



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE
CHIMBOTE
FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**

**LOS JUEGOS SIMBÓLICOS COMO ESTRATEGIA
PARA MEJORAR LA EXPRESIÓN ORAL EN LOS
NIÑOS DE 5 AÑOS EN LA I.E N° 248 VIRGEN
PURÍSIMA DE CONVENTO PROVINCIA MARISCAL
LUZURIAGA, DISTRITO PISCOBAMBA – ÁNCASH,
2023**

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

AUTORA

**FLORES LOPEZ, ELSA
ORCID: 0000-0001-9069-7363**

ASESORA

**PEREZ MORAN, GRACIELA
ORCID: 0000-0002-8497-5686**

CHIMBOTE – PERÚ

2023



FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

ACTA N° 0247-074-2023 DE SUSTENTACIÓN DEL INFORME DE TESIS

En la Ciudad de **Chimbote** Siendo las **09:20** horas del día **05** de **Agosto** del **2023** 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:

TAMAYO LY CARLA CRISTINA Presidente
DIAZ FLORES SEGUNDO ARTIDORO Miembro
AMAYA SAUCEDA ROSAS AMADEO Miembro
Dr(a). PEREZ MORAN GRACIELA Asesor

Se reunieron para evaluar la sustentación del informe de tesis: **LOS JUEGOS SIMBÓLICOS COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR LA EXPRESIÓN ORAL EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS EN LA I.E N° 248 VIRGEN PURÍSIMA DE CONVENTO PROVINCIA MARISCAL LUZURIAGA, DISTRITO PISCOBAMBA - ÁNCASH, 2023**

Presentada Por :
(1207171028) **FLORES LOPEZ ELSA**

Luego de la presentación del autor(a) y las deliberaciones, el Jurado de Investigación acordó: **APROBAR** por **UNANIMIDAD**, la tesis, con el calificativo de **17**, 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:

TAMAYO LY CARLA CRISTINA
Presidente

DIAZ FLORES SEGUNDO ARTIDORO
Miembro

AMAYA SAUCEDA ROSAS AMADEO
Miembro

Dr(a). PEREZ MORAN GRACIELA
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: LOS JUEGOS SIMBÓLICOS COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR LA EXPRESIÓN ORAL EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS EN LA I.E Nº 248 VIRGEN PURÍSIMA DE CONVENTO PROVINCIA MARISCAL LUZURIAGA, DISTRITO PISCOBAMBA - ÁNCASH, 2023 Del (de la) estudiante FLORES LOPEZ ELSA , asesorado por PEREZ MORAN GRACIELA se ha revisado y constató que la investigación tiene un índice de similitud de 6% 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, 23 de Octubre del 2023

Mg. Roxana Torres Guzmán
Responsable de Integridad Científica

AGRADECIMIENTO

En primera instancia, agradezco a Dios por haberme acompañado y guiado a lo largo de mi carrera, por ser mi fortaleza en los momentos de debilidad y por brindarme una vida llena de aprendizajes, experiencias y sobre todo felicidad.

A mis dos hijos Tony Huamán y Andrea Huamán quienes supieron esperar pacientemente y comprender lo que estaba realizando es proyecto del cual tarde o temprano se obtendrá su recompensa.

En segundo momento va mi agradecimiento para mis dos hermanas y mis amistades en especial para mi hermana Lucila Flores y para el señor Lucho Carrasco García que fue de gran ayuda para mí cuando yo los necesite

Agradezco mis docentes, personas de gran sabiduría quienes se han esforzado por ayudarme a llegar al punto en el que me encuentro. Sencillo no ha sido el proceso, pero gracias por transmitirme sus conocimientos y dedicación, y logrado importantes objetivos como culminar el desarrollo de mi tesis con éxito y obtener una afable titulación profesional

DEDICATORIA

A Dios por haberme guiado por el camino
correcto porque nunca me abandonó,
Por haberme permitido llegar hasta este punto
y haberme dado salud para lograr mis
objetivos, además de su infinita bondad y amor.

A mis hijos, mis dos hermanas y amistades
todos aquellos Que me apoyaron mutuamente
en mi formación profesional. Porque siempre he contado
con ellos para todo, gracias a la confianza que siempre nos
hemos tenido; por el apoyo y amistad.

A mis maestros
por sus tiempos, por sus apoyos así
como por la sabiduría que me transmitieron en
el desarrollo de mi formación profesional por sus
apoyo que me han ofrecido en los momentos
difíciles que los necesite y por impulsar el desarrollo
de nuestra formación profesional.

ÍNDICE GENERAL

Caratula.....	i
Jurado.....	ii
AGRADECIMIENTO	x
DEDICATORIA	xi
ÍNDICE GENERAL	xii
Lista de tablas	xiv
Lista de figuras	xiv
Resumen	xvi
Abstract.....	xvii
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	1
MARCO TEÓRICO	5
2.1 Antecedentes	5
2.1.1. <i>Internacional</i>	5
2.1.2. <i>Nacional</i>	6
2.1.3. <i>Local</i>	8
2.2. Bases teóricas de la investigación	11
2.2.1. <i>Juegos simbólicos como estrategia</i>	11
2.2.1.1. Definición	11
2.2.1.3. Características	13
2.2.1.4. Evolución	15
2.2.1.5. Dimensiones de la variable juegos simbólicos como estrategia	16
2.2.1.6. Componentes del juego simbólico como estrategia.....	17
2.2.1.7. Tipos de juegos simbólicos como estrategia.....	18
2.2.1.8. El juego simbólico como estrategia	19
2.2.1.9. Importancia	20
2.1.1.10. Procesos pedagógicos	21
2.2.2. <i>Expresión oral</i>	21
2.2.2.1. Definición	21
2.2.2.2. Teorías que sustentan la expresión oral	22
2.2.2.3. Elementos de la expresión oral	24
2.2.2.4. Etapas.....	25
2.2.2.5. Dimensiones de la expresión oral	27
2.2.2.6. La expresión oral en el MINEDU	28
2.2.2.8. Importancia de la expresión oral.....	28
2.2.2.9. Relación entre los juegos simbólicos y la expresión oral	30

2.3. Hipótesis.....	31
METODOLOGÍA.....	32
3.1. Nivel, tipo y diseño de la investigación.....	32
3.2. Población y muestra:.....	33
3.2.1. Población.....	33
3.2.2. Muestra.....	34
3.3 Variables. Definición y Operacionalización.....	35
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos:.....	36
3.4.1. Técnica de recolección de datos.....	36
3.4.2. Instrumento.....	36
3.5 Método de análisis de datos.....	38
3.6 Aspectos éticos.....	39
RESULTADOS.....	41
4.1. Resultados.....	41
DISCUSIÓN.....	51
CONCLUSIONES.....	57
5.1. Conclusiones:.....	57
VI. RECOMENDACIONES.....	59
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	60
Anexo 01: Matriz de consistencia.....	66
Anexo 02: Instrumento de recolección de datos.....	67
Anexo 03: Evidencias de validación de Instrumento.....	68
Anexo 04: Evidencia de la prueba piloto.....	74
Anexo 05: Evidencias de trámite de recolección de datos.....	75
Anexo 06: Formatos de consentimiento informado.....	76
Anexo 07: Pantallazos de la tabulación de los datos.....	78

Lista de tablas

Tabla 1. Población estudiantil	33
Tabla 2. Muestra estudiantil	34
Tabla 3. Matriz de operacionalización de variables	36
Tabla 4. Baremo del instrumento de recolección de datos	37
Tabla 5. Nivel de la expresión oral en los niños antes de los juegos simbólicos	41
Tabla 6. Nivel total de participación de niños de 5 años al aplicar las actividades de juego simbólico como recurso didáctico	43
Tabla 7. Nivel de la expresión oral en los niños después de los juegos simbólicos	45
Tabla 8. Comparación del pre y post test del nivel de expresión oral	47
Tabla 9. Prueba de Shapiro - Wilk	49
Tabla 10. Prueba de estadística.....	50
Tabla 9. Prueba de estadística inferencial Wilcoxon.....	49

Lista de figuras

Figura 1. Gráfico de barras del nivel de expresión oral a través de un pre test en niños de 5 años.....	41
Figura 2. Gráfico de barras de los resultados de sesiones de aprendizajes	44
Figura 3. Nivel de la expresión oral en los niños después de los juegos simbólicos	45
Figura 4. Gráfico de barras de la comparación del pre y post test del nivel de expresión oral.....	47

Resumen

El objetivo de la presente investigación fue determinar que los juegos simbólicos desarrollan la expresión oral en los niños de 05 años de la I.E N° 248 De Virgen Purísima de Convento, Provincia Mariscal Luzuriaga, Distrito Piscobamba – Ancash, 2022. Con respecto a la metodología, fue de tipo cuantitativo, de nivel explicativo y diseño pre experimental. La población fue censal y estuvo compuesta de 17 niños de 5 años, a quienes se les aplicó la técnica de la observación con el instrumento denominado ficha de observación, la cual fue sometida a prueba de validez mediante juicio de expertos y su confiabilidad demostrada a través del método de Alfa de Cronbach, cuyo resultado fue 0.890. Los resultados evidencian que la prueba de estadística inferencial Wilcoxon arrojaron un nivel de significancia de $p = 0.000$ es menor a 0.05, lo cual permite aceptar la hipótesis de investigación y se concluye que los juegos simbólicos desarrollan la expresión oral en los niños de 05 años de la I.E N° 248 De Virgen Purísima de Convento, Provincia Mariscal Luzuriaga, Distrito Piscobamba – Ancash, 2022.

Palabras clave: expresión, fluidez, juegos, oral, pronunciación, simbólicos

Abstract

The objective of the present investigation was to determine that symbolic games develop oral expression in 05-year-old children of the I.E N° 248 De Virgen Purísima de Convento, Mariscal Luzuriaga Province, Piscobamba District - Ancash, 2022. Regarding the methodology, it was quantitative, explanatory level and pre-experimental design. The population was census and was made up of 17 5-year-old children, to whom the observation technique was applied with the instrument called observation sheet, which was subjected to a validity test through expert judgment and its reliability demonstrated through of the Cronbach's Alpha method, whose result was 0.890. The results show that the Wilcoxon inferential statistical test showed a level of significance of $p = 0.000$ is less than 0.05, which allows accepting the research hypothesis and it is concluded that symbolic games develop oral expression in children of 05 years of age. I.E No. 248 De Virgen Purísima de Convento, Mariscal Luzuriaga Province, Piscobamba District - Ancash, 2022.

Keywords: expression, fluency, games, oral, pronunciation, symbolic

I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La expresión oral es una habilidad primordial que se establece en etapas que el alumno vive en la institución educativa, ya que se vuelve más sociable e interactúa fácilmente con las personas con las que se rodea, es muy importante que la evolución de esta habilidad sea de forma continua, para que el alumno no tenga problemas al tratar de comunicarse y pueda expresar lo que quiere dar a conocer. El docente debe de estimular al alumno para que se le sea más fácil desarrollar todas sus capacidades.

Según Gómez & Bustamante (2019) manifiestan que la técnica verbal en el centro educativo se presenta como la facultad de manifestar lo que se quiere decir de manera clara, fluida, coherente y persuasiva, utilizando de forma oportuna los medios orales y escritos, esto involucra conocer lo que las demás personas nos quieren dar a entender, respetando sus opiniones en los trabajos en equipo o individuales.

Luego de lo expuesto, se concluye que la técnica verbal no solo son signos, expresiones o discursos, también involucra los signos (orales coherentes, fluido) y signos escritos (ritmo, cadencia)

Por otro lado, Pat et al. (2020) exponen que la expresión verbal es fundamental en los diferentes colegios a nivel mundial, sin embargo, en la actualidad se muestran flaquezas con respecto a su desarrollo. Según Pat, indica que en el país de México la gran mayoría de los alumnos de educación inicial tienen falencias al momento de querer comunicarse (dicción, coherencia y fluidez). Estas complicaciones se establecen por diferentes causas, una de ellas la carencia de incentivaciones, que los papas no realizan para una mejor evolución, y la otra que los profesores no conocen métodos y no están bien capacitados. Así lo indica el Instituto Nacional para la Evaluación en la Educación (2020) que expone que los estudiantes de educación inicial tienen y necesitan corregir sus

capacidades para poder comunicarse de manera coherente y fluida con las demás personas, al momento de leer un cuento, es importante también que mejoren sus habilidades de interpretar y fundamentar sus ideas.

Por otra parte, Flores (2019) manifiesta que la expresión verbal en el ámbito nacional, se realiza de manera inapropiada, ya que los docentes, le dan más importancia a la lectura, indicando que el niño la obtendrá de acuerdo al desarrollo y evolución de las etapas de su vida. El docente no se da cuenta que llevar una buena planificación para un procedimiento desarrollo y mejora en el niño una apropiada expresión oral, por lo tanto, no entienden que los infantes se comunican o dan a conocer lo que quieren de manera libre, ellos tienen que percibir que son considerados, respetados y sobre todo que se comprenden sus opiniones, para así generar seguridad en ellos y el proceso de aprendizaje se les haga más sencillo.

Por último, en el ámbito local, de 05 años de la I.E N° 248 De Virgen Purísima de Convento, Provincia Mariscal Luzuriaga, Distrito Piscobamba – Ancash, 2022, evidencian una serie de delimitaciones o dificultades en función a la articulación, dicción, coherencia y vocabulario. Esto se evidencia en la interacción con sus compañeros, ya que cuando se interrelacionan muestran falencias en cuanto a la fluidez de sus diálogos, la coherencia en la temática que expresan, lo que no permite que se comprendan entre ellos.

Considerando esto se planteó el siguiente problema de investigación: ¿En qué nivel los juegos simbólicos desarrollan la expresión oral en los niños de 05 años de la I.E N° 248 De Virgen Purísima de Convento, Provincia Mariscal Luzuriaga, Distrito Piscobamba – Ancash, 2022?

Por las razones expuestas, este estudio se justificó en tres aspectos: teórico, ya que se elaboró un marco teórico que permitió sustentar el estudio en todos sus aspectos; práctico, porque se logró mejorar la expresión oral de los niños de 5 años a través de los

juegos simbólicos, asimismo, la estrategia es una nueva herramienta en el proceso pedagógico de la docente; y metodológico, porque todos los métodos, estrategias y técnicas fueron sometidas a pruebas de validez y confiabilidad, lo que asegura los resultados y conclusiones.

Considerando la pregunta de investigación se formularon los objetivos de investigación: el general fue determinar que los juegos simbólicos desarrollan la expresión oral en los niños de 05 años de la I.E N° 248 De Virgen Purísima de Convento, Provincia Mariscal Luzuriaga, Distrito Piscobamba – Ancash, 2022; y los específicos, identificar el nivel de la expresión oral en los niños de 05 años de la I.E N° 248 De Virgen Purísima de Convento, Provincia Mariscal Luzuriaga, Distrito Piscobamba – Ancash, 2022, antes de la aplicación de los juegos simbólicos; aplicar la estrategia de los juegos simbólicos para desarrollar la expresión oral de los niños de 05 años de la I.E N° 248 De Virgen Purísima de Convento, Provincia Mariscal Luzuriaga, Distrito Piscobamba – Ancash, 2022; identificar el nivel de la expresión oral en los niños de 05 años de la I.E N° 248 De Virgen Purísima de Convento, Provincia Mariscal Luzuriaga, Distrito Piscobamba – Ancash, 2022, después de la aplicación de los juegos simbólicos; y comparar los resultados del pre test y post test del nivel de la expresión oral de los niños de 05 años de la I.E N° 248 De Virgen Purísima de Convento, Provincia Mariscal Luzuriaga, Distrito Piscobamba – Ancash, 2022, antes y después de la aplicación de los juegos simbólicos

Con respecto a la metodología fue de tipo explicativa, ya que se analizó la influencia de una variable sobre la otra; nivel cuantitativo, porque a las manifestaciones orales se les asignó un valor numérico; y de diseño pre experimental, debido a que se trabajó con un solo grupo de estudio. La población fue censal y estuvo compuesta de 17 niños de 5 años, a quienes se les aplicó la técnica de la observación con el instrumento denominado ficha

de observación, la cual fue sometida a prueba de validez mediante juicio de expertos y su confiabilidad demostrada a través del método de Alfa de Cronbach, cuyo resultado fue 0.890.

La investigación estuvo estructurada en seis capítulos: el primer capítulo I Planteamiento, que contempla los apartados de problemática, enunciado, objetivos y justificación. El segundo capítulo II considera el marco teórico, antecedente y bases teóricas. El III capítulo la metodología de la tesis, teniendo en cuenta el tipo, nivel, diseño, población, muestra, técnicas e instrumentos, métodos, y aspectos éticos. El capítulo IV los resultados, con su respectivo análisis de resultados; el capítulo V considera las conclusiones relevantes al estudio y el capítulo VI las recomendaciones. Además de tener en cuenta las referencias y los principales anexos.

II. MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes

2.1.1. *Internacional*

Logroño & Iza (2020) desarrollaron su tesis “Juegos verbales para el desarrollo del lenguaje oral en los niños y niñas del subnivel inicial 2 de la Unidad Educativa “Benjamín Carrión” en el año lectivo 2019-2020” en la Universidad Central de Ecuador. El objetivo de investigación fue aplicar los juegos verbales para el desarrollo de la expresión oral en los niños. Con respecto a la metodología fue cuantitativa, de nivel aplicado y diseño cuasi experimental con pre test y post test. Para el recojo de información se utilizó la técnica de la observación y el instrumento fue una ficha de observación. Por ende, se concluye que la estrategia de los juegos verbales mejoraron la expresión oral en los estudiantes.

Baquero, Rodríguez y Carrillo (2019), En su tesis titulada: “El juego simbólico como propuesta pedagógica para desarrollar la expresión corporal en niños y niñas de 6 a 8 años de edad”, proyecto para optar por el título de Especialista en Docencia Universitaria, el objetivo principal que se planteó en el desarrollo de su investigación era de determinar las implicaciones del juego simbólico en el desarrollo de la expresión corporal de niños y niñas de 6 a 8 años del Colegio Alemania Unificada-Bogotá, el diseño que se utilizó fue experimental, una de las conclusiones era que el empleo de las actividades lúdicas y sobre todo del juego simbólico contribuirá a que los estudiantes puedan vencer el miedo, a apropiarse de los espacios y de esta manera puedan tener confianza en sí mismos, así como también a reducir la vergüenza desarrollando mejores modelos de comunicación que van más allá de lo verbal.

Ortiz (2019) realizó su tesis “Actividades lúdicas como medio de socialización y desarrollo de la expresión oral En niñas de educación inicial Del Centro Infantil Quisisiña de la Paz.” en la Universidad Mayor De San Andrés. El objetivo es

determinar la socialización y la expresión oral a partir de distintas actividades lúdicas en niños y niñas en educación inicial del Centro Infantil Quisisiña de la ciudad de La Paz, con respecto al tipo de estudio es explicativo y el diseño pre experimental. La población estuvo conformada 13 niños y 27 niñas y la muestra fue la misma. El instrumento utilizado fue la escala de observación y la técnica observación y encuestas. El resultado indica que en el pre test, un 44% de los niños se integraban tímidamente a determinado grupo y el porcentaje restante solamente atinaba a jugar e interactuar con su madre o la hacía solo. Ahora bien, a partir de la implementación del programa de actividades lúdicas, se logró que un 89% de los niños desarrolle esta área. Con esto se concluyó que los juegos lograron mejorar la expresión oral en los niños.

2.1.2. Nacional

Bustamante (2021) desarrolló su tesis “Aplicación de juegos comunicativos para mejorar la expresión oral de los Niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 213 Yvonne Stauffer de Moya - Ate, 2019”. El objetivo fue determinar que la aplicación de juegos comunicativos mejora la expresión oral de los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 213 Yvonne Stauffer de Moya – Ate, 2019. La investigación realizada fue de enfoque cuantitativo, de tipo experimental, de nivel correlacional, con un diseño cuasi experimental, cuya población fue censal y estuvo conformado por 60 niños y niñas de 4 años. Para el estudio de los variables juegos comunicativos y la expresión oral, se empleó como técnica de recolección de datos la encuesta, que utilizó la guía observación, fichas de evaluación y cámara filmadora. Con base en estos datos se concluye que los juegos comunicativos influyen en el desarrollo de la expresión oral en los niños de 4 años.

Miñano (2020) realizó su tesis “El juego simbólico para mejorar la expresión oral en los niños de 5 años “A” de la institución educativa particular “María Reina” de Chulucanas-2020”, en la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. El objetivo general determinar de qué manera el juego simbólico mejora el desarrollo de la expresión oral en los niños de 5 años “A” de la Institución Educativa particular “María Reina” de Chulucanas-2020, la población objeto de estudio, estuvo constituida por 75 estudiantes, siendo la muestra de 25. El diseño de estudio empleado en la investigación fue pre experimental con un Pre-test y Post-test aplicado a un grupo. Los datos fueron recogidos a través de la técnica de observación y el instrumento fue la lista de cotejo. Se utilizó Excel 2016 y SPSS v. 26.0. Se llegó a la conclusión que la estrategia que se aplicó en la investigación contribuye notablemente en la mejora del desarrollo de la expresión oral, ya que los estudiantes lo hacen con coherencia, claridad y utilizan recursos expresivos.

Alcasihuincha & Álvarez (2020) desarrollaron su tesis “El juego simbólico desarrolla el lenguaje oral en niñas de 5 años de la institución educativa “Nuestra Señora De Lourdes”, Arequipa – 2019”. El objetivo fue determinar el efecto del programa juego simbólico en el lenguaje oral en las niñas de 5 años de la Institución Educativa Nuestra Señora de Lourdes, Arequipa- 2019. La metodología de investigación es de enfoque cuantitativo, su nivel es aplicativo y explicativo, el diseño es pre experimental. La población de investigación fue censal y estuvo conformada por 18 niñas de 5 años del nivel inicial, a quienes se les aplicó la técnica de la observación con el instrumento denominado ELO- Prueba para la Evaluación del Lenguaje Oral. Finalmente, se compara la verificación estadística obtenidos en el pre test y post test, se observó que en el pre test había un 88.9% de niñas con nivel bajo y al aplicar el programa juegos simbólicos todos los niños llegaron a nivel logro

con un puntaje de $t=5,000$. Por ende, se concluye que los juegos simbólicos desarrollan la expresión oral en los niños.

Calderón (2020) realizó su tesis “Programa juego simbólico en el desarrollo de la expresión oral de una institución educativa inicial - Huacho – 2019”. El propósito de esta investigación fue determinar la influencia del juego simbólico en la expresión oral de los niños de 3 años de la I.E. Innova Schools – Huacho – 2019. La metodología fue de enfoque cuantitativo, el nivel explicativo, el diseño experimental con un subtipo pre experimental y corte longitudinal. La población fue censal y estuvo conformado por 36 alumnos, a quienes se les aplicó la técnica de observación y como instrumento una ficha de observación. Por lo que se demuestra que el programa juego simbólico influye significativamente en la expresión oral de los niños de tres años.

2.1.3. Local

Ramos (2021) desarrolló su tesis “Los juegos verbales para el desarrollo de la expresión oral en los niños de cuatro años de la institución educativa N°1539 Chimbote, 2020”. El objetivo fue determinar que la aplicación de los juegos verbales desarrolla la expresión oral en los niños de cuatro años de la institución educativa N°1539 distrito de Chimbote, 2020. La metodología de la investigación corresponde al tipo de investigación cuantitativa, de nivel explicativo, diseño cuasi experimental, la muestra conformada por 20 niños y niñas de 4 años, las cuales se dividió en un grupo control y un grupo experimental aplicando al grupo experimental dicha estrategia, se utilizó como técnica la observación el instrumento una lista de cotejo, para el recojo de datos se utilizó la prueba estadística SPSS. En los resultados se obtuvo una significancia de 0,14 la cual es menor a $< 0,05$, ante ello se acepta la H_a . Por ende, se concluye que la aplicación de los juegos verbales mejorara

significativamente la expresión oral en los niños y niñas de cuatro años de la institución educativa N°1539.

Rojas (2021) desarrolló su tesis “Los juegos verbales y la expresión oral en niños de cinco años de la institución educativa N° 303 Eden Maravilloso, Distrito Nuevo Chimbote – 2021”. El presente trabajo de investigación tuvo como objetivo determinar la relación que existe entre los juegos verbales y la expresión oral en niños de cinco años de la institución educativa N° 303 Edén Maravilloso, distrito Nuevo Chimbote – 2021. Con respecto a la metodología fue de tipo cuantitativo, el nivel de investigación fue correlacional, con un diseño de investigación no experimental. Siendo el instrumento aplicado el cuestionario para la recolección de datos. Se consideró una población de 52 niños y niñas, y se trabajó con una muestra de 14 niños y niñas de cinco años del nivel inicial. Los datos fueron sometidos al análisis de la prueba Pearson para comprobar la veracidad de la hipótesis. Finalmente, la relación entre juegos verbales y expresión oral fue de 0.977, siendo la relación positiva muy fuerte, por lo tanto, se acepta la hipótesis alternativa y se rechaza la hipótesis nula. En conclusión, se puede decir que existe una relación significativa entre las variables juegos verbales y expresión oral.

Agurto (2020) ejecutó su tesis “Juego libre en los sectores para el desarrollo de la expresión oral en estudiantes de cuatro años del nivel inicial de la UGEL Asunción, Distrito De Chacas, Provincia de Asunción, Región Ancash – 2019”. El objetivo fue determinar si el juego libre en los sectores mejora el desarrollo de la expresión oral en estudiantes de cuatro años del nivel Inicial de la UGEL Asunción distrito de Chacas, provincia de Asunción, Región Ancash – 2019. El tipo de investigación fue cuantitativo, nivel explicativo y diseño cuasi-experimental. La población estuvo conformada por los estudiantes de cuatro años de las Instituciones Educativas

Iniciales de la UGEL Asunción, la muestra por el grupo experimental de 18 estudiantes de cuatro años de la Institución Educativa “Amiguitos de Alameda” y el grupo control por 24 estudiantes de la Institución Educativa “Angelitos de Mama Ashu”. La técnica fue la observación y el instrumento, una lista de cotejo. Se concluyó que la aplicación de la estrategia de Juego libre en los sectores mejoró el desarrollo de la expresión oral en los estudiantes de cuatro años de la Institución Educativa “Amiguitos de Alameda”.

Castillo (2021) realizó su tesis “Los juegos de roles para mejorar la expresión oral en los niños de cuatro años de la institución educativa N°1590 del distrito de Huarney, Ancash – 2021”. El objetivo general fue evaluar si los juegos de roles mejoran la expresión oral en los niños de cuatro años de la Institución Educativa N°1590 del distrito de Huarney, Ancash – 2021. Se utilizó la metodología de investigación tipo cuantitativo, nivel explicativo, con diseño cuasi experimental, se utilizó la técnica de la observación mediante el instrumento de la lista de cotejo. La Población estuvo constituido por 40 estudiantes de 4 años, donde como muestra se afirma que participaron 20 estudiantes en el grupo experimental y 20 estudiantes en el grupo de control. Se concluye que la aplicación de juego de roles mejoró la expresión oral en estudiantes de 4 años de la Institución Educativa N° 1590 del distrito de Huarney, Ancash-2021, alcanzando el 70% en el nivel de logro esperado.

2.2. Bases teóricas de la investigación

2.2.1. *Juegos simbólicos como estrategia*

2.2.1.1. Definición

Los juegos simbólicos son importantes para el desarrollo cognitivo y emocional del niño. Es donde la imaginación del infante recrea historias elevando al máximo su nivel de pensamiento y comunicación.

Según el Ministerio de Educación (MINEDU, 2019) manifiesta que es la capacidad que tiene el infante para crear situaciones mediante objetos, tales como historias de la vida cotidiana o ficticias, es el crear el como si o del hacer como que.

De manera similar, Gonzales & Solovieva (2021) indican que los juegos simbólicos se prestan a que el niño pueda crear vínculos sociales utilizando objetos, las cuales le permitan realizar gestos y movimientos, llegando a interpretar situaciones de la vida cotidiana.

Por su parte, Cassany et al., (2019) expone que el simple hecho de jugar permite que el niño que pueda identificarse con algo de manera diferente, generando así que el pequeño pueda demostrar y desarrollar emociones como: miedo, angustia, deseos, etc., de tal manera que el niño pueda construir significados del mundo que lo rodea.

En conclusión, a través del juego simbólico, los niños aprenden a controlar sus emociones y desarrollan al máximo la imaginación, haciendo así que puedan potenciar su nivel cognitivo y oral

2.2.1.2. Teorías que sustentan la variable juegos simbólicos como estrategia

Para fundamentar la idea de los juegos simbólicos, Vásquez (2021) presenta las tres teorías:

- **Teoría de Piaget referente a las etapas del desarrollo cognitivo:** Plantea que, así como nuestro cuerpo físico se encuentra en constante evolución, de la misma manera nuestras capacidades mentales también hacen lo suyo y evolucionan permitiendo el desarrollo de nuestro lenguaje cognitivo. Y lo define en cuatro etapas:

Etapa sensorio motriz (cero-dos años) Se le conoce como la primera etapa, en la cual él bebe inicia con juegos básicos, es también en donde aparece el lenguaje articulado que empieza con oraciones simples. Hacia los dos años de edad el niño empieza a relacionarse con el ambiente que lo rodea, es donde empieza el desarrollo cognitivo que va tomando formas mediante juegos que asocia con ciertos objetos, personas y animales cercanos. Los bebés que se encuentran en esta etapa suelen jugar siempre, ya que por medio del juego logran satisfacer sus necesidades.

Etapa pre operacional (dos-siete años) Es la segunda etapa en donde empieza a desarrollarse las habilidades verbales, el niño empieza a actuar y jugar siguiendo ciertos roles utilizando objetos, sin embargo, el niño suele presentar cierto egocentrismo en la cual obstaculiza la reflexión y el pensamiento, llegando a la conclusión que no pueden realizar correctamente operaciones mentales complejas de la vida adulta.

Etapa operaciones formales (siete-once años) Esta etapa se caracteriza por el inicio del pensamiento en el infante.

Etapa de operaciones formales: Es la etapa donde se desarrolla la lógica y el razonamiento.

Teoría sociocultural: Vygotsky (1987) establece que el juego es un factor muy importante para el desarrollo cognitivo y social, ya que mediante este factor el niño aprende a convivir con ciertas reglas, quizá renunciando así a lo que desee. Llegando a una conclusión que el niño al realizar el juego, le permite expresar y crear haciendo así que de tal manera contribuya a su próximo desarrollo evolutivo.

Teoría del aprendizaje social de Bruner: Menciona que el juego es una forma de socializar y contribuye al desarrollo de la inteligencia para poder así resolver problemas, ya que, por medio del juego, el niño se expresa y se comunica con su entorno llegando así a expresar sus deseos, fantasías, temores, etc. de manera simbólica.

Por lo tanto, se concluye que las tres teorías expuestas coinciden en la importancia de los juegos simbólicos, que es fundamental para el desarrollo cognitivo, emocional del infante. Ya que mediante estos procesos el infante aprende a interactuar y le facilita entender el mundo adulto, como también conocer su cuerpo y aprender a controlar sus emociones mediante la creación de experiencias.

2.2.1.3. Características

Con respecto a las características de los juegos simbólicos, Escobar (2021) menciona las siguientes y sostiene que es muy importante analizarlas y observar los beneficios en los que aportan al desarrollo cognitivo, y emocional del infante.

Permite representar diversas situaciones en las cuales genera interés por parte del infante, a través del juego generando así la satisfacción de sus necesidades.

Mediante el juego también podemos observar ciertas manifestaciones del menor, que puedan resultar negativas como también positivas, permitiendo conocer algunos indicios de que probablemente algo suceda y que este afectando en su conducta.

A través de los juegos simbólicos se logra mezclar la realidad con la fantasía, eso permite que el infante pueda tener libre manipulación de ambos contextos.

Se presta por la imitación de la realidad al gusto del infante mediante el juego, llegando a utilizar su imaginación y creatividad, modificando la escena las veces que sea necesario.

Se combinan las ideas, acciones y palabras al momento de realizar el simbolismo lúdico, las cuales favorece el desarrollo del infante mediante el juego.

Luego de lo expuesto se concluye que mediante los juegos simbólicos también podemos detectar ciertas anomalías en la conducta del infante, como positivas y negativas.

También permite que el infante pueda combinar ideas e imitar la realidad modificando las escenas las veces que sea necesario, permitiendo así el desarrollo integral del infante.

2.2.1.4. Evolución

La evolución del juego simbólico durante los primeros seis años de vida se manifiesta de las siguientes maneras, según Gonzales & Solovieva (2021):

Antes del año y medio de vida de un infante, el juego simbólico no está presente, ya que solo explora los juguetes haciéndolos sonar o rodar, en esta etapa también el infante utiliza su cuerpo para empujar o acercarse. Creando nuevas posturas y formas para poder realizar el siguiente paso que es caminar.

Entre los 19 y 24 meses el infante ya empieza a jugar solo mezclando el juego con la vida cotidiana, integrando al juego muñecos o muñecas haciendo representaciones de personas, ejemplo:

Jugando a la mamá arrullando a la muñeca y dándole el chupón para que cese el llanto.

Entre los 2 y 3 años: El niño ya empieza a desarrollar su creatividad, sustituyendo ciertos objetos de la vida cotidiana para recrear situaciones, ejemplo:

Una escobilla de lavar lo representa con un carrito o en el caso de las niñas utilizando las plastilinas haciendo la representación de las comidas sirviéndolas en los platillos de juguete, etc.

Entre los 3 y 4 años: El infante desarrolla la imaginación y construyen con bloques estructuras como casitas, castillos, etc.

En el caso de las niñas representan a sus muñecas con diversos roles ejemplo: Doctoras, cocineras, bailarinas, etc.

Entre los 4 y 5 años: Los niños ya empiezan a socializar mediante grupos de juegos, desarrollan la imaginación y crean escenas entre sí.

A partir de los 5 años en adelante: Los niños empiezan a coordinar y cooperan entre sí mediante el juego grupal, tienen la capacidad de crear escenas imaginarias con ciertas reglas establecidas.

Por lo tanto, se comprende que el infante durante estos procesos evolutivos adolece hasta los 5 años de vida, a partir de ello ya suele emplear la imaginación y la interacción mediante grupos y empleado ciertas reglas a los juegos creando escenas usando así la imaginación.

2.2.1.5. Dimensiones de la variable juegos simbólicos como estrategia

Los juegos simbólicos cuentan con las siguientes dimensiones, según Clemente & Navarro (2019), son los siguientes:

Integración, es la etapa inicial en donde se caracteriza por acciones simples que el infante realiza al interactuar con sus juguetes, utilizando como ejemplo las actividades cotidianas que realiza la madre, como cuando imita mediante el juego con la muñeca la hora en que la madre le da de comer.

Descentración, es la etapa en donde el juego va dirigido a un tercero (persona u objeto) ejemplo: Dándole de comer a su mamá o imitar las llamadas telefónicas y que otra persona le responda.

Sustitución - Descontextualización es la etapa en donde el infante inicia el juego simbólico planificado, el niño interactúa con juegos de cocina que pueden ser manipulados por el infante, también en esta etapa el niño sustituye objetos asignándoles funciones diferentes ejemplo:

Una caja de cartón lo puede sustituir con un carrito o juega a la tiendita y al momento de realizar el pago sustituye el dinero con papel etc.

Se concluye que dentro de los juegos simbólicos y según la investigación realizada dentro de las dimensiones, se encuentra en constante evolución a través del tiempo contando con tres procesos, las cuales ayudan al infante a su proceso cognitivo.

2.2.1.6. Componentes del juego simbólico como estrategia

Los componentes del juego simbólico, según Guerra (2021) indica que son de dos tipos de componentes: Componentes diferenciadores y componentes no diferenciadores.

Los componentes no diferenciadores: Componente motor, cognitivo, estructura social.

Componente motor, mediante el juego el infante estimula el crecimiento motor, el afán de alcanzar un objeto determinado le permite planificar y coordinar sus movimientos. El crecimiento motor está relacionado con la fase sensoriomotor, es donde se desarrolla el juego del ejercicio, en la cual ayuda a los niños a mantener el control de sus movimientos y coordinación.

Componente cognitivo, según Piaget manifiesta que el desarrollo de las estructuras mentales se divide en adaptación (plano externo) y organización (plano interno). El primero se produce cuando la persona experimenta cambios beneficiosos (útiles para la supervivencia) y el segundo proceso de orden sucede cuando logra integrar esos cambios mediante reestructuración interna del sistema.

La estructura social, es la cual mediante el juego se desarrolla el pensamiento, lenguaje, juego operativo, habilidades sociales, creatividad e imaginación.

Los componentes diferenciadores: son dimensión afectiva y finalidad de tarea

Afectiva: Se caracteriza a que en todas las actividades que realiza da a conocer el placer que demuestra al realizarlo.

Finalidad de la Tarea: Se considera que es muy normal que el infante realice el acto del juego solo por placer, quiere decir sin ningún fin u objetivo.

Se dilucida que los diversos componentes juegan un rol importante en el desarrollo cognitivo oral del infante, ya que ayudan a su desarrollo mental y a crear ciertas habilidades como la imaginación, la habilidad social y la fácil adaptación a ciertos cambios de la vida cotidiana futura.

2.2.1.7. Tipos de juegos simbólicos como estrategia

Con respecto a los tipos, Licona (2019) expone los siguientes tipos de los juegos simbólicos:

El juego de hacer: se define que es realizar el juego de roles y el de representación, se conoce como la primera etapa del juego simbólico en donde predominan las imitaciones de personajes, animales, acciones etc. En esta etapa es importante que el niño cuente con juguetes articulados de tal forma que pueda hacer uso de aquello y poder potenciar el juego simbólico.

El juego de roles: En esta etapa permite que el niño pueda usar su imaginación y así experimentar su juego de roles, en esta etapa es incondicional proporcionar al niño juguetes como, por ejemplo: Marionetas, u objetos reales que utilizamos en un día cotidiano como, por ejemplo: Cosméticos, artículos de aseo, quizá disfraces, vestidos, etc. Esto ayudara mucho a que el infante pueda potenciar su imaginación y realizar el juego de roles.

El juego de Representación: Es la etapa con más estructura del juego simbólico, el niño desarrolla el juego mediante representaciones visuales como: líneas, figuras, dibujos, formas, colores, etc. Reproduciendo así de manera simbólica el nivel más estructurado ya que obedece una previa planificación del juego.

En conclusión, para que el infante pueda desarrollar los niveles de juegos simbólicos, pasa por tres etapas las cuales ayudan al menor a desarrollar correctamente el juego de roles, para su correcta formación cognitiva oral.

2.2.1.8. El juego simbólico como estrategia

Según Piaget (1946) se centra como la simbolización la relación que le da el infante a un objeto, persona o acciones visibles en el plano imaginativo. Es cuando logra tener una representación mental de los objetos aun cuando estos se encuentren ausentes.

La estrategia del juego simbólico es un conjunto de actividades que el infante demuestra tales como:

Interpretar la rutina familiar, utiliza juguetes sustituyendo al compañero de juego, imita a sus personajes favoritos y representa situaciones creando escenarios ficticios promoviendo así la participación y mejorando la fluidez y claridad en la expresión oral

En conclusión, se menciona que los juegos simbólicos como estrategia hace que el niño mediante el juego recree situaciones con sus propios personajes ficticios generando el mejoramiento de la participación, imaginación, y expresión oral.

2.2.1.9. Importancia

En cuanto a la importancia de los juegos simbólicos se menciona los siguientes:

El MINEDU (2018) expone que la función simbólica es aquella que te permite crear imágenes y símbolos, permite que el ser humano (infante) pueda desarrollar su lenguaje, creatividad, el resolver problemas a través de otras herramientas mentales como la imitación.

La función simbólica comienza desde los 18 meses de edad. Ocurre cuando el infante hace representaciones mediante la imaginación por medio de imágenes, palabras, gestos, esto permite que mediante el pensamiento simbólico reemplace algún objeto ausente.

La forma de manifestación de la función simbólica es el juego simbólico, ya que es la capacidad de transformar objetos para crear ciertas situaciones y ciertos mundos imaginarios basados en experiencias e imaginación de nuestra vida cotidiana.

Desarrollando así el pensamiento en su máximo potencial, es importante que el juego simbólico se desarrolle en un ambiente libre y seguro que los padres intervengan con el infante, esto permitirá que el pequeño perciba su entorno familiar, educativo logrando expresar conflictos y buscar soluciones, aprendiendo también a resolver problemas y desarrollando su autonomía.

El explorar forma parte del juego, al realizarlo los niños conocen ciertas características y situaciones en las cuales la relacionan con lo que han conocido anteriormente y les otorgan un nuevo significado, de esta forma adoptan aquella experiencia diaria y crea una nueva historia representándolo a través del juego simbólico.

De esta manera el pensamiento simbólico se va desarrollando paulatinamente ya que va tomando forma enriqueciéndose y haciendo una buena experiencia oral.

2.1.1.10. Procesos pedagógicos

Ordinola (2019) establece que en el desarrollo de los juegos simbólicos se trabajan tres procesos pedagógicos que son consustanciales en todo quehacer educativo, estos son:

La planificación: el docente indaga y recopila información sobre los juegos simbólicos, su clasificación y selecciona los más adecuados de acuerdo al propósito comunicativo.

La ejecución: es la parte donde el docente una vez planificado las sesiones de clase, las pone en práctica y desarrolla cada una de estas, en esta parte también, hace uso de diversos recursos metodológicos que le permitan alcanzar los objetivos de aprendizaje,

Evaluación: el docente evalúa los procesos de planificación y ejecución, así como la didáctica y metodología utilizada, es decir, si permitieron alcanzar el objetivo de aprendizaje que tuvo.

2.2.2. *Expresión oral*

2.2.2.1. Definición

La expresión oral, es la habilidad que tiene el ser humano para poder comunicar lo que piensa y siente con las demás personas en el entorno que lo rodea, y lo realiza mediante gestos, códigos, etc.

Según, el MINEDU (2019) indica que la expresión oral se realiza de forma eficiente al interactuar con otros individuos, la comunicación tiene que darse de

manera clara y coherente, para que lo que se quiera expresar pueda ser entendido por el receptor.

Por su parte, Gonzales (2019) define que la expresión oral es la capacidad de poder comunicarse y manifestar emociones, pensamientos, etc., de forma coherente y fluida con las demás personas. También indica que se tiene la habilidad de poder recibir mensajes por medio de códigos (hablar, leer y escribir).

Finalmente, Flores (2019) expone que la expresión oral es la habilidad para comunicarse de manera clara y coherente, utilizando de forma oportuna diversos recursos verbales y no verbales, es decir, mediante palabras, gestos, señas, miradas, etc.

En conclusión, la definición de la expresión oral vertida por los diferentes autores es que tienen que interactuar dos o más personas y la comunicación tiene que ser elocuente y consecuente, para tener un mejor entendimiento.

2.2.2.2. Teorías que sustentan la expresión oral

En cuanto a las teorías de la expresión oral, Araujo (2020) expone las siguientes:

Teoría innatista: según Noam Chomsky menciona que existen dos principios fundamentales la primera el principio de la función, refiere que la evolución del lenguaje es autónoma de otros procesos de desarrollo. El segundo es el principio de intimidad, es la reunión de componentes de la comunicación y las normas responsables, es decir que es de manera natural. Los principios de la comunicación no se aprenden se nacen con ellos, esta teoría desestima que el ser humano cuando nace primero tiene que conocer el mundo y después se le manifiesta la comunicación.

Teoría cognitivista: según Piaget expone que el origen responsable del conocimiento establece que el infante debe controlar la configuración conceptual del lugar y con las personas que vive para alcanzar el lenguaje. Para apoderarse de la comunicación se requiere de un buen conocimiento que el infante va desarrollando en diversas etapas de su crecimiento. La comunicación es producto del conocimiento que se tiene sobre él. Del mismo modo Bruner explica que no puede ser divisible la evolución del lenguaje y su conocimiento. No importa cuál de ellos se encuentre en primer lugar los estudia en simultaneo.

Teoría sociocultural: según Vygotsky afirma que la evolución del individuo se ejerce a través del desarrollo del cambio y la transferencia del estudio del lugar y las personas con las que convive, esta se produce por medio de la comunicación, que es fundamental para el desarrollo de la mente.

Asimismo, expone que el entretenerse metafóricamente hace que el infante desarrolle su imaginación rápidamente, convirtiendo los objetos en diversas figuras. Por ejemplo, a un toma todo lo pueden convertir imaginariamente en un cohete. Los infantes utilizan un desarrollo mental de una figura parecida tanto en el juego figurativo como también para leer y escribir.

El MINEDU (2019) expone que Piaget afirma que el infante es el que edifica sus conocimientos en la forma de comunicarse y se establece de dos maneras pasa de la comunicación egocéntrica (individual) a la comunicación socializada (social). Según, Lev Vygotsky lo define de una manera contradictoria al planteamiento de Piaget, es decir, que el desarrollo de la

comunicación del infante va lo social a lo propio, también indica que el habla es primordialmente un beneficio social.

Como conclusión, se determina que la expresión oral, el en niño, se establece desde que nace, y se va mejorando a través de sus diversas etapas, influyendo también las personas y el lugar donde vive, tal como se explican en cada una de estas teorías descritas.

2.2.2.3. Elementos de la expresión oral

Los elementos de la expresión oral son sumamente importantes y según Álvarez (2020) son los siguientes:

La voz: la representación acústica es la que tiene mayor impresión en la audiencia, con la voz se puede transmitir todo lo que sentimos y pensamos, la voz debe ser con un tono fuerte para para entregarle al público mucha seguridad para generar interés en ellos.

Postura del cuerpo: para manifestar verbalmente lo que se quiere decir, se debe tener una afinidad con los individuos con los que se quiere participar, por eso es muy importante que se refleje la seguridad en sí mismo, si se hablara en pie, la posición corporal debe ser firme y recta, si se hablara sentado, la posición corporal será una postura ejecutiva, la columna vertebral debe estar bien derecho y la parte de la espalda pegado al respaldo de la silla. Es conveniente no tener los brazos rígidos, ya que no se dará una buena expresión gesticular y las piernas deben movilizarse cada cierto tiempo, para no transmitir una impresión de estar pegado al suelo.

Gestos: la expresión oral se integra con gestos y actividades corporales, para así destacar el mensaje que se quiere entregar al público.

Las gesticulaciones deben ser auténticas y adecuados para evitar ser parodiado.

La mirada: es el componente más fundamental de la expresión oral, la conexión visual es importante para que el público de su aceptación. La mirada de ser abarcada en todo el auditoria, de forma general.

La dicción: la persona que transmitirá el mensaje debe saber dominar su lenguaje, para que el receptor pueda entender lo que quiere transmitir. Debe tener una buena entonación, no debe tener palabras repetidas y sobre todo tener mucha seguridad en sí mismo.

Estructura del mensaje: la misiva que se recibe el receptor debe ser claro y conciso, para prevenir ser juzgado por el público y no ser dañado anímicamente.

El vocabulario: el mensaje que se da al hablar debe ser un vocabulario que pueda comprender el receptor. Siempre se tiene que determinar para que audiencia va la misiva.

2.2.2.4. Etapas

En cuanto a las etapas de la expresión oral que manifiestan diversos autores son las siguientes:

Según Bonilla (2019) define que cada infante evoluciona su lenguaje de diversa manera, pero el orden es igual para todos.

La comunicación verbal es una acción autónoma que recibe una contestación colectiva, mediante juegos o diversas formas de conductas. El infante aprende sus primeras palabras en el seno familiar.

Etapa pre lingüística (desde que nace hasta los dos años): en este periodo el infante obtiene comportamientos y destrezas por medio de su entorno, y se

establece entre el vínculo del infante y el adulto. En este periodo el infante empieza a realizar todo tipo de ruidos con la boca (gritos, balbuceos, llanto, etc.) que se irán perfeccionando a medida que pasa el tiempo.

Según Piaget, define que el infante al nacer empieza a conocer el mundo para poder vincularse con su entorno. El infante construye su mismo esquema sensorio motor.

Etapa lingüística: (desde los 2 años hasta los siete años): en este periodo el infante ya se comunica mucho mejor, es decir combina sus palabras y transmite un mensaje.

Piaget indica que es la etapa de conciencia del infante, ya que aprende a desarrollar y estimular su imaginación. También evoluciona más su forma de hablar y de pintar.

Por su parte, Soprano (2011) afirma que el infante tiene que estimular su imaginación y su lenguaje, para que se le haga de una manera más fácil poder expresarse, también indica que los periodos de la evolución de la comunicación son fundamental en la escuela inicial para fomentar el desarrollo de la comunicación.

Según Piaget, explica que el habla y el juego son autónomos en su evolución y utilización. Por otro lado, Vygotsky indica que jugar con la imaginación desarrolla ms rápido el lenguaje. El infante es muy inteligente y capaz de crear figuras mentales, es decir la sustitución simbólica es una expresión verbal de la sustitución simbólica.

Luego de lo expuesto, se concluye que las etapas de la expresión oral se establecen desde que el infante nace y su desarrollo y estimulación es parte de los padres, para que se pueda desenvolver el lugar donde vive.

2.2.2.5. Dimensiones de la expresión oral

Las dimensiones de la expresión oral consideradas en esta investigación son las siguientes:

Pronunciación: El MINEDU (2019) señala que se la pronunciación se refiere a tener un mejor manejo de las palabras al momento de comunicarse con los demás, teniendo en cuenta factores como el volumen en la voz y el momento que se esté dando. Asimismo, Iruela (2007) refiere que la pronunciación es el intercambio de palabras, lo que genera conocimientos orales y desarrollo de la audición.

Coherencia: Según Gonzales (2020) indica que, para tener coherencia al momento de establecer las ideas, se debe presentar un orden racional, todo debe tener relación. Para poder tocar otro asunto, el anterior debió haber quedado claro. Cuando se hace lo contrario a lo mencionado y no se sigue una secuencia, la persona desordena sus ideas y pierde la congruencia.

Fluidez verbal: Cassany et al. (2021) establecen que la fluidez es presentar los puntos de vista con una determinada rapidez, tono de voz y solidez en lo que se está diciendo lo que hará que se pueda llegar a los demás con facilidad.

En conclusión, las dimensiones de la expresión oral son las bases para poder interactuar con la sociedad, poder llegar a las personas con claridad, generando que ellos también adquieran un conocimiento verbal.

2.2.2.6. La expresión oral en el MINEDU

Con respecto al desarrollo de la competencia oral en los niños de 05 años, estas están establecidas en el currículo Nacional el nivel inicial, específicamente, en el nivel II, donde se describe que los niños deben:

Expresar sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local.

Utilizar palabras de uso frecuente y, estratégicamente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz, según su interlocutor y propósito: informar, pedir, convencer, agradecer.

Desarrollar sus ideas en torno a un tema, aunque en ocasiones puede salirse de este.

Participar en conversaciones, diálogos o escucha cuentos, leyendas, rimas, adivinanzas y otros relatos de la tradición oral.

Esperar su turno para hablar, escucha mientras su interlocutor habla, pregunta y responde sobre lo que le interesa saber o lo que no ha comprendido con la intención de obtener información.

2.2.2.8. Importancia de la expresión oral

Con respecto a la relevancia, Cáceres & Suarez (2019) señalan que la expresión oral es la necesidad y la capacidad básica de una persona para expresarse a los demás, porque esta necesidad es inherente en niños y adultos. Por lo tanto, es muy importante desarrollar un plan de lección para mejorar la capacidad de expresión oral de los estudiantes desde sus primeros años de vida desde el nivel inicial, ya que estimularemos sus habilidades de comunicación. La escuela favorece la expresión oral en los niños, pero debe brindar seguridad y

confianza para así mostrar que el entorno es seguro y afectuoso lo que ayuda a estimular el desarrollo apropiado del lenguaje según corresponda.

Los educadores deben prestar atención a lo que dicen los estudiantes para que puedan estimular la participación verbal en el aula y comenzar a desarrollar la comunicación contextual entre los niños. Los estudiantes deben recibir juegos relacionados con el lenguaje, porque los primeros años de los niños son básicamente una edad lúdica, por lo que deben realizar actividades de acuerdo con la situación, en circunstancias reales y ficticias, que funcionan como marco para la observación y el debate.

Asimismo, Palomino (2019) plantea que, es importante el lenguaje en la escuela en los primeros años de vida de un niño porque este obtiene muchas características lingüísticas que permanecen a lo largo de su vida, la orientación debe estar regida a, respetar la personalidad de los estudiantes, estimular a los estudiantes retraídos y guiar a los locuaces, alentando a el estudiante a que se exprese, es necesario descubrir las deficiencias de la expresión oral cuando los niños llegan a la escuela, a fin de guiar el proceso de enseñanza-aprendizaje del lenguaje oral y escrito de forma personal no solo colectivo.

La enseñanza de la comunicación oral es muy importante, porque los estudiantes necesitan expresión oral para establecer contacto con la sociedad bajo los principios de tolerancia y respeto para asegurar su convivencia con los demás. Debe recordarse que la comunicación oral es la herramienta principal de la interacción social. En el entorno escolar, la comunicación oral es esencial, porque a través de ella, todas las prácticas de enseñanza y aprendizaje se organizan, implementan y evalúan.

Por último, Álvarez (2020) señala que las personas deben expresarse con facilidad y naturalidad, con la mejor pronunciación y entonación utilizando recursos no verbales como: mímicas, gestos, movimientos corporales, sonidos para ser escuchados pero que también escuchen a los demás. La enseñanza de la comunicación oral en situaciones formales e informales es la razón por la cual se recomienda desarrollar diversas habilidades para el diálogo, el debate, la narración, los informes orales y otras formas de comunicación oral. Estas actividades son muy útiles para que los estudiantes tengan herramientas que, desde esta perspectiva, la expresión oral se convierta en el instrumento para ayudar a construir la sociedad.

2.2.2.9. Relación entre los juegos simbólicos y la expresión oral

Sobre la influencia de los juegos simbólicos en el desarrollo de la expresión oral, Fernández & Pertusa (2019) afirman que la construcción del símbolo en las personas requiere de dos operaciones previas:

El desplazamiento, el cual consiste en sacar del contexto natural formas de actuación y/o funcionamiento y atribuirles a otros objetos, es decir, aplicar nuevas cualidades, características y/o propiedades a otros.

Con respecto a los juegos simbólicos, este es el precursor de las primeras palabras y a medida que va creciendo hace uso de una infinidad de signos lingüísticos para poder realizar el juego simbólico, de ahí la importancia de esta estrategia, ya que para llevarlo a cabo necesita obligatoriamente del manejo del lenguaje en cualquiera de sus aspectos.

2.3. Hipótesis

Hi: Los juegos simbólicos como estrategia desarrollan significativamente la expresión oral en los niños de 05 años de la I.E N° 248 De Virgen Purísima de Convento, Provincia Mariscal Luzuriaga, Distrito Piscobamba – Ancash, 2022.

Ho: Los juegos simbólicos como estrategia no desarrollan significativamente la expresión oral en los niños de 05 años de la I.E N° 248 De Virgen Purísima de Convento, Provincia Mariscal Luzuriaga, Distrito Piscobamba – Ancash, 2022.

III. METODOLOGÍA

3.1. Nivel, tipo y diseño de la investigación

En referencia al nivel de investigación fue explicativa, la cual consistió en manipular una variable independiente e intervenir en la variable dependiente con la finalidad de modificarlo (Domínguez, 2019). En este estudio se utilizaron los juegos simbólicos para mejorar la expresión oral en los niños de 5 años.

Con respecto al tipo fue cuantitativo porque se trabajó con valores numéricos, es decir, a cada una de las manifestaciones del fenómeno de estudio se le dio un valor numérico, los cuales fueron procesados estadísticamente. (Hernández et al., 2019). En este estudio a las manifestaciones verbales se les asignó un valor numérico mediante el instrumento de recolección de datos.

Palomino et al. (2019) expone que el diseño de investigación permite orientar al investigador como se realizará el proceso de investigación. En esta investigación se utilizó la investigación experimental porque se manipuló la variable independiente (Los juegos simbólicos) para que tenga incidencia sobre la variable dependiente (Expresión oral), asimismo, fue de subtipo pre experimental porque solo se trabajó con un grupo de estudio.

Para esta investigación se utilizó el diseño experimental de subtipo pre experimental con pre test y post test. Este se diagrama así:

G: O₁ X O₂

Dónde:

G: Muestra (17 alumnos de cinco años)

O₁: Pre test de la expresión oral

X: Los juegos simbólicos

O₂: Post test de la expresión oral

3.2. Población y muestra:

3.2.1. Población

En la investigación científica a la población se le conceptualiza como “el conjunto de personas, animales, objetos o fenómenos donde el investigador realizará su estudio” (Sánchez et al., 2020, p. 18). En este estudio estuvo compuesto por 17 alumnos de 05 años de la I.E N° 248 De Virgen Purísima de Convento, Provincia Mariscal Luzuriaga, Distrito Piscobamba – Ancash, 2022.

Tabla 1

Población estudiantil

EDAD	SECCIÓN	N° ALUMNOS
04 años	ÚNICA	19
03 años	ÚNICA	16
05 años	ÚNICA	17
Total		52

Fuente. Nómina de alumnos de la I la I.E N° 248 De Virgen Purísima de Convento, 2022.

Criterio de inclusión:

Todos los niños matriculados en el año escolar 2022.

Todos los niños que tengan menos de tres faltas durante el estudio.

Criterio de exclusión:

Todos los niños que no estén matriculados en el año escolar 2022.

Todos los niños que no asisten de manera regular.

Aquellos niños que no quieran participar por cuestiones de temor, vergüenza, etc.

3.2.2. Muestra

Se denomina así a la parte o subgrupo de la población que tiene similitudes o semejanzas significativas en cuanto a las características de la población, lo que permitirá que los resultados pueden ser generalizados (Sánchez et al., 2020). En este estudio estuvo conformado por 17 alumnos de 05 años de la I.E N° 248 De Virgen Purísima de Convento, Provincia Mariscal Luzuriaga, Distrito Piscobamba – Ancash, 2022.

Tabla 2

Muestra estudiantil

EDAD	SECCIÓN	N° ALUMNOS
05 años	ÚNICA	17
Total		17

Fuente. Nómina de alumnos de la I la I.E N° 248 De Virgen Purísima de Convento, 2022.

3.2.3. Técnica de muestreo:

En esta investigación se utilizó “el muestreo no probabilístico o intencional de tipo muestreo por conveniencia o de juicio, el cual consiste en tomar muestras en las cuales los individuos se escogen sobre la base de la opinión del investigador o por la accesibilidad que tiene” (Palomino et al, 2019, p. 142).

3.3 Variables. Definición y Operacionalización

Variable independiente: Juegos simbólicos como estrategia

Según el MINEDU (2019) manifiesta son actividades espontáneas donde el niño recrea situaciones utilizando una serie de situaciones de la vida real a través del uso de diversos medios y recursos.

Variable dependiente: Expresión oral

Flores (2019) expone que la expresión oral es la competencia para comunicarse de manera clara y coherente, utilizando de forma oportuna diversos recursos verbales y no verbales, es decir, mediante palabras, gestos, señas, miradas, etc.

Tabla 3

Matriz de operacionalización de variables

Variable	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición	Valorización o categorización
Juegos simbólicos	Los juegos simbólicos se midieron a través de las dimensiones: Integración, descentración y sustitución.	Integración	Selecciona diversos juegos simbólicos para el desarrollo de la expresión oral. Elabora sesiones de clase de los juegos simbólicos para el desarrollo de la expresión oral. Utiliza diversos materiales relacionados con los juegos simbólicos para el desarrollo de la expresión oral	-	Dicotómico Si y No
		Descentración	Utiliza diversos juegos simbólicos para desarrollar la expresión oral Desarrolla las sesiones de clase con diversos juegos simbólicos para el desarrollo de la expresión oral.		
		Sustitución	Evalúa los diversos juegos simbólicos para el desarrollo de la expresión oral. Evalúa las sesiones de clase con diferentes juegos simbólicos para el desarrollo de la expresión oral.		
Expresión oral	La expresión oral se midió a través de las dimensiones: Pronunciación, fluidez verbal y coherencia.	Pronunciación	Utiliza adecuadamente la articulación y calidad en los juegos simbólicos Utiliza correctamente aspectos paralingüísticos como la tonalidad y el acento en los juegos simbólicos Utiliza correctamente la respiración durante los juegos simbólicos	Ficha de observación	
		Fluidez verbal	Utiliza un ritmo y cadencia adecuada a los juegos simbólicos Evidencia espontaneidad y naturalidad en los juegos simbólicos		
		Coherencia	Evidencia relación entre género y número durante los juegos simbólicos Existe relación entre las ideas vertidas de los juegos simbólicos Expresan los tiempos verbales correctamente en los juegos simbólicos		

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos:

En referencia a las técnicas e instrumentos de recolección de datos dentro de la investigación científica, Domínguez (2019) manifiesta que son los medios y herramientas que el investigador utiliza para recopilar información del fenómeno de estudio.

3.4.1. Técnica de recolección de datos

Se utilizó la observación, que “consiste en visualizar y/o escuchar de manera detallada y precisa todos los aspectos que se quiere evaluar del fenómeno de estudio” (MINEDU, 2019, p. 78). Esta técnica permitió observar y/o escuchar las manifestaciones de la expresión oral de los niños y niñas durante los juegos simbólicos.

3.4.2. Instrumento

Se eligió la ficha de observación, la cual tuvo como “objetivo identificar ciertas características, aspectos, situaciones, comportamientos, etc., de un determinado fenómeno” (Ñaupas et al., 2013, p. 172). Esta técnica permitió identificar de manera concreta y cuantificable las diversas manifestaciones de la expresión oral durante los juegos simbólicos.

El instrumento estuvo compuesto por tres dimensiones: pronunciación, fluidez verbal y coherencia verbal, cada una de estos con seis ítems.

Con respecto a su escala cuantitativa fue: No = 0 / A veces = 1 / Sí = 2 y sus niveles estuvieron estructurados de la siguiente manera:

Tabla 4

Baremo del instrumento de recolección de datos

Nivel	Variable	Pronunciación	Fluidez verbal	Coherencia verbal
Logro destacado	28 - 36	10 - 12	10 - 12	10 - 12
Logro esperado	19 - 27	7 - 9	7 - 9	7 - 9
Proceso	10 - 18	4 - 6	4 - 6	4 - 6
Inicio	0 - 9	0 - 3	0 - 3	0 - 3

Validez del instrumento:

La validación se realizó a través de juicio de expertos, este consiste en someter al análisis de personas peritos en el fenómeno de estudio que se evalúa (Palomino et al., 2019).

En este estudio el instrumento fue evaluado por tres docentes licenciadas en Educación Inicial, que laboran en distintas instituciones educativas, ellas son; Ana Luna Calvo; Santa Sánchez Chávez; y María Guerrero Regalado, quienes dieron la aprobación y determinaron que el instrumento era aplicable.

Confiabilidad del instrumento:

Hernández et al., (2019) manifiestan que la confiabilidad es el grado en que un instrumento produce resultados coherentes y consistentes cuando se aplica de manera reiterada.

Asimismo, Según Hernández et al., (2019) la confiabilidad de un instrumento de medición se determina por el grado de reiteración de las respuestas que arroja un instrumento cuando se aplica.

Este proceso se realizó mediante una prueba piloto, es decir, se solicitó a la directora y docente de aula de la institución educativa Emilio Eguzquiza, que permitieran aplicar el instrumento a 10 niños. Luego estos datos se almacenaron

en un Excel y fueron sometidos a la prueba de método de consistencia interna Alfa de Cronbach, cuyo resultado fue 0.925, el cual está en el rango de muy aceptable.

3.5 Método de análisis de datos

Para el desarrollo de este estudio se realizaron los siguientes procedimientos:

En primer lugar, se coordinó con la directora y la docente de la institución educativa para tener acceso a la muestra. Luego se procedió a su aplicación del instrumento y los datos se almacenaron en una hoja de cálculo Excel 2018, para ser tratados mediante el método de la estadística descriptiva, es decir, sistematizar los datos en tablas y figuras.

Luego de analizar el nivel en el que se encontraban los alumnos, se aplicaron las sesiones de aprendizaje de los juegos simbólicos con la finalidad de mejorar la expresión oral, en este proceso también se aplicó la estadística descriptiva para organizar los datos en tablas y figuras.

En tercer lugar, se aplicó el análisis inferencial para probar la hipótesis usando SPSS versión 24, se realizó en primera instancia el análisis de normalidad de los datos obtenidos con la prueba de Shapiro Wilk. Los resultados evidenciaron que los datos no tenían una distribución normal, como consecuencia se aplicó la prueba no paramétrica de Wilcoxon.

Todo este proceso de verificación de las hipótesis planteadas se ha ejecutado bajo los criterios siguientes: (a) descripción de hipótesis de trabajo; (b) delimitación del rango de significancia o error que el investigador deberá asumir; (c) la elección de la prueba estadística; (d) las estimaciones del p-valor y; (e) la decisión asumida.

3.5.1. Procedimiento

Se realizó la coordinación con la directora y docente de la institución educativa para que facilite el acceso a la población y muestra seleccionada para la aplicación del instrumento.

Se aplicó el instrumento de recolección de datos para identificar el nivel de expresión oral de los alumnos en un solo día, luego se almacenaron en una hoja de Excel donde se tabularon las tablas y gráficos con su respectiva interpretación.

Se identificó que el nivel de expresión oral estaba en inicio, luego se elaboraron las sesiones de aprendizaje y se aplicaron con la finalidad de mejorar la capacidad mencionada, la cual obtuvo resultados positivos, esta se realizó en 15 sesiones de aprendizaje, la cual tuvo una duración aproximada de cuatro meses.

Finalmente, los datos del post test, fueron sometidos a prueba de estadística descriptiva e inferencial. La primera sirvió para realizar las tablas y gráficos; y, el segundo para demostrar la hipótesis de investigación y, por ende, llegar a las conclusiones del estudio.

3.6 Aspectos éticos

De acuerdo al Código de Ética de la investigación en la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote (2022), se considerarán los siguientes principios que son los que guiarán u orientarán el proceso investigativo.

Protección a las personas. – Todas las personas que participaron en la investigación fueron respetadas y protegidas de manera integral. Una de estas fue mediante el anonimato de sus datos y la de los padres de familia.

Libre participación y derecho a estar informado. – Todos los padres de familia, así como los niños fueron informados del objetivo del estudio y los beneficios que

tuvo, luego de esto, los padres de familia decidieron si su menor hijo participaba o no, a través de la firma de un consentimiento informado que el investigador les proporcionó.

Beneficencia y no maleficencia. – La finalidad del estudio fue mejorar las capacidades orales de los niños y niñas a través del juego simbólico. Asimismo, se cuidó a todos los participantes ante cualquier daño o malestar que se pudiese presentar.

Cuidado del medio ambiente y respeto a la biodiversidad. – Se cuidó en todo momento el medio donde se desarrolló la investigación, en cada una de las etapas del estudio.

Justicia. – En el proceso de investigación, todos los niños y niñas tuvieron las mismas facilidades y oportunidades, por otra parte, se cuidó en todo el proceso de aplicación de las sesiones de las actividades lúdicas que haya alguna limitación que les generará a los estudiantes dificultades.

Integridad científica. – En todo el proceso de investigación se prestaron cada uno de los principios mencionados, estos con el objetivo de que el estudio tenga resultados y conclusiones confiables y veraces que permitan generalizarlos para otros estudios con temática de los juegos simbólicos y expresión oral.

IV. RESULTADOS

4.1. Resultados

Identificar el nivel de la expresión oral en los niños de 05 años de la I.E N° 248 De Virgen Purísima de Convento, Provincia Mariscal Luzuriaga, Distrito Piscobamba – Ancash, 2022, antes de la aplicación de los juegos simbólicos.

Tabla 5

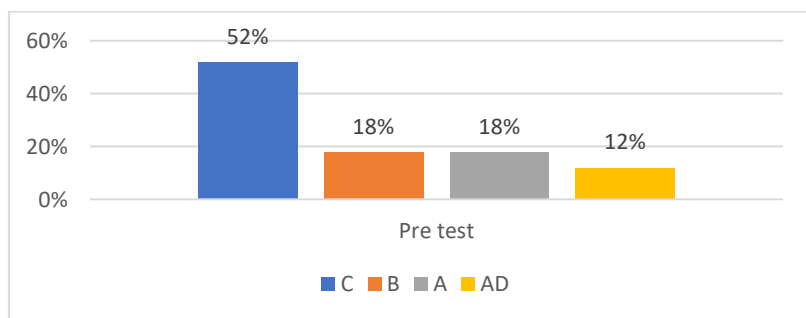
Nivel de la expresión oral en los niños antes de los juegos simbólicos

Nivel de Aprendizaje	PRE TEST	
	fi	%
AD	2	12%
A	3	18%
B	3	18%
C	9	52%
Total	17	100%

Nota: AD significa logro destacado, A logro esperado, B en proceso, C Inicio, Las letras representan a la escala de calificación para la Educación Básica Regular establecido en el Currículo Nacional del Ministerio de Educación (2019)

Figura 1

Gráfico de barras del nivel de expresión oral a través de un pre test en niños de 5 años



Nota: Los porcentajes representan a la cantidad de los niños, así como las barras que se registran de colores, representan las categorías utilizadas.

Interpretación: Según se muestra en la tabla 9 y Figura 1, en relación al nivel de expresión oral antes de la aplicación de los juegos simbólicos, a través del pre test, se visualiza que el 52% de los niños se ubican en el nivel inicio, y otro 18% está en el nivel

proceso, es decir, la mayor parte de ellos no han logrado desarrollar la competencia mencionada.

Por ende, se concluye que los niños tienen dificultades para utilizar sus órganos articulatorios, así como utilizar un acento de voz adecuada, también, no mostraban espontaneidad ni un ritmo de voz adecuada al contexto comunicativo; y por último, mostraban serios problemas con respecto al uso de género y número así como de la ilación temática en el texto.

Aplicar la estrategia de los juegos simbólicos para desarrollar la expresión oral de los niños de 05 años de la I.E N° 248 De Virgen

Purísima de Convento, Provincia Mariscal Luzuriaga, Distrito Piscobamba – Ancash, 2022.

Tabla 6

Nivel total de participación de niños de 5 años al aplicar las actividades de juego simbólico como recurso didáctico

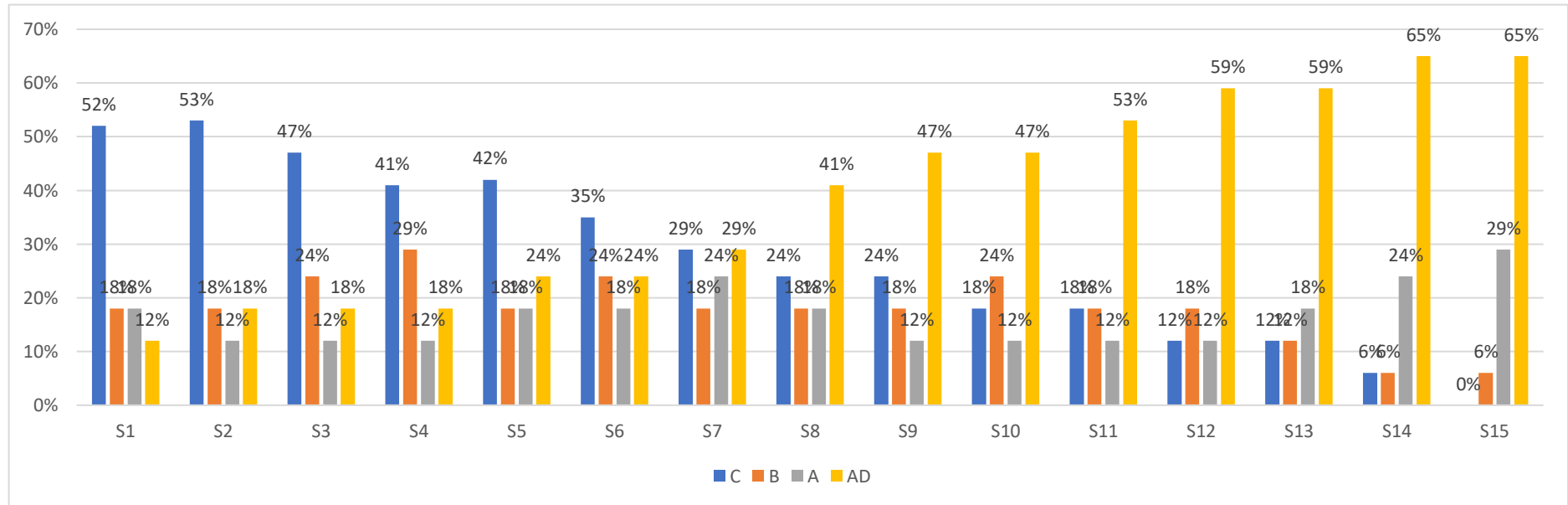
NIVEL DE LOGRO	S1		S2		S3		S4		S5		S6		S7		S8		S9		S10		S11		S12		S13		S14		S15	
	F	%	F	%	F	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	F	%	F	%
AD	2	12%	3	18%	3	18%	3	18%	4	24%	5	29%	5	29%	7	41%	8	47%	8	47%	9	53%	10	59%	10	59%	11	65%	11	65%
A	3	18%	2	12%	2	12%	2	12%	3	18%	3	18%	4	24%	3	18%	2	12%	2	12%	3	18%	2	12%	3	18%	4	24%	5	29%
B	3	18%	3	18%	4	24%	5	29%	3	18%	4	24%	3	18%	3	18%	3	18%	4	24%	3	18%	3	18%	2	12%	1	6%	1	6%
C	9	52%	9	53%	8	47%	7	41%	7	42%	5	35%	5	29%	4	24%	4	24%	3	18%	2	11%	2	12%	2	12%	1	6%	0	0%
Total	17	100%	17	100%	17	100%	17	100%	17	100%	17	100%	17	100%	17	100%	17	100%	17	100%	17	100%	17	100%	17	100%	17	100%	17	100%

Nota: AD significa logro destacado, A logro esperado, B en proceso, C Inicio, Las letras representan a la escala de calificación para la Educación Básica

Regular establecido en el Currículo Nacional del Ministerio de Educación (2019)

Figura 2

Gráfico de barras de los resultados de sesiones de aprendizajes



Nota.: Tabla 6

Interpretación: Según se muestra en la tabla 6 y Figura 2, Los datos muestran que en la primera sesión a de aprendizaje de la estrategia el 52% de los niños se ubicaba en el nivel inicio; en la octava sesión, el 47% estaba en el nivel logro destacado; y finalmente, en la última sesión se evidencia que el 65% alcanzó el nivel logro destacado, esto demuestra que la estrategia de los juegos simbólicos tiene influencia en el desarrollo de la expresión oral. Se concluye que los niños mejoraron su pronunciación, fluidez verbal y coherencia cuando expresan sus ideas ante sus compañeros y al docente de aula a través de esta estrategia.

Identificar el nivel de la expresión oral en los niños de 05 años de la I.E N° 248 De Virgen Purísima de Convento, Provincia Mariscal Luzuriaga, Distrito Piscobamba – Ancash, 2022, después de la aplicación de los juegos simbólicos.

Tabla 7

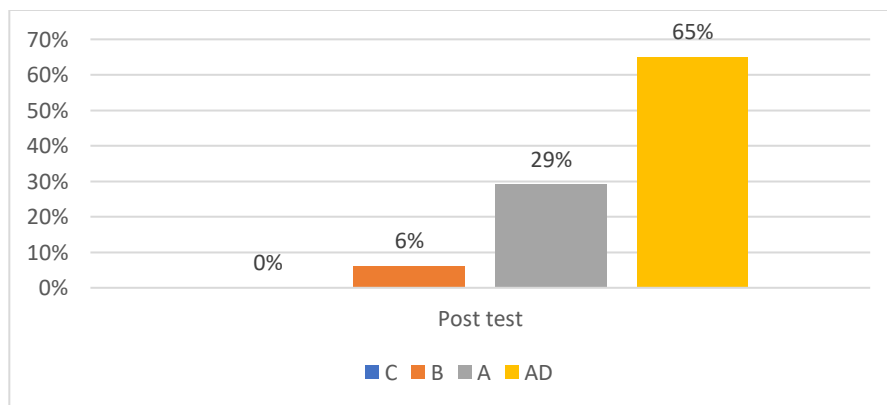
Nivel de la expresión oral en los niños después de los juegos simbólicos

Nivel de Aprendizaje	POST TEST	
	fi	%
AD	11	65%
A	5	29%
B	1	6%
C	0	0%
Total	17	100%

Nota: AD significa logro destacado, A logro esperado, B en proceso, C Inicio, Las letras representan a la escala de calificación para la Educación Básica Regular establecido en el Currículo Nacional del Ministerio de Educación (2019)

Figura 3

Nivel de la expresión oral en los niños después de los juegos simbólicos



Nota: Los porcentajes representan a la cantidad de los niños, así como las barras que se registran de colores, representan las categorías utilizadas.

Interpretación: Según se muestra en la tabla 7 y Figura 3, con respecto al nivel de la expresión oral de los niños luego de la aplicación de la dramatización, en la tabla 7 y figura 3, se puede observar que el 65% de los alumnos se ubican en el nivel logro esperado y el otro 29% está en el nivel logro destacado.

Se concluye que los niños si han desarrollado su competencia oral con la estrategia mencionada, esto se evidencia a través de una correcta pronunciación como cuando se utilizan de manera precisa los órganos articulatorios, un adecuado acento y tono de voz; también en la fluidez donde se visualiza que se comunican con naturalidad y un ritmo de voz adecuados; y la coherencia, donde lo que expresan tienen relación temática y respetan el género y número de los sustantivos y adjetivos en su proceso comunicativo.

Comparar los resultados del pre test y post test del nivel de la expresión oral de los niños de 05 años de la I.E N° 248 De Virgen Purísima de Convento, Provincia Mariscal Luzuriaga, Distrito Piscobamba – Ancash, 2022, antes y después de la aplicación de los juegos simbólicos.

Tabla 8

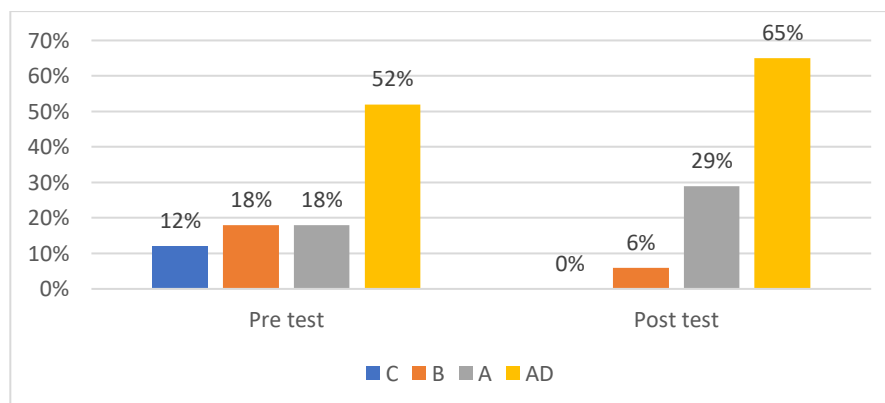
Comparación del pre y post test del nivel de expresión oral

Nivel de Aprendizaje	PRE TEST		POST TEST	
	fi	%	fi	%
AD	2	12%	11	65%
A	3	18%	5	29%
B	3	18%	1	6%
C			0	0%
Total	9	52%	17	100%

Nota: AD significa logro destacado, A logro esperado, B en proceso, C Inicio, Las letras representan a la escala de calificación para la Educación Básica Regular establecido en el Currículo Nacional del Ministerio de Educación (2019)

Figura 4

Gráfico de barras de la comparación del pre y post test del nivel de expresión oral



Nota.: Tabla 8

Interpretación: Según se muestra en la tabla 8 y figura 4, permiten visualizar los resultados de las pruebas realizadas antes y después de la aplicación de la estrategia de los juegos simbólicos. Esto permite verificar que,

si hay una diferencia entre los niveles de expresión oral, ya que en el pre test el 70% de los niños se ubicaban en los niveles inicio y proceso; mientras que, en el post test, el 94% se ubican en el nivel logro esperado y logro destacado.

Con esto se concluye que existe diferencia estadística entre los resultados antes y después de aplicar la estrategia mencionada, ya que al inicio los niños no tenían una adecuada pronunciación, fluidez y coherencia verbal; sin embargo, luego de aplicar la estrategia mejoraron notablemente, las dimensiones mencionadas.

Resultado inferencial

En la presente investigación se formuló la hipótesis de estudio, por lo que se llevó a cabo la prueba de normalidad con la finalidad de elegir el tipo de tratamiento, paramétrico o no paramétrico que se tomó en la prueba de hipótesis, y se siguió el siguiente procedimiento:

Planteamiento de la hipótesis

Nivel de significancia

Confianza 95%

Significancia 5% (alfa) = 0,05

Estadístico a utilizar

Shapiro Wilk

Estimación de la prueba de normalidad

Tabla 9

	Shapiro - Wilk		
Diferencia	Estadístico	G1	Sig.
	,203	17	,046

- **Criterios de decisión**

Entonces se concluyó que si la prueba $P < 0,05$, se realiza la prueba de normalidad de Shapiro – Wilk, entonces si $P < 0,05$ no existe una distribución normal. Ante los resultados obtenidos se concluye que en la tabla 5, existe una sig. 0,046. Evidenciando que los datos siguen una distribución no normal. Por lo tanto, se procedió a realizar la prueba no paramétrica de Wilcoxon

- **Procedimiento de la prueba no paramétrica de Wilcoxon**

Hipótesis de la investigación

Hi: Los juegos simbólicos desarrollan significativamente la expresión oral en los niños de 05 años de la I.E N° 248 De Virgen Purísima de Convento, Provincia Mariscal Luzuriaga, Distrito Piscobamba – Ancash, 2022.

Ho: Los juegos simbólicos no desarrollan significativamente la expresión oral en los niños de 05 años de la I.E N° 248 De Virgen Purísima de Convento, Provincia Mariscal Luzuriaga, Distrito Piscobamba – Ancash, 2022.

Tabla 10

Prueba de rangos Wilcoxon

Rangos			Rango	Suma	de
		N	promedio	rangos	
POST TEST - PRE TEST	Rangos negativos	2 ^a	2,50	5,00	
	Rangos positivos	15 ^b	9,87	148,00	
	Empates	0 ^c			
	Total	17			

a. POST TEST < PRE TEST

- b. POST TEST > PRE-TEST
- c. POST TEST = PRE-TEST

Tabla 11

Estadísticos de prueba^a	
	POST TEST - PRE TEST
Z	-3,386 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,001

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Al obtener $p = 0,000$ y como $p < 0,05$, se acepta que existen diferencias significativas entre el pre test y post test después de la aplicación del juego infantil como estrategia didáctica. Con un nivel de confianza del 95%. Estos resultados de esta prueba estadística indican que el valor W arrojó 17, el valor crítico de 148 y un nivel de significancia de 0,001 siendo esta menor al esperado. De tal forma que se rechaza la hipótesis nula H_0 y se acepta la hipótesis de investigación H_1 . Frente a este resultado se concluye que los juegos simbólicos desarrollan la expresión oral en los niños de 05 años de la I.E N° 248 De Virgen Purísima de Convento, Provincia Mariscal Luzuriaga, Distrito Piscobamba – Ancash, 2022.

DISCUSIÓN

El estudio tuvo como objetivo determinar que los juegos simbólicos desarrollan la expresión oral en los niños de 05 años de la I.E N° 248 De Virgen Purísima de Convento, Provincia Mariscal Luzuriaga, Distrito Piscobamba – Ancash, 2022.

Se aplicó la prueba de estadística inferencial Wilcoxon donde se evidencia que el nivel de significancia de $p = 0.000$ es menor a 0.05, por ende, se acepta la hipótesis de investigación y se concluye que la dramatización como estrategia sí mejora el desarrollo de la expresión oral en los niños de 05 de la I.E N° 248 De Virgen Purísima de Convento, Provincia Mariscal Luzuriaga, Distrito Piscobamba – Ancash, 2022,

Los resultados son similares al estudio de Alcasihuincha & Álvarez (2020), quienes ejecutaron un estudio sobre los juegos simbólico en el desarrollo del lenguaje oral. El objetivo del estudio fue determinar el efecto de un programa de juegos simbólicos para el desarrollo de la expresión oral. Los datos obtenidos muestran que en el pre test había un 88.9% de niñas con nivel bajo y al aplicar el programa juegos simbólicos todas las niñas llegaron a nivel logro con un puntaje de $t=5,000$.

Se puede determinar que la estrategia de los juegos simbólicos si tuvo efectividad en el desarrollo de la expresión oral, ya que los niños pudieron utilizar correctamente sus órganos articulatorios para producir diferentes sonidos, también, usaron de manera correcta la espiración para producir diversos sonidos, tenían una cadencia y fluidez adecuada al contexto comunicativo, utilizaron el número y género de manera correcta durante los juegos simbólicos, así como la coherencia de los mensajes durante la interpretaciones que realizaban.

Esta efectividad se generó porque la docente planificó e implementó de manera adecuada las diversas actividades de la estrategia, asimismo, mencionar que al aplicar

el juego simbólico no solo desarrolló su lenguaje oral sino otras capacidades consustanciales como la socialización, autoestima, entre otros.

Esto es corroborado por el Ministerio de Educación (2019) cuando expresa que el juego simbólico es una de las estrategias pedagógicas más funcionales y relevantes para el desarrollo del lenguaje, ya que a través de esta se realizan representaciones de situaciones cotidianas, donde de manera inherente los niños tienen que utilizar el lenguaje en sus diversas manifestaciones y modalidades considerando aspectos como la fluidez, pronunciación, entonación, ritmo, articulación, entre otras características.

Otro objetivo fue identificar el nivel de la expresión oral en los niños de 05 años de la I.E N° 248 De Virgen Purísima de Convento, Provincia Mariscal Luzuriaga, Distrito Piscobamba – Ancash, 2022, antes de la aplicación de los juegos simbólicos.

Los datos obtenidos muestran que el 52% de los niños se ubican en el nivel inicio, y otro 18% está en el nivel proceso, es decir, la mayor parte de ellos no han logrado desarrollar su expresión.

Los resultados evidenciados en esta investigación son similares al de Quintana (2021), quien realizó el estudio sobre la influencia de los juegos simbólicos en la expresión oral, cuyo objetivo fue aplicar un programa centrada en los juegos simbólicos para mejorar la capacidad oral. Los resultados mostraron que en el nivel deficiente es el que más predomina en la expresión oral en los niños de 5 años de la Institución Educativa Particular “Santa Ana”, con 8 niños que equivalen el 50% seguido del nivel regular con 7 niños que equivalen al 43.8% y solo un equivale el 6.2% se encuentran en niveles buenos de la expresión oral.

En ambos estudios se puede visualizar que los niños no estaban desarrollando adecuadamente la expresión oral, ya que se ubicaban en el nivel inicio de aprendizaje

de esta competencia, esto se evidenciaba en los problemas de articulación, fluidez, pronunciación, coherencia, etc., que mostraban cuando se comunicaban con los demás en diversos contextos comunicativos, entre lo más comunes se mostraba que la tonalidad no era adecuada, la fluidez y espontaneidad muy escasa, tenían problemas para diferenciar el género y número en algunas palabras y la coherencia temática de sus actos comunicativos era pobres.

Así lo sostiene Cassany *et al.* (2019) cuando expresa que la expresión oral en los niños es uno de los principales vehículos para su aprendizaje por eso es necesario que el docente los desarrolle de manera adecuada con estrategias que se adecuen a su contexto familiar y social. Asimismo, expresa que cuando no se desarrolla se genera una serie de limitaciones en el aprendizaje, ya que este es uno de los medios más utilizados en clases durante todo su proceso educativo.

También se planteó como objetivo del estudio aplicar la estrategia de los juegos simbólicos para desarrollar la expresión oral de los niños de 05 años de la I.E N° 248 De Virgen Purísima de Convento, Provincia Mariscal Luzuriaga, Distrito Piscobamba – Ancash, 2022.

Los datos muestran que en la primera sesión a de aprendizaje de la estrategia el 52% de los niños se ubicaba en el nivel inicio; en la octava sesión, el 47% estaba en el nivel logro destacado; y finalmente, en la última sesión se evidencia que el 65% alcanzó el nivel logro destacado, esto demuestra que la estrategia de los juegos simbólicos tiene influencia en el desarrollo de la expresión oral.

Los datos mostrados guardan similitud con el de Mejía (2019), quien desarrolló su estudio los juegos simbólicos en el desarrollo de la expresión oral, y donde el objetivo fue analizar la influencia de la actividad lúdica en la capacidad oral. Los

resultados muestran que en la primera sesión el 67% se ubicaba en el nivel inicio; mientras que en la última sesión el 87% estaba en el nivel logro, demostrando que la estrategia si tenía influencia en el desarrollo de la expresión oral.

Se visualiza que la aplicación de la estrategia de los juegos simbólicos tuvo efectos positivos a medida que se iban desarrollando las sesiones, ya que casi la totalidad de los niños lograron un buen desenvolvimiento oral en aspectos como articulación, ritmo y tonalidad, coherencia morfológica y semántica en sus actos comunicativos, fluidez verbal, entre otras características determinantes en la expresión oral de los niños.

Con respecto al desarrollo de la estrategia de los juegos simbólicos, Vygotsky (1987) menciona que estas actividades lúdicas por su misma naturaleza motivan de manera intrínseca al estudiante, asimismo, establece que el docente debe analizar la realidad educativa y preparar de manera detallada cada uno de los materiales con los cuales va a trabajar, ya que eso influirá de manera directa en el aprendizaje de los estudiantes.

Luego se formuló como objetivo, identificar el nivel de la expresión oral en los niños de 05 años de la I.E N° 248 De Virgen Purísima de Convento, Provincia Mariscal Luzuriaga, Distrito Piscobamba – Ancash, 2022, después de la aplicación de los juegos simbólicos.

Los datos que se obtuvieron evidenciaron que el 65% de los alumnos se ubican en el nivel logro esperado y el otro 29% está en el nivel logro destacado. Esto demuestra que los niños si han desarrollado su competencia oral con la estrategia de los juegos simbólicos.

Los resultados evidenciados son similares a los de Castillo (2021), quien realizó su tesis sobre los juegos de roles en el desarrollo de la expresión oral, cuyo objetivo fue analizar la influencia de la primera variable sobre la segunda. Los resultados mostraron que la aplicación de juego de roles el 70% de estudiantes alcanzan el nivel de logro esperado (A) demostrando a través de la Prueba estadística de Wilcoxon su significancia rechazando la hipótesis nula con un valor de $p = 0,000$.

Considerado los resultados de ambos estudios, se evidencia que la aplicación de la estrategia tuvo efectividad, ya que casi la totalidad de los niños se ubican en los niveles de logro, esto quiere decir, que los niños mejoraron notablemente cuando se expresaban en aspectos como la articulación de las palabras, la coherencia textual, su fluidez verbal y su pronunciación en los diversos mensajes que manifestaban. Esto demuestra que la aplicación de la estrategia si tuvo buenos resultados, sin embargo, como lo afirma Cassany *et al.* (2019), la sola aplicación de una estrategia no va a desarrollar las capacidades del estudiante, sino que el docente debe analizar su realidad educativa cuando aplica algún método o estrategia en el desarrollo de la expresión oral en niños de inicial y primaria, ya que están en proceso de aprendizaje.

Finalmente, otro objetivo fue comparar los resultados del pre test y post test del nivel de la expresión oral de los niños de 05 años de la I.E N° 248 De Virgen Purísima de Convento, Provincia Mariscal Luzuriaga, Distrito Piscobamba – Ancash, 2022, antes y después de la aplicación de los juegos simbólicos.

Los datos permiten verificar que, si hay una diferencia entre los niveles de expresión oral, ya que en la pre test el 70% de los niños se ubicaban en los niveles inicio y proceso; mientras que, en el post test, el 94% se ubican en el nivel logro esperado y logro destacado.

Los resultados obtenidos son similares al estudio de Sánchez (2022), quien desarrollo un estudio sobre los juegos de roles y la expresión oral. El objetivo de la investigación fue determinar la influencia de los juegos mencionados en el desenvolvimiento de la capacidad oral de los alumnos. Los datos mostraron que cuando se realizó la comparación entre los test, indicaban lo siguiente, en el pre test, el 58% estaba en el nivel inicio; y en el post test, el 74% estaba en el nivel logro destacado.

Los resultados mostraron que los niños al inicio, no presentaban una buena articulación, un acento, ritmo y pronunciación clara de las palabras y mensajes que expresaban, así también, su fluidez era pobre y esto se evidenciaba cuando se expresaban en muchas ocasiones se quedaban en silencio o con pausas muy largas debido al poco bagaje léxico que tenían. Por otro lado, durante la realización de los juegos simbólicos, los niños mostraron notable mejoría, ya que su pronunciación era clara y entendible, asimismo, sabían utilizar las pausas y silencios, lo que evidenciaba una correcta fluidez en sus manifestaciones orales, también se visualizó un uso correcto de la tonalidad y el uso de los acentos cuando realizaban sus interpretaciones. Por ende, se puede concluir que antes y después de la aplicación de la estrategia, si hubo diferencia.

Entonces se comprende que, si hubo mejora en la expresión oral, siendo esta una de las competencias fundamentales durante la niñez, así lo sostiene Cassany *et al.*, (2019) cuando expresa que la competencia oral es uno de los aspectos cruciales en los inicios del aprendizaje de los niños, sobre todo en el nivel inicial y primaria, ya que hacen uso de esta microhabilidad para relacionarme no solo en la escuela sino en los diversos contextos donde se desenvuelven.

V. CONCLUSIONES

5.1. Conclusiones:

Se determinó que los juegos simbólicos tienen influencia en el desarrollo de la expresión oral en los niños de 5 años, ya que cuando se aplicó la prueba de estadística inferencial Wilcoxon se evidenció que el nivel de significancia de $p = 0.000$ es menor a 0.05, por ende, se concluye que la dramatización como estrategia sí mejora el desarrollo de la expresión oral en los niños. Esto se demuestra cuando se observó a los niños en sus interacciones, estos mejoraron en su pronunciación, fluidez y coherencia verbal cuando se expresaron en las diversas situaciones comunicativas. Sin embargo, se debe considerar que cuando se aplique las estrategias estas deben ser contextualizadas adecuadamente para que tengan el resultado esperado.

Se identificó que el 52% de los niños se ubican en el nivel inicio con respecto al desarrollo de la expresión oral antes de la aplicación de los juegos simbólicos, con lo que se comprueba que no hay desarrollo en esta competencia lingüística. Esto se puede evidenciar cuando los niños interaccionan verbalmente tienen problemas en la articulación y claridad de las palabras, así como en la ilación y espontaneidad de las ideas, por último, al nombrar a seres o acciones tienen dificultades en el género y número. Por lo expuesto es necesario que los docentes estén en constante monitoreo de las capacidades de sus alumnos a través de diagnósticos recurrentes.

Se aplicó las sesiones de clase centrados en los juegos simbólicos y se pudo visualizar que, en la primera sesión, el 52% de los niños se ubicaba en el nivel inicio; mientras que, en la última sesión, el 94% alcanzó el nivel logro destacado. Estos datos revelan que, si hubo desarrollo en la expresión oral en los niños con el uso de las actividades simbólicas de carácter lúdicas, ya que los alumnos tuvieron una buena pronunciación, fluidez y coherencia verbal. Asimismo, cuando se aplican las sesiones

de clases deben estar centradas en actividades que motiven y generen expectativa en los estudiantes, ya que así tendrán aprendizajes significativos.

Se identificó que los niños si desarrollaron su expresión oral con el uso de los juegos simbólicos, ya que el 94% de los niños se ubicaron en el nivel logro. Esto se demostró en el buen desenvolvimiento de los niños cuando se expresaron con claridad y buena articulación así también con un buen ritmo y el uso adecuado de las pausas y silencios o en el preciso uso del género y número en los actos comunicativos. Estos resultados se obtuvieron porque los estudiantes asimilaron y pusieron en práctica las actividades lúdicas.

Finalmente, se comparó los resultados del pre prueba con la post prueba y se puede visualizar que, en el primero, el 52% de los niños estaba en el nivel inicio; mientras que, en el segundo, el 94% se ubicó en el nivel logro. Estos datos permiten comprobar que existe una diferencia porcentual antes y después de la aplicación de los juegos simbólicos en el desarrollo de la expresión oral en los niños de 05 años.

VI. RECOMENDACIONES

A los estudiantes de Educación Inicial se les insta a que continúen innovando y/o contextualizando estrategias, métodos y técnicas para el desarrollo de la expresión oral. También que consideren la realidad educativa donde aplicarán sus instrumentos y que los mejoren de acuerdo a las necesidades de los estudiantes.

A la plana docente del nivel inicial, se les insta a que planifiquen e implementen una serie de estrategias, métodos y técnicas innovadoras sobre la expresión oral, ya que éstas repercutirán de manera directa en el desempeño de los alumnos. Asimismo, de preferencia que sus actividades pedagógicas estén centradas en acciones lúdicas como los juegos verbales, juego de roles, etc., ya que son parte consustancial en la naturaleza de los niños.

A los estudiantes de Educación Inicial, que continúen con la adaptación, innovación o creación de nuevos métodos, estrategias y técnicas para el desarrollo de la expresión oral en sus diversas dimensiones, ya que estas influirán directamente del niño y, por otro parte, servirá como herramienta pedagógica para los profesores.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Agurto, R. (2020). *Juego libre en los sectores para el desarrollo de la expresión oral en estudiantes de cuatro años del nivel inicial de la UGEL Asunción, Distrito De Chacas, Provincia de Asunción, Región Ancash – 2019*. (Tesis de licenciatura, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote).
<https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/17393>
- Alcasihuincha, A., & Álvarez, S. (2020). *El juego simbólico desarrolla el lenguaje oral en niñas de 5 años de la institución educativa “Nuestra Señora De Lourdes”, Arequipa – 2019*. (Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa).
<http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/20.500.12773/12828>
- Álvarez, J. (2020). *Desarrollo de la expresión oral en alumnos de grado sexto del Centro Educativo Peñas Coloradas del municipio de Cartagena del Chairá*. (Tesis de licenciatura, Universidad de la Amazonía).
<https://docplayer.es/34466647-Desarrollo-de-la-expresion-oral-en-alumnos-de-grado-sexto-del-centro-educativo-penas-coloradas-del-municipio-de-cartagena-del-chaira.html>
- Araujo, R. (2020). *Teorías contemporáneas del aprendizaje*. EDIMAG
- Bonilla, R. (2019). *El desarrollo del lenguaje oral en niños de 4 años del colegio Hans Christian Andersen*. (Tesis de licenciatura, Universidad de Piura).
https://pirhua.udep.edu.pe/bitstream/handle/11042/2567/EDUC_043.pdf
- Bustamante, G. (2021). *Aplicación de Juegos Comunicativos para Mejorar la Expresión Oral de los Niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 213 Yvonne Stauffer de Moya - Ate, 2019*. (Tesis de licenciatura, Universidad Nacional

de Educación Enrique Guzmán y Valle)

<https://repositorio.une.edu.pe/handle/20.500.14039/5756>

Cáceres, J., & Suárez, D. (2019). Aplicación de un taller de juegos verbales para desarrollar la expresión oral en niños y niñas de cuatro años de una Institución Educativa Pública, Trujillo, 2018. (Tesis de licenciatura, Universidad Cesar Vallejo). <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/36246>

Calderón, K. (2020). *Programa juego simbólico en el desarrollo de la expresión oral de una institución educativa inicial - Huacho – 2019*. (Tesis de licenciatura, Universidad César Vallejo): <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/42624>

Cassany, D., Luna, M., & Sanz, G. (2019). *Enseñar lengua*. GRAÓ

Cassany, D., Luna, M., & Sanz, G. (2021). *Enseñar lengua*. GRAÓ

Castillo, T. (2021). *Los juegos de roles para mejorar la expresión oral en los niños de cuatro años de la institución educativa N°1590 del distrito de Huarney, Ancash – 2019*. (Tesis de licenciatura, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote). <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/22893>

Clemente, R. & Navarro, F. (2019). El juego simbólico en niños sordos. *Revista de Logopedia, Foniatría y Audiología*, 9 (3) 134-141. <https://www.elsevier.es/es-revista-revista-logopedia-foniatria-audiologia-309-pdf-13152792>

Domínguez, J. (2019). *Manual de la metodología de la investigación científica*. ULADECH

Escobar, F. (2021). *Aplicación del juego simbólico para mejorar la expresión oral de niños de cuatro años de la institución educativa inicial 330 Alto Bellavista de Puno-2020*. (Tesis de licenciatura, Instituto Superior Pedagógico Público).

<https://www.repositorio.pedagogicopuno.edu.pe/wp-content/uploads/2021/11/EMPASTAR-YEMILI-FINAL.pdf>

Fernández, M., & Pertusa, E. (2019). *El valor de la mirada. Sordera y educación*. Universidad de Barcelona.

Flores, E., (2019): *Orientaciones para el trabajo pedagógico. Lenguaje - Comunicación*. MINEDU

Gómez, A., & Bustamante, M. (2019). *Influencia del taller “expresiones literarias” en el fortalecimiento de la expresión oral de los niños y niñas del tercer grado de 48 educación primaria de la i.e. 15015 “héroe del Cenepa” distrito de Castilla – Piura, 2008*. (Tesis de licenciatura, Universidad César Vallejo).
<http://expressionoral.blogspot.pe/2009/03/influencia-del-taller-expresiones.html>

Gonzales, A. (2019). *El desarrollo de la expresión oral en inglés*. EUMED.

Gonzales, C., & Solovieva, Y. (2021). Caracterización del nivel de desarrollo de la función simbólica en niños preescolares, *Revista CES Psicología*, 27 (2). 80-99.
<https://www.redalyc.org/pdf/4235/423548400006.pdf>

Gonzales, R. (2020). La coherencia textual como fenómeno discursivo. *RILCE*. 19 (2). 217 – 242. <https://core.ac.uk/download/pdf/83557498.pdf>

Guerra, M. (2021). El juego simbólico. *Revista Digital Eduinnova*. (27).
<https://studylib.es/doc/5457392/el-juego-simb%C3%B3lico>

Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, M. (2019). *Metodología de la investigación*. (6ª ed.). Mc Graw Hill.

- Instituto Nacional para la Evaluación en la Educación (2020). *Informe del ejercicio 2011*. <https://www.inee.edu.mx/wp-content/uploads/2019/03/Art-7-Informes-Autoevaluacion-2011.pdf>
- Licona, A. (2019). La importancia de los recursos materiales en el juego simbólico. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*, 14, 13-21.
- Mejía, F. (2019). *Juego simbólico y las habilidades comunicativas en niños de 5 años de la institución educativa 11084-Cayalti, 2019*. (Tesis de licenciatura, Universidad César Vallejo). <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/36794>
- Ministerio de Educación. (2019). El juego simbólico en la “Hora del Juego Libre en los sectores” *Redes de Ingeniería, Vol. 7, p. 112*.
- Miñano, K. (2020). El juego simbólico para mejorar la expresión oral en los niños de 5 años “A” de la institución educativa particular “María Reina” de Chulucanas-2020. (Tesis de licenciatura, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote). <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/17510>
- Ñaupas, H., Mejía, E., Novoa, E., & Villagómez, A. (2014). *Metodología de la investigación. Cuantitativa – cualitativa y redacción de las tesis*. U.
- Ordinola, P. (2019). *Los procesos pedagógicos en las sesiones de aprendizaje*. UML
- Ortiz, C. (2019). Actividades Lúdicas Como Medio De Socialización Y Desarrollo De La Expresión Oral En niñas de educación inicial Del Centro Infantil Quisisiña de la Paz. (Tesis de licenciatura, Universidad Mayor De San Andrés). <https://repositorio.umsa.bo/xmlui/handle/123456789/23415>
- Palomino, J., Peña, J., Zevallos, G., & Orizano, L. (2019). *Metodología de la investigación*. San Marcos

- Pat, G., Alcocer, M., & Pool, S. (2020). *El desarrollo de la expresión oral en niños de preescolar*. (Tesis de licenciatura, Universidad Pedagógica Nacional). <http://200.23.113.51/pdf/30992.pdf>
- Piaget, J. (1946). *Desarrollo de la personalidad del niño*. Trillas: México.
- Quintana, C. (2021). *Juegos simbólicos para desarrollar la expresión oral en niños de cinco años de la Institución Educativa “Santa Ana”- Chiclayo 2020*. (Tesis de licenciatura, Universidad César Vallejo). https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/66684/Quintana_GCP-SD.pdf?sequence=1
- Ramos, M. (2021). *Los juegos verbales para el desarrollo de la expresión oral en los niños de cuatro años de la institución educativa N°1539 Chimbote, 2020*. (Tesis de licenciatura, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote). <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/27841>
- Rojas, S. (2021). *Los juegos verbales y la expresión oral en niños de cinco años de la institución educativa N° 303 Eden Maravilloso, Distrito Nuevo Chimbote – 2021*. (Tesis de licenciatura, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote). <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/22965>
- Sánchez, C. (2022). *Juego de roles como estrategia para mejorar la expresión oral en los niños de 05 años de la I.E.I. N°121 Helí Adelfo Peláez Castro - Sihuas, 2020*. (Tesis de licenciatura, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote). <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/26337>
- Sánchez, H., Reyes, C., & Mejía, (2020). *Manual de términos en investigación científica, tecnológica y humanística*. Universidad Ricardo Palma.

ULADECH (2022) Código De Ética Para La Investigación. Versión Resolución N° 0865-2022 - Cu-Uladech católica, de fechas 22 de enero del 2022
<https://web2020.uladech.edu.pe/images/stories/universidad/documentos/2020/codigo-de-etica-para-la-investigacion-v004.pdf>

Vásquez, M. (2021). *Influencia del juego simbólico en el desarrollo de las habilidades comunicativas orales en inglés, en estudiantes de 4 y 5 años en la institución educativa inicial N° 1488 “El Manantial”, Cajamarca, 2019.* (Tesis de maestría, Universidad Nacional de Cajamarca).
<https://repositorio.unc.edu.pe/handle/20.500.14074/4536>

Vygotsky, L. (1987). *Interacción entre enseñanza y desarrollo. En: Selección de lectura de Psicología de las edades I. Tomo III. Facultad de Psicología.* Universidad de la Habana

ANEXOS

Anexo 01: Matriz de consistencia

Formulación del problema	Objetivos	Hipótesis	Variables	Metodología
<p>¿En qué nivel los juegos simbólicos desarrollan la expresión oral en los niños de 05 años de la I.E N° 248 De Virgen Purísima de Convento, Provincia Mariscal Luzuriaga, Distrito Piscobamba – Ancash, 2022?</p>	<p>Objetivo general Determinar que los juegos simbólicos desarrollan la expresión oral en los niños de 05 años de la I.E N° 248 De Virgen Purísima de Convento, Provincia Mariscal Luzuriaga, Piscobamba – Ancash, 2022.</p> <p>Objetivos específicos Identificar el nivel de la expresión oral en los niños de 05 años de la I.E N° 248 De Virgen Purísima de Convento, Provincia Mariscal Luzuriaga, Piscobamba – Ancash, 2022, antes de la aplicación de los juegos simbólicos. Aplicar la estrategia de los juegos simbólicos para desarrollar la expresión oral de los niños de 05 años de la I.E N° 248 De Virgen Purísima de Convento, Provincia Mariscal Luzuriaga, Piscobamba – Ancash, 2022. Identificar el nivel de la expresión oral en los niños de 05 años de la I.E N° 248 De Virgen Purísima de Convento, Provincia Mariscal Luzuriaga, Piscobamba – Ancash, 2022, después de la aplicación de los juegos simbólicos. Comparar los resultados del pre test y post test del nivel de la expresión oral de los niños de 05 años de la I.E N° 248 De Virgen Purísima de Convento, Provincia Mariscal Luzuriaga, Piscobamba – Ancash, 2022, antes y después de la aplicación de los juegos simbólicos.</p>	<p>Hipótesis general Los juegos simbólicos desarrollan la expresión oral en los niños de 05 años de la I.E N° 248 De Virgen Purísima de Convento, Provincia Mariscal Luzuriaga, Piscobamba – Ancash, 2022.</p>	<p>V1: Juegos simbólicos V2: expresión oral</p>	<p>Tipo: Cuantitativo Nivel: Explicativo Diseño: Pre experimental.</p> <p>G: O1 ----- X ----- O2 Dónde: G: Es la muestra (17 alumnos de cinco años) O1: Pre test X: Los juegos simbólicos O2: Post test</p> <p>Población: Conformada por 17 niños y niñas de 05 años. Muestra: Compuesto por 17 niños y niñas de 05 años. Técnica: Observación Instrumento: Ficha de observación Análisis de la información: La información será procesada mediante el programa SPSS V. 24 Principio ético: Se considerarán seis principios éticos establecidos por la ULADECH</p>

Anexo 02: Instrumento de recolección de datos

FICHA DE OBSERVACIÓN

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa:
- 1.2. Aula: Edad: Fecha:
- 1.3. Alumno:
- 1.4. Datos del aplicador:

II. INSTRUCCIONES

Observa detenidamente las manifestaciones de la expresión oral en los aspectos de pronunciación, fluidez verbal y coherencia verbal durante los juegos simbólicos y asigne el número la valoración de los criterios que considere:

SI = 2

A VECES = 1

NO = 0

III. CONTENIDO

N°	DIMENSIONES /ITEMES	CRITERIOS		
		SI	A VECES	NO
	DIMENSIÓN 01: PRONUNCIACIÓN			
01	Utiliza correctamente sus órganos articulatorios para producir diferentes sonidos durante los juegos simbólicos.			
02	Durante los juegos simbólicos utiliza un tono de voz adecuado al contexto.			
03	El acento con el que pronuncia es adecuado durante los juegos simbólicos.			
04	Las palabras son claras y entendibles durante los juegos simbólicos.			
05	Utiliza adecuadamente la espiración durante los juegos simbólicos.			
06	Utiliza adecuadamente la inspiración durante los juegos simbólicos.			
	DIMENSIÓN 02: FLUIDEZ VERBAL			
07	Es espontáneo cuando se comunica durante los juegos simbólicos.			
08	Durante los juegos simbólicos manifiesta naturalidad cuando se expresa			
09	Cuando realizan los juegos simbólicos utilizan un ritmo de voz sostenido.			
10	En la interpretación de los juegos simbólicos sus actos comunicativos tienen cadencia adecuada.			
11	Utiliza adecuadamente los silencios en los juegos simbólicos.			
12	Utiliza adecuadamente las pausas en los juegos simbólicos.			
	DIMENSIÓN 03: COHERENCIA VERBAL			
13	Utiliza el género de manera correcta durante los juegos simbólicos.			
14	Utiliza el número de manera correcta durante los juegos simbólicos.			
15	Pronuncia ideas con ilación temática durante los juegos simbólicos.			
16	Las ideas expresan un sentido completo en los juegos simbólicos.			
17	Menciona ideas completas en sus representaciones durante los juegos simbólicos.			
18	Expresa los tiempos verbales de manera precisa durante los juegos simbólicos.			
	PARCIALES			
	TOTAL			

Fuente: Brioso, S. (2019, adaptación). *Cuentos infantiles como estrategia didáctica para el desarrollo de la expresión oral en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 641 De Vira, Provincia De Huari – 2018.* (Tesis de licenciatura). <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/11593>

Anexo 03: Evidencias de validación de Instrumento

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES:

1.1. Apellidos y nombres del informante (Experto): Luna Calvo, Ana Isabel

1.2. Grado Académico: Licenciada

1.3. Profesión: Docencia

1.4. Institución donde labora: I.E.I. N° 1556

1.5. Cargo que desempeña: Docente

1.6. Denominación del instrumento: Ficha de observación

1.7. Autor del instrumento: Flores López, Elsa

1.8. Carrera: Educación Inicial

II. VALIDACIÓN:

N°	Ítem	Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		Observaciones
		El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		El ítem contribuye a medir el indicador planteado		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas		
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión 1: Pronunciación								
01	Utiliza correctamente sus órganos articulatorios para producir diferentes sonidos durante los juegos simbólicos.	x		x		x		
02	Durante los juegos simbólicos utiliza un tono de voz adecuado al contexto.	x		x		x		
03	El acento con el que pronuncia es adecuado durante los juegos simbólicos.	x		x		x		
04	Las palabras son claras y entendibles durante los juegos simbólicos.	x		x		x		
05	Utiliza adecuadamente la espiración durante los juegos simbólicos.	x		x		x		
06	Utiliza adecuadamente la inspiración durante los juegos simbólicos.	x		x		x		
Dimensión 2: Fluidez								
07	Es espontáneo cuando se comunica durante los juegos simbólicos.	x		x		x		

08	Durante los juegos simbólicos manifiesta naturalidad cuando se expresa	x		x		x	
09	Cuando realizan los juegos simbólicos utilizan un ritmo de voz sostenido.	x		x		x	
10	En la interpretación de los juegos simbólicos sus actos comunicativos tienen cadencia adecuada.	x		x		x	
11	Utiliza adecuadamente los silencios en los juegos simbólicos.	x		x		x	
12	Utiliza adecuadamente las pausas en los juegos simbólicos.	x		x		x	
Dimensión 3: Coherencia							
13	Utiliza el género de manera correcta durante los juegos simbólicos.	x		x		x	
14	Utiliza el número de manera correcta durante los juegos simbólicos.	x		x		x	
15	Pronuncia ideas con ilación temática durante los juegos simbólicos.	x		x		x	
16	Las ideas expresan un sentido completo en los juegos simbólicos.	x		x		x	
17	Menciona ideas completas en sus representaciones durante los juegos simbólicos.	x		x		x	
18	Expresa los tiempos verbales de manera precisa durante los juegos simbólicos.	x		x		x	


Lic. Ana Isabel Luna Calvo
 PROFESORA DE EDUCACIÓN INICIAL
 C.P.Ps. 0532104863

APLICABLE

Firma

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES:

1.1. **Apellidos y nombres del informante (Experto):** Guerrero Regalado, María del Cielo

1.2. **Grado Académico:** Licenciada

1.3. **Profesión:** Docente

1.4. **Institución donde labora:** I.E. N° 324

1.5. **Cargo que desempeña:** Docente

1.6. **Denominación del instrumento:** Ficha de observación

1.7. **Autor del instrumento:** Flores López, Elsa

1.8. **Carrera:** Educación Inicial

II. VALIDACIÓN:

N°	Ítem	Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		Observaciones
		El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		El ítem contribuye a medir el indicador planteado		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas		
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión 1: Pronunciación								
01	Utiliza correctamente sus órganos articulatorios para producir diferentes sonidos durante los juegos simbólicos.	x		x		x		
02	Durante los juegos simbólicos utiliza un tono de voz adecuado al contexto.	x		x		x		
03	El acento con el que pronuncia es adecuado durante los juegos simbólicos.	x		x		x		
04	Las palabras son claras y entendibles durante los juegos simbólicos.	x		x		x		
05	Utiliza adecuadamente la espiración durante los juegos simbólicos.	x		x		x		
06	Utiliza adecuadamente la inspiración durante los juegos simbólicos.	x		x		x		
Dimensión 2: Fluidez								
07	Es espontáneo cuando se comunica durante los juegos simbólicos.	x		x		x		

08	Durante los juegos simbólicos manifiesta naturalidad cuando se expresa	x		x		x		
09	Cuando realizan los juegos simbólicos utilizan un ritmo de voz sostenido.	x		x		x		
10	En la interpretación de los juegos simbólicos sus actos comunicativos tienen cadencia adecuada.	x		x		x		
11	Utiliza adecuadamente los silencios en los juegos simbólicos.	x		x		x		
12	Utiliza adecuadamente las pausas en los juegos simbólicos.	x		x		x		
Dimensión 3: Coherencia								
13	Utiliza el género de manera correcta durante los juegos simbólicos.	x		x		x		
14	Utiliza el número de manera correcta durante los juegos simbólicos.	x		x		x		
15	Pronuncia ideas con relación temática durante los juegos simbólicos.	x		x		x		
16	Las ideas expresan un sentido completo en los juegos simbólicos.	x		x		x		
17	Menciona ideas completas en sus representaciones durante los juegos simbólicos.	x		x		x		
18	Expresa los tiempos verbales de manera precisa durante los juegos simbólicos.	x		x		x		



 Maria Del Cielo Guerrero Regalado
 LIC EDUCACIÓN INICIAL

Aplicable

Firma

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES:

1.1. Apellidos y nombres del informante (Experto): Sánchez Chávez, Santa

1.2. Grado Académico: Licenciada

1.3. Profesión: Docente

1.4. Institución donde labora: I.E. N° 323 – Caritas Felices

1.5. Cargo que desempeña: Docente

1.6. Denominación del instrumento: Ficha de observación

1.7. Autor del instrumento: Flores López, Elsa

1.8. Carrera: Educación Inicial

II. VALIDACIÓN:

N°	Ítem	Valdez de contenido		Valdez de constructo		Valdez de criterio		Observaciones
		El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		El ítem contribuye a medir el indicador planteado		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas		
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión 1: Pronunciación								
01	Utiliza correctamente sus órganos articulatorios para producir diferentes sonidos durante los juegos simbólicos.	x		x		x		
02	Durante los juegos simbólicos utiliza un tono de voz adecuado al contexto.	x		x		x		
03	El acento con el que pronuncia es adecuado durante los juegos simbólicos.	x		x		x		
04	Las palabras son claras y entendibles durante los juegos simbólicos.	x		x		x		
05	Utiliza adecuadamente la espiración durante los juegos simbólicos.	x		x		x		
06	Utiliza adecuadamente la inspiración durante los juegos simbólicos.	x		x		x		
Dimensión 2: Fluidez								
07	Es espontáneo cuando se comunica durante los juegos simbólicos.	x		x		x		

08	Durante los juegos simbólicos manifiesta naturalidad cuando se expresa	x		x		x		
09	Cuando realizan los juegos simbólicos utilizan un ritmo de voz sostenido.	x		x		x		
10	En la interpretación de los juegos simbólicos sus actos comunicativos tienen cadencia adecuada.	x		x		x		
11	Utiliza adecuadamente los silencios en los juegos simbólicos.	x		x		x		
12	Utiliza adecuadamente las pausas en los juegos simbólicos.	x		x		x		
Dimensión 3: Coherencia								
13	Utiliza el género de manera correcta durante los juegos simbólicos.	x		x		x		
14	Utiliza el número de manera correcta durante los juegos simbólicos.	x		x		x		
15	Pronuncia ideas con ilación temática durante los juegos simbólicos.	x		x		x		
16	Las ideas expresan un sentido completo en los juegos simbólicos.	x		x		x		
17	Menciona ideas completas en sus representaciones durante los juegos simbólicos.	x		x		x		
18	Expresa los tiempos verbales de manera precisa durante los juegos simbólicos.	x		x		x		

Aplicable


Lic. Santa Sánchez Chávez
 DOCENTE DE EDUCACIÓN INICIAL
 C.P.Po. 0147356969

Firma

Anexo 04: Evidencia de la prueba piloto

**CÁLCULO DE LA CONFIABILIDAD DEL INSTRUMENTO MEDIANTE EL METODO DE ALFA DE CRONBACH:
FICHA DE OBSERVACIÓN DE LA EXPRESIÓN ORAL**

Sujetos	Preguntas																		TOTAL
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	
1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	2	1	0	2	2	1	2	2	18
2	1	0	1	1	2	2	1	2	1	2	1	2	1	1	2	1	1	1	23
3	1	1	1	2	1	0	2	1	2	0	2	2	1	2	1	1	0	1	21
4	2	1	2	1	2	2	2	0	2	0	1	2	0	1	1	2	1	1	23
5	2	2	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	2	1	1	1	0	2	23
6	1	1	2	1	1	2	2	1	2	2	1	2	1	0	1	1	2	1	24
7	1	1	0	2	2	2	1	0	2	1	2	2	2	1	2	1	1	1	24
8	1	1	2	0	2	2	2	2	1	2	2	1	1	2	2	0	2	1	26
9	1	1	2	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	2	1	2	2	24
10	2	1	2	1	2	2	2	1	2	2	1	1	2	2	2	0	2	2	29
VARIANZA	0.2	0.2	0.4	0.4	0.3	0.6	0.2	0.5	0.2	0.7	0.2	0.3	0.5	0.4	0.2	0.3	0.6	0.2	7.5
TOTAL	6.5																		

CÁLCULO DEL COEFICIENTE DE CONFIABILIDAD:

$$\alpha = \frac{K}{K-1} \left(1 - \frac{\sum S^2 \text{Items}}{\sum S^2 T} \right)$$

DATOS:

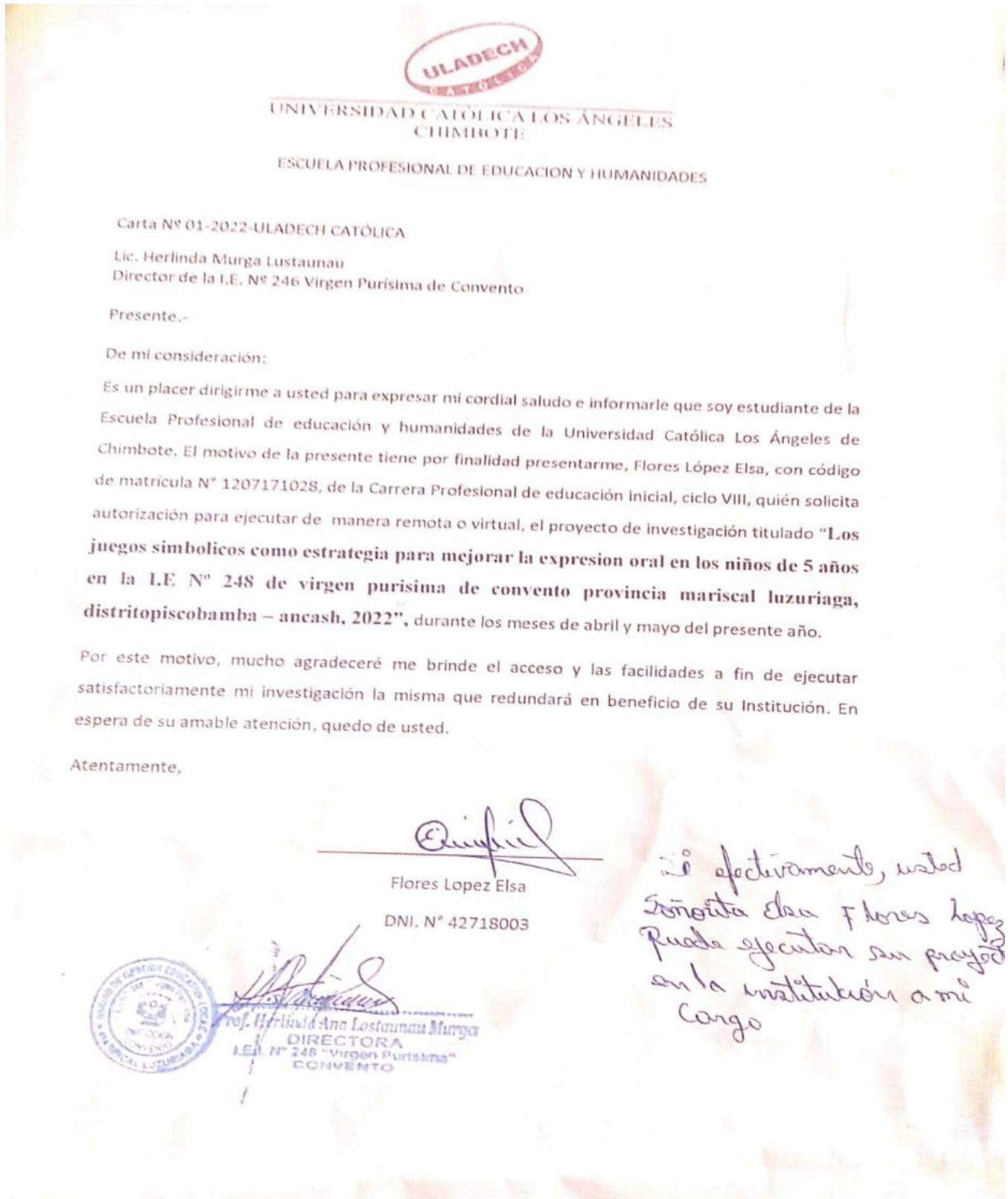
K	Número de ítems
$\sum S^2 \text{Items}$	Valor observado
$\sum S^2 T$	Valor observado total

$\alpha = \frac{18}{17} \left[1 - \frac{6.5}{7.5} \right]$

$\alpha = 1.0588235 \left[1 - 0.873826 \right]$

$\alpha = 0.925$

Anexo 05: Evidencias de trámite de recolección de datos



Anexo 06: Formatos de consentimiento informado
PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN UN
ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN
(PADRES)
(Ciencias Sociales)

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.
.....
.....

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. Se aplicará una pre prueba al inicio del estudio
2. Se desarrollarán 15 sesiones
3. Se aplicará una post prueba al final del estudio

Riesgos: (Si aplica)

Describir brevemente los riesgos de la investigación.

Dado que para desarrollar la investigación se aplicarán sesiones o talleres dentro del aula, no se producirá daño alguno a su menor hijo.

Beneficios:

Costos y/ o compensación:

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
N° DNI
Participante

Fecha y Hora

Nombres y Apellidos
Investigador

Fecha y Hora

SESIONES DE APRENDIZAJE

SESIÓN DE APRENDIZAJE 01

1

2. PRÁCTICANTE:

3. AULA: , 5 AÑOS


4. PROPÓSITO DE LA SESIÓN:

En esta actividad los niños y niñas desarrollan la expresión oral durante los juegos simbólicos. Manifestando naturalidad cuando se expresa

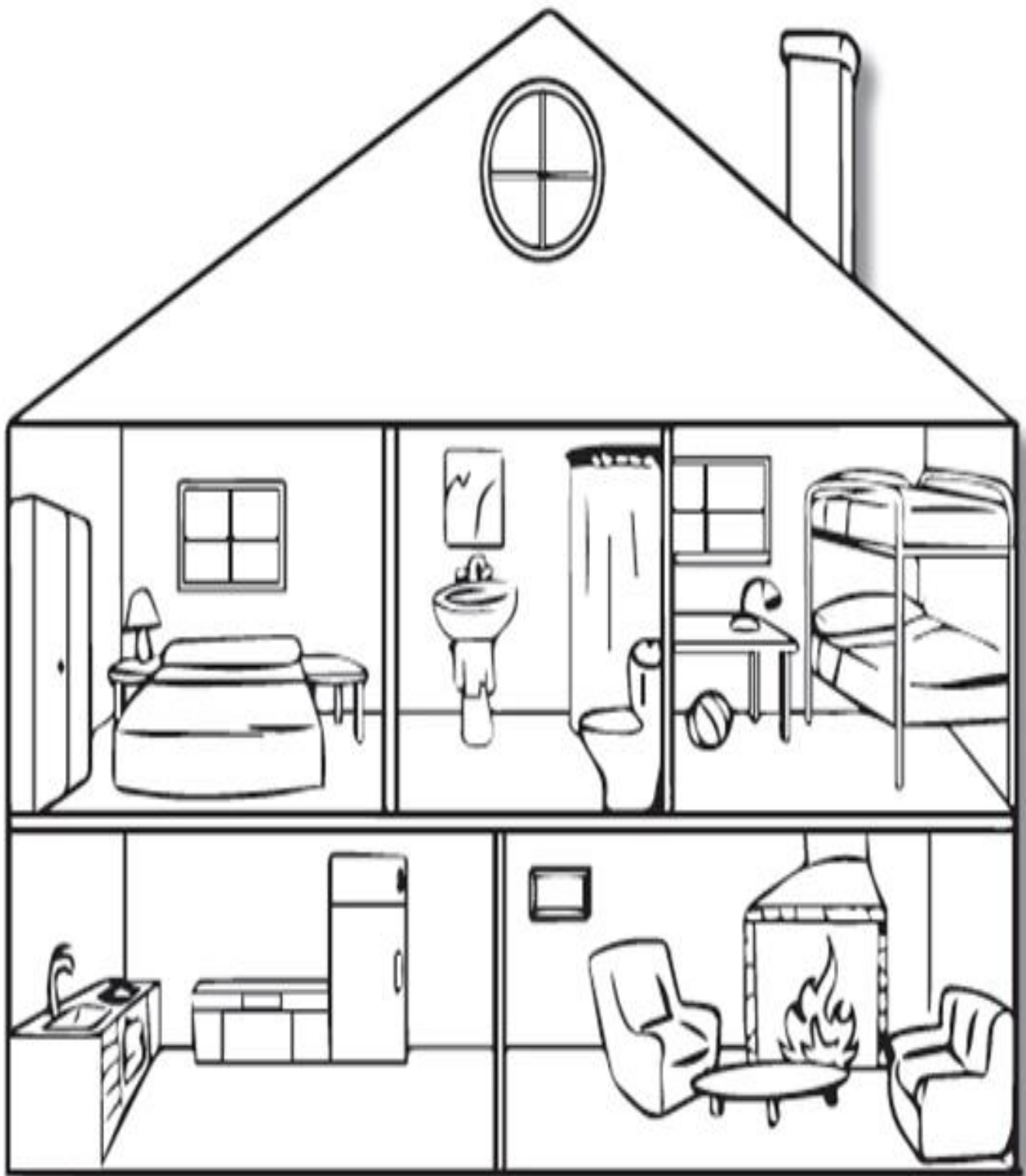


ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIO DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
COMUNICACIÓN	SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA	<ul style="list-style-type: none"> Obtiene información del texto oral. Infiere e interpreta información del texto oral. Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. Utiliza recursos no verbales y para verbales de forma estratégica. Interactúa estratégicamente y con distintos interlocutores. Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral. 	<ul style="list-style-type: none"> -Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente y, estratégicamente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz, según su interlocutor y propósito: informar, pedir, convencer, agradecer. Desarrolla sus ideas en torno a un tema, aunque en ocasiones puede salirse de este. Participa en conversaciones, diálogos o escucha cuentos, leyendas, rimas, adivinanzas y otros relatos de la tradición oral. Espera su turno para hablar, escucha mientras su interlocutor habla, pregunta y responde sobre lo que le interesa saber o lo que no ha comprendido con la intención de obtener información. Recupera información explícita de un texto oral. Menciona algunos hechos y lugares, el nombre de personas y personajes. Sigue indicaciones orales o vuelve a contar con sus propias palabras los sucesos que más le gustaron. Opina dando razones sobre algún aspecto del texto leído (por sí mismo o a través de un adulto), a partir de sus intereses y experiencia. 	Durante los juegos simbólicos manifiesta naturalidad cuando se expresa	LISTA DE COTEJO

PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

SECUENCIA DIDÁCTICA		
INICIO	<p>Ejecución de la sesión</p> <p>Motivación:</p> <p>La docente canta con los niños yo tengo una casita. https://youtu.be/wq1WOUB-Sg0</p>  <p>Saberes previos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se realiza las siguientes preguntas: - ¿Cómo era la casita? - ¿te gusto la canción? <p>Conflicto cognitivo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿les gustaría jugar a armar una casita? - ¿Qué materiales utilizaremos? Nómbralos. 	<p>Imágenes de casitas grande mediana pequeña Canción.</p>
DESARROLLO	<p style="text-align: center;">GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO</p> <p>Antes del discurso:</p> <p>La docente Sugiere a los niños que construyan una gran casa para los juguetes. Los materiales de construcción pueden ser objetos como cubos, bloques de construcción grandes, sillas pequeñas, telas, etc. que permitan delimitar el área de la casa.</p> <p>Durante el discurso:</p> <p>Un grupo de niños se encargará de traer los materiales en "camiones" desde distintos lugares al almacén del sitio de construcción, mientras los constructores irán colocando los materiales disponibles para construir la casa. Los constructores también podrán solicitar materiales específicos a los encargados de transportarlos. Un niño puede hacer de grúa para alcanzar los materiales del almacén a los constructores. Al final todos los niños jugarán libremente en la casa terminada.</p> <p>Después del discurso</p>	<p>Telas, sillas etc.</p>

	<ul style="list-style-type: none"> - La maestra complementa la actividad preguntando a los niños y niñas. - ¿Cómo era la casita que construyeron? - ¿les gusto el juego? ¿por qué? 	
CIERRE	<p>Evaluación Realizamos la Metacognición</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los niños responden a las siguientes preguntas: - ¿Qué aprendimos hoy? - ¿Qué fue lo que más te gusto de la actividad? - ¿Cómo te sentiste al participar de la actividad? - Verbalizan las actividades que realizamos y comentan cómo se sintieron durante ellas. <p>REFLEXION Para el cierre de la actividad, dialogamos sobre lo que más nos gustó de lo que hicimos en el día. ¿cómo se sintieron de que otra manera lo hubiesen hecho?</p> <p>TRANSFERENCIA Lo que han aprendido como realizarlo en su casa, con que materiales</p> <ul style="list-style-type: none"> - Realizan la hoja de aplicación. 	Hojas, colores
Rutinas	<p>Actividades de aseo. Realizan la práctica del lavado de manos. Recordándoles que deben seguir los protocolos para el cuidado del COVID 19</p> <p>Actividades de salida</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se preparan para la salida - Se despide a los niños con una sonrisa. 	Jabón Toalla Servicios higiénicos



SESIÓN DE APRENDIZAJE 02



1.TITULO: jugamos. "Doctor de juguetes"

2.PRACTICANTE:

3.AULA: , 5 AÑOS

4.PROPÓSITO DE LA SESIÓN:


En esta actividad los niños y niñas desarrollan la expresión oral utilizando un tono de voz adecuado en el juego simbólico.



ÁREA	COMPE TENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIO DE EVALUACIÓ N	INSTRUME NTO DE EVALUACIÓ N
COMUNICACION	SE COMUNICARALMENTE EN SU LENGUA MATERNA	<ul style="list-style-type: none"> - Obtiene información del texto oral. - Infiere e interpreta información del texto oral. <ul style="list-style-type: none"> • Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. • Utiliza recursos no verbales y para verbales de forma estratégica. • Interactúa estratégicamente y con distintos interlocutores. • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral. 	<ul style="list-style-type: none"> • -Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente y, estratégicamente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz, según su interlocutor y propósito: informar, pedir, convencer, agradecer. Desarrolla sus ideas en torno a un tema, aunque en ocasiones puede salirse de este. • Participa en conversaciones, diálogos o escucha cuentos, leyendas, rimas, adivinanzas y otros relatos de la tradición oral. Espera su turno para hablar, escucha mientras su interlocutor habla, pregunta y responde sobre lo que le interesa saber o lo que no ha comprendido con la intención de obtener información. • Recupera información explícita de un texto oral. Menciona algunos hechos y lugares, el nombre de personas y personajes. Sigue indicaciones orales o vuelve a contar con sus propias palabras los sucesos que más le gustaron. • Opina dando razones sobre algún aspecto del texto leído (por sí mismo o a través de un adulto), a partir de sus intereses y experiencia. 	Durante los juegos simbólicos utiliza un tono de voz adecuado al contexto.	LSTA DE COTEJO

PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

SECUENCIA DIDÁCTICA

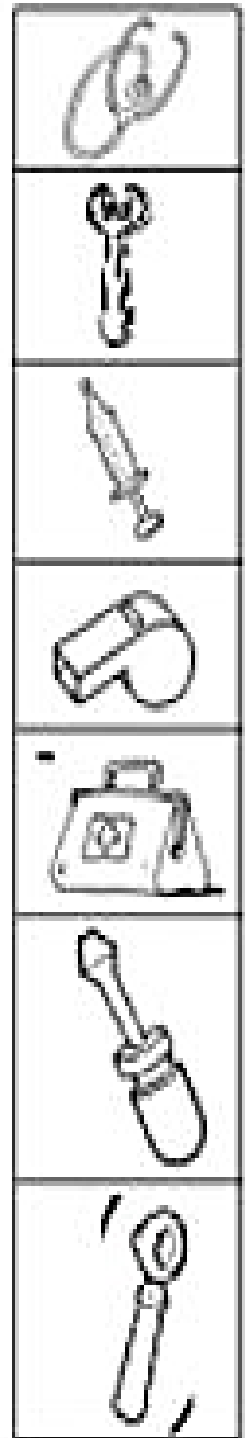
<p>INICIO</p>	<p>Ejecución de la sesión</p> <p>Motivación:</p> <p>La docente muestra una imagen sobre los instrumentos de doctor.</p>  <p>Saberes previos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se realiza las siguientes preguntas: - ¿Qué observan en la imagen? - ¿para qué servirá? <p>Conflicto cognitivo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿les gustaría jugar a ser doctores? - ¿Qué materiales utilizaremos para el juego? Nómbralos. 	<p>Imágenes</p> <p>Juguetes de doctor.</p>
<p>DESARROLLO</p>	<p>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO</p> <p>Antes del discurso:</p> <p>los y los niños elegirán a los que tendrán el rol de doctor/a y enfermero/a, los demás tomarán una muñeca o animal de peluche e irán a la clínica para que los atiendan. Cada paciente deberá tener una dolencia distinta (al osito le duele la barriga, la muñeca se golpeó la rodilla, etc.).</p> <p>Durante el discurso:</p> <p>El médico examinará al paciente designándole un tratamiento y el enfermero seguirá las instrucciones dadas por el médico. Si algún paciente requiere tratamiento especial será ingresado al hospital.</p> <p>Dependiendo de la edad de los niños se puede incluir diferentes especialidades como oculista, dentista, etc. Durante la atención el "médico" preguntará la razón por la que el juguete fue al consultorio y con la ayuda de un adulto podrán evaluar si el accidente o la</p>	<p>Muñecas</p> <p>Juguetes de doctor.</p>

	<p>enfermedad podría haber sido evitada, permitiendo así introducir pautas sobre el cuidado de la salud. Los niños también podrán observar como el médico atiende a los pacientes, los ausculta, les mide la temperatura, etc.</p> <p>Después del discurso</p> <p>Finalmente, los pacientes agradecerán al doctor luego de ser atendidos.</p> <p>La maestra complementa la actividad preguntando a los niños y niñas.</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué jugaron? - ¿les gusto el juego? ¿por qué? 	
CIERRE	<p>Evaluación</p> <p>Realizamos la Metacognición</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los niños responden a las siguientes preguntas: - ¿Qué aprendimos hoy? - ¿Qué fue lo que más te gusto de la actividad? - ¿Cómo te sentiste al participar de la actividad? - Verbalizan las actividades que realizamos y comentan cómo se sintieron durante ellas. <p>REFLEXION</p> <p>Para el cierre de la actividad, dialogamos sobre lo que más nos gustó de lo que hicimos en el día. ¿cómo se sintieron de que otra manera lo hubiesen hecho?</p> <p>TRANSFERENCIA</p> <p>Lo que han aprendido como realizarlo en su casa, con que materiales</p> <ul style="list-style-type: none"> - Realizan la hoja de aplicación. 	Hojas, colores
Rutinas	<p>Actividades de aseo.</p> <p>Realizan la práctica del lavado de manos. Recordándoles que deben seguir los protocolos para el cuidado del COVID 19</p> <p>Actividades de salida</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se preparan para la salida - Se despide a los niños con una sonrisa. 	Jabón Toalla Servicios higiénicos

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

Apellidos y Nombres	COMUNICACIÓN			
	Durante los juegos simbólicos utiliza un tono de voz adecuado al contexto.			
	Siempre	A veces	No lo hace	No observado

Delinea y pinta al medico. Luego une con una linea las herramientas que utiliza.



SESIÓN DE APRENDIZAJE 03

1

2. PRACTICANTE:

3. AULA: , 5 AÑOS


4. PROPÓSITO DE LA SESIÓN:

En esta actividad los niños y niñas desarrollan la expresión oral Utilizando el número de manera correcta durante los juegos simbólicos.



ÁREA	COMPE TENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIO DE EVALUACI ÓN	INSTRUME NTO DE EVALUACI ÓN
COMUNICACION	COMUNICACIÓN ORAL EN SU LENGUA MATERNA	<ul style="list-style-type: none"> - Obtiene información del texto oral. - Infiere e interpreta información del texto oral. - Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. - Utiliza recursos no verbales y para verbales de forma estratégica. - Interactúa estratégicamente y con distintos interlocutores. - Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral. 	<ul style="list-style-type: none"> - Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente y, estratégicamente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz, según su interlocutor y propósito: informar, pedir, convencer, agradecer. Desarrolla sus ideas en torno a un tema, aunque en ocasiones puede salirse de este. - Participa en conversaciones, diálogos o escucha cuentos, leyendas, rimas, adivinanzas y otros relatos de la tradición oral. Espera su turno para hablar, escucha mientras su interlocutor habla, pregunta y responde sobre lo que le interesa saber o lo que no ha comprendido con la intención de obtener información. - Recupera información explícita de un texto oral. Menciona algunos hechos y lugares, el nombre de personas y personajes. Sigue indicaciones orales o vuelve a contar con sus propias palabras los sucesos que más le gustaron. - Opina dando razones sobre algún aspecto del texto leído (por sí mismo o a través de un adulto), a partir de sus intereses y experiencia. 	Utiliza el número de manera correcta durante los juegos simbólicos.	LISTA DE COTEJO

PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

SECUENCIA DIDÁCTICA		
INICIO	<p>Ejecución de la sesión</p> <p>Motivación:</p> <p>La docente muestra un video de la canción el mercado. https://youtu.be/odvpkCfrJ0k</p>  <p>Saberes previos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se realiza las siguientes preguntas: - ¿conocen el mercado alguna vez fueron? - ¿Qué venden en él? <p>Conflicto cognitivo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿les gustaría jugar al mercado? - ¿Qué materiales utilizaremos para el juego? Nómbralos. 	<p>Imágenes</p> <p>Juguetes.</p> <p>Canción.</p>
DESARROLLO	<p style="text-align: center;">GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO</p> <p>Antes del discurso;</p> <p>mencionar a los niños que abriremos un gran supermercado por lo que primero habrá que clasificar los productos por departamentos como vegetales, lácteos, panadería, pescados, etc. (en función de los juguetes u objetos que se tengan disponibles) colocándolos en diferentes áreas.</p> <p>Durante el discurso:</p> <p>Luego los niños elegirán entre los roles de vendedores, cajeros, compradores, personal de ventas por departamento, etc.</p> <p>Los "compradores" podrán venir en grupos de amigos a hacer sus compras, eligiendo los productos, consultando con los vendedores y pagando en la caja.</p> <p>Después del discurso</p>	<p>Cajas latas, envolturas de golosinas.</p>

	<p>Finalmente, los compradores agradecen a los vendedores de ser atendidos.</p> <p>La maestra complementa la actividad preguntando a los niños y niñas.</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué jugaron? - ¿les gusto el juego? ¿por qué? 	
CIERRE	<p>Evaluación</p> <p>Realizamos la Metacognición</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los niños responden a las siguientes preguntas: - ¿Qué aprendimos hoy? - ¿Qué fue lo que más te gusto de la actividad? - ¿Cómo te sentiste al participar de la actividad? - Verbalizan las actividades que realizamos y comentan cómo se sintieron durante ellas. <p>REFLEXION</p> <p>Para el cierre de la actividad, dialogamos sobre lo que más nos gustó de lo que hicimos en el día. ¿cómo se sintieron de que otra manera lo hubiesen hecho?</p> <p>TRANSFERENCIA</p> <p>Lo que han aprendido como realizarlo en su casa, con que materiales</p> <ul style="list-style-type: none"> - Realizan la hoja de aplicación. 	Hojas, colores.
Rutinas	<p>Actividades de aseo.</p> <p>Realizan la práctica del lavado de manos. Recordándoles que deben seguir los protocolos para el cuidado del COVID 19</p> <p>Actividades de salida</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se preparan para la salida - Se despide a los niños con una sonrisa. 	Jabón Toalla Servicios higiénicos

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

Apellidos y Nombres	COMUNICACIÓN			
	Utiliza el número de manera correcta durante los juegos simbólicos.			
	Siempre	A veces	No lo hace	No observado

EL MERCADO



Cuenta los productos que están en el carrito y luego Pinta la escena.

SESIÓN DE APRENDIZAJE 04

1

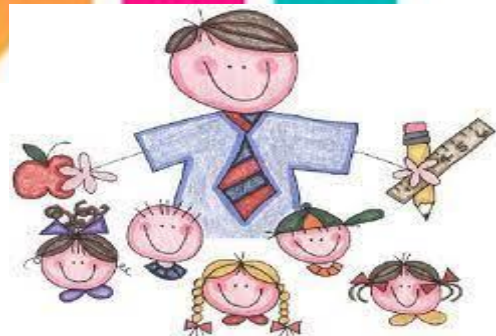
de infantes”

2.PRACTICANTE:

3.AULA: , 5 AÑOS


4.PROPÓSITO DE LA SESIÓN:

En esta actividad los niños y niñas desarrollan la expresión oral Utilizando el género de manera correcta durante los juegos simbólicos.



ÁREA	COMPE TENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIO DE EVALUACIÓ N	INSTRUM ENTO DE EVALUACIÓ N
COMUNICACION	SE COMUNICAR EN SU LENGUA MATERNA	<ul style="list-style-type: none"> - Obtiene información del texto oral. - Infiere e interpreta información del texto oral. - Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. - Utiliza recursos no verbales y para verbales de forma estratégica. - Interactúa estratégicamente y con distintos interlocutores. - Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral. 	<ul style="list-style-type: none"> - Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente y, estratégicamente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz, según su interlocutor y propósito: informar, pedir, convencer, agradecer. Desarrolla sus ideas en torno a un tema, aunque en ocasiones puede salirse de este. - Participa en conversaciones, diálogos o escucha cuentos, leyendas, rimas, adivinanzas y otros relatos de la tradición oral. Espera su turno para hablar, escucha mientras su interlocutor habla, pregunta y responde sobre lo que le interesa saber o lo que no ha comprendido con la intención de obtener información. - Recupera información explícita de un texto oral. Menciona algunos hechos y lugares, el nombre de personas y personajes. Sigue indicaciones orales o vuelve a contar con sus propias palabras los sucesos que más le gustaron. - Opina dando razones sobre algún aspecto del texto leído (por sí mismo o a través de un adulto), a partir de sus intereses y experiencia. 	Utiliza el género de manera correcta durante los juegos simbólicos.	LSTA DE COTEJO

PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

SECUENCIA DIDÁCTICA		
INICIO	<p>Ejecución de la sesión</p> <p>Motivación:</p> <p>La docente muestra un video del cuento porque quiero ser maestra.</p> <p>https://youtu.be/407wnG36afQ</p>  <p>Saberes previos:</p> <ul style="list-style-type: none">- Se realiza las siguientes preguntas:- ¿Qué hacen los maestros?- ¿te gustaría ser maestro? <p>Conflicto cognitivo:</p> <ul style="list-style-type: none">- ¿les gustaría jugar a ser maestros?- ¿Qué materiales utilizaremos para el juego? Nómbralos.	Imágenes Juguetes. Cuento
DESARROLLO	<p>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO</p> <p>Antes del discurso:</p> <p>mencionar a los niños que abriremos un jardín de infantes y los niños y niñas jugaran a ser maestros y otros a ser estudiantes.</p> <p>Durante el discurso:</p> <p>Se coordina con los niños para jugar al jardín de infantes, ellos elegirán entre distintos roles como maestros, profesor de música, enfermero, cocinero, etc. Ya que los niños tendrán diferentes cargos, los alumnos serán diversos juguetes, un adulto podrá jugar como el director de la escuela para asesorar a los niños si se presenta alguna duda.</p> <p>Después del discurso</p>	Sillas, mesas etc.

	<p>Finalmente, los niños guardan los materiales que utilizaron.</p> <p>La maestra complementa la actividad preguntando a los niños y niñas.</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué jugaron? - ¿les gusto el juego? ¿por qué? 	
CIERRE	<p>Evaluación</p> <p>Realizamos la Metacognición</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los niños responden a las siguientes preguntas: - ¿Qué aprendimos hoy? - ¿Qué fue lo que más te gusto de la actividad? - ¿Cómo te sentiste al participar de la actividad? - Verbalizan las actividades que realizamos y comentan cómo se sintieron durante ellas. <p>REFLEXION</p> <p>Para el cierre de la actividad, dialogamos sobre lo que más nos gustó de lo que hicimos en el día. ¿cómo se sintieron de que otra manera lo hubiesen hecho?</p> <p>TRANSFERENCIA</p> <p>Lo que han aprendido como realizarlo en su casa, con que materiales</p> <ul style="list-style-type: none"> - Realizan la hoja de aplicación. 	Hojas, colores.
Rutinas	<p>Actividades de aseo.</p> <p>Realizan la práctica del lavado de manos. Recordándoles que deben seguir los protocolos para el cuidado del COVID 19</p> <p>Actividades de salida</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se preparan para la salida - Se despide a los niños con una sonrisa. 	Jabón Toalla Servicios higiénicos

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

Apellidos y Nombres	COMUNICACIÓN			
	Utiliza el género de manera correcta durante los juegos simbólicos.			
	Siempre	A veces	No lo hace	No observado



PINTA Y DECORA LA IMAGEN.

SESIÓN DE APRENDIZAJE 05

1

2. PRACTICANTE:

3. AULA: , 5 AÑOS


4. PROPÓSITO DE LA SESIÓN:

En esta actividad los niños y niñas desarrollan la expresión oral Utilizando correctamente sus órganos articulatorios para producir diferentes sonidos durante los juegos simbólicos.



ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIO DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
COMUNICACIÓN	SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA	<ul style="list-style-type: none"> - Obtiene información del texto oral. - Infiere e interpreta información del texto oral. - Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. - Utiliza recursos no verbales y para verbales de forma estratégica. - Interactúa estratégicamente y con distintos interlocutores. - Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral. 	<ul style="list-style-type: none"> - Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente y, estratégicamente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz, según su interlocutor y propósito: informar, pedir, convencer, agradecer. Desarrolla sus ideas en torno a un tema, aunque en ocasiones puede salirse de este. - Participa en conversaciones, diálogos o escucha cuentos, leyendas, rimas, adivinanzas y otros relatos de la tradición oral. Espera su turno para hablar, escucha mientras su interlocutor habla, pregunta y responde sobre lo que le interesa saber o lo que no ha comprendido con la intención de obtener información. - Recupera información explícita de un texto oral. Menciona algunos hechos y lugares, el nombre de personas y personajes. Sigue indicaciones orales o vuelve a contar con sus propias palabras los sucesos que más le gustaron. - Opina dando razones sobre algún aspecto del texto leído (por sí mismo o a través de un adulto), a partir de sus intereses y experiencia. 	Utiliza correctamente sus órganos articulatorios para producir diferentes sonidos durante los juegos simbólicos.	LISTA DE COTEJO

PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

SECUENCIA DIDÁCTICA		
INICIO	<p>Ejecución de la sesión</p> <p>Motivación:</p> <p>La docente muestra en video el cuento un zoológico en casa.</p> <p>https://youtu.be/ Xokr4ha0ig</p>  <p>Saberes previos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se realiza las siguientes preguntas: - ¿Qué quería el niño? - ¿te gustaría tener un zoológico en tu casa? - ¿Qué animales te gustaría tener? <p>Conflicto cognitivo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿les gustaría jugar al zoológico? - ¿Qué materiales utilizaremos para el juego? Nómbralos. 	<p>Imágenes</p> <p>Juguetes.</p> <p>Cuento</p>
DESARROLLO	<p style="text-align: center;">GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO</p> <p>Antes del discurso:</p> <p>Se acuerda con los niños y niñas sobre los materiales que se utilizaran para el juego.</p> <p>Durante el discurso:</p> <p>Con bloques de construcción cercar áreas donde estarán los animales del zoológico (que pueden ser imágenes o animales de juguete), los niños podrán comprar su boleto de entrada en la taquilla y luego verán a los animales</p> <p>Después del discurso</p> <p>Finalmente, se conversa con los niños sobre sus hábitos, cuidados y alimentación, así como también el trato que debemos dar a los animales en general.</p>	<p>Sillas, mesas etc.</p> <p>Animalitos de juguetes.</p>

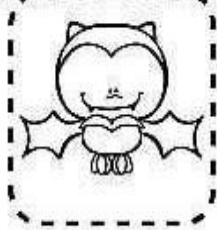
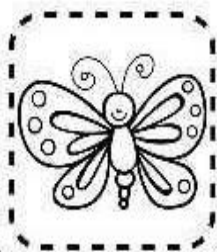
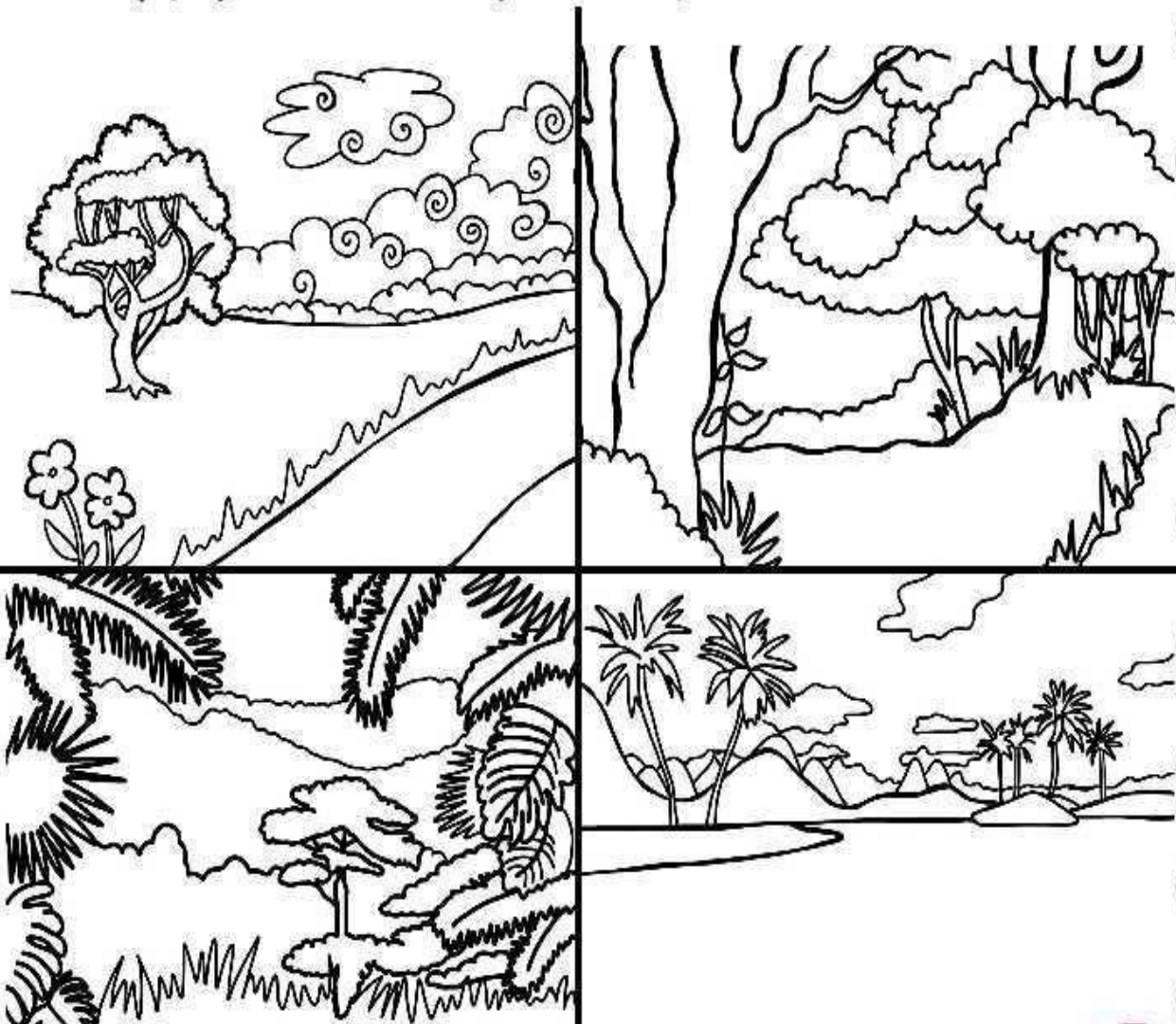
	<p>La maestra complementa la actividad preguntando a los niños y niñas.</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué jugaron? - ¿les gusto el juego? ¿por qué? 	
CIERRE	<p>Evaluación Realizamos la Metacognición</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los niños responden a las siguientes preguntas: - ¿Qué aprendimos hoy? - ¿Qué fue lo que más te gusto de la actividad? - ¿Cómo te sentiste al participar de la actividad? - Verbalizan las actividades que realizamos y comentan cómo se sintieron durante ellas. <p>REFLEXION Para el cierre de la actividad, dialogamos sobre lo que más nos gustó de lo que hicimos en el día. ¿cómo se sintieron de que otra manera lo hubiesen hecho?</p> <p>TRANSFERENCIA Lo que han aprendido como realizarlo en su casa, con que materiales</p> <ul style="list-style-type: none"> - Realizan la hoja de aplicación. 	Hojas, colores.
Rutinas	<p>Actividades de aseo. Realizan la práctica del lavado de manos. Recordándoles que deben seguir los protocolos para el cuidado del COVID 19</p> <p>Actividades de salida</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se preparan para la salida - Se despide a los niños con una sonrisa. 	Jabón Toalla Servicios higiénicos

Nombre: _____

Fecha: _____

Animales del Zoologico

Recorta y pega en el habitat que corresponda



SESIÓN DE APRENDIZAJE 06

1

2. PRACTICANTE:

3. AULA: , 5 AÑOS


4. PROPÓSITO DE LA SESIÓN:

En esta actividad los niños y niñas desarrollan la expresión oral cuando las palabras son claras y entendibles durante los juegos simbólicos.



ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIO DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
COMUNICACIÓN	SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA	<ul style="list-style-type: none"> - Obtiene información del texto oral. - Infiere e interpreta información del texto oral. - Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. - Utiliza recursos no verbales y para verbales de forma estratégica. - Interactúa estratégicamente y con distintos interlocutores. - Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral. 	<ul style="list-style-type: none"> - Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente y, estratégicamente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz, según su interlocutor y propósito: informar, pedir, convencer, agradecer. Desarrolla sus ideas en torno a un tema, aunque en ocasiones puede salirse de este. - Participa en conversaciones, diálogos o escucha cuentos, leyendas, rimas, adivinanzas y otros relatos de la tradición oral. Espera su turno para hablar, escucha mientras su interlocutor habla, pregunta y responde sobre lo que le interesa saber o lo que no ha comprendido con la intención de obtener información. - Recupera información explícita de un texto oral. Menciona algunos hechos y lugares, el nombre de personas y personajes. Sigue indicaciones orales o vuelve a contar con sus propias palabras los sucesos que más le gustaron. - Opina dando razones sobre algún aspecto del texto leído (por sí mismo o a través de un adulto), a partir de sus intereses y experiencia. 	Las palabras son claras y entendibles durante los juegos simbólicos.	LISTA DE COTEJO

PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

SECUENCIA DIDÁCTICA		
INICIO	<p>Ejecución de la sesión</p> <p>Motivación: La docente muestra una imagen.</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>Saberes previos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se realiza las siguientes preguntas: - ¿Qué observas en la imagen? - ¿alguna vez has ido a la peluquería? - ¿Qué observaste en ella? <p>Conflicto cognitivo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿les gustaría jugar a la peluquería? - ¿Qué materiales utilizaremos para el juego? Nómbralos. 	Imágenes
DESARROLLO	<p style="text-align: center;">GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO</p> <p>Antes del discurso: Se acuerda con los niños y niñas sobre los materiales que se utilizaran para el juego.</p> <p>Durante el discurso: Un grupo de niños tendrán muñecos o peluches asignados que serán los clientes, cada cliente entrará y solicitará un servicio determinado al recepcionista. Se podrá tener sección para damas y para caballeros y diferentes roles según especialidades como encargados de corte de cabello, de afeitado, de teñido, manicura, peinados, etc.</p> <p>Después del discurso</p>	Sillas, peines, toallas. .

	<p>al finalizar el servicio procederán a hacer el pago respectivo con el cajero.</p> <p>La maestra complementa la actividad preguntando a los niños y niñas.</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué jugaron? - ¿les gusto el juego? ¿por qué? 	
CIERRE	<p>Evaluación</p> <p>Realizamos la Metacognición</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los niños responden a las siguientes preguntas: - ¿Qué aprendimos hoy? - ¿Qué fue lo que más te gusto de la actividad? - ¿Cómo te sentiste al participar de la actividad? - Verbalizan las actividades que realizamos y comentan cómo se sintieron durante ellas. <p>REFLEXION</p> <p>Para el cierre de la actividad, dialogamos sobre lo que más nos gustó de lo que hicimos en el día. ¿cómo se sintieron de que otra manera lo hubiesen hecho?</p> <p>TRANSFERENCIA</p> <p>Lo que han aprendido como realizarlo en su casa, con que materiales</p> <ul style="list-style-type: none"> - Realizan la hoja de aplicación. 	Hojas, colores.
Rutinas	<p>Actividades de aseo.</p> <p>Realizan la práctica del lavado de manos. Recordándoles que deben seguir los protocolos para el cuidado del COVID 19</p> <p>Actividades de salida</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se preparan para la salida - Se despide a los niños con una sonrisa. 	Jabón Toalla Servicios higiénicos

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

Apellidos y Nombres	COMUNICACIÓN			
	Las palabras son claras y entendibles durante los juegos simbólicos.			
	Siempre	A veces	No lo hace	No observado



Pinta y decora la imagen.

SESIÓN DE APRENDIZAJE 07

1

2. PRACTICANTE:

3. AULA: , 5 AÑOS

4. PROPÓSITO DE LA SESIÓN:

En esta actividad los niños y niñas desarrollan la expresión oral espontáneamente cuando se comunica durante los juegos simbólicos.



ÁREA	COMPE TENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIO DE EVALUACIÓ N	INSTRUM ENTO DE EVALUACIÓ N
COMUNICACION	SE COMUNICAR ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA	<ul style="list-style-type: none"> - Obtiene información del texto oral. - Infiere e interpreta información del texto oral. - Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. - Utiliza recursos no verbales y para verbales de forma estratégica. - Interactúa estratégicamente y con distintos interlocutores. - Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral. 	<ul style="list-style-type: none"> - Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente y, estratégicamente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz, según su interlocutor y propósito: informar, pedir, convencer, agradecer. Desarrolla sus ideas en torno a un tema, aunque en ocasiones puede salirse de este. - Participa en conversaciones, diálogos o escucha cuentos, leyendas, rimas, adivinanzas y otros relatos de la tradición oral. Espera su turno para hablar, escucha mientras su interlocutor habla, pregunta y responde sobre lo que le interesa saber o lo que no ha comprendido con la intención de obtener información. - Recupera información explícita de un texto oral. Menciona algunos hechos y lugares, el nombre de personas y personajes. Sigue indicaciones orales o vuelve a contar con sus propias palabras los sucesos que más le gustaron. - Opina dando razones sobre algún aspecto del texto leído (por sí mismo o a través de un adulto), a partir de sus intereses y experiencia. 	Es espontáneo cuando se comunica durante los juegos simbólicos.	LISTA DE COTEJO

PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

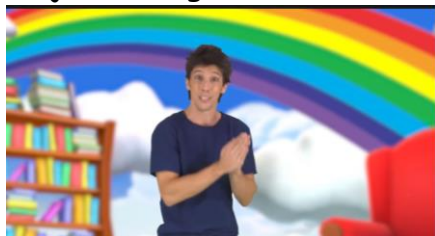
SECUENCIA DIDÁCTICA

INICIO

Ejecución de la sesión

Motivación:

La docente muestra una canción de los libros son mis mejores amigos video:



Saberes previos:

- Se realiza las siguientes preguntas:
- ¿de qué trata la canción?
- ¿alguna vez has ido a la biblioteca?
- ¿Qué observaste en ella?

Conflicto cognitivo:

- ¿les gustaría jugar a la biblioteca?
- ¿Qué materiales utilizaremos para el juego? Nómbralos.

Imágenes

Canción

DESARROLLO

GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO

Antes del discurso:

Se acuerda con los niños y niñas sobre los materiales que se utilizaran para el juego.

Se ofrece a los niños la opción de jugar a la biblioteca. Los niños elegirán quienes serán los bibliotecarios los cuales tendrán a disposición los libros que se hayan recolectado (libros infantiles con ilustraciones).

Durante el discurso:

Los demás niños se dividirán en grupos que serán atendidos por un bibliotecario determinado, cada niño solicitará un libro por su nombre o describiendo su contenido, si alguno tiene dudas o no encuentra el libro deseado, el bibliotecario podrá sugerirle algún libro de entre los que tenga disponibles, luego pasarán a "la sala de lectura" donde podrán revisar el libro recibido pudiendo regresar con el bibliotecario para intercambiarlo por otro. En la sala de lectura se

Libros, sillas.

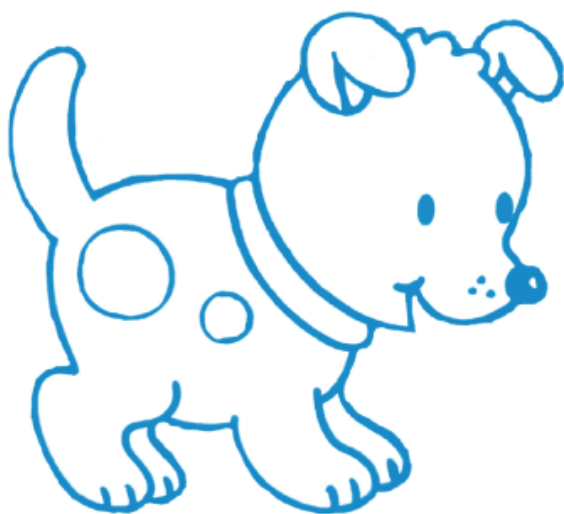
	<p>podrá poner un estante con tarjetas postales o de imágenes que los niños podrán tomar directamente para revisarlos y compartir sus impresiones.</p> <p>Después del discurso</p> <p>Al final del juego los niños podrán hablar sobre que libros les gustaron más.</p> <p>La maestra complementa la actividad preguntando a los niños y niñas.</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué jugaron? - ¿les gusto el juego? ¿por qué? 	
CIERRE	<p>Evaluación</p> <p>Realizamos la Metacognición</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los niños responden a las siguientes preguntas: - ¿Qué aprendimos hoy? - ¿Qué fue lo que más te gusto de la actividad? - ¿Cómo te sentiste al participar de la actividad? - Verbalizan las actividades que realizamos y comentan cómo se sintieron durante ellas. <p>REFLEXION</p> <p>Para el cierre de la actividad, dialogamos sobre lo que más nos gustó de lo que hicimos en el día. ¿cómo se sintieron de que otra manera lo hubiesen hecho?</p> <p>TRANSFERENCIA</p> <p>Lo que han aprendido como realizarlo en su casa, con que materiales</p> <ul style="list-style-type: none"> - Realizan la hoja de aplicación. 	Hojas, colores.
Rutinas	<p>Actividades de aseo.</p> <p>Realizan la práctica del lavado de manos. Recordándoles que deben seguir los protocolos para el cuidado del COVID 19</p> <p>Actividades de salida</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se preparan para la salida - Se despide a los niños con una sonrisa. 	Jabón Toalla Servicios higiénicos

Nombre:

Fecha:



Actividad 05: Une con una línea cada cachorro con la casa que le corresponda, según el tamaño. Luego, píntalos.



SESIÓN DE APRENDIZAJE 08

1

2. PRACTICANTE:

3. AULA: , 5 AÑOS


4. PROPÓSITO DE LA SESIÓN:

En esta actividad los niños y niñas desarrollan la expresión oral Pronunciando ideas con ilación temática durante los juegos simbólicos.

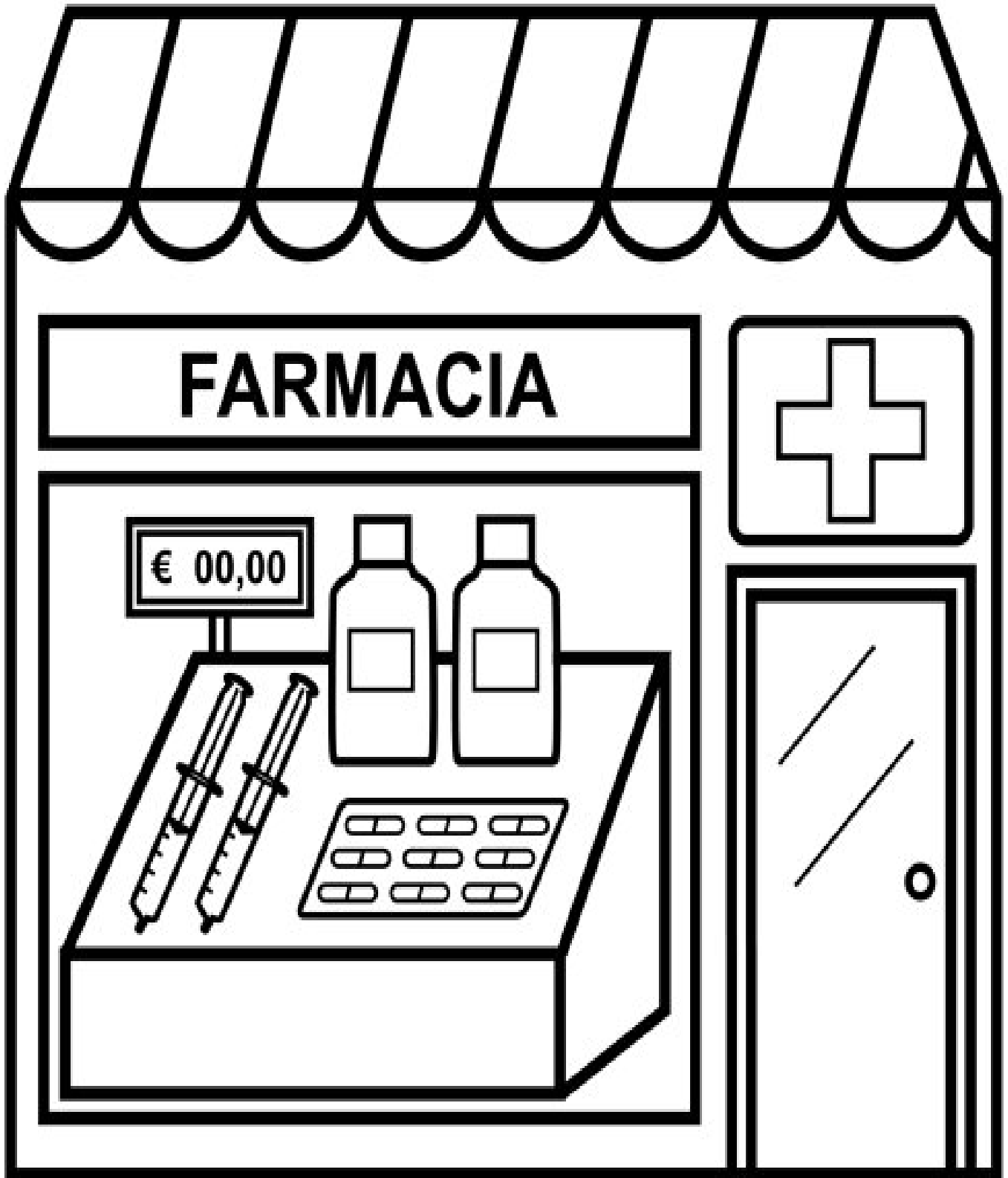


ÁREA	COMPE TENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIO DE EVALUACIÓ N	INSTRUM ENTO DE EVALUACIÓ N
COMUNICACION	COMUNICACIÓN ORAL EN SU LENGUA MATERNA	<ul style="list-style-type: none"> - Obtiene información del texto oral. - Infiere e interpreta información del texto oral. - Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. - Utiliza recursos no verbales y para verbales de forma estratégica. - Interactúa estratégicamente y con distintos interlocutores. - Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral. 	<ul style="list-style-type: none"> - Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente y, estratégicamente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz, según su interlocutor y propósito: informar, pedir, convencer, agradecer. Desarrolla sus ideas en torno a un tema, aunque en ocasiones puede salirse de este. - Participa en conversaciones, diálogos o escucha cuentos, leyendas, rimas, adivinanzas y otros relatos de la tradición oral. Espera su turno para hablar, escucha mientras su interlocutor habla, pregunta y responde sobre lo que le interesa saber o lo que no ha comprendido con la intención de obtener información. - Recupera información explícita de un texto oral. Menciona algunos hechos y lugares, el nombre de personas y personajes. Sigue indicaciones orales o vuelve a contar con sus propias palabras los sucesos que más le gustaron. - Opina dando razones sobre algún aspecto del texto leído (por sí mismo o a través de un adulto), a partir de sus intereses y experiencia. 	Pronuncia ideas con ilación temática durante los juegos simbólicos.	LISTA DE COTEJO

PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

SECUENCIA DIDÁCTICA		
INICIO	<p>Ejecución de la sesión</p> <p>Motivación:</p> <p>La docente muestra una imagen sobre una farmacia</p>  <p>Saberes previos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se realiza las siguientes preguntas: - ¿Qué observa en la imagen? - ¿alguna vez has ido a la farmacia? - ¿Qué observaste en ella? <p>Conflicto cognitivo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿les gustaría jugar a la farmacia? - ¿Qué materiales utilizaremos para el juego? Nómbralos. 	Imágenes
DESARROLLO	<p style="text-align: center;">GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO</p> <p>Antes del discurso:</p> <p>Se acuerda con los niños y niñas sobre los materiales que se utilizaran para el juego.</p> <p>los niños recogerán "hierbas medicinales" (pasto, hojas, ramitas, etc.) y las llevarán a la botica para que preparen los medicamentos.</p> <p>Durante el discurso:</p> <p>Luego los trabajadores de la botica se encargarán de vender las medicinas que son preparadas por el boticario mientras que el gerente ayuda a los trabajadores de la botica y a los clientes a resolver dudas e inconvenientes. Las medicinas deben ser entregadas siguiendo estrictamente las indicaciones</p>	pasto, hojas, ramitas

	<p>de las recetas dadas por el doctor. Los niños pueden elegir libremente los roles con los que jugarán.</p> <p>Después del discurso</p> <p>Al final del juego los niños podrán hablar sobre qué parte del juego les gustaron más.</p> <p>La maestra complementa la actividad preguntando a los niños y niñas.</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué jugaron? - ¿les gusto el juego? ¿por qué? 	
CIERRE	<p>Evaluación</p> <p>Realizamos la Metacognición</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los niños responden a las siguientes preguntas: - ¿Qué aprendimos hoy? - ¿Qué fue lo que más te gusto de la actividad? - ¿Cómo te sentiste al participar de la actividad? - Verbalizan las actividades que realizamos y comentan cómo se sintieron durante ellas. <p>REFLEXION</p> <p>Para el cierre de la actividad, dialogamos sobre lo que más nos gustó de lo que hicimos en el día. ¿cómo se sintieron de que otra manera lo hubiesen hecho?</p> <p>TRANSFERENCIA</p> <p>Lo que han aprendido como realizarlo en su casa, con que materiales</p> <ul style="list-style-type: none"> - Realizan la hoja de aplicación. 	Hojas, colores.
Rutinas	<p>Actividades de aseo.</p> <p>Realizan la práctica del lavado de manos. Recordándoles que deben seguir los protocolos para el cuidado del COVID 19</p> <p>Actividades de salida</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se preparan para la salida - Se despide a los niños con una sonrisa. 	Jabón Toalla Servicios higiénicos



PINTA Y DECORA LA FARMACIA

SESIÓN DE APRENDIZAJE 09



1.TITULO: jugamos a la "Estación de servicio de autos"

2.PRACTICANTE:

3.AULA: , 5 AÑOS


4.PROPÓSITO DE LA SESIÓN:

En esta actividad los niños y niñas desarrollan la expresión oral mencionando ideas completas en sus representaciones durante los juegos simbólicos



ÁREA	COMPE TENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIO DE EVALUACIÓ N	INSTRUM ENTO DE EVALUACIÓ N
COMUNICACION	COMUNICACIÓN ORAL EN SU LENGUA MATERNA	<ul style="list-style-type: none"> - Obtiene información del texto oral. - Infiere e interpreta información del texto oral. - Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. - Utiliza recursos no verbales y para verbales de forma estratégica. - Interactúa estratégicamente y con distintos interlocutores. - Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral. 	<ul style="list-style-type: none"> - Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente y, estratégicamente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz, según su interlocutor y propósito: informar, pedir, convencer, agradecer. Desarrolla sus ideas en torno a un tema, aunque en ocasiones puede salirse de este. - Participa en conversaciones, diálogos o escucha cuentos, leyendas, rimas, adivinanzas y otros relatos de la tradición oral. Espera su turno para hablar, escucha mientras su interlocutor habla, pregunta y responde sobre lo que le interesa saber o lo que no ha comprendido con la intención de obtener información. - Recupera información explícita de un texto oral. Menciona algunos hechos y lugares, el nombre de personas y personajes. Sigue indicaciones orales o vuelve a contar con sus propias palabras los sucesos que más le gustaron. - Opina dando razones sobre algún aspecto del texto leído (por sí mismo o a través de un adulto), a partir de sus intereses y experiencia. 	Menciona ideas completas en sus representaciones durante los juegos simbólicos	LISTA DE COTEJO

PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

SECUENCIA DIDÁCTICA		
INICIO	<p>Ejecución de la sesión</p> <p>Motivación:</p> <p>La docente muestra una imagen sobre una estación de lavados de auto.</p>  <p>Saberes previos:</p> <ul style="list-style-type: none">- Se realiza las siguientes preguntas:- ¿Qué observa en la imagen?- ¿alguna vez has ido a una estación de lavados de autos?- ¿Qué observaste en ella? <p>Conflicto cognitivo:</p> <ul style="list-style-type: none">- ¿les gustaría jugar a lavar los autos?- ¿Qué materiales utilizaremos para el juego? Nómbralos.	Imágenes
DESARROLLO	<p>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO</p> <p>Antes del discurso:</p> <p>Se acuerda con los niños y niñas sobre los materiales que se utilizaran para el juego.</p> <p>los niños recogerán "los juguetes para realizar el juego simbólico" (carros, champú etc.) y las llevarán a la estación para que jueguen mientras van comunicando sus juegos a la docente y a sus compañeros</p> <p>Durante el discurso:</p> <p>Luego los trabajadores de la estación se encargarán lavar y preparar los carros otro puede cobrar y el Los</p>	Agua, jabón, carritos de juguetes.

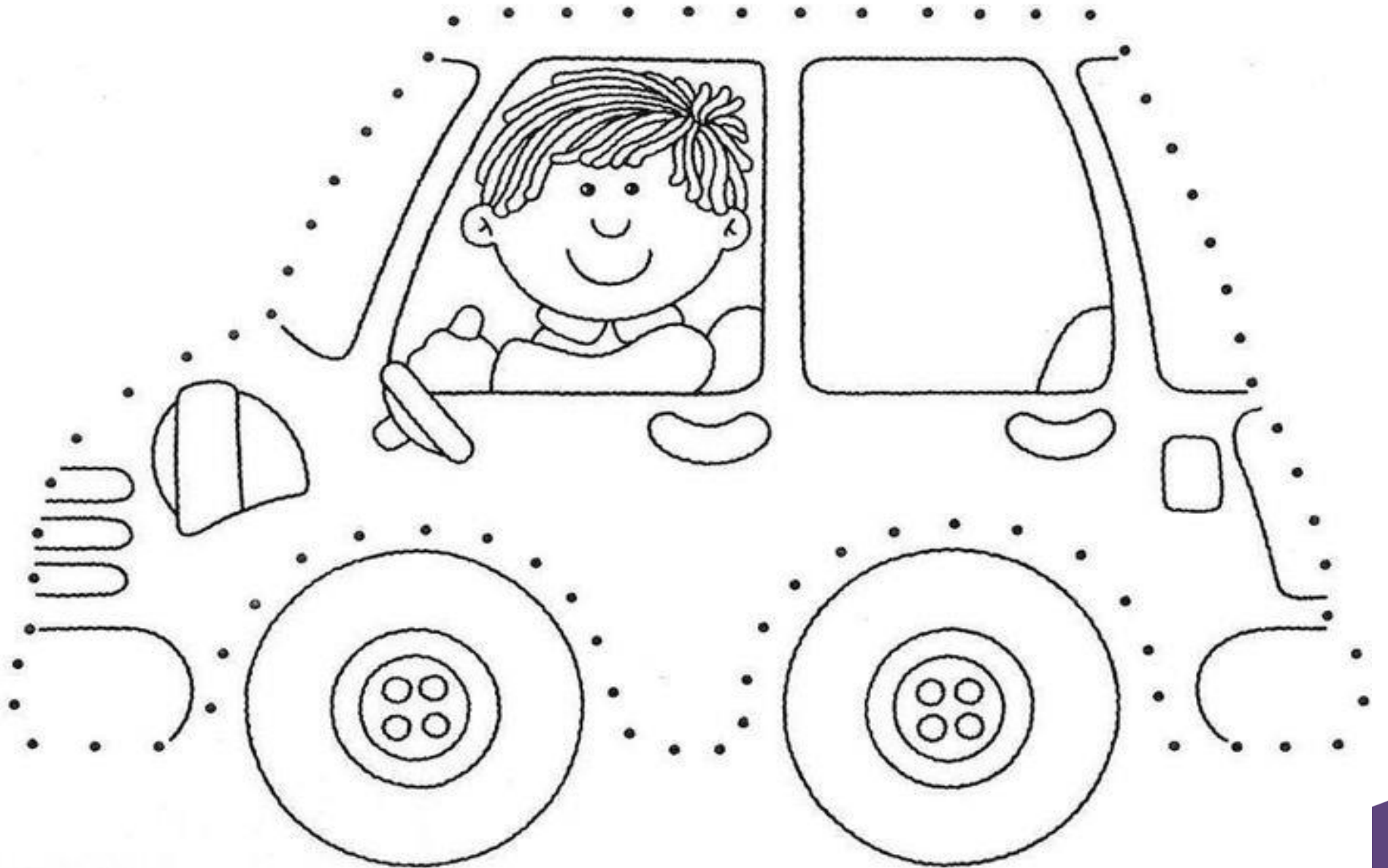
	<p>niños pueden elegir libremente los roles con los que jugarán.</p> <p>Después del discurso</p> <p>Al final del juego los niños podrán hablar sobre qué parte del juego les gustaron más.</p> <p>La maestra complementa la actividad preguntando a los niños y niñas.</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué jugaron? - ¿les gusto el juego? ¿por qué? 	
CIERRE	<p>Evaluación</p> <p>Realizamos la Metacognición</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los niños responden a las siguientes preguntas: - ¿Qué aprendimos hoy? - ¿Qué fue lo que más te gusto de la actividad? - ¿Cómo te sentiste al participar de la actividad? - Verbalizan las actividades que realizamos y comentan cómo se sintieron durante ellas. <p>REFLEXION</p> <p>Para el cierre de la actividad, dialogamos sobre lo que más nos gustó de lo que hicimos en el día. ¿cómo se sintieron de que otra manera lo hubiesen hecho?</p> <p>TRANSFERENCIA</p> <p>Lo que han aprendido como realizarlo en su casa, con que materiales</p> <ul style="list-style-type: none"> - Realizan la hoja de aplicación. 	Hojas, colores.
Rutinas	<p>Actividades de aseo.</p> <p>Realizan la práctica del lavado de manos. Recordándoles que deben seguir los protocolos para el cuidado del COVID 19</p> <p>Actividades de salida</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se preparan para la salida - Se despide a los niños con una sonrisa. 	Jabón Toalla Servicios higiénicos

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

Apellidos y Nombres	COMUNICACIÓN			
	Menciona ideas completas en sus representaciones durante los juegos simbólicos			
	Siempre	A veces	No lo hace	No observado

A PASEAR EN AUTO

COMPLETA EL DIBUJO UNIENDO LOS PUNTOS CON UNA LÍNEA. COLOREA COMO MÁS TE GUSTE.



SESIÓN DE APRENDIZAJE 10

1

2. PRACTICANTE:

3. AULA: , 5 AÑOS


4. PROPÓSITO DE LA SESIÓN:

En esta actividad los niños y niñas desarrollan la expresión oral utilizando un ritmo de voz sostenido al realizar el juego simbólico.



ÁREA	COMPE TENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIO DE EVALUACIÓ N	INSTRUM ENTO DE EVALUACIÓ N
COMUNICACION	COMUNICACIÓN ORAL EN SU LENGUA MATERNA	<ul style="list-style-type: none"> - Obtiene información del texto oral. - Infiere e interpreta información del texto oral. - Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. - Utiliza recursos no verbales y para verbales de forma estratégica. - Interactúa estratégicamente e con distintos interlocutores. - Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral. 	<ul style="list-style-type: none"> - Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente y, estratégicamente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz, según su interlocutor y propósito: informar, pedir, convencer, agradecer. Desarrolla sus ideas en torno a un tema, aunque en ocasiones puede salirse de este. - Participa en conversaciones, diálogos o escucha cuentos, leyendas, rimas, adivinanzas y otros relatos de la tradición oral. Espera su turno para hablar, escucha mientras su interlocutor habla, pregunta y responde sobre lo que le interesa saber o lo que no ha comprendido con la intención de obtener información. - Recupera información explícita de un texto oral. Menciona algunos hechos y lugares, el nombre de personas y personajes. Sigue indicaciones orales o vuelve a contar con sus propias palabras los sucesos que más le gustaron. - Opina dando razones sobre algún aspecto del texto leído (por sí mismo o a través de un adulto), a partir de sus intereses y experiencia. 	Cuando realizan los juegos simbólicos utilizan un ritmo de voz sostenido.	LISTA DE COTEJO

PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

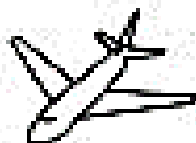
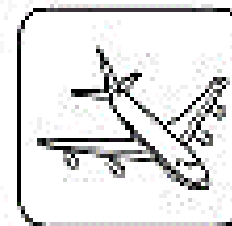
SECUENCIA DIDÁCTICA		
INICIO	<p>Ejecución de la sesión</p> <p>Motivación:</p> <p>La docente les muestra el video de la canción había una vez un avioncito.</p> <p>https://youtu.be/sWr6MQel4tU</p>  <p>Saberes previos:</p> <ul style="list-style-type: none">- Se realiza las siguientes preguntas:- ¿les gusto la canción?- ¿alguna vez han observado un avión?- ¿Qué observaron? <p>Conflicto cognitivo:</p> <ul style="list-style-type: none">- ¿les gustaría jugar a pilotear un avión?- ¿Qué materiales utilizaremos para el juego? Nómbralos.	Imágenes
DESARROLLO	<p>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO</p> <p>Antes del discurso:</p> <p>Se acuerda con los niños y niñas sobre los materiales que se utilizaran para el juego.</p> <p>los niños recogerán "los juguetes para realizar el juego simbólico" (cartones goma pitas tijeras etc.) y las llevarán al patio para que jueguen mientras van comunicando sus juegos a la docente y a sus compañeros</p> <p>Durante el discurso:</p> <p>Los niños preparan sus aviones y comunican a sus compañeros quienes serán los pilotos.</p> <p>Después del discurso</p> <p>Al final del juego los niños podrán hablar sobre qué parte del juego les gustaron más.</p>	Cartulinas, goma, pitas.

	<p>La maestra complementa la actividad preguntando a los niños y niñas.</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué jugaron? - ¿les gusto el juego? ¿por qué? 	
CIERRE	<p>Evaluación Realizamos la Metacognición</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los niños responden a las siguientes preguntas: - ¿Qué aprendimos hoy? - ¿Qué fue lo que más te gusto de la actividad? - ¿Cómo te sentiste al participar de la actividad? - Verbalizan las actividades que realizamos y comentan cómo se sintieron durante ellas. <p>REFLEXION Para el cierre de la actividad, dialogamos sobre lo que más nos gustó de lo que hicimos en el día. ¿cómo se sintieron de que otra manera lo hubiesen hecho?</p> <p>TRANSFERENCIA Lo que han aprendido como realizarlo en su casa, con que materiales</p> <ul style="list-style-type: none"> - Realizan la hoja de aplicación. 	Hojas, colores.
Rutinas	<p>Actividades de aseo. Realizan la práctica del lavado de manos. Recordándoles que deben seguir los protocolos para el cuidado del COVID 19</p> <p>Actividades de salida</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se preparan para la salida - Se despide a los niños con una sonrisa. 	Jabón Toalla Servicios higiénicos

Nombre: Edad: Fecha:

Y... ¿CUÁLES SON IGUALES AL MODELO?

Identifica y encierra en un círculo los 3 aviones iguales al modelo. Luego colorécelos.



<https://dhdasdeprescolar.blogspot.com>

Materiales elaborados por Patricia Sandoval Pérez

Autores pedagógicos: Sergio Pérez. Proceso de la IMAGINACIÓN en el arte y el lenguaje. Licencia: CC BY-NC-SA

Se permite la impresión con fines educativos, siempre y cuando se reconozca la autoría de esta actividad en la página para su creación.