

**UNIVERSIDAD PERUANA UNIÓN**  
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y EDUCACIÓN  
Escuela Profesional de Educación



*Una Institución Adventista*

Eficacia del programa “juego simbólico” en la fluidez y claridad de la expresión oral en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Adventista Americana, Juliaca – 2016

Por:

Urbana Quispe Cute

Asesora:

Mg. Maritza Huanca Cutipa

Juliaca, agosto de 2017

## Cómo citar:

### Estilo APA

Quispe Cute, U. (2017). *Eficacia del programa “juego simbólico” en la fluidez y claridad de la expresión oral en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Adventista Americana, Juliaca – 2016*. Tesis de pregrado, Universidad Peruana Unión, Juliaca.

### Estilo MLA

Quispe Cute, Urbana. *Eficacia del programa “juego simbólico” en la fluidez y claridad de la expresión oral en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Adventista Americana, Juliaca – 2016*. Tesis de pregrado. Universidad Peruana Unión. Juliaca, 2017.

### Estilo Chicago

Quispe Cute, Urbana. «Eficacia del programa “juego simbólico” en la fluidez y claridad de la expresión oral en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Adventista Americana, Juliaca – 2016.» Tesis de pregrado, Universidad Peruana Unión, Juliaca, 2017.

Ficha catalográfica elaborada por el Centro de Recursos para el Aprendizaje y la Investigación – CRAI – de la UPeU

<b>TE</b>	Quispe Cute, Urbana
<b>2</b>	Eficacia del programa “juego simbólico” en la fluidez y claridad de la expresión oral en
<b>Q77</b>	estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Adventista Americana, Juliaca – 2016 /
<b>2017</b>	Autora: Urbana Quispe Cute; Asesora: Mg. Maritza Huanca Cutipa. -- Juliaca, 2017. 143 páginas: anexos, figuras, tablas.
	Tesis (Licenciatura) -- Universidad Peruana Unión. Facultad de Ciencias Humanas y Educación. EP. de Educación, 2017. Incluye referencias y resumen. Campo del conocimiento: Educación.
	1. Juego simbólico. 2. Expresión oral. 3. Fluidez. 4. Claridad.

**CDD 371.3**

DECLARACIÓN JURADA  
DE AUTORÍA DEL INFORME DE TESIS

Maritza Huanca Cutipa, de la Facultad de Ciencias Humanas y Educación,  
Escuela Profesional de Educación de la Universidad Peruana Unión.

DECLARO:

Que el presente informe de investigación titulado: "EFICACIA DEL PROGRAMA "JUEGO SIMBÓLICO" EN LA FLUIDEZ Y CLARIDAD DE LA EXPRESIÓN ORAL EN ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA ADVENTISTA AMERICANA, JULIACA – 2016" constituye la memoria que presenta la Bachiller Urbana Quispe Cute para aspirar al título profesional de Licenciada en Educación en especialidad de Inicial Puericultura, ha sido realizada en la Universidad Peruana Unión bajo mi dirección.

Las opiniones y declaraciones en este informe son de entera responsabilidad del autor, sin comprometer a la institución.

Y estando de acuerdo, firmo la presente declaración en Juliaca a los quince días del mes de octubre del año dos mil diecisiete.



The image shows a handwritten signature in blue ink. The signature is stylized and appears to read 'M. Huanca'. Below the signature, the name 'MARITZA' is printed in a simple, blocky font.

Mg. Maritza Huanca Cutipa

Eficacia del programa "juego simbólico" en la fluidez y claridad de la expresión oral en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Adventista Americana, Juliaca – 2016

# TESIS

Presentada para optar el Título Profesional de Licenciada en Educación

## JURADO CALIFICADOR



Mg. Belinda Maquera Chambi

Presidente



Mg. María Elizabeth Minaya Herrera

Secretaria



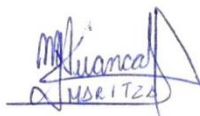
Mg. Lucy Puño Quispe

Miembro



Mg. Efraín Velásquez Mamani

Miembro



Mg. Maritza Huanca Cutipa

Asesor

Juliaca, 24 de agosto de 2017

## **DEDICATORIA**

Quiero dedicar este trabajo con mucho cariño a mi padre Dios por brindarme su sabiduría y las maravillosas bendiciones que recibo en mi vida, a mi linda madre Antonia por el apoyo incondicional que me brindó, gracias a ellos pude lograr mis sueños trazados.

## **AGRADECIMIENTO**

Agradezco a Dios todo poderoso que me ha dado la vida y las oportunidades de seguir adelante siempre con fe y esperanza, además, por guiarme en esta etapa tan importante de mi vida, y por ayudarme a concluir este trabajo de investigación.

A la casa de estudios “Universidad Peruana Unión” especialmente a los docentes de la Facultad de Ciencias Humanas y Educación quienes me guiaron y apoyaron en el transcurso de mi formación profesional.

A la Mg. Maritza Huanca Cutipa por su asesoría a lo largo de este proyecto de investigación, por compartir sus conocimientos y sus recomendaciones oportunas, especialmente por los consejos sabios que me brindó durante mi vida universitaria.

A mis dictaminadores, la Mg. María Elizabeth Minaya Herrera, Lic. Brígida Calsin Quinto, Mg. Lucy Puño, Mg. Efraín Velásquez y al Mg. Edwin Idme Arenas, Lic. Hilario Pelinco por su entera disposición y apoyo.

Agradezco a mi querida madre Antonia por su amor incondicional y su apoyo financiero, gracias a su influencia pude lograr este sueño.

Finalmente agradezco a mis amigas y amigos, en especial a Kely, Renato Indhira, Nancy, personas maravillosas que me animaron en cada momento, brindándome su apoyo moral en el transcurso de este trabajo.

## ÍNDICE GENERAL

DEDICATORIA.....	V
AGRADECIMIENTO .....	VI
ÍNDICE GENERAL .....	VII
INDICE DE TABLAS.....	XI
RESUMEN.....	XIV
ABSTRACT .....	XV
CAPÍTULO I.....	16
PROBLEMA DE LA INVESTIGACIÓN.....	16
1.1. Descripción del problema de investigación. ....	16
1.2. Formulación del problema de investigación .....	18
1.2.1. Problema general.....	18
1.2.2. Problemas específicos. ....	18
1.3. Objetivosde la investigación.....	19
1.3.1. Objetivo General. ....	19
1.3.2. Objetivos específicos. ....	19
1.4. Justificación de la investigación .....	19
CAPÍTULO II.....	21
REVISIÓN DE LA LITERATURA .....	21
1. Antecedentes de la investigación.....	21
1.1. Internacional .....	21
1.2. Nacional.....	22

2. Marco bíblico filosófico.....	24
2.1. Expresión oral.....	24
3. Marco histórico. ....	26
3.1. Juego simbólico .....	26
3.2. Historia del juego .....	26
3.3. Inicio de la expresión oral en el ser humano .....	28
3.4. Evolución Histórica del Habla.....	28
4. Marco teórico .....	29
4.1. El juego simbólico y la expresión oral .....	29
4.2. Jugamos “Hacer como si” .....	30
4.3. Estadio del desarrollo cognitivo intelectual.....	33
4.4. Características del juego simbólico .....	33
4.5. Etapas del juego simbólico .....	34
4.6. La expresión oral en la infancia.....	39
4.7. La expresión Oral en Educación Infantil:.....	41
4.8. Desarrollo del lenguaje .....	41
4.9. Teorías sobre la adquisición del lenguaje .....	42
4.10. Claridad en la expresión oral.....	46
5. Marco conceptual .....	47
5.1. Definición del juego.....	47
5.2. Jugar.....	47
5.3. Expresión oral.....	47
5.4. Juego simbólico .....	48
5.5. Fluidez en la expresión oral .....	48



5.6. Claridad en la expresión .....	48
CAPÍTULO III.....	50
METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN .....	50
1. Hipótesis de la investigación.....	50
1.1. Hipótesis general. ....	50
1.2. Hipótesis específico. ....	50
2. Variables de la investigación.....	50
2.1. Identificación de las variables. ....	50
3. Tipo de investigación. ....	52
4. Diseño de investigación. ....	52
5. Población y muestra. ....	53
5.1. Población.....	53
5.1.1. Determinación de la muestra .....	53
6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	53
6.1. Técnicas .....	53
6.2. Instrumentos (descripción del instrumento).....	54
6.3. Procesamiento y análisis de datos.....	55
6.4. Descripción del experimento (programa) .....	55
CAPÍTULO IV .....	56
RESULTADOSY DISCUSIÓN .....	56
1. RESULTADOS .....	56
Resultado del objetivo general.....	57
Resultados del objetivo específico 1 .....	59
Resultados del objetivo específico 2 .....	61

2. Discusión .....	62
CAPITULO V .....	65
1. CONCLUSIONES .....	65
2. RECOMENDACIONES.....	66
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	67

## ÍNDICE DE TABLAS

<b>Tabla 1.</b> Operacionalización de variable .....	51
<b>Tabla 2.</b> El alpha de crombach de confiabilidad de la ficha de observación la expresión oral .....	54
<b>Tabla 3.</b> Género de estudiantes de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Adventista Americana, Juliaca-2016. ....	56
<b>Tabla 4.</b> promedio de la fluidez y claridad de la expresión oral antes y después de la aplicación del programa Juego Simbólico. ....	57
<b>Tabla 5.</b> Prueba de hipótesis del programa Juego Simbólico de la fluidez y claridad de la expresión oral- Resultado del objetivo general.....	57
<b>Tabla 6.</b> promedio de la fluidez de la expresión oral antes y después de la aplicación del programa Juego Simbólico. ....	59
<b>Tabla 7.</b> Prueba de hipótesis del programa Juego Simbólico el desarrollo de fluidez de la expresión oral. ....	59
<b>Tabla 8.</b> promedio de la claridad de la expresión oral antes y después de la aplicación del programa Juego Simbólico. ....	61
<b>Tabla 9.</b> Prueba de hipótesis del programa Juego Simbólico el desarrollo de claridad de la expresión oral. ....	61

## ÍNDICE DE ANEXOS

<b>Anexo A.</b> Matriz de consistencia .....	73
<b>Anexo B.</b> Instrumento de opinión de expertos.....	76
<b>Anexo C.</b> Ficha de observación la expresión oral.....	80
<b>Anexo D.</b> Programa juego simbólico .....	82
<b>Anexo E.</b> Cronograma de actividades .....	89
<b>Anexo F.</b> Actividades de sesiones.....	91

## NUMENCLATURA Y/O SÍMBOLOS USADOS

HOPE : Asociación Civil Fundación Hope Holanda Perú

MINEDU: Ministerio de Educación

DCN : Diseño Curricular Nacional

EBR : Educación Básica Regular

RAE : Diccionario Real Academia Español

A.C : Antes de Cristo

SPSS : Base de Software Estadístico

M : Media

I. E. : Institución Educativa

Ho : Hipótesis nula

Ha : Hipótesis Alterna

## RESUMEN

El objetivo de la presente investigación fue mejorar la fluidez y la claridad en la expresión oral en los estudiantes de 5 años y para ello se ha trabajado con una población conformada de 12 niños y 5 niñas de la Institución Adventista Americana, de la ciudad de Juliaca – 2016. Para la investigación se ha aplicado un diseño pre experimental cuantitativa, porque se trabajó con un solo grupo, una prueba de entrada y una prueba de salida. Además se utilizó una ficha de observación de la expresión oral, para la interpretación de los resultados de la población de estudio y en el transcurso del tiempo que ha pasado el programa aplicado del juego simbólico ha sido eficaz en la mejora de la fluidez y claridad de la expresión oral.

El programa juego simbólico contiene un conjunto de actividades como: dramatización de una rutina familiar, utilización de los juguetes como su compañero de juego, imitación de personajes favoritos, representaciones de situaciones observadas de su contexto, escenificaciones de cuentos ficticios y reales, utilizando los sectores de juego los cuales promovieron la participación en los estudiantes, con el objetivo de mejorar la fluidez y claridad en la expresión oral.

En los resultados obtenidos, podemos observar que antes de aplicar el programa Juego Simbólico, el promedio general de la fluidez y claridad de la expresión oral en los estudiantes fue 37,7059; sin embargo después de aplicar el programa Juego Simbólico, el promedio fue 69,1176; por lo tanto la aplicación del programa Juego Simbólico fue eficaz en la fluidez y claridad de la expresión oral en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Adventista Americana.

**Palabras clave:** Juego simbólico, expresión oral, fluidez, claridad.

## ABSTRACT

The objective of the present research was to improve oral expression in 5-year-old students. The investigation has worked with a population made up of 12 male children and 5 female children of the American Adventist Educational Institution, from Juliaca city -2016. It has applied the pre-experimental quantitative design because it worked with a single group; an entrance test and an exit test were applied with it. And it used an observation sheet of the oral expression, for the interpretation of the results of the study. So the symbolic game program has been effective in improving the fluency and clarity of oral expression.

The symbolic game program contains a set of activities such as: To dramatize a family routine, to use toys as its playmate, to imitate its favorite characters, to represent situations observed in its context, to performance fictional and real tales. For these children must use the sectors of the game which promotes participation in the children. The aim of this is to improve fluency and clarity in oral expression.

In the obtained results, we can observe that before applying the program Symbolic Game, the general average of the fluency and clarity of the oral expression in the children was 37, 7059; However after applying the Symbolic Game program, the average is 69.1176; Therefore the application of the Symbolic Game program is effective in the fluency and clarity of the oral expression in 5 years children of the American Adventist Educational Institution.

**Key words:** Symbolic games, oral expression, fluency, clarity

## **CAPÍTULO I**

### **PROBLEMA DE LA INVESTIGACIÓN**

#### **1.1. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN.**

El presente trabajo de investigación, eficacia del programa “juego simbólico” se realizó con el objetivo de mejorar la fluidez y claridad de la expresión oral de los estudiantes de 5 años, para que puedan expresar sus acciones y experiencias cotidianas con fluidez y claridad.

En la actualidad se observa que en las instituciones educativas del nivel inicial existe desinterés y falta de motivación por la aplicación del juego simbólico, lo que más exigen los padres de familia es que sus menores hijos deben aprender a leer y escribir; así como resolver algunas operaciones matemáticas tales como la suma y resta, dejando de lado la actividad permanente que es el juego, además al retornar a sus hogares los estudiantes pasan más tiempo frente a los medios de comunicación y esto influye mucho, ya que la expresión oral que poseen son limitadas.

Según Hernández (2011), la expresión oral es un conjunto de técnicas que determinan las pautas generales que debemos seguir para comunicarnos oralmente con efectividad, es la forma de expresar sin barrera lo que se piensa, sin excederse ni dañar a las terceras personas, de igual forma ha sido uno de los mayores problemas que se encontraron en las aulas; los estudiantes tienen la dificultad de expresar sus sentimientos y lo que piensan hacia sus compañeros y docentes, por tal razón se considera muy fundamental que todos los seres humanos deben desarrollarse bien su expresión para que tengan una comunicación efectiva.

Por otra parte Yépez y Gonzales (2008) nos da a conocer que hoy en día la educación preescolar del nivel inicial se ha dedicado a cumplir objetivos académicos,



dejando de lado aspectos tan importantes como el juego. En vez de dar al juego simbólico la importancia y el valor que merece, se ha dejado de lado dicha actividad, dedicándose a que el infante en edad preescolar aprenda números, letras y conceptos abstractos que lo hará más adelante. En la infancia, el juego debe ser el eje central de su aprendizaje porque brinda un desarrollo integral.

Para Pilz (2011) afirma que los niños en México son limitados de las actividades diferentes y materiales educativos ya sea en las instituciones educativas privadas y oficiales. Donde a los niños les pide seriedad, silencio absoluto y sin moverse durante la clase. La atención hacia los niños no es tan importante para los mexicanos, por lo tanto surge la propuesta de aplicar el juego simbólico en el salón que permitirá desarrollar sus habilidades a través del juego.

Sabemos que el juego de roles es una experiencia vital en la vida del niño que posibilita fundamentalmente transformarse “jugamos como si” esta frase los acompañan durante su juego simbólico para crear otros mundos, representación e imitación de otras vivencias, para pensar y sentir mejor los niños(as) deben realizar representaciones y simulaciones imitando a otros personajes.

Esta investigación pretende descubrir el universo del juego simbólico, su significado, su sentido, su beneficio y posibilidad, teniendo en cuenta que la escuela es un lugar donde se aprende a vivir y a convivir, el juego simbólico es un espacio de ensayo para la mejora de la fluidez y claridad de la expresión oral.

Según Aravena (2009), el juego simbólico representa uno de los aspectos más fundamentales en la vida de los infantes, en cuanto a que está ligado al desarrollo del conocimiento, motricidad, socialización y expresión verbal del niño, en pocas palabras, el juego es la vida misma del niño.

El juego simbólico es sumamente importante en el desarrollo del niño ya que le permite aprender acerca del mundo que le rodea, a través del juego simbólico el niño imita, representa y expresa libremente sus sentimientos positivos y negativos, experimentando distintas sensaciones y movimientos que lo ayudarán a conocerse a sí mismo y a su mundo.

Por otro lado Reino y Tipan (2011) afirman sobre las dificultades que padecen los niños en la actualidad, la incapacidad de transmitir sus experiencias mediante la expresión oral, por ese motivo la investigadora propuso la estrategia del juego simbólico como un excelente medio a través del cual el niño elige permanentemente, qué hacer, cómo, con qué, con quiénes, entre otros. El juego simbólico tiene un poder de enorme influencia porque le permite al niño auto-expresarse y auto-explorar en sus posibilidades de su entorno.

A los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Adventista Americana se plantea aplicar el juego simbólico como estrategia para mejorar la expresión oral implementando los materiales necesarios en el salón de inicial y desarrollando el programa del juego simbólico para mejorar su fluidez y claridad de la expresión oral

¿Por qué aplicar el programa “juego simbólico” en los estudiantes de 5 años? Porque es muy importante que los niños se desarrollen de forma integral, social, cognitiva, y emocional, pero lo más importante es mejorar la fluidez y claridad de la expresión oral de cada estudiantes, para que ellos puedan expresar en su contexto lo que piensan y sienten sin temor a nada.

## **1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN**

### **1.2.1. Problema general.**

¿Es eficaz el programa “juego simbólico” en la fluidez y claridad de la expresión oral en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Adventista Americana de la ciudad de Juliaca -2016?

### **1.2.2. Problemas específicos.**

¿Es eficaz el programa “juego simbólico” en la fluidez de la expresión oral de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Adventista Americana de la ciudad de Juliaca - 2016?

¿Es eficaz el programa “juego simbólico” en la claridad de la expresión oral de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Adventista Americana de la ciudad de Juliaca - 2016?

### **1.3. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN.**

#### **1.3.1. Objetivo General.**

Determinar la eficacia del programa “Juego simbólico” en la fluidez y claridad de la expresión oral en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Adventista Americana de la ciudad de Juliaca - 2016

#### **1.3.2. Objetivos específicos.**

Determinar la eficacia del programa “juego simbólico” en la fluidez de la expresión oral en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Adventista Americana de la ciudad de Juliaca - 2016

Determinar la eficacia del programa “juego simbólico” en la claridad de la expresión oral en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Adventista americana de la ciudad de Juliaca - 2016

### **1.4. Justificación de la investigación**

El presente trabajo de investigación nace en la observación que fue realizado en la Institución Educativa Adventista Americana, donde la mayor parte de los estudiantes de 5 años presentan dificultades en la fluidez y claridad de la expresión oral, por lo tanto se propone la aplicación del programa “juego simbólico” para mejorar la expresión oral de los estudiantes, para que ellos puedan expresarse fácilmente con sus compañeros de aula, profesores, padres de familia y la sociedad.

El uso del programa “juego simbólico” para mejorar la fluidez y claridad de la expresión oral está basada en las teorías de Piaget, Freud, Vygotsky, Laboratorio Pedagógico Hope, Hernández y el Diseño Curricular Nacional (DCN), estas fuentes fueron de suma relevancia para realizar esta investigación, los resultados que se obtuvieron en este informe fueron durante un corto plazo ya que este programa se aplicó durante dos meses, la investigación es viable porque cuenta con los recursos

necesarios, además de diferentes materiales concretos, también se cuenta con sectores de juego y con la participación de los estudiantes; así mismo el apoyo de los padres de familia fue primordial y la autorización respectiva del director de la Institución Educativa Adventista Americana.

## **CAPÍTULO II**

### **REVISIÓN DE LA LITERATURA**

#### **1. Antecedentes de la investigación**

##### **1.1. INTERNACIONAL**

Reino y Tipán (2011) quienes aplicaron en su investigación “El Juego simbólico como estrategia metodológica para desarrollar el lenguaje en niños(as) de cuatro a cinco años”. El objetivo principal de esta investigación fueron lo siguiente: “desarrollar el lenguaje en los niños(as)”.

En esta investigación, los estudiantes a quienes se les aplicó el “juego simbólico como estrategia metodológica para desarrollar el lenguaje en niños(as) de cuatro a cinco años”. Los resultados indican, que el 88% afirman sobre la imaginación y la fantasía, son significativos en el desenvolvimiento del juego simbólico, asimismo el 84% manifiestan que las capacidades de sociabilidad habilitan originar y acicatear el juego simbólico, el 96% confirman que el espacio especial en el hogar es un lugar preferido con representatividad de los niños(as) para la realización del juego simbólico, además se sobresalen los trabajos que se labora en conexión al juego simbólico y el lenguaje en concordancia en el porcentaje del resultado con la dramatización y conversación con títeres, estos son los resultados del pos prueba.

Por otro lado Ochoa (2012), la investigación ejecutada del diseño de las actividades creativas para el crecimiento efectivo de la expresión oral en los estudiantes de la institución educativa inicial “Carlos Irazábal Pérez” del municipio el socorro, estado Guárico (Venezuela), tuvo el objetivo a determinar de las estrategias creativas para el crecimiento efectivo desarrollo eficaz de la expresión oral en los estudiantes, el estudio

se enmarca en la modalidad de un diseño de campo de tipo descriptivo. La población encuestada fue conformada por 08 docentes que conformaron la muestra por ser una población finita y determinante en el diagnóstico, de recopilación de datos fue aplicado un cuestionario que tiene como fin de recabar información del desarrollo eficaz de la expresión oral, los resultados eran procesados de manera manual y presentados en cuadros de frecuencias y porcentajes con sus respectivos análisis, la investigación se concluyó que los docentes contribuyen muy poco en la mejora del desarrollo de la expresión oral en los estudiantes, razón por la cual debe sensibilizar a éstos a que consideren el uso de actividades creativas con el fin de obtener mejores soluciones en el proceso de adquisición de habilidades y destrezas para la expresión oral del estudiante.

En la investigación realizada por Taco (2013), titulada las actividades recreativas y su incidencia en la fluidez de la expresión oral en los estudiantes de primer año de educación básica de la escuela fiscal “Carlos Aguilar” parroquia Cumbaya, Cantón Quito, provincia Pichincha”, la finalidad principal de este estudio fue cómo identificar las actividades imaginativas que dominan fluidez de la expresión oral en los niños y niñas de primer grado, la investigación se realizó con 38 estudiantes y entrevistada a un docente de educación básica, la observación directa a los estudiantes, se empleó el diseño cuali- cuantitativa donde se aplicó el pre - post test a la población realizándose la recolección de datos se ejecutó un test de expresión oral, cuyos resultados obtenidos fueron: El estudiante sostiene una comunicación fluida y clara 66%, asimismo tiene cantidad de palabras de acuerdo a su edad 58%, además procura corregir sus falencias en su dicción, coherencia y emotividad 74%. Según los resultados obtenidos se concluyó en la aplicación de una guía llamado: “Aprendo Jugando y me Divierto Más” facilitar la aplicación de las actividades lúdicas a las maestras parvularios y también a los estudiantes para desarrollar la fluidez de la expresión oral.

## **1.2. NACIONAL**

Quipuscoa (2015) en su investigación “taller jugando con títeres para desarrollar la expresión oral en los niños y niñas de tres años de la I. E. N° 1584 de la ciudad de Trujillo” con una población de 44 niños(as) de tres años de edad.

Asimismo, para esta investigación se aplicó el diseño cuasi-experimental, el instrumento que se utilizó fue el test prueba de expresión oral, obtuvieron los siguientes

resultados: en el pre-test fue el 82% en un nivel pésimo y menor de 18% en un nivel regular y los resultados del post-test menor de 14% se encuentra en el nivel regular y el 86% en el nivel superior.

Fundación Hope Holanda Cuzco Perú (2010), en la investigación titulada El desarrollo de la expresión oral en la educación inicial, tuvo como objetivo mejorar los niveles de la expresión oral aplicando varias actividades en los estudiantes de las instituciones educativas del Laboratorio asociación civil Pedagógico Hope, mediante la aplicación sistemática de estrategias didácticas participaron doce docentes de Educación Inicial, la población fue conformada con estudiantes 3 – 5 años siendo en total 240 estudiantes. En proyecto investigación acción se desarrolló 7 meses, demostrando las evidencias en la comparación de los resultados de la prueba de entrada y salida. En forma general, Donde el pre prueba es de 76% de niños y niñas se encontraban en el nivel de inicio en la expresión oral, después de la pos prueba disminuyeron a menos de 13%, progresó satisfactoriamente en un 63% en el desarrollo de la expresión oral.

En la investigación realizada por Barrenechea (2009), que lleva como título la influencia del programa del plan de acción mundo mágico en la expresión oral de los niños(as) de 5 años de la I. E. amigas de Chimbote Ancash, el objetivo para aplicar un plan de acción era basado en las estrategias lúdicas, para estimular el desarrollo de la expresión oral desde la temprana edad para evitar dificultades venideras, la muestra ha sido conformada por 25 niños y niñas de 5 años y la aplicación de un pre test - pos test a una sola población, para recoger los resultados se utilizaron una guía de observación llamada “expresión oral” de niños(as) de cinco años, los resultados revelaron lo siguiente: la media aritmética de 33,16 alcanzada en el pre-test se ha mejorado a un 68,96 alcanzado en el pos-test, encontrando la diferencia de un avance de 35.8 % lo cual demuestra un significativo avance en la expresión oral de los niños(as), partícipes en la investigación y para la prueba de hipótesis utilizaron el t de Students y los resultados salieron altamente significativos, por lo tanto rechazaron la hipótesis nula encontrando los valores entre 6,216 a 7,99.

## 2. MARCO BÍBLICO FILOSÓFICO

### 2.1. EXPRESIÓN ORAL

White (1964) en su libro *Conducción de niño* da a conocer, dejad a los niños en libertad que ellos tengan contacto directo con la naturaleza, que escuchen los cantos de los aves, deben disfrutar jugando en un ambiente de aire puro. Mostrarle el amor de Dios a través de la naturaleza, enseñadles buenas lecciones sobre la creación de Dios.

Dios creó al ser humano junto a la naturaleza, para que el hombre aprenda de las lecciones fáciles y prácticos del libro de la naturaleza y de las cosas que lo rodean, asimismo, Dios dio al hombre el don de habla para expresar sus emociones y sentimientos, la naturaleza ayuda a los niños en su tierna edad a desarrollar su lenguaje.

Valera R. (1960) en Proverbios 23: 15,16 menciona que “cuando se alcance la sabiduría, hijo mío, no habrá nadie más feliz que yo, sentiré una profunda alegría al oírte hablar como es debido” (p. 552).

El temor a Dios es el principio de la sabiduría por tanto nuestro hablar será como es debido.

Valera R. (1960) en Romanos 12:6 menciona que “Dios nos ha dado diferentes dones según lo que Él quiso dar a cada uno. Por lo tanto, si Dios nos ha dado el don de comunicar su mensaje según la fe que tengamos hagámoslo” (p. 164).

El ser humano recibió de Dios el don más maravilloso que es el habla para expresar sus pensamientos.

Valera R. (1960) en 1 Corintios 14:9 “Así también vosotros, si por la lengua no diereis palabra bien comprensible, ¿cómo se entenderá lo que decís? Por que hablaréis al aire” (p. 178).

Valera R. (1960) en Eclesiastés 3:7 “En la vida del hombre todo tiene su tiempo, tiempo de callar, tiempo de hablar” (p. 563)

Dios nos aconseja que todo bajo el cielo tiene su tiempo hay tiempo expresar nuestros opiniones y hay tiempo de escuchar las opiniones del emisor.



White (1911) en su libro la voz y su educación “la voz y la lengua son dones de Dios, y si se las usa correctamente son un poder para Dios. Las palabras significan muchísimo, pueden expresar amor, consagración, alabanza y melodía para Dios (...)” (p. 18).

Las palabras que expresan el ser humano debe servir para edificar a nuestro prójimo.

Así mismo menciona White (1911) el don del habla es un talento valioso. Despreciar el don de la lengua no es lo correcto, porque el don viene de Dios, mas bien es justo agradecerlo por el don. Cada don que agrade a Dios es santificado y considerado como don especial, la lengua o la voz es un don de Dios, por lo tanto la voz debe agradar a Dios, no es propicio pronunciar o hablar palabras ásperas e impuras porque al hablar las palabras se conectan con el corazón.

La expresion oral es la forma de expresar nuestros sentimientos, deseos, estados de ánimo o diferentes problemas; fundamentar opiniones o manifestar puntos de vista sobre los más diversos temas. La principal finalidad de la expresión oral es la de favorecer el rápido intercambio de ideas entre las personas mediante el diálogo.

Todas las personas usan la expresión oral para comunicarse, los niños comienzan a activar la parte expresiva durante la infancia a medida que van creciendo también van desarrollando el lenguaje, la práctica de la expresión es la parte fundamental para desarrollar la capacidad de comunicación y la interacción de intereses personales, estados emocionales y diferentes necesidades.

La expresion oral es una capacidad que tiene el ser humano que le permite transmitir sus ideas y pensamientos al mismo tiempo comunicarse y ser comprendidos por todos, la estimulación es importante en la infancia, porque desarrolla la expresión oral y el vocabulario, sin la estimulación habrán problemas venideras para evitar todo esto es mejor las estrategias y experiencias que tengan una relación directa con la estimulación temprana.

### **3. MARCO HISTÓRICO.**

#### **3.1. JUEGO SIMBÓLICO**

El juego simbólico ha formado parte en todo el mundo desde la antigüedad, este está relacionado con el comportamiento humano y con la diversidad de culturas que la constituyen. Desde los inicios de la historia universal, los niños ya llevaban a la práctica los juegos simbólicos de manera natural. Es importante destacar que dependiendo de la cultura en la que uno se sitúe, los juegos simbólicos van a ser distintos puestos que se utilizan diferentes mezclas.

Basta en observar a un niño en las distintas etapas de su desarrollo para darnos cuenta que el tipo de juego que desarrolla el niño varía según su etapa de desarrollo en que se encuentre. Centrándose en el punto de vista evolutiva de la infancia y en cómo se manifiesta esta evolución a través de distintos tipos de juegos como es el juego simbólico.

Piaget realizó una explicación completa de los principales tipos de juegos que va presentando cronológicamente en la etapa de la infancia, las secuencias evolutivas del juego y dentro del juego está el juego simbólico: Estadio sensorio motor: (0- 2) juegos de ejercicios los movimientos, manipulación y experimentación de los objetos y personas. Estadio pre operacional: (2- 6) a partir de 2 años el niño ha adquirido la capacidad de representar acciones reales e imaginarias, la complejidad de este juego simbólico irá progresivamente aumentando.

#### **3.2. HISTORIA DEL JUEGO**

El juego es considerado como una manifestación natural en el hombre desde su nacimiento. El infante antes de caminar sus primeros pasos, en forma espontánea empieza buscar juegos que le estimulan al niño(a) en su vida interior.

Monroy y Saez (2010), el hombre de la época de paleolítico realizaba las actividades cotidianas en forma espontánea a través del juego. En esta época el juego está relacionado directamente con las manifestaciones naturales o espontáneas. Asimismo, a medida que el tiempo pasaba aparecían las actividades rituales como juegos consagrados o movimientos espontáneos. Por otro lado, la supervivencia del

hombre paleolítico practicaban las actividades físicas que estaban relacionados con el juego directamente e indirectamente, todas estas actividades el hombre realizaba por necesidad y placer.

Asimismo, hacia los años 4.000 a. C. aparecen algunas estrategias con relación al juego relacionándose con algunos objetos como el tablero, la pelota y la jabalina. Los antiguos babilonios realizaban juegos de tipo boxeo que actualmente conocemos con ese nombre. Posteriormente en Inglaterra establecen algunos juegos en diferentes actividades festivas.

Poco después, en Egipto se realizaban algunas actividades, tipo juego con bolos y con la pelota esto sucedió en los años 3.000 a. C. en esta época el juego comienza a desarrollar desinteresadamente relacionándose con los juegos de malabares y algunos deportes.

Además en la India aparece el juego con las canicas, posteriormente el juego establece algunas reglas, todo esto estaba remontada hacia el año 2.000 a. C., abarcándose hasta el año 1.000 a. C., también, en esta época aparecen los aztecas con diversos reglas en diferentes juegos, al mismo tiempo en América del Norte aparece el juego con raqueta.

Asimismo, algunos juegos que estuvieron presente en esta etapa como: los columpios, balanzas, juegos circenses y de gladiadores, naumaquias. Las diferentes culturas también practicaban estos juegos. Así evoluciona el juego en esta primera etapa de las civilizaciones humanas. Igualmente sucedió en la Edad Media y en la Edad Moderna.

Chaccon y Galvez (2006) mencionan acerca del significado de juego, haciendo representaciones de dos pueblos antiguos el griego y el hebreo. Para los griegos, el juego simbólico era todas acciones personales de los niños y para los hebreos el juego era los momentos de risa y broma.

Mientras tanto, los romanos consideraban el juego como una diversión y alegría. Posteriormente la palabra juego aparece en diferentes idiomas como: jogo, play, joc, game, spiel, jeu, gioco, urpa, giuoco, jolas, joko, etc., al mismo tiempo la palabra juego viene a ser el sinónimo de la palabra alegría, satisfacción y diversión, por lo tanto el juego

hace su participación en los momentos de recreo y en tiempo libre, principalmente en la primera etapa de la infancia del niño.

Además, en la edad antigua, Platón mencionaba los primeros conceptos de la palabra juego esto relacionaba directamente con la vida personal del hombre, asimismo argumentaba que la educación se consistía en el juego, también mencionaba el inicio para llegar al juego es la música, para la formación física del hombre.

Antiguamente las personas tenían conceptos diferentes sobre el juego y no se tomaba mucha en cuenta para su desarrollo de los niños, sin embargo actualmente se encontró investigaciones que demuestran que el juego es una necesidad biológica ya que desarrolla en forma integral en la vida de los niños.

### **3.3. INICIO DE LA EXPRESIÓN ORAL EN EL SER HUMANO**

Según Ochando (2001) menciona que los niños deben adquirirlos recursos verbales para que les permitan hablar con fluidez y claridad. La escuela debe ofrecer todo tipo de estrategias para que el niño estimule su expresión oral, teniendo en cuenta que la expresión oral es la facultad principal que permite expresarse unos con otros todo lo que se piensa frente a su sociedad. Además la expresión tiene dos vértices tipo oral y escrita, el aprendizaje se inicia expresándose oralmente de forma espontánea y natural, posteriormente se requerirá de un aprendizaje dirigido que es la escritura.

### **3.4. EVOLUCIÓN HISTÓRICA DEL HABLA**

Las investigaciones realizadas por Hope (2010) son teorías fundamentales que el hombre adquirió el habla imitando a los sonidos de los animales y de la naturaleza y la otra teoría argumenta de que el hombre aprendió el habla por la necesidad, el dolor y el asombro.

La teoría onomatopéyica sustenta acerca del inicio de la expresión oral es cuando las palabras son imitadas a los sonidos del entorno que le rodeaba. A través del tiempo se ha hecho varias investigación acerca del lenguaje y uno de ellos es la teoría onomatopéyica, esto indica que la parte fonética se relacionaba con los sonidos de los objetos y la realidad del entorno de aquel entonces, pero todo esto no era suficiente en el desarrollo del lenguaje sino era parte de la formación del lenguaje. La teoría

onomatopéyica comenzaba clasificar y seleccionar sonidos de los objetos y fenómenos realistas en concordancia al oído del hombre antiguo.

La teoría de la interjección define que el lenguaje nació de los sonidos manifestados de una forma espontánea, el hombre emitía bajo la influencia de las sensaciones fuertes producidas por algún objeto; al repetirse estas exclamaciones se convierte en signos fijos. El sonido de los objetos se transformó así en palabras. Así mismo el cerebro del ser humano recibe un estímulo sonoro que se conecta con una imagen visual de objetos y como resultado se produce el sonido de la interjección.

Minera y Batres, (2008), El lenguaje surge a partir de la necesidad del hombre primitivo, porque era necesario la conexión con la naturaleza, ya que el lenguaje cumplía un papel muy importante en la vida del hombre primitivo, por eso el hombre antiguo empleó todas las posibilidades que tenía a su alcance para complacer su carencia de comunicarse. Por lo tanto el lenguaje aparece como resultado de las grabaciones sólidas en el cerebro y los reflejos condicionados entre determinados sonidos de tipo animal, en consecuencia llegaron a descubrir y que el hombre podía producir diferentes sonidos, así mismo la imagen de los objetos estimulaba la reacción de los sonidos emitidos para así convertirse el lenguaje una necesidad primordial en la vida de los hombres.

#### **4. MARCO TEÓRICO**

##### **4.1. EL JUEGO SIMBÓLICO Y LA EXPRESIÓN ORAL**

Muchas y variadas son las investigaciones sobre el tema del juego, pero pocas investigaciones existen sobre los juegos simbólicos y la expresión oral específicamente en el nivel inicial, tanto en las aulas como fuera de ellas, mencionaremos los aportes provenientes de diversos estudios, con relación a este programa del “juego simbólico” para la mejora en la fluidez y claridad de la expresión oral en los estudiantes de 5 años.

Ministerio de Educación (MINEDU, 2010) sustenta que el juego es una actividad importante en la infancia de los niños(as), el cerebro del niño se desarrolla durante los primeros seis años de vida, porque en esta etapa hay mayor conectividad de neuronas. A más juegos mayor conectividad de neuronas y esto permitirá mejor aprendizaje y desarrollo integral, si el niño no juega tendrá problemas de aprendizaje, menos

capacidad intelectual, por lo tanto el juego es una necesidad para el niño y esto desarrollará al cerebro del niño.

El juego simbólico es la expresión más pura y espontánea en la vida de los niños. Dependerá del juego el desarrollo físico, emocional y espiritual, estas tres características del ser humano son importantes, así mismo el juego desarrollará de manera integral en la vida diaria de los estudiantes.

García (2014) afirma que el juego de roles va preparando al niño para diversas situaciones futuras de su vida, también el niño manifestará a partir de diferentes acciones (dramatizando las actividades que observa en su entorno como ser comerciante, construir edificios crear acciones imaginarias de fantasías representar personajes como ser papá o un doctor, etc.) de este modo el niño emprende el camino de la comunicación y socialización. A partir del juego el niño irá superando sus temores, conflictos, impulsos, agresiones y egocentrismo, comprendiendo la diferencia entre la realidad y la fantasía.

El juego de roles permite al niño desarrollar habilidades destrezas, en este juego el participante actúa como si fueran otras personas y crean un mundo imaginario donde pueden ser “constructores” “médicos” “educadores” “agricultores”, en fin pueden realizar de manera simbólica cualquier actividad de los adultos.

#### **4.2. JUGAMOS “HACER COMO SI”**

Aravena (2009), la frase que se utiliza generalmente para describir una situación de juego simbólico es “hacer como si” es decir jugamos, como si comiera, durmiera, casi diversas experiencias de la vida cotidiana que el niño representa en sus juegos simbólicos.

“Hacer como si” es la frase que se utiliza en el juego simbólico, que es la imitación de acciones y representación de objetos, que ayuda a que los niños puedan desarrollar su creatividad, imaginación, socialización, lo más importante la expresión oral.

Según Piaget (1970) se centra en los procesos de simbolización para poder entender de una mejor manera las actividades lúdicas de los infantes “la simbolización es la vinculación entre un objeto, persona o acciones visibles en un plano imaginativo. La simbolización se da cuando un niño logra tener una representación mental de los objetos aun cuando se hallan ausentes los objetos” (p. 14).

En el juego simbólico, el contexto se adapta a la realidad del infante, porque mediante el juego va conociendo sus contexto, descubriendo posteriormente las herramientas que utiliza en el mundo real, por lo tanto, el entorno es la que se acopla a las necesidades e intereses de los niños y niñas.

Según Salazar (2008), a través del juego el niño convierte a los objetos en símbolos, así puede designar como alimento un trocito de madera y comérselo, la función simbólica se extiende de 2 a 6 años aproximadamente, Piaget denomina como “pensamiento simbólico y pre conceptual” donde el objeto o un gesto pueden representar para el sujeto algo diferente de lo que percibe. Es de este modo, como a través de un juego un objeto se convierte en símbolo.

Así mismo recalca que el niño siente satisfacción imitando lo que ejecuta el adulto (produce con mayor exactitud lo que este realiza) en esta edad también les fascina ejecutar el juego de ficción, por ejemplo: produce movimientos y gritos como el oso quiere que le tengan mucho miedo.

### **Funcion Simbólica**

Piaget (1946 - 1947) lo define los logros del estadio preoperacional en torno a lo que denomino la “función simbólica” que es lo que permite a los niños comprender, interpretar y producir símbolos (entendiendo por símbolos representaciones que requieren no tomar al objetivo como lo que en si mismo, sino en términos de lo que representa). Prueba de que ha surgido la función simbólica en el niño, es para Piaget, que comience a comprender y a realizar todo una serie de actividades que, mas allá de la simple manipulación motora de objetos, tiene en común el que a todas subyace algún tipo de manipulación mental, o representación de la realidad externa.

La primera en aparecer suele ser la imitación interiorizada que en ocasiones se manifiesta en la imitación diferida: comienza a producir comportamientos observados en otras personas en un momento posterior, cuando el modelo ya no esta presente otra actividad simbólica basada también en la acción es el juego simbólico, que basicamente consiste en producir mediante la accion su representación interna de situaciones reales (como ir a comprar al supermercado o cocinar), los objetos que utilizan son asimilados a sus esquemas conceptuales (un palo se asimila a una cuchara). Otros símbolos que el niño empieza a comprender y producir son icónicos, como el dibujo;antes de incluso

de tener la destreza motora necesaria para el manejo del lápiz, los trazos de los niños ya pretenden reflejar sus representaciones mentales icónicas (un círculo puede ser un avión o una cara). También son evidencias de la función simbólica.

Landeira (1998), los diferentes conceptos de los autores Piaget y Freud sobre juego simbólico.

<b>JEAN PIAGET</b>	<b>SIGMUND FREUD</b>
Juego simbólico nombra un juego característico o propio de una etapa del desarrollo del niño (es un concepto).	Todo juego es siempre “simbólico”.
Hay una teoría del desarrollo del juego.	No hay una teoría genética del juego. Su concepción es subsidiaria de la Teoría del Sueño. (Aportes post-Freud)
Surge por la necesidad de un espacio de actividad cuya motivación no sea la adaptación.	Está dirigido por el deseo de ser grande, de ser adulto. (Ello lo relaciona a la identificación.)
Es una deformación del mundo real por asimilación al yo.	La creación de un mundo acorde a sus deseos está encuadrada en un marco de repetición compulsiva.
Es una actividad producida por el niño.	Es una actividad producida por el niño.
El simbolismo del juego simbólico es consciente (primario). Existe un simbolismo secundario que es “menos consciente” en el juego simbólico e “inconsciente” en el sueño infantil.	El simbolismo del juego, igual que el onírico está bajo el imperio de la legalidad del Inconsciente (proceso primario) y respeta las condiciones dinámicas de ese sistema psíquico.
El juego simbólico tiene valor en sí mismo por la función elaborativa que puede tomar.	El juego tiene valor en sí mismo por la función elaborativa inherente a él.

Figura 1: Los diferentes conceptos del juego simbólico Piaget y Freud (1998).

Además, Piaget argumenta sobre la génesis del símbolo lúdico esto genera el juego simbólico, también menciona que la estructura intelectual interviene en el símbolo lúdico, asimismo viabiliza la estructura del pensamiento pre conceptual. Para Freud,



explica que el juego en su aspecto simbólico en función de su concepción de la repetición lúdica como forma de tramitación psíquica.

#### **4.3. ESTADIO DEL DESARROLLO COGNITIVO INTELECTUAL**

Según Piaget (1970) el desarrollo cognitivo es el conjunto de modificaciones que se observa en el desenvolvimiento del hombre, por el cual se desarrollan más la ciencia y las destrezas para percibir, pensar y asimilar, estas habilidades son utilizadas para llevar una vida feliz y para resolver problemas prácticos de la vida cotidiana.

Por otro lado Aravena (2009) menciona que es muy importante respetar los estadios de desarrollo de cada individuo, pues cada uno encierra ciertas características que permite que se logre un proceso de madurez y crecimiento natural y espontáneo.

**Estadio sensoriomotor (0- 2 años)** La muestra de acciones son los reflejos de juegos y ejercicios, succión manipulación y experimentación de coger, tirar, aparecer y desaparecer los objetos, visualización de poco a poco a las personas y su mundo que le rodea.

- a. Etapa preoperacional (0- 6 años) tiene la capacidad para manejar el mundo mediante la representación imitación a través del juego simbólico puede escenificar hechos reales o ficticios de los acontecimientos pasados, juntamente aparece la expresión oral espontánea, también dentro de esta edad inicia la etapa de representaciones del dibujo, las figuras pueden representar objetos reales del entorno o personajes de la fantasía que han escuchado hablar.
- b. Las situaciones de manipulación y experimentación concreta se desarrolla a los siete a doce años. En esta etapa se observa el pensamiento lógico en los niños(as).
- c. La adolescencia es la etapa de las operaciones formales, entre once a quince años es la etapa donde aparece la lógica formal, asimismo aparece las habilidades de verificar e hipotizar.

#### **4.4. CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO SIMBÓLICO**

Es muy importante analizarlas las características del juego simbólico, puesto que nos ayudará a observar los beneficios del mismo en la vida de los infantes.

- ✓ El juego simbólico permite representar diversas situaciones que son de interés para el infante, a través del juego puedan satisfacer sus necesidades.
- ✓ Mediante el juego se puede observar aspectos de la vida de los niños y niñas que nos permiten conocerlos de una mejor manera, o tal vez a través de sus representaciones podemos notar ciertas irregularidades o manifestaciones que nos da un indicio de que sucede algo.
- ✓ A través del juego simbólico se logra fusionarla fantasía y la realidad y permite al infante la libre manipulación de ambos contextos.
- ✓ imita la realidad a placer del niño o niña que juega, utilizando su imaginación y creatividad, modifica cuantas veces desea su “realidad”
- ✓ La combinación de ideas, acciones y palabras al momento de efectuar cualquier simbolismo lúdico, favorece el desarrollo integral del infante que juegue.

Basándose en la teoría de Piaget y Aravena, que vale la pena recalcar que las características del juego simbólico varían de acuerdo a la edad y, por consiguiente el estadio del desarrollo en que el infante atraviere influye de lleno en el juego.

#### 4.5. ETAPAS DEL JUEGO SIMBÓLICO

Según Aravena (2009) menciona sobre las etapas del juego simbólico también tienen su evolución que van juntos con los estadios del desarrollo del niño.

##### **Etapas 1**

- ✓ **Categoría pre simbólico:** (12- 16/17 meses) esta es la etapa donde el niño hace identificaciones del uso de los objetos de la vida cotidiana. En el infante se observa la actitud de accionar o gesticular asociados con los objetos clásicos de su entorno.
- ✓ **Acciones simbólicas sobre su propio cuerpo (16- 18/19 meses)** acciones simbólicas en las actividades propias, uso de los objetos y juguetes (casi reales).

## **Etapas 2**

- ✓ **Integración desintegración ( 18- 19 meses)** aplica sus propias acciones a un agente pasivo emplea acciones de otra persona (objetos o personas). Al empezar solo aplica a otros las acciones personales; emplea esquemas o acciones de otra persona (acciones ajenas), al inicio sobre sí mismo, por ejemplo, hace que hable por teléfono.
- ✓ **Combinaciones de actores y de juguetes (20- 22 meses)** realiza trabajos simuladas o representaciones a los objetos o personas, por ejemplo, atiende a la muñeca como se fuera su hija y luego a los animales, también empieza a combinar varios juguetes en un solo juego simulado, por ejemplo pone la cuchara en la cacerola o sirve de la botella a la taza, mete a la muñeca en la cama, etc.

## **Etapas 3**

- ✓ **Inicios de secuenciación de acciones o esquemas de acciones (22- 24 meses)** es la etapa donde empieza a hacer representaciones y simulaciones recogidas de las experiencias vividas de las otras personas cercanas de su entorno, por ejemplo, juego a las mamás son sucesos breves y separados de dos a tres acciones, no existe todavía la verdadera secuencia, las secuencias breves todavía son ilógicas (peina a la muñeca, luego la pone a dormir y luego la vuelve a peinar). Después de 24 meses más o menos empieza a dar un papel más activo a los muñecos, aplica algunas acciones hacia los juguetes atribuyéndole capacidades y sentimientos.

## **Etapas 4**

- ✓ **Secuenciación de objetos suplentes (30/36 meses)** hace representaciones realistas y acontecimientos visibles pero más interacción con el contexto. La secuencia de acciones es más considerable y asumiendo el rol que tienen. Después de los tres años son más amplias y detalladas las acciones del juego.

## **Etapas 5**

- ✓ **Sustitutos y planificación (4 años)** en esta edad comienza haber planes previos a las acciones. Las situaciones que el infante representa simbólicamente están presentes desde tempranas edades, pero conforme el niño y la niña va creciendo y

desarrollándose, el simbolismo lúdico va haciéndose más rico y complejo, si al principio, utilizaba los objetos con la función que le es propia, pero fuera de contexto; posteriormente, su cuerpo, se vuelve en una herramienta que le permite conocer su entorno de manera más directa.

De acuerdo con los estudios de Jean Piaget, a partir de los dos años los niños conquistan la capacidad de simbolizar la realidad.

Según Piaget. El juego simbólico se basa en la imitación y representación de actividades cotidianas, pero jugando, utilizando como principal recursos, la fantasía y la imaginación, tomando siempre en cuenta al contexto como referente

El juego simbólico surge alrededor de 2 años y se prolonga en una primera etapa hasta los 4 años, es decir, aparece en el estado preoperatorio del desarrollo cognitivo de la misma propuesta de Piaget de los 2 a los 7 años, el niño pasa de un juego de ejercicios al nacimiento de las acciones simbólicas esto significa que a través del uso del lenguaje empieza a expresar y representar cosas y personas, deseos y acciones realizadas o que están aún por realizar.

Según Ruiz de Velasco & Abad (2011) consideran desde la infancia “pertenece” al juego simbólico por el hecho de constituirnos activamente en humanidad. Esta acción no nos abandona nunca y resulta ser un exitoso mecanismo de adaptación al medio en el que se ajustamos nuestra existencia como animales simbólicos que somos - decía Cassier-, por nuestra capacidad para proyectar con el pensamiento lo que no existe. Este rasgo esencialmente humano, nos ha ofrecido la posibilidad de trascender en todas las diferentes manifestaciones simbólicas culturales (lenguaje, mito, arte, filosofía, religión, o ciencia), variaciones de una misma conciencia y pensamiento simbólico que conecta al ser humano con la naturaleza la espiritualidad y todos sus ancestros. Somos un mínimo eslabón en una evolución que ha dejado de ser biológica para convertirse en esencialmente simbólica.

Ruiz de Velasco y Abad está de acuerdo con Piaget que el niño asimila y proyecta poco a poco el mundo externo en el interno (viceversa), lo elabora y se adapta a él en un proceso continuo que diferencia entre lo imaginable y lo permitido como un ajuste social. Así el juego simbólico es pura acción espontánea y libre, llena de significado

como acto, sin un fin predeterminado y necesariamente ajeno a la intervención del adulto.

Para Freud (1920) el niño manifiesta más placer cuando el carretel reaparecía que cuando desaparecía. En forma sincronizado, el niño(a) vocalizaba un “o o o o” al arrojar el carrete y un “aaaa” al recogerlo. Esto hizo que ubicara al juego en términos de fort (se fue) y da (acá está). Freud afirma que arrojar objetos en reiteradas veces de los niños considera como la primera etapa del juego, porque el acto que realizaba el infante era con bastante frecuencia, también consideraba como un dato importante y excentrico de la conducta del infante, porque se sentía mejor cuando la madre lo abandonaba varias horas.

Para los niños el juego es de vital importancia porque al mismo tiempo desarrolla la parte de expresión oral, también desarrollan otros componentes como el carácter y la conducta.

Según Guerra (2010) menciona del juego simbólico comienza en el segundo año de la vida del niño, durante este periodo se desarrolla el lenguaje juntamente con la función simbólica. El hito más importante es que el niño es capaz de trascender la realidad en sus aspectos temporales, es capaz de hablar de objetos que no están presentes: capacidad de representar.

Antolin (s.f), de acuerdo con los estudios realizados de Piaget menciona que a partir de los dos años los infantes tienen la capacidad de simbolizar mediante el juego simbólico lo que es la realidad de la vida y la fantasía, así también el dibujo permiten llevar a cabo este proceso de representación de situaciones inexistentes en el presente, ya sea a través de la rememoración de acontecimientos pasados o de la anticipación de hechos futuros.

Esta gran capacidad de simbolización alcanza una gran ductilidad entre los 3 a 6 años de edad, haciendo que los juegos infantiles se enriquezcan notoriamente. Esto se evidencia en la plasticidad y en la exactitud con que son capaces de recrear su mundo tanto interno como externo.

Antolin (s.f), A esta edad los niños desarrollan un “juego simbólico” con el que representan distintas roles y situaciones. Este juego evolucionará paulatinamente.

Primero compartirán un mismo escenario de juego y cada uno dramatizará personajes y situaciones de forma individual (juego paralelo). Luego, todos se reintegrarán en un juego común y la distribución de los roles (juego socializado)

Según Montessori (1952), una de las pioneras más importantes de la educación fomenta que el juego sería una de las herramientas más significativo en la vida de los niños, porque a través del juego exploran el ambiente, construyen su conocimiento observando y manipulando objetos, desarrollando sus destrezas.

También, Montessori inventó espacios dentro del aula donde deben existir divisiones para que se desarrolle diversos juegos y se les ofrezca materiales didácticos para que los niños puedan desarrollar el juego.

Bruzo y Jacobovich (2008), afirma que el juego simbólico da la oportunidad de realizar distintos tipos de actividades por intermedio de esto se conectan con la ciencia, habilidad y actitud, en esta etapa de 2 y 6 años los niños(as) se utilizan mucho el simbolismo, donde los niños(as) imitan escenas reales y ficticias de acuerdo al contexto y la realidad.

La parte simbólica, sin el significado no tiene sentido por ello el niño hace representaciones como: una caja de cartón representa un carro, un trozo de papel representa billetes y un palo representa una jeringa y es simulado como los doctores que utilizan las jeringas.

Para favorecer el juego simbólico en los niños que estan en su tierna edad solo es necesario ofrecer el tiempo, el espacio y los materiales.

Según Reino y Tipan (2011) afirma que el juego simbólico forma parte de la vida de los niños, mediante esta actividad lúdica expresan sus necesidades y sus sentimientos utilizando la expresión oral espontanea con fluidez y claridad sus ideas; por lo tanto se debe brindar el tiempo necesario para que los niños puedan realizar el juego, para mejorar su expresión verbal en esta etapa de su vida.

Los niños hacen hablar a sus títeres o muñecos, imitan conversaciones telefónicas con su pequeño teléfono de juguete, representa la visita de un doctor a un paciente, organiza una tienda en la que pueda nombrar varios artículos y represente los papeles

tanto de vendedor como de comprador, estas actividades lúdicas del juego simbólico permite desarrollar la imaginación, socialización y estimulando más su desarrollo intelectual, y lo principal desarrolla más la parte del lenguaje ya que el juego con el lenguaje van de la mano.

#### **4.6. LA EXPRESIÓN ORAL EN LA INFANCIA**

Suárez (2010) nos menciona que son destrezas importantísimas para el ser humano, ya que por medio de la manifestación verbal se expresan los pensamientos, sentimientos y nos relacionamos con otras personas. Alcanzar logros claves en el desarrollo de la manifestación verbal a tiempo es clave para una actividad adecuada de la lectura en etapas posteriores.

La manifestación verbal en los niños(as) es de gran importancia como la misma existencia del hombre al comunicarnos oralmente se transmite sentimientos, objetivos, metas en común.

Según el Diseño Curricular Nacional (DCN, 2012), considera al niño como un ser social tiene una afición autóctona de interactuarse con los demás y el entorno que le rodea, por tanto la comunicación humana y la manifestación verbal con fluidez y claridad interactúan mediante la socialización. En la competencia de la manifestación verbal en los niños de inicial 3 a 5 años deben lograr expresar independientemente primero en su primer lengua sus diferentes necesidades, emociones, ideas entre otras, también demostrando la comprensión de lo que está hablando.

Nuestro país es multicultural y plurilingüe, por lo tanto es muy importante que los niños(as) enriquezcan su manifestación verbal, esto requiere de constante práctica para una buena fluidez y claridad de palabras, utilizando en forma adecuada los recursos verbales y no verbales. También implica saber escuchar a los demás, respetando sus ideas y las conversaciones de participación.

Según Cardonas y Celis (2011), la expresión oral es una de las actividades importantes para el ser humano, sin eso no hay comunicación, es uno de los instrumentos de uso masivo, al mismo tiempo te permite interactuar, mostrar tus necesidades y ayudar de diferentes formas al educando en su desarrollo.

**Para la expresión oral se debe considerar las 9 cualidades como:**

- ✓ **Dicción:** Pronunciar con propiedad los vocablos existentes y luego formar frases para entregar mensaje que deseamos comunicar.
- ✓ **Fluidez:** Utilizar los vocablos de manera natural y seguida.
- ✓ **Ritmo:** Es la armonía (entonación de la voz)
- ✓ **Emotividad:** Proyectar por medio de nuestras palabras, la pasión y el calor necesario para convencer, persuadir al auditorio.
- ✓ **Coherencia y sencillez:** Es expresar organizadamente las ideas o los pensamientos en cadena.
- ✓ **Volumen:** Es la mayor o al menor intensidad que un hablante comunica a través de la voz para transmitir el mensaje.
- ✓ **Vocabulario:** Es la manera de expresarse claramente el contenido del mensaje, que sea entendible para el receptor.
- ✓ **Claridad:** Es importante expresar en forma precisa y objetiva los conceptos, ideas y pensamientos
- ✓ **Expresión corporal:** se realizar movimientos o señales con el cuerpo.

La expresión oral es la capacidad para manifestarse con claridad y fluidez utilizando en forma adecuada los medios verbales y no verbales. También implica saber entender a su entorno, respetando sus ideas y sus convenciones de participación. La manifestación verbal implica fomentar las capacidades de escuchar para entender lo que dicen los demás.

El Diseño Curricular Nacional del Ministerio de Educación (MINEDU, 2012) indica que se debe impulsar el desenvolvimiento de la capacidad de expresarse con claridad y fluidez utilizando en forma oportuna los medios verbales y no verbales del lenguaje. La expresión oral es sumamente importante ya que en el país se necesita niños que sean capaces de manejar la parte expresiva en la vida cotidiana.



#### **4.7. LA EXPRESIÓN ORAL EN EDUCACIÓN INFANTIL:**

Dentro de los objetivos de la educación básica regular (EBR), los niños deben desarrollar las capacidades propuestas por el Diseño Curricular Nacional, la expresión oral es de mucha importancia para comunicar nuestro pensar y sentir, por ello se debe desarrollar el lenguaje como para comprender y ser comprendido por los demás, el desarrollo cognitivo, afectivo y social dependerá de las mejores habilidades comunicativas.

Reggio (2009) menciona del sistema educativo de Reggio considera al niño como un ser integral que forma la parte cognitiva, psicosocial y moral, el niño forma la parte cognitiva interactuando con la expresión de su pensamiento simbólico, los múltiples lenguajes del niño como las palabras, movimientos, juegos, pinturas, esculturas entre otras estimulan al niño. Los niños(as) al momento de actuar diferentes actividades en el momento de cambiar a otra actividad no son rápidos sino guardan un ritmo progresivo, la motivación es importante en la representación simbólica, también compartiendo sus experiencias personales. En el proceso de aprendizaje del niño. El arte cumple un papel importante como una expresión simbólica.

Las instituciones educativas del nivel inicial son lugares adecuados que favorecerán a desarrollar las competencias comunicativas y del lenguaje (hablar, escuchar, comprender y actuar ), durante el juego los estudiantes cumplen algunas funciones formales e informales, dialogando espontáneamente con sus compañeros de salón, esto nos indica que el desarrollo de la expresión oral implica interactuar con los siguientes aspectos: fonético, morfosintáctico y léxico, sin embargo, no se puede exigir en su totalidad a los estudiantes porque están en la etapa del desarrollo cognitivo, más bien, sí se puede ayudar a mejorar con diferentes estrategias, específicamente el juego simbólico.

#### **4.8. DESARROLLO DEL LENGUAJE**

Según Chomsky citado por (Niño, 2013) menciona una de las actividades importantes del niño es la adquisición del lenguaje, también considerado como un acontecimiento incomparable a lo largo de la historia.

### **a. Etapa pre lingüística**

La primera comunicación y el inicio del lenguaje se observa en el momento del nacimiento del niño, es el momento donde el niño se interactúa con la parte exterior (naturaleza). Dicha edad se desarrolla en el primer año de vida más o menos hasta los ocho meses o hasta un año, incluso durante esta etapa de su vida sus expresiones son llantos, balbuceos, gritos, que son manifestaciones expresivas espontáneas, producidas en función de las necesidades internas y externas.

### **b. Etapa lingüística**

Inicialmente el vocabulario es netamente referido a los objetos, la aparición de palabras funcionales (pronombres, adverbios, conectores) durante los dos a tres años. Asimismo, el desarrollo del lenguaje se apoya en las fonemas interesantes como frecuentar por imitación, la invención de sonidos onomatopéyicos el manejo de la deixis, uso de signos deícticos, con el dedo índice señalando o mostrando que es un tipo de comunicación en la etapa inicial del infante.

### **c. Etapa pos lingüística**

Piaget hace referencia sobre la función simbólica desarrollando en el pos lenguaje. La escritura y los signos lingüísticos son resultados de la adquisición del lenguaje estas son utilizadas en la comunicación del ser humano, el lenguaje es bastante amplio, entre los principales están los signos y los códigos.

## **4.9. TEORÍAS SOBRE LA ADQUISICIÓN DEL LENGUAJE**

### **a. Teorías ambientalistas**

Para Skinner (1957) afirma que la parte principal de la estimulación expresiva, es dirigido de afuera hacia adentro del ser humano, según el ambientalista, el niño escucha, recoge, imita, organiza, repite las formas análogas y la consecuencia de la socialización del habla.

Saussure (1961) considera que el lenguaje es la parte social del hombre, el carácter social es la subsistencia del lenguaje. Así entendida la lengua Saussure afirma

que el “niño se le va asimilando poco a poco”, es decir, la adquiere como una apropiación de algo procedente del exterior: “el sistema de signos depositados en el cerebro de todos los hablantes”

### **b. Teorías nativistas**

Chomsky (1971) menciona que la “adquisición de lenguaje” es un gran parte de perfeccionamiento de la capacidad lingüística innata que alcanza una realización específica a través de sus experiencias, por otro lado los niños aprenden su lengua materna extraordinariamente rápidamente y logran emitir y entender en forma ilimitada, mensajes nunca escuchados.

Asimismo, Lenneberg (1981) afirma quien al preguntarse “porque el hombre es el único que puede hablar un lenguaje natural”, y se responde en sus extensivos estudios, que existen unos determinantes biológicos, estructuras especiales en el cerebro del hombre que le permite el ejercicio de las funciones del lenguaje. En síntesis, dicho autor concibe el lenguaje como una “manifestación de tendencias cognitivas específicas de la especie”.

### **c. Teorías cognitivistas**

La explicación cognitiva de mayor trascendencia corresponde a las posiciones del maestro Piaget (1964).

Los inicios del lenguaje en el niño se encuentran en la función simbólica, o sea en capacidades representativas que se inician y desarrollan con anterioridad al fenómeno lingüístico, por ejemplo en los juegos simbólicos y la imitación.

Así mismo Piaget afirma sobre la función simbólica, también del punto de inicio del lenguaje; cuando el niño en la primera etapa del desarrollo adquiere el pensamiento al mismo tiempo los símbolos y los signos estos desarrollarán el origen del lenguaje.

La adquisición de la inteligencia es anterior al lenguaje específicamente la adquisición del lenguaje es en los dos primeros años, estas adquisiciones forman parte

fundamental del desarrollo cognitivo, en la lógica de las proposiciones no vienen por sí mismas. El lenguaje es parte del pensamiento.

Vigotsky (1996) afirma, que la ontogenia del lenguaje y pensamiento viene de las genéticas diferentes en esta línea de transformación se diferencian dos etapas: la etapa pre lingüística y pre intelectual estas dos etapas se desarrollan aislados hasta los dos años, entonces el lenguaje se torna racional y el pensamiento verbal.

En la internalización que hacen los niños desde el lenguaje socializado hacia el lenguaje interiorizado, pasa por varios momentos, en que cumplen varias funciones: uso interpersonal, función intrapersonal, función planificadora y función cognoscitiva, comunicativa, y emotiva. Finalmente, el lenguaje cumple una mediación social como instrumento que le permite al niño asir los objetos y comunicarse con las demás personas de su entorno.

#### **d. Teoría de Bruner**

Bruner (1989) afirma, también la indisolubilidad en el desarrollo de lo cognitivo y lo lingüístico, pero rescatándole la importancia a cuál esta primero cual se subordina a quien. Prefiere considerarlo como dos procesos que coinciden, en que el lenguaje es como un “amplificador” del pensamiento, pero no algo esencial del mismo. Pero, además invita a rescatar la “acción” y particularmente la “culturación” resultante de las interacciones niño-adulto.

El lenguaje es un hecho social en la sociedad, el trabajo simbólico se observa en el momento donde comparten entre el niño y la madre, diversas actividades representativas. La alternación en estas actividades ayudará a desarrollar la capacidad del niño y el desarrollo de las habilidades psicosociales y posteriormente psicopedagógicos.

La fluidez es la habilidad de expresarse en forma correcta con facilidad y espontaneidad, en su idioma castellano; esto permite que el hablante se desenvuelva de una manera correcta y fluida.

Para Horche (2000) la fluidez es la habilidad de coordinar las palabras dando armonía y sin interrupciones, el hablante utilizará diferentes estrategias para enfrentar

algunos obstáculos que puedan presentar durante el discurso, la fluidez se observa en los largos discursos. Las estrategias ayudan solucionar problemas en la expresión oral.

Castro y Manrique (2002) si el receptor percibe continuidad al momento de comunicarse, entonces existe fluidez. Al mostrar una práctica suave no exigirá la tensión corporal ni fono articulatorio. Un habla fluida no sólo es continua y suave, sino la administración de la tonalidad, intensidad y armonía de cada vocablo.

Los estudiantes hacen expresiones con continuidad y esto se relaciona con el lenguaje no verbal a esto entenderán los oyentes.

Castro y Manrique (2002) así mismo enfatiza una habla fluida es producida continuamente, sin esfuerzo y en una velocidad apropiada. La fluidez del habla refleja el procesamiento discursivo. Un hablante con fluidez puede producir secuencias largas de sílabas sin esfuerzo, combinando emisiones rápidas y continuas permitiendo que su emisión sea un reflejo próximo de su habilidad y madurez lingüística.

El niño cuando nace expresa mediante el llanto que es innato su expresión fonética, posteriormente comienza hacer el discurso informal aprendiendo más del contexto familiar y la realidad en que se encuentra.

Gualavisi y Quinchiguango (2012) mencionan sobre la fluidez es la capacidad de expresarse correctamente con cierta facilidad y espontaneidad en un contexto adecuado y que permite que el hablante se exprese y se desenvuelva de una manera clara y concisa de las siguientes maneras:

- ✓ Una entonación y pronunciación aceptable.
- ✓ Atención a las características de la lengua hablada.
- ✓ Atención al ritmo y a la expresividad.
- ✓ A tenerse a las normas propias del discurso, Una de sus sub normas es precisamente infringir la norma lingüística.
- ✓ Procesar la información rápidamente.

Según Vargas (2008), para los estudiantes la fluidez de expresión oral es: La habilidad de hablar hacerse entender, y también la habilidad de entender a otros.

- ✓ Hablar con facilidad y comunicarse con fluidez.
- ✓ Facilidad para expresar las ideas y hablar con otras personas. Para hablar con fluidez es importante saber muchas palabras.
- ✓ En general para los estudiantes la fluidez de expresión oral es la facilidad para hablar con otras personas. De hecho, lo más importante es poder comunicarse de manera espontánea.

#### **4.10. CLARIDAD EN LA EXPRESIÓN ORAL**

##### **Claridad de la voz**

Maykol (2012) considera sobre la claridad de la voz viene siendo una parte fundamental para poder llegar al receptor, una voz encantadora, fuerte e impactante se logra con la práctica diaria, la claridad del habla es un factor muy importante que garantiza el éxito de los discursos. Por tanto la voz debe ser nítida, fina y para ello se la debe practicar diariamente.

La comunicación social es muy importante para los niños, porque en gran medida ayuda a desarrollar su claridad en la expresión oral, por otro lado es importante la práctica diaria.

White (2007), en el hogar debería darse la educación en el cultivo de la voz. Los mayordomos del hogar deben enseñar a sus hijos(as) a comunicarse con claridad que los receptores al escuchar puedan comprender cada palabra que pronuncien. El hogar es la mejor escuela para el estudio del lenguaje.

##### **Claridad del habla**

Watchtower (2016), uno de los factores claves para articular claramente el habla es comprender la estructura de los vocablos en el idioma en que se habla, las cuales representan un conjunto de sonidos pronunciados como una unidad, para un mejor articulación del habla se debe esforzarse por no comerse ninguna sílaba, Para que la expresión sea fluida.

Los estudiantes deben tener coherencia y cohesión al momento de hablar o expresar.

## **5. MARCO CONCEPTUAL**

### **5.1. DEFINICIÓN DEL JUEGO**

El juego es una actividad inseparable del ser humano especialmente del infante, donde disfruta interactuándose con el contexto con los objetos y diferentes juegos con reglas y sin reglas inclusive combinando con sus imaginaciones.

García (1995), la libertad corresponde a la esencia misma del juego. Si la libertad es el soporte de la creación, admitiremos entonces que la educación sin juego no es educación, en la libertad, propiciaría una generación más creadora en todos los órdenes de la vida. Quizás algún día los "confeccionadores" de planes y sistemas educativos lo tengan en cuenta. De momento, sólo algunos educadores a lo largo de la historia han entendido que el juego constituye el mejor medio educativo existente, el juego pasará de generación en generación y nunca pasará de moda.

En el Diccionario Real Academia Español (RAE), la palabra juego deriva de latín *iocus* que significa acción y efecto de jugar, también es considerado como una actividad de pasatiempo u ejercicios recreativos donde se pierde o se gana. Asimismo es considerado como una acción que nace espontáneamente por la mera satisfacción que este otorga.

### **5.2. JUGAR**

Es el primer acto creativo del ser humano. Comienza cuando el niño es bebé, a través del vínculo que se establece con la realidad exterior y las fantasías, necesidades y deseos que va adquiriendo. Cuando un niño toma un objeto cualquiera y lo hace volar, está creando un momento único e irrepetible que es absolutamente suyo. Porque ese momento de juego es algo incomparable, no entiende de exigencias del medio, no hay un "hacerlo bien". El juguete es el medio que se utiliza para jugar.

### **5.3. EXPRESIÓN ORAL**

La expresión oral es lo mismo decir discurso oral porque contiene destrezas lingüísticas, la expresión oral no solo es pronunciación del léxico y la gramática, sino las cogniciones socioculturales y pragmáticas. Asimismo constituyéndose pequeñas

habilidades, como aportar informaciones y opiniones personales, tomar decisiones, hacer juicio.

Según el Diccionario Enciclopédico de Educación (2003), “La expresión oral es la capacidad de expresar oralmente los conocimientos adquiridos las propias ideas, sentimientos y experiencias, de forma sintáctica, con una articulación y entonación correcta, un vocabulario rico y adecuado” (p. 87).

#### **5.4. JUEGO SIMBÓLICO**

Vidal (2014), el juego simbólico es importante para el desarrollo de habilidades cognitivas, lingüísticas, emocionales y sociales en los niños. Por ese motivo es un instrumento privilegiado para utilizar cuando surgen dificultades a cualquiera de esos niveles, y desplegar un buen enfoque terapéutico. El juego simbólico amplifica las habilidades verbales para poder expresar pensamientos, sentimientos, reacciones y actitudes con más claridad en la edad temprana de la infancia.

El juego simbólico como actividad social, es definido por Vygotsky, quien señala, gracias a la interacción con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio. La capacidad de imaginación y de representación simbólica de la realidad está dada a través del juego simbólico, mediante la interacción y la comunicación que se produce entre el sujeto y su entorno, y en donde el niño transforma algunos objetos y los convierte en su imaginación en otros que para él tienen un distinto significado, por ejemplo, cuando corre con la escoba como si esta fuese un caballo, cuando te sirve una taza de café vacío.

#### **5.5. FLUIDEZ EN LA EXPRESIÓN ORAL**

La fluidez es la habilidad de expresarse en forma correcta, sin necesidad de hacer el mínimo esfuerzo, como en su idioma original y en la lengua meta; esto permite que el hablante se desenvuelva de una manera correcta.

#### **5.6. CLARIDAD EN LA EXPRESIÓN**

La claridad Significa que lo expresado se entiende, que no ofrece duda o confusión al lector.



- ✓ **Simbólico:** Alegórico, emblemático, figurado, representativo, alusivo, imaginario,
- ✓ **Simbolizar:**  
Dicho de una cosa: Servir como símbolo de otra, representarla y explicarla por alguna relación o semejanza que hay entre ellas.
- ✓ **Imitación:** Reproducción plagio, emulación, sonido onomatopeya, retrato, eco, repetición, original, auténtico y natural.
- ✓ **Expresividad:** La expresión oral es espontánea y natural, está llena de matices afectivos que dependen del tono que empleamos y de los gestos; por eso tiene gran capacidad expresiva.
- ✓ **Imitar:** Hacer o esforzarse por hacer algo lo mismo que otro.
- ✓ **Imaginar:** Crear, inventar idear, fantasear, representar en la mente la imagen de algo o de alguien o imaginar un campo con flores.
- ✓ **Imaginación:** Alucinación espejismo apariencia, ficción, fantasía, suposición, inspiración, fingimiento realización individualización de la realidad.
- ✓ **Representar:**  
Hacer presente algo con palabras o figuras que la imaginación retiene. Ser imagen o símbolo de algo, o imitarlo perfectamente.
- ✓ **Expresión:** Locución dicción término voz, vocablo, manifestación, oración, palabra, actitud, gestos, gritos, guiño, mímica, risa, seña, signo, símbolo, silencio e inexpressividad.
- ✓ **Expresar:**  
Manifestar con palabras, miradas o gestos lo que se quiere dar a entender a las personas.
- ✓ **Oral:** Manifestar mediante la palabra hablada, verbal, expresado, enunciado bucal.
- ✓ **Espontánea:** Natural, intuitivo, propicio por sí mismo, mecánico, automático, incontrolado, franco, sincero, expansivo, directo, abierto y expresivo libre.
- ✓ **Libre:** Autónomo, independiente, abierto, neutral, voluntario y espontáneo.
- ✓ **Claridad:** es muy importante expresar nuestros pensamientos, conceptos con una voz clara y precisa.
- ✓ **Fluidez:** La fluidez es la habilidad de expresarse en forma correcta, sin necesidad de hacer el mínimo esfuerzo, como en su idioma original y en la lengua meta.

## **CAPÍTULO III**

### **METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN**

#### **1. HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN.**

##### **1.1. HIPÓTESIS GENERAL.**

La aplicación del programa “juego simbólico” es eficaz en la fluidez y claridad de la expresión oral en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Adventista Americana de la ciudad de Juliaca - 2016

##### **1.2. HIPÓTESIS ESPECÍFICO.**

La aplicación del programa “juego simbólico” es eficaz en la fluidez de la expresión oral en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Adventista Americana de la ciudad de Juliaca - 2016

La aplicación del programa “juego simbólico” es eficaz en la claridad de expresión oral en estudiantes de 5 años la Institución Educativa Adventista Americana de la ciudad de Juliaca - 2016.

#### **2. VARIABLES DE LA INVESTIGACIÓN.**

##### **2.1. IDENTIFICACIÓN DE LAS VARIABLES.**

Variable independiente: “juego simbólico”

Variable dependiente: “fluidez y claridad en la expresión oral”

**Tabla 1. Operacionalización de variable**

Variables	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Definición operacional
Juego simbólico	Fluidez en la expresión oral	Incorpora normas de convivencia.	<p>Jugando aprenden las normas de convivencia, ha mejorado en su fluidez de su expresión oral de los estudiantes.</p> <p>Aprendiendo a convivir pide la palabra para opinar de manera fluida a los compañeros mejorando su expresión oral de los estudiantes.</p> <p>Dialogamos para conocernos mejor acerca de las rutinas familiares con fluidez mejorando en su expresión oral de los estudiantes.</p> <p>Expresan sus ideas en torno a temas de su interés a los compañeros con fluidez mejorando en su expresión oral de los estudiantes.</p> <p>Usa palabras conocidas con fluidez relacionadas de su contexto ha mejorado en su expresión oral de los estudiantes.</p> <p>Jugando utilizan palabras con claridad, mejorando en la expresión oral de los estudiantes.</p> <p>Expresando sus necesidades, ideas de manera oportuna con fluidez mejorando en su expresión oral de los estudiantes.</p> <p>Se expresa con espontaneidad a través del juego simbólico, mejorando en su expresión oral de los estudiantes.</p>	<p><b>Juego simbólico</b></p> <p>Imitaciones y representación de los hechos reales, ficticios de la vida.</p>
		Pide la palabra para opinar.		
		Dialoga con sus compañeros acerca de sus rutinas familiares.		
		Expresa sus ideas en torno a temas de su interés.		
		Usa palabras conocidas, relacionadas de acuerdo a su contexto		
		Utiliza palabras con fluidez a través de juegos.		
		Expresa sus necesidades e ideas pronunciando las palabras de manera entendible adecuándose a la situación.		
		Se expresa con espontaneidad a través de las actividades del juego simbólico.		
Fluidez y claridad de la expresión oral	Claridad en la expresión oral	Escucha las opiniones de sus compañeros.	<p>El arte de escuchar las opiniones de sus compañeros con claridad mejorando en su expresión oral de los estudiantes</p> <p>Jugando utilizamos palabras con claridad mejorando en su expresión oral de los estudiantes.</p> <p>Se expresan en forma coherente utilizando diversos juguetes, mejorando en su expresión oral de los estudiantes.</p> <p>Se expresan en forma sencilla utilizando diversos juguetes, mejorando en su expresión oral de los estudiantes.</p> <p>Pronuncian con claridad para para que el oyente lo entienda, mejorado en su expresión oral de los estudiantes.</p> <p>Expresando mis ideas, deseos, emociones mediante la actividad de grafico plástico con claridad ha mejorado en su expresión oral de los estudiantes.</p> <p>Muestran seguridad al expresar con claridad las ideas de sus trabajos mejorando en su expresión oral de los estudiantes.</p> <p>Me apoyo con gestos, movimientos cuando expreso mis ideas con claridad mejorando en su expresión oral de los estudiantes.</p>	<p><b>Fluidez y claridad en la Expresión orales</b></p> <p>Una de las capacidades que tiene el ser humano de expresar sus emociones positivas y negativas lo piensa con fluidez y claridad.</p>
		Utiliza palabras con claridad a través de juegos.		
		Se expresa en forma coherente utilizando diversos juguetes.		
		Se expresa en forma sencilla utilizando diversos juguetes.		
		Pronuncia con claridad, de tal manera que el oyente lo entienda.		
		Expresa sus ideas, deseos, emociones mediante las actividades grafico plástico que realiza.		
		Muestra seguridad al expresar las ideas que plasma en sus trabajos.		
		Se apoya en gestos, movimientos cuando quiere expresar sus ideas		

### 3. TIPO DE INVESTIGACIÓN.

El estudio corresponde al tipo de investigación experimental, que se realizó tomando la pre prueba antes de la aplicación del programa y la pos prueba al culminar la ejecución del programa “juego simbólico” para la optimización de la fluidez y claridad de la expresión oral en los estudiantes del nivel inicial de cinco años.

Asimismo, Hernández (2010) considera del “grupo control en la cual se manipulan, de manera intencional, una o más variables independientes (causa) para analizar las consecuencias de la tal manipulación sobre una o más variables dependientes (efecto)” (p.122).

### 4. DISEÑO DE INVESTIGACIÓN.

El presente trabajo de investigación corresponde al diseño pre experimental, con diseño de pre prueba y pos prueba con un solo grupo. Que existe un punto de inicio para ver qué nivel se encuentra la variable dependiente antes de la aplicación del programa juego simbólico (Sampiere, 2014).

Para Hernández (2010) el diseño experimental se utiliza cuando el investigador desea implantar el posible efecto de una causa que se manipula los cuales implica en tres pasos: 1. una medición previa de la variable dependiente a ser estudiada (pre- test); 2. Aplicación de la variable experimental (x) a los sujetos del grupo y 3. Una nueva medición de la variable dependiente en los sujetos (post- test). Con el objetivo de mejorar la eficacia de la fluidez y claridad de la expresión oral.

El gráfico que le corresponde a este diseño era:

**GE: 01                      X                      01**

Donde

G.E. = grupo experimental

01 = fluidez y claridad en la expresión oral (pre prueba)

01 = fluidez y claridad en la expresión oral (pos prueba)

X = programa juego simbólico.

## **5. POBLACIÓN Y MUESTRA.**

### **5.1. POBLACIÓN**

Según Sampiere, Fernandez, & Baptista (2014), la metodología de la investigación para seleccionar la población, se procede delimitar la población estudiada para la generalización de resultados.

La población estuvo conformada por los estudiantes de 5 años del nivel inicial del Colegio Adventista Americana de la ciudad - Juliaca el cual constó en total 17 estudiantes donde se aplicó el programa "Juego Simbólico" en la fluidez y claridad de la expresión oral.

#### **5.1.1. Determinación de la muestra**

Por criterio del investigador se tomó a toda la población para la presente investigación.

Se utilizó la técnica de muestreo probabilístico de tipo intencional debido a que se analizó a todos los estudiantes de 5 años de la institución educativa Adventista Americana.

## **6. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS**

### **6.1. TÉCNICAS**

La técnica que se utilizó en la presente investigación es de observación sistemática en los estudiantes de 5 años, con el objetivo de lograr una mejora de fluidez y claridad de la expresión oral.

La técnica que se utilizará para el procesamiento análisis de los datos obtenidos será a través de fichas de observación elaborada de acuerdo a la variable dependiente de esta investigación, después de aplicarla un pre prueba y el post prueba se hizo el vaciado de los datos para eso se utilizó el SPSS 22 para ver el resultado de esta estrategia de la mejora de la expresión oral en los estudiantes que conforman.

Luego se mostrará los resultados de esta investigación a través de los cuadros estadísticos, si el programa del juego simbólico influyó en la mejora de la expresión oral en los estudiantes de la Institución Educativa Adventista Americana 2016.

## 6.2. INSTRUMENTOS (DESCRIPCIÓN DEL INSTRUMENTO)

El instrumento de la ficha de observación fue elaborada por la investigadora Urbana Quispe profesora de Educación Inicial Puericultura. Que garantiza una adecuada programa del juego simbólico, los ítems lo construyó de acuerdo a los indicadores, competencias capacidades que se debe lograr en los estudiantes de 5 años de acuerdo al diseño curricular nacionales, donde indica que el estudiante logra el aprendizaje previsto.

Por consiguiente se realizó la validación de instrumento con los especialistas en la materia Lic. Luz Delia Ortiz Guillen directora de la I.E.I 1345 Santa Olimpia Juliaca, Lic. Lesly García Cortes especialista de educación inicial docente de la Universidad Peruana Unión, Lic. Sheyla Virginia Andrade Zambrano especialista en educación inicial coordinadora de UGEL San Román. Que son las especialistas del nivel inicial de la ciudad de Juliaca, los cuales ayudaron en la revisión del instrumento (ficha de observación) la expresión oral permitiendo evaluar satisfactoriamente el proceso.

**Tabla 2.** El alpha de crombach de confiabilidad de la ficha de observación la expresión oral

Alfa de Crombach	N de elementos
,836	32

Nota: la confiabilidad es de 0.836.

Este instrumento permite recoger informaciones precisas sobre las manifestaciones de saber expresarse con fluidez y claridad, de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Adventista Americana.

Para la confiabilidad se ejecutó la consistencia interna, donde se aplicó la prueba de la expresión oral a un total de 17 estudiantes de cinco años de la Institución

Educativa Adventista Americana, obteniéndose el alfa de Crombach de ,836 el resultado indica una fiabilidad aceptable para la presente investigación.

### **6.3. PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS DE DATOS**

Los resultados fueron usados datos estadísticos experimental y de por medio software SPSS versión 22 en español.

Finalmente se interpretaron los resultados empleando tablas para explicar los resultados y luego se procedió a realizar la discusión de sí mismo así como las conclusiones y las sugerencias.

### **6.4. DESCRIPCIÓN DEL EXPERIMENTO (PROGRAMA)**

El programa “juego simbólico” es una propuesta de estrategia para mejorar la fluidez y claridad en la expresión oral de acuerdo al diseño curricular nacional en el nivel inicial los estudiantes deben desarrollar su expresión oral, por lo tanto es de mucha importancia para comunicar nuestro pensar y sentir, por ello se debe desarrollar el lenguaje como para comprender y ser comprendido por los demás

La finalidad del programa “juego simbólico” fue mejorar la fluidez y claridad de la expresión oral en los estudiantes del nivel inicial del Colegio Adventista Americana.

## CAPÍTULO IV

### RESULTADOS Y DISCUSIÓN

#### 1. Resultados

*Tabla 3 Género de estudiantes de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Adventista Americana, Juliaca-2016.*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Masculino	12	70,6	70,6	70,6
	Femenino	5	29,4	29,4	100,0
	Total	17	100,0	100,0	

Fuente: Extraído de la nómina de matrículas de los estudiantes de 5 años de la Institución Adventista Americana.-2016

En la tabla 3 se muestra el género de estudiantes del nivel inicial, el género masculino es de 70,6 %, y el género femenino es de 29,4% de la Institución Adventista Americana – 2016.



## Resultado del objetivo general

**Tabla 4.** Promedio de la fluidez y claridad de la expresión oral antes y después de la aplicación del programa Juego Simbólico.

		Media	N	Desviación estándar	Media de error estándar
Par 1	Pre-prueba	37,7059	17	5,24124	1,27119
	Pos-prueba	69,1176	17	6,85458	1,66248

Fuente: estadístico obtenido de la ficha de observación de la post prueba y pre prueba de la fluidez y claridad en la expresión oral de los estudiantes de 5 años

En la tabla 4 se observó antes de aplicar el programa Juego Simbólico, el promedio general de fluidez y claridad de la expresión oral en los estudiantes de la Institución Educativa Adventista Americana es de 37,7059; sin embargo después de aplicar el programa Juego Simbólico, el promedio es de 69,1176, significa que hubo una gran mejoría de la fluidez y claridad de la expresión oral en estudiantes de 5 años.

**Tabla 5.** Prueba de hipótesis del programa Juego Simbólico de la fluidez y claridad de la expresión oral- Resultado del objetivo general.

Prueba de muestras emparejadas (Diferencias emparejadas)								
							95% de intervalo de confianza de la diferencia	
	Media	Desviación estándar	Media de error estándar	T	GI	Sig. (bilateral)	Inferior	Superior
Pre general	-							
Pos general	31.41176	6.68074	1.62032	19.386	16	.000	34.84669	-27.97684

Fuente: prueba de hipótesis del programa juego simbólico en la fluidez y claridad de la expresión oral en los estudiantes de 5 años.

En la tabla 5 para la validación de la eficacia del programa Juego Simbólico en la fluidez y claridad de la expresión oral, en estudiantes de la Institución Educativa Adventista Americana, se tiene el siguiente procedimiento considerando los datos estadísticos.

**Prueba de hipótesis:**

**H<sub>0</sub>:** La aplicación del programa “juego simbólico” no es eficaz en la fluidez y claridad de la expresión oral en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Adventista Americana de la ciudad de Juliaca – 2016

**H<sub>a</sub>:** La aplicación del programa “juego simbólico” es eficaz en la fluidez y claridad de la expresión oral en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Adventista Americana de la ciudad de Juliaca – 2016

**Nivel de significancia:**  $\alpha = 0.05$

**Regla de decisión:**

Si el valor de significancia es  $\geq 0.05$ , se acepta la hipótesis alterna (H<sub>a</sub>)

Si el valor de significancia es  $\leq 0.05$ , se acepta la hipótesis nula (H<sub>0</sub>)

**Decisión:**

En la tabla 5 se observa que el valor de significancia es de 0.000, menor a 0.05; entonces se rechaza la Hipótesis nula y se acepta la Hipótesis nula donde la media de la fluidez y claridad de la expresión oral del pre-tes es diferente a la media de la fluidez y claridad de la expresión oral del pos-tes, el nivel de confianza del 95%. Por lo tanto la aplicación del programa Juego Simbólico, mejora eficazmente la fluidez y claridad de la expresión oral en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Adventista Americana.

## Resultados del objetivo específico 1

**Tabla 6.** promedio de la fluidez de la expresión oral antes y después de la aplicación del programa Juego Simbólico.

		Media	N	Desviación estándar	Media de error estándar
Par 1	Pre fluidez	190,588	17	2,90410	,70435
	Pos fluidez	332,353	17	3,17272	,76950

Fuente: estadístico obtenido de la ficha de observación de la post prueba y pre prueba de la fluidez en la expresión oral de los estudiantes de 5 años.

En la tabla 6, se observa antes y después de aplicar el programa Juego Simbólico, el promedio general de fluidez de la expresión oral en los estudiantes de la Institución Educativa Adventista Americana es de 190,588 sin embargo después de aplicar el programa Juego Simbólico, el promedio es de; 332,353 lo que significa que hubo una gran mejoría de fluidez de la expresión oral en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Adventista Americana.

**Tabla 7.** Prueba de hipótesis del programa Juego Simbólico el desarrollo de fluidez de la expresión oral.

Prueba de muestras emparejadas (Diferencias emparejadas)								
	Media	Desviación estándar	Media de error estándar	T	GI	Sig. (bilateral)	95% de intervalo de confianza de la diferencia	
							Inferior	Superior
Pre fluidez	14.17647	3.50420	84989	16.680	16	.000	15.97816	12.37478
Pos fluidez								

Fuente: prueba de hipótesis del programa juego simbólico en la fluidez de la expresión oral en los estudiantes de 5 años.

En la tabla 7 para la validación de la eficacia del programa Juego Simbólico en la fluidez de la expresión oral, en estudiantes de la Institución Educativa Adventista Americana, se tiene el siguiente procedimiento considerando los datos estadísticos.

**Prueba de hipótesis:**

**Ho:** La aplicación del programa “juego simbólico” no es eficaz en la fluidez de la expresión oral en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Adventista Americana de la ciudad de Juliaca – 2016

**Ha:** La aplicación del programa “juego simbólico” es eficaz en la fluidez de la expresión oral en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Adventista Americana de la ciudad de Juliaca – 2016

**Nivel de significancia:**  $\alpha = 0.05$

**Regla de decisión:**

Si el valor de significancia es  $\geq 0.05$ , se acepta la hipótesis alterna (Ho)

Si el valor de significancia es  $\leq 0.05$ , se acepta la hipótesis nula (Ha)

**Decisión:**

En la tabla 7 se observa que el valor de significancia es de 0.000, menor a 0.05; entonces se rechaza la Hipótesis nula y se acepta la Hipótesis alterna donde la media de la fluidez de la expresión oral del pre-tes es diferente a la media de la fluidez de la expresión oral del post-tes, el nivel de confianza del 95%. Por lo tanto la aplicación del programa Juego Simbólico, mejora eficazmente la fluidez y claridad de la expresión oral en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Adventista Americana.

## Resultados del objetivo específico 2

**Tabla 8.** Promedio de la claridad de la expresión oral antes y después de la aplicación del programa Juego Simbólico.

		Media	N	Desviación estándar	Media de error estándar
Par 1	pre claridad	186,471	17	3,29661	,79955
	post claridad	358,824	17	4,07557	,98847

Fuente: estadístico obtenido de la ficha de observación del pos prueba y pre prueba de la claridad en la expresión oral de los estudiantes de 5 años.

En la tabla 8, se observa que antes y después de aplicar el programa Juego Simbólico, el promedio general de claridad de la expresión oral en los estudiantes de la Institución Educativa Adventista Americana es de 186,471 sin embargo después de aplicar el programa Juego Simbólico, el promedio es de; 358,824 lo que significa que hubo una gran mejora de desarrollo de claridad de la expresión oral en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Adventista Americana.

**Tabla 9.** Prueba de hipótesis del programa Juego Simbólico el desarrollo de claridad de la expresión oral.

Prueba de muestras emparejadas (Diferencias emparejadas)								
							95% de intervalo de confianza de la diferencia	
	Media	Desviación estándar	Media de error estándar	T	Gl	Sig. (bilateral)	Inferior	Superior
Pre claridad								
Pos claridad	17.23529	4.22092	1.02372	16.836	16	.000	19.4059	15.06510

Fuente: prueba de hipótesis del programa juego simbólico en la claridad de la expresión oral en los estudiantes de 5 años.

En la tabla 9; Para la validación de la eficacia del programa Juego Simbólico en la claridad de la expresión oral, en estudiantes de la Institución Educativa Adventista Americana, se tiene el siguiente procedimiento considerando los datos estadísticos en la tabla 05:

**Prueba de hipótesis:**

**Ho:** La aplicación del programa “juego simbólico” no es eficaz en la claridad de la expresión oral en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Adventista Americana de la ciudad de Juliaca – 2016

**Ha:** La aplicación del programa “juego simbólico” es eficaz en la claridad de la expresión oral en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Adventista Americana de la ciudad de Juliaca – 2016

**Nivel de significancia:**  $\alpha = 0.05$

**Regla de decisión:**

Si el valor de significancia es  $\geq 0.05$ , se acepta la hipótesis alterna (Ho)

Si el valor de significancia es  $\leq 0.05$ , se acepta la hipótesis nula (Ha)

**Decisión:**

En la tabla 9 se observa que el valor de significancia es de 0.000, menor a 0.05; entonces se rechaza la Hipótesis nula y se acepta la Hipótesis alterna donde la media de la fluidez de la expresión oral del pre-test es diferente a la media de la fluidez de la expresión oral del post-test, el nivel de confianza del 95%. Por lo tanto la aplicación del programa Juego Simbólico, mejor eficazmente la fluidez y claridad de la expresión oral en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Adventista Americana.

**2. Discusión**

Los resultados indican que la eficacia del programa “juego simbólico” en la fluidez y claridad de la expresión oral en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Adventista Americana de la ciudad de Juliaca. El programa fue eficaz en la expresión oral de los estudiantes de nivel inicial.

Después de haber aplicado el pre test (M = 37,7059) y pos tes (M = 69,1176) para la eficacia del programa “juego simbólico” y la prueba estadística fue la media aritmética, pre tes (M = 190,588) y el pos tes (M = 332.353,  $p < .05 / .000$ ). Después de la aplicación del programa “juego simbólico”, los resultados estadísticos indican que, hay una diferencia significativa.

Los resultados de la presente investigación fueron similares al estudio realizado por Barrenechea (2009), con el título la influencia de la aplicación plan de acción “mundo mágico en la expresión oral de los niños y niñas de 5 años de la I.E.I amigas de Chimbote” Ancash, la muestra ha sido conformada por 25 niños y niñas de 5 años y la aplicación de un pre test - pos test a una sola población, para recoger los resultados se utilizaron una guía de observación llamada “expresión oral” de niños y niñas de 5 años, los resultados revelaron lo siguiente: el 35.8% es la diferencia entre la media aritmética de 33,16 obtenida en el pre test y en el pos test el 68,96. Lo cual muestra un significativo avance en la expresión oral de los niños(as), participantes en la investigación. Para la prueba de hipótesis utilizaron la t de student y los resultados salieron altamente significativos, por lo tanto rechazaron la hipótesis nula encontrando los valores entre 6,216 a 7,99.

La otra similitud con respecto a la presente investigación, después de la aplicación del programa “juego simbólico en la fluidez y claridad de la expresión oral en estudiantes de 5 años”, realizada por Quipuscoa (2015) en su investigación “taller jugando con títeres para desarrollar la expresión oral en los niños y niñas de tres años de la I. E. N° 1584 de la ciudad de Trujillo” con una población de 44 niños(as) de tres años de edad.

Asimismo, para esta investigación se aplicó el diseño cuasi-experimental, el instrumento que se utilizó fue el test prueba de expresión oral, obtuvieron los siguientes resultados: en el pre-test fue el 82% en un nivel pésimo y menor de 18% en un nivel regular y los resultados del post-test menor de 14% se encuentra en el nivel regular y el 86% en el nivel superior.

Reino y Tipán (2011) quienes aplicaron en su investigación “El Juego simbólico como estrategia metodológica para desarrollar el lenguaje en niños(as) de cuatro a cinco años”. El objetivo principal de esta investigación fueron lo siguiente: “desarrollar el lenguaje en los niños(as)”.

En esta investigación, los estudiantes a quienes se les aplicó el “juego simbólico como estrategia metodológica para desarrollar el lenguaje en niños(as) de cuatro a cinco años”. Los resultados indican, que el 88% afirman sobre la imaginación y la fantasía, son significativos en el desenvolvimiento del juego simbólico, asimismo el 84% manifiestan que las capacidades de sociabilidad habilitan originar y acicatear el juego

simbólico, el 96% confirman que el espacio especial en el hogar es un lugar preferido con representatividad de los niños(as) para la realización del juego simbólico, además se sobresalen los trabajos que se labora en conexión al juego simbólico y el lenguaje en concordancia en el porcentaje del resultado con la dramatización y conversación con títeres, estos son los resultados del pos prueba.

Finalmente el estudio realizado de la Fundación Hope Holanda Cuzco Perú (2010), los resultados de esta investigación fueron consistentes: “El desarrollo de la expresión oral en el aula de educación inicial” trabajaron con niños y niñas de 3 a 5 años en total de 148 estudiantes. Donde el pre prueba es de 76% de niños y niñas se encontraban en el nivel de inicio en la expresión oral, después de la pos prueba disminuyeron a menos de 13%, progresó satisfactoriamente en un 63% en el desarrollo de la expresión oral.



## CAPÍTULO V

### CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

#### 1. CONCLUSIONES

**PRIMERA:** La eficacia del programa “juego simbólico” en la fluidez y claridad de la expresión oral en estudiantes de 5 años de la institución educativa Adventista Americana, Juliaca; se obtuvo los siguientes resultados del promedio general de la fluidez y claridad de la expresión oral en los estudiantes fue 37,7059; sin embargo después de aplicar el programa Juego Simbólico, el promedio es de 69,1176; por lo tanto la aplicación del programa Juego Simbólico es eficaz en la fluidez y claridad de la expresión oral en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Adventista.

**SEGUNDA:** El programa “juego simbólico” fue significativamente eficaz en la fluidez de la expresión oral en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Adventista Americana, se llegó a la conclusión que un gran número de los estudiantes han mejorado las habilidades comunicativas en la expresión oral.

**TERCERA:** El programa “juego simbólico” fue eficaz en la claridad de la expresión oral en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Adventista Americana, se llegó a la conclusión que un gran número de los estudiantes han mejorado las habilidades comunicativas en la expresión oral.

## 2. RECOMENDACIONES

**PRIMERA:** se recomienda a las maestras del nivel inicial deben respetar la hora del el juego simbólico, inclusive realizar las sesiones de aprendizaje a través del juego simbólico ya que el juego es parte del niño donde ayudará a desarrollarse de manera integral.

**SEGUNDA:** se recomienda aplicar el programa juego simbólico a los estudiantes de 3, 4, 5 y 6 años para que tenga un mejor desenvolvimiento espontanea en su comunicación, pues es una parte importante de su desarrollo como individuo además enriquecerá sus conocimientos habilidades actitudes.

**TERCERA:** se recomienda a la dirección académica de la Institución Educativa Adventista Americana que debe capacitar a los docentes del nivel inicial mediante talleres sobre la importancia del juegos simbólico en la fluidez y claridad de la expresión oral.

**CUARTA:** se recomienda a las maestras del nivel inicial que deben permitir y dar la oportunidad al estudiante a expresar sus pensamientos, sentimientos, deseos de manera libre y respetando sus opiniones, así mismo las maestras incentivar a los estudiantes cuando es tiempo de hablar intercambiar sus ideas y el tiempo de callar.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aravena, A. (2009). *Rincones y Juego simbólico en el desarrollo social de los niños y niñas de preescolar. Estudio comparativo en las Instituciones Educativas: Angel Polivio Chaves y Ecuatoriano Suizo* (tesis de licenciatura). Universidad Politecnica Salisiana, Ecuador.
- Barrenechea. (2009). *Influencia de la aplicación del plan de acción "mundo mágico" en la expresión oral de niños y niñas de 5 años de la I.E. "Amigas de chimbote"* (tesis de licenciatura). Ancash. Chimbote - Perú.
- Bruner. (1989). *Semiótica y Lingüística. En N. R. M., Semiotica y Lingüística*. Colombia: Ecoe.
- Bruzzo, M., & Jacobovich, M. (2008). *Enciclopedia de Escuela para Educadoras*. Argentina: Cadiex Internacional S.A.
- Campos, M., Chaccon, I., y Galvez, P. (2006). *El juego Como Estrategia Pedagógica: una Situación Interactiva Educativa* (tesis de licenciatura). Universidad de Chile, Santiago - Chile.
- Cardona, J & Celis, M. (2011). *Estrategias para mejorar la expresión en el Grado 4° de básica Primaria* (tesis de licenciatura). Universidad de la Amazonia del Perú de la Facultad de Ciencia de la Educación.
- Castro, & Manrique (2013). *Perfil De La Fluidez Del Habla En Niños De 5 Y 6 Años En Instituciones Educativas Estatales De Tres Distritos De Lima - Peru* (tesis de maestría). Lima, Perú.
- Chalco. (2009) *Psicomundo. Terapia del Lenguaje*. Caracas, Venezuela. Recuperado de <http://es.slideshare.net/tachi7722/fluidez>.
- Chomsky. (1971). *Fundamentos de Semiótica y Lingüística*. Bogotá, Colombia: Ecoe.

- Freud. (1920). Mas allá del Principio del Placer. *Revista de Psicoanálisis*, recuperado de <http://www.fort-da.org/fort-da3/ernest.htm>.
- García. (2014). *Lugar que ocupa el juego simbólico en la práctica educativa de nivel inicial de un jardín de infantes* (tesis de licenciatura). Universidad Abierta Interamericana, Argentina.
- Gracia, S. (1995), sobre conceptos de juego. " *On the concept of play*". Recuperado de [http://gredos.usal.es/jspui/bitstream/10366/69213/1/Sobre\\_el\\_concepto\\_de\\_juego.pdf](http://gredos.usal.es/jspui/bitstream/10366/69213/1/Sobre_el_concepto_de_juego.pdf).
- Gualavisi, & Quinchiguango. (2012 ). *Estudio de la fluidez y la articulación de la expresión oral en los estudiantes de octavo año del centro de educación básica "provincia el oro* (tesis de licenciatura). Ibarra, Ecuador.
- Guerra, M. (2010). El Juego Simbólico. *Revista Digital Eduinnova*, 1-13. Recuperado de <http://www.eduinnova.es/dic2010/dic02.pdf>.
- Hernández. (2010). *Metodología de la Investigación 5ta Edición*. Mexico: Mac Drwan - Interamericana.
- Hernández, M. (2011). *Técnicas de la Expresión Oral*. Recuperado de [http://moodle2.unid.edu.mx/dts\\_cursos\\_md/pos/DR/DJ/AM/02/Mtra\\_Mary.pdf](http://moodle2.unid.edu.mx/dts_cursos_md/pos/DR/DJ/AM/02/Mtra_Mary.pdf).
- Hope, L. P. (2010). *El desarrollo de la expresión oral en el aula de Educación Inicial . Investigación acción del equipo de profesoras de Educación Inicial del Laboratorio Pedagógico HoPe*. Cusco: Asociación Civil Fundación HoPe Holanda Perú. Recuperado el 10 de Febrero de 2016, [http://www.hopeperu.org/documentos/desarrollo\\_expresion\\_oral.pdf](http://www.hopeperu.org/documentos/desarrollo_expresion_oral.pdf).
- Horche. (2000). El concepto de fluidez en la expresión oral. *Cervantes*, 371-378. Recuperado de [http://cvc.cervantes.es/Ensenanza/biblioteca\\_ele/publicaciones\\_centros/PDF/rio\\_2008/37\\_horche-marco.pdf](http://cvc.cervantes.es/Ensenanza/biblioteca_ele/publicaciones_centros/PDF/rio_2008/37_horche-marco.pdf).
- Lenneberg (1981). *Fundamentos de Semiótica y Lingüística*. Bogotá, Colombia: Ecoe.

- Landeira, S. (1998). *Juego Simbólico en el Niño: explicación e interpretación en J. Piaget y en S. Freud*. Buenos Aires, Argentina: kimpres.
- Maykol. (2012 ). *Hablar sin miedo/habla con elocuencia/como hablar en público*. Recuperado de <https://oratoriaencasa.wordpress.com/2012/10/03/claridad-al-hablar-en-publico-curso-de-oratoria/>
- Minedu. (2009), *Dirección general de educación básica regular (Dirección de Educación Inicial)*. Lima. Peru.
- Minera, A., & Batres, M. (2008). *Guía actividades Lúdicas para estimular el lenguaje en niños de 0 a 5 años* (tesis de la licenciatura). Universidad de San Carlos, Guatemala.
- Monroy, & Saez. (2010). *Evolución del juego a lo largo de la historia*, Buenos Aires revista digital. Recuperado de <http://www.efdeportes.com/efd143/evolucion-del-juego-a-lo-largo-de-la-historia.htm>.
- Montessori, M. (1952). *Guía para docentes de Educación Inicial, la hora del juego libre en los sectores*. Lima, Perú: Ministerio de Educación.
- Ministerio de Educación (2010). *Diseño Curricular Nacional*. Lima, Perú: Ministerio de Educación.
- Ministerio de Educación (2012). *Diseño Curricular Nacional*. Lima, Perú: Ministerio de Educación.
- Ochando. (2001). *Sobre el aprendizaje de la lengua en la escuela, expresión oral*. Revista de la Facultad de Albacete recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2281921>
- Ochoa. (2012). *Diseño de actividades creativas para el desarrollo eficaz de la expresión oral en los niños y niñas del centro de Educación Inicial "Carlos Irazábal Pérez" del municipio el Socorro* (Tesis de maestría). Universidad Latinoamericana y del caribe, Caracas, Venezuela :

- Piaget. (1946 - 1947). *Funcion Simbólica en Psicología del Desarrollo y de la Educacion*. Málaga, España: Editorial Pirámide.
- Piaget. (1970). *Estadio del Desarrollo Cognitivo*. En Trianes, *Psicología del Desarrollo y la Educación*. Málaga, España: Editorial Pirámide.
- Piaget, J. (1982). *La formación del Símbolo en el niño. Desarrollo de competencias para la comunicación y el lenguaje*. México. Recuperado el 5 de Febrero de 2016, de <http://bloguamx.byethost10.com/wp-content/uploads/2015/04/formacic2a6n-del-simbolo-piaget.pdf?ckattempt=1>
- Pilz, P. (2011). *Tres miradas al juego simbólico y su importancia en el aula*. (Tesis de Licenciatura). Universidad Pedagógica Nacional Unidad Ajusco, México.
- Quipuscoa, (2015). *Taller "jugando con títeres" para desarrollar la expresión oral en los niños y niñas de tres años de la I.E.N. 1584*, (Tesis de licenciatura). Universidad Cesar Vallejo, Trujillo, Perú.
- Rafael, A. (2009). *Desarrollo Cognitivo: las teorías Piaget y Vygotsky*. Universidad Autónoma de Barcelona Mater en Paidopsiquiatria. España.  
[http://www.paidopsiquiatria.cat/files/teorias\\_desarrollo\\_cognitivo.pdf](http://www.paidopsiquiatria.cat/files/teorias_desarrollo_cognitivo.pdf)
- Reggio, E. (s.f.). *Método de Regio Emilia, Guia para los docentes de Educación Inicial Minedu*. Italia: NAVARRETE.
- Reino, M., & Tipan, M. (2011 ). *Juego Simbólico como estrategia metodológica para desarrollar el lenguaje en niños/as de 4 - 5 años* (Tesis de Licenciatura). Universidad Cuenca. Ecuador.
- Ruiz de Velasco, & Abad. (2011). *Juego Simbolico*. España: GRAO.
- Sampiere, Fernandez, & Baptista. (2014). *Metodología de la Investigación* 6ta Edición. Colombia: Panamérica
- Salazar. (2008). *Función simbólica*. En S. Rimachi, *Origen y Evolución de Estimulación Temprana*. Lima, Peru: MV Fenix.

- Valera R. (1960). *Santa Biblia Dios habla hoy*. México: Sociedades Bíblicas Unidas.
- Súarez, R. (2010). *El juego simbólico en los niños de cinco años influencia en su pensamiento creativo* (Tesis de maestría). Universidad de Cuenca, Ecuador.
- Saussure. (1961). *Fundamentos de Semiótica y Lingüística*. Bogotá, Colombia: Ecoe.
- Skinner. (1957). *Fundamentos de Semiótica y Lingüística*. Bogotá, Colombia: Ecoe.
- Taco. (2013 ). *Las actividades lúdicas y su incidencia en la fluidez de la expresión oral en los niños y niñas de primer grado de educación en general básica de la Escuela Fiscal Mixta "Carlos Aguilar"* (Tesis de Licenciatura). Universidad Técnica de Ambato Provincia Pichincha, Ecuador.
- Vargas, G. (2008). *Desarrollo de la fluidez en ELE, mediante, los periódicos, las canciones, las películas y los juegos de la Universidad de León* (Tesis de Maestría). Universidad de León, España.
- Vidal, A. (2014). *Juego Simbólico como instrumento de terapia*. Simbolics Psicoterapia. España. Recuperado de <http://www.simbolics.cat/cas/juego-simbolico-que-es/>
- Vigotsky. (1996). *Fundamentos Semiótica y Lingüística*. Bogotá, Colombia: Ecoe .
- Watchtower, B. (2016). *Articulación clara*. biblioteca en línea Watchtower - jw.org. Pensilvania. Recuperado de <http://wol.jw.org/es/wol/d/r4/lp-s/1102001071>
- White, E. (1911). *La voz su educación y su uso correcto*. Buenos Aires: Asociacion Casa Editora Sudamericana.
- White, E. (2007). *El Hogar Cristiano. En White, The Adventist Home*. Asociacion Casa Editora Sudamericana.
- Yépez, C., & Gonzales, D. (2008). *La importancia del juego en el desarrollo de los niños en edad preescolar y su papel dentro de la educación: una propuesta para un programa de Eduacción preescolar que fomente el desarrollo motriz, social, emocional e intelectual a través del juego* (Tesis de maestría). Universidad Tecnológica Equinoccial en convenio con Universidad Cádiz . Quito, Ecuador.

# **ANEXOS**



## ***Anexo A. Matriz de consistencia***

**Matriz de consistencia**

<b>Título</b>	<b>Planteamiento del problema</b>	<b>Objetivos</b>	<b>Hipótesis</b>	<b>Tipo y diseño</b>	<b>Conceptos centrales</b>
Programa "juego simbólico" en la fluidez y	<b>General</b>  ¿Es eficaz el programa "juego simbólico" en la fluidez y claridad de la expresión oral en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Americana de la ciudad de Juliaca -2016	<b>General</b>  Determinar la eficacia del programa "juego simbólico" en la Fluidez y claridad de la expresión oral en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Americana d e la ciudad de Juliaca - 2016	<b>General</b>  La aplicación del programa "juego simbólico" es eficaz en la fluidez y claridad de la expresión oral en estudiantes 5 años de la institución educativa Adventista Americana de la ciudad de Juliaca - 2016	Tipos diseño	"juego simbólico" en

<p>claridad de la expresión oral</p> <p>En los estudiantes de 5 años de la institución educativa adventista americana, Juliaca - 2016</p>	<p><b>Específicos</b></p> <p>¿Es eficaz el programa “juego simbólico” en la fluidez de expresión oral en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Adventista Americana de la ciudad de Juliaca - 2016?</p> <p>¿Es eficaz el programa de “juego simbólico” en la claridad de expresión oral en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Adventista Americana de la ciudad de Juliaca - 2016?</p>	<p><b>Específicos</b></p> <p>Determinar la eficacia del programa “juego simbólico” en la fluidez de la expresión oral en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Adventista Americana de la ciudad de Juliaca - 2016</p> <p>Determinar la eficacia del programa “juego simbólico” en la claridad de expresión oral en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Adventista Americana de la ciudad de Juliaca - 2016.</p>	<p><b>Específicas</b></p> <p>La aplicación del programa “juego simbólico” es eficaz en la fluidez de la expresión oral en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Adventista Americana 2016</p> <p>La aplicación del programa “juego simbólico” es eficaz en la claridad de expresión oral en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Adventista Americana de la ciudad de Juliaca - 2016.</p>	<p>Pre experimental</p>	<p>la fluidez y claridad de la expresión oral</p>
---	---	--	--	-------------------------	---

***Anexo B. Instrumento de opinión de expertos***

**INSTRUMENTO DE OPINIÓN DE EXPERTOS**

**DATOS GENERALES:**

Apellidos y nombres del informante	Cargo o Institución donde labora	Nombre de instrumento de evaluación	Autor del instrumento
García Cortes Lesly Andrea	Esp. Educación Inicial.	Expresión Oral.	Urbana Quispe cte

**I. ASPECTOS DE VALIDACIÓN**

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 00-20%				Regular 21-40%				Buena 41-60%				Muy buena 61-80%				Excelente 81-100%			
		0	6	11	16	21	28	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado.															76					
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en capacidades observables															76					
3. ACTUALIDAD	Adecuado a la evaluación															76					
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica															71					
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad															76					
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar aspectos de Gestión pedagógica															73					
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teórico - científicos de la evaluación															77					
8. COHERENCIA	Existe coherencia entre los índices, indicadores y las dimensiones															73					
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del estudio															73					

**II. OPINIÓN DE APLICABILIDAD:**

51

El instrumento de observación denominado: Expresión Oral, es aplicable en el proyecto de investigación

La aplicación del juego Simbólico como estrategia para mejorar la expresión oral en los niños y niñas

**III. PROMEDIO DE VALORACIÓN:**

74.5

Lugar y Fecha	DNI N°	Firma del Experto Informante	Teléfono N°
Juliaca Agosto 2016	000948147	Lesly Andrea García Cortes	932899953.

**INSTRUMENTO DE OPINIÓN DE EXPERTOS**

**DATOS GENERALES:**

<b>Apellidos y nombres del informante</b>	<b>Cargo o Institución donde labora</b>	<b>Nombre de instrumento de evaluación</b>	<b>Autor del instrumento</b>
García Cortes Lesly Andrea	Esp. Educación Inicial.	Expresión Oral.	Urbana Quispe Cote

**I. ASPECTOS DE VALIDACIÓN**

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 00 – 20%				Regular 21 – 40 %				Buena 41 – 60%				Muy buena 61 – 80%				Excelente 81 – 100%			
		0	6	11	16	21	28	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado.															76					
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en capacidades observables															76					
3. ACTUALIDAD	Adecuado a la evaluación															76					
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica														71						
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad																76				
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar aspectos de Gestión pedagógica															73					
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teórico – científicos de la evaluación																77				
8. COHERENCIA	Existe coherencia entre los índices, indicadores y las dimensiones															73					
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del estudio															73					

**II. OPINIÓN DE APLICABILIDAD:**

SI

El instrumento de observación denominado: Expresión Oral, es aplicable en el proyecto de investigación

La aplicación del juego Simbólico como estrategia para mejorar la expresión oral en los niños y niñas

**III. PROMEDIO DE VALORACIÓN:**

74.5

<b>Lugar y Fecha</b>	<b>DNI N°</b>	<b>Firma del Experto Informante</b>	<b>Teléfono N°</b>
Juliaca Agosto 2016	000948147	Lesly Andrea García Cortes	932899953.

### INSTRUMENTO DE OPINIÓN DE EXPERTOS

#### DATOS GENERALES:

Apellidos y nombres del informante	Cargo o Institución donde labora	Nombre de instrumento de evaluación	Autor del instrumento
Andrade Sheyla Zambrao Virginia	Esp. Edu. Especial - UGEL S.R.	Expresión Oral	Urbana Quispe Cote

#### I. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 00 - 20%				Regular 21 - 40 %				Buena 41 - 60%				Muy buena 61 - 80%			Excelente 81 - 100%			
		0	6	11	16	21	28	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado.															75				
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en capacidades observables															75				
3. ACTUALIDAD	Adecuado a la evaluación															75				
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica														70					
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad															75				
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar aspectos de Gestión pedagógica														70					
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teórico - científicos de la evaluación																80			
8. COHERENCIA	Existe coherencia entre los índices, indicadores y las dimensiones															75				
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del estudio															75				

#### II. OPINIÓN DE APLICABILIDAD:


SI

El instrumento de observación denominado: Expresión Oral, es aplicable en el proyecto de investigación

La aplicación del juego Simbólico como estrategia para mejorar la expresión oral en los niños(as) de 5 años.

#### III. PROMEDIO DE VALORACIÓN:

74.4

Lugar y Fecha	DNI N°	Firma del Experto Informante	Teléfono N°
Juliaca Agosto 2016	01297928		951627958

Prof. Sheyla V. Andrade Zambrao  
ESP. EN EDUCACIÓN INICIAL-ESPECIAL  
UGEL-SAN ROMAN

***Anexo C. Ficha de observación la  
expresión oral***



### FICHA DE OBSERVACIÓN LA EXPRESIÓN ORAL

NOMBRES Y APELLIDOS..... FECHA DE EVALUACIÓN.....

EDAD..... SEXO..... EVALUADORA.....

1. Nunca
2. Pocas veces
3. A veces
4. Casi siempre
5. Siempre

			Nunca	Pocas veces	A veces	Casi siempre	Siempre
Expresión oral	Fluidez en la expresión oral	1. Incorpora normas de convivencia.					
		2. Pide la palabra para opinar.					
		3. Dialoga con sus compañeros acerca de sus rutinas familiares.					
		4. Expresa sus ideas en torno a temas de su interés.					
		5. Utiliza palabras con claridad a través de juegos.					
		6. Utiliza palabras con fluidez a través de juegos.					
		7. Expresa sus necesidades e ideas pronunciando las palabras de manera entendible adecuándose a la situación.					
		8. Se expresa con espontaneidad a través de las actividades del juego simbólico.					
	Claridad en la expresión oral	1. Escucha las opiniones de sus compañeros.					
		2. Se expresa en forma sencilla utilizando diversos juguetes.					
		3. Se expresa en forma coherente utilizando diversos juguetes.					
		4. Pronuncia con claridad, de tal manera que el oyente lo entienda.					
		5. Expresa sus ideas, deseos, emociones mediante las actividades grafico plástico que realiza.					
		6. Muestra seguridad al expresar las ideas que plasma en sus trabajos.					
		7. Usa palabras conocidas, relacionadas de acuerdo a su contexto.					
		8. Se apoya en gestos, movimientos cuando quiere expresar sus ideas.					

## ***Anexo D. Programa juego simbólico***

## PROGRAMA JUEGO SIMBÓLICO

<b>JUEGO SIMBÓLICO</b>	<b>Actividad: 1</b>	Dialoga con sus compañeros sobre las normas de comunicación.
	<b>Actividad 2</b>	Dialoga con sus compañeros sobre la rutina de su familia para luego escenificarla a través del juego simbólico.
	<b>Actividad : 3</b>	Utiliza los juguetes como sus compañeros de juego.
	<b>Actividad: 4</b>	Imita a sus personajes favoritos a través del juego simbólico pronunciando con claridad de tal manera que el oyente lo entienda, utilizando los sectores de juegos.
	<b>Actividad : 5</b>	Utiliza todos los sectores para jugar haciendo uso de su imaginación.
	<b>Actividad : 6</b>	Representa situaciones observadas de su contexto social para escenificar, transformando los sectores de juego según su deseo.
	<b>Actividad: 7</b>	Expresa sus ideas mediante actividades como dibujos, grafico plásticos, entre otros.
	<b>Actividad: 8</b>	Expresa mediante el juego simbólico las situaciones cotidianas de su entorno.
	<b>Actividad : 9</b>	Utiliza el juego simbólico para escenificar cuentos reales y cuentos de fantasías.

**UNIVERSIDAD PERUANA UNIÓN**  
**Facultad de Ciencias Humanas y Educación**  
**Escuela Profesional de Educación**



**Eficacia del programa "juego simbólico" en la fluidez y claridad de la expresión oral  
en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa  
Adventista Americana, Juliaca - 2016**

**Urbana Quispe Cute.**

**Juliaca, Perú**

**2016**

## **I. DATOS INFORMATIVOS**

1. Universidad Peruana Unión
2. UGEL: San Román
3. Institución Educativa Adventista: Colegio Americana
4. Participantes: Estudiantes de 5 años
5. N° de Estudiantes: 17 estudiantes
6. Duración: dos meses / 9 sesiones
7. Fecha de inicio: 03 Noviembre de 2016
8. Fecha de término: 22 Diciembre de 2016
9. Horario de trabajo: 1 vez a la semana y algunas sesiones 2 días por 3 horas
10. Investigadora: Urbana Quispe Cute
11. Asesor : Mg. Maritza Huanca Cutipa

## **II. JUSTIFICACIÓN**

El programa “juego simbólico” es una propuesta de estrategias para mejorar la fluidez y claridad en la expresión oral de acuerdo al diseño curricular nacional en el nivel inicial los estudiantes deben desarrollar su expresión oral que es la capacidad de manifestar a los otros sus ideas, pensamientos, deseos, emociones y sentimientos y la interpretación de las cosas y del mundo con claridad, fluidez, empleando en forma pertinente los recursos verbales y no verbales.

La finalidad del programa “juego simbólico” se aplicará a los estudiantes del nivel inicial especialmente el en Colegio Adventista Americana, se observó el problema de la expresión oral, las actividades que se desarrollaran será como imita a su personajes favoritos,

a ser papá o mamá realizando estas acciones con sus compañeros y juguetes, desarrollaran más su fluidez y claridad de la expresión oral.

### **III. OBJETIVOS**

#### **Objetivo general**

Determinar la eficacia del programa “juego simbólico” en la mejora de la expresión oral en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Americana.

#### **Objetivo específicos**

Determinar la eficacia del programa “juego simbólico” en la mejora de la fluidez de palabras en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Adventista Americana.

Determinar la eficacia del programa “juego simbólico” en la mejora de la claridad de expresión verbal en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Adventista Americana.

### **IV. ORGANIZACIÓN TEMÁTICA**

El programa educativo que se realizó en el aula y en el campo cuya aplicación se dará mediante las sesiones de aprendizaje donde involucran los sectores del juego como sector mi hogar feliz, me gusta dramatizar, construcción, biblioteca, arte donde la maestra facilitara los materiales y el tiempo libre necesario para el desarrollo del juego simbólico.

### **SESIONES DEL PROGRAMA JUEGO SIMBÓLICO**

#### **METODOLOGÍA**

Se propone una metodología activa, basada en el enfoque comunicativo, cuyas estrategias son utilizadas de acuerdo al ritmo y estilo de aprendizaje de los estudiantes, creando un ambiente motivador en el desarrollo de cada una de las sesiones. En la primera unidad el tema está relacionado con imitación y representación en el juego simbólico donde se desarrollaran 9 sesiones

Cada sesión tiene una duración de 3 horas, 1 vez por semana dos sesiones 2 días se dictará en un grupo experimental siendo un sub total de 9 sesiones. En cada sesión son efectuadas actividades de representación con títeres, juego de roles, dramatizaciones, en todo momento se motiva a los estudiantes para crear una actitud positiva ante las actividades propuestas.

## **V. EVALUACIÓN**

El desarrollo del programa fue evaluado de la siguiente manera. Evaluación entrada (prueba de entrada), se realizó a través de ficha de observación de la expresión oral y prueba de salida se realizara al terminar todas las sesiones, la finalidad de este programa es mejorar la fluidez y claridad en la expresión oral en los niños de 5 años abejitas.

### **Responsable de la ejecución del programa**

Prof. Urbana Quispe Cute

### **Indicaciones de la maestra**

El ambiente físico. Un salón amplio, iluminado y ventilado.

Edad de los participantes. Las actividades deben estar de acuerdo con la edad de los estudiantes, siendo la edad promedio 05 años. Antes de empezar con las actividades del juego simbólico se debe realizar la asamblea para opinar sobre las normas de convivencia para un juego armonioso los niños y maestra deben proponer las normas. La actitud de la maestra se debe promover una actitud optimista durante el desarrollo de las actividades, motivándolos en todo momento y haciéndolos recordar de las normas. La expresión oral de la maestra debe ser clara y fluida y se deben emplear palabras sencillas.

El ambiente y los materiales que encuentra en los sectores están para su disposición del estudiante para que de esa manera pueda realizar su juego simbólico de manera libre espontaneidad y con creatividad. Los materiales. Deben ser seleccionados de acuerdo al tema y las actividades propuestas.



## ***Anexo E. Cronograma de actividades***

### **CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES**

Fecha	Actividades	Tiempo
Jueves 03 de Noviembre	Sesión de juego simbólico 01 Dialoga con sus compañeros sobre las normas de comunicación.	5 años abejitas 10,00 am a 1,00pm
Jueves 10 de Noviembre	Sesión de juego simbólico 02 Dialoga con sus compañeros sobre la rutina de su familia para luego escenificarla a través del juego simbólico.	5 años abejitas 10,00 am a 1,00pm
Jueves 17 de Noviembre	Sesión de juego simbólico 03 Utiliza los juguetes como sus compañeros de juego.	5 años abejitas 10,00 am a 1,00pm
Jueves 24 de Noviembre	Sesión de juego simbólico 04 Imita a sus personajes favoritos a través del juego simbólico pronunciando con claridad de tal manera que	5 años abejitas 10,00 am a 1,00pm
Viernes 25 de Noviembre	el oyente lo entienda, utilizando los sectores de juegos.	10,30 am a 12,30 pm
Jueves 01 de diciembre	Sesión de juego simbólico 05 Utiliza todos los sectores para jugar haciendo uso de su imaginación.	5 años abejitas 10,00 am a 1,00pm
Jueves 08 Diciembre	Sesión de juego simbólico 06 Representa situaciones observadas de su contexto social para escenificar,	5 años abejitas 10,00 am a 1,00pm
Viernes 09 de Diciembre	transformando los sectores de juego según su deseo.	10,30am a 12, 30 pm
Jueves 15 de Diciembre	Sesión de juego simbólico 07 Expresa sus ideas mediante actividades como dibujos, grafico plásticos, entre otros.	5 años abejitas 10,00 am a 1,00pm
Jueves 20 de Diciembre	Sesión de juego simbólico 08 Expresa mediante el juego simbólico las situaciones cotidianas de su entorno.	5 años abejitas 10,00 am a 1,00pm
Jueves 21 de Diciembre	Sesión de juego simbólico 09 Utiliza el juego simbólico para escenificar cuentos reales y cuentos de fantasías.	5 años abejitas 10,00 am a 1,00pm

## ***Anexo F. Actividades de sesiones***


# ACTIVIDAD DE SESIÓN N° 01

## “Jugando aprendemos las normas de convivencia”

**SESIÓN DE JUEGO SIMBÓLICO:** Dialoga con sus compañeros sobre las normas de comunicación

1. **Competencia** : Se expresa oralmente
2. **Capacidad.** : Expresa con fluidez sus ideas.
3. **Indicador** : Incorpora normas de convivencia  
: Pide la palabra para opinar con sus compañeros y profesora mediante de la asamblea del salón.
4. **Versículo** : “Si ustedes me aman, obedecerán mis mandamientos” (Juan 14:15)
5. **Duración** : 3 horas
6. **Fecha** : 03 de noviembre de 2016

### I. DESARROLLO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE.

ACTIVIDADES	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y /MATERIALES	TIEMPO
<p><b>Actividades de Inicio</b></p>	<p>1. <b>Motivación.</b> La maestra contará la historia de dos mejores amigos Olger y Josué.</p>  <p>Olger y Josué eran muy buenos amigos ellos tenían 5 años y asistían al mismo jardín, cuando llegaban al jardín se ponían a jugar solo los dos, sin pedir permiso alzaban juguetes y no les gustaba prestar a sus compañeros, todo quería para ellos y cuando terminaban de jugar dejaban todo botado en el suelo los juguetes que utilizaban, las normas de convivencia que la maestra les enseñó no respetaban, cuando la maestra les decían para que recojan todo los juguetes y dejárselo en su lugar, mentían diciendo yo no alcé ese juguete diciendo entre los dos se culpaban, la maestra contará esta historia con sus fotos de los dos amigos de manera muy creativa con su voz y realizando sus gestos en las escenas con tristezas al finalizar esta historia invitaran a los niños que opinan de esta historia ¿Está bien? o</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Potencial humana</li> <li>✓ Imágenes juguetes</li> <li>✓ Personajes</li> </ul>	<p>10 min</p>

	<p>¿Está mal? La conducta de los dos amiguitos y ¿Cómo deberían ser su comportamiento? Y ¿Cómo nosotros debemos compórtanos cuando jugamos?</p> <p><b>2. <u>Recuperación de saberes previos.</u></b></p> <p>¿De quiénes trató la historia?</p> <p>¿Cómo era su comportamiento de los dos amigos?</p> <p>¿Será muy importante respetar y obedecer las normas que la maestra nos enseña? ¿Por qué?</p> <p><b>3. <u>Conflicto cognitivo.</u></b></p> <p>¿Dios nos dio las normas de convivencia para respetar y obedecer?</p>		
Actividades de Desarrollo	<p><b>4. <u>Procesamiento de la información.</u></b></p> <p>Se les invitara a los estudiantes para que puedan dar sus opiniones de la historia de dos amigos, y luego la maestra y los niños deberán realizar sus normas de convivencia y para eso se les invitaran a proponer las normas</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Samuel: no pegar a los compañeros</li> <li>• Brayan :prestar los juguetes a los compañeros</li> <li>• Arantza: hablar sin gritar a los compañeros</li> <li>• Josué: pedir permiso para para jugar a la maestra</li> <li>• Pamela: obedecer lo que la maestra nos dice</li> <li>• Kevin: dejar en su lugar los juguetes cuando terminamos de jugar</li> <li>• Olger dejar limpio nuestro salón</li> </ul> <p><b>5. <u>Aplicación del juego simbólico.</u></b> En esta sesión hemos tratado de las normas de convivencia, los estudiantes han propuesto opinado cada uno de ellos de las normas para que practiquen durante el juego simbólico, en esta sesión la maestra no incentivó en que jugar si no ellos mismo decidieron formaron su grupo algunos se dirigieron al sector hogar y si pusieron a jugar en chef cocinaron arroz chaufa, prepararon pescado frito y yo fui a comer y me atendieron muy bien y otros en el sector construcción construyeron edificios de casas y los demás en el sector dramatización representaron que tenían muchos perros de raza gatos, leones así jugaron de manera libre la maestra no se interpone en sus juegos solo observa cuando sea necesario la maestra se interpone, cuando no están cumpliéndose las normas que han establecido los estudiantes, este día fue maravilloso la mayoría de los estudiantes han obedecido las normas.</p>		2:40 horas
Actividades de extensión	<p><b>6. <u>Evaluación.</u></b> La maestra evaluara con la lista de cotejo de las normas de convivencia a los alumnos y la maestra deberá de inculcarlos sobre la obediencia de las normas en el salón y en su casa.</p> <p><b>7. <u>Extensión.</u></b></p>		10 min

	Repaso, Dios también nos dio con mucho amor las normas que son los diez mandamientos para que aprendamos a ser obedientes, si ustedes me aman, obedecerán mis mandamientos.		
--	---	--	--

## II. LISTA DE COTEJO


N°	APELLIDOS Y NOMBRES	INDICADOR	
		INCORPORA NORMAS DE CONVIVENCIA. PIDE LA PALABRA PARA OPINAR CON SUS COMPAÑEROS Y PROFESORA MEDIANTE LA ASAMBLEA DEL SALÓN.	
		SI	NO
1.	ARHUATA PACHECO, SAMUEL BENJAMIN	✓	
2.	BENDITA QUELLO, BRAYAN JEREMY	✓	
3.	BUSTAMANTE VALDIVIA, LUIS RAFAEL	✓	
4.	BUSTAMANTE VALDIVIA, LUIS MIGUEL		✓
5.	CAIRA YAMPARA, PAMELA KATHERINE	✓	
6.	HUANCA PARI, YADIEL ALEXANDER		✓
7.	HUANCA QUISPE, ANDRE MIJAEL	✓	
8.	HUAYTA LIPE, RUTH NOEMI		✓
9.	JARA CALCINA, JOSUE FERNANDO	✓	
10.	MACHACA HUANCA, LEONEL ALDAIR	✓	
11.	MENDOZA QUISPE ELVER ELIAS	✓	
12.	PERALTA QUISPE, KEVIN ANTHONY	✓	
13.	RAMOS MAMANI, RUBÉN ENRIQUE		✓
14.	RICRA ROQUE YONG MI ESTHER	✓	

15.	TITO CALLA, ABRIL ESTHEFANY		✓
16.	VARGAS FLORES, ARANTZA GENESIS YOLANDA	✓	
17.	YUCRA MONTESINOS, JHON OLGER	✓	

**Dialoga con sus compañeros sobre las normas de comunicación.**





  
.....  
**Prof. Urbana Quispe Cute**

  
  
.....  
**Coordinador. Crescencio Mamani Quispe**





## ACTIVIDAD SESIÓN N° 02

**“Dialogamos para conocer mejor acerca de nuestras rutinas familiares”**

**SESIÓN DEL JUEGO SIMBÓLICO:** Dialoga con sus compañeros sobre la rutina familiar, para luego escenificar a través del juego simbólico.

1. **Competencia** : Se expresa oralmente
2. **Capacidad** : Dialoga con fluidez con sus compañeros
3. **Indicador** : Dialoga con sus compañeros acerca de sus rutinas familiares.
4. **Versículo** : “Jesús seguía creciendo en cuerpo y mente y gozaba del favor de Dios y de los hombres”(Lucas 2;52)
5. **Duración** : 3 horas
6. **Fecha** : 10 de noviembre

### I. DESARROLLO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE.

ACTIVIDADES	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
<p><b>Actividades de Inicio</b></p>	<p><b>1. Motivación.</b></p> <p>La maestra contara de manera muy creativa la historia de la familia Rodríguez pero antes recordaran de las normas establecidas que se deben respetarse durante el juego simbólico</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div> <p>La historia empieza así cuenta la historia de una familia que vivían muy felices papá Mario tenía su negocio propio y vendía juguetes en el lugar San José todos los días se iba a trabajar y su esposa María trabajaba en la casa cocinaba muy ricas comidas y atendía a sus hijos Andre y Arantza que tenía también sus mascotas un gato que se llamaba Mimí y sus perros Bethoben y Layka, los niños se iban a su jardín les gustaba estudiar mucho y eran niños muy obedientes cuidaban sus mascotas y eran niños muy ordenados y limpios y en su casa amaban mucho a Dios así todo los días papá se iba a trabajar y mamá cocinaba lavaba</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Imágenes</li> <li>✓ Pizarra</li> <li>✓ Panel grafo</li> <li>✓ Peluches</li> <li>✓ Telas</li> <li>✓ Cinta</li> <li>✓ Tijera</li> <li>✓ Palos</li> <li>✓ Bloques</li> <li>✓ Tangram</li> <li>✓ Ula ula</li> </ul>	<p>10 min</p>

	<p>ropas y limpiaba su casa y los niños se iban a su jardín y las mascotas cuidaban su casa de los rateros, pero un día se enfermaron sus mascotas el perro y su gato estaban muy mal y lo llevaron al veterinario felizmente se curaron, la maestra contara esta historia con una voz potente y dramática y con sus materiales didácticos al finalizar se le invitará a los niños para sus opciones libre del tema tratado todos deberán participar del tema tratado.</p> <p><b><u>2. Recuperación de saberes previos.</u></b> Se planteará los siguientes interrogantes.</p> <p>¿De quienes trato la historia?</p> <p>¿Cuál era su rutina de los padres papa, mama hijos?</p> <p>¿Sus padres tienen su deber? ¿Cuáles son menciona? ¿Ustedes tienen sus deberes?</p> <p>¿Quiénes tiene mascotas en su casa?</p> <p><b><u>3. Conflicto cognitivo.</u></b></p> <p>¿Qué sucediera si no tendría familia?</p> <p>Jesús tenía su familia? Cuáles eran sus rutinas de José, María Jesús?</p>		
<p><b>Actividades de Desarrollo</b></p>	<p><b><u>4. Procesamiento de la información.</u></b></p> <p>La maestra formará 4 grupos para que puedan imitar a los personajes de la historia de la familia Rodríguez, pero antes cada niño deberá compartir con sus compañeros y profesora sobre sus rutinas de su familia que tienen en su casa familia todos deberán participar.</p> <p>Seguidamente los niños deberán dramatizar de la historia, ellos mismos deberán organizarse de los personajes de la historia, así mismo lo realizaron a través del juego simbólico utilizando los sectores de mi hogar feliz y dramatización todos los estudiantes participaron opinando entre ellos mismos y respetando sus opiniones lo desarrollaron sus juegos en armonía.</p> <p><b><u>5. Sistematización de la información.</u></b></p> <p>Los estudiantes en grupos, participaron contando situaciones que ellos ven en sus hogares las actividades que sus padres lo realizaban, y su contexto que lo rodea, fue muy creativo y organizado su actividad de juego simbólico.</p>	<p>Potencial humana</p>	<p>2;40 horas</p>
<p><b>Actividades de extensión</b></p>	<p><b><u>6. Evaluación.</u></b></p> <p>Evaluación permanente mediante la Lista de cotejo.</p> <p><b><u>7 Extensión.</u></b> “Jesús seguía creciendo en cuerpo y mente y gozaba del favor de Dios y de los hombres”(Lucas 2;52 Jesús fue como ustedes que le gustaba jugar también vía a sus padres trabajar en carpintería y él también lo realizaba igual.</p>	<p>Lista de cotejo</p>	<p>10min</p>

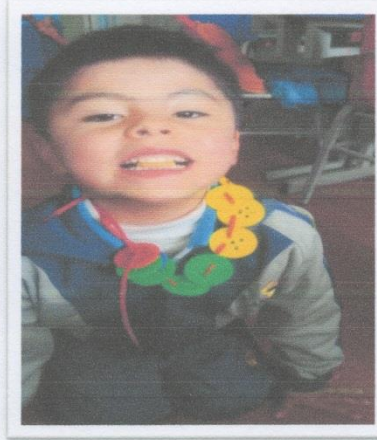
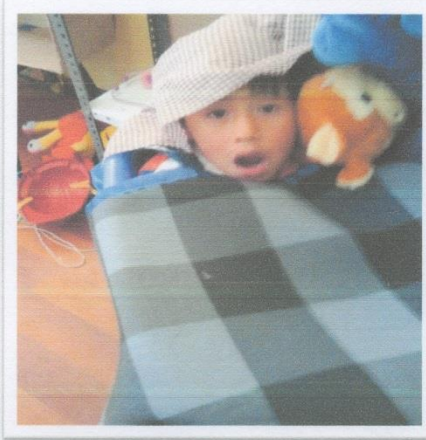
## II. LISTA DE COTEJO

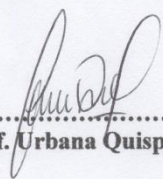
N°	APELLIDOS Y NOMBRES	INDICADOR	
		INCORPORA NORMAS DE CONVIVENCIA. PIDE LA PALABRA PARA OPINAR CON SUS COMPAÑEROS Y PROFESORA MEDIANTE DE LA ASAMBLEA DEL SALÓN.	
		SI	NO
1.	ARHUATA PACHECO, SAMUEL BENJAMIN	✓	
2.	BENDITA QUELLO, BRAYAN JEREMY	✓	
3.	BUSTAMANTE VALDIVIA, LUIS RAFAEL	✓	
4.	BUSTAMANTE VALDIVIA, LUIS MIGUEL	✓	
5.	CAIRA YAMPARA, PAMELA KATHERINE	✓	
6.	HUANCA PARI, YADIEL ALEXANDER	✓	
7.	HUANCA QUISPE, ANDRE MIJAE	✓	
8.	HUAYTA LIPE, RUTH NOEMI		✓
9.	JARA CALCINA, JOSUE FERNANDO	✓	
10.	MACHACA HUANCA, LEONEL ALDAIR	✓	
11.	MENDOZA QUISPE ELVER ELIAS	✓	
12.	PERALTA QUISPE, KEVIN ANTHONY	✓	
13.	RAMOS MAMANI, RUBÉN ENRIQUE		✓
14.	RICRA ROQUE YONG MI ESTHER	✓	
15.	TITO CALLA, ABRIL ESTHEFANY		✓
16.	VARGAS FLORES, ARANTZA GENESIS YOLANDA	✓	
17.	YUCRA MONTESINOS, JHON OLGER	✓	


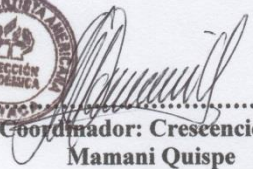
**Dialoga con sus compañeros sobre la rutina familiar, para luego escenificar a través del juego simbólico.**



Andre imitando a gato muerto



  
.....  
Prof. Urbana Quispe Cute

  
  
.....  
Coordinador: Crescencio  
Mamani Quispe



## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 03


**“Me gusta jugar con los juguetes”**

**ACTIVIDAD DE JUEGO SIMBÓLICO:** Utiliza los juguetes como sus compañeros de juego.

1. **Competencia** : Se expresa oralmente
2. **Capacidad** : Expresa con fluidez sus ideas
3. **Indicador** : Utiliza palabras con fluidez a través de juegos.
4. **Versículo** : Hijitos míos sentiré una profunda alegría al oírte hablar como es debido  
(Proverbios 23; 13)
5. **Duración** : 3 horas
6. **Fecha** : 17 de Noviembre de 2016

### I. DESARROLLO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE.

ACTIVIDADES	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
<p>Actividades de Inicio</p>	<p><b>1. Motivación.</b></p> <p>La maestra utilizara un títere llamado Manolo que le hará hablar haciéndoles recordara de las normas que han establecido que deben poner en práctica durante el juego para empezar vamos orar y aprender el versículo para realizar un juego armonioso, la maestra le preguntará a los niños ¿Qué sucedieran si no existiera amigos? ¿Con quién jugarían? ¿Creen que se puede jugar con los juguetes y conversarlos en nuestra imaginación?</p> <p>La maestra los invitara a todos los sectores para que puedan desarrollar su juego simbólico, brindando los materiales y el tiempo necesario para que puedan ellos mismos intercambiar sus opiniones utilizando palabras con fluidez.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Materiales</li> <li>✓ Peluches</li> <li>✓ Bloques</li> <li>✓ Historietas</li> <li>✓ Telas</li> <li>✓ Vajillas de juguetes</li> <li>✓ Sogas</li> <li>✓ Mesas pequeñas</li> </ul>	<p>10 min</p>

			
<b>Actividades de Desarrollo</b>	<p><b>2. Procesamiento de la información.</b> La maestra se relacionara bastante con los niños para incentivar la utilización de los juguetes como sus compañeros de juego</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Títeres</li> <li>✓ Peluches</li> <li>✓ Potencial humana</li> </ul>	2,45 hora
<b>Actividades de extensión</b>	<p><b>6. Evaluación.</b> Se realizará de manera permanente con el instrumenta lista de cotejo.</p> <p><b>8 Extensión.</b> hijitos míos sentiré una profunda alegría al oírte hablar como es debido (proverbios 23; 13) al terminar la actividad vamos recordar de nuestro versículo</p>		5min

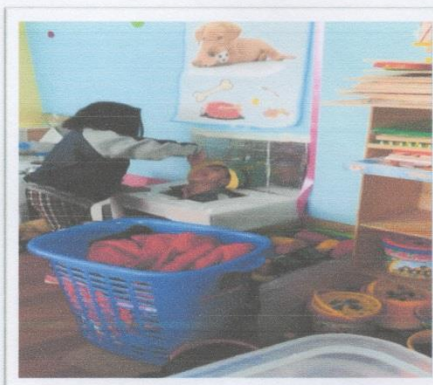
## II. LISTA DE COTEJO

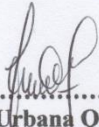
N°	APELLIDOS Y NOMBRES	INDICADOR	
		UTILIZA PALABRAS CON FLUIDEZ A TRAVÉS DE JUEGOS.	
		SI	NO
1.	ARHUATA PACHECO, SAMUEL BENJAMIN	✓	
2.	BENDITA QUELLO, BRAYAN JEREMY	✓	
3.	BUSTAMANTE VALDIVIA, LUIS RAFAEL	✓	
4.	BUSTAMANTE VALDIVIA, LUIS MIGUEL	✓	
5.	CAIRA YAMPARA, PAMELA KATHERINE	✓	
6.	HUANCA PARI, YADIEL ALEXANDER	✓	
7.	HUANCA QUISPE, ANDRE MIJAE	✓	
8.	HUAYTA LIPE, RUTH NOEMI	✓	
9.	JARA CALCINA, JOSUE FERNANDO	✓	
10.	MACHACA HUANCA, LEONEL ALDAIR	✓	
11.	MENDOZA QUISPE ELVER ELIAS	✓	
12.	PERALTA QUISPE, KEVIN ANTHONY	✓	
13.	RAMOS MAMANI, RUBÉN ENRIQUE	✓	
14.	RICRA ROQUE YONG MI ESTHER	✓	
15.	TITO CALLA, ABRIL ESTHEFANY	✓	
16.	VARGAS FLORES, ARANTZA GENESIS YOLANDA	✓	
17.	YUCRA MONTESINOS, JHON OLGER	✓	



Utiliza los juguetes como sus compañeros de juego.





  
.....  
Prof. Urbana Quispe Cute

  
.....  
Coordinador: Crescencio Mamani Quispe

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 04

### “Me gusta imitar a mis personajes favoritos”

**SESIÓN JUEGO SIMBÓLICO:** Imita a sus personajes favoritos a través del juego simbólico

pronunciando con claridad de tal manera que el oyente lo entienda, utilizando los sectores de juego

1. **Competencia** : Se expresa oralmente
2. **Capacidad** : Pronuncia con claridad sus ideas.
3. **Indicador** : Pronuncia con claridad, de tal manera que el oyente lo entienda.  
: Se expresa con espontaneidad a través de las actividades del juego simbólico.
4. **Versículo** : “Pero el que me presta mucha atención vivirá en paz y sin temor de ningún peligro”(proverbios 1;33)
5. **Duración** : 3 horas
6. **Fecha** : 24 / 25 de Noviembre 2016

#### I. DESARROLLO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE.

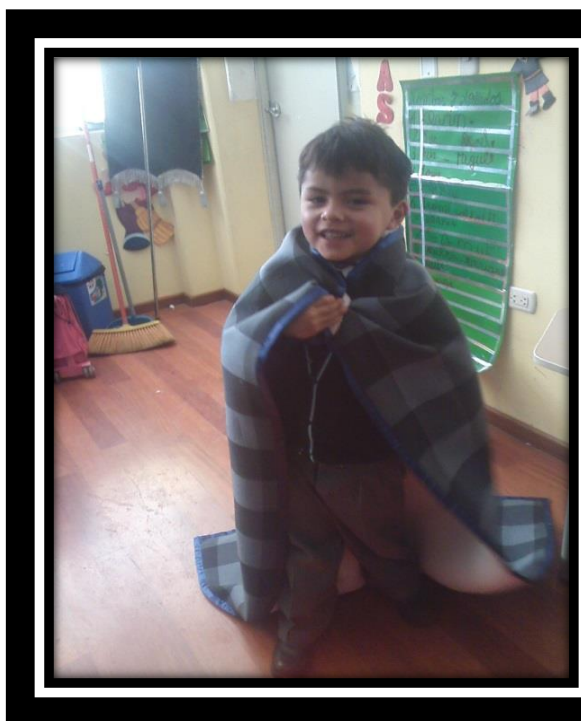
ACTIVIDADES	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
<b>Actividades de Inicio</b>	<b>1. Motivación.</b> Iniciamos la sesión peor antes vamos a orar y meditar en e versículo de hoy y recordar de las normas establecidas. La maestra va visitar a los niños vestida de profesora y con unos estudiantes Samuel y Pamela que va de vestidos de bombero y enfermera para contarlos una pequeña historia, por ejemplo a la maestra urbana le gustaba enseñar a los alumnos a personas mayores enseñar del amor de Dios, a Pamela le guata curar a los enfermos a niños y también vacuna cuando están con gripe o mal de alguna enfermedad y a Samuel le gusta ayudar a los necesitados y cuando hay algún incendio apaga el fuego ellos mismo se expresan frente a los compañeros y les invita a que se puedan expresarse que les gustaría ser ellos y si les gustaría jugar y cada niño expresa que les gustaría cuando sean grandes	✓ Implementos de enfermas ✓ Bomberos ✓ Ingenieros ✓ Mineros ✓ Peluches	10 min

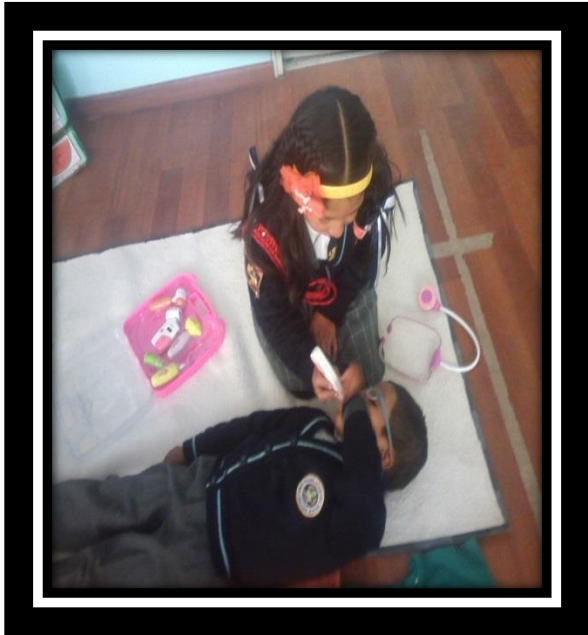
<p><b>Actividades de Desarrollo</b></p>	<p><b>4. <u>Procesamiento de la información.</u></b>  La maestra invita a cada niño a expresarse a que personaje le gustaría imitar o que es lo que le gustaría ser y jugar en los sectores imaginarse que ya son grandes a través del juego.</p> <p>FOTO</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Samuel: Bombero</li> <li>▪ Brayan : Medico</li> <li>▪ Rafael: Medico</li> <li>▪ Miguel: Bombero</li> <li>▪ Pamela: enfermera</li> <li>▪ Alex: Policía</li> <li>▪ Andre: Policía</li> <li>▪ Ruth: Bombera</li> <li>▪ Josue: Abogado</li> <li>▪ Leonel: Medico</li> <li>▪ Ruben: Ingeniero</li> <li>▪ Elias :Minero</li> <li>▪ Yong mi: Profesora</li> <li>▪ Arantza: Enfermera</li> <li>▪ Kevin :Profesor</li> <li>▪ Abril: Mamá</li> <li>▪ Olger: Pastor</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Caja de regalo</li> <li>✓ Perrito de verdad</li> <li>✓ Lazo</li> <li>✓ Imagen de mamá papá y de Rosita.</li> <li>✓ TV</li> <li>✓ Laptop</li> <li>✓ Potencial humana</li> </ul>	<p>2;45 horas</p>
<p><b>Actividades de extensión</b></p>	<p><b>6. <u>Evaluación.</u></b> La evaluación se hará de manera permanente mediante la lista de cotejo</p> <p><b>7. <u>Transferencia.</u></b>  Los estudiantes aplicarán al día siguiente la invita a los niños que si les gustaría jugar de nuevo juntamente con la maestra imitar a los personajes favoritos, y los niños tendrá en tiempo disponible y materiales a su disposición</p> <p><b>7. <u>Extensión.</u></b>  Los estudiantes y la maestra reflexionarán de vuelta en nuestro versículo de hoy que Dios nos dio el don de habla de expresarnos de manera libre, y también el don de escuchar la opinión de nuestros compañeros</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Potencial humana</li> </ul>	<p>5min</p>

## II. LISTA DE COTEJO

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	INDICADOR	
		PRONUNCIA CON CLARIDAD, DE TAL MANERA QUE EL OYENTE LO ENTIENDA. SE EXPRESA CON ESPONTANEIDAD A TRAVÉS DE LAS ACTIVIDADES DEL JUEGO SIMBÓLICO.	
		SI	NO
1.	ARHUATA PACHECO, SAMUEL BENJAMIN	✓	
2.	BENDITA QUELLO, BRAYAN JEREMY	✓	
3.	BUSTAMANTE VALDIVIA, LUIS RAFAEL	✓	
4.	BUSTAMANTE VALDIVIA, LUIS MIGUEL	✓	
5.	CAIRA YAMPARA, PAMELA KATHERINE	✓	
6.	HUANCA PARI, YADIEL ALEXANDER	✓	
7.	HUANCA QUISPE, ANDRE MIJAEL	✓	
8.	HUAYTA LIPE, RUTH NOEMI	✓	
9.	JARA CALCINA, JOSUE FERNANDO	✓	
10.	MACHACA HUANCA, LEONEL ALDAIR	✓	
11.	MENDOZA QUISPE ELVER ELIAS	✓	
12.	PERALTA QUISPE, KEVIN ANTHONY	✓	
13.	RAMOS MAMANI, RUBÉN ENRIQUE	✓	
14.	RICRA ROQUE YONG MI ESTHER	✓	
15.	TITO CALLA, ABRIL ESTHEFANY	✓	
16.	VARGAS FLORES, ARANTZA GENESIS YOLANDA	✓	
17.	YUCRA MONTESINOS, JHON OLGER	✓	

**Imita a sus personajes favoritos a través del juego simbólico pronunciando con claridad de tal manera que el oyente lo entienda, utilizando los sectores de juegos.**

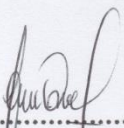











  
.....  
Prof Urbana Quispe Cute

  
.....  
Coordinador: Crescencio Mamani Quispe



## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 05

### “Mi imaginación es fantástico”

**SESIÓN JUEGO SIMBÓLICO:** utiliza todo los sectores para jugar haciendo uso de sus imaginación

1. **Competencia** : Se expresa oralmente
2. **Capacidad** : Expresa con fluidez
3. **Indicador** : Expresa sus ideas en torno a temas de su interés.  
: Expresa sus necesidades e ideas pronunciando las palabras de manera entendible adecuándose a la situación.
4. **Versículo** : “Yo voy crear el nuevo cielo y la nueva tierra que durara para siempre ya no existirá llantos, habitaremos junto con los animales” (Isaías 66; 22)
5. **Duración** : 3 horas
6. **Fecha** : 01 de diciembre 2016

### III. DESARROLLO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE.

ACTIVIDADES	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y /MATERIALES	TIEMPO
<b>Actividades de Inicio</b>	<p><b>1. Motivación.</b> Antes de realizar la actividad del juego simbólico vamos a meditar en nuestro versículo y vamos a orar y recordaremos nuestras normas de convivencia; la maestra iniciara contando la historia la nueva tierra de Jerusalén la maestra les hará imaginar a los niños de la convivencia que tendremos en el cielo caminaremos junto al león, el jaguar jugara con nosotros y Jesús todos los días vivirá con nosotros iremos de paseo con El , al finalizar la maestra invitara que más se imaginan en la nueva Jerusalén todos los estudiantes deberán opinar que se imaginan.</p> <div style="display: flex; justify-content: center; gap: 20px;">   </div> <p><b>2. Recuperación de saberes previos.</b> Se explora planteando los siguientes interrogantes. ¿Cuántos de ustedes les gustaría ir se con Jesús?</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Sectores del salón</li> <li>✓ peluches de todo tipo de creación</li> <li>✓ Telas</li> <li>✓ Sogas</li> <li>✓ Potencial humana</li> </ul>	10 min

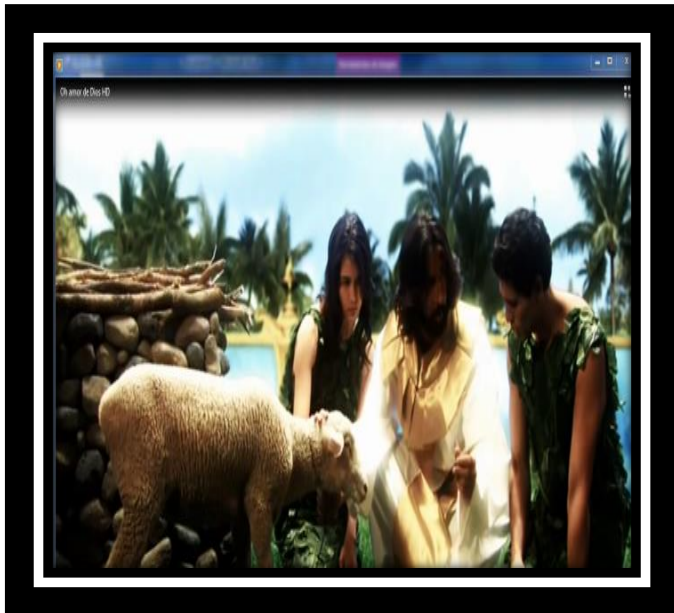
	<p>¿Qué debemos hacer para irnos con Jesús a la nueva tierra?</p> <p><b>3. <u>Conflicto cognitivo.</u></b></p> <p>¿a quienes ama Jesús ?</p> <p>¿Qué sucedería si Dios no existiera?</p>		
<b>Actividades de Desarrollo</b>	<p><b>4. <u>Procesamiento de la información.</u></b></p> <p>La maestra invitará los estudiantes a dirigirse a los sectores de juego incluyéndose la maestra donde a los niños los incentiva a imaginarse y representa a todo tipo de animales personajes entre otros utilizando los peluches juguetes bloques, entre otros todos los niños deberán participar de manera libre.</p>	✓ Potencial humana	2, 45 horas
<b>Actividades de extensión</b>	<p><b>6. <u>Evaluación.</u></b> La evaluación será permanente mediante la lista de cotejo</p> <p><b>7. <u>Extensión</u></b></p> <p>Vamos a repetir nuestro versículo que nos ayudó hoy a imaginarnos sobre la segunda venida de Jesús y la nueva tierra que se llama la nueva Jerusalén, tal vez en esta tierra solo podremos imaginarnos de esa nueva ciudad, cuando Jesús venga nos llevara a ese lugar donde veneremos con nuestros ojos.</p>	✓ Lista de cotejo	5 min

#### IV. LISTA DE COTEJO

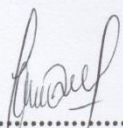
N°	APELLIDOS Y NOMBRES	INDICADOR	
		EXPRESA SUS IDEAS EN TORNOS A TEMAS DE SU INTERÉS. EXPRESA SUS NECESIDADES E IDEAS PRONUNCIANDO LAS PALABRAS DE MANERA ENTENDIBLE ADECUÁNDOSE A LA SITUACIÓN	
		SI	NO
1.	ARHUATA PACHECO, SAMUEL BENJAMIN	✓	
2.	BENDITA QUELLO, BRAYAN JEREMY	✓	
3.	BUSTAMANTE VALDIVIA, LUIS RAFAEL	✓	
4.	BUSTAMANTE VALDIVIA, LUIS MIGUEL	✓	
5.	CAIRA YAMPARA, PAMELA KATHERINE	✓	
6.	HUANCA PARI, YADIEL ALEXANDER	✓	
7.	HUANCA QUISPE, ANDRE MIJAE	✓	
8.	HUAYTA LIPE, RUTH NOEMI	✓	
9.	JARA CALCINA, JOSUE FERNANDO	✓	
10.	MACHACA HUANCA, LEONEL ALDAIR	✓	
11.	MENDOZA QUISPE ELVER ELIAS	✓	
12.	PERALTA QUISPE, KEVIN ANTHONY	✓	
13.	RAMOS MAMANI, RUBÉN ENRIQUE	✓	
14.	RICRA ROQUE YONG MI ESTHER	✓	
15.	TITO CALLA, ABRIL ESTHEFANY	✓	
16.	VARGAS FLORES, ARANTZA GENESIS YOLANDA	✓	

17.	YUCRA MONTESINOS, JHON OLGER	✓	
-----	------------------------------	---	--

Utiliza todos los sectores para jugar haciendo uso de su imaginación.





  
.....  
Prof. Urbana Quispe Cute

  
.....  
Coordinador: Crescencio Mamani Quispe

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 06


**“Me gusta imitar”**

**SESIÓN DE JUEGO SIMBÓLICO:** “Representa situaciones observadas de su contexto social para escenifica, transformando los sectores de juego según su deseo”

1. **Competencia** : Se expresa oralmente
2. **Capacidad** : Usa palabras con claridad
3. **Indicador** : Usa palabras conocidas, relacionadas de acuerdo a su contexto  
: Escucha las opiniones de sus compañeros.
4. **Duración** : 3 horas
5. **Versículo** : “El que mucho habla yerra, callar a tiempo es de sabios” (proverbios 10; 19)
6. **Fecha** : 08 y 09 de Diciembre 2016

### I. DESARROLLO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE.

ACTIVIDADES	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
<b>Actividades de Inicio</b>	<p><b>1. <u>Motivación:</u></b> la maestra empezara las actividades del juego simbólico meditando en la palabra de Dios y con la oración y recordando las normas de convivencia de los juegos.</p> <p>La maestra invita a los niños a que escojan libremente los sectores para que puedan representar las situaciones de su observada de su contexto, mediante los juegos, imitando, dramatizando todos los niños deberán participar.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Títeres</li> <li>✓ Telas</li> <li>✓ Peluches</li> <li>✓ Bloques</li> <li>✓ Sogas</li> <li>✓ Mesas</li> <li>✓ Sillas</li> <li>✓ Potencial humana</li> </ul>	10 min

	<p>Al día siguiente seguiremos realizando el juego en el campo los niños jugarán de manera libre en el campo libre utilizando algunos materiales como sus herramientas de un doctor, de un policía, ama de casa, ser mamá que tiene un bebé todos deberán jugar.</p> 		
<p><b>Actividades de Desarrollo</b></p>	<p><b>4. <u>Procesamiento de la información.</u></b> La maestra se integrara en los juegos para guiar y para que se cumplan las normas de convivencia esta actividad se realizara dentro del salón y fuera del salón los niños jugaran según su deseo de manera libre.</p>	<p>✓ Potencial humana</p>	<p>2, 45 horas</p>
<p><b>Actividades de extensión</b></p>	<p><b>6. <u>Evaluación.</u></b> La evaluación se realizará de manera permanente observación y lista de cotejo. <b>7. <u>Extensión.</u></b> Cuando terminamos las actividades terminemos con nuestro versículo, la maestra enseñara a los niños que debemos tener mucho cuidado con nuestras palabras cuando nos expresamos con nuestros compañeros Dios quiere que salga palabras constructivas de nuestros labios porque eso le agrada y le alegra a Dios, también debemos aprender a escuchar las opiniones de nuestros compañeros cuando jugamos</p>	<p>✓ Lista de cotejo</p>	<p>5 min</p>



## II. LISTA DE COTEJO

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	INDICADOR	
		USA PALABRAS CONOCIDAS, RELACIONADAS DE ACUERDO A SU CONTEXTO ESCUCHA LAS OPINIONES DE SUS COMPAÑEROS.	
		SI	NO
1.	ARHUATA PACHECO, SAMUEL BENJAMIN	✓	
2.	BENDITA QUELLO, BRAYAN JEREMY	✓	
3.	BUSTAMANTE VALDIVIA, LUIS RAFAEL	✓	
4.	BUSTAMANTE VALDIVIA, LUIS MIGUEL	✓	
5.	CAIRA YAMPARA, PAMELA KATHERINE	✓	
6.	HUANCA PARI, YADIEL ALEXANDER	✓	
7.	HUANCA QUISPE, ANDRE MIJAE	✓	
8.	HUAYTA LIPE, RUTH NOEMI	✓	
9.	JARA CALCINA, JOSUE FERNANDO	✓	
10.	MACHACA HUANCA, LEONEL ALDAIR	✓	
11.	MENDOZA QUISPE ELVER ELIAS	✓	
12.	PERALTA QUISPE, KEVIN ANTHONY	✓	
13.	RAMOS MAMANI, RUBÉN ENRIQUE	✓	
14.	RICRA ROQUE YONG MI ESTHER	✓	
15.	TITO CALLA, ABRIL ESTHEFANY	✓	
16.	VARGAS FLORES, ARANTZA GENESIS YOLANDA	✓	
17.	YUCRA MONTESINOS, JHON OLGER	✓	

Representa situaciones observadas de su contexto social para escenificar,  
Transformando los sectores de juego según su deseo.









Prof. Urbana Quispe Cuta



Coordinador: Crescencio Mamani Quispe

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 07


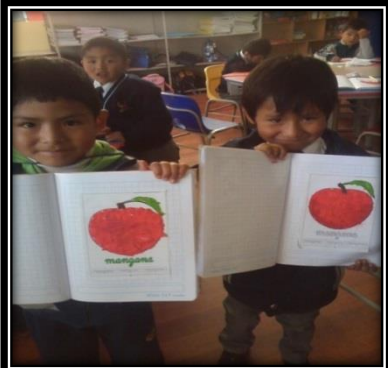
### “Expreso mis ideas dibujando”

**SESIÓN DE JUEGO SIMBÓLICO:** “expresa sus ideas mediante actividades como dibujos, grafico plástico, entre otros”

1. **Competencia** : Se expresa oralmente
2. **Capacidad** : Expresa sus ideas con claridad
1. **Indicador** : Expresa sus ideas, deseos, emociones mediante las actividades gráfico plástico que realiza.  
: Muestra seguridad al expresar las ideas que plasma en sus trabajos.
2. **Versículo** : “Dios nos ha dado diferentes dones; según lo que Él quiso dar a cada uno, por lo tanto Dios nos ha dado en don de comunicarnos” (Romanos 12; 62)
3. **Duración** : 3 horas
4. **Fecha** : 15 de noviembre de 2016

#### I. DESARROLLO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE.

ACTIVIDADES	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
<b>Actividades de Inicio</b>	<p><b>1. Motivación:</b> la maestra empieza con una meditacion y oracion y leugo para realizra las actividades de juego simbolico recordan las normas establecidas y luego se le motivará a los niños a contar sus experiencias que parason duran el fin fin semana cada niño debera de conatr sus experiencias todos deberan expresarse lo les gusta, lo que han hecho; y que les gustaria plasmar en su hoja blanco y con las plastilinas cerámicas todos deben parcipar incluyendo la maestra demsotrando su creatividad</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Cerámica ultraligera</li> <li>✓ Colores</li> <li>✓ Hojas boom</li> <li>✓ Plumones</li> <li>✓ Lápiz</li> <li>✓ Cuaderno</li> <li>✓ Imágenes</li> </ul>	10 min

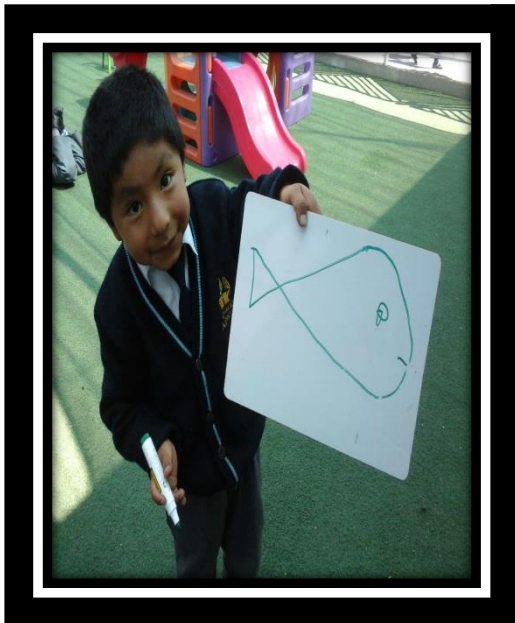
			
<b>Actividades de Desarrollo</b>	<p><b>2. <u>Procesamiento de la información.</u></b></p> <p>Después de las actividades realizadas de grafico plásticos</p> <p>La maestra invitara a los niños a exponer en la pizarra sus trabajos todos los niños deberán participar.</p> 	✓ Potencial humana	2,45 horas
<b>Actividades de extensión</b>	<p><b>6. <u>Evaluación.</u></b> La evaluación se realizará de manera permanente (Lista de cotejo).</p> <p><b>7. <u>Extensión:</u></b> luego de terminar las actividades vamos a meditar en las maravillosas dones que Dios nos dio el hablar , expresar lo que pensamos cuando jugamos , y cuando dibujamos la maestra motivara a los a agradecer a Dios de los hermosos dones que hemos recibido.</p>	✓ Ficha de observación	5 min

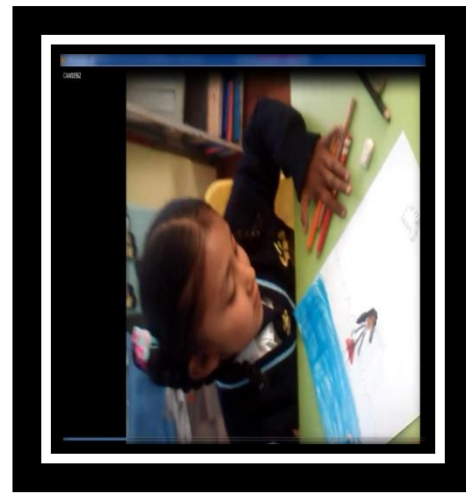
## II. LISTA DE COTEJO

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	INDICADOR	
		EXPRESA SUS IDEAS, DESEOS, EMOCIONES MEDIANTE LAS ACTIVIDADES GRÁFICO PLÁSTICO QUE REALIZA. MUESTRA SEGURIDAD AL EXPRESAR LAS IDEAS QUE PLASMA EN SUS TRABAJOS.	
		SI	NO
1.	ARHUATA PACHECO, SAMUEL BENJAMIN	✓	
2.	BENDITA QUELLO, BRAYAN JEREMY	✓	
3.	BUSTAMANTE VALDIVIA, LUIS RAFAEL	✓	
4.	BUSTAMANTE VALDIVIA, LUIS MIGUEL	✓	
5.	CAIRA YAMPARA, PAMELA KATHERINE	✓	
6.	HUANCA PARI, YADIEL ALEXANDER	✓	
7.	HUANCA QUISPE, ANDRE MIJAEL	✓	
8.	HUAYTA LIPE, RUTH NOEMI	✓	
9.	JARA CALCINA, JOSUE FERNANDO	✓	
10.	MACHACA HUANCA, LEONEL ALDAIR	✓	
11.	MENDOZA QUISPE ELVER ELIAS	✓	
12.	PERALTA QUISPE, KEVIN ANTHONY	✓	
13.	RAMOS MAMANI, RUBÉN ENRIQUE	✓	
14.	RICRA ROQUE YONG MI ESTHER	✓	
15.	TITO CALLA, ABRIL ESTHEFANY	✓	
16.	VARGAS FLORES, ARANTZA GENESIS YOLANDA	✓	
17.	YUCRA MONTESINOS, JHON OLGER	✓	

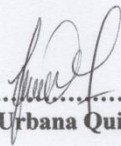


Expresa sus ideas mediante actividades como dibujos, grafico plásticos, entre otros.







  
.....  
**Prof. Urbana Quispe Cute**

  
  
.....  
**Coordinador: Crescencio Mamani Quispe**


## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 08

### “Me gusta jugar”

**SESIÓN DE JUEGO SIMBÓLICO:** Expresa mediante el juego simbólico las situaciones cotidianas de su entorno

1. **Competencia** : Se expresa oralmente
2. **Capacidad** : Se expresa con claridad
3. **Indicador** : Se expresa en forma sencilla utilizando diversos juguetes  
: Se expresa en forma coherente utilizando diversos juguetes.
4. **Versículo** : “Dejad que los niños vengan a mí; y no se lo impidan; porque en reino de Dios es de ellos.” (Mateo 19; 14)
5. **Duración** : 3 horas
6. **Fecha** : 20 de Diciembre 2016

#### I. DESARROLLO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE.

ACTIVIDADES	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
<b>Actividades de Inicio</b>	<p><b>1. Motivación</b></p> <p>La maestra invitara a los niños a meditar en la palabra de Dios luego recordar de las normas realizadas para nuestro juego, seguidamente vamos a jugar en los sectores de juego dentro del salón y fuera del salón imitando las actividades que realizan los personas en su contexto todo los niños deben jugar de manera libre utilizando su creatividad y intercambiando sus opiniones con sus compañeros.</p> <div style="text-align: center;">  </div>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Títeres</li> <li>✓ Pizarra</li> <li>✓ Imágenes</li> </ul>	10 min

<p><b>Actividades de Desarrollo</b></p>	<p><b>3. <u>Procesamiento de la información.</u></b> La maestra se integrara en el juego para entrevistar los niños en las actividades que está realizando, incentivara a los a que realicen y puedo imaginarse y realizar con creatividad con juegos, utilizando su expresión oral sencilla y coherente .</p>	<p>✓</p>	<p>2,45 horas</p>
<p><b>Actividades de extensión</b></p>	<p><b>6. <u>Evaluación.</u></b> La evaluación se realizará de manera permanente(lista de cotejo) <b>7. <u>Extensión.</u></b> Terminaremos meditando en nuestro versículo de hoy dejad que los niños venga así dice Dios, Él quiere que los niños sean obedientes a su maestra y sus padres y a Dios y que siempre debemos utilizar nuestros expresiones con amor hablar a los compañeros sin herir su corazón</p>	<p>✓ Lista de cotejo</p>	<p>5 min</p>

## II. LISTA DE COTEJO

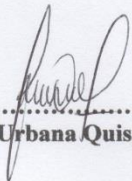
N°	APELLIDOS Y NOMBRES	INDICADOR	
		SE EXPRESA EN FORMA SENCILLA UTILIZANDO DIVERSOS JUGUETES SE EXPRESA EN FORMA COHERENTE UTILIZANDO DIVERSOS JUGUETES.	
		SI	NO
1.	ARHUATA PACHECO, SAMUEL BENJAMIN	✓	
2.	BENDITA QUELLO, BRAYAN JEREMY	✓	
3.	BUSTAMANTE VALDIVIA, LUIS RAFAEL	✓	
4.	BUSTAMANTE VALDIVIA, LUIS MIGUEL	✓	
5.	CAIRA YAMPARA, PAMELA KATHERINE	✓	
6.	HUANCA PARI, YADIEL ALEXANDER	✓	
7.	HUANCA QUISPE, ANDRE MIJAEL	✓	
8.	HUAYTA LIPE, RUTH NOEMI	✓	
9.	JARA CALCINA, JOSUE FERNANDO	✓	
10.	MACHACA HUANCA, LEONEL ALDAIR	✓	
11.	MENDOZA QUISPE ELVER ELIAS	✓	
12.	PERALTA QUISPE, KEVIN ANTHONY	✓	
13.	RAMOS MAMANI, RUBÉN ENRIQUE	✓	
14.	RICRA ROQUE YONG MI ESTHER	✓	

<b>15.</b>	TITO CALLA, ABRIL ESTHEFANY	✓	
<b>16.</b>	VARGAS FLORES, ARANTZA GENESIS YOLANDA	✓	
<b>17.</b>	YUCRA MONTESINOS, JHON OLGER	✓	

ANEXOS 08

Expresa mediante el juego simbólico las situaciones cotidianas de su entorno.



  
.....  
Prof. Urbana Quispe Cute

  
  
.....  
Coordinador: Crescencio  
Mamani Quispe



Expresa mediante el juego simbólico las situaciones cotidianas de su entorno.

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 09

“Me gusta dramatizar”

**SESIÓN DE JUEGO SIMBÓLICO:** utiliza el juego simbólico para escenificar cuentos reales y cuentos de fantasía

1. **Competencia** : Se expresa oralmente
2. **Capacidad** : Se expresa con claridad sus ideas
3. **Indicador** : Se apoya en gestos, movimientos cuando quiere expresar sus ideas.
4. **Versículo** : Se vienen contra mí con espadas con espada, lanza y jabalina; pero yo voy contar ti en el nombre del Señor todopoderoso el Dios de los ejércitos de Israel a los que tú has desafiado; ahora es Señor te entregará en mis manos y hoy mismo te mataré y te cortaré la cabeza (1Samuel 17; 45)
5. **Duración** : 3 horas
6. **Fecha** . 21 de Diciembre 2016

### I. DESARROLLO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE.

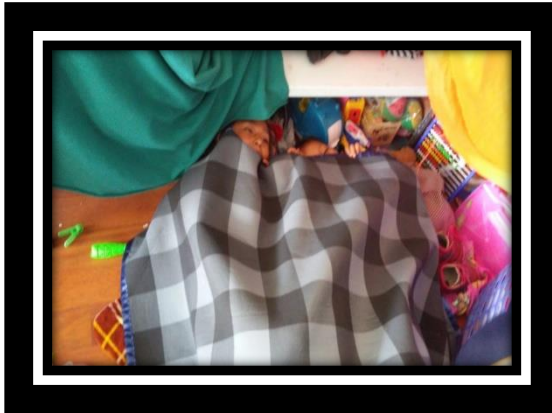
ACTIVIDADES	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y /MATERIALES	TIEMPO
Actividades de Inicio	<p><b>1.Motivación</b></p> <p>La maestra con una meditación del versículo que habla de David y Goliat empezará y con una oración.</p> <p>Para empezar la actividad del juego simbólico los niños deberán acomodarse en sus lugares para ver en la laptop la historia del David y Goliat y la historia y la historia de ricitos de oro para que niños puedan comparar dos escenas de vida real y cuentos de fantasía todos los niños deberán observar y luego participar.</p> <p><b>2. Recuperación de saberes previos.</b></p> <p>¿De quienes trato la historia?</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ .Laptop</li> <li>✓ Parlante</li> <li>✓ Potencial humana</li> <li>✓ Ula ula</li> <li>✓ tapa de bloque</li> <li>✓ personajes</li> <li>✓ telas</li> <li>✓ palos</li> <li>✓ sogas</li> <li>✓ bloques</li> </ul>	10 min

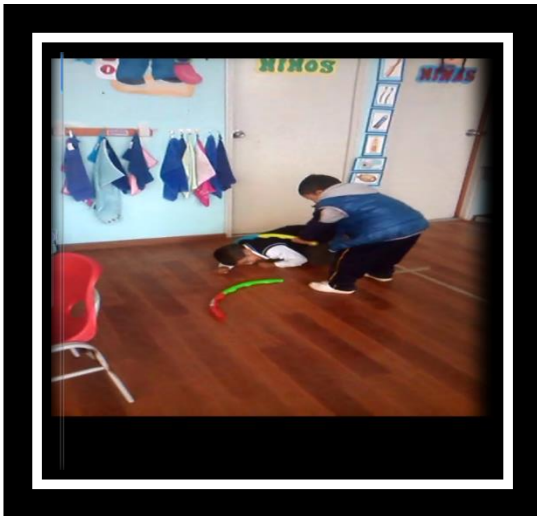
	<p>¿Les gustaría a ustedes jugar así como David y Goliat?</p> <p>¿Cuál de los dos videos que vieron es en vida real y de fantasía?</p> <p>¿Les gustaría jugar como el cuento de ricitos de oro?</p>		
<b>Actividades de Desarrollo</b>	<p><b>4. <u>Procesamiento de la información.</u></b></p> <p>La maestra en forma libre invitara a los niños para ubicarse en el lugar adecuado en los sectores del salón y utilizar los materiales necesarios para que puedan escenificar cuentos reales y cuentos de fantasía de los dos videos vistas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Potencial humana</li> <li>✓ Tiempo libre</li> <li>✓ Sectores</li> </ul>	2,45 horas
<b>Actividades de extensión</b>	<p><b>6. <u>Evaluación.</u></b> La evaluación se realizará de manera permanente(lista de cotejo)</p> <p><b>7. <u>Extensión.</u></b> La maestra invitara en meditar en el versículo de hoy así terminará las actividades</p>		5 min

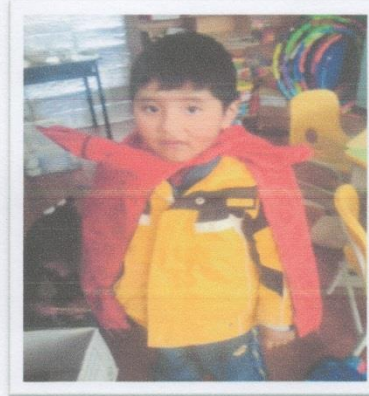
## II. LISTA DE COTEJO

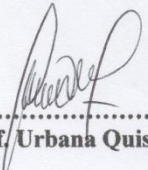
N°	APELLIDOS Y NOMBRES	INDICADOR	
		SE APOYA EN GESTOS, MOVIMIENTOS CUANDO QUIERE EXPRESAR SUS IDEAS	
		SI	NO
1.	ARHUATA PACHECO, SAMUEL BENJAMIN	✓	
2.	BENDITA QUELLO, BRAYAN JEREMY	✓	
3.	BUSTAMANTE VALDIVIA, LUIS RAFAEL	✓	
4.	BUSTAMANTE VALDIVIA, LUIS MIGUEL	✓	
5.	CAIRA YAMPARA, PAMELA KATHERINE	✓	
6.	HUANCA PARI, YADIEL ALEXANDER	✓	
7.	HUANCA QUISPE, ANDRE MIJAEL	✓	
8.	HUAYTA LIPE, RUTH NOEMI	✓	
9.	JARA CALCINA, JOSUE FERNANDO	✓	
10.	MACHACA HUANCA, LEONEL ALDAIR	✓	
11.	MENDOZA QUISPE ELVER ELIAS	✓	
12.	PERALTA QUISPE, KEVIN ANTHONY	✓	
13.	RAMOS MAMANI, RUBÉN ENRIQUE	✓	
14.	RICRA ROQUE YONG MI ESTHER	✓	
15.	TITO CALLA, ABRIL ESTHEFANY	✓	
16.	VARGAS FLORES, ARANTZA GENESIS YOLANDA	✓	
17.	YUCRA MONTESINOS, JHON OLGER	✓	

Utiliza el juego simbólico para escenificar cuentos reales y cuentos de fantasía.







  
.....  
**Prof. Urbana Quispe Cute**

  
  
.....  
**Coordinador: Crescencio Mamani Quispe**



**GRACIAS ESTUDIANTES DE  
5 AÑOS ABEJITAS**

