



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

**LOS JUEGOS LÚDICOS PARA MEJORAR EL NIVEL DE DESARROLLO DE LAS
HABILIDADES COMUNICATIVAS EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E.**

N°575 "OSCAR REYNALDO SALINAS " - PISCOBAMBA 2024

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

AUTOR

VEGA FLORES, MARIVEL BERTHA

ORCID:0000-0002-4375-1803

ASESOR

ZUAZO OLAYA, NORKA TATIANA

ORCID:0000-0002-2416-5809

CHIMBOTE-PERÚ

2024



FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES

PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN

ACTA N° 0105-074-2024 DE SUSTENTACIÓN DEL INFORME DE TESIS

En la Ciudad de **Chimbote** Siendo las **20:50** horas del día **21** de **Junio** del **2024** y estando lo dispuesto en el Reglamento de Investigación (Versión Vigente) ULADECH-CATÓLICA en su Artículo 34º, los miembros del Jurado de Investigación de tesis de la Escuela Profesional de **EDUCACIÓN INICIAL**, conformado por:

AMAYA SAUCEDA ROSAS AMADEO Presidente
AGUILAR POLO ANICETO ELIAS Miembro
FLORES ARELLANO MERLY LILIANA Miembro
Mgtr. ZUAZO OLAYA NORKA TATIANA Asesor

Se reunieron para evaluar la sustentación del informe de tesis: **LOS JUEGOS LÚDICOS PARA MEJORAR EL NIVEL DE DESARROLLO DE LAS HABILIDADES COMUNICATIVAS EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E. N°575 "OSCAR REYNALDO SALINAS " - PISCOBAMBA 2024**

Presentada Por :
(1305061373) **VEGA FLORES MARIVEL BERTHA**

Luego de la presentación del autor(a) y las deliberaciones, el Jurado de Investigación acordó: **APROBAR** por **UNANIMIDAD**, la tesis, con el calificativo de **14**, quedando expedito/a el/la Bachiller para optar el TITULO PROFESIONAL de **Licenciada en Educación Inicial**.

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

AMAYA SAUCEDA ROSAS AMADEO
Presidente

AGUILAR POLO ANICETO ELIAS
Miembro

FLORES ARELLANO MERLY LILIANA
Miembro

Mgtr. ZUAZO OLAYA NORKA TATIANA
Asesor



CONSTANCIA DE EVALUACIÓN DE ORIGINALIDAD

La responsable de la Unidad de Integridad Científica, ha monitorizado la evaluación de la originalidad de la tesis titulada: LOS JUEGOS LÚDICOS PARA MEJORAR EL NIVEL DE DESARROLLO DE LAS HABILIDADES COMUNICATIVAS EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E. N°575 "OSCAR REYNALDO SALINAS " - PISCOBAMBA 2024 Del (de la) estudiante VEGA FLORES MARIVEL BERTHA, asesorado por ZUAZO OLAYA NORKA TATIANA se ha revisado y constató que la investigación tiene un índice de similitud de 0% según el reporte de originalidad del programa Turnitin.

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

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

Chimbote, 26 de Julio del 2024



Mgtr. Roxana Torres Guzman
RESPONSABLE DE UNIDAD DE INTEGRIDAD CIENTÍFICA

Dedicatoria

Este trabajo de tesis lo dedico primeramente a Dios
Ya que gracias a él con su santa bendición estoy
logrando alcanzar mi carrera profesional, que tanto
anhelaba.

También dedico a mi esposo quién estuvo
siempre apoyándome cada día para poder concluir
con mis estudios

A mis hijos, quienes son mis fortalezas y fuente de motivación
para poder salir adelante y superarme cada día más y así poder
luchar para un futuro mejor

Marivel

Agradecimiento

**Gracias al señor divino y a la virgen María por haberme
dado la vida, infinitamente gracias por estar siempre en mi
corazón, también agradezco a mi esposo por acompañarme
a lo largo de mi carrera por darme aliento para seguir
adelante.**

Marivel

Índice General

Dedicatoria	V
Agradecimiento	VI
Resumen.....	x
Abstract.....	xi
I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	1
II. MARCO TEÓRICO	6
2.1 Antecedentes	6
2.2. Bases teóricas	10
3 Hipótesis	21
III. METODOLOGÍA	23
3.1. Nivel de Investigación	23
3.2 Población y muestra	23
3.3. Matriz de operacionalización de variables	26
<i>Tabla 3</i>	26
3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de información.....	27
3.5 Método de análisis de datos	28
IV. RESULTADOS.....	31
V. DISCUSIÓN.....	47
VI. CONCLUSIONES.....	53
Referencias bibliográficas.....	56
Anexo 01. Matriz de consistencia.....	64
Anexo 02. Instrumento de recolección de datos	65
Anexo 03. Ficha de identificación de experto Para validar el instrumento	66
Anexo 04. Formato de consentimiento de los padres	81

Lista de Tablas

Tabla 1 Distribución de la población en estudio según sexo	24
Tabla 2 Distribución de la muestra en estudio según sexo	25
Tabla 3 Matriz de operacionalización de variables.....	26
Tabla 4 Nivel de desarrollo de habilidad comunicativa escuchar.....	45
Tabla 5 Nivel de desarrollo de habilidad comunicativa hablar.....	33
Tabla 6 Nivel de desarrollo de habilidad comunicativa leer.....	34
Tabla 7 Nivel de desarrollo de habilidad comunicativa escribir.....	36
Tabla 8 Nivel de desarrollo de las habilidades comunicativas, escuchar, hablar, leer y escribir	51
Tabla 9 Pruebas de Normalidad Hipótesis general.....	39
Tabla 10 Pruebas de Normalidad hipótesis específico 1	40
Tabla 11 Pruebas de Normalidad Hipótesis específico 2.....	40
Tabla 12 Pruebas de Normalidad Hipótesis específico 3.....	41
Tabla 13 Pruebas de Normalidad Hipótesis específico 4	41
Tabla 14 Prueba de Rango de Wilconxon Hipótesis General	42
Tabla 15 Prueba de Rango de Wilconxon Hipótesis Específico 1.....	43
Tabla 16 Prueba de Rango de Wilconxon Hipótesis Específico 2	43
Tabla 17 Prueba de Rango de Wilconxon Hipótesis Específico 3	44
Tabla 18 Prueba de Rango de Wilconxon Hipótesis Específico 4.....	58

Lista de figuras

Figura 1 Nivel de desarrollo de la habilidad comunicativa escuchar en los niños y niñas de 5 años	44
Figura 2 Nivel de desarrollo de la habilidad comunicativa hablar en los niños y niñas de 5 años	33
Figura 3 Nivel de desarrollo de la habilidad comunicativa leer en los niños y niñas de 5 años	35
Figura 4 Nivel de desarrollo de la habilidad comunicativa escribir en los niños y niñas de 5 años	36
Figura 5 Nivel de desarrollo de las habilidades comunicativas escuchar, hablar, leer y escribir en los niños y niñas de 5 años.....	38

Resumen

La presente investigación de los juegos lúdicos para mejorar el nivel de desarrollo de las habilidades comunicativas de los niños de 5 años de la I.E N° 575 “Oscar Reynaldo Salinas ”- Piscobamba, 2024 se realizó por evidenciar problemas en cuanto a las habilidades comunicativas y se planteó como objetivo determinar como los juegos lúdicos mejoran el nivel de desarrollo de las habilidades comunicativas en los niños de 5 años de la I.E. N°. 575 “Oscar Reynaldo Salinas”- Piscobamba, 2024. La metodología utilizada fue de tipo cuantitativo de nivel explicativa y diseño pre experimental. Se realizó con una población total de 15 niños de 5 años de edad, la muestra a valorar estuvo conformada por la misma cantidad de 15 niños de 5 años. Para acopiar información de la unidad de análisis se manejó la técnica de observación y como instrumentos se empleó lista de cotejo para contrastar los resultados de las habilidades comunicativas escuchar, hablar, leer y escribir. Se puede Visualizar resultados obtenidos evidenciando que el 100% de niños lograron alcanzar la habilidad comunicativa de escuchar, ubicándose en logro esperado, así se ubicaron a 100% en la habilidad comunicativa de hablar en el logro esperado, un 100% de niños alcanzaron estar en habilidad comunicativa leer en nivel de logro esperado, y un 100% de niños alcanzaron el nivel de habilidad comunicativa escribir, en el nivel de logro esperado; haciendo la deducción demuestran que sí se logró alcanzar las metas establecidas, realizando las estrategias de juegos lúdicos.

Palabras clave: Comprensión, escuchar, habilidades, hablar, juegos lúdicos.

Abstract

This research on the use of playful games to improve the level of development of communication skills in 5-year-old children at I.E. N° 575 "Oscar Reynaldo Salinas" - Piscobamba, 2024, was conducted to address identified problems with communication skills. The objective was to determine how playful games improve the development level of communication skills in 5-year-old children at I.E. N° 575 "Oscar Reynaldo Salinas" - Piscobamba, 2024. The methodology used was quantitative, with an explanatory level and a pre-experimental design. The study was conducted with a total population of 15 children aged 5 years, and the sample to be assessed consisted of the same number of 15 children aged 5 years. To gather information from the unit of analysis, the observation technique was used, and checklists were employed as instruments to contrast the results of the communication skills of listening, speaking, reading, and writing. The results showed that 100% of the children achieved the communication skill of listening, placing them in the expected achievement level. Similarly, 100% were placed in the expected achievement level for the communication skill of speaking. Additionally, 100% of the children reached the expected achievement level in the communication skill of reading, and 100% of the children reached the expected achievement level in the communication skill of writing. These findings demonstrate that the established goals were achieved by implementing playful game strategies.

Keywords: Comprehension, listening, skills, speaking, playful games

I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Desarrollar sobre el tema de las habilidades comunicativas es de suma importancia, porque los niños y niñas durante los últimos años atrás, no tenían los mismos derechos ni oportunidades que actualmente tienen, por lo que eran privados de realizar opiniones en distintos contextos casa y escuela; eran castigados si excedían de los mayores, los padres decidían el actuar de los niños.

Los niños de las zonas rurales tienen muchas dificultades, que de las zonas urbanas en cuanto a las destrezas comunicativas tanto en la parte de oralidad, escucha, escrita, y lectura; muchas son las razones, por la misma naturaleza o ámbito donde viven, esto es debido a que los padres toman poco interés en la atención de sus hijos, muchos de los niños y niñas aprenden por sí mismos, por la misma necesidad.

Es así en nuestro país evidenciamos los logros alcanzados de los estudiantes en el nivel de educación primaria de los grados inferiores, resultados que alcanzan al egresar los niños de educación inicial, logros que indican de manera desfavorable; de acuerdo a los resultados de logros de aprendizaje 2019, realizado por la oficina de Medición de la Calidad de los Aprendizajes UMC y teniendo en cuenta las cifras obtenidas de ECE en el área de lectura, desarrollado en las fechas 27 y 28 de noviembre a un total de 5 976 escuelas de educación primaria del segundo grado, los resultados muestran un bajo porcentaje en el nivel de desarrollo de comprensión lectora; donde indica que los factores de habilidades comunicativas son muy bajos en los sectores de zonas rurales; la muestra se hizo tanto en zonas rurales y urbanas como también en escuelas públicas y privadas. Los niveles de logro que alcanzaron a nivel nacional son: Previo al inicio 0%, inicio 3.8%, proceso 58.6% y satisfactorio 37.6%; esto indica que aún existe mucho para realizar el trabajo en las habilidades comunicativas para poder llegar a la meta del nivel satisfactorio (MINEDU, 2019)

Una verdadera realidad donde se evidencia que los estudiantes que egresan de las instituciones Educativas de Educación Básica Regular del nivel de educación inicial al ingresar a primaria, demuestran deficiencias en la parte expresiva, escucha, aún peor en la parte de la comprensión y más latente en la escritura donde no conocen la coherencia ni la cohesión, tampoco el uso adecuado del vocabulario ni la ortografía.

También se evidencia resultados de los estudiantes del departamento de Ancash en el nivel de educación primaria del segundo grado, según las conclusiones de ECE 2018, demuestra mayor índice de desaprobación con desempeño abajo en la competencia de la lectura; esto indica que los niños tienen pocas habilidades comunicativas o no desarrollan de manera eficiente por muchos factores, se identifica en niños residentes de zonas rurales donde existe mayor porcentaje que está previo al inicio de acuerdo a las rúbricas hechas por MINEDU; así como se puede mostrar la conclusión estadística en Lectura: 13,3% en previo al inicio: 27,8% en inicio; 30.2% en proceso y 28,7% en logro satisfactorio (ECE, 2018)

Los estudiantes de la I.E N° 575 “Oscar Reynaldo salinas” - Piscobamba,.2024 demuestran deficiencias al momento de hablar, escuchar, leer y escribir, por lo que no han desarrollado desde la etapa del embarazo, hasta los primeros años de la etapa escolar, debido a que la madre no tiene muchos conocimientos sobre el tema, además muchas de ellas se dedican en el que hacer del hogar, dejando de lado a sus hijos; por otro lado, los mismos niños por el mandato de los padres se dedican al pastoreo de sus animales, otros ocupan su tiempo en actividades domésticas como recojo de leña, del mismo modo los niños ven programas televisivos sin alcanzar logros para su desarrollo, además los padres tienen poca participación.

Los juegos lúdicos son actividades lúdicas que consiste en el juego que se realiza en el tiempo libre, permite liberar tensiones, salir de las rutinas; es una acción que fortalece el desarrollo de todos los sentidos; tiene muchos y valiosos beneficios especialmente para los niños y niñas, donde por medio de los juegos se estimula la parte motora teniendo en cuenta la motricidad fina que permite hacer movimientos de los brazos y dedos, que es la manipulación; así mismo estimula la concentración y la agilidad mental, ayuda a que el cerebro libere endorfina y serotonina dos neurotransmisores que generan bienestar.

Es así los juegos lúdicos como son actividades prácticas que consiste en el ejercicio físico y mental permite al niño a desarrollar las habilidades comunicativas, cuando un niño participa en actividad física con sus compañeros va a optimizar su participación comunicativa oral y escucha, del mismo modo cuando ejecuta un juego de mesa ejercita la comprensión y la escrita lo hace cuando realiza los movimientos

de los brazos y dedos, al manipular, trazar objetos, entonces es sustentable que por medio de esta estrategia se mejora el aprendizaje de los niños y niñas.

El desarrollo de las habilidades comunicativas son herramientas muy esenciales y extraordinarias para el trabajo intelectual porque pone en acción las funciones mentales es por ello desde muchos años atrás psicopedagogos, especialistas y docentes se han propuesto emplear estrategias de enseñanza o estrategias paralelo a la realidad de los estudiantes basadas en el mejor entendimiento de los procesos involucrados en las habilidades comunicativas.

Se evidencia notoriamente a los niños y niñas, cuando en su primera infancia no hayan logrado alcanzar de manera satisfactoria habilidades comunicativas básicas; las consecuencias se notan, cuando están en edad escolar primaria y secundaria, donde los indicadores demuestran bajo índice en los niveles de logro, en las destrezas de hablar, escuchar, leer y escribir; así mismo si no se interviene a resolver, seguiremos teniendo estudiantes sumisos, poco participativos, escasa comprensión con redacción pésima: Para que no se siga teniendo estudiantes con desempeños bajos y para que la sociedad tenga una buena representatividad con ciudadanos capaces de desenvolverse en las capacidades comunicativas, se ha visto por conveniente realizar este trabajo acerca de nivel de desarrollo de las habilidades comunicativas

La relevancia del estudio destaca en determinar el nivel de desarrollo de las habilidades comunicativas, por ser un problema en los niños de esta institución Educativa de la localidad de Piscobamba, dentro de estas habilidades están el nivel de hablar, escuchar, leer y escribir, donde estas destrezas deben jugar un rol importante en el desarrollo de las potencialidades de los niños, puesto que en esta zona los niños tienen características bajas y sumisas al momento de contactarse entre una persona y la otra.

En ese sentido, ante esta realidad suscitada en la institución educativa y considerando lo propuesto se planteó el siguiente enunciado del problema: ¿De qué manera los Juegos lúdicos mejoran el nivel de desarrollo de las habilidades comunicativas en los niños de 5 años de la I.E N° 575 “Oscar Reynaldo Salinas”- Piscobamba, 2024?, así mismo se desglosaron los problemas específicos.

La investigación tiene como objetivo general: Determinar como los juegos lúdicos mejoran el nivel de desarrollo de las habilidades comunicativas en los niños de 5 años de la I.E N° 575 “Oscar Reynaldo Salinas”-Piscobamba, 2024.

Además se mencionó los siguientes objetivos específicos: Identificar de qué manera los juegos lúdicos mejoran el nivel de desarrollo de las habilidades comunicativas escuchar, en los niños de 5 años de la I.E N° 575 “Oscar Reynaldo Salinas”-Piscobamba 2024; antes y después de aplicar los juegos lúdicos. Identificar de qué manera los juegos lúdicos mejoran el nivel de desarrollo de las habilidades comunicativas hablar, en los niños de 5 años de la I.E N° 575 “Oscar Reynaldo Salinas”-Piscobamba, 2024; antes y después de aplicar los juegos lúdicos. Identificar de qué manera los juegos lúdicos mejoran el nivel de desarrollo de las habilidades comunicativas leer, en los niños de 5 años de la I.E N° 575 “Oscar Reynaldo Salinas”-Piscobamba, 2024, antes y después de aplicar los juegos lúdicos. Determinar de qué manera los juegos lúdicos mejoran el nivel de desarrollo de las habilidades comunicativas escribir, en los niños de 5 años de la I.E N° 575 “Oscar Reynaldo Salinas”-Piscobamba, 2024, antes y después de aplicar los juegos lúdicos.

Referente al aspecto metodológico empleado en la presente investigación, fue de tipo cuantitativo, nivel explicativo, y diseño pre experimental. La población estuvo constituida por 15 niños y niñas de 5 años de la I.E. N° 575 “Oscar Reynaldo Salinas”-Piscobamba, 2024 la muestra fue de la misma cantidad, la técnica que se utilizó fue la observación y el instrumento empleado fue lista de cotejo, conformado por 20 ítems, validado mediante la técnica del juicio de expertos y el método de consistencia interna, se hizo con paramétrico Wilconson. El análisis de los resultados se realizó mediante el procesamiento estadístico T Studen y análisis de los resultados. Es importante expresar que, esta investigación tuvo soporte del reglamento de integridad científica en el código de ética de la universidad Católica Los ángeles de Chimbote aprobado mediante la resolución N° 0277-2024 por ello se cumplió con los principios de Respeto y protección de los derechos de los intervinientes, cuidado del medio ambiente, libre participación por propia voluntad, beneficencia y no maleficencia, integridad y honestidad y justicia,

En cuanto a los resultados de la investigación, se evidenciaron después de haber realizado las sesiones acerca de los juegos lúdicos, de manera general las

siguientes cifras el 100% de los niños se ubicaron en el logro satisfactorio en la habilidad comunicativa de escuchar; 100% de los niños lograron ubicarse en el nivel de logro esperado en la habilidad comunicativa de hablar; 100% de niños, lograron alcanzar el nivel de logro esperado en el nivel de la habilidad comunicativa leer, y del mismo modo el 100 % de niños alcanzaron estar en el logro esperado en la habilidad comunicativa de escribir ; haciendo la deducción demuestran que los niños aprenden fácilmente con estrategias de los docentes, específicamente con los juegos lúdicos y otras estrategias.

El presente trabajo de investigación se justificó desde el aspecto teórico, porque fue diseñado para brindar conocimientos válidos confiables y actualizado la variable, lo mismo que puede servir para venideras investigaciones; en cuanto al aspecto metodológico fue muy importante, debido a se utilizó métodos, técnicas e instrumentos así como los resultados dieron un sostén en los métodos científicos, dando a una validez certeza, del mismo modo aportó desde el aspecto práctico, porque permitió determinar cuánto todavía de los niños existen con debilidades de lograr el dominio de las habilidades comunicativas, y por otro lado aporta en el aprendizaje de los niños, como también para el docente ya que le permite implementar como una estrategia los juegos lúdicos para que los niños aprendan y comprendan mejor las habilidades comunicativas y de esa manera logren un aprendizaje significativo y duradero.

II. MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes

2.1.1. *Internacional*

Calderón (2019) del país de Colombia, realizó su Tesis de investigación denominado La lúdica como estrategia para favorecer el proceso de aprendizaje en niños y niñas de edad preescolar de la institución Educativa Nusefa de Ibagué, donde empleó su objetivo general de Afianzar una propuesta pedagógica basada en el componente lúdico, como estrategia fundamental en el proceso de aprendizaje en niños y niñas de edad preescolar de la Institución Educativa Técnica Nuestra Señora de Fátima de Ibagué; asimismo utilizó en la parte metodológica el tipo de investigación cualitativa, diseño etnográfico, la técnica fue la observación y los instrumentos fueron el diario de campo, encuestas, entrevistas; los resultados de la conclusión determinaron de la siguiente manera. En el proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños y niñas de nivel preescolar, se hace necesaria la apropiación de actividades lúdicas que permitan favorecer e incentivar el goce hacia el aprendizaje de una manera autónoma. Partiendo de los intereses y necesidades que ellos presentan en el aula de clase, se da a través de talleres artísticos, cuentos, dramatizaciones, canciones, poesías, títeres, juegos, actividades científicas, ambientales y culinarias; permitieron que los educandos disfrutaran de las experiencias vividas, a su vez expresaban ideas, compartían con sus compañeros, y manifestaban actitudes de agrado e interés en el momento de adquirir nuevos conocimientos; por lo tanto, las clases dejaron de ser rutinarias al hacer de ellas momentos más prácticos y divertidos.

González y Rodríguez (2018) del país de Ecuador, sustentó su Tesis de investigación denominada Las actividades lúdicas como estrategias metodológicas en la educación inicial, denominó su objetivo general; Determinar la importancia que tienen las actividades lúdicas como estrategias metodológicas en el desarrollo integral de los niños y niñas de educación inicial.; del mismo modo utilizó en la parte metodológica una investigación documental y los instrumentos fueron recolección de datos; los resultados de la conclusión determinaron de la siguiente manera. Mediante esta investigación se ha pretendido elaborar un modelo didáctico aplicando estrategias lúdicas que contribuyan a mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje en los niños y niñas de educación inicial. La actividad lúdica es de gran importancia para el docente

dentro del proceso de enseñanza, ya que es una característica innata en los niños y su desarrollo permite que todo aprendizaje sea agradable, motivador, divertido y natural, la implementación de esta actividad pedagógica fortalece el interés y habilidades de los infantes.

2.1.2. Nacional

Reátegui (2019)) de la ciudad de Tarapoto-Perú, en su investigación titulada “Efecto de los juegos lúdicos en el desarrollo de las habilidades comunicativas orales en niños y niñas de 5 años en la Institución Pública Cleofé Arévalo del Águila distrito de la Banda de Shilcay, Tarapoto. En investigación , empleó el siguiente objetivo general; Determinar el efecto de los juegos lúdicos en el desarrollo de habilidades comunicativas orales en niños y niñas de 5 años de la institución educativa Cleofé-Arévalo del Águila del Distrito de la Banda de Shilcay, a sí mismo empleó en la parte metodológica los siguientes procedimientos como el tipo de estudio es cuantitativo, diseño de investigación pre-experimentales, siendo una investigación experimental, teniendo una población de 27 niños y niñas de la edad de 5 años; como muestra empleó la misma cantidad; la técnica que usó es la observación, y el instrumento que empleó es la ficha de observación. Obtuvo un resultado después de haber aplicado el instrumento de observación a partir de las variables y dimensiones que dan origen a la hipótesis de trabajo, siendo el 66 % de niños evidencia un logro favorable que evidencia que el niño y/o niña muestra capacidad al expresarse con claridad, fluidez, coherencia, soltura y seguridad, le agrada participar en diálogos, realizar descripciones con pronunciación adecuada. Llegando a la siguiente conclusión: Efectivamente, se confirma la teoría; Según Gross (1988) El juego como actividad motriz organizada con algunas de sus características de aprendizaje: Juegos sensoriales, desarrollan aptitudes perceptivas de tipo sensorial. En los primeros años de la vida infantil, todo está condicionado por las sensaciones que recibe el niño y los Juegos motorices, desarrollan los movimientos básicos o fundamentales (habilidades motrices básicas).

Según Beteta (2018) perteneciente a la ciudad de Huánuco- Perú, en su tesis de investigación, La aplicación de estrategias lúdicas en el desarrollo del lenguaje en los niños y niñas de 4 años del nivel inicial de la institución educativa n°005 “Fray

Martincito de Porres” Huánuco-2018. Su objetivo general está planteado de la siguiente manera Determinar en qué medida la aplicación de estrategias lúdicas desarrolla el lenguaje en los niños y niñas de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial N° 005 “Fray Martincito de Porres”, Huánuco - 2018. Y de acuerdo al resumen metodológico se percibe así, tipo de investigación cuantitativa, su diseño es pre experimental, tipo de diseño con grupo de control y experimental; la población que empleó tiene la cifra de 23 estudiantes la muestra que empleó es de 23 estudiantes de 4 años, la técnica que empleó es la observación y el fichaje como instrumento utilizó ficha técnica; llegando a tener un resultado en el desarrollo de los sistemas lingüísticos del lenguaje de los niños y niñas antes de aplicar el programa tuvo un desarrollo en promedio de 33, 50 % y luego de aplicar el programa de las estrategias lúdicas, obtuvo el 84,50% siendo un resultado relevante y así logró tener una conclusión general con los resultados siguientes. El análisis de datos comparados permite aceptar la hipótesis general de la investigación porque los resultados muestran un crecimiento del desarrollo del lenguaje de 48 %, tal como indica la tabla 1 y gráfico 1. Lo que quiere decir que antes de aplicar las estrategias lúdicas, el desarrollo del lenguaje de los niños y niñas, en promedio, era limitado con una media de 30% y después de aplicar las estrategias lúdicas, el desarrollo del lenguaje de los niños y niñas de la muestra alcanzó una excelente expresión oral (con una media de 79 %).

Según Otero (2015) de la ciudad de Lima-Perú, en su tesis de investigación, el juego libre en los sectores y el desarrollo de habilidades comunicativas orales en estudiantes de 5 años de la institución educativa N° 349 Palao, Lima. Su objetivo general está planteado. Determinar la relación que existe entre el juego libre en los sectores y las habilidades comunicativas orales en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 349 Palao teniendo en cuenta como resumen en la parte metodológica los siguientes , tipo de investigación cuantitativo, su diseño es descriptivo correlacional transversal; la población que empleó tiene la cifra de 120 estudiantes la muestra que empleó es de 75 estudiantes de 5 años, la técnica que empleó es la observación y como instrumento utilizó ficha técnica; llegando a una conclusión general con los resultados siguientes. Se identificó que el 99% de los estudiantes casi en su totalidad, alcanzó un nivel favorable en el juego libre en los sectores. Se identificó que el 99% de los estudiantes casi en su totalidad, alcanzó un nivel favorable

de las habilidades comunicativas orales. Se demostró la relación significativa del juego libre en los sectores y la habilidad comunicativa de hablar en estudiantes de 5 años con un valor de $p < 0,05$. Se demostró la relación significativa del juego libre en los sectores y la habilidad comunicativa de escuchar en estudiantes de 5 años con un valor de $p < 0,05$. En conclusión se identificó que el 99% de los estudiantes casi en su totalidad, alcanzó un nivel favorable de las habilidades comunicativas oral, escuchar leer a través de los juegos libres

2.2. Bases teóricas

2.2.1. Variable Independiente: Los juegos lúdicos

Concepto

Son actividades placenteras, que consiste en la diversión o broma, es parte del ser humano del cual no se desprende, sirve para la parte cognitiva, mejora la masa corporal, mantener buen estado de salud y liberar tensiones.

Así como afirma Fuentes citado en Coronel (2015) a través del juego “El niño va afianzando los conocimientos. Por ejemplo un niño que ya haya alcanzado la suficiente habilidad manual para usar las tijeras afianzará esa habilidad jugando a recortar. El juego le permite consolidar notablemente habilidades y destrezas” (p. 31).

Las actividades lúdicas permiten a los niños a ejercitar un aprendizaje fácil de manera espontánea, concreta, esto permite que los conocimientos adquiridos, no va a poder olvidarse de manera fácil, más bien permitirá que trascienda de manera positiva en su vida futura, porque aprender jugando es de mucha utilidad, para el progreso del ser, donde el sujeto aprende sin la necesidad de que alguien le obligue, más bien se siente libre porque el espacio que realiza también es abierto acorde a sus necesidades.

Así como establece Romero, citado en Coronel (2015) el juego lúdico permite el aprendizaje mediante una “cantidad de actividades divertidas y amenas en las que puede incluirse contenidos, temas o mensajes del currículo, los mismos que deben ser hábilmente aprovechados por el docente. Debe seleccionar juegos formativos y compatibles con los valores de la educación” (p. 53).

El juego lúdico desde sociedades muy históricos ha prevalecido como una actividad inherente al ser humano desde distintas culturas y sociedades, ha venido influenciando en la formación de los niños en los hábitos y costumbres, del mismo modo hace reflejar en su valores en las partes culturales y sociales; sin la presencia del juego el infante estaría mucho expuesto a la carga informativa de conocimientos, problemas y otras necesidades, que conllevaría a tener una emoción inestable.

Mediante el juego Lúdico el niño va formándose positivamente, esto demostrará a tener una personalidad estable cuando sea adulto, repercute en sus distintas capacidades, ya sea verbal, física, corporal, especialmente en el lenguaje verbal, porque al tener un manejo de este recurso será un líder en el lugar que radica y la sociedad con que vive; como expone lo citado en Quispe (2019) que el “juego

abre el diálogo entre individuos de orígenes lingüísticos o culturales distintos, permite el contacto entre el psicópata y su terapeuta”(p. 15)

Al realizar la lúdica se hace movimientos, esto beneficia el desarrollo humano de los niños y niñas, porque les admite adquirir experiencias y conocimientos a base de recreaciones que ejecuta en forma real y presencial por medio de distintas acciones, así interactúa con otros cercanos a su entorno de forma espontánea, vivencial, perceptible, palpable, natural, viviendo el juego como un placer de disfrute; al hacer eso emite sonrisa del mismo modo una satisfacción grata y ello permite educarse en valores así como define:

Acosta (2017) “La lúdica se constituye como un factor decisivo para fortalecer el desarrollo de los niños y niñas, produciendo mayores posibilidades de expresión y satisfacción mejorando las posibilidades de realización personal, bienestar e interacción social” (p.15).

Teoría Sociocultural de Vygotsky

Según la teoría de Vygotsky, el juego es como un instrumento y recurso sociocultural, tal como afirma el mismo nombre, que sale de las costumbres, culturas de un pueblo, que impulsa al niño a desarrollar su actividad mental, de forma fácil en la comprensión; el juego accede a la atención de concentrarse, expresarse, regular sus emociones y memorizar. Vygotsky habla de dos tipos de juego:

a. Juego como valor socializador:

Es cuando el niño realiza de manera espontánea, socializa y aprende valores, costumbres y la cultura de su entorno donde radica

b. El juego como factor de desarrollo.

En este factor el niño con el uso de objetos y otras situaciones aprende a conocer, saber y dominar a través del juego; ejecuta su pensamiento abstracto.

La Zona De desarrollo Próximo.-Es la zona entre el nivel de desarrollo cognitivo real, es aquí el niño resuelve problemas de forma independiente a través de los juegos; mientras en el nivel de desarrollo potencial, resuelve con ayuda de los adultos o niños más capaces. Es así encontramos la división por fases en esta zona de desarrollo:

Fase I de 2 a 3 años: Los niños juegan con objetos de su entorno o de su alcance, en esta fase encontramos dos niveles.

I. Aprender lúdicamente.-Es cuando el niño aprende tal cual se lo transmiten sus familiares de su entorno o las personas con quienes viven, según sus costumbres, es decir influye la parte social cultural y el grado de preparación familiar

II. Aprender a sustituir simbólicamente.- Aquí el niño aprende a comparar de manera simbólica, es decir las figuras vistas en su oportunidad va compara con los objetos que encuentra así por ejemplo una pelota lo hace referencia con un círculo.

Fase II de 3 a 6 años, se llama juego socio dramático:- En esta fase los niños hacen imitación a los mayores de las actividades que hacen ellos; lo representan a través de los juegos, o de las dramatizaciones, que pueden hacer de manera individual o colectiva, por ejemplo imitan el papel de un maestro, de un papá con mamá, ser chofer, constructor de casa, así actividades cotidianas según realidades donde se encuentran (Vygotsky 1971).

2.2.2 Dimensiones del juego lúdico

a) Primera dimensión: Juego funcional o ejercicio.

Consiste en un juego simple, siendo el primero en la vida del ser humano, donde la madre hace reír o despertar emoción a través de miradas, cosquilleos o al hacer resonar objetos, es un juego de contacto físico y afectivo, donde el niño al hacer contacto gozan de placer, del mismo modo siente afectividad, no tanto por el juguete, sino por sus características; es decir por su forma, sonido color; así va evolucionando la parte cognitiva y va logrando las habilidades, razón por la cual se debe estimular desde temprana edad y saber elegir el tipo de juego que despierte su interés. (Brain 2014)

Así también establece Moreno (2002) que el Juego funcional o de ejercicio “se produce cuando apenas nace el niño, porque empieza a realizar movimientos que le satisfacen y que le producen desarrollo muscular”. (p. 102).

Para Guelbenzu (2019) el juego funcional o de ejercicio, es un “juego sencillo donde el bebé disfruta de esta forma de entretenimientos, el niño hace una exploración conocimiento del entorno” (p. 1).

Con este juego el bebé interactúa con los objetos que le rodean o con lo que está a su alcance, logran un satisfacción al repetir las mismas experiencias, ya sea con los mismos elementos o con el mismo juego, cuando lo realizan sus padres, o al momento de gatear.

Como también afirma Velásquez (2008) el juego funcional “si bien se inicia con los primeros meses de vida, este se va perfeccionando a lo largo de las etapas de la vida haciéndose más complejo cada día y conociendo su propio cuerpo” (p. 90),

El niño inicia con los objetos concretos o cosas de su madre, pero todo esto a medida que va creciendo también va incrementando en su desarrollo. Cualquier cosa que coge es un juego para él, porque se divierte y goza con ello.

b) Segunda dimensión: Juego Simbólico.

Según blog Nursery (2020) el juego simbólico es “toda actividad espontánea en la que los pequeños utilizan su capacidad mental para crear un escenario como entretenimiento”

En este juego los niños ya emplean su creatividad, hacen prevalecer mucho su inteligencia, son muy creativos, activos y dinámicos, frente a las actividades vistas o apreciadas en otro contexto lo imitan en su casa o en el espacio donde se encuentra con materiales reciclables como por ejemplo un plato cogen y lo plasma como un bombo o platillo, así lo hacen con palo y lo imitan como caballo, Existe bastante imaginación y desarrollo intelectual.

El jugar es una experiencia emocional y social y todo juego que realiza de forma espontánea, de modo natural en cualquier lugar que se encuentra como en casa, parque, calle o en la escuela, lo hace lo que ha mirado anteriormente de manera real, en esta ocasión en los espacios mencionados lo hace de forma imaginaria o ficticia hace mucho la representación mental para poder recrear y así crea su sentimiento al imitar a los personajes favoritos que escenifica y activa su habilidad y competencia socioemocional.

Para Moreno (2002) el juego simbólico es la “implicancia o relación del niño con lo que representará o imitará teniendo en cuenta los detalles que más le llaman la atención” (p. 88).

c) Tercera dimensión: Juegos de regla

Consiste en establecer las reglas y normas, se desarrolla de carácter grupal; el niño aprende desde esta etapa a respetar a los demás, diferencia el ganar y perder, de esta manera su emoción de amistad con el compañero sigue vigente armoniosamente, donde comparte sus juguetes sin limitación. Aquí sigue prevaleciendo los juegos funcionales, simbólicos, recreativos, pero de manera un poco compleja.

Del mismo modo este tipo de juego permite a que el niño piense, reflexione, razone, además permite memorizar las reglas de cada juego, eso conlleva a coordinar bien la parte motora.

Así como define Piaget (1959) que los “Niños empiezan a jugar estableciendo reglas a partir de 4 a 5 años, pero quedan establecidas a partir de 7 u 11 años. Poner reglas supone para ellos respetarse los unos y los otros” (p. 34).

Este tipo de juego es importante porque permite participar activamente con un compañero, aquí no prevalece quien pierde ni gana, el fin del sujeto es estar en actividad.

Moreno (2002) definió el juego de reglas como “parte de los juegos lúdicos que permiten el trabajo de grupo, aquellos en los que hay que establecer normas y darle una responsabilidad a cada jugador” (p. 58).

Es sustancial que cada niño tenga su responsabilidad, ello admite asumir su papel y debe cumplir con lo establecido, para que el resto también lo haga igual y respete los acuerdos.

2.2.3. Variable Dependiente: Las habilidades comunicativas

Concepto

Las Habilidades comunicativas

Son habilidades que permiten comunicarse de una manera mejor con el resto de las personas, para hacer ello se tiene que adquirir prácticas en el uso del habla, escucha, lectura y escritura.

Según Peiró (2021) define a las habilidades comunicativas, como “las capacidades que propician una comunicación efectiva, y se puede ir desarrollando a lo largo de la vida. Representan un conjunto de capacidades que posee el individuo y puede ir desarrollando a lo largo de su vida” (p.1)

Es hacer bien la información entre los pares, manejar diferentes diplomacias para que sea más eficiente, y potenciar sus relaciones sociales., ya sea en el trabajo, la familia, la pareja, los amigos, y otros espacios.

Para el autor Sánchez (2021) en su portal educa peques expresa acerca de las habilidades como “las capacidades lingüísticas que se adquieren a lo largo de la vida y que permiten comunicarse correctamente, expresar los sentimientos y deseos.

Escuchar, hablar, leer y escribir son habilidades comunicativas en niños que permiten el normal proceso de comunicación” (p.1)

Es un proceso que adquiere el niño a lo largo de su vida para desenvolverse óptimamente en los actos sociales o durante el entorno familiar, para ello debe afianzarse en el habla, escucha, lectura y escritura; para ser un ser competente en el dominio de las facultades del lenguaje y con bastante facilidad lidera al grupo o al entorno familiar

2.2.2.2. Enfoque Comunicativo.

Según MINEDU (2020) resume el enfoque comunicativo como un acto del lenguaje ya sea oral o escrita, que sirve para comunicarnos con nuestros semejantes nuestras distintas necesidades, este acto demostrativo se realiza de manera verbal empleando los paraverbales y no verbales del mismo modo se utiliza la nota escrita donde se incluyen los principales elementos del texto.

2.2.2.3. Teoría que sustenta sobre las habilidades comunicativas.

Según Daniel Cassany, hablar, escuchar, leer y escribir son cuatro habilidades que el usuario de una lengua debe denominar para poder comunicarse con eficacia en todas las situaciones posibles. No hay otra manera de utilizar la lengua con finalidades comunicativas, por eso también son cuatro las habilidades que hay que desarrollar en una clase de lengua con un enfoque comunicativo.

2.2.2.4. Actividades de habilidades comunicativas.

- a. Una actividad apropiada, para ampliar las destrezas comunicativas en los niños, es proporcionarles un libro en donde haya varias historias. De esta manera cada uno debe narrar la historia que desee, describiendo los personajes, sucesos, lugares, entre otros aspectos importantes.
- b. Cuando se tenga que tomar una decisión en familia, es apropiado permitir que los niños participen. Aunque en el momento no tengan la capacidad de solucionar diferentes problemas, van a ir desarrollando la capacidad de expresar lo que piensan y sienten, tanto a la familia, como a otra persona.
- c.- Es necesario demostrarle a los niños que son importantes y por ende que sus ideas también, esto con el objetivo que sean lo suficientemente seguros, para expresar siempre lo que sientan y piensan, sin tener temor de lo que digan los demás.

d. La comunicación se puede desarrollar en dos formas principales, la oral y la escrita. Para desarrollar las dos, es apropiado pedirles a los niños que una vez en la semana todo lo que quieran o necesiten, lo pidan por medio de la escritura.

e. La comunicación oral se puede reforzar por medio de la parte gestual. Esto se refiere a las señas o movimientos que las personas hacen cuando quieren transmitir un mensaje. Una buena actividad para fortalecer la parte gestual, es escoger el nombre de una película o un personaje. Un miembro de la familia seleccionado, se debe encargar de comunicar este nombre sin decir una palabra y sin escribir.”

Así mismo Segura (2016) define como un “conjunto de procesos lingüísticos que se desarrollan durante la vida, con el fin de participar con eficiencia y destreza, en todas las esferas de la comunicación y la sociedad humana. Hablar, escuchar, leer y escribir son las habilidades del lenguaje”.

Por medio de ellas el ser humano desde su nacimiento interactúa fluidamente con los miembros de su entorno familiar o con demás seres de la sociedad, para ello necesita un dominio eficaz en los cuatro elementos que requiere esta aptitud

El lenguaje verbal y el no verbal (cine, música, pintura, etc.), la diversidad lingüística, la gestualidad, la emocionalidad, la comprensión de las diferencias, las semejanzas entre el habla y la escritura y el papel mediador de la lectura, cimientan nuestra capacidad de comprender, interpretar y elaborar contenidos comunicativos, para la interpretación del mundo, la expresión de la subjetividad y el ejercicio de nuestra ciudadanía”.

Existen diferentes clasificaciones de habilidades comunicativas.

2.2.2.5 Habilidades verbales de recepción.

Escucha. “Es la capacidad de sentir, de percibir sensorialmente lo que transmite otra persona, comprender el mensaje; este aspecto permite al oyente, evaluar la importancia de lo escuchado para responder acertadamente al interlocutor”

Leer. Es “El desarrollo de habilidades y competencias comunicativas del ser humano. Como realización intelectual, es un bien colectivo indispensable en cualquier contexto económico y social. Como función cognitiva, permite el acceso a los avances tecnológicos, científicos y de la información”

2.2.2.6 Habilidades verbales de emisión.

Hablar. Se denomina a “la capacidad que tiene el ser humano de comunicarse mediante sonidos articulados. Estos sonidos son producidos por el aparato fonador, que incluye lengua, velo del paladar, cuerdas vocales, dientes, etc.”

Escribir. Es cuando se pone en funcionamiento todas las dimensiones del sistema lingüístico: Fonológico, morfo-sintáctico, léxico-semántico y pragmático. Como también se relaciona con las habilidades hablar, escuchar y leer.

La escritura es una habilidad compleja, porque implica que el escritor tenga conocimientos, artes básicas, estrategias y capacidad para coordinar múltiples procesos.

Para los autores Cassany y Luna (2007) es una “competencia que tiene una persona para expresar sus ideas, sentimientos, necesidades, sueños y deseos por medio del lenguaje oral y escrito así mismo la capacidad para comprender los mensajes que recibe a través de estos códigos”. Esta propuesta didáctica está orientada específicamente hacia el desarrollo de las siguientes habilidades comunicativas: hablar, leer escuchar y escribir.

“Todo usuario de una lengua debe dominar estas habilidades para comunicarse con eficacia en las diversas situaciones de la vida cotidiana. Pero ello, la escuela debe desarrollar propuestas metodológicas y didácticas para desarrollarlas y potenciarlas desde un enfoque comunicativo” (p. 193)

Mientras Palomares (1999) define de la siguiente manera “son las capacidades que poseemos para poder comunicarnos de manera eficiente y con destreza a lo largo de nuestra vida, gracias a la escucha, la lectura y la escritura, desarrollamos nuestras habilidades comunicativas” (p. 2)

Esto significa que las destrezas que tiene el hombre es muy fundamental para poder realizar la comunicación de manera asertiva, durante la permanencia de su vida, demostrando en las referidas prácticas.

Cassany et al. (1994) se refieren acerca de las cuatro competencias: hablar, escuchar, leer y escribir “son las cuatro habilidades que el usuario de una lengua debe dominar para poder comunicarse con eficacia en todas las situaciones posibles. No hay otra manera de utilizar la lengua con finalidades comunicativas” (p. 88)

Estas cuatro experiencias son primordiales para la persona, cada una de ellas va de manera ligada, actúan de forma inseparable, cada una depende de la otra, y por ellos nos valemos como somos y es el subsistir de la vida de adultos y de los niños.

La teoría que se sustenta para aclarar esta investigación se refiere sobre el lenguaje de la teoría de Jean Piaget, la teoría de la epistemología genética (desarrollo cognitivo) que destaca la prominencia racional del lenguaje y lo asume como uno de los diversos aspectos que integra la superestructura de la mente humana, el lenguaje es visto como un instrumento de la capacidad cognitiva y afectiva del individuo, lo que indica que el conocimiento lingüístico que el niño posee depende de su conocimiento del mundo

2.2.2.7 Dimensiones de las habilidades comunicativas.

El enfoque comunicativo de la lengua según Cassany (2008) son: hablar, escuchar, leer y escribir, “son cuatro habilidades comunicativas que el usuario de una lengua debe dominar para poder comunicarse con eficacia en todas las situaciones posibles. Lo que significa que el uso de la lengua solamente puede realizarse de cuatro formas distintas, según el papel”.

a) Habilidad comunicativa: Escuchar

Según el blog LA NFL (2012) “La escucha activa significa escuchar y entender la comunicación desde el punto de vista del que habla”. Al respecto existe la diferencia entre escuchar y oír.

“El oír es simplemente percibir vibraciones de sonido. Mientras que escuchar es entender, comprender o dar sentido a lo que se oye. La escucha efectiva tiene que ser necesariamente activa por encima de lo pasivo” (p.1)

“La escucha activa se refiere a la habilidad de escuchar no solamente lo que la persona está expresando directamente, sino también los sentimientos, ideas o pensamientos que subyacen a lo que se está diciendo” (p. 1)

Según Cassany (2007) la habilidad de la escucha hace alusión a la capacidad que tiene el sujeto para comprender y reconocer el significado de la intención comunicativa de un determinado hablante "Escuchar implica procesos cognitivos complejos, puesto que se tienen que construir significados inmediatos, y para ello se requiere la puesta en marcha de procesos cognitivos de construcción de significados y de interpretación de un discurso oral". Esta habilidad es la que más se encuentra

desatendida, ya que la mayoría de los alumnos dan oídos; sin embargo, no prestan la atención debida en la instrucción de las actividades por lo que en ocasiones no las hacen o no aterrizan en conocer el objetivo de la actividad como resultado, no hay aprendizaje, puesto que se aprende haciendo.

Mientras el autor Saussure (1983) define la habilidad del habla como un acto de carácter individual, de voluntad y de inteligencia, por medio del cual se exterioriza el lenguaje a través de la expresión de necesidades, pensamientos, emociones, deseos y sentimientos, como también la emisión de sonidos inherentes a una lengua que se utiliza en determinada comunidad. De ahí la importancia de que el interlocutor, destinatario u oyente posea un manejo de un código lingüístico en común, ya que este se requiere para la interpretación de mensajes hablados (p. 193).

b) Habilidad comunicativa: Hablar

Para Herrera (2016) el lenguaje oral es una habilidad propia del ser humano, cuya base técnica en el proceso de enseñanza y aprendizaje radica en la motivación mediante el desarrollo de las destrezas y habilidades comunicativas del lenguaje verbal y no verbal, como la forma más empleada por el ser humano por medio de la representación de palabras, gestos y entonación, conocimientos, ideas o 5 sentimientos y para relacionarnos con los demás en comunidad y hacernos comprender (p.4)

Para MINEDU (2015) la competencia expresa oralmente en comunicación en lengua materna se expresa oralmente de forma eficaz en variadas situaciones comunicativas; interactúa con diversos interlocutores en diferentes situaciones comunicativas y logra expresar, según su propósito, sus ideas con claridad y coherencia. Esto implica adaptar su texto al destinatario y usar recursos expresivos diversos.

a) Habilidad comunicativa. Escribir

Según Jel (2016) “la escritura es un proceso complejo que involucra aspectos cognitivos y afectivos de la persona. No es una habilidad inherente al cerebro humano, por lo cual es necesario su enseñanza formal para adquirirla y sistematizarla” (p. 1).

Para aprender a escribir, el cerebro desarrolla habilidades de alto y bajo nivel cognitivo. Las de bajo nivel cognitivo se refieren a la automatización de los grafismos y a la comprensión de que estos simbolizan sonidos del habla. Al principio, este proceso genera una alta demanda de recursos cognitivos, por lo cual se dificulta la

atención para organizar ideas. Inicialmente, escriben en forma escueta y desordenada porque la atención se la llevan los grafismos y su correspondencia con los fonemas. Una vez que se automatizan estos procesos, el niño puede empezar a poner más atención a la calidad de su escritura, al vocabulario que utiliza, a pensar en cómo organizar esas ideas que tiene en mente y plasmarlas por escrito, estas son las habilidades de alto nivel.

b) Habilidad comunicativa: Lectura

Según Solé (1992) es cuando se realiza “el proceso mediante el cual se comprende el lenguaje escrito. En esta comprensión intervienen tanto el texto, su forma y su contenido, como el lector, sus expectativas y sus conocimientos previos”.

“Para leer necesitamos, simultáneamente, manejar con soltura las habilidades de decodificación y aportar al texto nuestros objetivos, ideas y experiencias previas; necesitamos implicarnos en un proceso de predicción e inferencia continúa, que se apoya en la información, (p. 18).

El decodificar significa descifrar lo que un sujeto haya captado, para ello lo primero que se debe hacer es anticiparse imaginariamente sobre qué tratará el texto, luego consolidado la lectura se contrasta la idea anterior con el actual

Para el autor Gómez (1995) la lectura se define “como un proceso constructivo al reconocer que el significado no es una propiedad del texto, sino que se construye mediante un proceso de transacciones flexible en las que el lector le otorga un sentido al texto”.(p. 20)

El leer es realizar con técnicas de forma lenta, dando vida al contenido, deduciendo lo que va entendiendo y gozando de lo que está leyendo; no es hacer de manera rápida, tampoco es sólo repetir tal como está.

Para alcanzar madurez en la lectura, una persona pasa por una serie de etapas, desde el aprendizaje inicial hasta la habilidad de la lectura adulta. Cuando leemos ponemos en juego operaciones del pensamiento con la finalidad de atribuir un sentido al texto, de entenderlo”:

- a. Seleccionamos aquello que vamos a leer de acuerdo a nuestras necesidades.
- b. Relacionamos lo leído con mis experiencias.
- c. Utilizamos todo lo que sabemos con relación al texto leído.
- d. Discriminamos lo conocido de lo nuevo.

- e. Distinguimos lo relevante de lo accesorio.
- f. Realizamos anticipaciones.
- g. Ponemos en juego creencias, sentimientos, deseos, etc.
- h. Nos formulamos preguntas y buscamos respuestas.
- i. Estamos atentos para ver que entendemos y que no.
- j. Releemos partes que nos resultaron confusas” (Gómez 2015)

2.2.2. Relación entre los juegos lúdicos y las habilidades comunicativas

Los juegos lúdicos son un conjunto de estrategias de aprendizaje, diseñadas para crear un ambiente de armonía, alegría, esto permite aprender y desarrollar las habilidades comunicativas de manera fácil a través de juegos.

Así como define Coronel (2015) que a través del juego el niño va afianzando los conocimientos y le permite consolidar notablemente habilidades y destrezas, Es por ello, que los juegos lúdicos se interrelacionan con las habilidades comunicativas, donde el niño aprende a escuchar, hablar, leer y escribir realizando distintos juegos .el aprendizaje se da de manera lúdica.

2.2.3 Definición de términos

Juego.- son ejercicios recreativos o de competición sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde.

Lúdico. Es perteneciente o relativo al juego, que consiste como una metodología de enseñar a través del juego empleando diversas actividades con el uso de materiales

Habilidades.- Son capacidades y disposiciones para algo, se puede decir también gracia y destreza en ejecutar algo que sirve de adorno a la persona, como bailar, montar a caballo, etc.

Comunicativas.- se dice cuando es perteneciente o relativo a la comunicación, es decir hacer la actividad comunicativa con los demás.

2.2.4. Variables de estudio:

Las variables de estudio son:

Variable Independiente: Los Juegos Lúdicos

Variable Dependiente: Las habilidades comunicativas

3 Hipótesis

2.3. 1. Hipótesis General

Hi. Los Juegos lúdicos mejoran significativamente el nivel de desarrollos de las habilidades comunicativas en los niños de 5 años de la I.E N° 575 “Oscar Reynaldo Salinas”- Piscobamba, 2024

Ho. Los Juegos lúdicos no mejoran significativamente el nivel de desarrollos de las habilidades comunicativas en los niños de 5 años de la I.E N° 575 “Oscar Reynaldo Salinas” Piscobamba, 2024

2.3.2. Hipótesis Específicas

H1: Los juegos lúdicos mejoran significativamente el nivel de desarrollo de las habilidades comunicativas escuchar, en los niños de 5 años de la I.E N° 575 “Oscar Reynaldo Salinas” Piscobamba, 2024.

Ho: Los juegos lúdicos no mejoran significativamente el nivel de desarrollo de las habilidades comunicativas escuchar, en los niños de 5 años de la I.E N° 575 “Oscar Reynaldo Salinas” Piscobamba, 2024.

H2: Los juegos lúdicos mejoran significativamente el nivel de desarrollo de las habilidades comunicativas hablar, en los niños de 5 años de la I.E N° 575 “Oscar Reynaldo Salinas”-Piscobamba, 2024.

Ho: Los juegos lúdicos no mejoran significativamente el nivel de desarrollo de las habilidades comunicativas hablar, en los niños de 5 años de la I.E N° 575 “Oscar Reynaldo Salinas”-Piscobamba, 2024.

H3: Los juegos lúdicos mejoran significativamente el nivel de desarrollo de las habilidades comunicativas leer, en los niños de 5 años de la I.E N° 575 “Oscar Reynaldo Salinas”-Piscobamba, 2024.

Ho: Los juegos lúdicos no mejoran significativamente el nivel de desarrollo de las habilidades comunicativas leer, en los niños de 5 años de la I.E N° 575 “Oscar Reynaldo Salinas”-Piscobamba, 2024

H4: Los juegos lúdicos mejoran significativamente el nivel de desarrollo de las habilidades comunicativas escribir, en los niños de 5 años de la I.E N° 575 “Oscar Reynaldo Salinas”-Piscobamba, 2024.

Ho: Los juegos lúdicos no mejoran significativamente el nivel de desarrollo de las habilidades comunicativas escribir, en los niños de 5 años de la I.E N° 575 “Oscar Reynaldo Salinas”-Piscobamba, 2024.

III. METODOLOGÍA

3.1. Nivel de Investigación

Para la presente tesis se utilizó el nivel de investigación explicativa, como afirma Sampieri (2010) que “el proyecto tiene investigación explicativa porque se está buscando las causas por las cuales se da la contaminación, además se está explicando dichas causas y los efectos que esta produce” (p. 1)

a. Tipo de estudio

Se empleó una investigación de tipo cuantitativo, así como expresa Carrasco (2006) el estudio cuantitativo es cuando ha estado orientado a la búsqueda de nuevos conocimientos y campos de investigación. Su propósito ha sido recolectar información de la variable de interés habilidades comunicativas a través de sus dimensiones e indicadores para enriquecer el conocimiento teórico y científico, y

Transformar la realidad en cuestión, siendo su utilidad teórico-científico

b. Diseño de Investigación

El diseño que se empleó es pre experimental de tipo pre y post con un solo grupo, así como afirma Sampieri (2010) “es aquella en la que el investigador trata de aproximarse a una investigación experimental, pero no tiene los medios de control suficientes que permitan la validez interna” (p. 10)

G O₁ X O₂

G = Grupo experimental conformado por los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 575 “Oscar Reynaldo Salinas” – Piscobamba, 2024

O₁ = Pretest, medición de variable: Habilidades comunicativas antes de desarrollar los juegos lúdicos.

X = Los juegos lúdicos

O₂ = Postest, medición de variable; Habilidades comunicativas después de desarrollar los juegos lúdicos

3.2 Población y muestra

3.2.1. Población

La población fue constituida por los estudiantes del nivel inicial de la I.E N° 575 Oscar Reynaldo Salinas, ubicado en el distrito de Piscobamba, provincia Mariscal Luzuriaga-Ancash, que cuenta con tres aulas, cada una con una sola sección de 3, 4

y 5 años haciendo un total de 42 estudiantes, según se muestra en la tabla N° 1 . De acuerdo a Hernández et al. (2014) mencionan “la población es un conjunto de todos los casos que concuerdan con determinadas especificaciones. Es el conjunto total de individuos, objetos o medidas que poseen algunas características comunes observables en un lugar y en un momento determinado” (p. 174)

Tabla 1

Distribución de la población en estudio según sexo

Grupos de edad/secciones	Sexo	
	Varones	Mujeres
3 años	4	3
4 años	8	12
5 años	9	7
Total	21	22

Fuente. Nómina de matrícula 2022

3.2.2. Criterios de Inclusión y Exclusión

Inclusión

La investigación se realizó con 15 niños de 5 años de la institución educativa N° 575 “Oscar Reynaldo Salinas” del distrito de Piscobamba, Provincia Mariscal Luzuriaga. Los niños matriculados

.Los niños cuyos padres hayan aceptado firmar el consentimiento informado

Exclusión

Los niños que tienen más de 3 faltas durante la recolección de datos

Niños cuyos padres no firmaron el consentimiento informado

3.2.3. Muestra

La muestra está constituida por el aula de 5 años del nivel inicial, que cuenta con 15 niños, como se visualiza en: (ver tabla 2). La muestra según Tamayo (2006), es “el conjunto de operaciones que se realizan para estudiar la distribución de determinados caracteres en totalidad de una población, universo, o colectivo partiendo de la observación de una fracción de la población considerada” (p. 76).

Tabla 2

Distribución de la muestra en estudio según sexo

Grupos de edad/sección	Sexo		Total
	Varones	Mujeres	
5 años	9	7	15

Fuente. Nómina de matrícula 2022

3.2.4. Técnica de muestreo

Se empleó el muestreo no probabilístico por conveniencia

Según Ochoa (2015) “Es una técnica que consiste en seleccionar una muestra de la población es de fácil accesibilidad. Es decir, los individuos empleados en la investigación se seleccionan porque están fácilmente disponibles y sabemos que pertenecen a la población de interés” (p. 1)

3.3. Matriz de operacionalización de variables

Tabla 3

Variable	Definición operativa	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición
Juegos Lúdicos	Son actividades placenteras, que consiste en la diversión o broma, es parte del ser humano del cual no se desprende, sirve para la parte cognitiva, mejora la masa corporal, mantener buen estado de salud y liberar tensiones.	Juego funcional Juego simbólico Juegos de reglas	Ejecutan actividades motrices Realizan actividades según los juegos Participa en los juegos de reglas		Lista de cotejo
					Nominal Si No
Habilidades Comunicativas	Son habilidades que permite comunicarse de una manera mejor con el resto de las personas, para hacer ello se tiene que adquirir prácticas en el uso del habla, escucha, lectura y escritura	Habilidad comunicativa Escuchar Habilidad comunicativa Hablar Habilidad comunicativa Leer Habilidad comunicativa Escribir	Escucha atentamente la lectura de un cuento corto Contesta preguntas del cuento leído Comenta sobre los personajes del cuento escuchado Repite en voz alta el título de su cuento Repite las vocales que escuchó a, e, i, o, u Canta de manera expresiva y vocalizada Menciona nombre de sus compañeros correctamente Narra con facilidad la historia de un cuento corto Describe animales según su forma, tamaño y color Recita con gestos y mímicas Lee las vocales y sílabas Escoge el libro que quiere leer Lee las imágenes de los cuentos, luego comenta Lee de manera autónoma Lee con ayuda de su padre y/o madre Realiza trazos correctamente en las vocales tanto minúscula y mayúscula Escribe su nombre Colorea dibujos graficados Escribe las 5 vocales Decora las letras de un cartel	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20	Nominal Si No

3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de información

3.4.1. Técnicas de recolección de datos

En esta investigación se realizó la técnica de observación, así como define Zapata (2006) que las técnicas de observación “son procedimientos que utiliza el investigador para presenciar directamente el fenómeno que estudia, sin actuar sobre él, esto es, sin modificarlo o realizar cualquier tipo de operación que permita” (p.145).

3.4.2. Instrumentos de recolección de datos

En esta investigación se realizó el instrumento de lista de cotejo, se empleó cuatro dimensiones: Habilidad comunicativa escuchar, habilidad comunicativa hablar, habilidad comunicativa leer y habilidad comunicativa escribir, en cada una se utilizó 5 ítems, en total 20 preguntas, utilizando el baremo de SI que equivale a 1 y él No que equivale 0

Para Tamayo (2007) la lista de cotejo es un instrumento de gran utilidad en la investigación científica, ya que constituye una forma concreta de la técnica de observación logrando que el investigador fije su atención en ciertos aspectos y se sujeta a determinadas condiciones. (p. 119)

3.4.3. Validez del Instrumento

Se validó el instrumento de evaluación, consistente en cuatro dimensiones de las habilidades comunicativas, este procedimiento se realizó llevando a los expertos. Los expertos son docentes que tiene grado de licenciatura, magíster o doctorado, los expertos determinaron si los instrumentos están bien redactados, es decir, bien dirigidos a la muestra que se ha decidido encuestar. Cuando se ha verificado que los instrumentos están de acuerdo al estudio planteado, ya se puede iniciar la encuesta a nivel general

Según Escobar et al. (2008) el juicio de expertos es un método de validación útil para verificar la fiabilidad de una investigación, se define como “una opinión informada de personas con trayectoria en el tema, que son reconocidas por otros como expertos cualificados en este, y que pueden dar información, evidencia, juicios y valoraciones”(p. 29).

3.4.4. Confiabilidad del Instrumento

En esta investigación se realizó el pilotaje a 10 niños, fuera de la muestra de la misma edad, se empleó la prueba estadística de Kuder Richardson, por lo que mis instrumentos son dicotómicas de dos respuestas

Según Palacios (2019) “la KR20 es una fórmula empleada para establecer la fiabilidad de un examen a partir de las características estadísticas de las preguntas, sus medias y varianzas donde p es para respuestas válidas y la q para incorrectas

Valor del coeficiente (a)	Interpretación
[0,9; 1 [Excelente
[0,8; 0,9 [Bueno
[0,7; 0,8 [Aceptable
[0,6; 0,7 [Débil
[0,5; 0,6 [Pobre
[0; 0,5 [Inaceptable

3.5 Método de análisis de datos

En esta investigación se empleó el programa Excel, es un Software de aplicación que ofrece Office a través del cual se pueden realizar operaciones con números organizados en una cuadrícula, implementar de fórmulas, crear gráficas, realizar cálculos probabilísticos, análisis de datos, estadística descriptiva, generar histogramas, entre otras acciones.

Se empleó también el SPSS, es un formato que ofrece IBM para un análisis completo. Es el acrónimo de Producto de Estadística y Solución de Servicio. SPSS es un software popular entre los usuarios de Windows, es utilizado para realizar la captura y análisis de datos para crear tablas y gráficas con data compleja.

Además, se empleó dos métodos: Estadística descriptiva, donde se hace la tabulación de datos diagramas y las medidas de tendencia central como son: media aritmética, mediana moda y las medidas de dispersión y medidas desviación estándar

estadística inferencial que sirve para la comprobación de hipótesis la t de student, tipos de análisis, se utilizó el programa Microsoft Excel 2019, SPSS, para hacer la evaluación de las variables para luego asignarse a una categoría.

3.5.1. Procedimiento

Se desarrolló la estadística descriptiva, como la estadística inferencial, la primera va a permitir conocer las características de las variables de estudio, señalando de esta forma el uso de las tablas de frecuencia y las barras. Mientras que la estadística inferencial se abordará con el uso del T de Student

3.6 Aspectos éticos

Para el presente estudio se consideraron los siguientes aspectos éticos

Respeto y protección de los derechos de los intervinientes: su dignidad, privacidad y diversidad cultural, es muy importante la seguridad de los que van a participar, por ello se protegerá en todo los aspectos desde la identidad, aspecto, personal, social, cultural y credo a los niños de 5 años de la institución educativa N° 575 Oscar Reynaldo Salinas

Cuidado del medio ambiente: Se Respetó el entorno, protección de especies y preservación de la biodiversidad y naturaleza. Se cumplirá con el respeto del cuidado del medio ambiente de la institución educativa, en la cual se desarrollará la investigación, Se tomarán todas las medidas necesarias.

Libre participación por propia voluntad: Los niños y niñas de la institución educativa N° 575 Oscar Reynaldo Salinas del distrito de Piscobamba, participará de manera libre, sin la obligación ni represalia de nadie, además ellos, están permitidos a ser bien informados sobre los propósito y finalidades de la investigación.

Beneficencia y no maleficencia: En esta investigación que se realizó con los niños y niñas de la institución educativa N° 575 Oscar Reynaldo Salinas del distrito de Piscobamba; hubo más beneficio y provecho para ellos, porque adquirieron conocimientos mediante las sesiones de los juegos lúdicos para mejorar las habilidades comunicativas en sus cuatro elementos. En esta investigación y no hubo ningún riesgo.

Integridad y honestidad: se mostró la objetividad, imparcialidad y transparencia en la difusión, teniendo el respeto en todo momento al realizar la investigación honradamente sin afectar la integridad de los participantes.

Justicia: Se realizó una justicia verdadera, equitativa para dar transparencia, frente a las diversas actividades que se desarrolló con los niños y niñas de la Institución Educativa N° 575 Oscar Reynaldo Salinas del distrito de Piscobamba.

IV. RESULTADOS

4.1. Los resultados del antes y después del trabajo de investigación obtenidos de acuerdo a los objetivos planteados se presentan a continuación.

O.E.1 Identificar cómo los juegos lúdicos mejoran el nivel de desarrollo de la habilidad comunicativa escuchar, en los niños de 5 años de la I.E N° 575 “Oscar Reynaldo Salinas”-Piscobamba, 2024; antes y después de aplicar los juegos lúdicos.

Tabla. 04

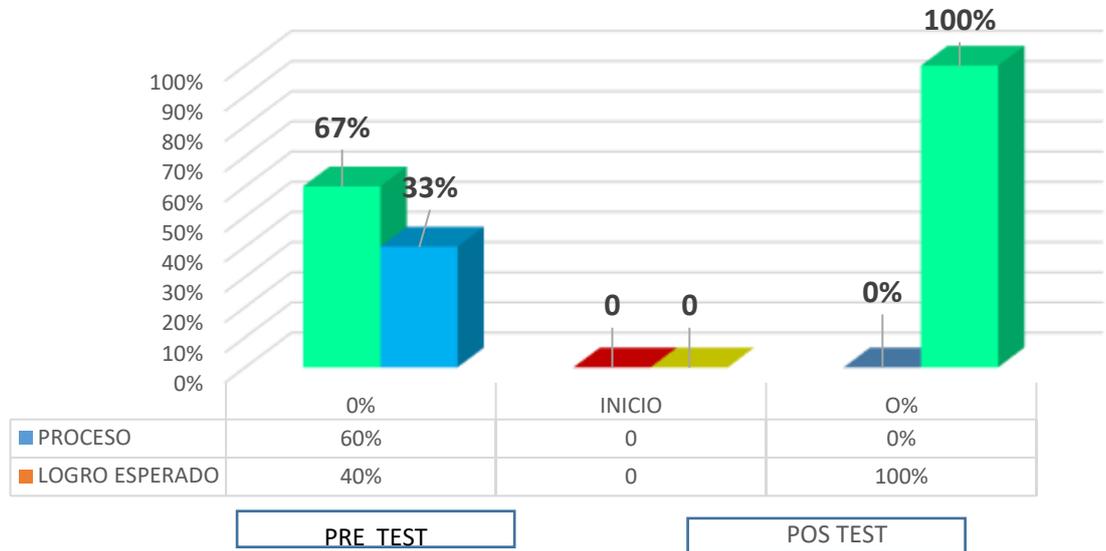
Nivel de desarrollo de la habilidad comunicativa escuchar.

		Pre test		Post test	
		Fi	Porcentaje	Fi	Porcentaje
NIVELES	INICIO	0	0%	0	0%
	PROCESO	10	67%	0	0%
	LOGRO ESPERADO	5	33%	15	100%
TOTAL		15	100%	15	100%

Fuente. Lista de cotejo

Figura 1.

Nivel de desarrollo de la habilidad comunicativa escuchar en los niños y niñas de 5 años.



Fuente: Lista de cotejo

Nota: En la tabla 4 , figura 1 y objetivo específico 1, con relación al nivel de desarrollo de la habilidad comunicativa escuchar en los niños de 5 años de la I.E N° 575 “Oscar Reynaldo Salinas”- Piscobamba, 2024, antes y después de aplicar los juegos lúdicos; los resultados obtenidos en la muestra investigada indican que el 0% ha obtenido un nivel de inicio, el 67% alcanzó un nivel de proceso y, el 33% alcanzó un nivel de logro esperado, esto evidencia que hay necesidad de desarrollar una intervención que mejore esta capacidad, y según el post test se evidencian que el 0 % han obtenido el nivel de inicio y proceso respectivamente, y el 100% consiguió llegar al logro esperado. Por lo que se concluye, que antes de desarrollar las sesiones de juegos lúdicos los niños de 5 años, se encontraron en el nivel de proceso, en la habilidad comunicativa escuchar, después de haber realizado la sesión de los juegos lúdicos alcanzaron en su mayor proporción ubicarse en el nivel de logro esperado, permitiendo que la estrategia aplicada es muy satisfactoria. En conclusión según la significancia de 5%(alfa)= 0,05 se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna

O.E.2. Identificar cómo los juegos lúdicos mejoran el nivel de desarrollo de las habilidades comunicativas, hablar, en los niños de 5 años de la I.E N° 575 “Oscar Reynaldo Salinas”- Piscobamba, 2024; antes y después de aplicar los juegos lúdicos.

Tabla 5.

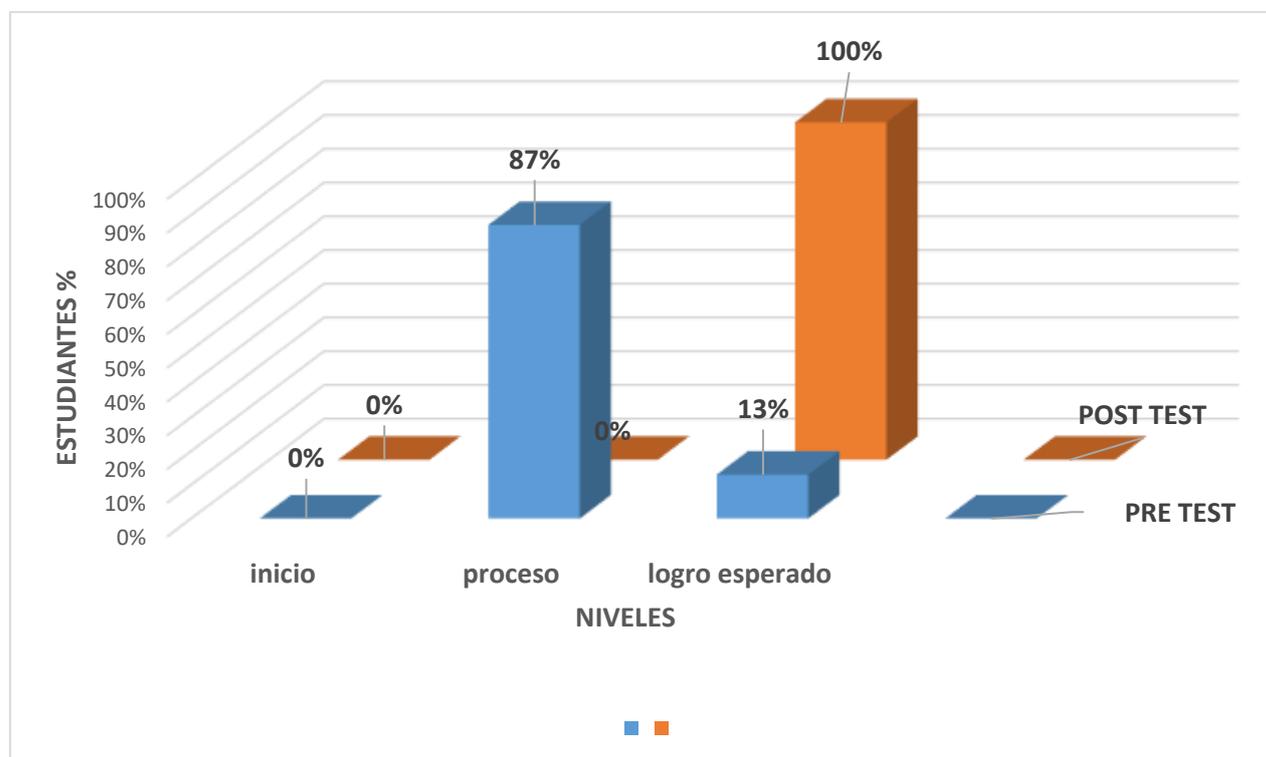
Nivel de desarrollo de la habilidad comunicativa hablar

		Pre test		Post test	
		Fi	Porcentaje	Fi	Porcentaje
NIVELES	INICIO	0	0%	0	0%
	PROCESO	13	87%	0	0%
	LOGRO ESPERADO	2	13%	15	100%
TOTAL		15	100%	15	100%

Fuente. Lista de cotejo

Figura 2

Nivel de desarrollo de la habilidad comunicativa hablar en los niños y niñas de 5 años.



Fuente: Lista de cotejo

Nota: En la tabla 5 y figura 2 y de acuerdo al objetivo específico 2 con relación al nivel de desarrollo de la habilidad comunicativa hablar, en niños de 5 años de la IE. N° 575 “Oscar Reynaldo Salinas”- Piscobamba, 2024; antes y después de aplicar los juegos lúdicos, los resultados obtenidos en la muestra investigada indican que el 0% ha obtenido un nivel de inicio, el 87% alcanzó el nivel de proceso y el 13% alcanzó el nivel de logro esperado, esto resultados evidencia que los niños tienen dificultades en expresarse libremente; mientras que en el post test los resultados obtenidos en la muestra investigada indican que el 100% han obtenido un nivel de logro esperado, en el nivel de proceso y en el nivel de inicio ya no registran ningún estudiante. Esto indica que mediante el desarrollo de las actividades o sesiones realizadas de los juegos lúdicos en sus dimensiones de juegos simbólicos y juegos de reglas, los niños alcanzaron un logro bastante significativo, participando de manera abierta en la habilidad comunicativa de hablar. En consecuencia según la significancia de 5%(alfa)= 0,05 se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna

O.E.3. Identificar. Cómo los juegos lúdicos mejoran el nivel de desarrollo de la habilidad comunicativa leer, en los niños de 5 años de la I.E N° 575 “Oscar Reynaldo Salinas”-Piscobamba, 2024; antes y después de aplicar los juegos lúdicos.

Tabla 6.

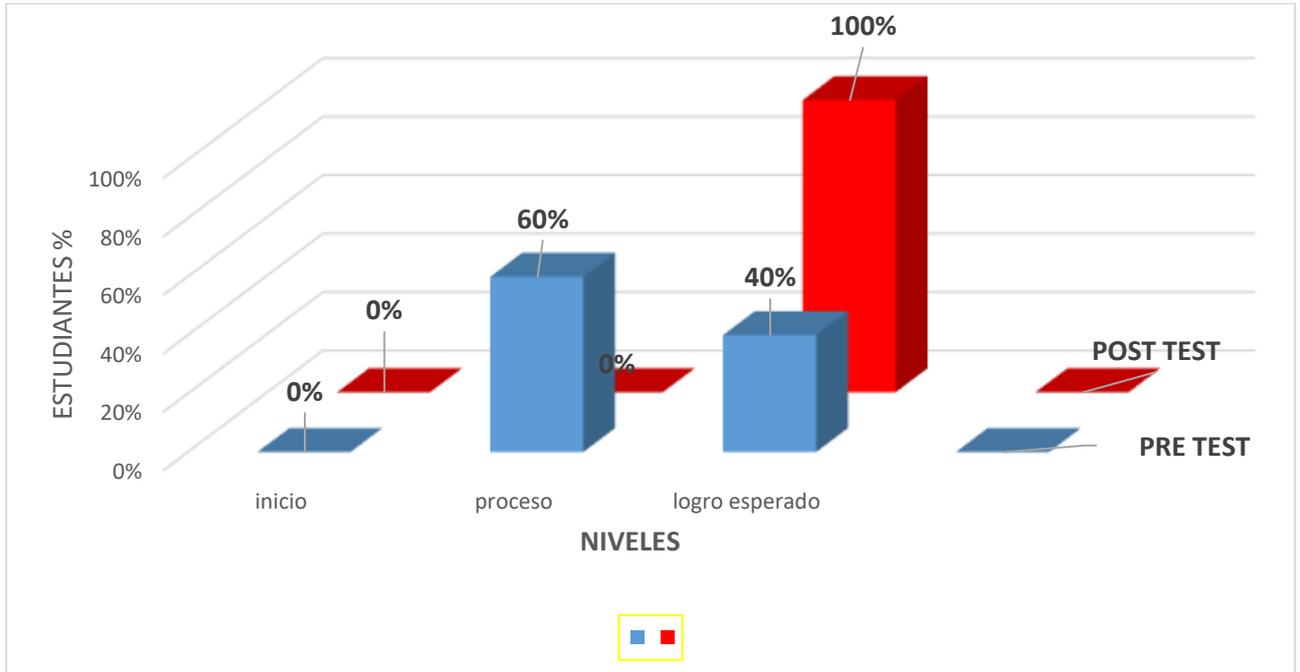
Nivel de desarrollo de la habilidad comunicativa leer

		Pre test		Post test	
		Fi	Porcentaje	Fi	Porcentaje
NIVELES	INICIO	0	0%	0	0%
	PROCESO	9	60%	0	0%
	LOGRO ESPERADO	6	40%	15	100%
TOTAL		15	100%	15	100%

Fuente. Lista de cotejo

Figura 3.

Nivel de desarrollo de la habilidad comunicativa leer.



Fuente: Lista de cotejo

Nota: En la tabla 6, figura 3 y objetivo específico 3, con relación al nivel del desarrollo de la habilidad comunicativa leer en niños de 5 años de la IE. N° 575 “Oscar Reynaldo Salinas”- Piscobamba, 2024; antes y después de aplicar los juegos lúdicos los resultados obtenidos en la muestra investigada indican que el nivel de inicio no registra, el 60% alcanzó el nivel de proceso y el 40% el nivel de logro esperado, esto evidencia la necesidad de desarrollar una estrategia que fomente mejora esta capacidad; mientras en el post test en los niveles de inicio y proceso no registra, y el 100% alcanzó un nivel de logro esperado. Entonces indica que después del desarrollo de las actividades de los juegos lúdicos los niños obtuvieron resultados significativos en la habilidad de leer. Por lo tanto según la significancia de 5%(alfa)= 0,05 se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, según la prueba de wilconxon

O.E.4. Determinar. De qué manera los juegos lúdicos mejoran el nivel de desarrollo de la habilidad comunicativa escribir, en los niños de 5 años de la I.E N° 575 “Oscar Reynaldo Salinas”-Piscobamba, 2024; antes y después de aplicar los juegos lúdicos.

Tabla 7.

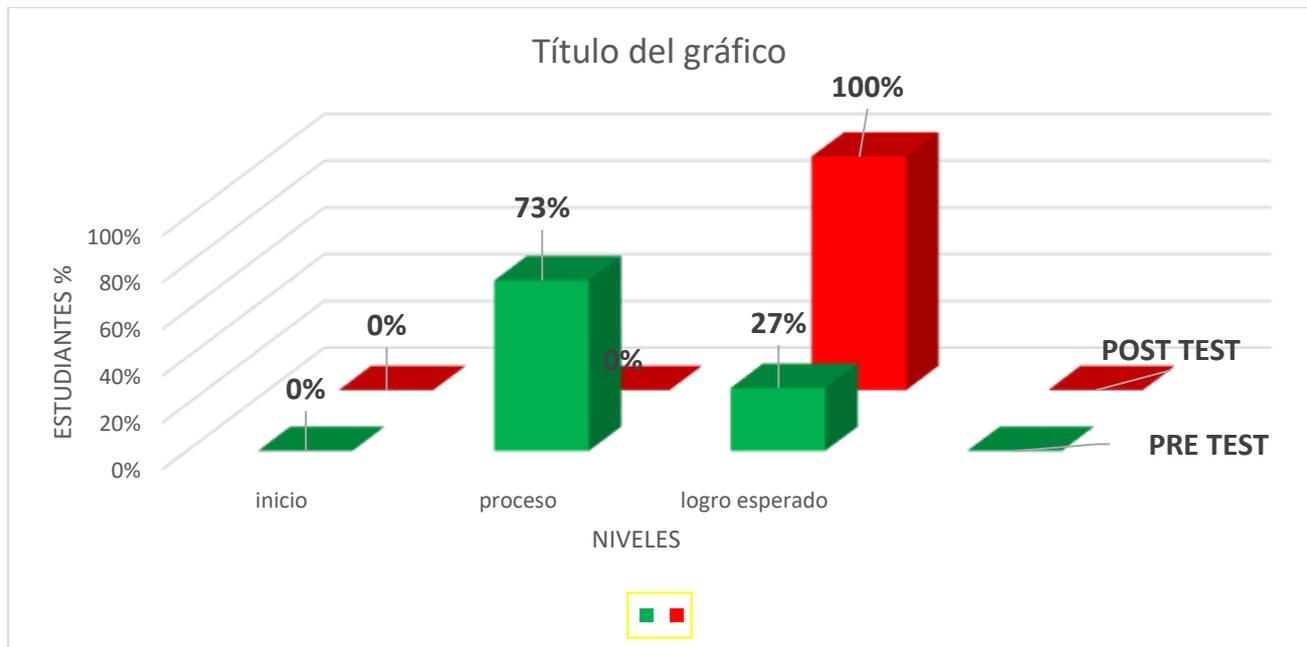
Nivel de desarrollo de la habilidad comunicativa escribir

		Pre test		Post test	
		Fi	Porcentaje	Fi	Porcentaje
NIVELES	INICIO	0	0%	0	0%
	PROCESO	11	73%	0	0%
	LOGRO ESPERADO	4	27%	15	100%
TOTAL		15	100%	15	100%

Fuente. Lista de cotejo

Figura 4.

Nivel de desarrollo de la habilidad comunicativa escribir.



Fuente: Lista de cotejo

Nota: En la tabla 7 , figura 4 y objetivo específico 4, con relación al nivel de desarrollo de la habilidad comunicativa escribir en niños de 5 años de la I E. N° 575 “Oscar

Reynaldo Salinas”- Piscobamba, 2024; antes y después de aplicar los juegos lúdicos, los resultados obtenidos en la muestra investigada indican que en el nivel de inicio no registra, el 73% ha obtenido un nivel de proceso y el 27% un nivel de logro esperado, esto evidencia la necesidad de desarrollar alguna estrategia que fomente esta capacidad; mientras que en el post test los resultados obtenidos en la muestra investigada indican que el 100% ha obtenido un nivel de logro esperado, y el nivel de proceso e inicio no registra ningún niño. Esto indica que mediante el desarrollo de las actividades o sesiones realizadas de los juegos lúdicos, los niños alcanzaron un logro bastante significativo en la habilidad comunicativas escribir. Entonces según la significancia de $5\%(\alpha)= 0,05$ se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, según la prueba de wilconxon

O.G. Determinar. Cómo los juegos lúdicos mejoran el nivel de desarrollo de las habilidades comunicativas en los niños de 5 años de la I.E N° 575 “Oscar Reynaldo Salinas” -Piscobamba 2024; antes y después de aplicar los juegos lúdicos.

Tabla 8.

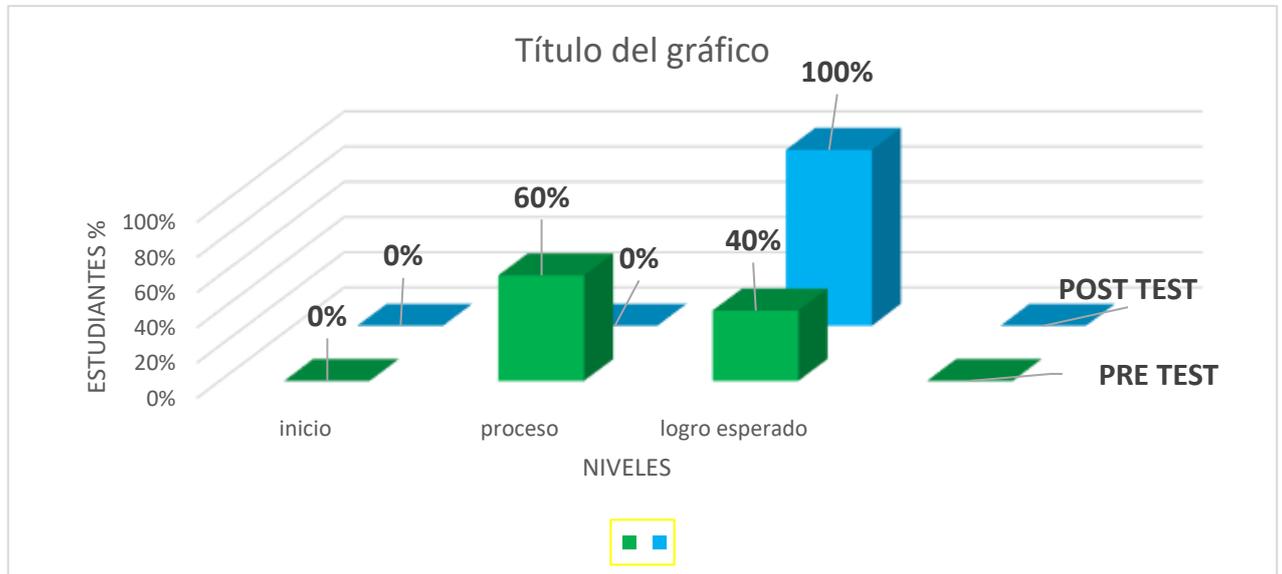
Nivel de desarrollo de las habilidades comunicativas escuchar, hablar, leer y escribir.

		Pre test		Post test	
		Fi	Porcentaje	Fi	Porcentaje
NIVELES	INICIO	0	0%	0	0%
	PROCESO	9	60%	0	0%
	LOGRO ESPERADO	6	40%	15	100%
TOTAL		15	100%	15	100%

Fuente. Lista de cotejo

Figura 5.

Nivel de desarrollo de las habilidades comunicativas escuchar, hablar, leer y escribir.



Fuente: Lista de cotejo

Nota: En la tabla 8 y figura 5, y el objetivo general, con relación al nivel de desarrollo de las habilidades comunicativas en niños de 5 años de la IE. N° 575 “Oscar Reynaldo Salinas”- Piscobamba, 2024; antes y después de aplicar los juegos lúdicos, los resultados obtenidos en la muestra investigada indican que el 60% han obtenido un nivel de logro esperado, el 40% alcanzó el nivel de proceso y en el nivel de inicio no registra esto evidencia la necesidad de desarrollar algunas estrategias; mientras que en el post test los resultados obtenidos en la muestra investigada indican que el 100% ha obtenido un nivel de logro esperado, y el nivel de proceso e inicio no registran. Esto indica que mediante el desarrollo de las actividades o sesiones realizadas de los juegos lúdicos, los niños alcanzaron un logro bastante significativo en las habilidades comunicativas de escuchar, hablar, leer y escribir respectivamente. Por tanto según la significancia de 5%(alfa)= 0,05 se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, de acuerdo a la prueba de wilconxon.

.2.1. Resultados Inferencial

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

- **Planteamiento de la hipótesis**
Ho: Los datos tienen una distribución normal
Hi: Los datos no tienen una distribución normal
- **Nivel de significancia**
Confianza 95%
Significancia 5% (alfa) = 0,05
- **Estadístico a utilizar**
Shapiro Wilk
- Estimación de la prueba de normalidad

Tabla 9

Pruebas de normalidad hipótesis general

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
pre	,217	15	,055	,879	15	,046
post	,254	15	,010	,799	15	,004

a. Corrección de significación de Lilliefors p = valor

- Criterios de decisión
 - Si p-valor es menor o igual que alfa, se rechaza la hipótesis Ho y se acepta la hipótesis Hi (Los datos no tienen una distribución normal, entonces se usan pruebas no paramétricas).

Los resultados de la prueba de normalidad nos orientan a utilizar el tratamiento no paramétrico Wilconxon y para su cálculo se utilizó el SPSS versión 25.

Tabla 10*Pruebas de normalidad objetivo específico 1*

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
pre	,306	15	,001	,819	15	,006
post	,514	15	,000	,413	15	,000

a. Corrección de significación de Lilliefors

p = valor

- Criterios de decisión
 - Si p-valor es menor o igual que alfa, se rechaza la hipótesis H_0 y se acepta la hipótesis H_1 (Los datos no tienen una distribución normal, entonces se usan pruebas no paramétricas).

Los resultados de la prueba de normalidad nos orientan a utilizar el tratamiento no paramétrico Wilconxon y para su cálculo se utilizó el SPSS versión 25.

Tabla 11*Pruebas de normalidad hipótesis específico 2*

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
pre	,303	15	,001	,794	15	,003
post	,453	15	,000	,561	15	,000

a. Corrección de significación de Lilliefors

- Criterios de decisión
 - Si p-valor es menor o igual que alfa, se rechaza la hipótesis H_0 y se acepta la hipótesis H_1 (Los datos no tienen una distribución normal, entonces se usan pruebas no paramétricas).

Los resultados de la prueba de normalidad nos orientan a utilizar el tratamiento no paramétrico Wilconxon y para su cálculo se utilizó el SPSS versión 25.

Tabla 12*Pruebas de normalidad hipótesis específico 3*

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
pre	,340	15	,000	,758	15	,001
post	,485	15	,000	,499	15	,000

a. Corrección de significación de Lilliefors

P= Valor

- Criterios de decisión
 - Si p-valor es menor o igual que alfa, se rechaza la hipótesis H_0 y se acepta la hipótesis H_1 (Los datos no tienen una distribución normal, entonces se usan pruebas no paramétricas).

Los resultados de la prueba de normalidad nos orientan a utilizar el tratamiento no paramétrico Wilconxon y para su cálculo se utilizó el SPSS versión 25.

Tabla 43*Pruebas de normalidad hipótesis específico 4*

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	Gl	Sig.
pre	,352	15	,000	,809	15	,005
post	,385	15	,000	,630	15	,000

a. Corrección de significación de Lilliefors

P= Valor

Procedimiento de la prueba no paramétrica Wilconxon

a) Descripción de la hipótesis de trabajo

Hi: Los Juegos lúdicos mejoran significativamente el nivel de desarrollos de las habilidades comunicativas en los niños de 5 años de la I.E N° 575 “Oscar Reynaldo Salinas”- Piscobamba, 2024

Ho: Los Juegos lúdicos no mejoran significativamente el nivel de desarrollos de las habilidades comunicativas en los niños de 5 años de la I.E N° 575 “Oscar Reynaldo Salinas”- Piscobamba, 2024

b) Delimitación del rango de significancia (alfa)

Confianza 95%

Significancia: alfa 0.05 (5%)

c) Elección de la prueba estadística

Prueba Wilcoxon para muestras relacionadas.

d) Estimación del p-valor

e) Decisión asumida

Tabla 14

Prueba de Rango de Wilcoxon hipótesis general

		Rangos		
		N	Rango promedio	Suma de rangos
post - pre	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
	Rangos positivos	15 ^b	8,00	120,00
	Empates	0 ^c		
	Total	15		

a. post < pre

b. post > pre

c. post = pre

Nota. Elaboración propia. IBM SPSS versión 25

Estadísticos de la hipótesis general con la prueba

	post - pre
Z	-3,425 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,001

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

La prueba de Wilcoxon, muestra significancia de $p=,001$ menor a 0.05; de tal manera que se rechaza la hipótesis nula. Por lo tanto, los Juegos lúdicos mejoran

significativamente el nivel de desarrollos de las habilidades comunicativas en los niños de 5 años de la I.E N° 575 “Oscar Reynaldo Salinas”- Piscobamba, 2025

Tabla 15

Prueba de Rango de Wilcoxon hipótesis específico 1

		Rangos		
		N	Rango promedio	Suma de rangos
post - pre	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
	Rangos positivos	11 ^b	6,00	66,00
	Empates	4 ^c		
	Total	15		

a. post < pre

b. post > pre

c. post = pre

Nota. Elaboración propia. IBM SPSS versión 25

Estadísticos de la hipótesis específico 1 de prueba^a

	post - pre
Z	-3,022 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,003

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

La prueba de Wilcoxon, muestra significancia de $p=,003$ menor a 0.05; de tal manera que se rechaza la hipótesis nula. Por lo tanto, los Juegos lúdicos mejoran significativamente el nivel de desarrollos de las habilidades comunicativas escuchar, en los niños de 5 años de la I.E N° 575 “Oscar Reynaldo Salinas”- Piscobamba, 2024

Tabla 16

Prueba de Rango de Wilcoxon hipótesis específico 2

		Rangos		
		N	Rango promedio	Suma de rangos
post - pre	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00

Rangos positivos	13 ^b	7,00	91,00
Empates	2 ^c		
Total	15		

a. post < pre

b. post > pre

c. post = pre

Nota. Elaboración propia. IBM SPSS versión 25

Estadísticos de la hipótesis específico 2 de prueba^a

	post - pre
Z	-3,247 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,001

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

La prueba de Wilcoxon, muestra significancia de $p=,001$ menor a 0.05; de tal manera que se rechaza la hipótesis nula. Por lo tanto, los Juegos lúdicos mejoran significativamente el nivel de desarrollo de las habilidades comunicativas hablar, en los niños de 5 años de la I.E N° 575 “Oscar Reynaldo Salinas”- Piscobamba, 20224

Tabla 17

Prueba de Rango de Wilcoxon hipótesis específico 3

		Rangos		
		N	Rango promedio	Suma de rangos
post - pre	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
	Rangos positivos	12 ^b	6,50	78,00
	Empates	3 ^c		
	Total	15		

a. post < pre

b. post > pre

c. post = pre

Nota. Elaboración propia. IBM SPSS versión 25

Estadísticos de prueba

	post - pre
Z	-3,213 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,001

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

La prueba de Wilcoxon, muestra significancia de $p=,001$ menor a 0.05; de tal manera que se rechaza la hipótesis nula. Por lo tanto, los Juegos lúdicos mejoran significativamente el nivel de desarrollos de la habilidades comunicativas leer, en los niños de 5 años de la I.E N° 575 “Oscar Reynaldo Salinas”- Piscobamba, 2024

Tabla 18

Prueba de Rango de Wilcoxon hipótesis específico 4

		Rangos		
		N	Rango promedio	Suma de rangos
post - pre	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
	Rangos positivos	11 ^b	6,00	66,00
	Empates	4 ^c		
	Total	15		

a. post < pre

b. post > pre

c. post = pre

Nota. Elaboración propia. IBM SPSS versión 25

Estadísticos de prueba^a

	post - pre
Z	-2,980 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,003

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

La prueba de Wilcoxon, muestra significancia de $p=,003$ menor a 0.05; de tal manera que se rechaza la hipótesis nula. Por lo tanto, los Juegos lúdicos mejoran significativamente el nivel de desarrollos de la habilidades comunicativas escribir, en los niños de 5 años de la I.E N° 575 “Oscar Reynaldo Salinas”- Piscobamba, 2024

V. DISCUSIÓN

Tomando en atención el objetivo específico 1, Identificar de qué manera los juegos lúdicos mejoran el nivel de desarrollo de las habilidades comunicativas escuchar, en los niños de 5 años de la I.E N° 575 “Oscar Reynaldo Salinas”- Piscobamba, 2024; antes y después de aplicar los juegos lúdicos, a partir de los rasgos encontrados, aceptamos la hipótesis alterna (Ha), donde el 67 % de los estudiantes que se encontraban en el nivel proceso, ahora se encuentran en el nivel de logro esperado, después de haber realizado las sesiones, los estudiantes llegaron al 100% a desarrollar la habilidad comunicativa de escuchar; haciendo uso de la prueba de Wilcoxon podemos decir que p es $,003 < 0,05$, es decir que el desarrollo de las sesiones “ Los juegos lúdicos ” tuvo efectos positivos en desarrollar las habilidades comunicativas de escuchar en los niños de 5 años de la Institución mencionada.

Por otro lado, los resultados mostrados son similares con el trabajo de investigación de Calderón (2019) titulado “La lúdica como estrategia para favorecer el proceso de aprendizaje en niños y niñas de edad preescolar de la institución educativa Nusefa de Ibagué”, en la cual el autor concluye que acepta la hipótesis alterna a través, del proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños y niñas de nivel preescolar, se hace necesaria con la apropiación de actividades lúdicas que permitan favorecer e incentivar el goce hacia el aprendizaje de una manera autónoma. Partiendo de los intereses y necesidades que ellos presentan en el aula de clase, se da a través de talleres artísticos, cuentos, dramatizaciones, canciones, poesías, títeres, juegos, actividades científicas, ambientales y culinarias; permitieron que los educandos disfrutaran de las experiencias vividas, a su vez expresaban ideas, compartían con sus compañeros, y manifestaban actitudes de agrado e interés en el momento de adquirir nuevos conocimientos.

Con estos resultados se puede afirmar que antes de desarrollar las sesiones los niños se encontraron en un nivel de proceso, pero después de aplicar los juegos lúdicos alcanzaron logros significativos, esto significa que es muy importante el uso de las estrategias para el logro de los aprendizajes, específicamente en el despertar de la habilidad escuchar, porque los niños toman mayor interés y captan mediante los juegos; así como afirma, Moreno (2002) menciona que el Juego funcional o de

ejercicio “se produce cuando apenas nace el niño, porque empieza a realizar movimientos que le satisfacen y que le producen el desarrollo muscular”. (p. 102). Por otro lado, Según Cassany (2007) la habilidad de la escucha hace alusión a la capacidad que tiene el sujeto para comprender y reconocer el significado de la intención comunicativa de un determinado hablante

De acuerdo al objetivo específico 2, Identificar de qué manera los juegos lúdicos mejoran el nivel de desarrollo de las habilidades comunicativas hablar, en los niños de 5 años de la I.E N° 575 “Oscar Reynaldo Salinas”-Piscobamba, 2024, a partir de los rasgos encontrados, aceptamos la hipótesis alterna (Ha), donde el 87 % de los estudiantes que se encontraban en el nivel proceso, ahora se encuentran en el nivel de logro esperado, después de haber realizado las sesiones, los estudiantes llegaron al 100% a desarrollar la habilidad comunicativa de hablar; haciendo uso de la prueba de Wilcoxon podemos decir que $p < 0,05$, es decir que el desarrollo de las sesiones Los juegos lúdicos tuvo efectos positivos en desarrollar las habilidades comunicativas de hablar en los niños de 5 años de la institución arriba registrada..

Así, los resultados mostrados son similares con el trabajo de investigación de Beteta (2018) en su tesis de investigación, “La aplicación de estrategias lúdicas en el desarrollo del lenguaje en los niños y niñas de 4 años del nivel inicial de la institución educativa n°005 “Fray Martincito de Porres” Huánuco-2018, en la cual el autor concluye que antes de aplicar el programa tuvo un desarrollo en promedio de 33,50 % y luego de aplicar el programa de las estrategias lúdicas, obtuvo el 84,50% siendo un resultado relevante y así logró tener una conclusión general con los resultados siguientes. El análisis de datos comparados permite aceptar la hipótesis general de la investigación porque los resultados muestran un crecimiento del desarrollo del lenguaje de 48 %, tal como indica la tabla 1 y gráfico 1. Lo que quiere decir que antes de aplicar las estrategias lúdicas, el desarrollo del lenguaje de los niños y niñas, en promedio, era limitado con una media de 30% y después de aplicar las estrategias lúdicas, el desarrollo del lenguaje de los niños y niñas de la muestra alcanzó una excelente expresión oral (con una media de 79 %).

Entonces se puede confirmar que antes de desarrollar las sesiones los niños se encontraron en un nivel de proceso , pero después de ejecutar los juegos lúdicos

adquirieron logros reveladores, esto personifica que es muy importante el uso de las estrategias para el logro de los aprendizajes, en niños habilidad hablar, así como Romero, citado en Coronel (2015) el juego lúdico permite el aprendizaje mediante una “cantidad de actividades divertidas y amenas en las que puede incluirse contenidos, temas o mensajes del currículo, los mismos que deben ser hábilmente aprovechados por el docente. Debe seleccionar juegos formativos y compatibles con los valores de la educación” (p. 53). Por otro lado, Según el autor Saussure (1983) define la habilidad del habla como un acto de carácter individual, de voluntad y de inteligencia, por medio del cual se exterioriza el lenguaje a través de la expresión de necesidades, pensamientos, emociones, deseos y sentimientos, como también la emisión de sonidos inherentes a una lengua que se utiliza en determinada comunidad. De ahí la importancia de que el interlocutor, destinatario u oyente posea un manejo de un código lingüístico en común, ya que este se requiere para la interpretación de mensajes hablados (p. 193).

Referente al objetivo específico 3, Identificar de qué manera los juegos lúdicos mejoran el nivel de desarrollo de las habilidades comunicativas leer, en los niños de 5 años de la I.E N° 575 “Oscar Reynaldo Salinas”-Piscobamba, 2024, a partir de los resultados encontrados, aceptamos la hipótesis alterna (Ha), donde el 60 % de los estudiantes que se encontraban en el nivel proceso, ahora se encuentran en el nivel de logro esperado, después de haber realizado las sesiones, los estudiantes llegaron al 100% a desarrollar la habilidad comunicativa de leer; haciendo uso de la prueba de Wilcoxon podemos decir que $p = ,001 < 0,05$, es decir que el desarrollo de las sesiones “ Los juegos lúdicos ” tuvo efectos positivos en desarrollar las habilidades comunicativas de leer en los niños de 5 años de la institución arriba registrada..

Por otro lado, los resultados mostrados son similares con los trabajo de investigación de González & Rodríguez (2018) titulado Tesis de investigación denominado “Las actividades lúdicas como estrategias metodológicas en la educación inicial”, en la cual el autor concluye que mediante esta investigación se ha pretendido elaborar un modelo didáctico aplicando estrategias lúdicas que contribuyan a mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje en los niños y niñas de educación inicial. La actividad lúdica es de gran importancia para el docente dentro del proceso de enseñanza, ya que es una característica innata en los niños y su desarrollo permite que

todo aprendizaje sea agradable, motivador, divertido y natural, la implementación de esta actividad pedagógica fortalece el interés y habilidades de los infantes. Por tanto estos indicadores expresan que los niños incrementan de manera sencilla, su aprendizaje a través de estrategias como los juegos lúdicos, tal como expresa Acosta (2017) “La lúdica se constituye como un factor decisivo para fortalecer el desarrollo de los niños y niñas, produciendo mayores posibilidades de expresión y satisfacción mejorando las posibilidades de realización personal, bienestar e interacción social” (p.15). Por otro lado, Según Solé (1992) es cuando se realiza “el proceso mediante el cual se comprende el lenguaje escrito. En esta comprensión intervienen tanto el texto, su forma y su contenido, como el lector, sus expectativas y sus conocimientos previos”.

Con lo que concierne al objetivo específico 4 , Determinar de qué manera los juegos lúdicos mejoran el nivel de desarrollo de las habilidades comunicativas escribir, en los niños de 5 años de la I.E N° 575 “Oscar Reynaldo Salinas”- Piscobamba, 2024, a partir de los resultados encontrados, aceptamos la hipótesis alterna (Ha), donde el 87 % de los estudiantes que se encontraban en el nivel proceso, ahora se encuentran en el nivel de logro esperado, con un logro de 100% al desarrollar la habilidad comunicativa de escribir; haciendo uso de la prueba de Wilcoxon podemos decir que $p < 0,05$, es decir que el desarrollo de las sesiones “ Los juegos lúdicos ” tuvo efectos positivos en desarrollar las habilidades comunicativas de escribir en los niños de 5 años de la institución indicada..

Por otro lado, los resultados mostrados son similares con los trabajos de investigación de Reátegui (2019)) del país de Perú, ciudad de Tarapoto, en su investigación titulada “Efecto de los juegos lúdicos en el desarrollo de las habilidades comunicativas orales en niños y niñas de 5 años en la Institución Pública Cleofé Arévalo del Águila distrito de la Banda de Shilcay, Tarapoto, en la cual el autor concluye que efectivamente, se confirma la teoría; Según Gross (1988) El juego como actividad motriz organizada con algunas de sus características de aprendizaje: Juegos sensoriales, desarrollan aptitudes perceptivas de tipo sensorial. En los primeros años de la vida infantil, todo está condicionado por las sensaciones que recibe el niño y los Juegos motorices, desarrollan los movimientos básicos o fundamentales (habilidades motrices básicas)- Es así se percibe que los niños antes de hacer las sesiones estaban

en un nivel de proceso , luego de haber hecho los juegos lúdicos objetivamente alcanzaron una relevancia bastante significativa confirmando que las estrategias de los juegos motivan a desarrollar de forma rápida., como manifiesta Coronel (2015) a través del juego “El niño va afianzando los conocimientos. Por ejemplo un niño que ya haya alcanzado la suficiente habilidad manual para usar las tijeras afianzará esa habilidad jugando a recortar. El juego le permite consolidar notablemente habilidades y destrezas” (p. 31).

Dando la interpretación acerca del objetivo general, Determinar como los juegos lúdicos mejoran el nivel de desarrollo de las habilidades comunicativas en los niños de 5 años de la I. E.N° 575 “Oscar Reynaldo Salinas”-Piscobamba,2024, a partir de los resultados encontrados, aceptamos la hipótesis alterna (Ha), donde el 60% de los estudiantes que se encontraban en el nivel proceso, ahora se encuentran en el nivel de logro esperado, con un logro de 100% al desarrollar las habilidades comunicativas, haciendo uso de la prueba de Wilcoxon podemos decir que p es $,001 < 0,05$, es decir que el desarrollo de las sesiones “ Los juegos lúdicos” tuvo mucho efecto positivo en desarrollar estas destrezas en los niños de 5 años de la institución 575 Oscar Reynaldo Salinas, Piscobamba- 2024.

Los resultados mostrados son similares con los trabajo de investigación de Otero (2018) en su tesis de investigación, el juego libre en los sectores y el desarrollo de habilidades comunicativas orales en estudiantes de 5 años de la institución educativa N° 349 Palao, Lima Se demostró la relación significativa del juego libre en los sectores y la habilidad comunicativa de hablar en estudiantes de 5 años con un valor de $p < 0,05$. Se demostró la relación significativa del juego libre en los sectores y la habilidad comunicativa de escuchar en estudiantes de 5 años con un valor de $p < 0,05$. Se demostró la relación significativa del juego libre en los sectores y las habilidades comunicativas orales en estudiantes de 5 años con un valor de $p < 0,05$. Como hallazgo complementario se identificó que el 28% de los estudiantes presentan un nivel desfavorable durante el momento de la planificación, por lo cual las situaciones de juego se han hecho rutinarias y esquematizadas.

Es así se percibe que los niños antes de hacer las sesiones estaban en un nivel de proceso , luego de haber hecho los juegos lúdicos objetivamente alcanzaron una

relevancia bastante significativa confirmando que las estrategias de los juegos motivan a desarrollar de forma rápida., como manifiesta Acosta (2017) “La lúdica se constituye como un factor decisivo para fortalecer el desarrollo de los niños y niñas, produciendo mayores posibilidades de expresión y satisfacción mejorando las posibilidades de realización personal, bienestar e interacción social” (p.15). Tal como expresa Daniel Cassany, hablar, escuchar, leer y escribir son cuatro habilidades que el usuario de una lengua debe denominar para poder comunicarse con eficacia en todas las situaciones posibles. No hay otra manera de utilizar la lengua con finalidades comunicativas, por eso también son cuatro las habilidades que hay que desarrollar en una clase de lengua con un enfoque comunicativo.

Limitaciones de la investigación,

El presente estudio tiene las limitaciones propias a su naturaleza por ser pre experimental. Los datos se obtuvieron como muestra, de un solo aula de los niños de 5 años la institución educativa N° 575 “Oscar Reynaldo Salinas” Piscobamba 2024.

Así mismo la otra limitación es su tamaño de muestra que es pequeña, por lo que es muy difícil de realizar las generalizaciones significativas a partir de los datos, por ello el alcance de los resultados se aplicará solo al aula de 5 años de la institución educativa N° 575 “Oscar Reynaldo Salinas” Piscobamba 2024.

Por otro lado, el muestreo es no probabilístico por conveniencia es otra de las limitaciones de la presente investigación, dado que no se puede asegurar la representatividad de la muestra.

VI. CONCLUSIONES

1. Según el objetivo general en esta investigación se determinó como los juegos lúdicos mejoraron el nivel de desarrollo de las habilidades comunicativas en los niños de 5 años de la I.E N° 575 “Oscar Reynaldo Salinas”-Piscobamba, 2024, lo más relevante es que el 100% de niños alcanzaron ubicarse en un nivel de logro esperado, después de haber realizado las sesiones de los juegos lúdicos. Se confirma que la hipótesis nula se rechaza y se acepta la hipótesis alterna, los juegos lúdicos mejoran significativamente en los niños de 5 años. Por lo que se evidenció un resultado muy satisfactorio en la manera de tener la capacidad de escucha, la soltura de hablar, la confianza de participar en las lecturas narraciones cortas y la confianza de escribir abiertamente oraciones cortas.
2. Concerniente al objetivo 1, se identificó de qué manera los juegos lúdicos mejoraron, el nivel de desarrollo de las habilidades comunicativas escuchar, en los niños de 5 años de la I.E N° 575 “Oscar Reynaldo Salinas”-Piscobamba, 2024, el 100% de niños alcanzaron un nivel de logro esperado en la habilidad comunicativa de escuchar, después de haber realizado las sesiones de los juegos lúdicos. Se confirma que la hipótesis nula se rechaza y se acepta la hipótesis alterna Por lo que se evidenció un resultado favorable en la manera de haber logrado, la capacidad de escucha, y responder fácilmente las interrogantes y comentarios de sus compañeros, creando un ambiente dinámico, esto indica que el uso de estos juegos son factores muy preponderantes en el aprendizaje de los niños.
3. Referente al objetivo 2, se identificó de qué manera los juegos lúdicos mejoraron, e nivel de desarrollo de las habilidades comunicativas hablar, en los niños de 5 años de la I.E N° 575 “Oscar Reynaldo Salinas”-Piscobamba, 2024, lo más apropiado es que el 100% de niños lograron alcanzar un nivel de logro esperado en la habilidad comunicativa de hablar, después de haber realizado las sesiones de los juegos lúdicos. Se confirma la hipótesis alterna y se rechaza la hipótesis nula obteniendo un valor de ,001 con un nivel de significancia de $P < 0,005$, y una confianza de 95%. Por lo que se evidenció

un resultado favorable en la manera de haber logrado, la capacidad de hablar, y participara activamente con mucha soltura en los cantos, juegos, en las oraciones y al momento de responder las preguntas de la docente e interrogantes de sus compañeros, permitiendo un clima acogedor, esto indica que el uso de estos juegos son factores muy importantes para desarrollar las habilidades en los niños.

4. Referente al objetivo 3, se identificó de qué manera los juegos lúdicos mejoraron, el nivel de desarrollo de las habilidades comunicativas leer, en los niños de 5 años de la I.E N° 575 “Oscar Reynaldo Salinas”-Piscobamba, 2024, lo más consistente, es que el 100% de niños llegaron a alcanzar un nivel de logro esperado en la habilidad comunicativa de leer, después de haber realizado las sesiones de los juegos lúdicos. Se confirma la aceptación de la hipótesis alterna y se rechaza la hipótesis nula, según la medición de la prueba de hipótesis de wilcoxon, se obtuvo un valor de ,001 con un nivel de significancia de $P < 0,005$, y una confianza de 95%. Por lo que se evidenció un resultado favorable en la manera de haber logrado la capacidad de leer, y participaron de manera socializadora en escoger textos a su elección y comentar según los dibujos y de acuerdo a lo leído, junto con la docente, permitiendo un contexto cómodo, esto indica, que el uso de estos juegos son factores muy importantes para desarrollar las habilidades en los niños.
5. En lo que respecta al objetivo 4, se determinó de qué manera los juegos lúdicos mejoraron, el nivel de desarrollo de las habilidades comunicativas escribir, en los niños de 5 años de la I.E N° 575 “Oscar Reynaldo Salinas”-Piscobamba, 2024, lo más equilibrado, es que el 100% de niños llegaron a alcanzar, un nivel de logro esperado en la habilidad comunicativa de escribir, después de haber realizado las sesiones de los juegos lúdicos. Se confirma la hipótesis alterna y se rechaza la hipótesis nula. Por lo que se evidenció un resultado favorable en la manera de haber logrado la capacidad de escribir y ver la participación activa en el manejo de la escritura a través de fichas, imágenes y carteles de manera, permitiendo un contexto satisfactorio, esto indica que el uso de estos juegos son factores muy importantes para desarrollar las habilidades en los niños.

VII. RECOMENDACIONES

Recomendaciones desde el punto de vista metodológico

Realizar estudios comparativos referentes al desarrollo de las habilidades comunicativas en distintas zonas rurales y urbanas, luego contrastar por distintos grupos de edad, 3, 4 y 5 años de edad respectivamente

Utilizar en futuras investigaciones el instrumento de lista cotejo sobre las habilidades comunicativas, validadas por los expertos, por lo que brinda resultados favorables

Recomendaciones desde el punto de vista práctico

Solicitar a la señora directora que enfatice emplear estrategias lúdicas en su trabajo pedagógico con los docentes, para así contribuir en la mejora de aprendizaje de los niños.

Se invoca a los docentes emplear el uso de las estrategias de los juegos lúdicos, en sus experiencias de aprendizaje o proyectos, puesto de esa manera mejoran el aprendizaje en los niños de manera fácil y concreta.

Recomendaciones desde el punto de vista académico

Se recomienda a la casa de estudios a implementar como una estrategia sobre los juegos lúdicos a través de su plataforma

Referencias bibliográficas

- Acosta, Ana. (2017). *La lúdica en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 y 6 años de edad en la escuela de aplicación del instituto pedagógico "Manuela Canizares"* [Tesis de Maestría, Universidad Central de Ecuador].
<http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/12585/1/t-uce-0010-080-2017.pdf>
- Beteta Loyola, N. A. (2018). *La aplicación de estrategias lúdicas en el desarrollo del lenguaje en los niños y niñas de 4 años del nivel inicial de la institución educativa N° 005 " Fray Martincito de Porres" Huánuco-2018. Huánuco, Perú.*
https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/5664/estrategias_ludicas_beteta_loyola_nilda_aurora.pdf?sequence=5
- Brain. (2014). *Desarrollo y evolución del niño a través del juego. Valencia.*
<https://neurorhb.com/blog-dano-cerebral/desarrollo-y-evolucion-del-nino-a-traves-del-juego/>
- Calderón (2015). *La lúdica como estrategias favorecedora del proceso de aprendizaje en los niños y niñas de edad pre escolar de la Institución Educativa Nusefa de Ibagué. [Tesis de licenciado en pedagogía, de la universidad del Tolima, Colombia]* <https://1library.co/document/4zpg594z-ludica-estrategia-favorecer-aprendizaje-preescolar-institucion-educativa-ibague.html>
- Carrasco. (2006). *Metodología de la investigación científica.*
- Cassany, Luna. y. (1994). *Enseñar, lengua Barcelona.*
https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/diccio_ele/diccionario/expressional.htm

- Cassany, Luna. y. (2008). *Enseñar lengua*. Barcelona.
https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/diccio_ele/diccionario/expressionoral.htm
- Cassany, Luna. y. (2007). *Desarrollo de las habilidades comunicativas en la escuela nueva*.
<https://revistas.udea.edu.co/index.php/revistaey/article/view/9766/8979>.
- Coronel, Dilia. (2015). *El juego lúdico como estrategia para la enseñanza de la lectura en los niños y niñas pre escolar del primer grado. [Tesis de Maestría en desarrollo curricular, de la universidad de Carabobo, Venezuela]*.
<http://mriuc.bc.uc.edu.ve/bitstream/handle/123456789/1348/dcoronel.pdf?sequence=1>.
- ECE. (2018). *Resultados de Evaluación Censal de estudiantes-ECE 2018, región Ancash*. Ancash. http://umc.minedu.gob.pe/wp-content/uploads/2019/04/PptReg_ece2018_0200_Ancash.pdf
- Escobar, Pérez y Cuervo (2008) *La validación por juicio de expertos: dos investigaciones cualitativas en lingüística aplicada*.
<https://www.nebrija.com/revista-linguistica/la-validacion-por-juicio-de-expertos-dos-investigaciones-cualitativas-en-linguistica-aplicada.html>.
- Fuentes, E. (2003). *El juego como herramienta didáctica para el proceso de aprendizaje en la lengua escrita en la primera etapa de educación básica*. Carabobo.
<http://mriuc.bc.uc.edu.ve/bitstream/handle/123456789/1348/dcoronel.pdf?sequence=1#:~:text=Es%20por%20esto%20que%20el,%C3%A9%20puedan%20divertirse%20y%20al>.

Gómez. (1995). *La lectura otorga un sentido al texto*. México: Universidad Tecnológica Nacional.

González Vásquez , M. E., & Rodríguez Cobo , M. J. (2018). *Las actividades lúdicas como estartegias metodológicas en educación inicial*. Milagro, Ecuador.
<https://repositorio.unemi.edu.ec/bitstream/123456789/4139/2/las%20actividades%20l%20adicas%20como%20estrategias%20metodol%20gicas%20en%20la%20educaci%20n%20inicial.pdf>.

Guelbenza, Maite. (2019). *Juego funcional o de ejercicio*.
<https://www.unomasenlafamilia.com/juego-funcional-o-de-ejercicio-que-es-y-que-beneficios-ofrece.html>.

Hernández, Roberto (2014). *Metodología de la investigación*. Editorial edamsa

Hernández. Roberto (2006). *Metodología de la investigación*. México.

Herrera, Johanna (2016). *Material didáctico de aprendizaje habilidades comunicativas*. Lima: Universidad Nacional Agraria dirección de Docencia.
<https://cenida.una.edu.ni/documentos/nc10u58mt.pdf>.

MEN. (2020). *Resultados de Evaluación de Aprendizaje en Bolivia*.
https://www.minedu.gob.bo/index.php?option=com_content&view=article&id=4675:resultados-de-evaluacion-de-aprendizajes-en-bolivia&catid=182&Itemid=854.

MINEDU. (2019). *Evaluaciones de logros de aprendizaje, resultados 2012*. Perú:
Revista *Calameo*
<https://es.calameo.com/read/006286625b1d7f0cd7597?view=slide&page=3>.

Moreno, E. (2002). *El juego: tipos de juego*. Santiago, Chile: Editorial Pirámide.

Moreno, E. (2002). *El juego: tipos de juego*. Santiago, Chile: Editorial Pirámide

Nursery. (2020). *El juego Simbólico: ¿Qué es y cuáles son sus beneficios?* Madrid.

<https://logosnurseryschool.es/nursery/el-juego-simbolico-que-es-y-cuales-son-sus-beneficios/#:~:text=El%20juego%20simb%C3%B3lico%20es%20toda,una%20escoba%20en%20un%20caballo..>

NFL (2012) *Habilidades lingüísticas. Escuchar, hablar, leer y escribir.*

[https://lanfl.wordpress.com/2012/06/13/habilidades-linguisticas-escuchar-hablar-leer-y-escribir/.](https://lanfl.wordpress.com/2012/06/13/habilidades-linguisticas-escuchar-hablar-leer-y-escribir/)

Ochoa, C. (2015). *Muestreo no probabilístico. Muestreo no por conveniencia.*

<https://www.netquest.com/blog/es/blog/es/muestreo-por-conveniencia.>

Otero, Rosa. (2018). *El juego libre en los sectores y el desarrollo de habilidades comunicativas orales en estudiantes y el desarrollo de habilidades comunicativas orales en estudiantes de 5 años de la institución educativa N° 349 Palao.[Tesis de Maestría, de la Universidad Cayetano Heredia Lima. Perú].*

[https://repositorio.upch.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12866/259/El.juego.libre.en.los.sectores.y.el.desarrollo.de.habilidades.comunicativas.orales.en.estudiantes.de.5.a%C3%B1os.de.la.Instituci%C3%B3n.Educativa.N%C2%B0349.Palao.pdf?sequence=3&isAllowed=y.](https://repositorio.upch.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12866/259/El.juego.libre.en.los.sectores.y.el.desarrollo.de.habilidades.comunicativas.orales.en.estudiantes.de.5.a%C3%B1os.de.la.Instituci%C3%B3n.Educativa.N%C2%B0349.Palao.pdf?sequence=3&isAllowed=y)

Palacios Martínez, I. (2019). *Coeficientes de fiabilidad-Kuder Richardson.*

<https://www.dicenlen.eu/es/diccionario/entradas/coeficientes-fiabilidad-kuder-richardson.>

- Palomares, L. (1999). 12 *Habilidades comunicativas básicas según la Psicología. Avance Psicólogos*. <https://www.avancepsicologos.com/7-habilidades-comunicativas-fundamentales/>.
- Peiró, Rosario. (2021). *Habilidades Comunicativas. Economipedia*, 01. <https://economipedia.com/definiciones/habilidades-comunicativas.html#:~:text=Las%20habilidades%20comunicativas%2C%20tambi%C3%A9n%20llamadas,lo%20largo%20de%20la%20vida..>
- Piaget. (1959). *Etapas de Piaget y los juegos. Madrid*.
- Quispe, Emila (2019). *Los juegos lúdicos como estrategias pedagógicas en el aprendizaje de los niños. Perú*. [Tesis de segunda especialidad, de la universidad de Huancavelica, Perú] <https://repositorio.unh.edu.pe/bitstream/handle/unh/2716/t.acad-segepe-fed-2019-almora%20del%20castillo%20y%20quispe%20mayhui.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Reátegui, Gladith. (2019). *Efecto de los juegos en el desarrollo de las habilidades comunicativas orales en niños y niñas de 5 años en la Institución Pública Cleofé Arévalo Del Águila distrito de la Banda de Shilcay, Tarapoto*. [Tesis de Maestría de la Universidad César Vallejo, Perú]. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/28777/Re%C3%A1tegui_PG.pdf?sequence=1&isAllowed=y.
- Sampieri. (2010). *Gestión de calidad, Metodología para la evaluación de la calidad de servicios*.

https://riubu.ubu.es/bitstream/handle/10259/4889/Tema_3_metodologia_para_la_evaluacion.pdf?sequence=7&isAllowed=y

Sampieri. (2010). *Métodos de investigación.*

https://www.ecotec.edu.ec/material/material_2016F1_CSC244_17_65670.pdf

Sánchez, Á. (2021). *Habilidades comunicativas en niños.*

<https://www.educapeques.com/escuela-de-padres/habilidades-comunicativas.html>

Saussure. (1983). *Desarrollo de las habilidades comunicativas en la escuela nueva.*

En María Elicenia Moselve Upegüi (pág. 193).

<https://revistas.udea.edu.co/index.php/revistaeyp/article/view/9766/8979>

Segura, M. (2016). *Habilidades comunicativas ¿Qué son? Kon palabra- Centro de*

Español. <https://konpalabra.konradlorenz.edu.co/2016/04/las-habilidades-comunicativas-qu%C3%A9-son.html>

Solé, Isabel. (1992). *El Reinado de la Entropía de las letras. La revolución en las aulas*

ha comenzado ¡A las barricadas!, 18.

<https://empafe.blogs.uv.es/2010/11/16/%C2%BFque-es-la-lectura-segun-isabel-sole/>

Tamayo, T. y. (2006). *Investigación e innovación metodológica.*

<http://investigacionmetodologicaderojas.blogspot.com/2017/09/poblacion-y-muestra.html>

Tamayo, T. y. (2007). *Marco Metodológico.*

<http://virtual.urbe.edu/tesispub/0102609/cap03.pdf>

Tobón, S. (2005). *Formación Basada en competencias. (T. universitarios, Ed.)*

Bogotá: Los Andes.

Velásquez, J. (2008). *Ambientes lúdicos de aprendizaje*. México: Editorial Trillas.

Vygotsky, L. (1971). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*.

Barcelona, España.

Uladech. (2021). *Código de ética para la investigación*. Chimbote, Perú: Versión 4.

<https://web2020.uladech.edu.pe/images/stories/universidad/documentos/2020/codigo-de-etica-para-la-investigacion-v004.pdf>

Zapata. (2006). *Marco Metodológico*.

<http://virtual.urbe.edu/tesispub/0092769/cap03.pdf>

ANEXOS

Anexo 01. Matriz de consistencia

Formulación del Problema	Objetivos	Hipótesis	VARIABLES	Metodología
<p>General: ¿De qué manera los Juegos lúdicos mejoran el nivel de desarrollos de las habilidades comunicativas en los niños de 5 años de la I.E N° 575 “Oscar Reynaldo Salinas”- Piscobamba, 2024?</p> <p>Específicos: ¿Cómo los Juegos lúdicos mejoran el nivel de desarrollo de la dimensión escuchar, en los niños de 5 años de la I.E N° 575 “Oscar Reynaldo Salinas”- Piscobamba, 2024? Antes y después de aplicar el juego lúdico. ¿Cómo los Juegos lúdicos mejoran el nivel de desarrollo de la dimensión hablar, en los niños de 5 años de la I.E N° 575 “Oscar Reynaldo Salinas”- Piscobamba, 2024? Antes y después de aplicar el juego lúdico ¿Cómo los Juegos lúdicos mejoran el nivel de desarrollo de la dimensión leer, en los niños de 5 años de la I.E N° 575 “Oscar Reynaldo Salinas”- Piscobamba, 2024? Antes y después de aplicar juego lúdico ¿De qué manera los Juegos lúdicos mejoran el nivel de desarrollo de la dimensión escribir, en los niños de 5 años de la I.E N° 575 “Oscar Reynaldo Salinas”- Piscobamba, 2024? Antes y después de desarrollar el juego lúdico</p>	<p>General: Determinar como los juegos lúdicos mejoran el nivel desarrollo de las habilidades comunicativas en los niños de 5 años de la I.E N° 575 “Oscar Reynaldo Salinas”- Piscobamba, 2024?</p> <p>Específicos: Identificar de qué manera los juegos lúdicos mejoran el nivel desarrollo de las habilidades comunicativas escuchar, en los niños de 5 años de la I.E N° 575 “Oscar Reynaldo Salinas”- Piscobamba, 2024? Antes y después de aplicar el juego lúdico Identificar de qué manera los juegos lúdicos mejoran el nivel de desarrollo de las habilidades comunicativa, hablar en los niños de 5 años de la I.E N° 575 “Oscar Reynaldo Salinas”- Piscobamba, 2024? Antes y después de aplicar juego lúdico Identificar de qué manera los juegos lúdicos mejoran el nivel de desarrollo de las habilidades comunicativa, leer en los niños de 5 años de la I.E N° 575 “Oscar Reynaldo Salinas”- Piscobamba, 2024? Antes y después de aplicar el juego lúdico Determinar de qué manera los juego lúdicos mejoran el nivel de desarrollo de las habilidad comunicativa escribir, en los niños de 5 años de la I.E N° 575 “Oscar Reynaldo Salinas”- Piscobamba, 2024? Antes y después de aplicar el juego lúdico</p>	<p>H1. Los Juegos lúdicos mejoran significativamente el nivel de desarrollos de las habilidades comunicativas en los niños de 5 años de la I.E N° 575 “Oscar Reynaldo Salinas”- Piscobamba, 2024?</p> <p>H0. Los Juegos lúdicos no mejoran significativamente el nivel de desarrollos de las habilidades comunicativas en los niños de 5 años de la I.E N° 575 “Oscar Reynaldo Salinas”- Piscobamba, 2024?</p> <p>H1: Los juegos lúdicos mejoran significativamente el nivel de desarrollo de las habilidades comunicativas escuchar, en los niños de 5 años de la I.E N° 575 “Oscar Reynaldo Salinas”- Piscobamba, 2024?</p> <p>H2: Los juegos lúdicos mejoran significativamente el nivel de desarrollo de las habilidades comunicativas hablar, en los niños de 5 años de la I.E N° 575 “Oscar Reynaldo Salinas”- Piscobamba, 2024?</p> <p>H3: Los juegos lúdicos mejoran significativamente el nivel de desarrollo de las habilidades comunicativas leer, en los niños de 5 años de la I.E N° 575 “Oscar Reynaldo Salinas”- Piscobamba, 2024?</p> <p>H4: Los juegos lúdicos mejoran significativamente el nivel de desarrollo de las habilidades comunicativas escribir, en los niños de 5 años de la I.E N° 575 “Oscar Reynaldo Salinas”- Piscobamba, 2024?</p>	<p>Variable 1 ; Juegos Lúdicos Dimensiones. Juego Simbólico Juego Funcional Juego de reglas</p> <p>Variable 2: Habilidades Comunicativas Dimensiones. Habilidad comunicativa escuchar Habilidad comunicativa hablar Habilidad comunicativa leer Habilidad comunicativa escribir</p>	<p>Tipo: Cuantitativo Nivel: Explicativo Diseño: Pre experimental de tipo pre y post Población: 42 estudiante de la I. E N° 575 “Oscar Reynaldo Salinas”- Piscobamba, 2024?</p> <p>Muestra: 15 niños y niñas Variable 1: Los juegos lúdicos Variable2: Nivel desarrollo de las habilidades comunicativas, Escuchar, hablar, leer y escribir</p> <p>Técnica: La observación</p> <p>Instrumento: Lista de cotejo</p> <p>Análisis de la información: Estadística Descriptiva Estadística Inferencial</p> <p>Principio éticos Respeto y protección de los derechos de los intervinientes, libre participación, Beneficencia y no maleficencia, integridad y honestidad, justicia</p>

Anexo 02. Instrumento de recolección de datos

**INSTRUMENTO DE RECOLECCION DE DATOS
FICHA DE OBSERVACIÓN SOBRE LAS HABILIDADES
COMUNICATIVAS**

Lista de cotejo para niños de 5 años de la I.E N° 575 “Oscar Reynaldo Salinas”

OBSERVADOR:.....

Circunstancias en que fue

observado(a):.....

Escala:

NO (0) SI (1)

ítems	Indicadores	SI	NO
1	Escucha atentamente la lectura de un cuento corto		
2	Contesta preguntas del cuento leído		
3	Comenta sobre los personajes del cuento escuchado		
4	Repite en voz alta el título de su cuento		
5	Repite las vocales que escuchó a, e, i, o, u		

1. Lista de cotejo Habilidad comunicativa hablar

ítems	Indicadores	SI	NO
6	Canta de manera expresiva y vocalizada		
7	Menciona nombre de sus compañeros correctamente		
8	Narra con facilidad la historia de un cuento corto		
9	Describe animales según su forma, tamaño y color		
10	Recita con gestos y mímicas		

2. Lista de cotejo Habilidad comunicativa Leer

ítems	CRITERIOS DE	SI	NO
11	Lee las vocales y sílabas		
12	Escoge el libro que quiere leer		
13	Lee las imágenes de los cuentos, luego comenta		
14	Lee de manera autónoma		
15	Lee con ayuda de su padre y/o madre		

3. Lista de cotejo Habilidad comunicativa escribir

ítems	CRITERIOS DE	SI	NO
16	Realiza trazos correctamente en las vocales tanto minúscula y mayúscula		
17	Escribe su nombre		
18	Colorea dibujos graficados		
19	Escribe las 5 vocales		
20	Decora las letras de un cartel		

Anexo 03. Ficha de identificación de experto Para validar el instrumento

4.5.2 Formato de Carta de Presentación al Experto

CARTA DE PRESENTACIÓN

Magister / : Guissenia Gabriela Valenzuela Ramirez

Presente.-

Tema: PROCESO DE VALIDACIÓN A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTOS

Ante todo saludarlo cordialmente y agradecerle la comunicación con su persona para hacer de su conocimiento que yo: Vega Flores Marivel Bertha Bachiller / de educación inicial del programa académico de de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, debo realizar el proceso de validación de mi instrumento de recolección de información, motivo por el cual acudo a Ud. para su participación en el Juicio de Expertos. Mi trabajo de investigación se titula

Mi proyecto se titula. **Los juegos lúdicos para mejorar el nivel de desarrollo de las habilidades comunicativas en los niños de 5 años de la I.E N° 575 "Oscar Reynaldo Salinas" -Piscobamba, 2024**

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

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

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

Atentamente,



Firma de estudiante

DNI: 45033715

Ficha de Identificación del Experto para proceso de validación

Nombres y Apellidos: Guissenia Gabriela Valenzuela Ramirez

N° DNI / CE: 45100809 Edad: 35

Teléfono / celular: 959908925 Email: Valenzuela @gmail.com

Título profesional:

Grado académico: Maestría (X) Doctorado: _____

Especialidad: Educación Inicial

Institución que labora: I.E N° 1008 Unión Progreso- Satipo

Identificación del Proyecto de Investigación o Tesis

Título: Los juegos lúdicos para mejorar el nivel de desarrollo de las habilidades comunicativas en los niños de 5 años de la I.E N° 575 "Oscar Reynaldo Salinas" -Piscobamba, 2024

Autor(es): Vega Flores Marivel Bertha

Programa académico: Educación Inicial



Firma

Huella digital



Evidencia de validación de expertos

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Apellidos y nombres del informante (Experto): VALENZUELA RAMIREZ GUISSENIA GABRIELA
- 1.2. Grado Académico: MAGISTER
- 1.3. Profesión: LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL
- 1.4. Institución donde labora: I.E. N° 1006
- 1.5. Cargo que desempeña: DIRECTOR
- 1.6. Denominación del instrumento:
- 1.7. Autor del instrumento:
- 1.8. Carrera:

II. VALIDACIÓN:

Ítems correspondientes al Instrumento

N° de Ítem	Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		Observaciones
	El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		El ítem contribuye a medir el indicador planteado		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión 1: Habilidad comunicativa escuchar							
1	X		X		X		
2	X		X		X		
3	X		X		X		
4	X		X		X		
5	X		X		X		
Dimensión 2: Habilidad comunicativa hablar							
6	X		X		X		
7	X		X		X		
8	X		X		X		
9	X		X		X		
10	X		X		X		
Dimensión 3: Habilidad comunicativa Leer							
11	X		X		X		
12	X		X		X		
13	X		X		X		

14	X		X		X		
15	X		X		X		
Dimensión 4: Habilidad comunicativa escribir							
16	X		X		X		
17	X		X		X		
18	X		X		X		
19	X		X		X		
20	X		X		X		

Otras observaciones generales:



Firma

Apellidos y Nombres del experto: **Valenzuela Romero Guisena Gabriela**
 DNI N° 45100809

Nota: se adjunta el instrumento, la matriz de consistencia y matriz de operacionalización de variable del proyecto de investigación

4.5.2 Formato de Carta de Presentación al Experto

CARTA DE PRESENTACIÓN

Magister / : Herlinda Ana Lostaunau Murga

Presente.-

Tema: PROCESO DE VALIDACIÓN A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTOS

Ante todo saludarlo cordialmente y agradecerle la comunicación con su persona para hacer de su conocimiento que yo: Vega Flores Marivel Bertha Bachiller / de educación inicial del programa académico de de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, debo realizar el proceso de validación de mi instrumento de recolección de información, motivo por el cual acudo a Ud. para su participación en el Juicio de Expertos. Mi trabajo de investigación se titula

Mi proyecto se titula. **Los juegos lúdicos para mejorar el nivel de desarrollo de las habilidades comunicativas en los niños de 5 años de la I.E N° 575 "Oscar Reynaldo Salinas" -Piscobamba, 2024**

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

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

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

Atentamente,



Firma de estudiante

DNI: 45033715

Ficha de Identificación del Experto para proceso de validación

Nombres y Apellidos: Herlinda Ana Lostaunau Murga

N° DNI / CE: 45100809 Edad: 55

Teléfono / celular: 927422106 Email: lostaunau2015@gmail.com

Título profesional:

Grado académico: Maestría () Doctorado:____ Licenciada (X)

Especialidad: Educación inicial

Institución que labora: I.E N° 248 Virgen Purísima, Piscobamba

Identificación del Proyecto de Investigación o Tesis

Título: Los juegos lúdicos para mejorar el nivel de desarrollo de las habilidades comunicativas en los niños de 5 años de la I.E N° 575 "Oscar Reynaldo Salinas" -Piscobamba, 2024

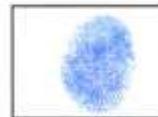
Autor(es): Vega Flores Marivel Bertha

Programa académico: Educación Inicial



Firma

Huella digital



INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Apellidos y nombres del informante (Experto): *LOSTANAU MURÇA HERLINDA ANA*
- 1.2. Grado Académico: *LICENCIADA EN EDUCACION INICIAL*
- 1.3. Profesión: *DOCENTE (PROF. DE EDUCACION INICIAL)*
- 1.4. Institución donde labora: *SE N: 248 - "VIEIRA PURISSIMA"*
- 1.5. Cargo que desempeña: *DIRECTORA DESENADA*
- 1.6. Denominación del instrumento:
- 1.7. Autor del instrumento:
- 1.8. Carrera:

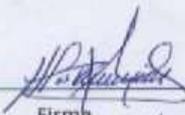
II. VALIDACIÓN:

Ítems correspondientes al Instrumento

Nº de ítem	Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		Observaciones
	El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		El ítem contribuye a medir el indicador planteado		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión 1: Habilidad comunicativa escuchar							
1	X		X		X		
2	X		X		X		
3	X		X		X		
4	X		X		X		
5	X		X		X		
Dimensión 2: Habilidad comunicativa hablar							
6	X		X		X		
7	X		X		X		
8	X		X		X		
9	X		X		X		
10	X		X		X		
Dimensión 3: Habilidad comunicativa Leer							
11	X		X		X		
12	X		X		X		
13	X		X		X		

14	X		X		X		
15	X		X		X		
Dimensión 4: Habilidad comunicativa escribir							
16	X		X		X		
17	X		X		X		
18	X		X		X		
19	X		X		X		
20	X		X		X		

Otras observaciones generales:


 Firma
 Lorena Murea Heráñez Ana
 Apellidos y Nombres del experto
 DNI N° 32447342

Nota: se adjunta el instrumento, la matriz de consistencia y matriz de operacionalización de variable del proyecto de investigación

4.5.2 Formato de Carta de Presentación al Experto

CARTA DE PRESENTACIÓN

Magister / : Bernardina Sifuentes Sevillano

Presente.-

Tema: PROCESO DE VALIDACIÓN A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTOS

Ante todo saludarlo cordialmente y agradecerle la comunicación con su persona para hacer de su conocimiento que yo: Vega Flores Marivel Bertha Bachiller / de educación inicial del programa académico de de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, debo realizar el proceso de validación de mi instrumento de recolección de información, motivo por el cual acudo a Ud. para su participación en el Juicio de Expertos. Mi trabajo de investigación se titula

Mi proyecto se titula. **Los juegos lúdicos para mejorar el nivel de desarrollo de las habilidades comunicativas en los niños de 5 años de la LE N° 575 "Oscar Reynaldo Salinas" -Piscobamba, 2024**

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

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

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

Atentamente,



Firma de estudiante

DNI: 45033715

Ficha de Identificación del Experto para proceso de validación

Nombres y Apellidos: Bernardina Sifuentes Sevillano

N° DNI / CE: 45100809 Edad: 56

Teléfono / celular: 32483195 Email: bemasife2018@gmail.com

Título profesional:

Grado académico: Maestría (X) Doctorado: _____

Especialidad: Educación inicial

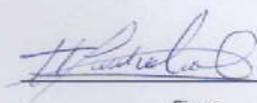
Institución que labora: I.E N° 209 Las Avejitas, Casca

Identificación del Proyecto de Investigación o Tesis

Título: Los juegos lúdicos para mejorar el nivel de desarrollo de las habilidades comunicativas en los niños de 5 años de la I.E N° 575 "Oscar Reynaldo Salinas" -Piscobamba, 2024

Autor(es): Vega Flores Marivel Bertha

Programa académico: Educación Inicial



Firma

Huella digital



INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Apellidos y nombres del informante (Experto): *SIFUENTES SEVILLANO BERNARDINA*
 1.2. Grado Académico: *MAESTRO*
 1.3. Profesión: *DOCENTE*
 1.4. Institución donde labora: *209 LAS "ABESITAS"*
 1.5. Cargo que desempeña: *DIRECTORA*
 1.6. Denominación del instrumento:
 1.7. Autor del instrumento:
 1.8. Carrera:

II. VALIDACIÓN:

Ítems correspondientes al Instrumento

N° de ítem	Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		Observaciones
	El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		El ítem contribuye a medir el indicador planteado		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión 1: Habilidad comunicativa escuchar							
1	X		X		X		
2	X		X		X		
3	X		X		X		
4	X		X		X		
5	X		X		X		
Dimensión 2: Habilidad comunicativa hablar							
6	X		X		X		
7	X		X		X		
8	X		X		X		
9	X		X		X		
10	X		X		X		
Dimensión 3: Habilidad comunicativa Leer							
11	X		X		X		
12	X		X		X		
13	X		X		X		

14	X		X		X		
15	X		X		X		
Dimensión 4: Habilidad comunicativa escribir							
16	X		X		X		
17	X		X		X		
18	X		X		X		
19	X		X		X		
20	X		X		X		

Otras observaciones generales:



SIFUENTES BERNARDINA BERNARDINA

Apellidos y Nombres del experto

DNI N° 32483195

Nota: se adjunta el instrumento, la matriz de consistencia y matriz de operacionalización de variable del proyecto de investigación

prueba de confiabilidad del instrumento

PRUEBA DE PILOTAJE SOBRE LA FICHA DE INSTRUMENTOS DE HABILIDADES COMUNICATIVAS A NIÑOS DE 5 AÑOS CON LA PRUEBA DE CONFIABILIDAD DE KUDER RICHARDSON- KR-20

	Habilidad Comunicativa: Escuchar					Habilidad comunicativa Hablar					Habilidad comunicativa: Leer					Habilidad comunicativa: Escribir					SUM A
	Ítems 1	Ítems 2	Ítems 3	Ítems 4	Ítems 5	Ítems 6	Ítems 7	Ítems 8	Ítems 9	Ítems 10	Ítems 11	Ítems 12	Ítems 13	Ítems 14	Ítems 15	Ítems 16	Ítems 17	Ítems 18	Ítems 19	Ítems 20	
Niño 1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	9
Niño 2	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	15
Niño 3	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	7
Niño 4	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	13
Niño 5	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	14
Niño 6	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	13
Niño 7	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	13
Niño 8	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	12
Niño 9	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	10
Niño 10	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	11
	8	6	6	6	6	6	5	5	4	3	7	8	5	3	9	8	4	6	4	8	117
p	0.8	0.6	0.6	0.6	0.6	0.6	0.5	0.5	0.4	0.3	0.7	0.8	0.5	0.3	0.9	0.8	0.4	0.6	0.4	0.8	
q	0.2	0.4	0.4	0.4	0.4	0.4	0.5	0.5	0.6	0.7	0.3	0.2	0.5	0.7	0.1	0.2	0.6	0.4	0.6	0.2	
pq	0.16	0.24	0.2	0.24	0.24	0.24	0.25	0.25	0.24	0.21	0.21	0.16	0.25	0.21	0.09	0.16	0.24	0.24	0.24	0.16	

Σpq	4.27
σ^2	5.41

KR2	
0	-1

KR20

KR20	0.831
------	--------------

Anexo 04. Formato de consentimiento de los padres



PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA ENCUESTAS

(Ciencias Sociales)

La finalidad de este protocolo en Ciencias Sociales, es informarle sobre el proyecto de investigación y solicitarle su consentimiento. De aceptar, el investigador y usted se quedarán con una copia.

La presente investigación se titula. Los juegos lúdicos para mejorar el nivel de desarrollo de las habilidades comunicativas en los niños de 5 años de la IE N° 575 Oscar Reynaldo Salinas- Piscobamba, 2024

Es dirigido por: Marivel Bertha Vega Flores, investigador de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

El propósito de la investigación es:

Qué estamos invitando a su hijo (a) a participar en un trabajo de investigación, que se va desarrollar mediante sesiones para mejorar las habilidades comunicativas como: Escuchar, hablar, leer y escribir, utilizando como estrategia los juegos lúdico con el fin de recolectar datos de los participantes de qué manera los juegos lúdicos mejoran las habilidades comunicativas en los de 5 años de la IE. 575 Oscar Reynaldo Salinas

Para ello, se le invita a participar en una encuesta que le tomará 10 minutos de su tiempo. Su participación en la investigación es completamente voluntaria y anónima. Usted puede decidir interrumpirla en cualquier momento, sin que ello le genere ningún perjuicio. Si tuviera alguna inquietud y/o duda sobre la investigación, puede formularla cuando crea conveniente.

Al concluir la investigación, usted será informado de los resultados a través de 017075788. Si desea, también podrá escribir al correo. ciei@uladech.edu.pe para recibir mayor información. Asimismo, para consultas sobre aspectos éticos, puede comunicarse con el Comité de Ética de la Investigación de la universidad Católica los Ángeles de Chimbote.

Si está de acuerdo con los puntos anteriores, complete sus datos a continuación:

Nombre:

Fecha:

Correo electrónico:

Firma del participante:

Firma del investigador (o encargado de recoger información):

Documento de aprobación de institución para la recolección de información



Chimbote, 18 de abril del 2024

CARTA N° 0000000447- 2024-CGI-VI-ULADECH CATÓLICA

Señor/a:

**TARAZONA ARANDA ZENAIDA DELINA
CÓDIGO 1323732 I.E N° 575 OSCAR REYNALDO SALINAS DE EDUCACION INICIAL**

Presente.-

A través del presente reciba el cordial saludo a nombre del Vicerrectorado de Investigación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, asimismo solicito su autorización formal para llevar a cabo una investigación titulada LOS JUEGOS LÚDICOS PARA MEJORAR LAS AVILIDADES COMUNICATIVAS EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E. N° 575 "OSCAR REYNALDO SALINAS" -PISCOBAMBA, 2024, que involucra la recolección de información/datos en 15, a cargo de MARIVEL BERTHA VEGA FLORES, perteneciente a la Escuela Profesional de la Carrera Profesional de EDUCACIÓN INICIAL, con DNI N° 45033715, durante el periodo de 15-04-2024 al 30-06-2024.

La investigación se llevará a cabo siguiendo altos estándares éticos y de confidencialidad y todos los datos recopilados serán utilizados únicamente para los fines de la investigación.

Es propicia la oportunidad para reiterarle las muestras de mi especial consideración.

Atentamente.



Dr. Willy Valle Salvatierra
Coordinador de Gestión de Investigación



Zenaída Delina Tarazona Aranda
DIRECTORA (E) I.E. N° 575

Recibi 24-04-2024



www.uladtech.edu.pe/

email: cooperacion@uladtech.edu.pe

Tel: (043) 343444 Cel: 948560463

Jr. Tumbes N° 247 - Centro Comercial y Financiera - Chimbote, Perú