastación de hipótesis se empleó Wilcoxon de esa manera se

demonstró si se acepta o se rechaza la hipótesis planteada, y así determinar si la aplicación de talleres de juegos simbólicos desarrolla habilidades comunicativas en los niños.

Luego, se procedió con la interpretación de los resultados, tomando en cuenta los objetivos y cada una de las tablas y gráficos.

Procedimiento de la ejecución

En el cumplimiento de la investigación se presentó una carta de presentación a la directora Salas Jorge, Edy de la Institución Educativa N°432-120Mx.U. “Mártires de la Paz” San Juan Bautista.

Se aplicó el pre test, donde se recogió información sobre el nivel actual de los niños de 4 años.

Se organizó y ejecutó 12 talleres de aprendizaje, cada taller tuvo un tiempo de 45 minutos y fue evaluada en base a la escala de evaluación: inicio, proceso, logro esperado y logro destacado.

Se aplicó el post test para verificar si hubo mejorías en sus habilidades comunicativas de los niños.

3.8. Aspectos Éticos

La presente investigación se ejecutó respetando y cumpliendo con los principios éticos, plasmados en el reglamento de integridad científica en la investigación versión 001, actualizado por consejo universitario con resolución N° 0277-2024-CU-ULADECH con fecha 14 de marzo:

a. Respeto y protección de los derechos de los intervinientes: este principio trata de proteger la dignidad y diversidad cultural de las personas involucradas, para ello se respetó y protegió la identidad de los niños y padres de familia, para la publicación de los datos recolectados en ningún momento se publicó los nombres o rostros de los niños, asimismo el consentimiento que firmaron los padres no fue publicado, se mantuvo la confidencialidad y la privacidad de ellos.

b. Libre participación por propia voluntad: este principio se basa en informar los objetivos del estudio y de esa manera los involucrados tengan la libertad de participar en ella. Para ello se le dio a cada padre de familia un consentimiento informado, donde firmaron llenando sus datos, de esa manera se evidenció su participación por voluntad propia.

c. Beneficencia, no maleficencia: se basa en no perjudicar a las personas participantes de la investigación, sino de generar beneficios. Por lo tanto, se aseguró el bienestar de los niños, en los talleres que fueron aplicados se buscó mejorar sus aprendizajes

en base a la problemática, no se causar daño y se reducir efectos adversos posibles.

d. **Integridad y honestidad:** implica que la información transmitida y recopilada sea verdadera, íntegra y honesta. Es por ello que en la investigación en todo momento se trabajó con datos reales, se brindó desde un principio información honesta, también la información recolectada se hizo por medio de un instrumento de evaluación que fue vaciado a una base de datos y no fue modificado. La investigadora fue imparcial con cada niño, no se tuvo preferencias o favoritismo.

e. **Justicia:** trata de aplicar un juicio razonable que haga posible la toma de buenas decisiones y un trato justo con todos los que están participando. Es así que se trabajó constantemente para que no se den prácticas injustas, se dio un trato igualitario y las mismas oportunidades para todos los niños.

IV. Resultados

La investigación del Taller de juegos simbólicos para desarrollar habilidades comunicativas en niños de 4 años, institución educativa inicial N°432-120Mx.U.“Martires de la paz”, Ayacucho, 2024. Llegó a los siguientes resultados luego de haber aplicado el instrumento de evaluación.

4.1.1. Identificar el nivel de desarrollo de las habilidades comunicativas mediante el pre test en los niños de 4 años, institución educativa inicial N° 432-120Mx.U.“Martires de la paz”, Ayacucho, 2024.

Tabla 6

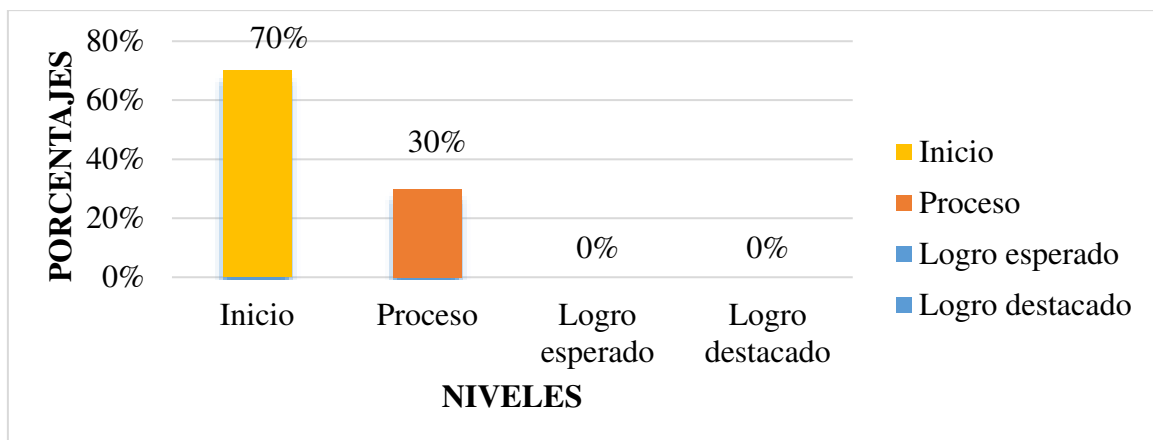
Porcentaje de las habilidades comunicativas (pre test)

Nivel de aprendizaje	N°	%
Inicio	14	70%
Proceso	6	30%
Logro esperado	0	0%
Logro destacado	0	0%
Total	20	100%

Nota. Guía de observación, 2024.

Figura 1

Gráfico de barras de las habilidades comunicativas (pre test)



Nota. Tabla 6

Basados en la tabla 6 y figura 1 en el pre test para identificar el nivel del desarrollo

de las habilidades comunicativas, se observa que el 70% de los niños se ubican en el nivel inicio y solo el 30% se ubican en el nivel proceso, mientras que ningún niño se ubica en el nivel de logro esperado. Concluyendo que los niños tienen dificultades en comunicarse, en escuchar, en la pronunciación de las palabras y presentan timidez.

4.1.2. Aplicar talleres de juegos simbólicos para desarrollar habilidades comunicativas en niños de 4 años, Institución Educativa Inicial N°432-120Mx.U.“Martires de la paz”- Ayacucho, 2024.

Tabla 7

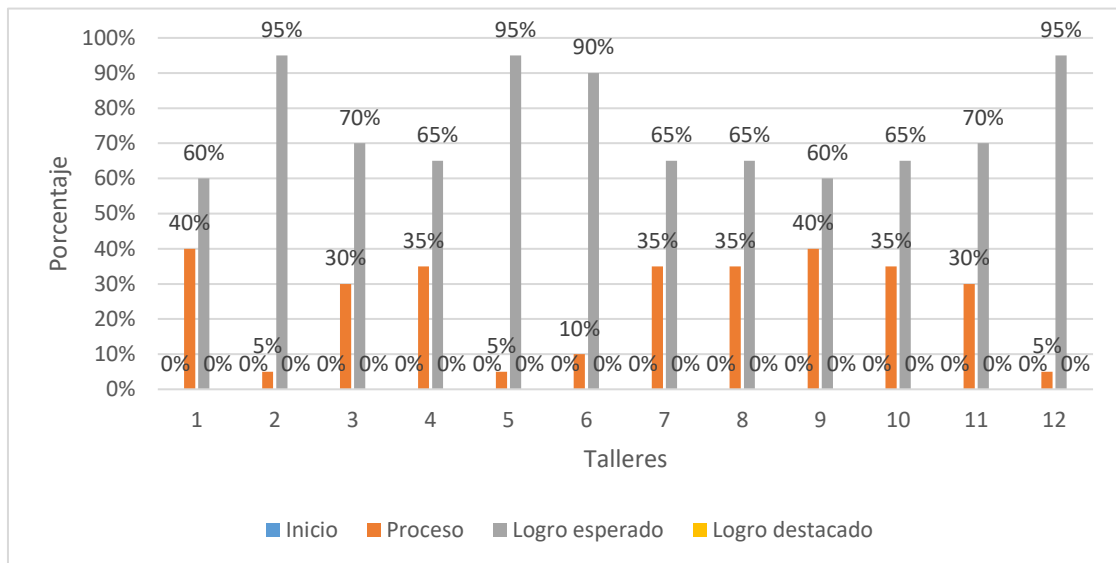
Talleres de juegos simbólicos

Nivel	T.1		T.2		T.3		T.4		T.5		T.6		T.7		T.8		T.9		T.10		T.11		T.12	
	N°	%	N°	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%
Inicio	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
Proceso	8	40%	1	5%	6	30%	7	35%	1	5%	2	10%	7	35%	7	35%	8	40%	7	35%	6	30%	1	5%
Logro esperado	12	60%	19	95%	14	70%	13	65%	19	95%	18	90%	13	65%	13	65%	12	60%	13	65%	14	70%	19	95%
Logro destacado	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
Total	20	100%	20	100%	20	100%	20	100%	20	100%	20	100%	20	100%	20	100%	20	100%	20	100%	20	100%	20	100%

Nota. Guía de observación, 2024.

Figura 2

Representación gráfica de barras de los talleres de los juegos simbólicos



Nota. Tabla 7

Basado en la tabla 7 como en la figura 2, se observa que en el primer taller se tiene que el 60% está en nivel de logro esperado y el 40% en proceso, en el quinto taller se evidencia que el 95% se encuentra en logro esperado y el 10% en proceso. Finalmente se observa en el último taller una notable mejoría ya que se visualiza que no se encuentra ningún niño en el nivel de inicio mientras en el 5% se encuentra en proceso y 95% en logro esperado. De esta manera se puede evidenciar que los talleres de juegos simbólicos son importantes para las habilidades comunicativas.

4.1.3 Evaluar el nivel de las habilidades comunicativas mediante el post test en niños de 4 años, Institución Educativa Inicial N°432- 120Mx.U.“Martires de la paz”, Ayacucho, 2024.

Tabla 8

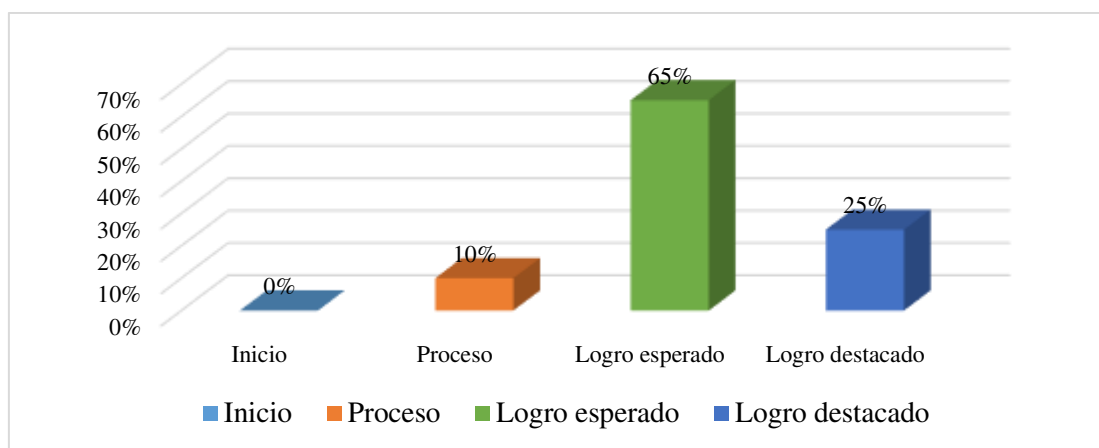
Porcentaje de habilidades comunicativas; mediante el post test

Nivel de aprendizaje	N°	%
Inicio	0	0%
Proceso	2	10%
Logro esperado	13	65%
Logro destacado	5	25%
Total	20	100%

Nota. Guía de observación, 2024.

Figura 3

Representación gráfica de habilidades comunicativas; mediante el post test



Nota. Tabla 8

Basado en la tabla 8, así también como en la figura 3, se observa que después de aplicar los talleres de juegos simbólicos se evidencia que el 65% se encuentra en logro esperado, el 25% en logro destacado, mientras que el 10% en proceso y ninguno en inicio en las habilidades comunicativas en los niños de 4 años. Esto evidencia que mediante los talleres de juegos simbólicos los niños desarrollaron sus habilidades comunicativas.

4.1.4. Comparar los resultados del desarrollo de habilidades comunicativas antes y después de aplicar los juegos simbólicos en los niños de 4 años, Institución Educativa Inicial N°432- 120Mx.U.“Martires de la paz”, Ayacucho, 2024.

Tabla 9

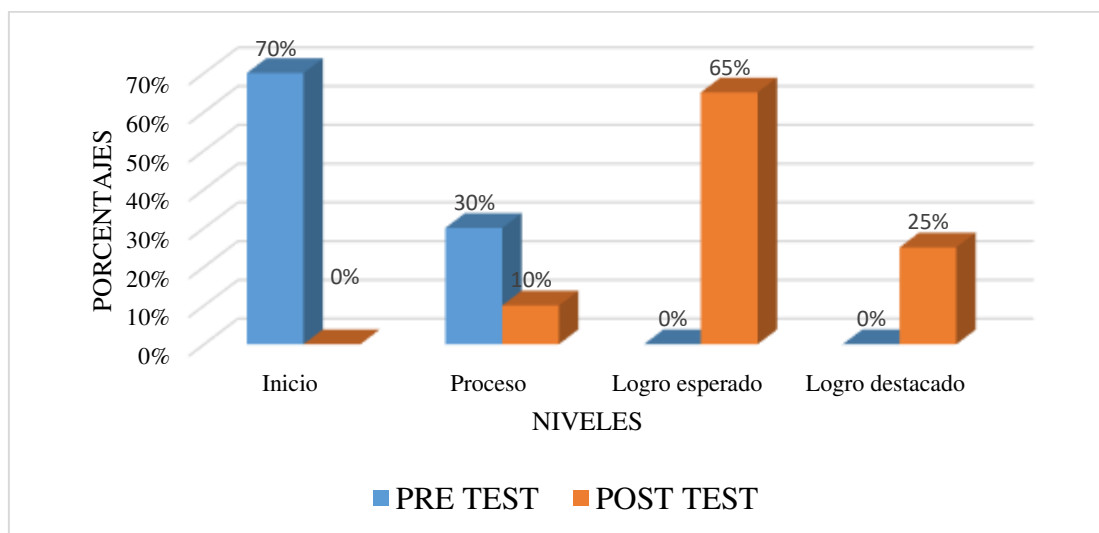
Comparación de las habilidades comunicativas antes y después de los talleres

Nivel de aprendizaje	Pre test		Post test	
	N°	%	N°	%
Inicio	14	70%	0	0%
Proceso	6	30%	2	10%
Logro esperado	0	0%	13	65%
Logro destacado	0	0%	5	25%
Total	20	100%	20	100%

Nota. Guía de observación, 2024.

Figura 4

Porcentaje gráfico de habilidades comunicativas antes y después de los talleres



Nota. Tabla 9

Basados en la tabla 9 y figura 4 se presenta la comparación de habilidades comunicativas que presenta los niños de cuatro años mediante el pre y post test de la aplicación de la propuesta de juegos simbólicos, donde se puede evidenciar que en el pre test el 70% se encuentra en inicio, el 30% en proceso y no hubo ningún estudiante en el nivel de

logro esperado y destacado. Después de aplicar el taller de la propuesta de juegos simbólicos para desarrollar las habilidades comunicativas, se evidencia que en el Post test el 65% se encuentra en nivel de logro esperado, el 25% en logro destacado y ninguno en proceso e inicio. Concluyendo existe una gran diferencia entre los resultados, al inicio se identificaron dificultades en los niños, no estaban desarrollando adecuadamente su comunicación, luego de la aplicación de esta estrategia, los resultados muestran una mejora notable en el desarrollo su habilidad comunicativa.

Comparando el nivel de significancia entre el pre test y post test:

Los resultados fueron:

Prueba de normalidad

a) Planteamiento de hipótesis

H1: Los datos tienen una distribución normal.

H0: Los datos no tiene una distribución normal.

b) Nivel de significancia

Confianza 95%

Significancia 0.05

c) Prueba estadística a emplear

Se empleó la prueba de Shapiro – Wilk

Tabla 10

Prueba de normalidad

Shapiro-Wilk			
	Estadístico	Gl	Sig.
Resultados del Pre test	,844	20	,011
Resultados del Post test	,811	20	,003

Nota. Información obtenida del Spss

Criterio de decisión

Si $p < 0.05$ se rechaza la H0 y acepta la H1

Si $p \geq 0.05$ se acepta la H0 y rechaza la H1

Interpretación

Concerniente a la tabla 10, la prueba de normalidad tuvo un grado de libertad de 20 menor a 50, es por ello que se usó la prueba de Shapiro Wilk, el resultado fue que el valor de significancia es de 0,003; concluyendo que los datos no tienen una distribución

normal y que se empleará una prueba de estadística no paramétrica, por la que se usó la prueba de Wilcoxon.

Prueba de hipótesis

Objetivo general

Determinar si los juegos simbólicos desarrollan las habilidades comunicativas en niños de 4 años, institución educativa inicial N.º 432-120Mx.U. “Mártires de la paz”, Ayacucho, 2024.

Ha: Los talleres de juego simbólico si desarrollan habilidades comunicativas en niños de 4 años, institución educativa inicial N.º432-120Mx.U. “Mártires de la paz”, Ayacucho, 2024.

Ho: Los talleres de juego simbólico no desarrolla habilidades comunicativas en niños de 4 años, institución educativa inicial N.º 432-120Mx.U. “Mártires de la paz”, Ayacucho, 2024.

Tabla 11

Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo

		Rangos		
		N	Rango promedio	Suma de rangos
Post test – Pre test	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
	Rangos positivos	20 ^b	10,50	210,00
	Empates	0 ^c		
	Total	20		

Nota. Obtenido del spss, donde el post test > Pre test

Tabla 12

Estadísticos de prueba

	Post test – Pre test
Z	-3,932 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	,001

Nota. Obtenido del spss, donde el post test > Pre test

El valor obtenido fue ,001 (p < 0,05); en tal sentido, se acepta la hipótesis alternativa de

investigación por demostrar las mejoras en el desarrollo de habilidades comunicativas en los niños y niñas de 4 años del nivel inicial de la I.E. N.º 432- 120Mx.U., Ayacucho, 2024.

V. Discusión

Objetivo específico 1:

Teniendo en cuenta al primer objetivo: Identificar el nivel de desarrollo de las habilidades comunicativas mediante el pre test en los niños de 4 años, institución educativa inicial N° 432-120Mx.U. “Martires de la paz”, Ayacucho, 2024. Los resultados obtenidos en la evaluación del nivel inicial (Pre test) indican que los niños presentan dificultades en su comunicación, al expresarse, mediante su habla, su lectura, al escuchar e interpretar. Los resultados demuestran que el 70% de los niños se ubican en el nivel inicio y solo el 30% se ubican en el nivel proceso, mientras que ningún niño se ubica en el nivel de logro esperado en juegos simbólicos.

Estos resultados se asemejan con Zárate (2020) quien, en su estudio, los juegos verbales mejoran las habilidades comunicativas en los estudiantes de 5 años de la I. E. N.° 075 “Carrusel de niños” - Tumbes, 2020. En la prueba de pre test se observó que el 55% de los estudiantes se encontró en inicio, mientras que el 35% estaban en proceso y el 10% en logro previsto. Señalamos que son semejantes porque en ambos resultados, indican que se encuentra en nivel de inicio antes de aplicar los juegos como estrategia, a su vez se puede observar que cada investigación trabajo con diferente muestra de estudio ya que un trabajo con 20 y la otra con 24 estudiantes.

Al respecto es preciso mencionar que es fundamental trabajar en los niños del nivel inicial las habilidades comunicativas porque les permite emprender un aprendizaje escolar satisfactorio, mejorar el habla, la escucha, la lectura y la escritura, es por eso que las instituciones educativas deben implementar estrategias y metodologías didácticas basadas en la comunicación (Valdez y Pérez, 2021). Asimismo, la teoría de Halliday (1979) señala que la comunicación juega el papel más importante en el desarrollo de los niños como seres sociales, porque llega a ser el canal a través del cual se transmiten los patrones de vida, a través del cual las personas aprenden a funcionar como miembros de la sociedad en y a través de diferentes grupos sociales. Se sabe que el cerebro humano se desarrolló hasta su forma presente a través del proceso de la comunicación humana. La capacidad de hablar y comprender, así como el desarrollo de estas habilidades en los niños, es una parte integral de la vida humana en sociedad.

Por lo que, se debe trabajar estrategias de juegos simbólicos en los niños para que posteriormente pueda ayudar al niño en sus habilidades comunicativas. Por lo que, Álvarez et al. (2021) señala que el juego “es la actividad que representa y refleja el estado de

desarrollo del niño, que se caracteriza por la forma en que un determinado tipo de juego se relaciona con cada etapa evolutiva en un orden predeterminado” sirviendo como fiel espejo del desarrollo de la mente del niño.

Objetivo específico 2:

Teniendo en cuenta al segundo objetivo específico: Se aplicó los talleres de juegos simbólicos para desarrollar habilidades comunicativas en niños de 4 años en la Institución Educativa Inicial N.º 432— 120Mx.U. “Martires de la paz”, Ayacucho, 2024, se aplicó 12 actividades en las que se utilizó los juegos simbólicos como estrategia para mejorar las habilidades comunicativas. De acuerdo al desarrollo de los talleres hubo un progreso porque en el primer taller se tuvo al 60% en el nivel de logro esperado y el 40% en proceso, en el quinto taller se evidenció que el 95% se encontró en logro esperado y el 10% en proceso. Finalmente se observó en el último taller una notable mejoría ya que se visualiza que no se encuentra ningún niño en el nivel de inicio mientras en el 5% se encuentra en proceso y 95% en logro esperado. De esta manera se puede evidenciar que los talleres de juegos simbólicos son importantes para las habilidades comunicativas.

Estos resultados se asocian con lo encontrado por Huamani (2020) quien en su estudio: los juegos verbales como estrategia para mejorar las habilidades comunicativas en los niños y niñas de 04 años de la institución educativa inicial n° 230-17/Mx-U – Pallcca, comprobó que las actividades de los juegos verbales como estrategia ayudan en las habilidades comunicativas porque en sus primeras actividades los niños se encontraron en inicio 83% y en logro ninguno, pero mediante las actividades aplicadas los niños tuvieron el porcentaje de 90% en logro destacado, de esta manera determina y sustenta que los juegos verbales mejoran el desarrollo de las habilidades comunicativas. Los resultados solo son parecidos porque el autor Huamani ha trabajado con una muestra de 15 estudiantes, además planteó su guía de observación mientras que en la investigación de estudio que se ha trabajado se utilizó una muestra de 20 niños mediante la guía de observación. De acuerdo a lo descrito queda claro que el desarrollo de actividades de juegos simbólicos ayuda en el desarrollo de las habilidades comunicativas en los niños de 4 años ya que fortalece su expresividad frente a los demás niños.

Según Piaget en la etapa preoperacional que es de 2 a 6 años predomina el juego simbólico, este consiste en representar personajes o situaciones que no están en el juego, este tipo de juego ayuda a los niños a comprender y asimilar su contexto, captar y poner en práctica los roles de los adultos, mejorar el lenguaje dado que están en constante interacción,

desarrolla su imaginación y creatividad. A la edad de 4 años los niños deben ser capaces de emplear gestos y un lenguaje comprensivo para ejecutar las escenas del juego. Asimismo, planificar y adoptar roles (Pérez, 2017). Al respecto García (2000) menciona que, los niños pueden aprender y explorar su entorno de manera imaginativa a través del juego de simulación. El juego simbólico tiene muchas ventajas. Ayudar a los estudiantes a mejorar en el lenguaje, aumenta la conexión entre padres e hijos, promueve el crecimiento de la creatividad y la imaginación, les da la oportunidad de aprender sobre el mundo en el que viven. Mejora tus habilidades para resolver problemas y sobre todo crea habilidades sociales, fomenta la socialización, enseña tolerancia y flexibilidad mientras juega con otros.

Objetivo específico 3:

Teniendo en cuenta al tercer objetivo específico se evaluó el nivel de las habilidades comunicativas mediante el post test en niños de 4 años, en la Institución Educativa Inicial N°432- 120Mx.U. “Martires de la paz”, Ayacucho, 2024.

Los resultados determinaron que después de aplicar los talleres de juegos simbólicos se evidencia que el 65% se encuentra en logro esperado, el 25% en logro destacado, de esta manera demuestran que los niños lograron expresarse de manera clara, fluida y coherente frente a sus compañeros.

Estos resultados se asemejan a Julcahuanca (2021) que, en su estudio sobre los juegos simbólicos para desarrollar las habilidades sociales. Se encontró que después de aplicar las actividades de juegos simbólicos el 65% se ubicó en nivel de logro, en relación con el desarrollo de habilidades, por lo que de esta manera concluyó que después de aplicados los juegos simbólicos como canciones, videos, ritmas, trabalenguas ayudaron en las habilidades comunicativas de los niños. Decimos que son semejantes por los resultados encontrados porque al compararlos evidenciamos que coinciden en el porcentaje encontrado, pero a su vez observamos que no son iguales porque cada investigación trabajó con una muestra diferente de la una a la otra.

Es por ello que se debe seguir implementando estrategias de juegos simbólicos que ayuden a los niños en su expresión tanto oral, como escrita esto le permitirá potenciar su aprendizaje cognitivo. Según la teoría de Bruner Molina y Ruiz (2011) indican que:

Bruner en su teoría también destaca que el juego es una forma de utilizar la mente, o mejor, una actitud sobre cómo utilizar la mente. El juego es un invernadero donde se combina el poder del pensamiento, lenguaje y fantasía. El juego que está controlado

por el propio jugador le proporciona a este la primera y más importante oportunidad de pensar, de hablar e incluso de ser él mismo. La inteligencia, la competencia lingüística, el conocimiento, la afectividad y el desarrollo social aparecen integrados y reforzados por esta forma de juego. (p. 31)

Por lo tanto, los niños que están sometidos al juego, desarrollarán significativamente su pensamiento, su habla e inclusive de ser ellos mismos. Con el juego logran una gran inteligencia, una capacidad lingüística, una mejor cognición, un desarrollo emocional y social. Es así que el juego es considerado una manera de estimular el aprendizaje.

Objetivo específico 4:

Teniendo en cuenta al cuarto objetivo específico se comparó los resultados del desarrollo de habilidades comunicativas antes y después de aplicar los juegos simbólicos en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°432- 120Mx.U. “Martires de la paz”, Ayacucho, 2024. En el pre test el 70% se encontró en inicio, el 30% en proceso y no hubo ningún estudiante en el nivel de logro esperado y destacado. Después de aplicar el taller de la propuesta de juegos simbólicos para desarrollar las habilidades comunicativas, se evidenció que en el post test el 65% se encuentra en nivel de logro esperado, el 25% en logro destacado y ninguno en proceso e inicio. Concluyendo existe una gran diferencia entre los resultados, al inicio se identificaron dificultades en los niños, no estaban desarrollando adecuadamente su comunicación, luego de la aplicación de esta estrategia, los resultados mostraron mejoras notables en el desarrollo su habilidad comunicativa.

Estos resultados se comparan por lo encontrado por Arones (2019) en su estudio denominado “Juego libre en los sectores y su influencia en el desarrollo de habilidades comunicativas en los niños y niñas de educación inicial de cinco años de la I.E.P N 39009/mx-p”. Compararon sus resultados de su antes y después, en donde se estableció en el pre test el 93.3% de los niños se ubicaban en la valoración inicio, mientras que el 6.7% se ubica en la valoración proceso; luego al post test obtuvo el 85 % de estudiantes en el nivel de logro destacado y el 15% en proceso. Los resultados presentes de Arones demuestran que se asemejan con los resultados de estudio, ya que ambas investigaciones llegaron a una parecida conclusión, pero a su vez señalan que no son iguales, ya que cada estudio trabajo con una muestra diferente de 25 estudiantes y el presente de 20 estudiantes. Es de esta manera que se establece a trabajar estrategias que ayuden a los estudiantes como medio de enseñanza en su aprendizaje y demostrar que hay técnicas que pueden ayudar a los niños a

tener una mejor expresión tanto coherente como fluida.

En esta línea, señala Castañeda (2017) que de los cuatro años de edad el niño está en la etapa lingüística y llega a emplear una cantidad de 1500 palabras desarrollando su lenguaje de la mano con la sociabilidad. Asimismo, Molina y Ruiz (2011) indica que “El juego simbólico, es un medio eficaz para la evolución del lenguaje y la ampliación de la competencia lingüística, en lo que se refiere a estructuras sintácticas, vocabulario y nuevas expresiones” (p.32) es por ello que el uso del juego simbólico desarrolla las habilidades comunicativas en los niños.

Objetivo general:

Teniendo en cuenta el objetivo general se determinó si los juegos simbólicos desarrollan habilidades comunicativas en niños de 4 años, institución educativa inicial N.º 432-120mx.u. “Martires de la paz”, Ayacucho, 2024, mediante la realización de la contrastación de la hipótesis, teniendo en cuenta los resultados del pre y post test se realizó la prueba de la estadística no paramétrica de Wilcoxon donde se obtuvo un valor de $z = -3,932$ y una significancia de 0,001 que es menor a de 0.05 y que determino un alto nivel de significancia a su vez al comparar los valores tanto del pre como del post test se obtuvo 0 rangos negativos, 20 rangos positivos y 0 rangos empate. Estos resultados demuestran y comprueban que los juegos simbólicos ayudan a desarrollar las habilidades comunicativas en los niños de 4 años.

Estos resultados se asemejan con los encontrado por Ramírez (2021) en su tesis titulada: “Cuentos infantiles en el desarrollo de habilidades comunicativas en niños de cinco años de la institución educativa inicial 256 de Irazola-Ucayali, 2021”. Quien en su contrastación de hipótesis tuvo el valor de $z = 3.644$ y con un valor de significancia de 0.001 menor a 0.05 por lo que aceptó la hipótesis alterna y se determinó que el cuento infantil desarrolla las habilidades comunicativas, tanto el habla y escucha en los niños. Decimos que estos resultados son semejantes porque su muestra de trabajo es de 20 niños y utilizó como instrumento la guía de observación la cual es parecido a nuestro trabajo de estudio, es de esta manera que se estima a trabajar diversas estrategias para generar la comunicación en los niños a su vez también se estima a utilizar diversos recursos que pueda facilitar a los niños a expresarse sin ningún temor y pueda tener sus ideas claras y fluidas.

En ese sentido la Teoría de Vygotsky indica que la comunicación es desarrollada por medio de la interacción que hace una persona en su entorno, considerando a la comunicación como una herramienta potencial para el ser humano, como un medio de intercambio,

transmisión de ideas y de información (Antón, 2010). Asimismo, la teoría de Piaget señaló que las diferentes formas de juego en el desarrollo infantil son resultado de cambios en la estructura intelectual. Sostuvo que el juego promueve el desarrollo cognitivo y el lenguaje de los niños. Al mismo tiempo, creía que el desarrollo cognitivo de los bebés limita la forma de juego. Los juegos permiten a los niños practicar y aprender habilidades de una forma relajada y entretenida. Piaget indicó que las estructuras cognitivas necesitan ejercicio y los juegos son el escenario perfecto para ese ejercicio (Pérez, 2017).

También Macías y Torres (2016) señalan que “el desarrollo de habilidades comunicativas que a su vez fomenten la competencia es de suma importancia en las actuales condiciones de universalización porque son conocimientos necesarios para participar en la producción social y en el proceso de cualquier actividad” (p.54), así se comprende el fenómeno de la comunicación. Sincronizar los procesos cognitivos y meta cognitivos, sintetizar el significado y comprenderlo.

LIMITACIONES

Problemas de comunicación, se observó en los niños dificultades para expresarse verbalmente, lo que limitó la cantidad y calidad de los datos recolectados. Por lo que se utilizó métodos de investigación adecuados para su nivel de desarrollo cognitivo y lingüístico.

Capacidades cognitivas limitadas, los niños al tener una memoria limitada y una atención corta, hizo que tengan dificultades en su participación en las actividades de investigación. Por lo que se trabajó con tareas cortas, atractivas y apropiadas para su edad.

Limitación por el tamaño de la muestra, el tamaño de muestra fue muy pequeño, se trabajó con 20 niños, dado que cuando se trabaja con muestras pequeñas es posible que los resultados no sean fiables, tal como lo señala Usroasterie (2023) “Una muestra de tamaño pequeño afecta a la fiabilidad de los resultados de la investigación, porque conduce a una mayor variabilidad, que puede llevar a sesgos; el caso más común de sesgo es consecuencia de la falta de respuesta” (p.1).

El estudio fue de diseño pre experimental, según ITS (2014):

Este tipo de diseños se caracterizan por un bajo nivel de control y, por tanto, baja validez interna y externa. El inconveniente de estos diseños es que el investigador no puede saber con certeza, después de llevar a cabo su investigación, que los efectos producidos en la variable dependiente se deben exclusivamente a la variable independiente o tratamiento. (p.1)

Muestreo no probabilístico, el cual fue una limitación porque:

No es representativa de la población, por lo tanto, no se recomienda utilizarlo en casos donde el desarrollo de la investigación requiera de precisión descriptiva. Debido a que no se aplica ningún criterio para organizar la muestra, es imposible tener resultados estadísticos precisos. Como la selección de la muestra no es aleatoria (muestreo no probabilístico), la precisión de los datos no está garantizada ni es posible llegar a conclusiones generalizadas o categóricas. Por esta razón, hay un riesgo de que se produzca un sesgo estadístico en los resultados. (Grudemi, 2019, p.1)

Limitaciones del tiempo, se contó con un tiempo limitado, lo que hizo que la aplicación de los talleres de aprendizaje sea en un plazo determinado.

V. Conclusiones

En el estudio, con respecto al específico 1, se observó que, los niños se encontraron en el nivel de inicio en un 70% con respecto a las habilidades comunicativas, porque demostraron tener dificultades al expresarse frente a sus compañeros, careciendo de entonación, articulación y claridad. Mientras que, el 30% de niños se encontraron en el nivel de proceso porque no se desenvolvían de manera adecuada al hablar o expresarse con una adecuada entonación; por lo tanto, los niños aún demuestran el nivel de inicio con respecto a las habilidades comunicativas.

Asimismo, al aplicar los talleres de juegos simbólicos para desarrollar habilidades comunicativas en niños de 4 años, con la implementación de los 12 talleres sobre cuentos y relatos relacionado al área de comunicación en relación a las estrategias que se utilizaron mediante los juegos simbólicos, los niños de 4 años mostraron un nivel de logro esperado en un 95%. Por lo tanto, los talleres con la estrategia utilizada, permitieron el nivel de logro esperado.

De igual manera; al evaluar el nivel de las habilidades comunicativas en niños de 4 años mediante el post test. Se logró un nivel de logro esperado en un 65% en las habilidades comunicativas, demostrando tener seguridad al expresarse, con adecuada entonación de voz, seguridad al hablar y coherencia. Mientras que, el 10% obtuvieron el nivel de proceso presentando deficiencia al expresarse, en su entonación y fluidez. Por lo tanto, existe un nivel de logro esperado en las habilidades comunicativas con respecto al nivel de proceso.

Por otro lado, al comparar los resultados del desarrollo de habilidades comunicativas antes y después de aplicar los juegos simbólicos en los niños de 4 años, en el pre test los niños se encontraron en el nivel de inicio en un 70% y al aplicar del post test la mayor parte de niños alcanzaron el nivel de logro esperado en un 65% demostrando seguridad al hablar, con ideas adecuadas, entonación y coherencia.

Finalmente, con respecto al objetivo general, los resultados de la prueba de hipótesis muestran que los juegos simbólicos desarrollan las habilidades comunicativas en los niños de 4 años del nivel inicial, obteniendo un nivel de significancia de 0,001 menor que $P \leq 0,005$.

VI.RECOMENDACIONES

a) Recomendaciones desde el punto de vista metodológico:

Se recomienda realizar investigación con nivel correlacionales para determinar la relación entre los juegos simbólicos y las habilidades comunicativas, promoviendo como estrategias de conocer la relación que se establecen ambas variables de estudio y son importantes y van de la mano.

b) Recomendaciones desde el punto de vista académico:

Se recomienda a la Universidad, realizar capacitaciones, o talleres donde los estudiantes puedan mejorar las elaboraciones de sus indicadores, ítems y así poder tener más claro de la elaboración de instrumentos que son útiles en la aplicación tanto de talleres como sesiones.

c) Recomendaciones desde el punto de vista práctico:

Se recomienda a los docentes de educación inicial que continúen con la utilización de juegos simbólicos como estrategia o técnica en las diversas áreas pedagógicas ya que es una estrategia que motiva al estudiante y hace que se amas entretenida las actividades que van planifica cando en la duración de cada sesión.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Acosta, M. (2016). *Los juegos verbales y su influencia en el desarrollo del lenguaje de los niños y niñas de 3 a 5 años de la Unidad Educativa Fiscomisional Cristóbal Colón de la parroquia Shell, cantón Mera, provincia de Pastaza*. [Titulación previo a la obtención del Título de Licenciada en Ciencias Humanas y de Educación, Mención Educación Parvularia In Universidad Técnica de Ambato]. https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/18021/1/mary_acosta.pdf
- Alan, D. y Cortez, L. (2018). *Procesos y Fundamentos de la Investigación Científica*. Ediciones UTMACH. <http://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/14232/1/Cap.4-Investigaci%C3%B3n%20cuantitativa%20y%20cualitativa.pdf>
- Álvarez, M. Calleja, P. y Izquierdo, M. (2021). *Teoría de juegos*. Editorial UOC. <https://elibro.net/es/lc/uladech/titulos/207974>.
- Antón, M. (2010). Aportaciones de la teoría sociocultural al estudio de la adquisición del español como segunda lengua. *Revista española de lingüística aplicada*. 23 (10). pp 9-30. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3897521.pdf>
- Barbabosa, R. (2021). *La Teoría del Aprendizaje Social de Albert Bandura*. https://www.researchgate.net/publication/353391164_La_Teoria_del_Aprendizaje_Social_de_Albert_Bandura
- Bernal, J. A. (2002). *Juegos y deportes de aventura*. Wanceulen Editorial. <https://elibro.net/es/lc/uladech/titulos/60201>
- Bernheim, C. (2011). El constructivismo y el aprendizaje de los estudiantes. En *La renovada importancia de las teorías*. <https://www.redalyc.org/pdf/373/37319199005.pdf>.
- Brougère, G. (2020). *Juego y educación*. Prometeo Libros. <https://elibro.net/es/lc/uladech/titulos/190317>
- Cabrera, A. y Palacios, A. (2020). *Desarrollo de habilidades del pensamiento*. Grupo Editorial Éxodo. <https://elibro.net/es/lc/uladech/titulos/189715>
- Calle, A. y Pesántez, M. (2021). *Estrategias para la estimulación del lenguaje oral desde un enfoque inclusivo en Educación Inicial 2 de la Escuela de Educación Básica Andrés F. Córdova*. [Tesis de maestría, Universidad Nacional de Educación]. <http://repositorio.unae.edu.ec/bitstream/56000/1725/1/Tesis%20Ana%20Calle%20cambiado.pdf>
- Cassirer, E. (2014). *Filosofía de las formas simbólicas I: el lenguaje*. FCE - Fondo de

- Cultura Económica. <https://elibro.net/es/lc/uladech/titulos/109666>
- Castañeda, P. (2017). *Desarrollo del lenguaje verbal en el niño*. https://sisbib.unmsm.edu.pe/bibvirtual/libros/linguistica/leng_ni%C3%B1o/des_leng_ver_ni%C3%B1o.htm
- Castillo, K (2020). *Juego simbólico para estimular el desarrollo de la autonomía en niños de tres años de la Institución Educativa Inicial Particular Villa Catarina-Pimentel*. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/46676>
- Cevallos, O. (2016). *Las habilidades comunicativas, una necesidad formativa del profesional del Siglo XXI*.
- Chanhualla, E. (2022). *Juego libre de sectores en habilidades comunicativas orales en niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 430-03 San Jacinto, Ayacucho 2019*. <https://hdl.handle.net/20.500.13032/27789>
- Cisneros, A. Guevara, A, Urdánigo, J. y Garcés, J. (2022). Técnicas e Instrumentos para la Recolección de Datos que apoyan a la Investigación Científica en tiempo de Pandemia. *Dialnet*. 8(1). pp. 1165-1185. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8383508>
- Coronado, M. (2021). *Estrategias didácticas basada en los estilos de aprendizaje en el desarrollo de la expresión oral de los niños y niñas de 5 años de la institución educativa pública N° 320 San Miguelito Arcángel, Ayacucho*. [tesis pregrado, ULADECH]. https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/22279/ESTRATEGIAS_ESTILOS_DE_APRENDIZAJE_EXPRESION_ORAL_CORONADO_LA_URA_MAYRA_ARACELLY.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Cruz, L. (2009). *Potencialidades del trabajo en equipos para el desarrollo de la habilidad comunicar resultados científicos en la formación investigativo del profesorado en Cuba*. El Cid Editor | apuntes. <https://elibro.net/es/lc/uladech/titulos/29675>
- Espinoza, K. (2020). *Propuesta didáctica de estimulación del lenguaje oral a través de talleres de juegos verbales para niños de Educación Inicial Subnivel II en la Escuela de Educación Básica Particular Universidad Católica Santiago de Guayaquil*. [Trabajo de titulación previo a la obtención del título de Licenciada en Ciencias de la Educación –Universidad Católica de Santiago de Guayaquil] <http://repositorio.ucsg.edu.ec/bitstream/3317/15077/1/T-UCSG-PRE-FIL-EP155.pdf>

- Gambero Muñiz, J. (2011). El juego globalizado. Editorial Paidotribo.
<https://elibro.net/es/lc/uladech/titulos/116838>
- Garcés, A. (2019). Hacia una lectura estética de los modelos de competencia comunicativa: la importancia de la creatividad. *ReiDoCrea*. 8(3), 338-355.
<https://www.ugr.es/~reidocrea/8.3-20.pdf>
- García, R. (2000). *El conocimiento en construcción: De las formulaciones de Jean Piaget a la teoría de sistemas complejos*. Gedisa.
- Grudemi (2019). *Muestreo por conveniencia*. Enciclopedia Económica
<https://enciclopediaeconomica.com/muestreo-por-conveniencia/>.
- Halliday, M. (1979). *El lenguaje como semiótica social, la interpretación social del lenguaje y del significado*. Ediciones fondo de cultura económica.
<http://hugoperezidiart.com.ar/sigloXXI-cl2012/halliday-1979.pdf>
- Hernández, R., Fernández, C., y Baptista, P. (2018). *Metodología de Investigación*.
<http://repositorio.uasb.edu.bo:8080/bitstream/54000/1292/1/Hernandez-20Metodologia20de20la20investigacion20b3n.pdf>
- Herrera, J., Calero, Y., Ruiz, A., Peñalba, D., y Umaña, F. (2016). *Material didáctico de aprendizaje módulo: habilidades comunicativas*.
<https://cenida.una.edu.ni/documentos/nc10u58mt.pdf>
- Huamani, T. (2020) *Los juegos verbales como estrategia para mejorar las habilidades comunicativas en los niños y niñas de 04 años de la institución educativa inicial n° 230-17/mx-u – Pallcca, distrito de San Salvador de Quije, provincia de Sucre, región Ayacucho, 2019*. <https://hdl.handle.net/20.500.13032/16451>
- ITS (2014). *Diseños de investigación experimental y no experimental*.
<http://biblioteca.itson.mx/oa/educacion/oa14/disenoinvestigacion/p5.htm>
- Julcahuanca, S. (2021) *Los juegos simbólicos para desarrollar las habilidades sociales, en los preescolares de 5 años de la I.E. 356, caserío Chililique Alto, Chulucanas, 2021*.
<https://hdl.handle.net/20.500.13032/28745>
- Lafontaine, P. y Vásquez, J. (2018). El desarrollo de las habilidades comunicativas en la edad temprana en el grado de pre primario del Nivel Inicial. *Dialnet*. 17 (26). págs. 19-30. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6945196>
- Landeira, S. (2006). *El juego simbólico en el niño: explicación e interpretación en J. Piaget y en S. Freud*. https://luzaro.net/wp-content/uploads/juego_simbolico.pdf
- Macías, M. y Torres, E. (2016). *Desarrollo de habilidades para la comunicación no verbal*

- en la formación inicial del comunicador social*. REFCaIE: Revista Electrónica Formación y Calidad Educativa. ISSN 1390-9010, 4(2), 137-146.
- Márquez, P. (2014). *Cómo desarrollar habilidades de pensamiento*. Ediciones de la U. <https://elibro.net/es/lc/uladech/titulos/93365>
- Martínez, C. (2014). *Técnicas e instrumentos de recogida y análisis de datos*. UNED - Universidad Nacional de Educación a Distancia. <https://elibro.net/es/lc/uladech/titulos/48726>
- Miller, S. A. (2019). *Desarrollo de las habilidades sociales en los más pequeños*. Narcea Ediciones. <https://elibro.net/es/lc/uladech/titulos/123544>
- Molina, J. y Ruiz, A. (2011). *El juego simbólico*. *Aula de Infantil*. 65 (1). 30-33. <https://masteratenciontemprana.org/wp-content/uploads/2019/04/El-juego-simbolico-javier-abad.pdf>
- Monsalve, M., Franco, M., Monsalve, A., Betancur, V. y Ramírez, D. (2009). *Desarrollo de las habilidades comunicativas en la escuela nueva*. *Revista Educación y Pedagogía*. 21(55). 189-210. <https://revistas.udea.edu.co/index.php/revistaeyp/article/view/9766/8979>
- Navarro, R. (Comp.) & Cortés, E. (Comp.). (2022). *Habilidades comunicativas y didáctica de la L2*. 1. Dykinson. <https://elibro.net/es/lc/uladech/titulos/220497>
- Navarro, R. y Cortés, E. (2022). *Habilidades comunicativas y didáctica de la L2*. 1. Dykinson. <https://elibro.net/es/lc/uladech/titulos/220497>
- Otzen, T. y Manterola, C. (2017). *Técnicas de Muestreo sobre una Población a Estudio*. *International journal of morphology*, 35(1), 227-232. <https://n9.cl/fy3p>
- Pérez, L. (2017). *El juego: su origen y evolución*. <https://core.ac.uk/download/pdf/235855127.pdf>
- Pérez, R. y Ayala, L. (2018). *Juego simbólico*. [Tesis de bachiller, Universidad científica del Sur]. http://repositorio.ucp.edu.pe/bitstream/handle/UCP/908/DANTAS_AYALA_EDU_TRABINV_BACH_2019.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Piaget, J. (1981). *La teoría de Piaget*. *Infancia y aprendizaje*.
- Ramírez, K. (2021) *Cuentos infantiles en el desarrollo de habilidades comunicativas en niños de cinco años de la institución educativa inicial 256 de Irazola - Ucayali, 2021*. <https://hdl.handle.net/20.500.13032/23619>
- Rodríguez, R. y Cantero, M. (2020). *Albert Bandura: impacto en la educación de la teoría*

- cognitiva social del aprendizaje. *Revista padres y maestros*. 384 (1). Pp. 72-76.
<https://revistas.comillas.edu/index.php/padresymaestros/article/download/15086/13481/>
- Rojas, M. M., y González, M. E. (2018). *Las habilidades comunicativas en el proceso formativo del profesional de la salud*. Educación Médica Superior.
- Toledo, N. (2017). *Población y Muestra*. [Archivo PDF].
<http://ri.uaemex.mx/bitstream/handle/20.500.11799/63099/secme26877.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Travi, B. (2006). La dimensión técnico-instrumental en trabajo social: reflexiones y propuestas acerca de la entrevista, la observación, el registro y el informe social. Espacio Editorial. <https://elibro.net/es/lc/uladech/titulos/66996>
- UMC. (2022). *Evaluación Muestral de Estudiantes (EM)*.
<http://umc.minedu.gob.pe/resultadosem2022/>
- UMC. (2022). *Resultados de la Evaluación Internacional PISA*. Oficina de medición de la calidad de los aprendizajes (UMC). <http://umc.minedu.gob.pe/resultados-pisa-2022/>
- Upegui, M., Velásquez, M., Ríos, M., Trujillo, V. y Salazar, R. (2009). *Desarrollo de las habilidades comunicativas en la escuela nueva*. Revista educación y pedagogía .189-210.
- Usroasterie (2023). *Las desventajas de una muestra de tamaño pequeño*.
<https://www.usroasterie.com/las-desventajas-de-una-muestra-de-tamano-pequeno.html>
- Valdez, W. y Pérez, M. (2021). Las competencias comunicativas como factor fundamental para el desarrollo social. *Dialnet*. 6(3). pp. 433-456.
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7926918.pdf>
- Valle, D. y Miller, S. A. (2019). *Desarrollo de las habilidades cognitivas*. Narcea Ediciones.
<https://elibro.net/es/lc/uladech/titulos/113150>
- Vázquez, P. G., y Gavira, J. F. (2017). *El Juego como Recurso Didáctica en Educación Física*. Wanceulen Editorial.
- Veraksa, N., y Sheridan, S. (2021). *Las investigaciones actuales sobre las teorías de Vygotsky en Educación Infantil*. Ediciones Morata.
- Villalobos, M. (2009). El rol del maestro frente a la construcción del juego simbólico en los niños. *Diversitas: Perspectivas en Psicología* , 5 (2), 269-

282. http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1794-99982009000200006&lng=en&tlng=es

Widdowson, H. (1978). *Learning Purpose and Language Use*. Oxford University Press.

Zarate, B. (2020). *Los juegos verbales mejoran las habilidades comunicativas en los estudiantes de 5 años de la I.E N° 075 "Carrusel de niños" - Tumbes, 2020*. [Tesis pregrado]. <https://hdl.handle.net/20.500.13032/29045>

ANEXOS

Anexo 01: Matriz de consistencia

Enunciado del Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables	Metodología
¿De que manera los talleres de juegos simbólicos desarrollan habilidades comunicativas en niños de 4 años, institución educativa inicial N°432-120Mx.U.“Martires de la paz”, Ayacucho, 2024.	General: Determinar si los juegos simbólicos desarrollan habilidades comunicativas en niños de 4 años, institución educativa inicial N°432-120Mx.U.“Martires de la paz”, Ayacucho, 2024. Específicos: -Identificar el nivel del desarrollo de las habilidades comunicativas mediante el pre test en los niños de 4 años de la institución educativa inicial N° 432-120Mx.U.“Martires de la paz”, Ayacucho, 2024. - Aplicar talleres de juegos simbólicos para desarrollar habilidades comunicativas en niños de 4 años en la Institución	H1: Desarrolla habilidades comunicativas en niños de 4 años, institución educativa inicial N°432-120Mx.U.“Martires de la paz”, Ayacucho, 2024. H0: No desarrolla habilidades comunicativas en niños de 4 años, institución educativa inicial N°432-120Mx.U.“Martires de la paz”, Ayacucho, 2024.	Variable independiente: Juegos simbólicos Dimensiones: -Juego de oficina. -Jugar con los coches -Juego de vestir	Tipo: Cuantitativo. Nivel: explicativo Diseño: pre experimental Población: Está conformada por 20 niños de 4 años Técnica: Observación Instrumento: Guía de observación Análisis de la información: SPSS V22, estadístico

Educativa Inicial N°432-120Mx.U.“Martires de la paz”, Ayacucho, 2024.

-Evaluar el nivel de las habilidades comunicativas mediante el post test en niños de 4 años, en la Institución Educativa Inicial N°432-120Mx.U.“Martires de la paz”, Ayacucho, 2024.

-Comparar los resultados del desarrollo de habilidades comunicativas antes y después de aplicar los juegos simbólicos en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°432-120Mx.U.“Martires de la paz”, Ayacucho, 2024.

no paramétrico de

Wilcoxon

Principio ético:

Libre

Variable dependiente: participación y derecho a estar informado.

Habilidades comunicativas

Dimensiones:

-Habilidad de escuchar

-Habilidad de hablar

Anexo 02 Instrumento de recolección de información



GUIA DE OBSERVACIÓN SOBRE HABILIDADES COMUNICATIVAS

Institución Educativa Inicial: N°432-120Mx.U.“MP” **Lugar:** AYACUCHO

APELLIDOS Y NOMBRES:

EDAD: 4 años

SECCION: Única

Fecha: / /

El presente instrumento servirá para evaluar el nivel de habilidades comunicativas en cada uno de los indicadores durante las actividades desarrollar.

	Dimensiones /Items	Inicio 0	Proceso 1	Logro esperado 2	Logro destacad o 3
	Dimensió n: Habilidad de escuchar				
1	Escucha con atención el desarrollo del juego a simbolizar.				
2	Hace preguntas de lo que no sabe o desea saber sobre las acciones que simbolizará.				
3	Retiene la información dada sobre el desarrollo del juego				
4	Simboliza lo que ha escuchado				
5	Su pronunciación es clara al repetir oralmente los guiones de las personas que simboliza.				
6	Dialoga con claridad y lógica durante el desarrollo del juego.				

Dimensión: Habilidad de hablar					
7	Emplea saberes previos para adelantar el contenido de las imágenes presentadas.				
8	Describe a cada personaje y/o escenario que observa en las imágenes presentadas.				
9	Lee la secuencia de imágenes presentadas de manera asertiva.				
10	Responde a preguntas sobre la lectura de imágenes.				
11	Emplea gestos y movimientos al expresar los guiones que simboliza				
12	Comenta algunos hechos ocurridos durante el desarrollo del juego simbólico.				

GUIA DE OBSERVACIÓN SOBRE JUEGOS SIMBÓLICOS

Objetivo del instrumento: Esta guía de observación permitirá evaluar la aplicación talleres de juegos simbólicos para desarrollar habilidades comunicativas en niños de 4 años en la Institución Educativa Inicial N°432- 120Mx.U.“Martires de la paz”, Ayacucho, 2024.

	Dimensiones /Items	Inicio 0	Proceso 1	Logro esperado 2	Logro destacad o 3
	Dimensión: Juego de oficio				
1	Juega con sus compañeros asumiendo diferentes roles recreando un negocio u oficio.				
2	En el juego se comunica activamente con sus compañeros para recrear el oficio.				
3	Utiliza diversos objetos para representar un personaje alegre, triste, enojón o que trasmita miedo.				
4	En una representación de una situación vivida el niño invita a otro compañero a formar parte de su juego.				
5	Opina sobre el oficio que asumirá.				
	Dimensión: Jugar con los coches				
6	Menciona la secuencia que siguió en su juego.				
7	Antes de jugar conversa con sus compañeros la secuencia que seguirá el juego.				
	Dimensión: Juego de vestir				
8	Se disfraza de forma creativa a través del juego.				
9	Usa vestimenta para recrear el cuento escuchado.				
10	Usa mascararas o muñecos para interpretar a su personaje real o imaginario.				
11	Usa disfraz para crear acciones nuevas.				

Instrumento aplicado



GUIA DE OBSERVACIÓN SOBRE HABILIDADES COMUNICATIVAS

Institución Educativa Inicial: N°432-120Ms U "MP" Lugar: AYACUCHO

EDAD: 4 años

SECCION: Unica

Fecha: / /

El presente instrumento servirá para evaluar el nivel de habilidades comunicativas en cada uno de los indicadores durante las actividades desarrollar.

	Dimensiones /Items	Inicio	Proceso	Logro	Logro
		0	1	esperado 2	destacado 3
	Dimensió n: Habilidad de escuchar				
1	Escucha con atención el desarrollo del juego a simbolizar.		X		
2	Hace preguntas de lo que no sabe o desea saber sobre las acciones que simbolizará.		X		
3	Retiene la información dada sobre el desarrollo del juego			X	
4	Simboliza lo que ha escuchado		X		
5	Su pronunciación es clara al repetir oralmente los guiones de las personas que simboliza.		X		
6	Dialoga con claridad y lógica durante el desarrollo del juego.		X		
	Dimensión: Habilidad de hablar				
7	Emplea saberes previos para adelantar el contenido de las imágenes presentadas.			X	
8	Describe a cada personaje y/o escenario que observa en las imágenes presentadas.		X		
9	Lee la secuencia de imágenes presentadas de manera asertiva.		X		
10	Responde a preguntas sobre la lectura de imágenes.			X	
11	Emplea gestos y movimientos al expresar los guiones que simboliza		X		
12	Comenta algunos hechos ocurridos durante el desarrollo del juego simbólico.			X	

GUIA DE OBSERVACIÓN SOBRE JUEGOS SIMBÓLICOS

Objetivo del instrumento: Esta guía de observación permitirá evaluar la aplicación talleres de juegos simbólicos para desarrollar habilidades comunicativas en niños de 4 años en la Institución Educativa Inicial N°432- 120Mx.U. "Martires de la paz", Ayacucho, 2024.

Dimensiones /Items		Inicio	Proceso	Logro	Logro
		0	1	esperado	destacad
				2	o
					3
Dimensión: Juego de oficio					
1	Juega con sus compañeros asumiendo diferentes roles recreando un negocio u oficio.			X	
2	En el juego se comunica activamente con sus compañeros para recrear el oficio.			X	
3	Utiliza diversos objetos para representar un personaje alegre, triste, enojón o que trasmita miedo.			X	
4	En una representación de una situación vivida el niño invita a otro compañero a formar parte de su juego.		X		
5	Opina sobre el oficio que asumirá.			X	
Dimensión: Jugar con los coches					
6	Menciona la secuencia que siguió en su juego.		X		
7	Antes de jugar conversa con sus compañeros la secuencia que seguirá el juego.			X	
Dimensión: Juego de vestir					
8	Se disfraza de forma creativa a través del juego.			X	
9	Usa vestimenta para recrear el cuento escuchado.			X	
10	Usa mascararas o muñecos para interpretar a su personaje real o imaginario.		X		
11	Usa disfraz para crear acciones nuevas.			X	

Anexo 03 Ficha técnica de los instrumentos

Nombre original del instrumento	Guía de observación sobre las habilidades comunicativas
Autora	Salas Jorge Pastora
Objetivo del instrumento	Determinar si los juegos simbólicos desarrollan habilidades comunicativas en niños de 4 años.
Usuarios	Niños de preescolar de la institución educativa inicial N°432-120Mx.U. “Martires de la paz”, Ayacucho, 2024.
Forma de administración o modo de aplicación	Individual
Validez	Mediante juicio de expertos
Confiabilidad	Alfa de Cronbach 0.866

Duración. Promedio de 20 minutos

Tipo de ítems o afirmaciones: se le asigna un valor numérico.

Número de ítems: 12 ítems

Áreas de Escala del juego simbólico

Dimensión 1: Habilidad de escuchar = 6 ítems: (1, 2, 3, 4, 5 y 6)
Dimensión 2: Habilidad de hablar = 6 ítems: (7, 8, 9,10, 11 y 12)

Índice de valoración: inicio, proceso, logro esperado, logro destacado

Escala de medición de la guía de observación

Nivel	Calificación	Puntaje
Logro destacado	AD	27-36
Logro esperado	A	17-26
Proceso	B	9-16
Inicio	C	0-8

Proceso de resultados: Sistemático, después de la aplicación de la propuesta

Puntuación: 36 puntos como máximo.

Calificación: Se calificó de la siguiente manera

Logro destacado	3
Logro esperado	2
Proceso	1
Inicio	0

Materiales: Lápiz, borrador y hoja impresa cuando es física.

Validación: el instrumento fue la guía de observación que fue validado por juicio de expertos, en número de tres profesionales considerados expertos; Mg. Magally Paucar Canchari, Mg. Elsa Marcas De La Cruz y Mg. Carhuas García, Mirla Doris, para verificar su evidencia de constructo, contenido, criterio, comprensión y opinión, considerándose aplicable, por tener relevancia, pertinencia y coherencia entre cada ítem del instrumento.

Prueba piloto. Desde el 11 al 15 de marzo de 2024, se llevó a cabo una prueba piloto con la colaboración de padres de familia y niños preescolares distintos al objeto de estudio. Se llevó a cabo una observación libre bajo el consentimiento informado preestablecido previo al ingreso de la guía de observación.

El instrumento tuvo 12 ítems los cuales fueron sometidas a 20 participantes entre edad preescolar y los cuales fueron procesadas en Excel y aplicándose la prueba de alfa de Cronbach, considerándose confiable y aplicable.

Confiabilidad del instrumento. El instrumento se aplicó la alfa de Cronbach, a una muestra piloto de 20 sujetos distintos al objeto de estudio, estableciéndose como confiable a 0.866.

Nombre original del instrumento	Guía de observación sobre el juego simbólico
Autora	Salas Jorge Pastora
Objetivo del instrumento	Determinar si los juegos simbólicos desarrollan habilidades comunicativas en niños de 4 años.
Usuarios	Niños de preescolar de la institución educativa inicial N°432-120Mx.U.“Martires de la paz”, Ayacucho, 2024.
Forma de administración o modo de aplicación	Individual
Validez	Mediante juicio de expertos
Confiabilidad	Alfa de Cronbach 0.911

Duración. Promedio de 20 minutos

Tipo de ítems o afirmaciones: se le asigna un valor numérico.

Número de ítems: 11 ítems

Áreas de Escala del juego simbólico

Dimensión 1: Juego de oficio = 5 ítems: (1, 2, 3, 4 y 5)
Dimensión 2: Jugar con los coches = 2 ítems: (6 y 7)
Dimensión 3: Juego de vestir = 4 ítems: (8, 9, 10 y 11)

Índice de valoración: inicio, proceso, logro esperado, logro destacado

Escala de medición de la guía de observación

Nivel	Calificación	Puntaje
Logro destacado	AD	27-36
Logro esperado	A	17-26
Proceso	B	9-16
Inicio	C	0-8

Proceso de resultados: Sistemático, después de la aplicación de la propuesta

Puntuación: 36 puntos como máximo.

Calificación: Se calificó de la siguiente manera

Logro destacado	3
Logro esperado	2
Proceso	1
Inicio	0

Materiales: Lápiz, borrador y hoja impresa cuando es física.

Validación: el instrumento fue la guía de observación que fue validado por juicio de expertos, en número de tres profesionales considerados expertos; Mg. Magally Paucar Canchari, Mg. Elsa Marcas De La Cruz y Mg. Carhuas García, Mirla Doris, para verificar su evidencia de constructo, contenido, criterio, comprensión y opinión, considerándose aplicable, por tener relevancia, pertinencia y coherencia entre cada ítem del instrumento.

Prueba piloto. Desde el 11 al 15 de marzo de 2024, se llevó a cabo una prueba piloto con la colaboración de padres de familia y niños preescolares distintos al objeto de estudio. Se llevó a cabo una observación libre bajo el consentimiento informado preestablecido previo al ingreso de la guía de observación.

El instrumento tuvo 11 ítems los cuales fueron sometidas a 20 participantes entre edad preescolar y los cuales fueron procesadas en Excel y aplicándose la prueba de alfa de Cronbach, considerándose confiable y aplicable.

Confiability del instrumento. El instrumento se aplicó la alfa de Cronbach, a una muestra piloto de 20 sujetos distintos al objeto de estudio, estableciéndose como confiable a 0.911.

FICHA TÉCNICA DE INSTRUMENTOS EVALUADOS POR EL EXPERTO

CARTA DE PRESENTACIÓN

Mgtr. Elsa Marcas De La Cruz

Presente.-

Tema: PROCESO DE VALIDACIÓN A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTOS

Ante todo, saludarlo cordialmente y agradecerle la comunicación con su persona para hacer de su conocimiento que yo: **SALAS JORGE PASTORA** estudiante / egresado del programa académico de **EDUCACIÓN INICIAL** de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, debo realizar el proceso de validación de mi instrumento de recolección de información, motivo por el cual acudo a Ud. para su participación en el Juicio de Expertos.

Mi investigación se titula: “Juegos simbólicos para desarrollar habilidades comunicativas en niños de 4 años, institución educativa inicial N°432-120MX.U.“Martires de la paz”, Ayacucho, 2024”

y envío a Ud. el expediente de validación que contiene:

- Ficha de Identificación de experto para proceso de validación
- Carta de presentación
- Matriz de operacionalización de variables
- Matriz de consistencia
- Ficha de validación

Agradezco anticipadamente su atención y participación, me despido de usted.

Atentamente,



Firma
Pastora Salas Jorge

DNI:45029993

Estudiante

Formato de Ficha de Validación

FICHA DE VALIDACIÓN

TÍTULO: Juegos simbólicos para desarrollar habilidades comunicativas en niños de 4 años, institución educativa inicial N°432-120MX.U.“Martires de la paz”, Ayacucho, 2024.

Variable dependiente: habilidades comunicativas		Relevancia		Pertinencia		Claridad		Observaciones
N°	Dimensión: Habilidad de escuchar	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	
1.	Escucha con atención el desarrollo del juego a simbolizar.	x		x		x		
	Hace preguntas de lo que no sabe o desea saber sobre las acciones que simbolizará.	x		x		x		
1.	Retiene la información dada sobre el desarrollo del juego	x		x		x		
2.	Simboliza lo que ha escuchado	x		x		x		
3.	Su pronunciación es clara al repetir oralmente los guiones de las personas que simboliza.	x		x		x		
4.	Dialoga con claridad y lógica durante el desarrollo del juego.	x		x		x		
Dimensión: Habilidad de hablar		Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	
5.	Emplea saberes previos para adelantar el contenido de las imágenes presentadas.	x		x		x		
6.	Describe a cada personaje y/o escenario que observa en las imágenes presentadas.	x		x		x		
7.	Lee la secuencia de imágenes presentadas de manera asertiva.	x		x		x		
8.	Responde a preguntas sobre la	x		x		x		

	lectura de imágenes.							
9.	Emplea gestos y movimientos al expresar los guiones que simboliza	x		x		x		
10.	Comenta algunos hechos ocurridos durante el desarrollo del juego simbólico.	x		x		x		
Variable independiente: juegos simbólicos		Relevancia		Pertinencia		Claridad		
	Dimensión: Juego de oficio	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	
1.	Juega con sus compañeros asumiendo diferentes roles recreando un negocio u oficio.	x		x		x		
2.	En el juego se comunica activamente con sus compañeros para recrear el oficio.	x		x		x		
3.	Utiliza diversos objetos para representar un personaje alegre, triste, enojón o que trasmite miedo.	x		x		x		
4.	En una representación de una situación vivida el niño invita a otro compañero a formar parte de su juego.	x		x		x		
5.	Opina sobre el oficio que asumirá.	x		x		x		
	Dimensión: Jugar con los coches	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	
6.	Menciona la secuencia que siguió en su juego.	x		x		x		
7.	Antes de jugar conversa con sus compañeros la secuencia que seguirá el juego.	x		x		x		
	Dimensión: Juego de vestir	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	
8.	Se disfraza de forma creativa a través del juego.	x		x		x		

9.	Usa vestimenta para recrear el cuento escuchado.	x		x		x		
10.	Usa mascarar o muñecos para interpretar a su personaje real o imaginario.	x		x		x		
11.	Usa disfraz para crear acciones nuevas.	x		x		x		

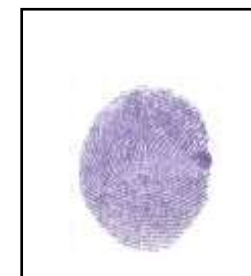
*Aumentar filas según la necesidad del instrumento de recolección

Recomendaciones:

Opinión de experto: Aplicable (X) Aplicable después de modificar () No aplicable ()

Nombres y Apellidos de experto:

DNI: 41182762



Firma
Mgtr. Elsa Marcas De La Cruz
DNI N°:41182762

Ficha de Identificación del Experto para proceso de validación

Nombres y Apellidos: CARHUAS GARCÍA, Mirla Doris

N° DNI / CE 42667266

Edad:40 años

Teléfono / celular: 954630366

Email: mirlacg11@gmail.com

Título profesional: Lic. Educación Inicial

Grado académico: Maestría X Doctorado: _____

Especialidad: Mgtr. Psicología Educativa.

Institución que labora: I.E.I N° 432-110 “Wari Sur”

Identificación del Proyecto de Investigación o Tesis

Título:

TALLER DE JUEGOS SIMBÓLICOS PARA DESARROLLAR HABILIDADES COMUNICATIVAS EN NIÑOS DE 4 AÑOS, INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°432-120MX.U. “MÁRTIRES DE LA PAZ”, AYACUCHO, 2024.

Autor(es): Pastora Salas Jorge

Programa académico: Educación Inicial



Firma



Huella digital

CARTA DE PRESENTACIÓN

Mgtr. CARHUAS GARCÍA, Mirla Doris

Presente.-

Tema: PROCESO DE VALIDACIÓN A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTOS

Ante todo, saludarlo cordialmente y agradecerle la comunicación con su persona para hacer de su conocimiento que yo: **SALAS JORGE PASTORA** estudiante / egresado del programa académico de **EDUCACIÓN INICIAL** de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, debo realizar el proceso de validación de mi instrumento de recolección de información, motivo por el cual acudo a Ud. para su participación en el Juicio de Expertos.

Mi investigación se titula: “Juegos simbólicos para desarrollar habilidades comunicativas en niños de 4 años, institución educativa inicial N°432-120Mx.U.“Martires de la paz”, Ayacucho, 2024.”

y envío a Ud. el expediente de validación que contiene:

- Ficha de Identificación de experto para proceso de validación
- Carta de presentación
- Matriz de operacionalización de variables
- Matriz de consistencia
- Ficha de validación

Agradezco anticipadamente su atención y participación, me despido de usted.

Atentamente,



Firma
Pastora Salas Jorge

DNI:45029993

Estudiante

Formato de Ficha de Validación

FICHA DE VALIDACIÓN

TÍTULO: Juegos simbólicos para desarrollar habilidades comunicativas en niños de 4 años, institución educativa inicial N°432-120MX.U.“Martires de la paz”, Ayacucho, 2024.

Variable dependiente: habilidades comunicativas		Relevancia		Pertinencia		Claridad		Observaciones
N°	Dimensión: Habilidad de escuchar	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	
1.	Escucha con atención el desarrollo del juego a simbolizar.	x		x		x		
	Hace preguntas de lo que no sabe o desea saber sobre las acciones que simbolizará.	x		x		x		
11.	Retiene la información dada sobre el desarrollo del juego	x		x		x		
12.	Simboliza lo que ha escuchado	x		x		x		
13.	Su pronunciación es clara al repetir oralmente los guiones de las personas que simboliza.	x		x		x		
14.	Dialoga con claridad y lógica durante el desarrollo del juego.	x		x		x		
Dimensión: Habilidad de hablar		Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	
15.	Emplea saberes previos para adelantar el contenido de las imágenes presentadas.	x		x		x		
16.	Describe a cada personaje y/o escenario que observa en las imágenes presentadas.	x		x		x		
17.	Lee la secuencia de imágenes presentadas de manera asertiva.	x		x		x		
18.	Responde a preguntas sobre la	x		x		x		

	lectura de imágenes.							
19.	Emplea gestos y movimientos al expresar los guiones que simboliza	x		x		x		
20.	Comenta algunos hechos ocurridos durante el desarrollo del juego simbólico.	x		x		x		
Variable independiente: juegos simbólicos		Relevancia		Pertinencia		Claridad		
	Dimensión: Juego de oficio	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	
12.	Juega con sus compañeros asumiendo diferentes roles recreando un negocio u oficio.	x		x		x		
13.	En el juego se comunica activamente con sus compañeros para recrear el oficio.	x		x		x		
14.	Utiliza diversos objetos para representar un personaje alegre, triste, enojón o que trasmite miedo.	x		x		x		
15.	En una representación de una situación vivida el niño invita a otro compañero a formar parte de su juego.	x		x		x		
16.	Opina sobre el oficio que asumirá.	x		x		x		
	Dimensión: Jugar con los coches	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	
17.	Menciona la secuencia que siguió en su juego.	x		x		x		
18.	Antes de jugar conversa con sus compañeros la secuencia que seguirá el juego.	x		x		x		
	Dimensión: Juego de vestir	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	
19.	Se disfraza de forma creativa a través del juego.	x		x		x		

20.	Usa vestimenta para recrear el cuento escuchado.	x		x		x	
21.	Usa mascararas o muñecos para interpretar a su personaje real o imaginario.	x		x		x	
22.	Usa disfraz para crear acciones nuevas.	x		x		x	

*Aumentar filas según la necesidad del instrumento de recolección

Recomendaciones:

Opinión de experto: Aplicable (X) Aplicable después de modificar () No aplicable ()

Nombres y Apellidos de experto:

DNI: 41182762



Firma
Mgtr. Elsa Marcas De La Cruz
DNI N°:4118276

Ficha de Identificación del Experto para proceso de validación

Nombres y Apellidos: Magally Paucar Canchari

N° DNI / CE 21862534

Edad:46 años

Teléfono / celular: 987801145

Email: paucarmagalyy22@gmail.com

Título profesional: Lic. Educación Inicial

Grado académico: Maestría X

Doctorado: _____

Especialidad: Mgr. Gestión y Acreditación Educativa.

Institución que labora: I.E.I N° 185 de Cuticsa - Santo Tomás de Pata

Identificación del Proyecto de Investigación o Tesis

Título:

TALLER DE JUEGOS SIMBÓLICOS PARA DESARROLLAR HABILIDADES COMUNICATIVAS EN NIÑOS DE 4 AÑOS, INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°432-120MX.U. “MÁRTIRES DE LA PAZ”, AYACUCHO, 2024.

Autor(es): Pastora Salas Jorge

Programa académico: Educación Inicial



Firma



Huella digital

CARTA DE PRESENTACIÓN

Mgtr. Elsa Marcas De La Cruz

Presente.-

Tema: PROCESO DE VALIDACIÓN A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTOS

Ante todo, saludarlo cordialmente y agradecerle la comunicación con su persona para hacer de su conocimiento que yo: **SALAS JORGE PASTORA** estudiante / egresado del programa académico de **EDUCACIÓN INICIAL** de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, debo realizar el proceso de validación de mi instrumento de recolección de información, motivo por el cual acudo a Ud. para su participación en el Juicio de Expertos.

Mi investigación se titula: “Juegos simbólicos para desarrollar habilidades comunicativas en niños de 4 años, institución educativa inicial N°432-120Mx.U.“Martires de la paz”, Ayacucho, 2024”

y envío a Ud. el expediente de validación que contiene:

- Ficha de Identificación de experto para proceso de validación
- Carta de presentación
- Matriz de operacionalización de variables
- Matriz de consistencia
- Ficha de validación

Agradezco anticipadamente su atención y participación, me despido de usted.

Atentamente,



Firma
Pastora Salas Jorge

DNI:45029993

Estudiante

Formato de Ficha de Validación

FICHA DE VALIDACIÓN

TÍTULO: Juegos simbólicos para desarrollar habilidades comunicativas en niños de 4 años, institución educativa inicial N°432-120MX.U.“Martires de la paz”, Ayacucho, 2024.

Variable dependiente: habilidades comunicativas		Relevancia		Pertinencia		Claridad		Observaciones
N°	Dimensión: Habilidad de escuchar	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	
1.	Escucha con atención el desarrollo del juego a simbolizar.	x		x		x		
	Hace preguntas de lo que no sabe o desea saber sobre las acciones que simbolizará.	x		x		x		
21.	Retiene la información dada sobre el desarrollo del juego	x		x		x		
22.	Simboliza lo que ha escuchado	x		x		x		
23.	Su pronunciación es clara al repetir oralmente los guiones de las personas que simboliza.	x		x		x		
24.	Dialoga con claridad y lógica durante el desarrollo del juego.	x		x		x		
Dimensión: Habilidad de hablar		Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	
25.	Emplea saberes previos para adelantar el contenido de las imágenes presentadas.	x		x		x		
26.	Describe a cada personaje y/o escenario que observa en las imágenes presentadas.	x		x		x		
27.	Lee la secuencia de imágenes	x		x		x		

	presentadas de manera asertiva.							
28.	Responde a preguntas sobre la lectura de imágenes.	x		x		x		
29.	Emplea gestos y movimientos al expresar los guiones que simboliza	x		x		x		
30.	Comenta algunos hechos ocurridos durante el desarrollo del juego simbólico.	x		x		x		
Variable independiente: juegos simbólicos		Relevancia		Pertinencia		Claridad		
	Dimensión: Juego de oficio	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	
23.	Juega con sus compañeros asumiendo diferentes roles recreando un negocio u oficio.	x		x		x		
24.	En el juego se comunica activamente con sus compañeros para recrear el oficio.	x		x		x		
25.	Utiliza diversos objetos para representar un personaje alegre, triste, enojón o que trasmite miedo.	x		x		x		
26.	En una representación de una situación vivida el niño invita a otro compañero a formar parte de su juego.	x		x		x		
27.	Opina sobre el oficio que asumirá.	x		x		x		
	Dimensión: Jugar con los coches	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	
28.	Menciona la secuencia que siguió en su juego.	x		x		x		
29.	Antes de jugar conversa con sus compañeros la secuencia que	x		x		x		

	seguirá el juego.							
Dimensión:	Juego de vestir	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	
30.	Se disfraza de forma creativa a través del juego.	x		x		x		
31.	Usa vestimenta para recrear el cuento escuchado.	x		x		x		
32.	Usa mascararas o muñecos para interpretar a su personaje real o imaginario.	x		x		x		
33.	Usa disfraz para crear acciones nuevas.	x		x		x		

*Aumentar filas según la necesidad del instrumento de recolección

Recomendaciones:

Opinión de experto: Aplicable (X) Aplicable después de modificar () No aplicable ()

Nombres y Apellidos de experto:

DNI: 21862534

The image shows a circular official stamp from the 'DIRECCION REGIONAL DE EDUCACION' in 'ANGARAES, HUANCAYELICA'. The stamp includes the text 'UNIDAD DE GESTION EDUCATIVA' and 'DIRECCION DE EDUCACION'. Next to the stamp is a handwritten signature in blue ink, which appears to be 'Magally Paucar Canchari'. Below the signature, the text 'Mgtr. Magally Paucar Canchari' and 'DIRECTORA IM' is printed.



Firma
Mgtr. Magally Paucar Canchari

Anexo 04 Formato de Consentimiento informado



**PROCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN
UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN (PADRES)**

Título del estudio:

Investigador (a):

Propósito del estudio:

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado:

.....
.....

Este es un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

Explicar brevemente el fundamento de trabajo de investigación (máximo 50 palabras)

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

Procedimientos:

Si usted acepta que su hijo (a) participe y su hijo (a) decide participar en este estudio se le realizará lo siguiente (enumerar los procedimientos del estudio):

1.
2.
3.

Riesgos: (Si aplica)

Describir brevemente los riesgos de la investigación.

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

Beneficios:

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

Costos y/ o compensación: (si el investigador crea conveniente)

Confidencialidad:

Nosotros guardaremos la información de su hijo(a) sin nombre alguno. Si los resultados de este seguimiento son publicados, no se mostrará ninguna información que permita la identificación de su hijo(a) o de otros participantes del estudio.

Derechos del participante:

Si usted decide que su hijo(a) participe en el estudio, podrá retirarse de éste en cualquier momento, o no participar en una parte del estudio sin daño alguno. Si tiene alguna duda adicional, por favor pregunte al personal del estudio o llame al número telefónico

Si tiene preguntas sobre los aspectos éticos del estudio, o cree que su hijo(a) ha sido tratado injustamente puede contactar con el Comité Institucional de Ética en Investigación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, correo

Una copia de este consentimiento informado le será entregada.

DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO

Acepto voluntariamente que mi hijo(a) participe en este estudio, comprendo de las actividades en las que participará si ingresa al trabajo de investigación, también entiendo que mi hijo(a) puede decidir no participar y que puede retirarse del estudio en cualquier momento.

Nombres y Apellidos
Participante

Fecha y Hora

Talleres de aprendizaje

Taller N° 1

1.Actividades de aprendizaje: ¿Qué podemos hacer en casa?


Fecha:25/03/2024

Área: Comunicación

Competencia	Capacidad	Desempeño precisado	Instrumento de evaluación
Se comunica oralmente en su lengua materna	Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.	Escucha con atención el desarrollo del juego a simbolizar.	Guía de observación

Desarrollo del taller:

Momentos	Procedimientos	Medios/materiales educativos	Tiempo
Inicio	<p>Invitamos a los niños a sentarse cómodamente en semicírculo, recordaremos los acuerdos y las normas para realizar nuestro trabajo.</p> <p>La docente inicia su clase comentándoles que hoy vamos a jugar a ayudar a mamá en la casa. Se les invita a los niños a responder las siguientes preguntas: ¿Qué actividades se realizan en casa? ¿Quiénes ayudan con las actividades en casa? ¿Cómo ayudas?</p>	Fichas	10

<p>Desarrollo</p>	<p>La maestra les muestra fichas de personajes de la familia y les invita a los niños a escoger de manera libre un miembro de la familia al que le gustaría representar. Posteriormente por medio de imágenes detallan las actividades frecuentes que se realiza en casa.</p>  <p>La maestra lee un pequeño libreto que los niños deben imitar asumiendo el personaje que les toque representar. El libreto puede variar en relación a los niños participantes o el personaje a representar o las ideas que los niños puedan aportar.</p> <p>Los niños juegan a ayudar a mamá representando e intercambiando personajes que han escogido o la maestra le ha asignado.</p>	<p>Libreto</p>	<p>35</p>
<p>Cierre</p>	<p>Verbalizan las actividades que realizamos y comentan cómo se sintieron durante ellas.</p> <p>Se verifica el instrumento de evaluación de cada niño(a)</p>	<p>Guía de observación</p>	<p>5</p>

Taller N° 2

1.Actividades de aprendizaje: Jugamos a ser los animalitos de la granja.


Fecha:26/03/2024

Área: Comunicación

Competencia	Capacidad	Desempeño precisado	Instrumento de evaluación
Se comunica oralmente en su lengua materna	Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.	Hace preguntas de lo que no sabe o desea saber sobre las acciones que simbolizará.	Guía de observación

Desarrollo del taller:

Momentos	Procedimientos	Medios/ materia les educati vos	Tiempo
Inicio	<p>Invitamos a los niños y niñas a sentarse cómodamente en círculo, recordaremos los acuerdos para realizar nuestro trabajo, como escuchar a la docente y a nuestros compañeros, levantar la mano cuando quiero decir algo.</p> <p>La docente inicia su clase comentándoles que hoy vamos a jugar a imitar a los animalitos que podemos encontrar en una granja.</p> <p>Realizamos las siguientes preguntas: ¿Qué animalitos podemos encontrar en una granja? ¿De qué se alimentan? ¿Qué sonidos realizan? ¿Les gustaría imitar animales? ¿Qué animales serian? ¿Cómo creen que podrían imitarlo?</p>	Fichas	10

<p>Desarrollo</p>	<p>La maestra invita a los niños a escoger un animalito que les gustaría representar y se colocan sus disfraces de acuerdo a ello.</p> <p>La maestra desarrolla el siguiente juego:</p>  <p>Descripción: se dividirán en grupos equitativos dependiendo del número de alumnos, formarán grupos ubicándose atrás de un cono en hileras, frente pondremos obstáculos que deberán superar siguiendo las siguientes reglas. Deberán adoptar el rol de un animal de esta manera podrán ir pasando los obstáculos. El canguro se realizará saltando a pies juntos, el león se realiza con los pies y manos en el suelo, el mono se realiza con semiflexión de rodillas una mano libre y la otra en la cabeza y la gallina con semiflexión de rodillas y aleteando con los brazos.</p> <p>Variantes: se pueden cambiar los obstáculos y los tipos de animales o la forma de interpretarlos.</p>	<p>Disfraces</p>	<p>35</p>
<p>Cierre</p>	<p>Verbalizan las actividades que realizamos y comentan cómo se sintieron durante ellas.</p> <p>¿Qué recuerdan de la actividad realizada? ¿Qué más les gusto de su personaje? ¿Qué otro personaje les hubiese gustado representar? ¿Cómo les hubiese gustado termine el juego?</p>		<p>5</p>

Taller N ° 3

1.Actividades de aprendizaje: Adivinamos la película

Fecha:27/03/2024

Área: Comunicación

Competencia	Capacidad	Desempeño precisado	Instrumento de evaluación
Se comunica oralmente en su lengua materna	Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.	Retiene la información dada sobre el desarrollo del juego	Guía de observación

Desarrollo del taller:

Momentos	Procedimientos	Medios/materiales educativos
Inicio	<p>Invitamos a los niños y niñas a sentarse cómodamente en círculo, recordaremos los acuerdos para realizar nuestro trabajo, como escuchar a la docente y a nuestros compañeros, levantar la mano cuando quiero decir algo.</p> <p>La docente inicia su clase comentándoles que hoy vamos a adivinar una película.</p> <p>Realizamos las siguientes preguntas: ¿Qué películas han visto? ¿De qué trataba? ¿les gustaría hacer su propia película? ¿Cómo lo haríamos?</p>	Fichas

<p>Desarrollo</p>	<p>La maestra divide el curso en dos grupos y cada grupo se ubica en una hilera con una distancia aproximadamente de dos metros entre compañeros, cada compañero tendrá un papel con una película que tendrá que interpretar (las películas deben ser las más conocidas por los estudiantes).</p>  <p>El primer compañero tendrá que correr hacia el segundo y adivinar la película que él le interpretara luego que la adivinen los dos irán al tercer compañero y adivinar la película y así sucesivamente. El primer grupo que llegue al último compañero gana.</p> <p>Variante: Luego cada equipo deberá interpretar una película donde todos sus integrantes deben participar de la recreación y usar su imaginación, el equipo contrario deberá adivinar la película sentada frente a ellos con respeto y atención ya que luego será su turno.</p>	
<p>Cierre</p>	<p>Verbalizan las actividades que realizamos y comentan cómo se sintieron durante ellas.</p>	<p>Guía de observación</p>

	Se verifica el instrumento de evaluación de cada niño(a)	
--	----------------------------------------------------------	--

Taller N° 4

1.Actividades de aprendizaje: Jugamos a imitar a muchos personajes de nuestro alrededor.


Fecha:01/04/2024

Área: Comunicación

Competencia	Capacidad	Desempeño precisado	Instrumento de evaluación
Se comunica oralmente en su lengua materna	Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.	Simboliza lo que ha escuchado	Guía de observación

Desarrollo del taller:

Momentos	Procedimientos	Medios/materiales educativos
Inicio	<p>Invitamos a los niños y niñas a sentarse cómodamente en círculo, recordaremos los acuerdos para realizar nuestro trabajo, como escuchar a la docente y a nuestros compañeros, levantar la mano cuando quiero decir algo.</p> <p>La docente inicia su clase comentándoles que hoy vamos a jugar a imitar a muchos personajes de nuestro alrededor.</p> <p>Realizamos las siguientes preguntas: ¿Qué podemos imitar? ¿Cómo creen que podríamos imitarlo?</p>	Fichas
Desarrollo	La maestra explica a los niños que desplazarse libremente caminado libremente por el campo de juego delimitado con anterioridad por el profesor,	Historias

	<p>el profesor se dispondrá entre ellos contando una historia en la que ellos deben ir imitado cada cosa que el profesor les diga, por ejemplo, comenzamos diciendo que somos unos bellos pajaritos volando por el aire y así hasta que llegamos a ser piedritas en el suelo y terminamos con un trabajo de relajación estirándonos en el suelo.</p>  <p>Variantes: Se puede realizar imitación de animales de la selva, o personajes famosos, profesiones, etc.</p>	
<p>Cierre</p>	<p>Verbalizan las actividades que realizamos y comentan cómo se sintieron durante ellas. Se verifica el instrumento de evaluación de cada niño(a)</p>	<p>Guía de observación</p>

Taller N° 5

1.Actividades de aprendizaje: Dramatizamos el cuento los tres cerditos

Fecha:03/04/2024

Área: Comunicación

Área: Comunicación

Competencia	Capacidad	Desempeño precisado	Instrumento de evaluación
Se comunica oralmente en su lengua materna	Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.	Su pronunciación es clara al repetir oralmente los guiones de las personas que simboliza.	Guía de observación

Desarrollo del taller

Momentos	Procedimientos	Medios/materiales educativos
Inicio	Invitamos a los niños y niñas a sentarse cómodamente en círculo, recordaremos los acuerdos para realizar nuestro trabajo, como escuchar a la docente y a nuestros compañeros, levantar la mano cuando quiero decir algo. La docente inicia su clase comentándoles que hoy vamos a dramatizar el cuento los tres cerditos. Se les invita a los niños a responder las siguientes preguntas: ¿Han escuchado alguna vez este cuento? ¿Qué hacían los cerditos? ¿Les gustaría dramatizar?	Fichas
Desarrollo	La maestra lee detenidamente y de forma amena y entretenida el cuento los tres cerditos:	Cuento



La maestra invita a los niños a escenificar el cuento leído. Los niños eligen su personaje, se caracterizan de acuerdo a ellos con disfraces que le proporciona la maestra y reproducen con sus propias palabras los diálogos del cuento leído en base a lo que comprendieron y recuerdan. En todo momento la maestra los anima a dejar volar su imaginación en la recreación del cuento.

Cierre	Verbalizan las actividades que realizamos y comentan cómo se sintieron durante ellas. Se verifica el instrumento de evaluación de cada niño(a)	Guía de observación
---------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------

Taller N° 6

1.Actividades de aprendizaje: Jugamos a realizar compras en el mercado.

Fecha:05/04/2024

Área: Comunicación

Competencia	Capacidad	Desempeño precisado	Instrumento de evaluación
Se comunica oralmente en su lengua materna	Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.	Dialoga con claridad y lógica durante el desarrollo del juego.	Guía de observación

Desarrollo del taller:

Momentos	Procedimientos	Medios/materiales educativos
Inicio	<p>Invitamos a los niños y niñas a sentarse cómodamente en círculo, recordaremos los acuerdos para realizar nuestro trabajo, como escuchar a la docente y a nuestros compañeros, levantar la mano cuando quiero decir algo.</p> <p>La docente inicia su clase comentándoles que hoy vamos a jugar a irnos de compras al mercado.</p> <p>Se les invita a los niños a responder las siguientes preguntas: ¿Conocen el mercado? ¿Han ido una vez a un mercado? ¿Qué venden en los mercados?</p>	Fichas

<p>Desarrollo</p>	<p>La maestra dialoga con los niños acerca de lo que es un mercado por medio de imágenes, de que personajes se pueden encontrar, como se realizan los procesos de compra venta, que se utiliza para saber el peso de las cosas.</p> <p>Terminado el dialogo los invitar a recrear la escenificación de un mercado en el aula, e invita a los niños a escoger un personaje que representar, se les proporciona algunos elementos acordes a sus personajes como balanzas, papel billete, frutas, abarrotos de juguetes, etc. Los niños juegan a ir de compras dejando volar su imaginación creando diálogos y recreaciones situaciones propias de un mercado</p>	<p>Imágenes</p>
<p>Cierre</p>	<p>Verbalizan las actividades que realizamos y comentan cómo se sintieron durante ellas.</p> <p>Se verifica el instrumento de evaluación de cada niño(a)</p>	<p>Guía de observación</p>



Taller N° 7


I.Actividades de aprendizaje: Adivinamos oficios

Fecha:08/04/2024

Área: Comunicación

Competencia	Capacidad	Desempeño precisado	Instrumento de evaluación
Se comunica oralmente en su lengua materna	Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.	Emplea saberes previos para adelantar el contenido de las imágenes presentadas.	Guía de observación

Desarrollo del taller:

Momentos	Procedimientos	Medios/materiales educativos
Inicio	<p>Invitamos a los niños y niñas a sentarse cómodamente en círculo, recordaremos los acuerdos para realizar nuestro trabajo, como escuchar a la docente y a nuestros compañeros, levantar la mano cuando quiero decir algo.</p> <p>La docente inicia su clase comentándoles que hoy vamos a jugar a adivinar oficios.</p> <p>Realizamos las siguientes preguntas: ¿Saben que es un oficio? ¿Qué oficios existirán? ¿Te gustaría tener un oficio?</p>	Fichas
Desarrollo	<p>La maestra muestra imágenes de diversos oficios.</p> 	imágenes

	<p>Luego forma un grupo de al menos 6 jugadores que salen del aula. La otra mitad del grupo decide un oficio o profesión a representar y llama a un niño de los que salió. Ante él, un voluntario le representa el oficio y el recién llegado observa durante un minuto. Tras ese tiempo, se hace regresar a un segundo niño; quien entró en primer lugar representa el trabajo que ha creído entender. Así hasta completar la cadena de jugadores. El último debe adivinar el oficio que se eligió al principio. Lo más divertido es que el oficio va degenerando y, lo que inicialmente era un jardinero, acaba siendo una enfermera. El juego vuelve a comenzar con otro grupo de jugadores que sale, y otro oficio elegido.</p>	
Cierre	<p>Verbalizan las actividades que realizamos y comentan cómo se sintieron durante ellas. Se verifica el instrumento de evaluación de cada niño(a)</p>	<p>Guía de observación</p>

Taller N° 8

I.Actividades de aprendizaje: Jugamos con las máscaras de animales

Fecha:09/04/2024

Área: Comunicación

Área: Comunicación

Competencia	Capacidad	Desempeño precisado	Instrumento de evaluación
Se comunica oralmente en su lengua materna	Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.	Describe a cada personaje y/o escenario que observa en las imágenes presentadas.	Guía de observación

Desarrollo del taller:

Momentos	Procedimientos	Medios/materiales educativos
Inicio	Invitamos a los niños y niñas a sentarse cómodamente en círculo, recordaremos los acuerdos para realizar nuestro trabajo, como escuchar a la docente y a nuestros compañeros, levantar la mano cuando quiero decir algo. La docente inicia su clase comentándoles que hoy vamos a jugar a imitar a los animalitos poniéndonos macaras. Realizamos las siguientes preguntas: ¿Qué animalitos conocen? ¿Dónde viven? ¿Qué características tienen aquellos animales? ¿Cómo creen que podrían imitarlo con las máscaras puestas?	Fichas
Desarrollo	La maestra inicia mostrando imágenes de diversos animales haciendo una acción en un determinado escenario.	imágenes



Pide a cada estudiante que elija una de las imágenes, y tendrá que imitarlo con la máscara puesta.
También formados en grupos con las máscaras elegidas deberá crear un "sketch" con una situación que se les ocurra.

Cierre

Verbalizan las actividades que realizamos y comentan cómo se sintieron durante ellas.
Se verifica el instrumento de evaluación de cada niño(a)

Guía
observación

de

Taller N° 9

I. Actividad de aprendizaje: Jugamos a construir una casa


Fecha: 10/04/2024

Área: Comunicación

Competencia	Capacidad	Desempeño precisado	Instrumento de evaluación
Lee diversos tipos de textos en su lengua materna	Obtiene información del texto escrito.	Lee la secuencia de imágenes presentadas de manera asertiva.	Guía de observación

Desarrollo del taller:

Momentos	Procedimientos	Medios/materiales educativos
Inicio	Invitamos a los niños y niñas a sentarse cómodamente en círculo, recordaremos los acuerdos para realizar nuestro trabajo, como escuchar a la docente y a nuestros compañeros, levantar la mano cuando quiero decir algo. La docente inicia su clase comentándoles que hoy vamos a jugar a construir una casa. Se les invita a los niños a responder las siguientes preguntas: ¿Conocen como se llaman las personas que construyen las casas? ¿De qué materiales se construye una casa? ¿Para qué se construyen las casas? ¿Qué pasos debemos seguir para construir una casa?	Fichas

<p>Desarrollo</p>	<p>La maestra muestra un video a los niños en el que se aprecia el proceso necesario para construir una casa y dialoga con los niños acerca de los personajes que intervienen en la construcción de una casa, los materiales que se necesitan, etc.</p>  <p>Luego muestra imágenes de los pasos que debemos seguir para construir una casa. Después invita a cada niño a mencionar la secuencia de imágenes presentadas de manera asertiva.</p> <p>Terminado el dialogo los invitar jugar construir una gran casa, se les proporciona algunos elementos como trajes, papel billete, guantes, bloques, palitos de madera, camiones de juguete entre otros. La maestra les hace saber que deberán construir con sus propios diálogos de acuerdo al personaje que representan y lo que recuerdan del video visto anteriormente y sus saberes previos. Los niños juegan a ser construir sus propias casas, desempeñando roles propios de un albañil, ingeniero, vendedores, peones, propietarios, etc.</p>	<p>imágenes</p>
<p>Cierre</p>	<p>Verbalizan las actividades que realizamos y comentan cómo se sintieron durante ellas. Se verifica el instrumento de evaluación de cada niño(a)</p>	<p>Guía de observación</p>

Taller N° 10

I. Actividad de aprendizaje: Jugamos a ser peluqueros

Fecha: 11/04/2024

Área: Comunicación

Competencia	Capacidad	Desempeño precisado	Instrumento de evaluación
Se comunica oralmente en su lengua materna	Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.	Responde a preguntas sobre la lectura de imágenes.	Guía de observación

Desarrollo del taller:

Momentos	Procedimientos	Medios/materiales educativos
Inicio	Invitamos a los niños y niñas a sentarse cómodamente en círculo, recordaremos los acuerdos para realizar nuestro trabajo, como escuchar a la docente y a nuestros compañeros, levantar la mano cuando quiero decir algo. La docente inicia su clase comentándoles que hoy vamos a jugar al ir la barbería. Se les invita a los niños a responder las siguientes preguntas: ¿Conocen una peluquería? ¿Han acudido alguna para cortarse el pelo? ¿Qué importancia tiene el cuidado del cabello?	Fichas
Desarrollo	La maestra inicia contando un cuento por medio de imágenes: José en la peluquería	Cuento



PELO LARGO



¡Bien! José va a la peluquería

Pregunta: ¿De que trataba el cuento? ¿Qué hacía José?

Luego invita a participar del juego eligiendo el personaje que más les gustaría representar, peluqueo o barbero, recepcionista, cajero, manicurista o cliente.

La barbería contará con sección para damas y caballeros, al llegar a la barbería serán recibidos por el recepcionista quien les preguntara el servicio que desean y los llevara a la sección respectiva dentro de la barbería, durante la realización del servicio se podrán establecer diálogos entre el especialista y el cliente, en los que los niños se expresarán de manera libre, espontánea y precisión al hablar. Finalizado el servicio deberán hacer el pago respectivo

Cierre

Verbalizan las actividades que realizamos y comentan cómo se sintieron durante ellas.
Se verifica el instrumento de evaluación de cada niño(a)

Guía de observación

Taller N° 11


I. Actividad de aprendizaje: Dramatizamos el cuento Ricitos de oro

Fecha: 12/04/2024

Área: Comunicación

Competencia	Capacidad	Desempeño precisado	Instrumento de evaluación
Se comunica oralmente en su lengua materna	Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.	Emplea gestos y movimientos al expresar los guiones que simboliza.	Guía de observación

Desarrollo del taller

Momentos	Procedimientos	Medios/materiales educativos
Inicio	Invitamos a los niños y niñas a sentarse cómodamente en círculo, recordaremos los acuerdos para realizar nuestro trabajo, como escuchar a la docente y a nuestros compañeros, levantar la mano cuando quiero decir algo. La docente inicia su clase comentándoles que hoy vamos a dramatizar el cuento ricitos de oro. Se les invita a los niños a responder las siguientes preguntas: ¿Han escuchado alguna vez este cuento? ¿Les gustaría dramatizar?	Fichas
Desarrollo	La maestra lee detenidamente y de forma amena y entretenida el cuento ricitos de oro:  La maestra invita a los niños a escenificar el cuento leído. Los niños eligen su personaje, se	Cuento

Taller N° 12


1.Actividades de aprendizaje: Jugamos a ser doctores y pacientes

Fecha:15/04/2024

Área: Comunicación

Competencia	Capacidad	Desempeño precisado	Instrumento de evaluación
Se comunica oralmente en su lengua materna	Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.	Comenta algunos hechos ocurridos durante el desarrollo del juego simbólico.	Guía de observación

Desarrollo del taller:

Momentos	Procedimientos	Medios/materiales educativos
Inicio	Invitamos a los niños y niñas a sentarse cómodamente en círculo, recordaremos los acuerdos para realizar nuestro trabajo, como escuchar a la docente y a nuestros compañeros, levantar la mano cuando quiero decir algo. La docente inicia su clase comentándoles que hoy vamos a jugar al doctor de juguetes. Se les invita a los niños a responder las siguientes preguntas: ¿Conocen quién es un doctor? ¿Alguna vez han ido al doctor? ¿Quiénes son los pacientes? ¿Les gustaría ser un doctor o un paciente? ¿Dónde trabajan los doctores?	Fichas
Desarrollo	La maestra dialoga con los niños acerca de los personajes y el rol que desempeñan en la vida cotidiana, luego invita a los niños a escoger un personaje que puede ser un doctor, enfermero, paciente, entre otros que los niños puedan aportar a iniciativa propia. 	Imágenes

	caracterizan de acuerdo a ellos con disfraces que le proporciona la maestra y reproducen con sus propias palabras los diálogos del cuento leído en base a lo que comprendieron y recuerdan. En todo momento la maestra los anima a dejar volar su imaginación en la recreación del cuento.	
Cierre	Verbalizan las actividades que realizamos y comentan cómo se sintieron durante ellas. Se verifica el instrumento de evaluación de cada niño(a)	Guía de observación