

INFLUENCIA DEL JUEGO SIMBÓLICO EN EL LENGUAJE ORAL DE NIÑOS INCLUSIVOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE CHIMBOTE 2022

por Margarita Isabel Flores Pinto

Fecha de entrega: 26-ene-2024 04:02p.m. (UTC-0500)

Identificador de la entrega: 2279221854

Nombre del archivo: FLORES_PINTO_MARGARITA_ISABEL_-_I.docx (285.55K)

Total de palabras: 13255

Total de caracteres: 72632

2

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

ESCUELA DE POSGRADO

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN INCLUSIVA



INFLUENCIA DEL JUEGO SIMBÓLICO EN EL LENGUAJE ORAL DE NIÑOS INCLUSIVOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE CHIMBOTE 2022

Tesis para obtener el grado académico de:

MAESTRO EN EDUCACIÓN INCLUSIVA

AUTORAS:

Br. Margarita Isabel Flores Pinto

Br. Nancy del Carmen Flores Pinto

ASESORA:

Dra. Mirtha Mercedes Fernández Mantilla

<https://orcid.org/0000-0002-8711-7660>

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Educación y responsabilidad social

TRUJILLO - PERÚ

2024

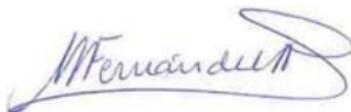
DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD

Señor Director de la Escuela de Posgrado: Dr. Reaño Portal Winston Rolando,

² Yo, Dra. Mirtha Mercedes Fernández Mantilla, con DNI N° 17927740 asesora de la Tesis de Maestría titulada: INFLUENCIA DEL JUEGO SIMBÓLICO EN EL LENGUAJE ORAL DE NIÑOS INCLUSIVOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE CHIMBOTE 2022, desarrollada por las maestrandas Br. Nancy Del Carmen Flores Pinto, con DNI N° 32853468 y Br. Margarita Isabel Flores Pinto, con DNI N°33261542 de la: MAESTRÍA EN EDUCACIÓN INCLUSIVA

² Considero que dicha tesis reúne las condiciones tanto técnicas como científicas, las cuales están alineadas a las normas establecidas en el reglamento de grados y títulos de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI y en la normativa para la presentación de tesis de la Escuela de Posgrado. Por tanto, autorizo la presentación del mismo ante el organismo pertinente para que sea sometido a evaluación por los jurados designados por la mencionada facultad.

Trujillo, 24 de agosto del 2023



.....
Asesor(a)

AUTORIDADES UNIVERSITARIAS

Exemo Mons. Dr. Héctor Miguel Cabrejos Vidarte, O.F.M.

Arzobispo Metropolitano de Trujillo

Fundador y Gran Canciller de la Universidad

Católica de Trujillo Benedicto XVI

Dra. Mariana Geraldine Silva Balarezo

Rectora de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI

**²
Vicerrectora académica**

Dr. Winston Rolando Reaño Portal

Director de la Escuela de Posgrado

Dra. Ena Cecilia Obando Peralta

Vicerrectora de Investigación (e)

Dra. Teresa Sofía Reategui Marin

Secretaria General

² **DEDICATORIA**

Dedicamos este trabajo de tesis primero a Dios porque es quien nos ayuda a superar los obstáculos y me da la fuerza necesaria para continuar con nuestras metas. A mi querido hijo que es la inspiración de mí vida, a mi padres que son motivo de mí existir,² a mi esposo quien siempre está alentándome a seguir estudiando, a todos los niños porque en ellos se inspira las ganas de seguir aprendiendo. A todos quienes han hecho posible la realización del presente tesis.

2
AGRADECIMIENTO

Mi sincero y profundo reconocimiento: A la Universidad Católica de Trujillo, a la Dra. Mirtha Mercedes Fernández Mantilla por su guía apoyo y paciencia en la elaboración de nuestro trabajo de Tesis .

DECLARATORIA DE LEGITIMIDAD DE AUTORÍA

Nosotros, Margarita Isabel Flores Pinto con DNI 33261542, y Nancy del Carmen Flores Pinto con DNI 32853468 egresadas de la Maestría en Educación Inclusiva de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI, damos fe que hemos seguido rigurosamente los procedimientos académicos y administrativos emanados por La Escuela de Posgrado para la elaboración y sustentación del informe de tesis titulado: INFLUENCIA DEL JUEGO SIMBÓLICO EN EL LENGUAJE ORAL DE NIÑOS INCLUSIVOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE CHIMBOTE 2022, el cual consta de un total de 70 páginas, en las que se incluye 8 tablas, 5 figuras y 18 páginas en apéndices.

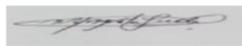
Dejamos constancia de la originalidad y autenticidad de la mencionada investigación y declaramos bajo juramento en razón a los requerimientos éticos, que el contenido de dicho documento corresponde a nuestra autoría respecto a redacción, organización, metodología y diagramación.

Asimismo, garantizamos que los fundamentos teóricos están respaldados por el referencial bibliográfico, asumiendo un mínimo porcentaje de omisión involuntaria respecto al tratamiento de cita de autores, lo cual es de nuestra entera responsabilidad.



Nancy del Carmen Flores Pinto

DNI 32853468



La autoras

Margarita Isabel Flores Pinto

DNI 33261542

INDICE

DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD	ii
AUTORIDADES UNIVERSITARIAS	iii
DEDICATORIA	iv
AGRADECIMIENTO	v
DECLARATORIA DE LEGITIMIDAD DE AUTORÍA	vi
RESUMEN	x
ABSTRAT	xi
I. INTRODUCCION	12
II. METODOLOGIA.....	29
2.1. Objeto de estudio	29
2.2. Diseño de investigación.....	29
2.3. Población muestra y muestreo	32
2.4. Técnicas e instrumento, y recolección de datos.....	32
2.5. Técnica de procesamiento y análisis de la información	34
2.6. Aspectos éticos en investigación	
III. RESULTADOS	35
IV. DISCUSION	45
V. CONCLUSIONES	47
VI. RECOMENDACIONES	48
VII. REFERENCIAS	49
ANEXOS	53
ANEXO: 1 INSTRUMENTOS DE RECOLECCION DE LA INFORMACION	53
ANEXO: 2 CARTA DE AUTORIZACION	62
ANEXO: 3 CONSTANCIA EMITIDA POR LA INSTITUCIÓN	63
ANEXO 4: MATRIZ DE CONSISTENCIA.....	64
ANEXO 5 : PORCENTAJE DE TURNITIN	70

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla N°1: Niveles del juego simbólico de niños inclusivos de una institución educativa de Chimbote.....	35
Tabla N°2: Niveles de las dimensiones del juego simbólico de niños inclusivos de una institución educativa de Chimbote	36
Tabla N°3: Niveles del lenguaje oral en niños inclusivos de una institución educativa de Chimbote.....	37
Tabla N°4: Niveles del lenguaje oral en niños inclusivos de una institución educativa de Chimbote.....	37
Tabla N°5: Influencia del juego simbólico en el lenguaje oral de niños inclusivos	38
Tabla N°6: ¹ Influencia del juego simbólico en la forma del lenguaje oral de niños inclusivos.....	38
Tabla N°7: ¹ Influencia del juego simbólico en el contenido del lenguaje oral de niños inclusivos	40
Tabla N°8: ¹ Influencia del juego simbólico en el uso del lenguaje oral de niños inclusivos.....	41

ÍNDICE DE FIGURAS

Gráfico N°1: Niveles del juego simbólico de niños inclusivos	35
Gráfico N°2: ¹ Niveles de las dimensiones del juego simbólico de niños inclusivos	38
Gráfico N°3: Niveles del lenguaje oral en niños inclusivos	39
Gráfico N°4: ¹ Niveles de las dimensiones del lenguaje oral en niños inclusivos	40
Gráfico N°5: Influencia del juego simbólico en el lenguaje oral de niños inclusivos de una institución de Chimbote	41

RESUMEN

El objetivo fue determinar la influencia del juego simbólico en el lenguaje oral de niños inclusivos, para ello se ha trabajado con una población conformada de 11 niños de una Institución educativa Inclusiva, en la ciudad de Chimbote. Para la investigación se ha aplicado un diseño correlacional, para determinar si existe una relación entre el juego simbólico y el lenguaje oral. Para ello se aplicó dos instrumentos una lista el juego simbólico y cuestionario para el lenguaje oral. En los resultados obtenidos podemos observar que juego simbólico influye en un 70.7% en el lenguaje oral de niños inclusivos de una institución educativa de Chimbote hallando una correlación alta y significativa entre el juego simbólico y el lenguaje oral; el valor $R=0.841$ nos mostró la existencia de una relación alta y directa, es decir a medida que los puntajes del juego simbólico se incrementan, el lenguaje oral también se incrementa. A la vez se determinó que el juego simbólico influye en un 75.4% en la forma del lenguaje oral de niños inclusivos de una institución educativa de Chimbote (nivel fonológico, morfosintáctico) encontrando una relación alta y significativa entre ambas variables $R=0.869$. Así mismo se pudo determinar que el juego simbólico no influye en el contenido del lenguaje oral de niños inclusivos de una institución educativa de Chimbote y Finalmente el determinó que el juego simbólico no influye en el uso del lenguaje oral de niños inclusivos de una institución educativa de Chimbote.

Palabras Clave: Juego simbólico, lenguaje oral, inclusión.

ABSTRACT

The objective was to determine the influence of symbolic play on the oral language of inclusive children, for this we have worked with a population of 11 children from an Inclusive Educational Institution, in the city of Chimbote. For the research, a correlational design has been applied, to determine if there is a relationship between symbolic play and oral language. To this end, two instruments were applied: a symbolic game list and an oral language questionnaire. In the results obtained, we can observe that symbolic play influences 70.7% in the oral language of inclusive children of an educational institution in Chimbote, finding a high and significant correlation between symbolic play and oral language; the $R=0.841$ value showed us the existence of a high and direct relationship, that is, as the scores of the symbolic game increase, the oral language also increases. At the same time, it was determined that symbolic play influences a 75.4% in the form of the oral language of inclusive children from an educational institution in Chimbote (phonological and morphosyntactic level), finding a high and significant relationship between both variables $R=0.869$. Likewise, it was determined that symbolic play does not influence the content of the oral language of inclusive children in an educational institution in Chimbote. Finally, it was determined that symbolic play does not influence the use of oral language of inclusive children in an educational institution in Chimbote.

Key Word: Symbolic game, oral language , inclusive education.

I. INTRODUCCION

Los niños en evolución tienen constantes oportunidades de jugar, comunicarse y aprender interactuando en su entorno familiar y amical, con sus pares, donde tiene la primordial forma de comunicación social, donde los niños intercambian palabras y aprende nuevas palabras que conducen a un aumento de palabras. Durante el cual se va adquiriendo su lenguaje.

Alcasihuincha & Álvarez (2020). El juego icónico es muy importante su crecimiento del infante, utiliza constantemente su imaginación, el cual le permite expresar y desarrollar su lenguaje al compartir juegos. Podemos decir que la acción icónica potencia la aptitud de variar objetos y la imaginación a partir de su experiencia, imaginación y expresión espontánea del lenguaje.

Minedu, (2019) Demostró que el juego, es la manera en que los infantes manifiesten con naturalidad, y que les permite aprender, siendo una forma de comunicarse donde el niño expresa sus intereses y deseos.

La finalidad de este estudio fue que las personas se dieran cuenta del beneficio que tienen la realización de actividades relacionadas con juegos simbólicos. Asimismo, pretende que los niños logren desarrollar su expresión oral por medio de las interacciones con sus pares en las aulas. El estudio posibilitó comparar los resultados con distintos estudios que demostraron el vínculo con los fundamentos teóricos que lo respaldan, para así poder aportar argumentos más sólidos que los sustentan.

¿De qué manera influye el juego simbólico en el lenguaje oral de niños inclusivos de una institución educativa de Chimbote 2022?

4
¿De qué manera el juego simbólico influye en la forma del lenguaje oral de los niños inclusivos de una institución educativa de Chimbote, 2022?

¿De qué manera el juego simbólico influye en el contenido del lenguaje oral de los niños inclusivos de una institución educativa de Chimbote, 2022?

³ ¿De qué manera el juego simbólico influye en el uso del lenguaje oral de los niños inclusivos ¹ de una institución educativa de Chimbote, 2022?

Determinar la influencia del juego simbólico en el lenguaje oral de niños inclusivos de una institución educativa de Chimbote.

¹ Determinar la influencia del juego simbólico en la forma del lenguaje oral de niños inclusivos de una institución educativa de Chimbote (nivel fonológico, morfosintáctico)

¹ Determinar la influencia del juego simbólico en el contenido del lenguaje oral de niños inclusivos de una institución educativa de Chimbote (léxico)

¹ Determinar influencia del juego simbólico en el uso del lenguaje oral de niños inclusivos de una institución educativa de Chimbote (expresión espontanea ante una lámina)

La justificación teórica pretende reforzar la teoría socio constructivista afirmando que el progreso del niño es integral, lo que Vygotsky llama zona de desarrollo próximo. Por cual es importante precisar que el juego libre nos ayudará a favorecer el aprendizaje de los infantes al representar lo que han vivido, además de permitirles relacionarse e interactuar con los demás de forma natural, favoreciendo su lenguaje oral permitiéndoles a los niños comunicar sus necesidades, intereses e ideas.

Justificación práctica La presente investigación es importante porque sus conclusiones brindaran a los educadores a tomar conciencia de los beneficios en el aprendizaje del niño dentro de la escuela .

¹ Determinar la influencia del juego simbólico en el lenguaje oral de niños inclusivos de una institución educativa de Chimbote.

¹ Determinar la influencia del juego simbólico en la forma del lenguaje oral de niños inclusivos de una institución educativa de Chimbote (nivel fonológico, morfosintáctico)

¹ Determinar la influencia del juego simbólico en el contenido del lenguaje oral de niños inclusivos de una institución educativa de Chimbote (léxico)

Determinar ¹ influencia del juego simbólico en el uso del lenguaje oral de niños inclusivos de una institución educativa de Chimbote (expresión espontánea ante una lámina)

El juego simbólico es una complementación valioso en el desarrollando de los infantes inclusivos , ya que les fomenta a mejorar su competencia cognitiva y lenguaje oral, así como la imaginación y creatividad; por consiguiente los infantes inclusivos pueden enlazar las relaciones sociales con sus pares incrementando a través del juego su lenguaje.

⁴ Hg: El juego simbólico influye significativamente en el lenguaje oral de niños inclusivos de una institución de Chimbote 2022

⁴ Ho El juego simbólico no influye significativamente en el lenguaje oral de niños inclusivos de una institución de Chimbote 2022

H1 El juego simbólico influye significativamente en la forma del lenguaje oral de niños inclusivos de una institución educativa de Chimbote 2022.

¹ H2 El juego simbólico influye significativamente en el contenido del lenguaje oral de niños inclusivos de una institución educativa de Chimbote 2022.

¹ H3 El juego simbólico influye significativamente en el uso del lenguaje oral de niños inclusivos de una institución educativa de Chimbote 2022.

Valencia (2018), en su estudio el propósito fue, esquematizar acciones recreativas para apoyar a los maestros a fortalecer la locución en los infantes. Los métodos utilizados fue mixto . Se concluyó que las acciones lúdicas contribuyeron a significativamente en el incremento de la expresión oral, relacionadas con el uso de las palabras y fonemas, en las sesiones de aprendizaje de los maestros, lo que permitió a los infantes desarrollen bien la expresión oral.

Quinn & Kidd (2018), realizaron un estudio denominado : ¹ The relationship between symbolic play and language acquisition: a meta-analytic review, los autores encontraron una cooperación entre el juego icónico y la obtención del lenguaje en una muestra 35 investigaciones correlacionales, el estudio tuvo tres variables el primero el plan de estudio

(longitudinal); la edad (menor de 36 meses de edad). Los autores encontraron: una cooperación entre el juego icónico y la obtención del lenguaje. así mismo se evidenció una diferencia significativa en la prevalencia de los estudios que evaluaron la producción del lenguaje en comparación con los estudios que evaluaron el entendimiento del lenguaje antes de los 36 meses de edad.

García (2018), psicología evolutiva el juego icónico, debido a la asociación de las funciones psíquicas. Se ha descrito que el juego no-representativo, en el infante y adulto existe la dinámica del comportamiento a través de la repetición-variación, de sonidos y movimiento, evidenciado estar asociado con el juego icónico durante el tercer año de vida. El estudio tuvo el propósito de mostrar la asociación entre el juego icónico y el juego no figurativo , centrándose en los elementos musicales comunicativos. Se hizo un estudio cualitativo mediante la identificación de las características de la música en juegos sencillos. Los resultados sugieren que existe un juego no figurativo que pueden ser considerarse antecedentes asociados a diferentes formas de juego icónico.

Según estudios realizados en la actualidad, los niños que aprenden a través del juego, valores, normas y reglas entre otros temas, por que el juego activan sus intereses , atención y exploración. Cuando los niños juegan una actividad divertida, dejan volar su imaginación, y fantasean mucho más, no se preocupan y aprenden que es el miedo y el estrés. Además, se expresan creativamente, forma personal o colectiva , sin embargo, en algunas instituciones educativas a los infantes se les permite jugar por diversión , sin propósito o cualquier fin didáctico o educativo. Cañarí (2018)

Briceño & Ramos (2020), en su estudio. cuyo propósito, era establecer el efecto de un método de juego del habla y el progreso oral de los infantes. El estudio fue experimental, descriptivo y explicativo, ya que se describió y explico el efecto del juego verbal en la expresión verbal. Concluyó que, los juegos del habla aumentaron oralmente en los infantes.

Bernabel (2019), la investigación, cuyo fin fue establecer el grado del lenguaje hablado, con una muestra de 44 niños, el estudio fue descriptivo, arrojó como resultado el 44,83% tienen un alto nivel de lenguaje oral , asociado a la audición, el 18,97% se en la

discriminación auditiva y un 29,31% en un nivel bajo y en el elemento fonológico están en un nivel muy bajo con un 29%, lo que concluyendo que la mayor parte de niños tienen niveles bajos en el lenguaje oral junto a la discriminación auditiva y fonológica.

Rosas (2019), Este estudio tuvo el propósito examinar la repercusión del juego en el progreso de la función ejecutiva en infantes en edad preescolar. Se diseñaron 32 juegos para ser utilizados en 70 infantes, de aulas regulares. Los juegos estaban específicamente diseñados para impulsar el progreso de tres elementos de FE: supresión cognitiva, memoria operativa y plasticidad. El juego enfoca en tres categorías: juegos en patio, de expresión y de aula. Se realizaron 60 sesiones de juego de 45 min durante tres meses. La aplicación se realizó en dos escuelas de alto riesgo social en Santiago de Chile. Se estudiaron dos grupos experimentales y dos control. Se aplicaron cuestionarios sobre la calidad de la interrelación docente-alumno. Las habilidades cognitivas se evaluaron en Hearts and Flowers en 3 momentos: al comienzo (T1), en el proceso (T2) y al final de la participación (T3). Los resultados mostraron una desigualdad en el progreso de las FE al cotejar los equipos experimental y de control T3. Los logros mostraron una disimilitud en el aumento de las FE al cotejar los dos grupos ($p = 0,04$) entre T1 y T3. Así mismo revelaron conformidad dentro las mediciones de FE T1 y T3. El plan de este estudio cumplió con los estándares propuestos por los autores, lo que significa el éxito del estudio.

Ulloa (2019), en su estudio el juego icónico en el aumento del lenguaje de infantes en educación inicial, cuyo fin fue delinear una guía de juegos icónicos a fin de incrementar el lenguaje en infantes de educación inicial, según el método cualitativo de tipo descriptiva, con una muestra de 8 maestros y 90 infantes, se obtuvieron como resultados: el juego icónico se configuro el recurso que conecta al infante con su entorno y le invita a expandir su vocabulario de modo que aumenta su capacidad de expresión oral.

Calle (2018), en su estudio tendió a centrarse en la repercusión del juego icónico y el vínculo con las categorías del lenguaje oral, la muestra fue 90 niños, el estudio fue cuantitativo, las herramientas fue la lista de cotejo y PLON R, obteniendo el 38,9% un nivel muy bajo y el 14,4 % un retraso en el lenguaje oral, deduciendo que el 60% aumentó significativamente, y el 22,2% progresó paulatinamente después de su uso.

Fierro (2018), en su estudio de maestría cuyo propósito fue poner en práctica el juego verbal en la expresión en niños. La metodología fue de naturaleza con un diseño cuasi experimental, donde se delimitó un grupo control y experimental. Se concluyó que, los juegos lingüísticos **tiene un efecto positivo en** estimular **el lenguaje en los niños** mejorando su nivel **de** la expresión verbal.

Málaga (2018), realizó su investigación siendo el propósito determinar la efectividad de un Programa juego libre en sectores de aula, para aumentar las destrezas orales en infantes de cinco años. El método de estudio fue cuantitativa y descriptivo, diseñado para 45 infantes, donde 22 infantes en el grupo control y 23 infantes en el experimental, el método utilizada fue el test de ELO. Finalmente, se comparó el método aritmético del equipo control del cual se evidencio que no existe diferencia. En la comparación en el equipo experimental en las pruebas pre y post en $t = 8.204$ y el valor $p = 0.000$ (menor que 0.05), en ambos momentos de la implementación del programa, hubo una desigualdad, del incremento del lenguaje oral en los infantes.

Ortega (2018), El propósito del estudio fue precisar el grado de incremento **del** **lenguaje oral de los infantes de** cinco **años**, su estudio fue básico, descriptivo, con una muestra 100 infantes, Para ello, se recolectó datos con el instrumento PLON- R con la cual se evaluó a cien niños, en los cuales se observó que el 45% de los estudiantes necesitan mejorar. Por ello, es crucial evidenciar la realidad de educativa en el Perú. Además de ser una referencia para el procesamiento de datos, teniendo en cuenta que se usó el mismo instrumento. En comparación con la tesis precedente que terminó con una propuesta. El propósito de este trabajo es describir el nivel alcanzado.

Dávila (2021). En el estudio estableció la correlación del juego educativo y el incremento del lenguaje en infantes autistas. El estudio utilizó un diseño correlacional descriptivo cuantitativo. La muestra fueron por treinta maestros de los CEBES de Chimbote, a los cuales se les administro una encuesta del progreso del lenguaje y una encuesta de juegos educativos conformado por 10 preguntas en una escala de Likert, se evidenció una

correspondencia de los juegos educativos y el progreso del lenguaje oral con 0.472 en la escala de Pearson.

Rosemberg (2018) en su estudio sobre la conexión del lenguaje y el juego, evidencio una interacción mutuamente, donde el lenguaje, es el principal herramienta del pensamiento para clasificar experiencias de recreación con respecto a la composición del juego. El lenguaje se alinea en el accionar del infante, fomentando organización , el argumento del juego y la ampliación lingüístico del infante; siendo, el moldeador que facilita la formación del lenguaje.

Mendoza (2019), en su tesis, tuvo como propósito precisar si los juegos de roles con la utilización de títeres podría aumentar sus habilidades verbales. Los métodos utilizados fue cuantitativo, con una muestra de veinticinco alumnos. Concluyendo que existe disimilitud entre el ejercitamiento del pre test con el beneficio del pos test, evidenciando un mejor nivel de expresión oral.

Lavado (2019), en su tesis cuyo fin fue descubrir el grado de lenguaje oral en los infantes con habilidades especiales. La investigación fue cuantitativa, con el indicio de doce infantes, se utilizó la técnica de observación aplicada en varias sesiones de aprendizaje relacionadas a la discriminación auditiva, articulación , pronunciación y la igualdad de las palabras. Los productos mostraron que los infantes tienen regular discriminación auditiva (45%) ,en la igualdad de palabras (73%); así mismo, se identificó un nivel deficiente en la articulación (91%) y pronunciación (91%), durante el año 2019. Concluyendo , que los niños del CEBE N° 01 de Chimbote, carecen de su expresión oral y es defectuoso por su propia discapacidad evidenciando problemas del lenguaje oral.

Sánchez & Monzón (2020), en su tesis tuvo cuyo propósito fue describir cómo expresan el lenguaje oral los estudiantes con Síndrome de Down; se empleó un estudio descriptivo simple, la población fue con 15 infantes del cual ocho infantes con Síndrome de Down, se utilizó el registro Anecdótico del Ministerio de Educación, en relación a las necesidades de los estudiantes. Los principales resultados se obtuvieron al examinar las fases: en su articulación; tono de voz bajo, acentuación de palabras insuficiente a un ritmo acelerado, ,

presentaron el uso de muletillas, ausencia de consonante "r", no fluidez; y tartamudeo principalmente, en el uso del cuerpo; Usa gestos y mímicas. Concluyendo finalmente, haciendo recomendaciones al equipo directivo del centro educativo sobre formas de mejorar su lenguaje conversacional y beneficiar a la comunidad educativa.

Herrera y Fernández (2021) en su estudio el "Impacto del juego libre en el desarrollo del lenguaje en niños de 5 Años en una I.E. Innova Schools Callao 2020". Fue un estudio descriptivo correlacional, con una muestrario de 16 infantes, con la ficha de observación. Su finalidad fue demostrar como el juego libre afecta impacta en la expresión oral en infantes de 5 años. Los resultados plantean que la recreación libre influye positivamente en la expresión oral en infantes. De igual modo, R de Pearson fue favorablemente alto de 0.692. Mostrando el 56% de infantes hablan con espontaneidad en conversaciones con sus pares y maestro concluyendo que los juego recreativos desarrollan habilidades expresivas en su entorno mediato, influyendo que el infante incremente su lenguaje de forma más fácil y natural.

Soloaga (2020) "Juego libre en la expresión oral de los estudiantes del nivel inicial en las I.E. Quispicanchi, 2020". En su estudio, con treinta infantes. La finalidad fue implantar el juego libre en la locución de infantes. El efecto mostró p-valor es igual 2,414, de un acercamiento asintótica de 0,120, superior a 0,05, afirmando que el juego libre no realza la locución lingüística en los infantes. concluyendo: inasistencia de la influencia dentro del juego libre en la locución de infantes en la etapa inicial, aceptando la premisa nula.

Vidal (2020), la investigación tuvo como fin precisar la relación del juego icónico y el incremento del habla de la Fundación Educativa de Lima Metropolitana en el año 2022. El estudio se basó en un método cuantitativo, transversal, correlacional con las variables dicotomía y la prueba PLON-R. , su validez se evaluó mediante la prueba alfa de Cronbach y el CR-20, que se probaron con 24 niños, afirmando que la prueba del juego simbólico es aplicable, y la prueba oral correspondiente es perfecta. El estudio comenzó con una evaluación individual de 138 niños en edad preescolar que participaron en el ensayo. Usando las estadísticas Rho de Spearman Brown con una certeza del 99%, se demostró una validez entre el rol del docente y la enseñanza, con una conexión débil en 0.359x. Además, sobre la

base de la evaluación de los niños, se puede concluir que el 51,4% de los niños tienen un lenguaje normal , el 39,1% de los niños necesitan aumentar su lenguaje oral. Los resultados se encontraron una relación dentro el juego icónico y el aumento del habla en los infantes .

Casallo (2021), la investigación tuvo como fin establecer la ascendencia del juego icónico y el lenguaje oral en una institución educativa, fue una investigación básica, correlacional causal. La muestra de 80 infantes, las técnicas que se empleó fue encuesta , observación, cuestionario validados por juicio de expertos y su confiabilidad fue 0.906 para juego icónico y 0.930 el lenguaje oral, así mismo el 67.50% de niños disfrutaron del juego icónico y el 70.00% se encontraron en proceso concluyendo una correlación muy baja ($X^2 = 58.471$) y ($p < 0.05$). Concluyendo que juego icónico repercute en el incremento de la lengua hablada.

Sauñe (2022). Su estudio tuvo como fin establecer el impacto del juego icónico en la lengua hablada en una institución educativa inicial. La investigación fue correlacional, la muestra fue conformada de 80 personas, las herramientas fueron la encuesta y la observación. Los resultados mostraron el 67.50% de los niños tienen un desarrollo normal en el habla en relación al juego icónico y el 70.00% en proceso, concluyendo, que el juego icónico permite fomentar el lenguaje oral.

Reyes (2022), su estudio tuvo como objetivo comprobar la conexión de las estrategias del juego y el incremento del lenguaje en infantes de 4 años de una institución educativa de Trujillo. Los parámetros concordan son los métodos de juegos, dimensiones abarca el juego icónico, el juego guiado y en el aumento del lenguaje , las dimensiones del lenguaje egocéntrico y socializado. El estudio fue descriptivo correlacional ,su población de 12 infantes del nivel inicial, la técnica instrumento utilizada fue la lista de cotejo, la prueba Rho Spearman, el cual reveló la conexión positiva de los métodos del juego y el aumento del lenguaje en los infantes.

Base teóricas científicas

Definición de juego Simbólico

El juego icónico, es la técnica de variar elementos para procrear estados imaginarios, apoyados en experiencias de vida, que los niños se expresen naturalmente permitiéndole aprender mientras juega, plasmando sueños, anhelos, miedos o angustias. MINEDU, (2019)

Los juegos icónicos brindan una variedad de jugos a los niños, permitiéndoles identificarse con los personajes de su entorno. Es por ello que el juego icónico es un procedimiento primordial en el aprendizaje, brindando oportunidades para que sean independientes, en su desarrollo integral. Dantas y Ayala (2019)

Características del juego simbólico

De acuerdo al MINEDU, (2019) enfatizó : “El juego libre en el aula se da todos los días como parte de la jornada educativa siendo adecuada para fomentar el desarrollo y adquisición de habilidades en infantes .

Según, Calderón & Paz (2018). Los juegos simbólicos son acciones puras que se expresan espontáneamente y libremente, con acciones inocentes, sin intervención del adulto. El juego simbólico da seguridad y el bienestar del niño, y a través de el expresan sus miedos, necesidades o deseos, que no le son fáciles de expresar con palabras si no tienen un juego para expresarse.

Características del juego:

- Es universal: Los niños lo practican en su vida y lo expresan diariamente.
- Es imaginativo permitiéndoles a los niños a procesar y codificar símbolos .
- Es una necesidad biológica: por que está ligado a sus emociones de su origen biológico.
- Tiene una función compensatoria, ya que permite que el infante sustituya momentos icónicos en el que expresa su felicidad.
- Es cambiante según su edad: la forma que piensa y la forma de su imaginación se construye en algo real y simbólico para su futuro.

Importancia del juego simbólico

El juego icónico busca que el infante imite situaciones de la vida diaria. Ya que a través de el niño expresa sus temores, angustia y desacuerdos favoreciendo la interacción social con sus pares. Esto le permite a comprender los papel que desempeñan los adultos en

su entorno porque necesita saber que pueden realizarlo figurativamente. Es importante brindarle un espacio para mejorar su desarrollo emocional y cognitivo así como habilidades sociales a través del juego. A medida que los infantes acrecentan, utilizan el juego figurativo para aprender adaptarse a sus necesidades, desarrollando el autocontrol, la creatividad, curiosidad y respetar las reglas. Los estudios han evidenciado que cuando a los, su primer instinto es participar en un juego de explorar, tocar y manipular las partes del juego para encontrarlos y comprender cómo funcionan. Borja, (2018).

Es de gran importancia para el niño, porque podrá realizar actividades que le permitan vivir experiencias significativas del juego simbólico donde podrá realizar actividades que los adultos realizan, logrando distinguir entre el bien y el mal Piaget (1987).

El juego es una forma o actitud de un niño para usar su mente frente a su entorno y a través del juego experimenta la combinación de pensamiento, imaginación y lenguaje logrando ser una fuente de oportunidades para el aprendizaje y el uso del lenguaje. Brunner (1984)

Beneficios del juego simbólico

Los beneficios del juego icónico es parte de la evolución en el desenvolvimiento del infante en su entorno circundante. Borja, (2018)

- Desarrollan sus habilidades para imaginar.
- Se integran y comprenden su entorno.
- Se desarrollan emocionalmente.
- Favorecen el desarrollo motor.
- Realizan representaciones mentales
- Favorece el desarrollo de su lenguaje oral..

Tipos de juegos

Los principales tipos de juego según el crecimiento del niño, se va perfeccionando conforme crece el niño. Piaget (1987).

a. Juego funcional: El juego estimula su esquema sensorio motor a través de jugos como dejar caer y hallar objetos ocultos, sacudir un cascabel, gatear, correr, saltar, balancearse.

b. Juego de construcción: Comienza en el año de vida y continúa con el progreso del infante junto con el juego funcional. Aquí se fomenta la creatividad, la resolución de conflictos y el espacio - temporal.

c. Juego simbólico: El infante imita y personifica a los de su entorno. A través de este juego los niños comprenden, asimilan lo que ven, oyen y perciben, desarrollando la imaginación y la habilidad de interactuar con sus pares.

d. Juego de reglas: comienza en cinco años, donde el infante establece reglas para jugar, por medio de reglas aprenden a esperar, su turno a tener tolerancia a la frustración y el valor del respeto.

Dimensiones del juego simbólico

- Descentración, es la capacidad que el niño tiene para distanciarse de sus emociones y mostrar empatía por sus compañeros.
- Sustitución, un objeto puede reemplazar a otro en la mente del niño, incluso si no están relacionados.
- Integración, se combinan procedimientos aislados para formar cadenas.
- Planificación. El niño muestra madurez en la preparación, organización del juego por adelantado. Las dimensiones mencionadas se complementan, convirtiendo el juego solitario en un juego social que simula situaciones reales dejando de lado el egocentrismo y lo transforma en un juego cooperativo y social. Campaña (2018)
- La teoría de Piaget concierne a períodos del desarrollo cognitivo.

Los niños en todas las edades tienen la capacidad de resolver ciertos problemas. Comenzó a estudiar los errores de los niños, se dio cuenta de que él estaba cometiendo los mismos errores y estableció una sucesión en el desarrollo cognitivo. Piaget argumentó que el cuerpo está en constante evolución, al igual que sus habilidades cognitivas y se desarrollando durante una serie de etapas cualitativamente diferentes. Piaget (1980)

a) Etapa sensorio motriz (0 a 2 años), se manifiesta desde el nacimiento en donde se desarrolla un aprendizaje motriz y aparece el lenguaje también se distingue por la adquisición de la conciencia a partir de la interacción con su entorno. Las capacidades

cognitivas se demuestra a través del juegos experimental, en la que ciertas experiencias implican interacciones con los elementos cercanos de su entorno.

Los niños exhiben un comportamiento egocéntrica en el que la principal brecha es la separación de ideas.. En está etapa somato sensación, satisfacen sus necesidades a través de interacciones entre sus pares y el entorno. Jean Piaget (1976).

⁶ b) Etapa pre operacional (2 a 7 años). aparece entre los dos y los siete años según Piaget y esta ligada al desarrollo de la expresión oral. el niño comienza a tener la habilidad de ponerse en el lugar del otro , actuando y jugando desempeñando roles con materiales icónicos. Aun, el egocentrismo todavía está presente , lo que dificulta abordar pensamientos y reflexiones relativamente abstractas.

⁶ c) Etapa Operaciones concreta (7 a 11 años). Empieza apartar su pensamiento, egocéntrico.

d) Etapa de Operaciones formales. Desarrollo de capacidades de pensamiento lógico y sistemático.

El juego icónico estimula, desarrolla la imaginación del niño, ya que los infantes podrán asimilar patrones con mayor facilidad y placer , permitiéndole una mejor expresión y desarrollo emocional y social en su entorno imaginario sin separarlo de la realidad en la que habita el infante . Piaget (1987).

Teoría sociocultural de Vygotsky

Los juegos son un componente esencial del desarrollo intelectual y social, haciendo lo que le gusta y aprende a seguir normas y prescindir lo que desea. es decir, durante el juego el niño supera su desarrollo normal, esta acción conduce a un marco mediador para cambios evolutivos donde atreves del juego se crea una zona de desarrollo próximo; Vygotsky (1988).

El Lenguaje Oral

Es una destreza expresiva, cognoscitiva que consiente la interacción y el aprendizaje se utiliza para manifestar, sentimientos, para obtener información. Es una herramienta educativa que empieza en el nacimiento y esta diseñado para siempre. La obtención del lenguaje en la primera infancia es óptima aunque las practicas en las que participan los niños

son coherentes con el propósito y el significado, lo que permite compartir las experiencias y aprender de los demás. Chávez et al, (2017).

El lenguaje oral es un proceso cognitivo importante con tres razones:

1. El origen de las actividades precede al lenguaje hablado, y aparece alrededor de los seis meses.

2. La mayoría de los verbos son producidos por niños entre 3 y 7 años, (lenguaje egocéntrico.)

3. El entendimiento se da con la función icónica, y el lenguaje oral, entonces debe aparecer a los 12 meses. Piaget (1987), hizo hincapié en la correspondencia entre lenguaje oral y el entendimiento, afirmó la preeminencia de la cognición encima del lenguaje, porque al considerarlo se dio cuenta de que la actividad intelectual está en el período pre verbal, sensorio motor del niño y considera que a lo largo de este período, de modo que la función icónica determina que pueda representar algo (es decir dar significado a cualquiera: objetos, acontecimientos, esquema conceptual, etc.). Piaget, J. (1969)

Zona de Desarrollo Próximo (ZDP), muestra la desigualdad entre la función cognitiva, y lo que se logra con la mediación, permitiendo asentarse una relación entre pensamiento y lenguaje. es de allí el desarrollo real (DR) que es lo que pueden realizar por sí mismos Vygotsky (1988).

El lenguaje oral es un beneficio colectivo que surge separadamente de la mente. Por tanto, es una herramienta de comunicación que mejorará el progreso de la mente y los procesos psíquicos superiores. Vygotsky (1988)

Las etapas que se pueden relacionar es:

El lenguaje oral es externo. El lenguaje nunca encuentra vinculado al desarrollo cognitivos su función es de conectar soluciones. Por ejemplo: El bebe balbucea, cuando le hablan. Es gradual ya que incorpora el significados de palabras (lenguaje oral externo.) Vygotsky (1988)

Importancia del Lenguaje

La primera infancia es una fase de notable plasticidad cerebral, de los niños entre los 0 y los 5 años, durante el cual tienen procesos de aprendizaje de gran importancia para su posterior desarrollo, entre los que podemos destacar la adquisición de la facultad de comunicarse de diferentes formas, cómo, movimientos, miradas, gestos, tartamudeo y, posteriormente, a palabras Hurtado (2021)

El lenguaje es de gran valor para el aprendizaje de los niños, ya que humaniza y socializa, su comportamiento y promueve su autonomía. Por lo cual es importante establecer el desarrollo de actividades, métodos, para impulsar el desarrollo óptimo del en las Instituciones educativas. Benites et al, (2019)

El progreso del lenguaje en la edad preescolar es fundamental para su desarrollo cognitivo, para la madurez emocional y social, las capacidades lingüísticas y para sentar las bases de la escritura y la lectura. Vickers (2021)

La importancia de la evolución del lenguaje en infantes , radica en que reconozcan el patrón fonético del lenguaje de su entorno e intentan reproducirlo; imitando diferentes sonidos, palabras hasta la correcta pronunciación. Cáceres et al, (2018)

Niveles del Lenguaje

El lenguaje en la infancia se categoriza en niveles, el primero el nivel expresivo y el segundo nivel receptivo. Tobón et al, (2018).

Nivel expresivo, está sujeto por la integración de la combinación del vocablo y la expresión oral, que esta regulada por la habilidad del habla . También se enfatiza la madurez como la capacidad de las funciones básicas del lenguaje oral, pueden intercambiar ideas con sus compañeros, iniciar berrinches (rabieta.) para tratar de atraer a las personas a su alrededor y le cumplan sus deseos. Si el niño no es capaz de expresar verbalmente sus ideas o necesidades, lo hará a través de gestos, usando un lenguaje no verbal, lo que se ve reflejado a través de su enfado, tristeza, agresividad, etc. A veces la gente no entiende los deseos del niño, por eso elige las rabieta

El nivel receptivo, involucra la decodificación de componentes, a través de la audición. Desde un punto de integración, el objetivo del interlocutor es recibir el mensaje del remitente. De esta manera la información sea completa, en las funciones auditivas.

Dimensiones del Lenguaje

El lenguaje es una agrupación de normas en el cual se desarrollan fases: la forma y morfología. El contenido, da sentido al habla y el uso que viene hacer la interrelación que ocurren entre las personas y las formas que se comunican (pragmática). Basándose en la división de Bloom & Lahey (1978),

De acorde a este enfoque se sugiere dimensiones:

FORMA: Esta dimensión tiene dos componentes sintáctico y fonológico. ¹ La fonología se relaciona con los fonemas. La sintaxis, viene hacer la interacción entre palabras para formar frases completas como oraciones. Bloom & Lahey (1978).

CONTENIDO: La Dimensión se relaciona con el contenido del lenguaje, las representaciones de las cosas como hechos, eventos, analizando la significación, la percepción y expresión del lenguaje. Bloom & Lahey (1978).

USO: La dimensión involucra el uso del lenguaje premeditado en el infante que le posibilita la interacción social y comunicativa con su entorno. Bloom & Lahey (1978).

Etapas de adquisición del Lenguaje

⁶ Las etapas para la adquisición del lenguaje oral. Inga (2018)

a) Periodo pre lingüístico: se da desde el nacimiento hasta los 24 meses en esta es muy trascendental ya que es la base del desarrollo lingüístico, ya que se encuentra en un estadio pre verbal, donde interactúa con el medio que lo rodea.

b) Periodo lingüístico ocurre a los cinco a siete años de edad. este periodo el lenguaje se solidifica a nivel cognitivo ya está en la etapa operacional, en esta etapa se activa el lenguaje y evoluciona a través de símbolos, imágenes y juegos simbólicos.

6

Teoría del aprendizaje social de Bruner

El juego es el modelo de relacionarse y posibilita la aceptación, realización de valores y roles culturales de una comunidad . También es una forma de incrementar la inteligencia, la resolución de problemas y el lenguaje oral. También es una herramienta primordial desde el nacimiento, ya que permite a los niños conectarse con el mundo y expresar imaginativamente sus deseos, fantasías, miedos y conflictos. Bruner argumenta que el jugar con pares es una actividad espontánea. Esto se debe a que el juego es un indicador para el uso del lenguaje. En conclusión, las teorías concuerdan que el juego icónico facilita el conocimiento , el incremento de habilidades de comunicación y la interacción con la sociedad. Bruner (1983).

En el estudio se quiere demostrar cómo el juego icónico, influye en el desenvolvimiento de infantes inclusivos, siendo la realidad, debido a que los docentes les cuesta motivar por desconocimiento no permitiéndoles a los niños que se desenvuelvan por sí mismos y interactúen con sus pares, limitándole el desarrollo de sus habilidades de su lenguaje a través juego simbólico. Por lo tanto, el estudio es importante porque mejora su desarrollo emocional y cognitivo así como habilidades sociales a través del juego simbólico así como una motivación fundamental del proceso de desarrollo del lenguaje. Asimismo, pretende que los niños logren desarrollar su expresión oral por medio de las interacciones con sus pares en las aulas. El estudio posibilitó comparar los resultados con distintos estudios que demostraron el vínculo con los fundamentos teóricos que lo respaldan, para así poder aportar argumentos más sólidos que los sustentan. como saber ¿De qué manera influye el juego simbólico en el lenguaje oral de niños inclusivos de una institución educativa de Chimbote?

METODOLOGIA

2.1. Enfoque, tipo

Nieto (2018), tipo básica o sustantiva porque está genuinamente interesado en un objetivo estadístico, y sus motivos se basan en la curiosidad, sin límites de descubrir conocimientos nuevos, como dicen otros, aman la sabiduría. También sirve de base para la investigación y a la vez es necesaria para el progreso de la ciencia. La metodología fue inductivo deductivo que consiste de dos sucesiones inversas: inducción y deducción. La inducción es la manera de argumentar un conocimiento particular a un conocimiento general. Su base es la reincidencia de hechos de una realidad, en común con el fin de sacar deducciones. Rodríguez & Pérez (2017).

Enfoque Cuantitativo. Se designa así porque se refiere a la aplicación de datos cuantitativos, cuyo fin es especificar, predecir y observar el origen y predecir sus resultados sobre el uso de la cuantificación.

2.2 Diseño de investigación

Es correlacional (Hernández, et al, (2017). Ya describen una relación entre dos o más variables durante un periodo definido de causa – efecto.(causal) ,este proceso, el estudio asumirá un diseño transversal porque su fin es especificar variables y analizar su influencia y correlación en un periodo de tiempo.

CORRELACION CAUSAL

V1 → V2

COMO INFLUYE LA CAUSA DE LA V1 EN LA V2

2.3 Población, muestra y muestreo.

Sánchez et al (2018), menciona que la población es una agrupación de personas a investigar. Nuestra población esta conformada por 11 niños inclusivos de una Institución Educativa de Chimbote.

Muestra: La muestra es un parte de elementos que se selecciona para un estudio (Hernández y Mendoza, 2018), la muestra está conformada por 11 niños inclusivos que corresponde al 100% de acuerdo a la cantidad de la población.

El muestro es una prueba de confiabilidad para determinar la distribución e determinación de segmentos de la población .A efectos de este estudio se ejecuto un muestreo no probabilístico por conveniencia del grupo maestral en base de criterios del investigador. Según Carhuanchó ,et al, (2019). Así mismo , los datos que se alcanzo fue criterio del indagador. Es por eso que, la muestra fue de 11 niños inclusivos de una Institución Educativas de Chimbote.

2.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.

Técnica: Son métodos que sirve para recolectar información, especifica de carácter práctica y efectiva(Tafur, 2016, p. 154), mediante la encuesta.

Instrumento: se utilizó la Prueba de Lenguaje Oral Navarra Revisada (PLON-R) Es una herramienta que muestra el nivel de desarrollo del lenguaje que no guarda proporción con su edad, los aspectos a evaluar:

FORMA: Su propósito es encontrar problemas de pronunciación y alteraciones que sufre el vocabulario del infante.

Fonológica: evalúa si el infante puede pronunciar palabras de su edad.

Morfología: reiteración de oraciones, donde si el infante es capaz de retener una estructura.

Expresión verbal espontánea, examina la expresión sobre la base de un estímulo visual.

CONTENIDO: El propósito es evaluar el significado de las palabras.

Semántica: Se evalúa si el infante puede nombrar actividades simples, identificar colores primarios y distinguir su lateralidad; y identificar los antónimos de una palabra u oración.

Nivel comprensivo: se evalúa la habilidad de reconocer objetos y animales según su función.

Nivel expresivo: expresión de la semejanza de objetos mediante una lámina .

USO: se evalúa la función del lenguaje oral, en su entorno.

- a) Pragmática: Expresión voluntaria ante una lámina..
- b) Expresión espontánea al trabajar con el rompecabezas.

Validez y confiabilidad

Validez del Instrumento. Es la verificación, a través de los recursos aplicados en los datos del instrumento (Hernández et al. 2014, p. 204; Fernández-Gómez et al., 2020, p. 2). En el estudio se usaron: PLON-R, programa estandarizado a nivel internacional, y la lista de cotejo para medir el juego icónico, ambos instrumentos fueron validados por expertos, en los trabajos de investigación previos de Calle (2018) y Paico (2019), donde los jueces expertos decretaron que los instrumentos eran viables. Por lo cual no fue necesario una nueva validación

Confiabilidad del instrumento .El método de coherencia interna sustentado en el alfa de Cronbach admite evaluar la confiabilidad de una herramienta a través de un conjunto de elementos que midan la dimensión teórica.

La medida de la fiabilidad mediante el KR 20 asume escala dicotómica que miden un mismo constructo y están en gran medida correlacionados (Welch & Comer, 1988). Cuanto más cerca se encuentre el valor del alfa mayor es la consistencia interna de los elementos examinados. La fiabilidad de la escala garantiza el constructo en la muestra del estudio. George y Mallery (2003, p. 231) sugieren para evaluar los coeficientes de alfa de Cronbach:

Coeficiente alfa >0.9 es excelente

Coeficiente alfa >0.8 es bueno

Coeficiente alfa >0.7 es aceptable

Coeficiente alfa >0.6 es cuestionable

Coeficiente alfa >0.5 es pobre

Coeficiente alfa $<.5$ es inaceptable

Instrumento para medir el juego simbólico

Nombre: Lista de Cotejo del Juego Simbólico. Contiene 20 ítems. con 4 imensiones. El tiempo de aplicación es de 45 minutos.

Autora: Adaptado por Ana Artigas Horno – 2014, Universidad de Zaragoza.

Propósito: establecer el nivel del juego icónico.

Lugar de aplicación: Institución Educativa de Chimbote.

Forma de aplicación: Colectiva

Dimensiones: Integración ;Sustitución ,Descentración; Planificación.

2.5 Técnicas de procesamiento y análisis de datos

En el procesamiento y análisis de datos se empleó Excel, programa estadístico SPSS versión 26. Se realizó un análisis estadísticos descriptivos inferencial

Prueba de Kolmogorov-Smirnov (K-S): es una pruebas no paramétricas y se usa ampliamente cuando se trata de verificar si los datos de una ordenación , es por ello que es indispensable identificar datos para establecer el análisis que se puede aplicar para aceptar o refutar una hipótesis ,recomendamos usar Smirnov para muestras (35 o más). Y la prueba de Shapiro-Wilk para comparación en muestras menos de 35.Naresth Malhotra pag.478

Estadístico de prueba Kolmogorov-Smirnov: estimación máxima de la desigualdad de una alienación concreta A_i el valor semejante de la asuidad de la muestra O_i .

$$K = Máx |A_i - O_i|$$

Estadístico de prueba Shapiro: Es la Suma de diferencias D , y S^2 es la varianza maestral

$$W = \frac{D^2}{nS^2}$$

Coefficiente de Correlación de Pearson: Es un ensayo relativo, llamada correlación, el cual se utiliza para medir la fuerza de correlación entre dos variables cuantitativas. (Naresth Malhotra, pag. 539) según la fórmula:

$$r = \frac{n \sum xy - \sum x \sum y}{\sqrt{(n \sum x^2 - (\sum x)^2)(n \sum y^2 - (\sum y)^2)}}$$

Rho de Spearman: Esta herramienta estadística, es igual a la correlación de Pearson ya que el fruto mas cercano al coeficiente, de rangos que varían entre -1.0 y +1.0; (Malhotra, N. 2008) El cálculo del coeficiente se amplía usando d_i como la diferencia de los rangos de X e Y ($r_{xi}-r_{yi}$):

$$r_s = 1 - \frac{6 \sum d^2}{n(n^2 - 1)}$$

Métodos de análisis de datos:

Los datos obtenidos fueron procesados estadísticamente mediante las herramientas y tablas especificadas, utilizando herramientas que permiten el análisis de variables. De igual forma, se aplican técnicas de correlación entre dos variables para medir la fuerza entre ellas.

2.6. Aspectos éticos en Investigación

Llanos (2019) argumenta que los principios éticos son de absoluta confidencialidad absoluta, respecto al honor de una persona y un respeto a la propiedad intelectual; además la información recopilada debe utilizarse únicamente con fines académicos o educativos.

La ética de la investigación se sustenta en tres normas básicas :

- Cuidado de no ofender los derechos de otros.
- Beneficencia
- Justicia

Estas normas son generales que trascienden fronteras geográficas, culturales, económicas, legales y políticas. Los investigadores, tienen la responsabilidad de garantizar y respetar cada vez que se realice una investigación.

Cuidado de no ofender los derechos de otros significa la autonomía y determinación del derechos de tomar decisiones.

Beneficencia responsabiliza al investigador por el bienestar biopsicosocial de los participantes involucrados en la investigación.

Honestidad Este principio impide poner en riesgo a un grupo de personas por beneficio de otros.

III. RESULTADOS

Presentación y análisis de resultados

1 Determinar la influencia del juego simbólico en el lenguaje oral de niños inclusivos de una institución educativa de Chimbote.

Tabla 1

Influencia del juego simbólico en el lenguaje oral de niños inclusivos

		Lenguaje oral
Juego simbólico	Correlación de Pearson	,841**
	Sig. (bilateral)	,001
	R ²	,707

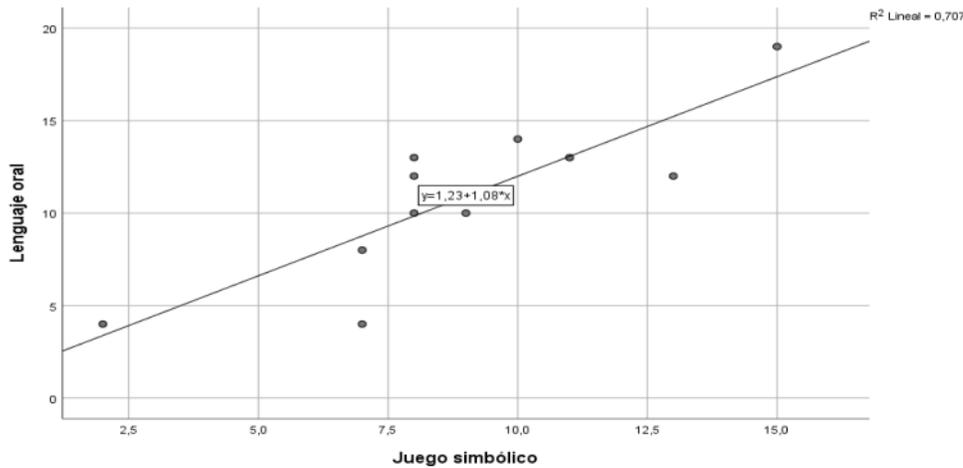
1 **La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Fuente: reporte de resultados SPSS versión 26

En la tabla 1 se visualiza la correlación de Pearson entre el juego simbólico y el lenguaje oral; el valor $R=0.841$ mostró la validez de la relación alta y clara, se afirma la valoración del juego simbólico se incrementan, el lenguaje oral progresa (figura 1); el: $R^2 = ,707$ muestra que el juego simbólico influye en un 70.7% en el lenguaje oral de niños inclusivos.

Figura 1

Influencia del juego simbólico en el lenguaje oral de niños inclusivos de una institución de Chimbote



1

Determinar la influencia del juego simbólico en la forma del lenguaje oral de niños inclusivos de una institución educativa de Chimbote (nivel fonológico, morfosintáctico)

Tabla 2

Influencia del juego simbólico en la forma del lenguaje oral de niños inclusivos

		Forma
Juego simbólico	Correlación de Pearson	,869**
	Sig. (bilateral)	,001
	R ²	,754

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

Fuente: reporte de resultados SPSS versión 26

La tabla 2 muestra la correlación de Pearson del juego simbólico y el lenguaje oral; en valor $R=0.869$ que existe de una relación alta y clara, a manera que a medida que los puntajes del juego simbólico acrecienta, su forma del lenguaje oral también acrecienta; el coeficiente

de determinación: $R^2 = ,754$ afirma que el juego simbólico influye en 75.4% en su forma del lenguaje oral de niños inclusivos.

1 Determinar la influencia del juego simbólico en el contenido del lenguaje oral de niños inclusivos de una institución educativa de Chimbote (léxico)

Tabla 3
Influencia del juego simbólico en el contenido del lenguaje oral de niños inclusivos

		Contenido
Juego simbólico	Correlación de Pearson	,355
	Sig. (bilateral)	,284
	R^2	,126

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

Fuente: reporte de resultados SPSS versión 26

En la tabla 3 muestra la correlación de Pearson entre el juego simbólico y el contenido; el valor $R=0.355$ evidenciando la existencia de una relación baja y directa, no significativa $p\text{-valor}=.284 > \alpha (0.05)$

1 Determinar influencia del juego simbólico en el uso del lenguaje oral de niños inclusivos de una institución educativa de Chimbote (expresión espontanea ante una lámina)

Tabla 4 **3**
Influencia del juego simbólico en el uso del lenguaje oral de niños inclusivos

			Uso
Rho de Spearman	Juego simbólico	Coefficiente de correlación	,394
		Sig. (bilateral)	,231
		R^2	,070

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

Fuente: reporte de resultados SPSS versión 26

En la tabla 4 muestra la correlación Rho de Spearman de las prueba de distribución en la variable uso del lenguaje oral; con valor $R_s=0.394$ que existe una relación baja siendo no significativa $p\text{-valor}=.231 > \alpha (0.05)$

Tabla 5

Niveles del lenguaje oral en niños inclusivos de una institución educativa de Chimbote.

Nivel	Forma		Contenido		Uso	
	fi	%	fi	%	fi	%
Bueno	1	9.1	0	0.0	3	27.3
Insuficiente	7	63.6	8	72.7	5	45.5
Nulo	3	27.3	3	27.3	3	27.3
	11	100.0	11	100.0	11	100.0

Nota: frecuencias absolutas y frecuencias relativas de la muestra en estudio.

En la tabla 5, se evidencio el superior porcentaje en la dimensión uso con el 27.3%, con un nivel bueno , en el nivel insuficiente se ubicó en la dimensión contenido con un 72.7%; y en nivel nulo las tres dimensiones mantienen el mismo porcentaje 27.3% respectivamente.

Tabla 6

Niveles de las dimensiones del juego simbólico de niños inclusivos de una institución educativa de Chimbote.

Nivel	Integración		Sustitución		Descentración		Planificación	
	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
Alto	2	18.2	2	18.2	2	18.2	1	9.1
Medio	7	63.6	5	45.5	8	72.7	5	45.5
Bajo	2	18.2	4	36.4	1	9.1	5	45.5
	11	100.0	11	100.0	11	100.0	11	100.0

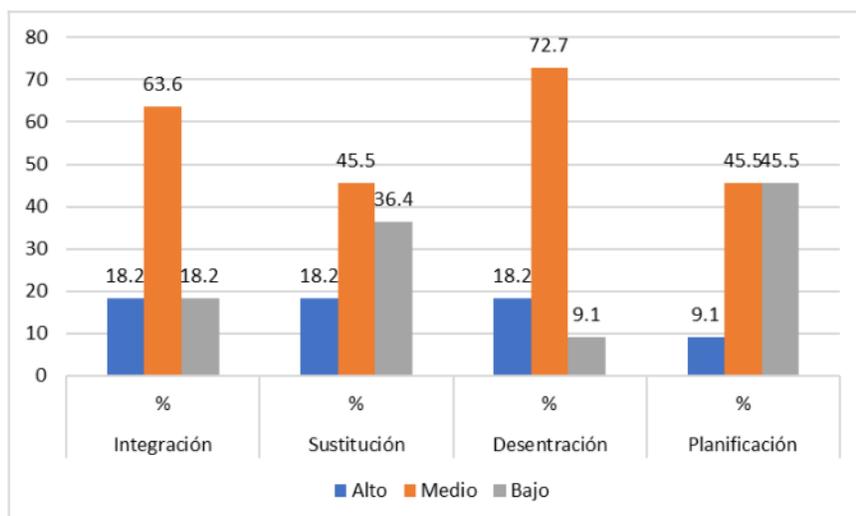
Nota: frecuencias absolutas y frecuencias relativas de la muestra en estudio.

La tabla 6 muestra los niveles de las dimensiones del juego simbólico, con altos porcentajes en las dimensiones integración, sustitución y descentración con un 18.2%; y el

nivel medio un alto porcentaje en la dimensión descentración con el 72.7% y en la dimensión planificación con un 45.5%.en el nivel bajo.

Figura 2

Niveles de las dimensiones del juego simbólico de niños inclusivos.



Nota: El gráfico muestra los niveles de las frecuencias absolutas y frecuencias relativas de la muestra en estudio.

Tabla 7

Niveles del juego simbólico de niños inclusivos de una institución educativa de Chimbote.

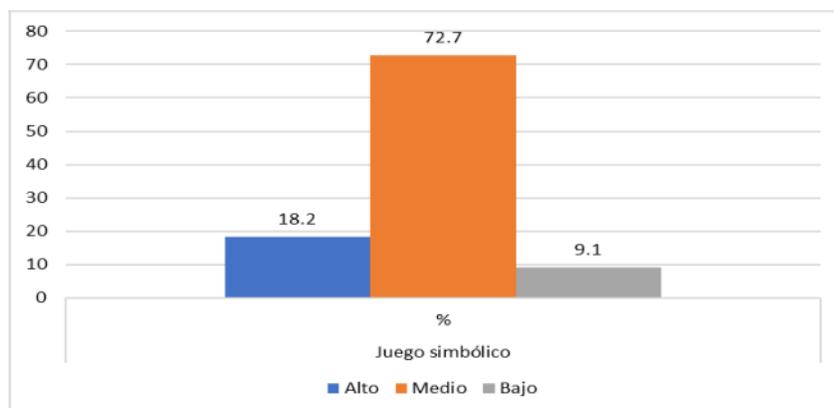
Nivel	Juego simbólico	
	fi	%
Alto	2	18.2
Medio	8	72.7
Bajo	1	9.1
	11	100.0

Nota: frecuencias absolutas y frecuencias relativas de la muestra en estudio.

En la variable juego simbólico, el 18.2 % se sitúa un nivel alto, el 72.7% un nivel medio y el 9.1% un nivel bajo en este nivel no se realizan acciones del juego simbólico, por lo cual es necesario brindar acciones en el juego simbólico para mejorar su desarrollo.

Figura 3

Niveles del juego simbólico de niños inclusivos.



Nota: El gráfico muestra los niveles de las frecuencias absolutas y frecuencias relativas de la muestra en estudio.

Tabla 8

Niveles del lenguaje oral en niños inclusivos de una institución educativa de Chimbote.

Nivel	Lenguaje oral	
	fi	%
Bueno	1	9.1
Insuficiente	7	63.6
Nulo	3	27.3
	11	100.0

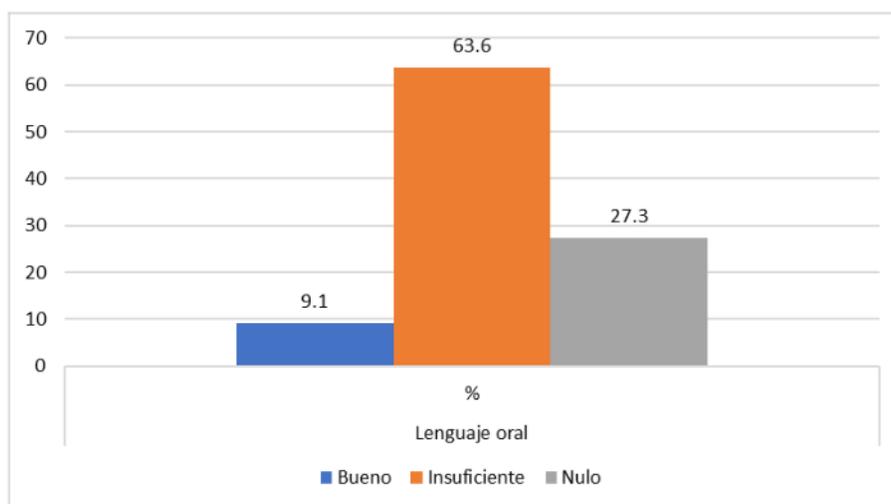
Nota: frecuencias absolutas y frecuencias relativas de la muestra en estudio.

En la variable lenguaje oral, el 9.1 % se sitúa un nivel bueno, el 63.6% un nivel insuficiente y el 27.31% un nivel nulo en este nivel no se motiva al niño a pronunciar y a

expresarse correctamente, por lo cual se debe dar preferencial a las necesidades de forma urgente para mejorar su lenguaje oral.

Figura 4

Niveles del lenguaje oral en niños inclusivos.



Nota: El gráfico muestra los niveles de las frecuencias absolutas y frecuencias relativas del lenguaje oral.

Tabla 9

Niveles del lenguaje oral en niños inclusivos de una institución educativa de Chimbote.

Nivel	Forma		Contenido		Uso	
	fi	%	fi	%	fi	%
Bueno	1	9.1	0	0.0	3	27.3
Insuficiente	7	63.6	8	72.7	5	45.5
Nulo	3	27.3	3	27.3	3	27.3
	11	100.0	11	100.0	11	100.0

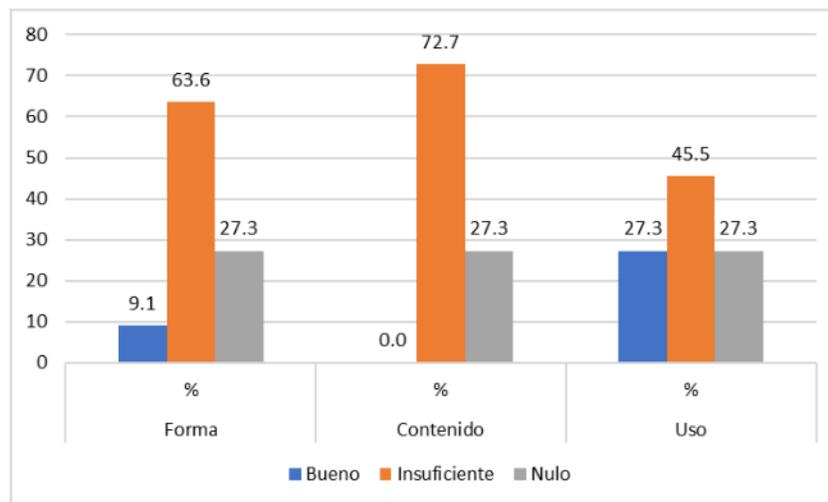
Nota: frecuencias absolutas y frecuencias relativas de la muestra en estudio.

En la tabla 9, se evidencio que el mayor porcentaje se ubica en la dimensión uso un 27.3%, con un nivel bueno , en el nivel insuficiente se ubicó en la dimensión contenido con un 72.7%; y en nivel nulo las tres dimensiones mantienen el mismo porcentaje 27.3% respectivamente.

1

Figura 5

Niveles de las dimensiones del lenguaje oral en niños inclusivos.



Nota: El gráfico muestra los niveles de las frecuencias absolutas y frecuencias relativas de las dimensiones del lenguaje oral de la muestra en estudio

Prueba de Hipótesis

4

H₀: El juego simbólico no influye en el lenguaje oral de niños inclusivos de una institución de Chimbote 2022.

H_g: El juego simbólico influye significativamente en el lenguaje oral de niños inclusivos de una institución de Chimbote 2022.

Si $p \leq 0,05$: Se rechaza la H₀.

Si $p > 0,05$: Se acepta la H₀.

Decisión estadística: Se rechaza la H_0

Interpretación

En la tabla 1, el análisis inferencial de la relación entre el juego simbólico y el lenguaje oral, reveló que $p\text{-valor}=.001 < \alpha (0.01)$, Por lo cual, se rechaza la hipótesis nula y acepta la hipótesis disyuntiva, evidenciando una relación alta y directa, la varianza en los puntajes del juego simbólico se encuentra explicada en el lenguaje oral de niños inclusivos en una institución de Chimbote. El valor de $P < 0.01$ brinda suficiente claridad para rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis de una forma muy representativa.

Prueba de Hipótesis Específicas

Par 1:

H_0 : El juego simbólico no influye considerablemente en la forma del lenguaje oral de niños inclusivos de una institución educativa de Chimbote 2022.

H_1 El juego simbólico influye considerablemente en la forma del lenguaje oral de niños inclusivos de una institución educativa de Chimbote 2022.

Si $p \leq 0,05$: Se rechaza la H_0 .

Si $p > 0,05$: Se acepta la H_0 .

Decisión estadística: Se rechaza la H_0

Interpretación

En la tabla 2, el análisis inferencial de la relación entre la planificación de la comunicación con el desarrollo organizacional, se reveló $p\text{-valor}=.000 < \alpha (0.00)$, Por lo cual, rechaza la hipótesis nula y acepta la hipótesis alternativa, es decir el juego simbólico influye altamente su forma del lenguaje oral de niños inclusivos de una institución educativa de Chimbote 2022.

Par 2:

H_0 : El juego simbólico no influye en el contenido del lenguaje oral de niños inclusivos de una institución educativa de Chimbote 2022.

H_1 El juego simbólico influye en el contenido del lenguaje oral de niños inclusivos de una institución educativa de Chimbote 2022.

Si $p \leq 0,05$: Se rechaza la H_0 .

Si $p > 0,05$: Se acepta la H_0 .

Decisión estadística: Acepta la H_0

Interpretación

En la tabla 3, se acepta la hipótesis nula, demostrando que ¹ el juego simbólico no influye en el contenido del lenguaje oral de niños inclusivos de una institución educativa de Chimbote 2022.

Par 3:

¹ H_0 : El juego simbólico no influye significativamente en el uso del lenguaje oral de niños inclusivos de una institución educativa de Chimbote 2022.

H_1 El juego simbólico influye significativamente en el uso del lenguaje oral de niños inclusivos de una institución educativa de Chimbote 2022.

Si $p \leq 0,05$: rechaza la H_0 .

Si $p > 0,05$: acepta la H_0 .

Decisión estadística: acepta la H_0

Interpretación

En la tabla 4, se acepta la hipótesis nula, es decir que ¹ el juego simbólico no influye en el uso del lenguaje oral de niños inclusivos de una institución educativa de Chimbote 2022.

IV.

DISCUSIÓN

Acorde a los resultados se cumplieron los objetivos propuestos hallando resultados significativos con la muestra analizada que evidenciaron probabilidades menores de 1% en las hipótesis planteadas, en el análisis descriptivo pudimos notar que el 18.2% realizan juegos simbólico, lo que mejoran su desarrollo, en cuanto al lenguaje oral existe un 63.6% que presenta un nivel insuficiente y un 27.3% de los niños evaluado se percibe con un lenguaje oral nulo, por lo cual apremia dar prioridad a las acciones de juego icónico para incrementar su lenguaje oral. En el análisis inferencial se halló que la el juego icónico relaciona con el lenguaje oral en forma efectiva es decir, mientras mayor se incrementan los juegos simbólicos, el lenguaje oral tiende a mejorar, el método correlacional de Pearson, utilizado por tener datos paramétricos nos resultó alto $R=0.841$ y altamente significativa, dando certeza de negar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis de estudio, todos estos resultados presentan similitud con Méndez & Vargas (2022), quien evaluó el juego icónico en el desenvolvimiento del habla en infantes de cuatro años - Ecuador, demostrando la su ascendencia con un 60 % en su manera de actuar, expresarse y relacionarse con sus pares en su entorno usando juegos icónicos, mientras que el 40% necesita mejorar.

Lo mismo que Casallo (2021) determinó, su alta relación de un 68% entre el juego icónico, la imaginación del infante y su habilidad de comunicarse con sus pares.

Por su parte, Valencia (2018), evaluó metodologías lúdicas para aumentar la expresión oral en infantes de 4 años del centro Educativo Montalvo en sus conclusiones contribuyeron significativamente el incremento de la expresión oral, al realizar acciones lúdicas y hacer que los infantes usen el habla para mejorar la pronunciación de fonemas difíciles ,permitiendo que a través de las sesiones de aprendizaje los niños incrementen sus expresiones orales, con las actividades lúdicas Este estudio se puede percibir que los juegos simbólicos influyen en el progreso oral de los infantes.

Con relación a las dimensiones del lenguaje como la forma, se vincula significativamente con los juegos icónicos influyendo en un 75.4% es decir a medida que

los juegos simbólicos se incrementan la forma del lenguaje oral aumentando positivamente; la dimensión contenido en el progreso de los infantes y se corroboró que si los juegos simbólicos aumentan, el contenido del lenguaje también se tiende a mejorar. Mientras la dimensión uso del lenguaje no existe una relación significativa, esto significaría que los juegos simbólicos no influirían en el uso del lenguaje oral y esto difiere de Quinn & Kidd (2018), quienes en su investigación revisaron investigaciones que relacionan al juego icónico con la adquisición del lenguaje evaluando investigaciones de tipo correlacional y encontraron correlaciones significativas entre todos.

V. CONCLUSIONES

- Se estableció que juego simbólico influye en un 70.7% en el lenguaje oral en infantes inclusivos de una institución educativa de Chimbote hallando una correlación alta y valiosa entre el juego simbólico y el lenguaje oral; el valor $R=0.841$ evidenció la existencia de la relación alta y evidente, entre ambas variables.
- Se determinó que el juego simbólico influye en un 75.4% su forma del lenguaje oral de niños inclusivos de una institución educativa de Chimbote (nivel fonológico, morfosintáctico) hallando una conexión alta entre ambas variables $R=0.869$.
- También se pudo determinar que el juego simbólico no influye en el contenido del lenguaje oral de niños inclusivos de una institución educativa de Chimbote (léxico)
- Finalmente se determinó que el juego simbólico no influye en su uso del lenguaje oral de niños inclusivos de una institución educativa de Chimbote.

VI. RECOMENDACIONES

- Se sugiere a los docentes que apliquen el juego simbólico para aumentar el lenguaje oral de los niños.
- Se sugiere a las instituciones educativas que promuevan el uso de juegos simbólicos en sus estudiantes a fin de que los niños puedan tener un mejor léxico, y una expresión verbal.
- Se sugiere a las familias, motivar y apoyar en los juegos simbólicos y continuar con las recomendaciones de los docentes

I. REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Alcasihuincha Sisa, A. H., & Álvarez Soto, S. P. (2020). El juego simbólico desarrolla el lenguaje oral en niñas de 5 años de la institución educativa “Nuestra Señora de Lourdes”, Arequipa–2019. <http://hdl.handle.net/20.500.12773/12828>
- Benites_Espinoza_Argelida_(2019) el lenguaje oral .pdf (1.686Mb) <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/10950>
- Bernabel León, L. E. (2019). El lenguaje oral en niños de cinco años de una institución educativa inicial pública del Callao. Blaxter, L., Hughes, C. y Tight, M. (2010). *Cómo investigar*. McGraw-Hill Education (Reino Unido). <https://repositorio.usil.edu.pe/handle/usil/8632>
- Borja. (2018). La importancia del juego simbólico en el desarrollo del niño. Retrieved December 17, 2019, from <https://www.guiainfantil.com/educacion/juegos/laimportancia-del-juego-simbolico-en-el-desarrollo-del-nino>
- Bloom, L. y Lahey, M., (1978). Language development and language disorders. New Cork: John Wiley & Sons.
- Briceño, F. T. y Ramos, D. J. (2020). Uso de juegos verbales para mejorar la expresión oral en estudiantes del III Ciclo de Educación Básica Regular de la Institución Educativa N° 80206, distrito de Sanagorán – Sánchez Carrión, 2019. Tesis de maestría. Escuela de Posgrado de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI. https://repositorio.uct.edu.pe/bitstream/123456789/861/1/019100441J_019100556A_M_2021.pdf
- Bruner, J. (1983). Juego, pensamiento y lenguaje. *Revista Infancia Educar de 0 a 6*(6), 4-10. Cáceres Santayana, E. S., & Ramos Condori, S. L. (2018). Aplicación de técnicas participativas y ejercicios orofaciales para mejorar el desarrollo del lenguaje en niños de 3 años de edad en la Institución Educativa Inicial Cuna-Jardín Unsa-Cercado, Arequipa 2018. <http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/UNSA/8302>
- Calderón, K. M. (2020). Programa juego simbólico en el desarrollo de la expresión oral de una institución educativa inicial - Huacho – 2019. Tesis de maestría. Escuela de Posgrado de la Universidad César Vallejo. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/42624>
- Calle Seras, D. J. (2018). El juego simbólico y su incidencia en el desarrollo del lenguaje oral en niños de 5 años de la IEI “Juan Pablo II”-Callao, 2014. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/12812>
- Cañari M. (2018). “juego libre en los sectores y la creatividad lúdica en los niños de 4 años de la I.E.P. El Nazareno Nuevo Chimbote”. tesis, Universidad San Pedro, Ancash, Nuevo Chimbote. Recuperado el 21 de diciembre de 2020, de http://repositorio.usanpedro.edu.pe/bitstream/handle/USANPEDRO/7330/Tesis_59288.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Carhuachino Mendoza, I. M., Sicheri Monteverde, L., Nolazco Labajos, F. A., Guerrero Bejarano, M. A., & Casana Jara, K. M. (2019). *Metodología de la investigación holística*. GUAYAQUIL/UIDE/2019.
- Casallo Trauco, G. (2022). Juego simbólico en el lenguaje oral en estudiantes de 5 años en una institución educativa, Callao 2021. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/87286>
- Dantas, R. L., & Ayala, L. (2019). Juego simbólico. (Trabajo de investigación, para adquirir el título como bachiller en educación). Universidad Científica del Perú. Recuperado de <http://repositorio.ucp.edu.pe/handle/UCP/908>.
- Dávila Reyes, J. D. Los juegos educativos y el desarrollo del lenguaje en estudiantes con autismo en los Cebes del distrito de Chimbote, 2021. <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/21873>
<http://biblioteca.uteg.edu.ec/xmlui/handle/123456789/183>
- Fierro Roca, M. (2018). Juegos verbales en la expresión oral en niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 295 de Socñaacancha–Andahuaylas 2017. <https://hdl.handle.net/20.500.12819/415>
- García Cernaz, S. (2018). A study of communicative musicality in the development of children's symbolic play from its link with play with the forms of vitality. In *Jornadas de Investigación en Música JIMUS 2018 (La Plata, 15 y 16 de noviembre)*.
- Gaona, C. & González, G. (2020). Programa de inclusión educativa y social. *Presencia Universitaria*, 8(15), 100-107. <https://doi.org/10.29105/pu8.15-9>
- Hernández, R. y Mendoza, C. (2018). Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativas, cualitativa y mixta. Mc Graw Hill. http://www.biblioteca.cij.gob.mx/Archivos/Materiales_de_consulta/Drogas_de_Abuso/Articulos/SampieriLasRutas.pdf
- Herrera, I. & Fernández, P. (2021) Influencia del juego libre en el desarrollo del lenguaje en niños de 5 Años I.E. Innova Schools Callao 2020. Universidad Peruana Los Andes. Lima, Perú. (Tesis de maestría) <https://hdl.handle.net/20.500.12848/2895>
- Hurtado, J. L. (2021). Un nuevo concepto de educación infantil. Editorial Pueblo y Educación.
- Lavado Trujillo, C. E. (2021). Lenguaje oral de los estudiantes de segundo grado de educación primaria del CEBE N° 01 Chimbote 2019. <http://repositorio.uct.edu.pe/handle/123456789/930>
- Llanos Meléndez, S. C., & Meléndez De La Cruz, J. W. (2019). Estudio del ambiente de control en la empresa BIMA & H SAC. <http://hdl.handle.net/20.500.12840/2575>
- Málaga (2018), realizó su investigación denominada: “El juego libre en los sectores de aula y el lenguaje oral en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial Cuna Hospital Goyeneche del distrito de Arequipa – 2018” de la Universidad Nacional de San Agustín Arequipa. <http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/UNSA/9123>
- Mendoza, G. (2019). Los juegos de roles basado en el enfoque colaborativo utilizando títeres para mejorar la expresión oral en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa N° 1711 “Pastorcitos de Fátima” de Villa Hermosa, Casma - 2018. (Tesis de maestría, Universidad los Ángeles de Chimbote). <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/11754>

- MINEDU, M. de E. (2019). El juego simbólico en la “Hora del Juego Libre en los sectores.” *Redes de Ingeniería*, Vol. 7, p. 112.
- Ministerio de educación (2020). Educación Inclusiva <http://www.minedu.gob.pe/educacioninclusiva/>
- Miñano, K. (2020). El juego simbólico para mejorar la expresión oral en los niños de 5 años “A” de la institución educativa particular “María Reina” de Chulucanas-2020 (Doctoral dissertation, Tesis, Universidad Católica los Ángeles de Chimbote]. <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/17505>).
- Nieto, N. Esteban (2018). Tipos de investigación.
- Ortega Canales, R. (2018). Niveles de desarrollo del lenguaje oral en niños de 5 años de la red N° 1 de Ventanilla-Callao <http://repositorio.usil.edu.pe/handle/USIL/3351>
- Piaget, J. (1987). La formación del símbolo en el juego del niño. México: Fondo de Cultura Económica. México
- Piaget, J. E. A. N. (1980). Teoría del desarrollo cognitivo de Piaget. *Creative Commons Attribution-Share Alike*, 3, 1-13.
- Prueba de Lenguaje Oral Navarra Revisada (PLON-R, 2005)
- Quinn, S., Donnelly, S., & Kidd, E. (2018). The relationship between symbolic play and language acquisition: a meta-analytic review. *Developmental review*, 49, 121-135 <http://hdl.handle.net/10495/21741>
- Real Academia Española. (2020). Diccionario de la lengua española. (2. Ed, Editor)
- Reyes Erkel, N. P. (2022). Estrategias del juego y desarrollo del lenguaje en niños de 4 años de una institución educativa de Trujillo, 2022. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/99339>
- Rosas, R., Espinoza, V., Porflitt, F., & Ceric, F. (2019). Executive functions can be improved in preschoolers through systematic playing in educational settings: evidence from a longitudinal study. *Frontiers in psychology*, 2024. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2019.02024>
- Sánchez Padilla, F. D. R., & Monzón Díaz, V. E. (2020). Lenguaje oral en estudiantes de primaria con Síndrome de Down de un centro educativo básica especial-Salaverry. <http://repositorio.uct.edu.pe/handle/123456789/785>
- Sánchez H., Reyes, C. y Mejía, K. (2018). Manual de términos en investigación científica, tecnológica y humanística. Universidad Ricardo Palma. <https://www.urp.edu.pe/pdf/id/13350/n/libro-manual-de-terminos-en-investigacion.pdf>.
- Soloaga Ccoyso, D. (2020). Juego libre en la expresión oral de los estudiantes del nivel inicial en las instituciones educativas Quispicanchi, 2020. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/58775>
- Sauñe Villalobos, C. (2022). Juego simbólico y desarrollo de lenguaje oral en estudiantes del nivel inicial de dos instituciones educativas, Ayacucho 2022. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/99289>
- Slim C. (2014). El juego en la infancia. Recuperado de <https://educacioninicial.mx/infografias/el-juego-en-la-infancia/>.
- Tripero, A. T. de. (2011b). Vigotsky y su teoría constructivista del juego. *E-Innova-Revista Digital de Innovación Educativa de La Universidad Complutense de Madrid*, 5.

- Tobón, A., Monsalve, P., Gaviria, L., Lopera, P., La Rosa, O., Ardila, A., ... & Cock, R. (2018). Relación entre lenguaje expresivo y receptivo y habilidades pre lectoras. *Revista latinoamericana de psicología*, 50(3), 136-144. <https://doi.org/10.14349/rlp.2018.v50.n3.1>
- Urday, W. M. (1999). Pasado y presente del estudio psicológico del lenguaje: Una revisión conductista. *Revista de Investigación en Psicología*, 2(1), 115-148. <https://revistasinvestigacion.unmsm.edu.pe>
- Ulloa, D. (2019). Juegos Simbólicos para el desarrollo del lenguaje en niños de educación inicial 2 de la Unidad Educativa "Alberto Guerra". Universidad Tecnológica Indoamérica. <https://repositorio.uti.edu.ec/handle/123456789/1111>
- Valencia Potosí, E. J. (2018). Estrategias lúdicas para mejorar la expresión oral de niños de 3 a 4 años de la unidad educativa "Juan Montalvo" periodo 2017-2018 (Master's thesis). <https://repositorio.unt.edu.ec/handle/123456789/8702>
- Vargas Lazo, D. K., & Vasquez Chiroque, V. (2021). Dimensiones del lenguaje oral en niños de cuatro años estudio realizado en una institución educativa inicial del distrito de Chiclayo, 2018. <http://hdl.handle.net/20.500.12423/3435>
- Vigotsky, L. (1988). *Pensamiento y lenguaje*. México: Grijalbo.
- Vickers, Julie 2021 el lenguaje y el pensamiento infantil https://www.ehowenespanol.com/la-importancia-del-desarrollo-del-lenguaje-en-preescolares_13128409/.
- Viera, P. A. (2018). Ética e investigación. *Boletín Redipe*, 7(2), 122-149 <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6312423.pdf>.
- Vidal Cueva, M. C. (2022). Juego simbólico y desarrollo del lenguaje oral en niños de una institución educativa de San Juan de Lurigancho 2022. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/101536>

ANEXOS

ANEXO 1 : INSTRUMENTOS DE RECOLECCION DE LA INFORMACION

PRUEBA DE LENGUAJE DE NAVARRA – REVISADA

Apellidos y Nombres:

Sexo: F M Edad:

Institución Educativa: Institución Educativa “ Villa del Salvador”

FORMA	Puntuación total (Máx:5)	PT	<input type="text"/>	PD	<input type="text"/>
Fonología.....			<input type="text"/>		
Morfología Sintaxis.....			<input type="text"/>		
Repetición de frases.....			<input type="text"/>		
Expresión verbal espontánea.....			<input type="text"/>		
CONTENIDO	Puntuación total (Máx:6)		<input type="text"/>		
Léxico.....			<input type="text"/>		
Nivel comprensivo.....			<input type="text"/>		
Nivel expresivo.....			<input type="text"/>		
Identificación de colores.....			<input type="text"/>		
Relaciones espaciales.....			<input type="text"/>		
Partes del cuerpo.....			<input type="text"/>		
Necesidades Básicas.....			<input type="text"/>		
USO	Puntuación total (Máx:3)		<input type="text"/>		
Expresión espontanea ante una lámina			<input type="text"/>		
Interacción espontanea a lo largo de la prueba.					

PUNTACIÓN DE TOTAL PLON _R (MAX 14)

Retraso Necesita Normal
Mejorar

Forma	o	o	o
Contenido	o	o	o
Uso			
TOTAL PRUE			

¹
FORMA

I. FONOLOGÍA

INSTRUCCIONES: “Te voy a enseñar unos dibujos y tú me vas a decir, como se llaman” ¿Qué es esto? (Enseñar láminas y repetir la instrucción a principio de cada fonema).

TRES AÑOS

FONEMA	PALABRA	PRODUCCIÓN VERBAL
b	Bota cubo	
ch	Chino Coche	
k	Casa Pico	
m	Mano Cama	
n	Nube Cuna jabon	

1 punto: ningún error en los fonemas de su edad. 0 puntos: cualquier error en los fonemas de su edad.

PUNTUACIÓN.....

II. MORFOLOGIA – SINTAXIS

1. Repetición de frases.

INSTRUCCIONES: Ahora yo voy a decir una frase y tú vas a repetir. Ejemplo: Me gusta ver tele.

Frases:

5 FONEMA	PALABRA	PRODUCCIÓN VERBAL
p	Pato copa	
t	tubo pata	
ie	pie	
ue	huevo	
ua	agua	
st	canasta	
sp	espada	
sk	mosca	

7

A. Tengo dedos en los pies.
Producción Verbal: Nro.
De elementos repetidos:

B. El niño esta en la cama.
Producción Verbal: Nro.
De elementos repetidos:

2. puntos: 5 o más elementos repetidos en cada frase.
1 punto: 5 o más elementos repetidos en una frase.
0 puntos: 4 o menos elementos repetidos en una frase.
PUNTUACIÓN.....

2. Expresión verbal espontánea
INSTRUCCIONES: “Ahora te voy a enseñar un dibujo (lámina 1).Fíjate bien y cuéntame todo lo que pasa aquí...”
Producción verbal:

Números de frases producidas:.....

2 puntos: 2 o más frases producidas.
1 punto: 1 frases producidas.
0 puntos: 0 ninguna frase producida.
PUNTUACIÓN.....

CONTENIDO

- I. **LÉXICO**
- 1. **Nivel comprensivo**

INSTRUCCIONES: “Vamos a mirar esta lamina (MOSTRAR LÁMINA 2), ahora vas a buscar y señalar el/la...”

árbol	+	-
pájaro	+	-
cuchara	+	-
vaso	+	-
silla	+	-

manzana	+	-
---------	---	---

1 punto: todos los elementos nombrados correctamente.

0 puntos: 5 menos elementos nombrados correctamente. PUNTUACIÓN.....

2. Nivel expresivo

INSTRUCCIONES: “Vamos a mirar esta lamina (MOSTRAR LÁMINA 3), ahora me vas a decir (señalar el dibujo) ¿Qué es esto?”

avión	+	-
caballo	+	-
teléfono	+	-
lentes	+	-
pantalón	+	-
pera	+	-

1 punto: todos los elementos nombrados correctamente.

0 puntos: 5 menos elementos nombrados correctamente. PUNTUACIÓN.....

II. IDENTIFICACIÓN DE COLORES

INSTRUCCIONES: “Ahora vamos jugar con estas fichas de colores: Quiero que cojas la ficha de color...” (Mezclar fichas después de cada intento)

Rojo	+	-
Amarillo	+	-
Verde	+	-
azul	+	-

1.punto: coge correctamente las 4 fichas.

0 puntos: coge 3 o menos fichas correctamente.

PUNTUACIÓN.....

III. RELACIONES ESPACIALES

INSTRUCCIONES: “Ahora vamos a jugar con este carrito y este vaso (poner los materiales sobre la mesa de evaluación)” Pon la ficha ...

Arriba del carro	+	-
Debajo del carro	+	-
Dentro del vaso	+	-
Fura del vaso	+	-

1. punto: Todas las respuestas correctas.

0 puntos: menos de 5 respuestas correctas.

PUNTUACIÓN.....

IV. PARTES DEL CUERPO

INSTRUCCIONES: “Quiero que señales tu ejemplo boca.

Cabeza	+	-
Ojo	+	-
Mano	+	-
Nariz	+	-
Pies	+	-
Oreja	+	-
pelo	+	-

1. punto: todas las respuestas correctas.

0 puntos: menos de 6 ⁵ respuestas correctas PUNTUACIÓN.....

V. IDENTIFICACIONES BASICAS

INSTRUCCIONES: Vamos a mirar la lamina ahora tu me vas a decir que esta haciendo la niña.

Lamina 4 comer

Lamina 5 pintar

Lamina 4 jugar

Lamina 5 llorar

Lamina 4 dormir

Lamina 5 orinar

1 punto: a todas las respuestas correctas.

0 puntos: 5 o menos respuestas correctas.

PUNTUACIÓN.....

USO

I. EXPRESIÓN ESPONTÁNEA ANTE UNA LÁMINA (lámina 1)

Denomina	+	-
Describe	+	-
Narra	+	-

2 puntos: describe y narra.

1 punto: denomina.

0 puntos: no denomina.

PUNTUACIÓN.....

II. INTERACCIÓN ESPONTÁNEA DURANTE LA PRUEBA

Solicito información	+	-
Pide atención	+	-
Autorregula su acción	+	-

1 punto: 1 o más respuesta observada.

0 puntos: ninguna respuesta observada.

PUNTUACIÓN.....

OBSERVACIONES -----

1
INSTRUMENTO PARA MEDIR EL JUEGO SIMBOLICO

N°	DIMENSIONES	Pertinencia		Relevancia		Claridad	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
	INTEGRACION						
	Ordena laminas siguiendo una secuencia						
	Es capaz de interpretar acciones, siguiendo una combinación de secuencias,						
	Reconoce las acciones que sus compañeros interpretan, dándole un significado y secuencia.						
	Es capaz de crear una imagen o figura ,a través de diferentes moldes de piezas.						
	SUSTITUCIÓN						
	Da significado a las acciones imaginarias de sus compañeros.						
	Utiliza su creatividad para representar acciones imaginarias						
	Sustituye objetos indefinidos o ambiguos por otro con el que comparte alguna característica (ej. palo como cuchara).						
	DECENTRACION						

Incluye a otros compañeros en el juego, teniéndolos en cuenta							
Asume rol de un personaje , sin objetos que lo represente							
Es capaz de escenificar diferentes personajes de manera creativa							
Es capaz de indicar roles o funciones a sus compañeros durante el juego							
PLANIFICACION							
Es capaz de prepara la acción que realiza durante la etapas del juego							
Es capaz de seleccionar materiales que utiliza antes del juego							
El juego que realizan corresponde con la planificación que hicieron por adelantado							
Comparte y valora las diferentes formas de juego con sus compañeros							
Constituye objetos indefinidos o ambiguos por otro con el que comparte alguna característica (ej. palo como cuchara).							

Pertinencia: ítem corresponde al concepto formulado

Relevancia : el ítems es apropiado para representar a la dimensión específica.

Claridad : se entiende sin dificultad alguna, del enunciado del ítems es conciso, exacto y directo

ANEXO: 2 CARTA DE AUTORIZACION

AUTORIZACIÓN DE USO DE INFORMACIÓN DE EMPRESA Y/O INSTITUCIÓN

Yo Margarita Flores Pinto
(Identificar al representante legal o persona autorizada con poderes al uso de datos)

identificado con DNI 5301766 en calidad de Directora I. E. Pinto Villa del Salvador
(Identificar al representante legal o persona autorizada con poderes al uso de datos)

del área de _____
(Identificar el área de la empresa)

de la institución Pinto Villa del Salvador
(Identificar a la institución)

con R.U.C. N° _____ ubicada en la ciudad de _____

OTORGO LA AUTORIZACIÓN,

Al Sr. Srta. Sr. Damián del Rosario Flores Pinto
(Identificar al estudiante)

Identificado con DNI N° _____ del Programa de Maestría en 3285366
(Indicar el nombre del programa), para que utilice la siguiente información de la empresa:

(Indicar la información a otorgar)

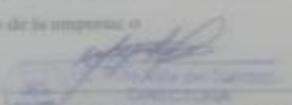
con la finalidad de que pueda desarrollar su (a) Informe estadístico, () Trabajo de Investigación, () Tesis para optar el grado académico de Maestro Doctor.

() Publique los resultados de la investigación en el repositorio institucional de la UCT.

Indicar si el Representante que autoriza la información de la empresa, solicita mantener el nombre o cualquier distintivo de la empresa en reserva, marcando con una "X" la opción seleccionada.

(X) Mantener en reserva el nombre o cualquier distintivo de la empresa o

() Mencionar el nombre de la empresa.


Firma y sello del Representante Legal
DNI: 13261792

El Estudiante declara que los datos prestados en esta carta y en el Trabajo de Investigación, en la Tesis son verídicos. En caso de comprometer la fiabilidad de datos, el Estudiante será sancionado al inicio del procedimiento disciplinario correspondiente; asimismo, asumirá toda la responsabilidad ante posibles acciones legales que la empresa, otorgante de información, pueda ejercitar.


Firma del Estudiante
DNI: 2285366 X


Firma del Estudiante
DNI: 2532152

Anexo 3 CONSTANCIA EMITIDA POR LA INSTITUCIÓN



ANEXO 4: MATRIZ DE CONSISTENCIA

TÍTULO	PROBLEMA	OBJETIVO GENERAL	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	DESEÑO DE INVESTIGACIÓN
<p>1 Influencia del juego simbólico en el lenguaje oral de niños inclusivos de una Institución Educativa de Chimbote</p>	<p>3 ¿De qué manera influye el juego simbólico en el desarrollo del lenguaje oral en los niños de la institución educativa del Callao, 2022?</p>	<p>Determinar la influencia del juego simbólico en el lenguaje oral en los niños educativos</p>	<p>Describir la influencia del juego simbólico en la forma del lenguaje oral (nivel fonológico, morfosintáctico) de los niños</p> <p>1 Describir la influencia del juego simbólico en el contenido del lenguaje oral en la (léxico) de los niños</p> <p>Describir la influencia del</p>	<p>El juego simbólico influye el lenguaje en niños en el lenguaje oral de niños inclusivos</p>	<p>Independiente: JUEGO SIMBOLICO</p>	<p>Integración</p>	<p>3 Es capaz de interpretar acciones, siguiendo una combinación de secuencias, de ejemplo, levantarse, lavarse, etc.</p> <p>Reconoce las acciones que sus compañeros interpretan, dándole un significado y secuencia.</p> <p>Realiza una interpretación</p>	<p>TIPO: aplicada</p> <p>DISEÑO: correlacional causal</p> <p>Esquema del diseño de investigación. Dónde:</p> <p>M: Muestra OV1: Observación de la muestra OV2: Observación de la interpretación</p>

3 juego simbólico en el uso del lenguaje oral (expresión espontánea ante una lamina) en los niños

3 más completa indicando la finalidad de la acción.
Da significado a las acciones imaginarias de sus compañeros.

3 Fomenta la creatividad para representar acciones imaginarias.
Sustituye objetos indefinidos o ambiguos por otro con el que comparte alguna característica (ej. palo como cuchara).

Descentración

3 variable Juego Simbólico.
Ov2: observación de la variable Lenguaje Oral.
r: correlación (Relación causal entre las Variables).

				<p>VARIABLE Dependiente LENGUAJE ORAL</p>	<p>Planificación</p> <p>Forma (fonología, morfosintaxis)</p> <p>Contenido</p>	<p>3 Sustituye un objeto con una función muy precisa por otros con una función distinta, ejemplo; cuchara por peine.</p> <p>Incluye a otros compañeros en el juego, teniéndolos en cuenta.</p> <p>Asume el rol de un personaje, sin objetos que lo represente.</p> <p>Es capaz de escenificar diferentes personajes de</p>	
--	--	--	--	--	--	--	--

6	manera creativa.																												
(semántica)	Es capaz de indicar roles o funciones a sus compañeros durante el juego.																												
Uso (pragmática)	El juego que realiza corresponde con la planificación que expresa por adelantado.																												
	Es capaz de organizar los materiales que utilizará antes del juego.																												
	Comparte y valora las diferentes																												

Identifica colores.									
Conoce conceptos espaciales.									
Nombra los opuestos.									
Identifica necesidades básicas.									
Narra acciones.									
Expresión espontanea									

ANEXO 5 : PORCENTAJE DE TURNITIN

INFLUENCIA DEL JUEGO SIMBÓLICO EN EL LENGUAJE ORAL DE NIÑOS INCLUSIVOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE CHIMBOTE 2022

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.ucv.edu.pe	Fuente de Internet	7%
2	repositorio.uct.edu.pe	Fuente de Internet	4%
3	docplayer.es	Fuente de Internet	2%
4	Submitted to Universidad Cesar Vallejo	Trabajo del estudiante	1%
5	core.ac.uk	Fuente de Internet	1%
6	repositorio.unc.edu.pe	Fuente de Internet	1%
7	repositorio.unfv.edu.pe	Fuente de Internet	1%

Excluir citas Activo

Excluir bibliografía Activo

Excluir coincidencias < 1%